

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengembangan permainan *Answer and Jump* sebagai media pendidikan seks usia dini dan pencegahan pelecehan seksual pada anak, didapatkan kesimpulan:

1. Penggalian potensi dan masalah dalam penelitian ini dilakukan melalui dua langkah. Langkah pertama penggalian potensi dan masalah dilakukan studi literatur melalui jurnal dan internet untuk memperoleh dan menganalisis data yang kemudian dijadikan acuan dalam pembuatan produk. Langkah kedua penggalian potensi dan masalah dilakukan studi lapangan ke DP3A Kabupaten Malang serta kunjungan ke PAUD dan TK untuk mengidentifikasi media yang digunakan dalam upaya pencegahan pelecehan seksual pada anak. Hasil studi lapangan menunjukkan bahwa DP3A menggunakan media berupa *leaflet*, sementara PAUD dan TK menggunakan media gambar. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengidentifikasi peluang dan tantangan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dalam bentuk permainan edukatif.
2. Pengumpulan data pada penelitian ini dimulai dengan peneliti melakukan studi pendahuluan ke DP3A Kabupaten Malang untuk mengumpulkan data dan informasi terkait media yang digunakan untuk mencegah kasus kekerasan seksual pada anak, juga melakukan studi pendahuluan ke TK dan PAUD

untuk mengetahui media yang digunakan guru dalam mengajarkan anak terkait pendidikan seks usia dini. Pengumpulan data dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan merancang desain media berdasarkan kelemahan dari produk yang sebelumnya telah ada. Peneliti melakukan inovasi terkait pengembangan permainan *Answer and Jump* sebagai media edukasi pendidikan seks usia dini.

3. Desain produk pada penelitian ini adalah pengembangan “Permainan *Answer and Jump*” sebagai media edukasi pendidikan seks anak usia dini yang dirancang berdasarkan kebutuhan untuk membantu mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah terkait kasus pelecehan seksual yang terjadi pada anak. Desain produk dimulai dengan menentukan desain bidang lompat, desain tabel permainan, lalu menentukan warna bidang lompat dan tabel permainan, serta *cartoon* yang menarik.
4. Validasi desain dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan permainan *Answer and Jump* berada dalam kategori Sangat Layak.
5. Revisi desain dilakukan setelah media permainan *Answer and Jump* dinilai oleh ahli media dan ahli materi, kemudian media tersebut diperbaiki sesuai dengan masukan dan kritikan dari ahli media dan ahli materi untuk pengembangan produk.
6. Uji coba pemakaian kelompok kecil pada 18 anak usia 4-5 tahun didapatkan rata-rata skor 38,1 dengan persentase 87% menunjukkan bahwa produk permainan *Answer and Jump* berada dalam kategori sangat layak. Masukan

dari orang tua/wali reponden yaitu terdapat halaman pada buku pedoman yang kurang merekat dengan lem jilidan buku, sehingga staples dan lem pada halaman tersebut terlihat jelas, kemudian peneliti memperbaiki produk sesuai dengan masukan yang diberikan. Hasil evaluasi pengetahuan uji coba kelompok kecil setelah dilakukan permainan, menunjukkan bahwa rata-rata pengetahuan anak terkait pendidikan seks usia dini berada dalam kategori baik.

7. Revisi produk dilakukan setelah peneliti mendapatkan masukan dan saran dari orang tua/wali responden. Peneliti memperbaiki produk sesuai dengan masukan yang diberikan.

## **5.2 Saran**

1. Bagi Tenaga Kesehatan (Bidan)

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai media penyuluhan terkait pendidikan seks anak usia dini pada forum BKB (bina keluarga balita) dan posyandu, sehingga memudahkan anak-anak dalam menerima suatu informasi.

2. Bagi Guru PAUD dan TK

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai media edukasi terkait pendidikan seks anak usia dini pada proses pembelajaran sehingga memudahkan anak-anak dalam menerima suatu informasi.

3. Bagi Tempat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan oleh guru, orang tua/ wali anak sebagai media edukasi terkait pendidikan seks anak usia dini sehingga memudahkan terkait penyampaian informasi.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan pengembangan permainan *Answer and Jump* sesuai dengan tahapan *Research and Development* dengan melihat kekurangan dari media serta melakukan uji coba lebih lanjut pada kelompok yang lebih luas dan beragam, sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media dengan lebih baik.