

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA UNTUK PENGENALAN *SEX EDUCATION*
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

AMANDA ANASTASYA

21 0207 0016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA UNTUK PENGENALAN *SEX EDUCATION*
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

AMANDA ANASTASYA

21 0207 0016

Pembimbing :

- 1. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd**
- 2. Rifa'ah Mahmudah Bulu', S.Kg., M.Kes**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amanda Anastasya
Nim : 2102070016
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk
Pengenalan Sex Education Anak Usia 5-6 Tahun di Kota
Palopo.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya sendiri.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administrasi atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 19 Maret 2025

Yang membuat pernyataan



Amanda Anastasya

Nim : 2102070016

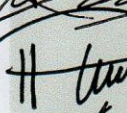
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Pengenalan *Sex Education* Anak Usia 5-6 Tahun di Kota Palopo” yang ditulis oleh Amanda Anastasya, NIM 2102070016 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo yang di munaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 29 April 2025 bertepatan dengan 1 Zulkaidah 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 2 Mei 2025

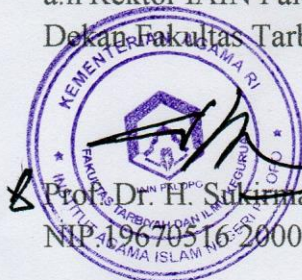
TIM PENGUJI

- | | |
|--|---------------|
| 1. Rifa'ah Mahmudah Bulu', S.Kg., M.Kes. | Ketua Sidang |
| 2. Dr. Fatmaridah Sabani, M.Ag. | Penguji I |
| 3. Subhan, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji II |
| 4. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I |
| 5. Rifa'ah Mahmudah Bulu', S.Kg., M.Kes. | Pembimbing II |

()
()
()
()
()

Mengetahui

a.n Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP.19670516-200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.
NIP.19990919-201903 2 015

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah Swt., yang telah memberikan kesehatan, perlindungan, kesempatan, semangat, dan pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Pengenalan *Sex Education* Anak Usia 5-6 Tahun Di Kota Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Manusia sebagai makhluk sosial senantiasa memerlukan bantuan orang lain untuk menjalani hidup dan kehidupannya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan mampu terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan yang baik ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada kedua orang tua peneliti, serta kedua saudara peneliti, diucapkan terima kasih sebesar-besarnya untuk biaya perkuliahan dan segala pengorbanan yang telah dilakukan. Berkat doa dan dukungannya peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

2. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil rektor I, Dr. Masruddin, S.S., M. Hum., selaku Wakil Rektor II dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.H.I., selaku Wakil Rektor III IAIN Palopo.
3. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Dekan I, Dr. Alia Lestari, S.Si., M.Si., selaku Wakil Dekan II dan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Dekan III Fakultas Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.
4. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus Pembimbing I, Rifa'ah Mahmudah Bulu, S.Kg., M.Kes. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam sekaligus Pembimbing II, serta staf Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Nur Aisyah, S.Si. yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik.
6. Dr. Fatmaridah Sabani, M.Ag. dan Subhan, S.Pd.I., M.Pd selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

8. Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd. Selaku Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo yang telah memberikan peluang dan membantu, khususnya dalam mengumpulkan buku-buku literatur yang berkaitan dengan skripsi ini.
9. Kepada teman seperjuangan peneliti dari awal semester satu hingga di akhir semester Anisa Nuradi & Bunga Tang yang selalu kebersamai, Rasta Marinda, Selvi Rosilawati, Putri, Nurhalisah, serta teman-teman KKN yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu dan juga teman-teman seperjuangan mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Palopo angkatan 2021 (khususnya kelas PIAUD A).

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, baik dari segi materi, metodologi maupun analisis. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya hanya kepada Allah Swt. peneliti berharap, semoga apa yang tertulis dalam skripsi ini bermanfaat khususnya bagi peneliti dan bagi para pembaca pada umumnya. Aamiin.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṡad	ṡ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṡa	ṡ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>ḍammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيّ	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
اُوّ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اُ	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
يِ	<i>Kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
وِ	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā'marbūtah*

Transliterasi untuk *tā'marbūtah* ada dua, yaitu: *tā'marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan damma, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā'marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah [h].

Kalau kata yang berakhir dengan *tā'marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'marbūtah* itu transliterasinya dengan *ha* (ha).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍahal-atfāl*
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnahal-fāḍilah*
الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*
نَجَّيْنَا : *najjainā*
الْحَقُّ : *al-ḥaqq*
نُعَمُّ : *nu'ima*
عُدُوْ : *'aduwwun*

Jika huruf *ber-tasydid* di akhir sebuah kata dan didahulukan oleh huruf *kasrah* (سِيسَى), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *al* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsi* *yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الْشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)
الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (*al-zalzalāh*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أَمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang transliterasinya adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur’an (dari *al-Qur’ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarhal-Arba’īnal-Nawāwī

RisālahfīRi’āyahal-Maṣlahah

9. Lafẓal-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului pertikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ دِينُ اللهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā’ marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓal-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat.

Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi 'alinnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai anak kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau agtar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaī, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	: <i>subḥānahūwata ‘ālā</i>
saw.	: <i>ṣallallāhu ‘alaihi wasallam</i>
as	: <i>‘alaihi al-salām</i>
H	: Hijrah
M	: Masehi
SM	: Sebelum Masehi
l	: Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	: Wafat tahun
QS.../...:4	: QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli ‘Imrān/3:4
HR	: Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN LITERASI ARAB.....	viii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR AYAT	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Spesifik Produk Yang Diharapkan.....	9
F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
B. Landasan Teori	15
C. Hipotesis.....	35
D. Kerangka Pikir	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39

C. Subjek dan Objek Penelitian.....	40
D. Prosedur dan Pengembangan.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian.....	46
B. Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP.....	63
A. Simpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan Q.S AL-Furqan ayat 68-69.....	3
---------------------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	13
Tabel 2.2 Indikator Pertanyaan Dan Jawaban Dalam Permainan	32
Tabel 3.1 Tabel Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	43
Tabel 3.2 Nama-Nama Validator	43
Tabel 3.3 Skala Angket	44
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Skor Validator	45
Tabel 4.1 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	52
Tabel 4.2 Hasil Validasi Oleh Ahli Media.....	54
Tabel 4.3 Saran Perbaikan Dari Ahli Materi	56
Tabel 4.4 Hasil Perbaikan Ahli Materi	57
Tabel 4.5 Saran Dan Perbaikan Validator Ahli Media	57
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Dari Ahli Media.	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka	37
Gambar 3.1 Bagan tahap perkembangan.	38
Gambar 4.1 Papan permainan ular tangga	49
Gambar 4.2 Kartu jawaban	50
Gambar 4.3 Kartu Pertanyaan	50
Gambar 4.4 Kartu pertanyaan	50
Gambar 4.5 Kartu Jawaban	51
Gambar 4.6 Panduan Bermain	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Modul Ajar

Lampiran 2 – Persuratan

Lampiran 2 - Validasi Ahli

Lampiran 4- Dokumentasi

ABSTRAK

Amanda Anastasya, 2025. “*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Pengenalan Sex Education Anak Usia 5-6 Tahun Di Kota Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Pertiwi Kamariah Hasis dan Rifa’ah Mahmudah Bulu’.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran ular tangga sebagai bentuk pengenalan *Sex Education* bagi anak usia 5-6 tahun di Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang dapat membantu anak dalam memahami konsep perlindungan diri dan batasan sosial dengan cara yang menyenangkan dan edukatif. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D) dengan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun, sementara objek penelitian adalah media pembelajaran ular tangga untuk pengenalan *Sex Education*. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara dengan guru dan ahli, observasi terhadap proses pembelajaran, kuesioner untuk validasi ahli dan respon guru. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk mengukur validitas dan efektivitas media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas 92% dari ahli materi (kategori sangat valid) dan 84% dari ahli media (kategori valid). Selain itu, guru menilai adanya media ini sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat menjadi inovasi dalam mengenalkan pendidikan seks kepada anak usia dini secara interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Sex Education*, Media Ular Tangga, Anak Usia Dini

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
02/05/2025	

ABSTRACT

Amanda Anastasya, 2025. *“The Development of Snakes and Ladders Learning Media for Introducing Sex Education to Children Aged 5–6 Years in Palopo City”*. Thesis of Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Supervised by Pertiwi Kamariah Hasis and Rifa’ah Mahmudah Bulu’.

This thesis explores the development of Snakes and Ladders as a learning medium to introduce sex education to children aged 5–6 years in Palopo City. The objective of the study is to examine the influence of a game-based learning approach using Snakes and Ladders to help children understand the concepts of self-protection and social boundaries in a fun and educational way. The research employed a Research and Development (R&D) method, utilizing the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were children aged 5–6 years, and the object of the study was the Snakes and Ladders-based learning media designed for introducing sex education. Data collection techniques included interviews with teachers and experts, observation of the learning process, and questionnaires for expert validation and teacher feedback. The data were analyzed using quantitative descriptive methods to assess the validity and effectiveness of the learning media. The results showed that the developed Snakes and Ladders learning media achieved a validity score of 92% from content experts (categorized as highly valid) and 84% from media experts (categorized as valid). Additionally, teachers evaluated the media as an effective and engaging learning tool. Therefore, this learning media represents an innovative approach to introducing sex education to young children in an interactive and enjoyable manner.

Keywords: Sex Education, Snakes and Ladders Media, Early Childhood

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
	

الملخص

أماندا أنستاسيا، ٢٠٢٥". تطوير وسيلة تعليمية "لعبة السلم والتعبان" للتعريف بالتربية الجنسية للأطفال من عمر ٥ إلى ٦ سنوات في مدينة فالوفو. "رسالة جامعية في برنامج تعليم الإسلام للطفولة المبكرة، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. تحت إشراف: برتوي كمارية حاسس ورفاعة محمودة بولو.

تناول هذه الدراسة تطوير وسيلة تعليمية قائمة على لعبة السلم والتعبان بوصفها وسيلة لتعريف الأطفال من عمر ٥ إلى ٦ سنوات بالتربية الجنسية في مدينة فالوفو. وتهدف الدراسة إلى معرفة أثر تطوير وسيلة تعليمية تعتمد على هذه اللعبة في مساعدة الأطفال على فهم مفاهيم الحماية الذاتية والحدود الاجتماعية بطريقة ممتعة وتعليمية. استخدمت الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) بنموذج ADDIE الذي يتضمن مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. شملت عينة البحث الأطفال في سن ٥-٦ سنوات، أما موضوع البحث فكان الوسيلة التعليمية المتمثلة في لعبة السلم والتعبان للتعريف بالتربية الجنسية. شملت أدوات جمع البيانات المقابلات مع المعلمين والخبراء، والملاحظة لعملية التعلم، والاستبيانات لتقييم صلاحية الوسيلة من قبل الخبراء وردود أفعال المعلمين. وقد تم تحليل البيانات باستخدام الأسلوب الكمي الوصفي لقياس صلاحية وفعالية الوسيلة. أظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة التعليم التي تم تطويرها حصلت على درجة صلاحية بلغت ٩٢٪ من خبر المحتوى (ضمن الفئة "صالح جدًا")، و ٨٤٪ من خبر الوسائط (ضمن الفئة "صالح"). كما أشار المعلمون إلى أن الوسيلة تُعد أداة تعليمية فعالة وجذابة للأطفال. وبالتالي، تُعد هذه الوسيلة ابتكارًا في تعليم التربية الجنسية للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة بطريقة تفاعلية وممتعة.

الكلمات المفتاحية: التربية الجنسية، لعبة السلم والتعبان، الأطفال في سن مبكرة.

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
02/05/2025	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan. Setiap orang berhak untuk mendapatkan pendidikan tak terkecuali anak usia dini. Sistem Pendidikan nasional ialah seluruh komponen untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang saling terikat dan terpadu (UUD RI, 1945).¹ Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa hak warga negara untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas dan berkeadilan, serta menjamin bahwa pendidikan dasar merupakan pendidikan yang wajib dan harus didanai oleh negara.²

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat penting karena berkontribusi dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, serta pemahaman anak terhadap lingkungan sekitar. Pada usia dini, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan menyerap informasi dengan cepat, sehingga pendidikan yang diberikan di tahap ini akan berdampak besar pada perkembangan mereka di masa depan. Selain itu, PAUD juga menjadi sarana bagi anak untuk belajar tentang norma sosial, etika, serta konsep perlindungan diri, termasuk dalam hal mencegah kekerasan dan pelecehan seksual. Pentingnya perlindungan terhadap anak dari kekerasan seksual telah diatur dalam berbagai regulasi di Indonesia misalnya Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang

¹ Elita Resti Aulia dkk., "Media Ular Tangga QR Code Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 31 Juli 2022, 73–92, <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v2i1.599>.

²Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003* (Jakarta: PT Sinar Grafika, 2011).

Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa anak berhak mendapatkan perlindungan dari segala bentuk kekerasan, termasuk kekerasan seksual.³

Setiap tahun jutaan anak perempuan dan laki-laki di seluruh dunia menghadapi kekerasan seksual. Terdapat banyak kasus tentang kekerasan seksual yang menimpa anak-anak. Kekerasan seksual ialah perbuatan yang keji, tercela, serta penyerangan terhadap fisik yang berkaitan atas nafsu perkelaminan dan desakan seksual seseorang, atau fungsi reproduksi secara paksa yang bertolak belakang dan keinginan seseorang.⁴ Kasus pelecehan seksual semakin meningkat setiap tahunnya. Kasus kekerasan seksual terus meningkat setiap tahun. Hampir di seluruh negara, termasuk Indonesia, terdapat berbagai kasus yang membahas hal-hal bersifat seksual. Salah satu kelompok yang sangat rentan terhadap kasus-kasus ini adalah anak usia dini. Pelecehan seksual terhadap anak usia dini merupakan tindakan kekerasan atau pemaksaan pada anak untuk memenuhi hasrat seksual yang dimiliki oleh pelaku atau orang dewasa. Anak-anak kecil sering menjadi target kejahatan seksual karena beberapa faktor: posisi anak yang lemah dan tidak berdaya, rendahnya moralitas pelaku terhadap anak, serta kurangnya pengawasan dari orangtua. Tindakan pelecehan seksual pada anak dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, tanpa mengenal batasan waktu dan tempat.⁵

Berdasarkan Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA) oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan

³ “UU No. 35 Tahun 2014,” Database Peraturan | JDIH BPK, diakses 17 Maret 2025, <http://peraturan.bpk.go.id/Details/38723/uu-no-35-tahun-2014>.

⁴ Ely Dian Uswatina dkk., *Power Perempuan dalam Mencegah Kekerasan Seksual* (Penerbit NEM, 2021).

⁵ Rendy Setyowahyudi M.Pd dan Rosalia Leda, “Ragam Strategi Pengenalan Pendidikan Seks Bagi Anak Usia Dini,” *Journal of Education for All* 1, no. 2 (14 Juni 2023): 117–26, <https://doi.org/10.61692/edufa.v1i2.34>.

Anak terjadi peningkatan kekerasan seksual sejak tiga tahun terakhir yaitu tahun 2021 berjumlah 25.210 kasus, tahun 2022 berjumlah 27.593 kasus dan tahun 2023 berjumlah 29.883 kasus, data ini menunjukkan trend peningkatan. Sedangkan kasus yang terjadi pada Januari-Juni 2024 terkait kekerasan seksual dilaporkan telah berjumlah 10.461 kasus, dan 785 diantara kasus tersebut adalah anak yang berusia 0-5 tahun. Laporan tersebut juga menyatakan adanya pelaku berusia 0-5 tahun dengan persentase 0,3% yang telah menjadi pelaku kekerasan seksual dengan teman sebayanya.⁶

Pentingnya pembelajaran seks untuk anak usia dini juga tercantum dalam surah QS. Al-Furqan/25: 68-69, yang berbunyi:

وَالَّذِينَ لَا يَدْعُونَ مَعَ اللَّهِ إِلَهًا آخَرَ وَلَا يَقْتُلُونَ النَّفْسَ الَّتِي حَرَّمَ اللَّهُ إِلَّا بِالْحَقِّ وَلَا يَزْنُونَ ۖ
وَمَنْ يَفْعَلْ ذَلِكَ يَلْقَ أَثَامًا ۖ ٦٨

Terjemahannya:

“Dan orang-orang yang tidak menyembah Tuhan yang lain beserta Allah dan tidak membunuh jiwa yang diharamkan Allah (membunuhnya) kecuali dengan (alasan) yang benar, dan tidak berzina, barang siapa yang melakukan yang demikian itu, niscaya Dia mendapat (pembalasan) dosa(nya),

يُضْعَفُ لَهُ الْعَذَابُ يَوْمَ الْقِيَمَةِ وَيَخْلُدُ فِيهِ مُهَانًا ۖ

(yakni) akan dilipat gandakan azab untuknya pada hari kiamat dan Dia akan kekal dalam azab itu, dalam Keadaan terhina.” (QS. Al-Furqan: .)⁷

Menurut Quraish Shihab, surah al-Furqan (25) ayat 68-71 berisi tentang salah satu ciri hamba Ar-Rahman (mukmin sejati), yakni tidak menyekutukan Allah Swt dengan sesuatu apa pun, tidak membunuh jiwa yang diharamkan oleh-

⁶“SIMFONI-PPA,”diakses 20 November 2024, <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/register/login>.

⁷ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Alquran Dan Terjemahannya* (Jakarta, 2019).

Nya, dan tidak berzina. Sebab, ketiga hal tersebut adalah dosa besar yang wajib ditinggalkan dan seorang hamba yang beriman kepada Allah pasti tidak melakukannya dan tidak pula mendekatinya.⁸

Keingintahuan anak usia 5-6 tahun mendorong mereka untuk terus bertanya tentang berbagai hal yang mereka lihat, dengar, atau rasakan. Di antara banyak pertanyaan tersebut, topik seksualitas sering membuat orangtua kebingungan dalam memberikan penjelasan. Pada usia ini, anak memasuki tahap perkembangan genital di mana mereka mulai menyadari bahwa alat kelamin dapat memberikan sensasi menyenangkan. Dalam budaya timur, pembicaraan mengenai seksualitas masih dianggap tabu, terutama ketika harus menjelaskannya kepada anak-anak. Dalam pandangan orangtua, seksualitas seringkali hanya dikaitkan dengan hubungan intim pada orang dewasa. Meskipun demikian, realitas yang ada menunjukkan bahwa media sangat terbuka dalam menyajikan informasi tentang seksualitas. Peran orangtua sangatlah penting dalam memberikan pemahaman yang tepat kepada anak. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sikap positif dari orangtua, khususnya ibu, mengenai pentingnya pendidikan seksual bagi anak. Sikap positif ini akan membantu ibu dalam mendampingi dan memberikan penjelasan yang tepat tentang seksualitas kepada anak mereka.⁹

Pemberian materi pendidikan seks pada anak usia dini di TK dianggap sebagai salah satu upaya pencegahan pelecehan seksual. Guru perlu merancang

⁸Suhemi Emi, "Ibadurrahman dalam Perpekstif Al-Qur'an: Studi Hermeneutics/Tafsir Maudhu'i.," *Jurnal Ilmiah Al-Mu ashirah: Media Kajian Al-Qur'an dan Al-Hadits Multi Perspektif*, 2022..

⁹ Tania Putri Sarasati dan Cahyati Nika, "Pengembangan Boneka Edukatif untuk Pengenalan Pendidikan Seks Anak | Jambura Early Childhood Education Journal," diakses 18 Maret 2025, <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jeccej/article/view/152>.

pembelajaran yang memuat pengenalan seks untuk anak didik mereka. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Solihin menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya mampu menyusun perencanaan pembelajaran seks sesuai dengan langkah-langkah yang tepat. Perencanaan pembelajaran merupakan panduan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Jika perencanaan yang dibuat belum memadai, guru akan menghadapi kesulitan saat mengimplementasikan pembelajaran di kelas. Kesulitan ini juga terkait dengan ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian pesan dalam proses belajar mengajar, dimana guru berfungsi sebagai penyampai informasi dan diharapkan dapat menggunakan berbagai media yang relevan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat merangsang pikiran dan perasaan anak didik, menarik perhatian, serta meningkatkan kemampuan atau keterampilan mereka, sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran anak di TK. Media yang tepat dapat membantu anak-anak lebih memahami, merasakan, dan mengembangkan perhatian, kemampuan, dan keterampilan mereka terhadap materi yang disampaikan guru di kelas. Namun, kenyataannya saat ini belum tersedia media pembelajaran yang memadai untuk mengenalkan pendidikan seks pada anak usia dini.¹⁰

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengenalkan pendidikan seksual kepada anak usia dini adalah melalui media pembelajaran yang interaktif

¹⁰Desni Yuniarni, "Pengembangan Busy Book Berbasis Neurosains dalam Rangka Pengenalan Seks untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2021.

dan menarik.¹¹ Di tingkat pendidikan anak usia dini, permainan menjadi metode yang efektif dalam menyampaikan informasi, karena anak lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas yang menyenangkan. Namun, hingga saat ini masih terdapat keterbatasan dalam ketersediaan media pembelajaran yang dapat membantu anak memahami konsep pendidikan seksual dengan cara yang sesuai dengan usia mereka.

Berdasarkan data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Provinsi Sulawesi Selatan menjadi salah satu daerah yang memiliki kasus terbanyak kekerasan seksual di Sulawesi.¹² Selain itu data dari Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Palopo, pada tahun 2023 terdapat 50 kasus kekerasan kepada perempuan dan anak dan tahun 2024 terdapat 69 kasus kekerasan yang terjadi pada perempuan dan anak.¹³

Fakta ini menunjukkan bahwa Kota Palopo memiliki urgensi tinggi untuk menerapkan upaya preventif dalam mencegah kekerasan seksual terhadap anak usia dini. Berdasarkan data yang dirilis oleh Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2025, jumlah Taman Kanak-Kanak (TK) yang terdapat di Kota Palopo tercatat sebanyak 116 satuan pendidikan.¹⁴

¹¹ Endang Suciati, "Upaya Guru Dalam Pengenalan Pendidikan Seksual Pada Anak Usia Dini Melalui Media Buku Cerita Bergambar Di TK Kartini," *AL-HANIF: Jurnal Pendidikan Anak Dan Parenting* 4, no. 1 (28 November 2024): 20–24, <https://doi.org/10.30596/al-hanif.v4i1.19784>.

¹² "Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak," diakses 20 November 2024, <https://www.kemenpppa.go.id/>.

¹³ Kepala Dinas, Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 17 Maret 2025, Kota Palopo.

¹⁴ "Data Pendidikan Kemendikdasmen," diakses 9 April 2025, <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pendidikan/paud/196200/2>.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sebagai sarana pengenalan pendidikan seksual bagi anak usia 5-6 tahun di Kota Palopo. Permainan ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang interaktif mengenai perlindungan diri, perbedaan *gender*, serta batasan yang harus dijaga dalam berinteraksi dengan orang lain. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan anak dapat memahami konsep pendidikan seksual dengan cara yang sesuai dengan tahapan perkembangan mereka, serta membantu guru dan orang tua dalam menyampaikan materi ini secara lebih efektif dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan, maka peneliti merumuskan permasalahan yang berkaitan dengan judul, yaitu:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk pengenalan *sex education* anak usia 5-6 tahun di Kota Palopo?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk pengenalan *sex education* anak usia 5-6 tahun di Kota Palopo?
3. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran ular tangga untuk pengenalan *sex education* anak usia 5-6 tahun di Kota Palopo?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka peneliti menuliskan tujuan pengembangan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk pengenalan *Sex Education* untuk anak usia 5-6 tahun di Kota Palopo.
2. Untuk mengetahui rancangan pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk pengenalan *Sex Education* anak usia 5-6 tahun di Kota Palopo.
3. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran ular tangga untuk pengenalan *Sex Education* anak usia 5-6 tahun di Kota Palopo.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dikaji dalam penjelasan berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran terkhususnya untuk menstimulasi keterampilan kognitif dan sosial emosional anak terkait pengenalan pendidikan seksual AUD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi dalam membuat suatu media serta hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya.
- b. Bagi peserta didik, didalam proses pembelajaran, media yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara

aktif, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang baru.

- c. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat memberikan pengaruh yang positif kepada pihak sekolah dalam upaya pencegahan kekerasan seksual.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Nama media pembelajaran: Ular Tangga
2. Materi pembelajaran: *Sex Education* untuk anak usia 5-6 tahun.
3. Bentuk Produk :
 - a) Permainan ular tangga berbasis papan permainan yang dicetak pada spanduk berukuran 3x2 meter
 - b) Dadu berbahan flanel yang aman bagi anak-anak.
 - c) Kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dicetak dan dilaminasi untuk meningkatkan daya tahan.
 - d) Desain interaktif dengan warna cerah dan elemen visual yang menarik bagi anak usia dini.
4. Sasaran pengguna:
 - a) Anak usia 5-6 tahun, khususnya diseluruh TK di Kota Palopo.
 - b) Guru dan orang tua sebagai fasilitator dalam pengenalan materi.
5. Komponen permainan:
 - a) Kotak permainan (16 kotak) yang berisi pertanyaan edukasi seksual sesuai indikator *Internasional Technical Guidance On Sexuality Education* oleh UNESCO.

b) Tangga dan ular sebagai mekanisme permainan:

- 1) Tangga menunjukkan pemahaman yang benar dan membantu anak naik ketingkat lebih tinggi.
- 2) Ular sebagai pengingat akan konsekuensi dari tindakan yang tidak sesuai.

c). Kartu pertanyaan dan jawaban yang berisi skenario edukatif untuk membantu anak mengenali dan memahami konsep perlindungan diri.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran ular tangga untuk pengenalan *Sex Education* ini dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran ular tangga *Sex Education* membuat peserta didik dapat mengenal dan mempelajari tentang seks untuk anak usia dini.
- b. Pembelajaran yang bersifat interaktif, seperti permainan ular tangga, dapat meningkatkan pemahaman anak-anak usia dini terhadap konsep-konsep yang di ajarkan, termaksud *Sex Education*. Anak-anak lebih mungkin mengingat dan memahami informasi yang disampaikan melalui aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung.
- c. Anak-anak usia dini belajar paling efektif melalui permainan. Media permainan seperti ular tangga dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi mereka, sehingga mereka lebih mudah menyerap informasi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu sebagai berikut:

- a. Memerlukan waktu yang cukup lama dalam pembuatan dan validasi media pembelajaran sebelum dapat digunakan secara luas.
- b. Ketersediaan sumber daya dan bahan baku seperti spanduk dan dadu flanel mungkin terbatas di beberapa daerah.
- c. Keterangan pada fasilitator (guru atau orang tua) dalam menyampaikan materi secara tepat dan efektif.
- d. Masih membutuhkan pengujian lebih lanjut terhadap efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman anak tentang pendidikan seksual.
- e. Permainan ini hanya dapat digunakan dalam konteks kelas atau lingkungan terkontrol, belum memungkinkan untuk penggunaan mandiri oleh anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Tujuan dilaksanakan kajian mengenai penelitian yang relevan ialah untuk menjelaskan hasil-hasil penelitian dan buku-buku terdahulu dengan penelitian ini yang mempunyai topik dan tujuan yang sama untuk lebih menjelaskan tentang keaslian, keterbaharuan dan kepentingan penelitian bagi pengembangan keilmuan terkait.

Adapun beberapa penelitian yang senada dengan penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Elita Resti Aulia (2022) dengan judul “Media Ular Tangga Qr Code Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Elita Resti Aulia dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media ular tangga sebagai objek penelitian. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Elita Resti Aulia ini fokus pada kajian lingkup perkembangan kognitif anak yaitu perkembangan berpikir logis anak usia 5-6 tahun maka penelitian ini fokus pada pengenalan *Sex Education* anak usia 5-6 tahun.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Erfina Meta (2023) dengan judul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Erfina Meta dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media permainan ular tangga sebagai objek penelitian. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi

pembelajarannya jika Erfina Meta membawakan materi kemampuan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun, maka penelitian ini membahas materi pengenalan *Sex Education* untuk anak usia 5-6 tahun.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sitti Nurbaya (2020) dengan judul “Pengaruh Penerapan Pendidikan Seks (Media Ular Tangga) Terhadap Kemampuan Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Anak Jalanan Di Kampung Savana Kota Makassar”. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Sitti Nurbaya sama-sama menggunakan media ular tangga sebagai objek penelitian. Sedangkan Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek penelitian, di mana penelitian peneliti berfokus pada anak usia dini yang bersekolah di PAUD, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sitti Nurbaya berfokus pada anak jalanan.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan penelitian yang relevan dan penelitian yang akan dilaksanakan

No.	Nama Peneliti	Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Elita Resti Aulia	“Media Ular Tangga QR Code Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun” pada tahun 2022	Penelitian ini menggunakan media ular tangga sebagai objek penelitian	Fokus pada kajian perkembangan kognitif, khususnya kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Sedangkan, penelitian ini Fokus pada pengenalan <i>sex education</i> kepada anak

No.	Nama Peneliti	Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2.	Erfina Meta	“Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun” pada tahun 2023	Penelitian ini menggunakan media permainan ular tangga sebagai objek penelitian	usia 5-6 tahun Fokus pada kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun, sedangkan penelitian ini Fokus pada pengenalan <i>sex education</i> kepada anak usia 5-6 tahun
3.	Sitti Nurbaya	“Pengaruh Penerapan Pendidikan Seks (Media Ular Tangga) Terhadap Kemampuan Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Anak Jalanan Di Kampung Savana Kota Makassar” Pada tahun 2020	Penelitian ini menggunakan media ular tangga sebagai objek penelitian	Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek penelitian, di mana penelitian saya berfokus pada anak usia dini yang bersekolah di PAUD, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sitti Nurbaya berfokus pada anak jalanan.

B. Landasan Teori

1. Teori Perkembangan Anak Usia Dini

Penelitian ini merujuk teori belajar konstruktivisme Piaget serta teori sosial emosional Erik dan Erikson.

a. Jean Piaget

Penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme Piaget. Jean Piaget lahir di Swiss dan berkewarganegaraan Swiss. Ia berbicara dalam bahasa Prancis, sehingga namanya diucapkan 'Jean Piajey'. Sebagai ahli dalam bidang Biologi dan Psikologi, Piaget telah meraih gelar doktor pada usia 21 tahun. Ia telah menulis lebih dari 30 buku berkualitas yang membahas tema perkembangan anak dan kognitif. Dominasi aliran Behaviorisme yang diprakarsai oleh Watson (1878-1958) menyebabkan pemikiran Piaget baru mendapat pengaruh di Amerika Serikat, Kanada, dan Australia sekitar tahun 1950-an. Piaget dikenal sebagai pelopor konstruktivisme yang memiliki pengaruh sangat besar terhadap teori ini. Menurut Piaget, konstruktivisme adalah sistem yang menjelaskan bagaimana siswa dapat beradaptasi dan menyempurnakan pengetahuan mereka. Dalam proses pembelajaran, terdapat dua proses utama yang terjadi: proses organisasi dan proses adaptasi. Proses organisasi terjadi ketika seseorang memperoleh informasi baru kemudian menghubungkannya dengan struktur-struktur atau informasi-informasi dari pengetahuan yang telah ada sebelumnya dalam otak. Sedangkan proses adaptasi merupakan proses yang memiliki dua kegiatan: pertama, asimilasi yaitu mengintegrasikan atau menggabungkan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang. Proses kedua melibatkan transformasi struktur pengetahuan yang telah

ada sebelumnya atau yang sudah dimiliki menjadi struktur pengetahuan baru, dengan tujuan mencapai keadaan keseimbangan (equilibrium).

Jean Piaget mengidentifikasi empat tahap perkembangan kognitif pada peserta didik. Pertama, tahap sensorimotor (0-2 tahun), di mana anak mengenali lingkungannya melalui indera seperti penglihatan, penciuman, pendengaran, dan perabaan. Kedua, tahap praoperasional (2-7 tahun), saat keterampilan motorik dan bahasa mulai berkembang, namun kemampuan intelektual masih terbatas karena anak belum dapat bernalar secara logis. Ketiga, tahap operasional konkret (7-11 tahun), di mana anak mulai berpikir logis terhadap peristiwa konkret, tetapi belum mampu memahami konsep abstrak atau hipotesis. Keempat, tahap operasional formal (11 tahun ke atas), ketika anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir abstrak dan mencapai kematangan intelektual. Selain tahapan perkembangan kognitif, Piaget juga membagi proses belajar menjadi tiga tahap, yaitu asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi. Asimilasi adalah proses mengintegrasikan informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah ada. Akomodasi terjadi ketika seseorang menyesuaikan struktur kognitifnya untuk menghadapi situasi baru. Sementara itu, equilibrasi merupakan proses berkelanjutan yang menjaga keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi dalam perkembangan kognitif.¹⁵

b. Erik dan Joan Erikson

Teori perkembangan sosial-emosional manusia dikemukakan oleh Erik dan Joan Erikson, dua ahli teori pembangunan manusia pada abad ke-20. Mereka

¹⁵ Zihniatul Ulya, "Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget Dan Teori Neuroscience Dalam Pendidikan," *Al-Mudarris: Journal Of Education* 7, no. 1 (30 April 2024): 12–23, <https://doi.org/10.32478/vg1nnv56>.

memandang kehidupan sebagai serangkaian sembilan krisis yang harus diatasi pada setiap tahap perkembangan. Dalam setiap krisis, terdapat interaksi antara tubuh, pikiran, budaya, dan lingkungan sekitar. Setiap tahap perkembangan terjadi pada periode tertentu dalam kehidupan, mulai dari bayi hingga usia dewasa lanjut. Proses perkembangan ini, beserta tantangan yang menyertainya, dapat diibaratkan sebagai gelombang yang terus bergerak sepanjang kehidupan.

a). Pada tahun pertama kehidupannya, seorang bayi berinteraksi dengan dunia untuk membentuk rasa percaya atau ketidakpercayaan. Jika bayi mendapatkan perawatan yang konsisten, seperti diberi makan tepat waktu, diganti popoknya secara teratur, serta menerima perhatian yang cukup, ia akan belajar mempercayai pengasuh dan lingkungannya. Sebaliknya, jika kebutuhan dasarnya tidak terpenuhi secara stabil, bayi cenderung mengembangkan rasa ketidakpercayaan terhadap lingkungannya.

b). Balita mengalami konflik Otonomi dan Malu/Keraguan (*shame/doubt*). Tahap ini berputar di sekitar individu yang mulai memberi makan dirinya sendiri, menggunakan kamar mandi padanya sendiri, dan mengekspresikan keinginannya sendiri seperti memilih pakaian sendiri. Hasil dari menyelesaikan konflik ini dengan cara yang berhasil, anak-anak merasa kompeten dalam membuat pilihan untuk diri mereka sendiri.

c). Pada masa prasekolah atau taman kanak-kanak, anak-anak mengalami tahap perkembangan yang melibatkan konflik antara inisiatif dan rasa bersalah. Pada tahap ini, mereka mulai mengembangkan rasa percaya diri serta kemampuan untuk berkontribusi. Di lingkungan kelas, mereka diberikan tanggung jawab kecil,

seperti menjadi pemimpin barisan atau membantu menyajikan makanan ringan, yang membantu mereka membangun keterampilan dan kepercayaan diri.

d). Saat memasuki usia sekolah, anak-anak menghadapi konflik antara industri dan inferioritas. Pada tahap ini, mereka mulai memahami pentingnya bekerja keras dan peran mereka dalam masyarakat. Bersekolah dan berinteraksi dengan teman sebaya di dalam kelas—terkadang untuk pertama kalinya—mengajarkan mereka cara berinteraksi, berkontribusi sebagai bagian dari kelompok, serta menerapkan sikap sopan dalam kehidupan sehari-hari.

e). Saat memasuki masa remaja, individu menghadapi konflik identitas. Pada tahap ini, pra-remaja dan remaja mulai mengeksplorasi jati diri mereka, memahami nilai-nilai yang mereka anut, serta mempertimbangkan pilihan dan arah yang akan mereka ambil dalam kehidupan di masa depan.

f). Pada masa dewasa awal individu menghadapi krisis *Intimacy and Isolation* (*intimacy and isolation*). Konflik ini mencakup tahap kehidupan di mana individu berinvestasi dalam hubungan interpersonal seperti persahabatan dekat, dan dibimbing dalam karir dan dalam pernikahan.

g). Orang dewasa terus mengalami perkembangan sesuai dengan teori Erikson. Pada usia paruh baya hingga lanjut, mereka menghadapi konflik antara generativitas dan stagnasi. Generativitas berarti memberikan kontribusi yang bermakna bagi generasi berikutnya, baik melalui pelestarian budaya, berbagi keterampilan dan bakat, maupun memberikan dukungan finansial untuk tujuan yang bernilai.

h). Saat memasuki usia lebih tua, individu menghadapi konflik antara integritas dan keputusasaan. Mengatasi konflik ini melibatkan refleksi terhadap kehidupan yang telah dijalani serta menemukan makna dan nilai dalam pengalaman yang telah dilalui.

i). Tahap terakhir adalah gerotransendensi, di mana setiap aspek kehidupan menjadi tantangan sehari-hari karena kemampuan fisik individu menurun dibandingkan dengan masa lalu.

Anak-anak yang memiliki kesehatan emosional yang baik cenderung terlibat dalam permainan yang positif, di mana mereka dapat mengekspresikan diri dengan bebas, berinteraksi secara harmonis, dan mengembangkan keterampilan sosial. Selain itu, mereka lebih mampu membangun persahabatan yang bersifat timbal balik, saling mendukung, dan berlangsung dalam jangka panjang. Dengan keterampilan sosial yang berkembang dengan baik, mereka juga lebih mungkin diterima oleh teman sebaya, merasa dihargai dalam kelompok, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial yang beragam. Melalui permainan, mereka belajar bagaimana bekerja dalam tim dan bekerja sama dengan orang lain. Perilaku dan interaksi mereka mempengaruhi cara guru memandang mereka dan cara mereka diperlakukan oleh rekan-rekan mereka. Sejak prasekolah, hubungan anak-anak berkembang dengan satu lain dapat memiliki dampak yang langgeng pada prestasi akademik, karena mereka dapat berkontribusi lebih positif perasaan tentang sekolah dan keinginan untuk terlibat dalam kegiatan kelas, yang dapat, pada gilirannya, mengarah ke tingkat yang lebih tinggi tingkat pencapaian. Sebaliknya, penolakan dini oleh teman sebaya telah dikaitkan dengan akademik

yang gigih dan kesulitan sosial di sekolah dasar. Guru prasekolah memainkan peran kunci dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak-anak. Mereka yang terampil mampu mengenali dan mengatasi konflik antar anak sejak dini, memberikan bimbingan praktis dalam mengelola emosi, berinteraksi positif dengan teman sebaya, dan membangun kecerdasan emosional yang fundamental. Dengan intervensi yang tepat, guru dapat membantu anak-anak belajar cara berkomunikasi efektif, mengendalikan perasaan mereka, serta memahami dan merespons perasaan orang lain dengan empati.¹⁶

Perkembangan Anak Usia Dini Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 dapat dilihat pada tabel berikut:¹⁷

Lingkungan Perkembangan	Tingkat Pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 5-6 tahun
(Kognitif) Belajar dan Pemecahan Masalah Sosial Emosional A. (Kesadaran Diri)	Penerapan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 1. Memperllihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi. 2. Memperllihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat). 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar).
B. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	1. Tahu akan hak nya. 2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan). 3. Mengatur diri sendiri. 4. Bertanggung jawab atau perilakunya untu kebaikan diri sendiri

¹⁶ Syahreni Yenti, "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (AUD): Studi Literatur," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 9814–19.

¹⁷ "Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini," Database Peraturan Perundang-undangan Indonesia - [PERATURAN.GO.ID], diakses 17 Maret 2025, <https://peraturan.go.id/id/permendikbud-no-137-tahun-2014>.

C. Perilaku Prosocial	1. Bermain dengan teman sebaya. 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain. 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah). 6. Bersikap kooperatif dengan teman. 7. Menunjukkan sikap toleran,. 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb). 9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.
-----------------------	--

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau penghubung. Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa guna mencapai proses belajar yang lebih efektif. Secara lebih spesifik, media dalam kegiatan belajar mengajar sering diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi baik secara visual maupun verbal. Menurut Musfiquon, media pembelajaran berperan sebagai perantara yang membantu guru dan siswa dalam memahami materi secara lebih efektif dan efisien.

Menurut Azikiwe media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba,

penciuman dan pengecapan saat menyampaikan pelajarannya. Media pembelajaran merupakan sarana penyampai informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan dalam proses belajar-mengajar. Menurut Latuheru, media mencakup bahan, alat, serta metode atau teknik yang digunakan dalam pembelajaran agar interaksi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif dan bermanfaat. Sudjana berpendapat bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses pengajaran yang dikelola oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih terstruktur. Aqib menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa guna meningkatkan proses belajar mereka. Sementara itu, Mudhofir menambahkan bahwa selain berfungsi sebagai sumber belajar, media juga dapat berupa manusia, benda, atau peristiwa yang membantu menciptakan kondisi yang mendukung siswa dalam memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan.¹⁸

Media pembelajaran adalah berbagai alat atau sarana yang digunakan untuk mendukung dan memperlancar proses pembelajaran, sehingga menjadi lebih efektif, efisien, dan optimal. Dengan adanya media pembelajaran, materi yang disampaikan oleh pengajar dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, serta membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Di era modern saat ini, metode pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku dan papan tulis saja. Seiring dengan perkembangan teknologi dan inovasi di dunia pendidikan, tersedia berbagai macam media pembelajaran yang dapat

¹⁸ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021), <https://eprints.unm.ac.id/20720/>.

dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Para pengajar kini memiliki lebih banyak pilihan dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton.¹⁹

Berdasarkan penjelasan mengenai teori pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, dengan tujuan mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Media ini dapat berupa alat grafis, fotografis, atau elektronik yang memproses dan menyusun informasi. Media juga mencakup segala sesuatu yang melibatkan indera siswa untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar mereka. Alat, metode, dan teknik yang digunakan sebagai media bertujuan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi edukatif antara guru dan siswa, serta membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media menurut Sudjana manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;

¹⁹ Fadilah Aisyah, Nurzakayah Kiki Rizki, dan Kanya Nasywa Atha, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran | Journal of Student Research," diakses 18 Maret 2025, <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>.

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.²⁰

Ambarini et al. mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, di antaranya dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mendorong motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengontrol dan mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Penggunaan media dalam pengajaran juga memungkinkan metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, melengkapi komunikasi verbal yang disampaikan oleh guru saat menjelaskan materi. Keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh kemampuannya dalam mengintegrasikan berbagai elemen, seperti teks, gambar, simbol, dan tulisan dalam penyampaian materi. Dengan demikian, pembelajaran berbasis media lebih efektif dalam membangun pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional.²¹

Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangatlah penting untuk

²⁰ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021), <https://eprints.unm.ac.id/20720/>.

²¹ Hasan dkk.

menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengasyikkan dalam proses pembelajaran. Karena media memiliki kemampuan untuk menyatukan kata-kata, tulisan, gambar, serta simbol-simbol saat penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Hal itulah yang membuat pembelajaran menggunakan media lebih mampu menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Media membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam, sehingga siswa tidak hanya pasif mendengarkan tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Ini juga membantu guru untuk mengelola waktu dan energi dengan lebih efektif, membuat setiap sesi pembelajaran lebih dinamis dan menarik bagi semua pihak yang terlibat.

3. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan yang telah banyak dikenali oleh anak sehingga tidak perlu waktu yang lama untuk mengenalkan serta menjelaskan permainan ini kepada anak. Menurut Vygotsky dkk mengemukakan bahwa permainan dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, sosial, bahasa, fisik motorik dan pengenalan huruf. Bermain pada anak usia dini adalah sebuah proses anak dalam memahami lingkungan yang ada disekitarnya, maka dari itu bermain pada anak usia dini harus memenuhi persyaratan tertentu agar dapat optimal dilaksanakan dan berdampak positif bagi anak. Ular tangga bagaikan media pendidikan yang cukup menarik, anak jadi bahagia, anak terasa bagaikan bermain meski pada realitanya permainan ini ialah belajar sembari bermain. Dengan bermain ular tangga dapat

meningkatkan kemampuan berhitung anak. Selain itu berdasarkan penelitian Nanik Handayani melalui media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.²²

Permainan ular tangga merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu, serta terdiri dari kotak-kotak yang dilengkapi dengan gambar tangga dan ular. Dalam permainan ini, peserta didik diajak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menemukan serta memahami sendiri hasil belajar yang ingin dicapai. Karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, permainan ular tangga dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dikembangkan dengan menyesuaikan permainan tradisional tersebut agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan bertujuan untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Menurut Rifki Afandi, penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 45%, yang menunjukkan adanya dampak positif terhadap pemahaman siswa. Selain itu, Rahina juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis ular tangga terbukti efektif dalam

²² Erfina Meta dan Melia Dwi Widayanti, "Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *PAUD Teratai* 12, no. 2 (7 Agustus 2023), <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/56756>.

meningkatkan daya serap serta pemahaman peserta didik selama proses belajar berlangsung.²³

Media yang digunakan berupa alat permainan ular tangga. Peneliti membuat ular tangga yang di cetak seperti spanduk. Media permainan ular tangga dibuat dari bahan spanduk yang berukuran 3x2m, dan anak sendiri sebagai pionnya. Aturan bermain sama dengan permainan ular tangga pada umumnya. Jika anak berada di tangga maka anak tersebut akan menaiki tangga. Namun sebaliknya jika berada di ekor ular maka anak harus turun kebawah. Jika anak berdiri pada satu kotak yang didalamnya terdapat perintah beraktivitas misalnya tepuk tangan dua kali atau melompat tiga kali maka anak melakukan aktivitas tersebut sesuai dengan jumlah yang ditetapkan.²⁴

Berdasarkan penjelasan mengenai pengertian permainan ular tangga tersebut, dapat disimpulkan bahwa Permainan ular tangga adalah alat edukatif yang bermanfaat untuk anak usia dini, membantu dalam perkembangan kognitif, sosial, bahasa, fisik motorik, dan pengenalan huruf. Menurut Vygotsky, bermain membantu anak memahami lingkungan mereka. Penelitian menunjukkan bahwa ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan kognitif anak. Permainan ini, yang melibatkan anak sebagai pion dan menggunakan dadu, dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

²³ Wati Anjelina, "Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasa," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2021.

²⁴ Royani Royani, Ida Ida, dan Dadan Suryana, "Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini," *urnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2023.

4. Pendidikan seksual

Pendidikan Seks (*Sex Education*) merupakan upaya mendidik anak tentang perlindungan diri dan pencegahan pelecehan dan kekerasan seksual. Pendidikan seksualitas sebagai upaya menciptakan kesadaran bagi anak-anak tentang sentuhan yang baik dan buruk. Guru menekankan pada pengajaran tentang bagian tubuh dan bagaimana anak-anak harus mampu melindungi bagian pribadi mereka.²⁵ Menurut Boyke D. N dalam *Madani*, pendidikan seks bagi anak-anak bukanlah tentang mengajarkan cara berhubungan seksual, melainkan memberikan pemahaman yang sesuai dengan usia mereka. Pemahaman ini mencakup fungsi organ reproduksi serta naluri alamiah yang mulai berkembang. Selain itu, pendidikan seks juga bertujuan untuk menanamkan kesadaran akan pentingnya menjaga dan merawat organ intim, memberikan pemahaman mengenai hubungan yang sehat, serta mengenalkan risiko-risiko yang berkaitan dengan masalah seksual. Pada anak usia dini, pendidikan seks lebih ditekankan pada pemahaman mengenai kondisi tubuh mereka, kesadaran akan perbedaan antara laki-laki dan perempuan, serta upaya perlindungan dari kekerasan seksual. Pendidikan ini membantu anak mengenali identitas dirinya, memahami peran keluarga, serta mengenal bagian-bagian tubuh mereka dan ciri-cirinya. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengenalkan tubuh dan ciri-cirinya adalah melalui media visual seperti gambar dan poster, serta dengan lagu dan permainan. Pendidikan seks pada dasarnya merupakan upaya pengajaran, penyadaran, dan pemberian informasi mengenai aspek-aspek seksual yang bertujuan untuk melindungi anak

²⁵Aisyah Nafisah dkk., "Sex Education pada Anak Usia Dini di Lingkungan Sekolah: Persepsi Guru," *RAJULA: Journal of Early Childhood Education Studies* 1, no. 2 (31 Mei 2024): 109–19.

dari kebiasaan yang tidak sesuai dengan norma agama serta mencegah kemungkinan terjadinya penyimpangan seksual. Pada anak usia dini, pendidikan seks dapat diberikan untuk menjelaskan fungsi organ reproduksi laki-laki dan perempuan, sekaligus mengajarkan cara menjaga diri dari orang-orang yang berpotensi melakukan kekerasan seksual. Salah satu tujuan utama dari pendidikan seks pada anak adalah melindungi kesehatan tubuh mereka dan membangun kesadaran agar mereka dapat mengenali serta menghindari tindakan yang berbahaya.²⁶

Fatma & Maulidiyah juga menerapkan pendekatan permainan dalam mengenalkan pendidikan seks kepada anak usia dini. Dalam penelitian mereka, permainan engklek yang telah dimodifikasi digunakan sebagai metode eksperimen untuk meningkatkan pemahaman pendidikan seks pada anak usia 5-6 tahun. Salah satu bentuk perlindungan yang dapat diberikan kepada anak usia dini agar terhindar dari kejahatan pelecehan seksual adalah melalui pengenalan pendidikan seks sejak dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek yang telah dimodifikasi mampu memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman anak-anak tentang pendidikan seks pada usia tersebut.

Materi pendidikan seks sangat penting untuk dikenalkan kepada anak-anak sebagai bentuk pencegahan apabila mereka menghadapi situasi yang berisiko terhadap pelecehan seksual. Untuk memastikan pendidikan seks dapat disampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh anak usia dini, diperlukan strategi khusus dalam penyampaiannya. Seperti yang dijelaskan oleh Wahyuni &

²⁶Itoh Masitoh dan Ade Hidayat, "Tingkat Pemahaman Orang Tua Terhadap Pendidikan Seksualitas Pada Anak Usia Dini," *Indonesian Journal of Educational Counseling* 4, no. 2 (30 Juli 2020): 209–14, <https://doi.org/10.30653/001.202042.163>.

Azizah, anak usia dini memiliki cara belajar dan memahami sesuatu dengan strategi tertentu yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Salah satu metode efektif dalam mengenalkan pendidikan seks pada anak adalah melalui permainan, seperti permainan ular tangga. Permainan ini dapat dimodifikasi dengan menyisipkan materi pendidikan seks sehingga anak-anak tidak merasa sedang belajar secara formal, melainkan menganggapnya sebagai aktivitas bermain yang menyenangkan. Dengan cara ini, anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pendidikan seks tanpa merasa terbebani oleh proses pembelajaran.²⁷

Dari penjelasan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa Pendidikan seks pada anak usia dini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang perlindungan diri dan pencegahan kekerasan seksual. Ini melibatkan pengajaran mengenai bagian tubuh, identitas diri, dan menjaga organ intim. Pendidikan ini tidak hanya mencakup pengetahuan tentang alat kelamin, tetapi juga pentingnya hubungan yang sehat dan risiko seksual. Berbagai metode, termasuk media gambar, poster, lagu, dan permainan seperti ular tangga dan engklek modifikasi, digunakan untuk menyampaikan materi ini. Penelitian menunjukkan bahwa permainan dapat efektif dalam meningkatkan pemahaman anak tentang pendidikan seks, membantu mereka mengenali dan menghindari situasi berbahaya.

²⁷ Rendy Setyowahyudi M.Pd dan Rosalia Leda, "Ragam Strategi Pengenalan Pendidikan Seks Bagi Anak Usia Dini," *Journal of Education for All* 1, no. 2 (14 Juni 2023): 117–26, <https://doi.org/10.61692/edufa.v1i2.34>.

5. Indikator Pendidikan Seksual

Indikator pendidikan seks untuk anak usia 5-8 tahun, berdasarkan delapan konsep utama pada *Internasional Technical Guidance on Sexuality Education* tahun (2018).

a. Relationship:

- 1). Mengenal berbagai jenis keluarga (keluarga inti, orang tua tunggal, keluarga besar, dll)
- 2). Memahami peran dan kebutuhan anggota keluarga
- 3). Menghargai dan menunjukkan toleransi terhadap jenis keluarga yang berbeda.

b. Values, Right, Culture, and Sexuality

- 1). Mengenal nilai-nilai dasar seperti kesetaraan, toleransi, dan penerimaan
- 2). Memahami bahwa setiap individu memiliki hak asasi manusia, termasuk hak atas privasi

c. Understanding Gender

- 1). Memahami perbedaan antara jenis kelamin biologis dan gender
- 2). Menghargai identitas gender orang lain dan tidak mendiskriminasi

d. Violence and staying safe

- 1). Mengenal jenis kekerasan, termasuk bullying dan kekerasan berbasis gender
- 2). Memahami hak atas integritas tubuh dan cara mengatakan “tidak” pada sentuhan yang tidak diinginkan.

e. Skills for health and well-being

- 1). Belajar tentang pengaruh teman sebaya (positif dan negatif)

2). Mengenali langkah-langkah dalam membuat keputusan yang sehat dan bertanggung jawab.

f. The Human body and development

1). Mengetahui bagian tubuh yang bersifat pribadi dan pentingnya menjaga kebersihan tubuh

2). Memahami fungsi tubuh dengan cara yang sesuai usia

g. Sexuality and sexual behavior

1). tidak ada indikator perilaku seksual eksplisit pada kelompok usia ini, melainkan fokus pada pembentukan pemahaman tentang emosi dan hubungan

h. Sexual and Reproductive Health

1). Mulai memahami konsep dasar kesehatan reproduksi melalui diskusi ringan tentang tubuh dan kebersihan.²⁸

Tabel 2.2 Indikator pertanyaan dan jawaban dalam permainan ular tangga

No	Indikator	Aspek yang diukur	Contoh pertanyaan	Jenis jawaban
1	Hubungan : Membantu teman	Tindakan	Jika temanmu sedih, apa yang kamu lakukan?	A. Beritahu guru B. Diam saja C. Pergi menjauh
2	Nilai : Menghormati perbedaan	Sikap	Apakah semua teman mu sama berharganya meskipun berbeda?	Ya/Tidak
3	Hak : Privasi Tubuh	Pengetahuan	Apa yang kamu lakukan jika ada orang menyentuhmu dengan tidak nyaman?	A. Beritahu guru B. Diam saja C. Pergi menjauh
4	Gender : Menghormati gender orang	Sikap	Apakah kamu bermain dengan teman meskipun mereka berbeda?	Ya/Tidak

²⁸ Audrey Azoulay, *International technical guidance on sexuality education* (UNESCO, 62018).

	lain.			
5	Kekerasan : melapor kepada orang dewasa	Tindakan	Siapa yang harus kamu beri tahu jika ada yang membuatmu takut?	A. Beritahu guru B. Diam saja C. Pergi menjauh.
6	Tubuh : Mengetahui bagian tubuh pribadi.	Pengetahuan	Sebutkan bagian tubuhmu yang bersifat pribadi	Mulut, Dada, Kamaluhan dan Bokong (Pantat),
7	Kesejahteraan : memilih keputusan yang baik.	Tindakan	Apa yang harus dilakukan jika teman menyuruhmu melakukan hal buruk?	A. Beritahu guru B. Diam saja C. Pergi menjauh
8	Seksualitas : Menunjukkan rasa sayang sikap	Sikap	Sebutkan cara kamu menunjukkan rasa sayang kepada temanmu	Memberikan pelukan

6. Peraturan terkait Pentingnya Pendidikan Seksual Bagi Anak Usia dini di

Indonesia

1) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak

Undang-Undang ini merupakan perubahan atas UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Beberapa poin yang berkaitan dengan pendidikan seksual bagi anak adalah:

- a. Pasal 59: Negara, pemerintah, dan masyarakat wajib memberikan perlindungan khusus kepada anak dari kejahatan seksual dan eksploitasi.
- b. Pasal 72: Pendidikan kesehatan reproduksi dan seksualitas dapat diberikan dalam sistem pendidikan formal maupun nonformal.

2) Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan

Undang-Undang ini mengatur tentang kesehatan reproduksi, yang mencakup hak anak dalam mendapatkan informasi tentang kesehatan seksual.

- a. Pasal 136 Ayat (1): Pemerintah wajib menyelenggarakan upaya kesehatan reproduksi yang bertujuan untuk meningkatkan derajat kesehatan reproduksi masyarakat.
- b. Pasal 136 Ayat (3): Informasi, edukasi, dan layanan kesehatan reproduksi harus diberikan sejak usia dini.

3) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 82 Tahun 2015 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Tindak Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan.

Dalam regulasi ini, satuan pendidikan wajib memberikan pendidikan karakter, termasuk pendidikan seksual, untuk mencegah kekerasan seksual di lingkungan sekolah.

4). Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 61 Tahun 2014 tentang Kesehatan Reproduksi

- a. Pasal 4 Ayat (1): Anak berhak mendapatkan informasi dan edukasi mengenai kesehatan reproduksi sesuai dengan tahap perkembangannya.
- b. Pasal 8: Pemerintah wajib menyediakan informasi dan pendidikan kesehatan reproduksi melalui berbagai jalur, termasuk keluarga dan sekolah

5). Konvensi Hak Anak (*Convention on the Rights of the Child – CRC*), yang telah diratifikasi melalui Keputusan Presiden No. 36 Tahun 1990

Dalam CRC, anak-anak memiliki hak untuk mendapatkan informasi yang benar dan sesuai dengan perkembangan usia mereka mengenai kesehatan, termasuk kesehatan seksual dan reproduksi.

C. Hipotesis

Hipotesis Umum

H_0 (Hipotesis Nol): Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan tidak memenuhi kriteria validitas dan efektivitas sebagai media pembelajaran *Sex Education* bagi anak usia 5-6 tahun di Kota Palopo.

H_1 (Hipotesis Alternatif): Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dan efektivitas sebagai media pembelajaran *Sex Education* bagi anak usia 5-6 tahun di Kota Palopo.

Hipotesis Spesifik Sesuai dengan Tahapan Pengembangan

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

- a. H_{01} : Tidak terdapat kebutuhan yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk *Sex Education* di Kota Palopo.
- b. H_{11} : Terdapat kebutuhan yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk *Sex Education* di Kota Palopo.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

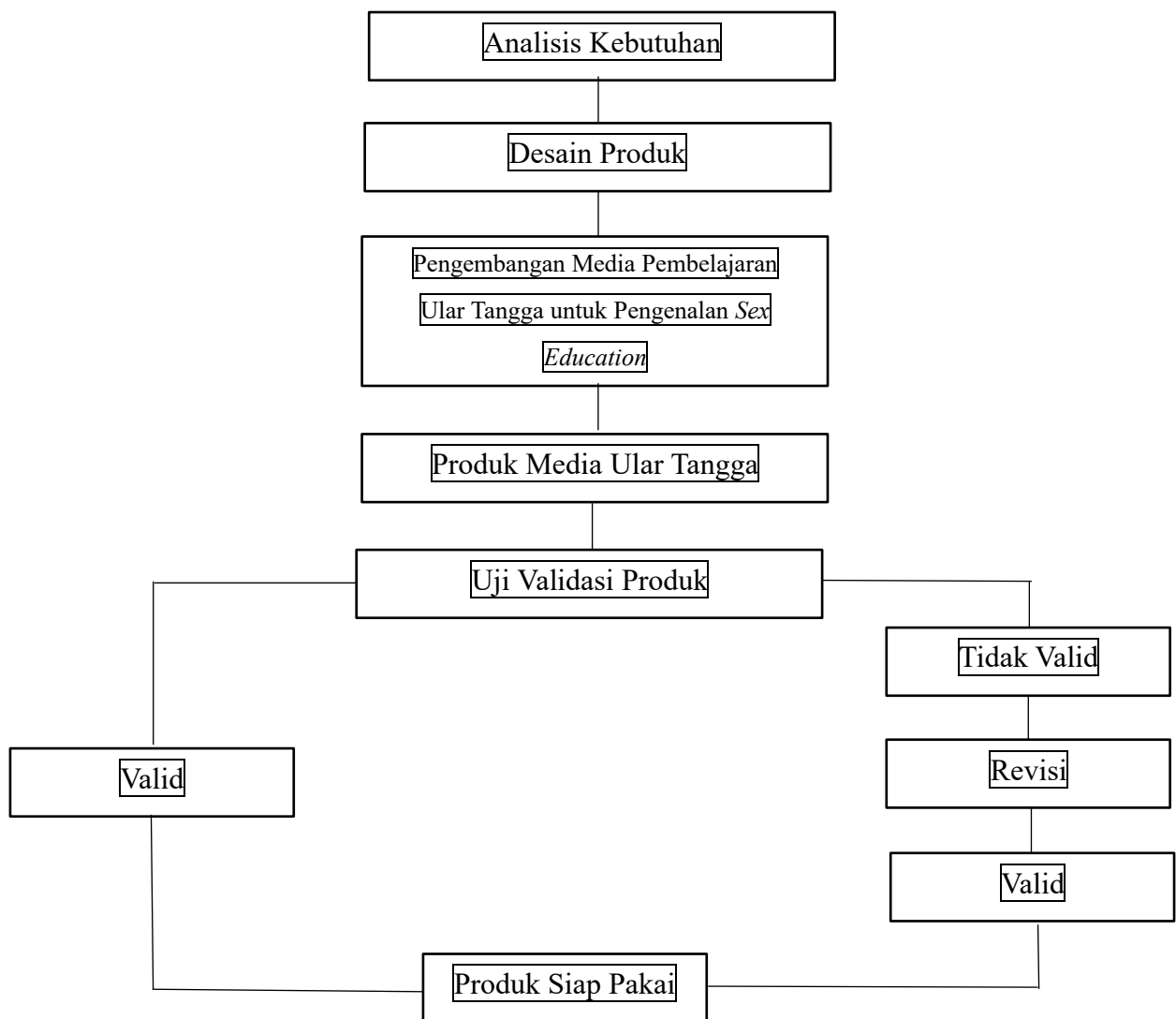
- a. H_{02} : Desain media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan tidak sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini.
- b. H_{12} : Desain media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. H_{03} : Produk media pembelajaran ular tangga tidak memenuhi standar validasi ahli dalam aspek isi materi dan media pembelajaran.
- b. H_{13} : Produk media pembelajaran ular tangga memenuhi standar validasi ahli dalam aspek isi materi dan media pembelajaran.

D.Kerangka Pikir

Berikut desain kerangka pikir pengembangan produk, dapat dilihat pada gambar 2.1 sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

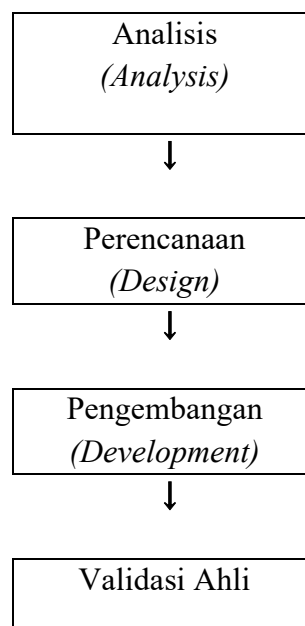
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Pendekatan ini melibatkan proses menciptakan suatu produk tertentu yang kemudian di uji untuk mengetahui tingkat efektivitasnya. Metode pengembangan dapat di artikan sebagai pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk mengkaji, merancang, memproduksi, serta menguji kelayakan media yang di hasilkan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi, and Evaluation*).

TAHAP PENGEMBANGAN



Gambar 3.1 Bagan Tahap Pengembangan

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan proses untuk menentukan apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan proses merancang atau mengembangkan produk dengan menggunakan data yang diperoleh dari tahap sebelumnya.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan rancangan produk yang mencakup penyajian media dan perangkat pembelajaran serta membuat alat evaluasi seperti lembar validasi untuk para ahli dan angket penilaian produk untuk guru.

4. Validasi Ahli

Tahap dimana media yang telah selesai dibuat kemudian diuji kelayakannya oleh para ahli. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mix Method* yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode deskriptif dipakai dalam melakukan analisis kebutuhan, sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk menguji validitas produk.

B. Lokasi dan waktu penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Palopo.

2. Waktu penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian yaitu Juli – Februari 2025.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK Kota Palopo. Objek penelitian adalah media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

D. Prosedur Pengembangan

Tahapan pengembangan yang diterapkan oleh peneliti pada penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE. Adapun tahap penelitian yang dilakukan dalam penelitian pengembangan adalah:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis pendahuluan, yang merupakan langkah pertama dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengumpulkan data terkait kebutuhan pengembangan media. Kegiatan pada tahap ini meliputi observasi terhadap peserta didik dan wawancara dengan guru. Analisa kebutuhan pendidikan dilakukan dengan cara wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi kebutuhan akan media yang dikembangkan sesuai dengan apa yang peserta didik butuhkan, serta observasi didalam kelas untuk mendapatkan informasi terkait dengan kebutuhan peserta didik terhadap media secara langsung. Adapun analisis kurikulum, untuk memastikan bahwa penelitian pengembangan sesuai dengan program pembelajaran yang berlaku.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain produk awal, di mana dilakukan perancangan media ular tangga untuk pengenalan *sex education* berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya. Adapun tahap perancangan ini meliputi:

- a. Kompetensi dasar atau indikator pengembangan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sebagai dasar dalam pengembangan media ular tangga untuk pengenalan *Sex Education*.
- b. Spesifikasi media. Meliputi penyusunan komponen media ular tangga untuk pengenalan *Sex Education*.
- c. Penyusunan alat penilaian media yaitu lembar validasi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap pembuatan media ular tangga untuk pengenalan *Sex Education* berdasarkan rancangan pada tahap sebelumnya. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun materi, membuat desain, mencetak spanduk permainan ular tangga dan membuat dadunya.

4. Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi produk, sebagai tahap terakhir, dimana media yang telah selesai dibuat diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi, produk kemudian diperbaiki dengan mempertimbangkan saran dan masukan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Penyempurnaan produk kemudian dilakukan setelah melalui tahapan validasi dan revisi dari para validator, sehingga dihasilkan produk media yang valid yang akan digunakan dalam proses pembelajaran untuk pengenalan *Sex Education* anak usia 5-6 tahun di Kota Palopo.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian memiliki peran penting dalam menyediakan informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mencapai tujuan penelitian secara komprehensif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam pengembangan media ular tangga sebagai strategi untuk pengenalan *Sex Education* anak di Kota Palopo adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan pendidikan seks untuk anak usia dini, teori media pembelajaran dan penelitian jenis.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru kelas untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya secara langsung kepada narasumber mengenai proses pembelajaran yang dilakukan, penggunaan media pembelajaran, jenis media pembelajaran yang digunakan, respon peserta didik dan pandangan serta kebutuhan guru terhadap media yang dikembangkan.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu daftar pertanyaan/ Pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subjek, baik secara individual untuk mendapatkan informasi tertentu. Kuesioner digunakan untuk mengambil data pada kegiatan validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Tabel .3.1 Tabel Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No.	Hal yang ditanyakan
1	Proses pembelajaran yang dilakukan dalam mengenalkan pendidikan seks kepada peserta didik
2	Penggunaan media pembelajaran
3	Jenis media pembelajaran yang digunakan
4	Respon peserta didik dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan media
5	Pandangan dan kebutuhan guru terhadap media ular tangga untuk pengenalan <i>sex education</i>

4. Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan untuk mendapatkan hasil penilaian mengenai kualitas produk media yang dikembangkan. Lembar penilaian ini berisi indikator yang akan dinilai oleh para validator.

Adapun nama-nama validator instrumen analisis kebutuhan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Nama-nama Validator

NO.	Nama	Ahli
1	Eka Poppy Hutami S.Pd., M.Pd	Materi
2	Nur Fakhrunnisa S.Pd., M.Pd	Media

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menganalisis data hasil validasi para ahli. Data hasil validasi para ahli dianalisis dengan mempertimbangkan komentar serta masukan dari validator. Analisis data validasi ahli diperoleh dari penilaian ahli materi dan media, ahli bahasa dan desain pembelajaran berdasarkan angket yang diberikan. Hasil analisis tersebut dijadikan pedoman dalam merevisi produk. Setiap validator akan diberikan lembar validasi setiap instrument untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1-4 seperti berikut:

Tabel. 3.3 Skala Angket²⁹

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator teknik analisis data validitas yaitu dari tabulasi oleh para ahli materi, bahasa dan desain bahan ajar dicari persentasenya dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase validasi.

SPI = Skor Per Item.

SM = Skor Maksimum.

²⁹ “Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran E-learning Berbasis Blog Pada Materi Sistem Periodik Elemen | Oktoberya | Konfigurasi : Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan,” diakses 17 Maret 2025, <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/konfigurasi/article/view/14009>.

Untuk menginterpretasi nilai validitas, maka digunakan pengklasifikasian validitas seperti yang ditunjukkan pada Tabel kriteria validitas berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Skor Validator

Skor Nilai %	Keterangan
100	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
85,1-99,99	Sangat valid, dapat digunakan namun perlu revisi kecil
70,1-85,00	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
50,01-70,00	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
01,00-50.00	Tidak valid, tidak boleh digunakan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga

Untuk Pengenalan *Sex Education*

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media ular tangga, yang bertujuan untuk mengenalkan *Sex Education* pada anak-anak usia dini di Kota Palopo.

Tujuan dilakukan analisis kebutuhan adalah untuk mengidentifikasi aspek-aspek penting yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di salah satu TK di Kota Palopo, diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai konsep perlindungan diri. Guru juga mengungkapkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pendidikan seks karena kurangnya media pembelajaran yang sesuai. Guru membutuhkan alat bantu yang dapat membantu anak memahami materi secara sederhana dan menyenangkan tanpa menimbulkan kecemasan atau ketakutan.³⁰

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan media pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan konsep perlindungan diri pada anak usia dini masih terbatas pada cerita bergambar atau diskusi verbal. Metode ini kurang menarik bagi anak-anak yang lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan.

³⁰ Anita Rachman, Observasi, Mei 2024, TK Umega Kota Palopo.

Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan seperti ular tangga dikembangkan untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, memberikan pengalaman langsung dalam memahami konsep perlindungan diri, serta memungkinkan anak-anak untuk belajar secara aktif melalui interaksi dengan teman sebaya.³¹

2. Rancangan Media Pembelajaran Ular Tangga

a. Perancangan Media

1). Perancangan Modul Ajar

Perancangan modul ajar dilakukan untuk merancang kegiatan pembelajaran apa saja yang bisa dilakukan dengan menggunakan media Ular Tangga ini. Modul ajar merupakan perangkat ajar yang dibuat untuk membantu guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, dalam hal ini adalah untuk pengenalan *Sex Education*. Modul ajar ini berisi langkah-langkah pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang dalam hal ini adalah media ular tangga dan alat penilaian.

2). Komponen Media Ular Tangga

- a) Media permainan ular tangga, yang terbuat dari spanduk berukuran 3x2 meter, terdiri atas 16 kotak berisi gambar-gambar yang dirancang untuk memberikan edukasi seksual kepada peserta didik.
- b) Dadu dari kain flanel berukuran 10x10 cm ini digunakan dalam permainan ular tangga untuk mendukung pembelajaran interaktif. Dengan tekstur lembut dan desain ramah anak, dadu ini membantu peserta didik melatih

³¹ Rachman.

keterampilan berhitung serta memahami konsep aturan permainan secara menyenangkan, termasuk dalam edukasi seksual.

- c) Kartu pertanyaan dan kartu jawaban dicetak kemudian dilaminating untuk meningkatkan daya tahan dan kemudahan penggunaan. Kartu ini dirancang sebagai bagian dari permainan edukatif, membantu validator/guru/orang tua dalam membacakan pertanyaan dan jawaban dalam permainan.

3). Penyusunan lembar validasi produk

Lembar validasi produk berisikan petunjuk pengisian dan tabel penilaian yang berisi pernyataan mengenai beberapa aspek yang akan dinilai oleh para validator. Lembar validasi tersebut akan diberikan kepada dua validator yang terdiri dari validator materi dan validator media.

b. Pengembangan media ular tangga

1) Pembuatan media ular tangga

a) Mendesain papan ular tangga di canva

Langkah pertama dalam pembuatan media ini adalah mendesain papan permainan di Canva. Berikut cara melakukannya:

- (1) Buka Canva dan pilih desain Dokumen A4 sebagai dasar pembuatan papan permainan
- (2) Buat 16 kotak secara berurutan (4x4) menggunakan fitur grid atau tabel untuk membentuk jalur permainan ular tangga.
- (3) Tambahkan angka pada setiap kotak mulai dari 1 hingga 16, agar anak-anak mengetahui urutan langkah permainan.

(4) Desain tangga dan ular

- (a) Gunakan ikon tangga untuk menunjukkan kenaikan menuju pemahaman positif, misalnya naik ke kotak dengan pesan edukatif.
 - (b) Gunakan ikon ular untuk mengingatkan konsekuensi dari tindakan yang tidak tepat, misalnya turun jika tidak mengenali bahaya.
 - (c) Tambahkan warna cerah dan karakter anak-anak untuk membuat desain lebih menarik dan ramah anak.
- b) Menambahkan materi pendidikan Seks ke dalam Kartu pertanyaan Permainan ular tangga sesuai dengan panduan *Internasional Technical Guidance On Sexuality Education*.
- c) Mencetak dan Membuat Komponen Permainan.

Setelah desain selesai, saatnya mencetak dan membuat komponen permainan:

- (1) Cetak papan permainan menjadi spanduk pada ukuran 3 X 2 meter.



Gambar 4.1 Papan Permainan Ular Tangga

- (2) Mencetak kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah di buat sesuai dengan panduan.

C. PERGI MENJAUH	JAWABAN SESUAI PENGALAMAN ATAU PEMAHAMAN ANAK
B. DIAM SAJA	TIDAK
A. BERITAHU GURU	YA

Gambar 4.2 Kartu Jawaban



Gambar 4.3 Kartu Pertanyaan

4. Membuat dadu dari bahan yang aman untuk anak
- 2) Pembuatan kartu pertanyaan dan kartu jawaban
 - a) Kartu pertanyaan



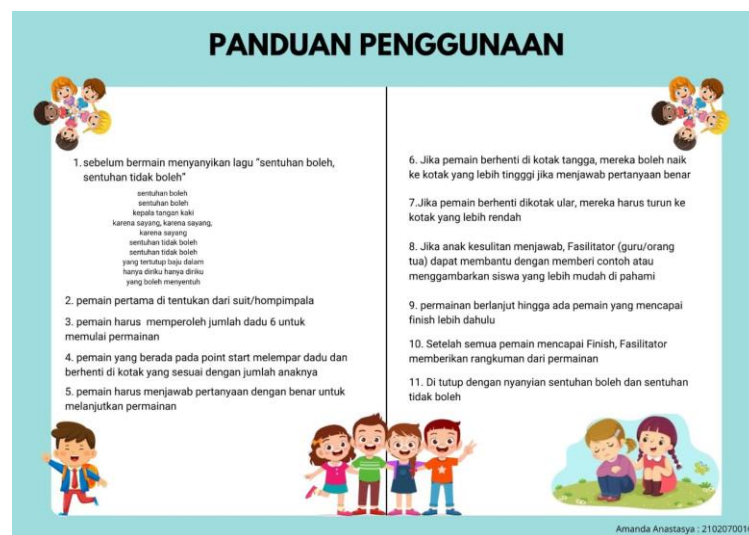
Gambar 4.4 Kartu Pertanyaan

b) Kartu Jawaban

C. PERGI MENJAUH	JAWABAN SESUAI PENGALAMAN ATAU PEMAHAMAN ANAK
B. DIAM SAJA	TIDAK
A. BERITAHU GURU	YA

Gambar 4.5 Kartu Jawaban

c) Desain tampak belakang kartu pertanyaan



Gambar 4.6 Panduan Bermain

3. Kevalidan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Pengenalan Sex Education

Proses validasi dilakukan oleh para ahli di bidangnya, yaitu validator materi dan validator media. Tujuan dari validasi produk ini adalah untuk mengevaluasi apakah media tersebut layak digunakan atau masih memerlukan

perbaikan. Perbaikan akan dilakukan berdasarkan masukan dan rekomendasi dari para validator, guna menghasilkan media yang lebih berkualitas.

a. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada pengembangan produk ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dalam modul ajar yang digunakan. Hasil validasi ahli materi terhadap produk yang dikembangkan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai					✓
2.	Sesuai indikator yang Dikembangkan					✓
3.	Materi yang disajikan dalam permainan ular tangga mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dan mengembangkan pemahaman tentang pendidikan seks dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.					✓
4.	Permainan ular tangga dirancang dengan struktur yang jelas, meliputi tahap pembukaan,				✓	

kegiatan inti, dan penutup untuk memastikan anak memahami materi dengan baik.	
5. Sesuai dengan standar perkembangan Anak Usia Dini	✓
Total Skor	23
Persentase Skor	92%
Kategori	Sangat Valid

Sumber : Data primer yang diolah

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{23}{5 \times 5} \times 100\%$$

$$= \frac{23}{25} \times 100\%$$

$$= 0,92 \times 100\%$$

$$= 92\%$$

b. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli materi terhadap produk yang dikembangkan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Unsur Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan ukuran media				✓	
2.	Kejelasan bentuk gambar					✓

3.	Ketepatan ukuran gambar	✓	
4.	Kejelasan warna gambar	✓	
5.	Ketepatan pemilihan warna pada latar belakang	✓	
6.	Ketepatan ukuran media Ular Tangga	✓	
7.	Ketepatan jenis bahan yang digunakan	✓	
8.	Kesesuaian media Ular Tangga dengan tujuan pembelajaran		✓
9.	Kesesuaian media Ular Tangga dengan karakteristik dan usia anak		✓
10.	Kemampuan media Ular Tangga untuk menciptakan rasa senang anak dalam belajar		✓
11.	Kemudahan media Ular Tangga dalam praktik belajar	✓	
12.	Kualitas media Ular Tangga	✓	
13.	Kepraktisan media Ular Tangga	✓	
14.	Tampilan menarik dan sesuai dengan usia anak		✓
15.	Warna dan gambar mendukung pemahaman materi	✓	
16.	Tata letak papan ular tangga mudah digunakan	✓	
17.	Media aman digunakan oleh anak-anak		✓
18.	Instruksi permainan jelas dan mudah diikuti	✓	
19.	Media membantu anak mengenali konsep dasar seks	✓	
20.	Media meningkatkan interaksi anak dengan orang tua/guru	✓	
21.	Anak merasa senang dan tertarik saat bermain	✓	

Total Skor	88
Persentase Skor	84%
Kategori	Cukup Valid

Sumber : Data primer yang diolah

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{88}{21 \times 5} \times 100\% \\
 &= \frac{88}{105} \times 100\% \\
 &= 0,84 \times 100\% \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

c. Revisi Hasil Uji Validasi

Revisi hasil uji validasi dilakukan berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari para validator yang ditulis pada lembar validasi.

1) Ahli Materi

Adapun saran perbaikan dari validator ahli materi, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Saran Perbaikan Dari Ahli Materi

Nama Validator Ahli Materi	Saran Perbaikan
Eka Poppy Hutami S,Pd.I.,M.Pd	Menambahkan indikator capaian perkembangan

Berdasarkan saran dari validator materi, peneliti kemudian melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan. Hasil revisi materi produk media ular tangga untuk pengenalan seks, dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Perbaikan Ahli Materi

Saran/Masukan	Sebelum revisi	Setelah revisi
Menambahkan indikator capaian perkembangan	Tidak ada (CP) capaian pembelajaran	Ditambahkan (CP) capaian pembelajaran

2) Saran dan Perbaikan Ahli Media

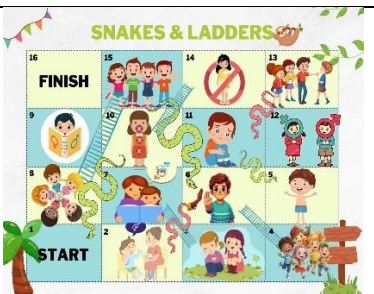
Adapun saran perbaikan dari validator ahli media, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Saran Dan Perbaikan Validator Ahli Media

Nama validator ahli media	Saran dan perbaikan
Nur Fakhrunnisaa, S.Pd.,M.Pd	-kartu petunjuk penggunaan -pertanyaan pada kartu pertanyaan -membuat kegiatan pada nomor yang kosong

Berdasarkan saran dari validator media, peneliti kemudian melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan. Hasil revisi materi produk media ular tangga dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Perbaikan dari Ahli Media

Saran dan masukan	Sebelum revisi	Sesudah revisi
Membuat kartu petunjuk penggunaan, menambahkan pertanyaan pada kolom yang kosong serta membuat kegiatan pada papan permainan ular tangga		
Memasukkan nama peneliti dalam media/spanduk permainan ular tangga		

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sebagai alat bantu dalam pengenalan *sex education* bagi anak usia 5-6 tahun di Kota Palopo. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Namun, dalam penelitian ini, proses

pengembangan hanya sampai pada tahap validasi, tanpa melalui tahap implementasi dan evaluasi.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta telaah kurikulum. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa masih banyak anak usia 5-6 tahun yang belum memahami konsep dasar pendidikan seksual, seperti perbedaan gender, bagian tubuh yang harus dijaga, serta cara melindungi diri dari sentuhan yang tidak pantas. Selain itu, guru juga menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi ini karena keterbatasan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang dikombinasikan dengan pertanyaan edukatif seputar *Sex Education*. Desain ini dibuat dengan mempertimbangkan unsur visual yang menarik, bahasa yang sederhana, serta aturan permainan yang mudah dipahami oleh anak-anak di aplikasi *Canva*. Papan permainan didesain dengan warna cerah dan gambar-gambar ilustratif yang sesuai dengan usia anak, sehingga dapat meningkatkan minat mereka dalam bermain sambil belajar.

Pada tahap pengembangan, media permainan ular tangga ini dibuat dalam bentuk fisik dengan mencetak desain papan permainan pada bahan spanduk berukuran besar agar dapat digunakan secara interaktif oleh anak-anak. Selain itu, dibuat pula kartu pertanyaan dan jawaban yang akan digunakan dalam permainan untuk memperkuat pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. Dadu

dan pion yang digunakan dalam permainan juga dirancang dengan mempertimbangkan aspek keamanan dan kenyamanan bagi anak-anak.

Media pembelajaran ular tangga diuji validitasnya oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran serta efektivitas media dalam menyampaikan materi kepada anak usia dini.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, media pembelajaran ini mendapatkan skor sebesar 92%, yang menunjukkan bahwa konten yang disajikan sudah sangat sesuai dengan kebutuhan anak usia dini dalam memahami *Sex Education*. Ahli materi memberikan beberapa saran perbaikan, di antaranya adalah menambahkan indikator capaian perkembangan anak agar lebih sistematis dan menyusun pertanyaan permainan dengan lebih variatif agar anak lebih tertarik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

Sementara itu, validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa aspek visual dan teknis media ini mendapatkan skor sebesar 84%. Beberapa perbaikan yang disarankan meliputi pemilihan warna latar belakang agar lebih kontras dengan teks, serta penyesuaian ukuran huruf agar lebih mudah dibaca oleh anak-anak. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan dari para validator, media pembelajaran ini dinyatakan valid dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam mengenalkan *Sex Education* secara interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut juga

sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jeant Piaget anak-anak belajar melalui pengalaman langsung dengan lingkungan anak-anak.³²

Pemanfaatan media ini dapat dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas maupun dalam aktivitas pembelajaran berbasis kelompok kecil.

Dengan pendekatan permainan, media ini memungkinkan anak-anak untuk belajar secara aktif sambil bermain, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan, bermain adalah salah satu cara utama bagi anak-anak untuk belajar. Permainan memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan bahasa anak-anak.³³. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fatmaridah sabani yang menyebutkan bahwa penggunaan lagu tradisional sebagai media pembelajaran pendidikan seks pada anak usia dini dianggap efektif karena dapat menarik perhatian anak-anak dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Lagu tradisional tidak hanya menyampaikan pesan pendidikan seks dengan cara yang ringan dan mudah dipahami, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya dan moral yang dapat ditanamkan sejak dini. Penelitian ini menunjukkan bahwa melalui lagu tradisional, anak-anak dapat belajar tentang menjaga kebersihan tubuh, mengenali perbedaan antara laki-laki dan perempuan, serta memahami hak dan kewajiban dalam menjalin hubungan sosial. Selain itu, penggunaan lagu tradisional sebagai

³² Muwahidah Nur Hasanah, Ndaru Putri, dan Syamsudin Syamsudin, "Understanding Learning: Insights into Methodology and Conceptualization by Jean Piaget," *Al-Lubab: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Keagamaan Islam* 9, no. 2 (21 November 2023): 81–93, <https://doi.org/10.59689/al-lubab.v9i2.5716>.

³³ Dwi Noviani dan Rio Arjaya, "Model Pembelajaran Berbasis Permainan pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" 22 (t.t.): 316, <https://doi.org/10.36835/jipi.v22i4.4376>.

media pendidikan seks dapat membantu anak memahami pentingnya menjaga privasi dan batasan diri.³⁴

Permainan ular tangga dalam penelitian ini memungkinkan anak untuk belajar tentang *Sex Education* dalam konteks yang menyenangkan dan interaktif, yang sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain. Selain itu, penelitian Erfina Meta juga menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun.

Guru dapat memandu anak-anak dalam bermain dengan memberikan arahan terkait aturan permainan serta menjelaskan makna dari setiap pertanyaan yang muncul selama permainan berlangsung. Selain itu, pemanfaatan media ini juga dapat melibatkan peran orang tua dalam mendampingi anak-anak belajar di rumah. Diperlukan peran aktif orang tua dan guru dalam memberikan edukasi seksual yang sesuai dengan usia anak agar mereka memahami batasan diri dan privasi. Pendidikan seksual harus mulai diintegrasikan dalam kurikulum PAUD melalui pendekatan tematik yang disesuaikan dengan perkembangan anak. Selain itu, kesadaran orang tua tentang pentingnya menciptakan ruang yang lebih privat bagi anak-anak mereka juga harus ditingkatkan untuk mencegah paparan terhadap aktivitas seksual orang tua. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan anak-anak dapat tumbuh dengan pemahaman yang lebih baik tentang perbedaan gender, batasan sosial, dan nilai-nilai moral yang sesuai dengan usia mereka.³⁵

³⁴ Fatmarida Sabani dkk., "Pengenalan Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Lagu Tradisional," *Jurnal Pendidikan Islam* 11 (2022), <https://doi.org/10.30868/ei.v11i.4332>.

³⁵ Nur Rahmah dkk., "Anak Dalam Patologi Kehidupan Seksual Keluarga Transmigran," *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (21 Juli 2020): 8–13, <https://doi.org/10.35719/preschool.v1i1.6>.

Media ular tangga ini juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi awal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak terhadap konsep-konsep dasar pendidikan seks. Dengan memperhatikan jawaban anak selama bermain, guru dapat mengidentifikasi bagian mana yang masih memerlukan penjelasan lebih lanjut atau penguatan materi. Selain itu, media ini memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya karena dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang lebih luas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk pengenalan *Sex Education* kepada anak usia dini di Kota Palopo sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa anak-anak usia 5-6 tahun masih memiliki pemahaman terbatas tentang konsep perlindungan diri, sementara para guru menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi pendidikan seks karena keterbatasan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang ada saat ini, seperti cerita bergambar dan diskusi verbal, dinilai kurang efektif dalam menarik minat anak-anak yang cenderung lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan. Oleh karena itu, pengembangan media ular tangga diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat karena menawarkan pembelajaran yang menyenangkan, memberikan pengalaman langsung dalam memahami konsep perlindungan diri, dan mendorong pembelajaran aktif melalui interaksi dengan teman sebaya. Media ini dirancang untuk membantu anak memahami materi pendidikan seks secara sederhana tanpa menimbulkan kecemasan atau ketakutan.
2. Rancangan media pembelajaran ular tangga dibuat berdasarkan pada analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya. Proses perancangan yang dilakukan yaitu, menyusun modul ajar, merancang komponen media yang terdiri papan

permianan ular tangga, kartu pertanyaan, kartu jawaban, panduan penggunaan serta menyusun lembar lembar validasi.

3. Media ular tangga memperoleh kategori sangat valid berdasarkan dari penilaian hasil validasi dari ahli materi yang memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi ahli media yang memperoleh persentase 84,14% dengan kategori cukup valid. Dengan demikian media ular tangga layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengenalkan *Sex Education* kepada anak usia dini.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis menyadari bahwa masih banyak keterbatasan dan kekurangan yang ada dalam penelitian ini. Maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk pengenalan *Sex Education* ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*), bagi peneliti yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan dapat melanjutkan sampai pada tahap implelementasi dan evaluasi sehingga penelitian yang dilakukan lebih baik lagi.
2. Bagi guru, dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai alat bantu dalam pengenalan *Sex Education* anak usia dini dengan sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Fadilah, Nurzakiyah Kiki Rizki, dan Kanya Nasywa Atha. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran | Journal of Student Research." Diakses 18 Maret 2025. <https://ejurnal.stietrianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>.
- Anjelina, Wati. "Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2021.
- Aulia, Elita Resti, Eka Cahya Maulidiyah, Ruqoyyah Fitric, dan Mas'udah Mas'udah. "Media Ular Tangga QR Code Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 31 Juli 2022, 73–92. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v2i1.599>.
- Azoulay, Audrey. *International technical guidance on sexuality education*. UNESCO, 2018.
- "Data Pendidikan Kemendikdasmen." Diakses 9 April 2025. <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pendidikan/paud/196200/2>.
- Database Peraturan | JDIH BPK. "UU No. 35 Tahun 2014." Diakses 17 Maret 2025. <http://peraturan.bpk.go.id/Details/38723/uu-no-35-tahun-2014>.
- Database Peraturan Perundang-undangan Indonesia - [PERATURAN.GO.ID]. "Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini." Diakses 17 Maret 2025. <https://peraturan.go.id/id/permendikbud-no-137-tahun-2014>.
- "Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran E-learning Berbasis Blog Pada Materi Sistem Periodik Elemen | Oktoberya | Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan." Diakses 17 Maret 2025. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/konfigurasi/article/view/14009>.
- Dinas, Kepala. Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 17 Maret 2025. Kota Palopo.
- Emi, Suhemi. "Ibadurrahman dalam Perpekstif Al-Qur'an: Studi Hermeneutics/Tafsir Maudhu'i." *Jurnal Ilmiah Al-Mu ashirah: Media Kajian Al-Qur'an dan Al-Hadits Multi Perspektif*, 2022.
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana

- Masdiana, dan I. Made Indra. *Media Pembelajaran*. Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021. <https://eprints.unm.ac.id/20720/>.
- Hasanah, Muwahidah Nur, Ndaru Putri, dan Syamsudin Syamsudin. "Understanding Learning: Insights into Methodology and Conceptualization by Jean Piaget." *Al-Lubab: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Keagamaan Islam* 9, no. 2 (21 November 2023): 81–93. <https://doi.org/10.59689/al-lubab.v9i2.5716>.
- "Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak." Diakses 20 November 2024. <https://www.kemenpppa.go.id/>.
- Masitoh, Itoh, dan Ade Hidayat. "Tingkat Pemahaman Orang Tua Terhadap Pendidikan Seksualitas Pada Anak Usia Dini." *Indonesian Journal of Educational Counseling* 4, no. 2 (30 Juli 2020): 209–14. <https://doi.org/10.30653/001.202042.163>.
- Meta, Erfina, dan Melia Dwi Widayanti. "Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *PAUD Teratai* 12, no. 2 (7 Agustus 2023). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/56756>.
- Rendy Setyowahyudi, dan Rosalia Leda. "Ragam Strategi Pengenalan Pendidikan Seks Bagi Anak Usia Dini." *Journal of Education for All* 1, no. 2 (14 Juni 2023): 117–26. <https://doi.org/10.61692/edufa.v1i2.34>.
- Nafisah, Aisyah, Muhammad Aryachi Tajul, Fivin Aulia Arlika, dan Fatimatuz Zahrok. "Sex Education pada Anak Usia Dini di Lingkungan Sekolah: Persepsi Guru." *RAJULA: Journal of Early Childhood Education Studies* 1, no. 2 (31 Mei 2024): 109–19.
- Nasional, Departemen Pendidikan. *Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta: PT Sinar Grafika, 2011.
- Noviani, Dwi, dan Rio Arjaya. "Model Pembelajaran Berbasis Permainan pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" 22 (t.t.): 316. <https://doi.org/10.36835/jipi.v22i4.4376>.
- Putri Sarasati, Tania, dan Cahyati Nika. "Pengembangan Boneka Edukatif untuk Pengenalan Pendidikan Seks Anak | Jambura Early Childhood Education Journal." Diakses 18 Maret 2025. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jecej/article/view/152>.
- Rachman, Anita. Observasi, Mei 2024. TK Umega Kota Palopo.

- Rahmah, Nur, Subhan, Esti Ningsih, dan Yusannang. "Anak Dalam Patologi Kehidupan Seksual Keluarga Transmigran." *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (21 Juli 2020): 8–13. <https://doi.org/10.35719/preschool.v1i1.6>.
- Republik Indonesia, Kementerian Agama. *Alquran Dan Terjemahannya*. Jakarta, 2019.
- Royani, Royani, Ida Ida, dan Dadan Suryana. "Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini." *urnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2023.
- Sabani, Fatmarida, Widia Widia, Munir Yusuf, dan Lisa Aditya Dwiansyah Musa. "Pengenalan Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Lagu Tradisional." *Jurnal Pendidikan Islam* 11 (2022). <https://doi.org/10.30868/ei.v11i.4332>.
- "SIMFONI-PPA." Diakses 20 November 2024. <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/register/login>.
- Suciati, Endang. "Upaya Guru Dalam Pengenalan Pendidikan Seksual Pada Anak Usia Dini Melalui Media Buku Cerita Bergambar Di TK Kartini." *AL-HANIF: Jurnal Pendidikan Anak Dan Parenting* 4, no. 1 (28 November 2024): 20–24. <https://doi.org/10.30596/al-hanif.v4i1.19784>.
- Ulya, Zihniatul. "Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget Dan Teori Neuroscience Dalam Pendidikan." *Al-Mudarris: Journal Of Education* 7, no. 1 (30 April 2024): 12–23. <https://doi.org/10.32478/vg1nnv56>.
- Uswatina, Ely Dian, Nur Mahmudah El Madja, Naili Zahrotun, Yudha Adi Putra, Nur Aini Ilham, Mawar Setya Ningrum, Veliana Nova Widiyastuti, dkk. *Power Perempuan dalam Mencegah Kekerasan Seksual*. Penerbit NEM, 2021.
- Yenti, Syahreni. "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (AUD) : Studi Literatur." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 9814–19.
- Yuniarni, Desni. "Pengembangan Busy Book Berbasis Neurosains dalam Rangka Pengenalan Seks untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2021.

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN 1 – MODUL AJAR



Modul Ajar

A. Identitas Modul Ajar

Jenjang/Kelas	TK/1
Jumlah Siswa	15 Siswa
Alokasi Waktu	1 kali pertemuan
Model Pembelajaran	Tatap muka
Fase	Fondasi
Tema/Topik/Sub topik/Sub-sub topik	Aku dan Tubuhku/Mengenal dan menjaga Tubuh/Bagian tubuh yang privat

B. Gambaran Umum

Kegiatan-kegiatan ini dirancang untuk membantu anak-anak mengembangkan pemahaman dasar tentang tubuh mereka, mengenal bagian-bagian tubuh, termasuk bagian tubuh yang privat, serta mengembangkan keterampilan menjaga keamanan diri sendiri. Melalui permainan ular tangga yang telah dimodifikasi, anak-anak akan belajar tentang konsep privasi tubuh, sentuhan yang aman dan tidak aman, serta cara mengkomunikasikan perasaan tidak nyaman secara lisan. Kegiatan pembelajaran ini disusun sesuai dengan pendekatan saintifik Kurikulum 2013 yang meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan, dengan penilaian autentik yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

C. Peta Konsep

D. CP (capaian pembelajaran), TP (Tujuan pembelajaran), indikator ketercapaian pembelajaran

CP (Capaian Pembelajaran)	Indikator ketercapaian tujuan pembelajaran
Elemen Kompetensi dasar dan Kompetensi inti	Anak dapat mengidentifikasi dan menyebutkan bagian tubuh pribadi dengan istilah yang tepat
Sub Elemen Sasaran	Anak dapat menjelaskan fungsi dasar dari bagian-bagian tubuh
Tujuan pembelajaran Anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan dalam pembelajaran seks anak usia dini (konsep privasi tubuh, sentuhan yang aman dan tidak aman, serta cara mengkomunikasikan perasaan tidak nyaman secara lisan)	Anak dapat membedakan ciri-ciri fisik laki-laki dan perempuan Anak dapat membedakan sentuhan yang aman dan tidak aman Anak dapat menunjukkan respon yang tepat dalam situasi tidak aman

Asesmen awal dilakukan pada pertemuan awal, guru melakukan pengamatan terhadap kesiapan anak terhadap proses belajar dan mencapai TP (Tujuan Pembelajaran). Proses pengamatan akan menggunakan instrument lembar ceklis atau observasi.

E. Langkah-langkah kegiatan

Kegiatan	waktu	Alat dan Bahan
Kegiatan Awal - Salam presensi - Melafazkan surah-surah pendek / doa sehari-hari - Berdiskusi tentang anggota tubuh	08:30-09:15	- Buku Presensi - Lagu "Sentuhan Boleh, Sentuhan Tidak Boleh"
Kegiatan inti Bermain ular tangga pendidikan seks anak usia dini	09:15-10:15	- Modul ajar - Spanduk permainan ular tangga - Dadu permainan - Kartu pertanyaan sesuai dengan permainan - Pilih jawaban pertanyaan yang telah disediakan
Kegiatan Istirahat - Membersihkan alat permainan - Cuci Tangan - Berdoa sebelum makan - Makan bersama - Main diluar	10:15-11:00	- APE di halaman - Air, sabun, cuci tangan, bekal anak
Penutup - Diskusi tentang kegiatan hari ini - Menginformasikan kegiatan hari esok - Doa, salam lalu pulang	11:00-11:30	

Uraian Kegiatan Inti

Setelah anak-anak memahami konsep sentuhan yang boleh dan tidak boleh melalui diskusi awal, guru mengajak mereka untuk bermain Ular Tangga Pendidikan Seks sebagai bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

1. Persiapan permainan

Sebelum memulai permainan, guru menjelaskan kembali aturan bermain serta tujuan dari permainan ini, yaitu memahami jenis sentuhan yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh orang lain.

Langkah-langkah persiapan:

- Guru mempersiapkan media pembelajaran di lantai untuk dikelilingi anak agar semua anak bisa melihat media pembelajaran dengan jelas.
- Dadu disiapkan dan kartu pertanyaan diletakkan di dekat media pembelajaran.
- Anak-anak diajak menyanyikan lagu "Sentuhan Boleh, Sentuhan Tidak Boleh" untuk memperkuat pemahaman mereka sebelum bermain.

2. Pelaksanaan Permainan

Tahap 1: Menentukan Urutan Pemain

- Guru meminta anak-anak melakukan suit atau hompimpa untuk menentukan siapa yang akan melempar dadu terlebih dahulu.
- Urutan pemain ditetapkan berdasarkan hasil suit, lalu permainan dimulai dari pemain pertama.

Tahap 2: Melempar Dadu dan Bergerak Dimedia Pembelajaran Ular Tangga

- Pemain pertama mengambil dadu dan melemparkannya.
- Pemain melakukan percobaan melempar dadu sebanyak 3x, jika mendapat angka 6 maka pemain dapat melanjutkan permainan terlebih dahulu.
- Pemain kemudian berpindah ke kotak yang sesuai dengan angka yang didapatkan.

Tahap 3: Menjawab Pertanyaan atau Mengikuti Instruksi di Kotak

- Jika pemain berhenti di kotak pertanyaan, mereka harus menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan konsep sentuhan boleh dan tidak boleh.
- Jika jawabannya benar, pemain bisa melanjutkan giliran berikutnya. Jika salah, pemain harus tetap di tempat dan menunggu giliran berikutnya.

Tahap 4: Tantangan Ular dan Tangga

- Jika pemain berhenti di kotak tangga, mereka bisa naik ke kotak yang lebih tinggi asalkan bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Jika jawabannya salah, mereka tetap di tempat.
- Jika pemain berhenti di kotak ular, mereka harus turun ke kotak yang lebih rendah apabila menjawab pertanyaan dengan salah. Jika jawabannya benar, pemain tetap di kotak tersebut.
- Jika anak kesulitan menjawab pertanyaan, guru atau fasilitator dapat memberikan contoh nyata atau ilustrasi yang lebih mudah dipahami.

Tahap 5: Melanjutkan Permainan hingga Ada Pemenang

- Permainan terus berlanjut dengan setiap pemain melempar dadu secara bergiliran.
- Anak yang berhasil mencapai garis finish lebih dulu menjadi pemenang.
- Permainan tetap dilanjutkan hingga semua anak mencapai garis finis agar mereka mendapatkan pengalaman belajar yang sama.

3. Refleksi dan Penguatan Pemahaman

- Setelah semua anak menyelesaikan permainan, guru memberikan kesempatan bagi mereka untuk menceritakan kembali apa yang mereka pelajari dari permainan ini.
- Guru merangkum poin-poin penting, seperti:
 - Sentuhan mana yang boleh dan tidak boleh dilakukan.
 - Bagaimana cara mengatakan "Tidak" jika ada sentuhan yang tidak diinginkan.
 - Pentingnya melaporkan kepada orang dewasa jika mengalami sentuhan yang tidak nyaman.
- Sebagai penutup, anak-anak diajak menyanyikan kembali lagu "Sentuhan Boleh, Sentuhan Tidak Boleh" untuk memperkuat pemahaman mereka.

F. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan berupa Permainan Ular Tangga berbasis kartu pertanyaan. Media ini dibuat dengan desain yang menarik dan penuh warna agar anak-anak lebih antusias dalam bermain sambil belajar.

Permainan ini terdiri dari:

- Papan Ular Tangga yang berisi kotak-kotak dengan gambar dan instruksi terkait pendidikan seks anak usia dini, seperti mengenali sentuhan boleh dan tidak boleh, serta bagaimana cara melindungi diri.
- Dadu dan Bidak Pemain yang digunakan untuk menentukan langkah setiap pemain.
- Kartu Pertanyaan yang berisi berbagai skenario tentang sentuhan yang boleh dan tidak boleh, serta langkah yang harus dilakukan jika mengalami situasi yang tidak nyaman.
- Panduan Penggunaan Permainan



1. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?	2. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?	3. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?	4. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?
5. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?	6. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?	7. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?	8. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?
9. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?	10. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?	11. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?	12. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?
13. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?	14. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?	15. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?	16. Bagaimana cara mengidentifikasi masalah?

Kartu Pertanyaan

G. Asesmen (Penilaian)

Metode asesmen adalah metode atau cara yang digunakan dalam menilai sejauh mana capaian pembelajaran setiap peserta didik. Adapun metode yang digunakan adalah :

Lembar Ceklis	Foto Berseri	Catatan Anekdot	Hasil Karya
---------------	--------------	-----------------	-------------

Lirik Lagu

"Sentuhan Boleh, Sentuhan Tidak Boleh"

Sentuhan boleh
Sentuhan boleh
Kepala tangan kaki
Karena sayang karena sayang
Karena sayang
Sentuhan tidak boleh
Sentuhan tidak boleh
Yang tertutup baju dalam
Hanya diriku hanya diriku
Yang boleh menyentuh
Sentuhan boleh
Sentuhan boleh
Kepala tangan kaki
Karena sayang karena sayang
Karena sayang

LAMPIRAN 2 – PERSURATAN

Surat Izin Penelitian Dinas PNMTSP


PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax. : (0471) 326048, Email : dpmptsp@palopkota.go.id, Website : http://dpmptsp.palopkota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 500.16.7.2/2025.0131/IP/DPMPTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: AMANDA ANASTASYA
Jenis Kelamin	: P
Alamat	: Jl. Batu Putih Kota Palopo
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 2102070016

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK PENGENALAN SEX EDUCATION ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK UMEGA KOTA PALOPO

Lokasi Penelitian	: TK Umega Kota Palopo
Lamanya Penelitian	: 4 Februari 2025 s.d. 4 Mei 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 4 Februari 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan, Kepada Yth.:

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



Surat Permohonan Observasi (Kapolres)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Alamat: Jl. Agatis, Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo 91914
Email: ftik@iainpalopo.ac.id/ Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id
Email: prodi_piaud@iainpalopo.ac.id

Nomor : 086/In.19/FTIK/PIAUD/PP.00.9/03/2025
Lamp. : -
Hal : Surat Permohonan Observasi Penelitian

Palopo, 14 Maret 2025

Yth.
Kapolres Palopo
Di
Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa atas nama **Amanda Anastasya** dengan NIM. 2102070016 semester VIII.A Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo akan mengadakan Observasi di Kantor yang Bapak/Ibu pimpin pada tanggal 17 Maret 2025 dalam rangka penelitian "**Pra-Penulisan Skripsi**". Berkenaan dengan hal tersebut, kami memohon kiranya dapat diberi izin untuk melakukan Observasi awal penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat permohonan ini dibuat, atas perkenaan dan kerja sama yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Mengetahui;
Ketua Prodi PIAUD



Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19910519 201903 2015

Surat Permohonan Observasi (Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Alamat: Jl. Agatis, Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo 91914
Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id
Email: prodi_piaud@iainpalopo.ac.id

Nomor : **085/In.19/FTIK/PIAUD/PP.00.9/03/2025**
Lamp. : -
Hal : Surat Permohonan Observasi Penelitian

Palopo, 14 Maret 2025

Yth.
Kepala Dinas Pemberdayaan Perempuan
dan Perlindungan Anak
Di
Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa atas nama **Amanda Anastasya** dengan NIM. 2102070016 semester VIII.A Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo akan mengadakan Observasi di Kantor yang Bapak/Ibu pimpin pada tanggal 17 Maret 2025 dalam rangka penelitian "**Pra-Penulisan Skripsi**". Berkenaan dengan hal tersebut, kami memohon kiranya dapat diberi izin untuk melakukan Observasi awal penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat permohonan ini dibuat, atas berkenaan dan kerja sama yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Mengetahui:
Ketua Prodi PIAUD



Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.
NIP 19910519 201903 2015

LAMPIRAN 3 – VALIDASI AHLI

Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK PENGENALAN *SEX EDUCATION* ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK UMEGA KOTA PALOPO

A. PENGANTAR

Media ular tangga berbasis edukasi seks adalah media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang dilengkapi dengan materi pengenalan pendidikan seks untuk anak usia 5-6 tahun. Media ini digunakan dalam pembelajaran di TK Umega Kota Palopo untuk membantu anak memahami tentang relationship, values, right, culture, and sexuality, understanding gender, violence and staying safe, skills for health and well-being, the human body and development, sexuality and sexual behavior, sexual and reproductive health.

Berkaitan dengan pelaksanaan **Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Pengenalan Sex Education Anak Usia 5-6 Tahun di TK Umega Kota Palopo** maka peneliti memerlukan validasi terkait materi untuk pengembangan media ini. Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai ahli media.

Nama Validator : Eka Poppi Hutami, S.Pd., M.Pd
NIP : 19887072023212057
Pekerjaan : Dosen
Instansi : IAIN PALOPO

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada table penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

C. Keterangan Skala Penilaian

1. Angka 1 berarti "Tidak Relevan"
2. Angka 2 berarti "Kurang Relevan"
3. Angka 3 berarti "Cukup Relevan"
4. Angka 4 berarti "Relavan"
5. Angka 5 berarti "Sangat Relevan"

D. Lembar Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai					✓
2.	Sesuai indikator yang dikembangkan					✓
3.	Materi yang disajikan dalam permainan ular tangga mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dan mengembangkan pemahaman tentang pendidikan seks dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.					✓
4.	Permainan ular tangga dirancang dengan struktur yang jelas, meliputi tahap pembukaan, kegiatan inti, dan penutup untuk memastikan anak memahami materi dengan baik.				✓	

5.	Sesuai dengan standar perkembangan Anak Usia Dini					✓	
----	---	--	--	--	--	---	--

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

felug sangat oleh mangun
Instrumen

E. Penilaian Umum

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat di gunakan tanpa revisi

Palopo, , 2025

Validator

Eka Poppi Hutami

Eka Poppi Hutami, S.Pd.I., M.Pd

NIP. 198807072023212057

Lembar Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Identitas Media

Nama Materi : *Sex education*
Sasaran Materi : *Anak usia 5-6 thn*

B. Identitas Ahli Media

Nama : *NUR FAKHRUNNISA A*
NIP : *199304092020122019*
Pekerjaan/ Jabatan : *DOSEN*
Institusi : *IAIN PALOPO*

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada skor penilaian untuk menilai media pembelajaran dari Skripsi yang Berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Pengenalan Sex Education Anak Usia 5-6 Tahun di TK Omega Kota Palopo**” yang disusun oleh Amanda Anastasya.

Keterangan :

Skor	Kriteria
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

D. Penilaian

No.	Unsur Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan ukuran media				✓	
2.	Kejelasan bentuk gambar					✓
3.	Ketepatan ukuran gambar				✓	
4.	Kejelasan warna gambar				✓	
5.	Ketepatan pemilihan warna pada latar belakang				✓	
6.	Ketepatan ukuran media Ular Tangga				✓	
7.	Ketepatan jenis bahan yang digunakan				✓	
8.	Kesesuaian media Ular Tangga dengan tujuan pembelajaran					✓
9.	Kesesuaian media Ular Tangga dengan karakteristik dan usia anak					✓
10.	Kemampuan media Ular Tangga untuk menciptakan rasa senang anak dalam belajar					✓
11.	Kemudahan media Ular Tangga dalam praktik belajar				✓	
12.	Kualitas media Ular Tangga				✓	
13.	Kepraktisan media Ular Tangga				✓	
14.	Tampilan menarik dan sesuai dengan usia anak					✓
15.	Warna dan gambar mendukung pemahaman materi				✓	
16.	Tata letak papan ular tangga mudah digunakan				✓	
17.	Media aman digunakan oleh anak-anak					✓
18.	Instruksi permainan jelas dan mudah diikuti				✓	

19.	Media membantu anak mengenali konsep dasar seks			✓		
20.	Media meningkatkan interaksi anak dengan orang tua/guru			✓		
21.	Anak merasa senang dan tertarik saat bermain				✓	

E. Saran

1. Kurhi petunjuk penggunaaa
2. Pertanyaan pada kurhi pertanyaan
3. Membuat kegiatan pada hoowr yang kosong

F. Kesimpulan

1. Layak sebagai media pembelajaran untuk pengenalan seks pada anak usia 5-6 tahun tanpa revisi
2. Layak sebagai media pembelajaran untuk pengenalan seks pada anak usia 5-6 tahun dengan revisi sesuai dengan saran.

Palopo 3 Februari 2025

Nur Fakhrunnisa S.Pd., M.Pd

LAMPIRAN 4 – DOKUMENTASI

Wawancara Bersama Guru Kelas di Salah Satu TK di Kota Palopo



Wawancara bersama guru kelas, untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media yang dikembangkan



Instrumen Wawancara

Data Diri Guru

Nama Guru : Anita Rachman S.S., M.Pd

Jabatan Guru : Guru Kelas B1

NO	Hal yang ditanyakan	Pertanyaan Wawancara
1	Proses pembelajaran yang dilakukan dalam mengenalkan pendidikan seks kepada peserta didik	- Bagaimana ibu mengenalkan pendidikan seks kepada peserta didik? - Materi apa saja yang diberikan dalam pendidikan seks untuk peserta didik? - Metode pembelajaran apa yang digunakan dalam menyampaikan materi pendidikan seks? - Apakah ada tantangan yang dihadapi dalam menyampaikan materi pendidikan seks?
2	Penggunaan media pembelajaran	- Apakah ibu menggunakan media dalam mengajarkan pendidikan seks? - Sejauh mana media pembelajaran membantu dalam proses pengajaran pendidikan seks? - Apakah ada kendala dalam penggunaan media pembelajaran untuk pendidikan seks?
3	Jenis media pembelajaran yang digunakan	- Media apa saja yang ibu gunakan dalam mengajarkan pendidikan seks? - Mengapa ibu memilih media tersebut? - Apakah media yang digunakan cukup efektif dalam membantu pemahaman peserta didik?
4	Respon peserta didik dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan media	- Bagaimana reaksi peserta didik saat diberikan materi pendidikan seks dengan media pembelajaran? - Apakah peserta didik lebih mudah memahami materi dengan bantuan media? - Apakah peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih besar saat menggunakan media pembelajaran tertentu?
5	Pandangan dan kebutuhan guru terhadap media ular tangga untuk pengenalan sex education	- Bagaimana pendapat ibu tentang penggunaan media ular tangga untuk pengenalan pendidikan seks? - Apakah ibu merasa media ular tangga dapat membantu peserta didik dalam memahami pendidikan seks? - Apa saja aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media ular tangga untuk pendidikan seks? - Apakah ibu memiliki saran untuk meningkatkan efektivitas media ular tangga dalam pembelajaran pendidikan seks?

Observasi disalah satu TK di Kota Palopo



RIWAYAT HIDUP



Amanda Anastasya, lahir di Palopo pada tanggal 4 November 2002. Penulis merupakan anak tunggal dari pasangan seorang ayah bernama Alexander Palullungan dan ibu Risma Jindrawati. Saat ini penulis bertempat tinggal Jl. Batu Putih Kota Palopo. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2015 di SDN 02 Pinceppute, kemudian di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMPN 2 Palopo hingga tahun 2018. Kemudian, pada tahun 2018 melanjutkan pendidikan di SMAN 6 Palopo dan selesai pada tahun 2021. Penulis melanjutkan pendidikan S1 pada tahun 2021 di program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, pada akhirnya penulis membuat tugas akhir Skripsi untuk menyelesaikan pendidikan S1 dengan judul Skripsi: **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Pengenalan *Sex Education* Anak Usia 5-6 Tahun di Kota Palopo”**. Penulis berharap dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya dan meraih cita-cita yang diimpikan, aamiin. Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sungguh-sungguh sesuai dengan perjalanan hidup penulis.

Contact Person Penulis : amandanastasya12@gmail.com