

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kasus kekerasan seksual anak (KSA) di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Tindakan asusila ini tidak hanya dilakukan oleh orang asing saja, tidak menutup kemungkinan orang terdekat menjadi pelaku. Anak sebagai posisi yang lemah dan ketergantungan yang tinggi rentan menjadi korban. KSA dapat terjadi dimana saja dan oleh siapa saja, seperti di dalam rumah, lembaga pendidikan dan lingkungan sosial anak. Bentuk kekerasan seksual pada anak antara lain; pemerkosaan, pencabulan, incest, dan yang paling mendominasi adalah sodomi (Hinga, 2019). Menurut End Child Prostitution in Asia Tourism (ECPAT) Internasional, kekerasan seksual anak merupakan hubungan atau interaksi antara anak dengan orang dewasa atau yang lebih tua, orang asing, saudara sedarah yang, dimana anak dipergunakan sebagai objek pemuas kebutuhan seksual pelaku, dilakukan dengan paksaan, ancaman, suap, tipuan, serta tekanan (Handayani, 2017). Adapun definisi lainnya menurut *Child Abuse and Neglect (CAN)* pelecehan seksual adalah setiap bentuk perlakuan seksual yang anak ikut serta melakukan, dimana anak tidak sepenuhnya mengerti, tidak dapat menolak atau menyetujui, tidak mengetahui perlakuan benar atau tidak secara norma dan hukum dalam (Dania, 2020).

Berdasarkan informasi dari database Perlindungan anak (KPAI) Komisi Perlindungan Anak Indonesia hingga 31 Desember 2020, sebanyak 182 anak menjadi korban kekerasan seksual pada tahun 2018. Pada tahun 2019 meningkat menjadi 190 kasus dan kembali pada tahun 2020 menjadi total 419 korban. Hingga tahun 2018, jumlah korban KSA bertambah sebanyak 237 korban (Solehati et al., 2022). Sebuah penelitian oleh Girgira (2014) di BMC Public Health menjelaskan bahwa : “Mayoritas korban kasus pelecehan seksual (97.3%) dan sebagian besar korban adalah perempuan (75%). Usia rata-rata korban berumur 9.5 tahun (Standar Deviasi (SD) = 4,2 tahun). Mayoritas pelaku kekerasan seksual yang dikenal oleh korban (73.0%) dan laki-laki (98.8%), tetangga (38,95%), guru (7,9%) dan kerabat (13,4%) adalah pelaku yang paling sering dilaporkan.” dalam (Handayani, 2017).

Tingginya KSA diatas menunjukkan pentingnya pendidikan seksual yang tepat untuk anak sedini mungkin berdasarkan kebutuhan mereka, sebagai salah satu upaya pencegahan terjadinya KSA. Pendidikan seksual adalah upaya pengajaran, kesadaran, dan pemberian informasi tentang masalah seksual, seperti fungsi organ reproduksi (laki-laki dan perempuan)

dengan menanamkan moral, etika, komitmen, agama agar tidak terjadi “penyalahgunaan” organ tersebut (Ratnasari, 2016). Pemberian pendidikan seksual pada anak merupakan salah satu bentuk pencegahan yang dapat dilakukan, dengan tujuan anak dapat melindungi diri dari pelaku kekerasan seksual anak dan bahaya yang akan dihadapi, melatih dan memberikan pemahaman fungsi organ reproduksi yang dimiliki, perbedaan antara tubuh laki-laki dan perempuan, dan dapat membedakan tindakan yang pantas dan tidak pantas, sehingga anak dapat terhindar dari KSA. Justicia (2008) mengungkapkan beberapa tujuan pendidikan seksual anak usia dini, yaitu; (1) fungsi jenis kelamin dan topik biologis seperti kehamilan, haid, pubertas dan sebagainya. (2) Memberikan pemahaman bagaimana sikap dan cara bergaul dengan lawan jenis, (3) Mencegah terjadinya penyimpangan seksual, (4) Mampu membedakan bentuk kekerasan seksual dan mana yang bukan, (5) Mencegah anak menjadi korban KSA, dan (6) menumbuhkan sikap berani untuk melapor apabila mengalami kekerasan seksual dalam (Azzahra, 2020).

Poin penting yang perlu ditanamkan kepada siswa adalah tidak mudah untuk percaya kepada orang yang baru dikenal. Termasuk orang yang sudah dikenal dekat sekalipun, menekankan untuk tetap waspada. Dengan harapan sikap waspada tersebut akan berguna bagi sikap teguh memegang pendirian siswa. Tujuan dari pencegahan KSA berbasis dari program BTS (*Body Safety Training*) oleh wurtele yang mencakup 5R : (a) membantu anak-anak mengenali situasi yang berpotensi melecehkan atau berpotensi menjadi pelaku kekerasan, (b) mendorong anak untuk menolak permintaan tidak pantas (seksual) dengan mengatakan “TIDAK”, (c) mengajarkan anak untuk melawan dengan mencoba menjauh dari pelaku, (d) mendorong anak untuk melaporkan pelecehan sebelum atau yang sedang berlangsung, dan (e) menjelaskan bahwa sentuhan “rahasia” atau tidak pantas tidak pernah menjadi tanggung jawab anak (Citik Tunc et al., 2018).

Penelitian ini membahas tentang pentingnya pemberian pendidikan seksual anak dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan agar anak tidak mudah bosan. Pemilihan metode dan media yang tepat merupakan suatu hal yang penting untuk dipertimbangkan, agar mencapai tujuan pendidikan yang positif dengan tidak membawa nuansa tabu atau sungkan untuk diajarkan kepada siswa. (Hasan et al., 2021) media pembelajaran adalah media yang mengkomunikasikan pesan dan informasi, yang mengandung tujuan pembelajaran. Media pembelajaran penting untuk siswa sebagai alat untuk memperoleh konsep, keterampilan dan kemampuan baru. Media yang dimaksud sebagai perantara menyampaikan informasi di dalam kelas, Kustandi et al., (2020) menjelaskan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, dibutuhkan media untuk mendukung tujuan pembelajaran, agar

tercapai tujuan dari pembelajaran dalam (Kustandi et al., 2021). Penelitian oleh (Fajriah & Nurtiani, 2015) penggunaan media poster *part of body* sebagai media visual dapat meningkatkan pendidikan seks pada anak. Keberhasilan penggunaan media visual tersebut ditentukan oleh kualitas dan efektivitas dari komunikasi visual yang ditampilkan. Pentingnya penyampaian pesan dalam proses belajar mengajar akan sangat terbantu dengan media pembelajaran yang tepat. Adapun penelitian oleh Wiroatmodjo & Sasonohardjo (2002) menjelaskan bahwa penyerapan sensorik sebagai berikut; penglihatan 82%, pendengaran 11%, sentuhan 3,50%, rasa 2,50%, dan penciuman 1%. Hal ini menunjukkan bahwa penglihatan memiliki kapasitas terbesar dalam menyerap informasi yang diterima (Khotimah et al., 2019). Oleh karena itu, dalam proses belajar kemampuan mengadopsi indra penglihatan dapat dengan memanfaatkan penggunaan media visual.

Disinilah komunikasi visual berperan penting dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat mengembangkan motorik anak dalam belajar. Adi Kusrianto menjelaskan bahwa dalam komunikasi visual, mata digunakan sebagai alat dengan memuat semua unsur dasar yang digunakan untuk mengkomunikasikan arti, makna, atau pesan (Walisyah, 2019). Toybah berpendapat komunikasi visual adalah cara berkomunikasi yang dilakukan melalui penglihatan, dengan sekumpulan proses untuk menyampaikan informasi yang melibatkan simbol-simbol visual (Toybah, 2017). Kusrianto (2007) mengemukakan desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mencoba untuk memahami dan mempelajari bagaimana agar berbagai jenis media dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dan ide secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis dalam (Herliyani & Suryana, 2015). Laseau (2001) berpendapat komunikasi visual sebagai indera sensorik, mampu menangkap pesan dengan cepat dan tepat sekitar 70-80%, sehingga komunikasi yang dilakukan melalui simbol lebih mudah sampai dan diterima oleh otak siswa (Pamungkas, 2020).

Media visual yang digunakan pada penelitian ini yaitu media Flashcard “Aku Anak Hebat” sebagai salah satu media pembelajaran berbasis visual. Menurut Arsyad media berbasis visual (gambar) dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa. Visual dapat menumbuhkan minat serta dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata. Flashcard adalah kartu bergambar dengan kata-kata atau simbol-simbol di dalamnya yang merangsang dan mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berkaitan dengan gambar, flashcard umumnya berukuran 8x12 cm, atau sesuai dengan kebutuhan (Arsyad, 2015). Gambar tersebut terdapat berbagai hal seperti: jenis-jenis binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan sebagainya. Munthe (2018) flashcard adalah kartu bergambar yang memiliki dua sisi, sisi depan terdapat gambar dan sisi belakang terdapat kata-kata yang menjelaskan tentang

gambar (Wahyuni, 2020). Ahmad Susanto berpendapat bahwa penggunaan flashcard ini dengan menunjukkan gambar yang terdapat didalamnya kepada siswa dan menceritakan arti dari gambar tersebut, dengan tujuan untuk mengasah otak kanan anak agar dapat dengan mudah mengingat gambar dan kata-kata (P. A. Safitri, 2015). Media flashcard memiliki kelebihan untuk membantu mengasah otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata (Hotimah dalam (F. Utami et al., 2021). Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hafidzoh Rahman et al., 2021), menunjukkan bahwa media flashcard sangat berpengaruh untuk meningkatkan daya ingat anak pada materi pembelajaran, terlihat dari hasil rata-rata persentase yang meningkat setiap siklusnya, yaitu siklus 1 (40%), siklus 2 (65%), dan siklus 3 (85%) dimana sesuai indikator keberhasilan yaitu 80%.



Gambar 1.1.1 Media Flashcard “Aku Anak Hebat”

Pendapat dari beberapa ahli Susilana dan Riyana (2009) & Sadiman (2006) dalam (Angreany & Saud, 2017), mengutarakan kelebihan dari media pembelajaran menggunakan flashcard yaitu: (1) bisa dibawa kemana saja, ukuran relatif kecil memudahkan untuk disimpan dimanapun, dapat digunakan, baik di kelas maupun diluar kelas, (2) sangat praktis, tidak diperlukannya keahlian khusus dan alat khusus untuk menggunakannya, (3) mudah diingat, media ini menyuguhkan pesan-pesan singkat di setiap kartu, yang mempermudah siswa dalam mengingat pesan, (4) menyenangkan, dapat digunakan melalui permainan sehingga menarik perhatian anak, belajar sambil bermain, (5) harga yang terjangkau, media ini tidak memerlukan bahan khusus untuk membuatnya.

Uraian tersebut sejalan dengan teori Gestalt tentang persepsi visual, bahwa dalam setiap bagian sebuah gambar dapat dianalisis serta dievaluasi sebagai komponen yang berbeda.

Prinsip gestalt tidak memandang elemen-elemen visual secara terpisah, akan tetapi dilihat secara menyeluruh dalam satu kesatuan yang utuh, sehingga simbol-simbol yang dirangkai dapat diterima dan dipersepsikan dengan jelas (Yuwono, 2020). Menurut Askaria (2019) terdapat 5 prinsip gestalt yang mempengaruhi tentang persepsi manusia dalam menganalisis gambar dan bentuk (W. S. Pradana & Kristiana, 2021), yaitu kedekatan (*proximity*), Kesamaan bentuk (*similarity*), latar belakang (*figure*), penutupan bentuk (*closure*), dan kesinambungan (*continuity*).

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Febriyanto & Yanto, 2019) menunjukkan proses pembelajaran menggunakan flashcard memperoleh hasil yang memuaskan. Terbukti flashcard memotivasi siswa, aktif berinteraksi dan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian (P. H. Pradana & Gerhani, 2019) juga menunjukkan bahwa hasil dari pembelajaran menggunakan flashcard (kartu bergambar) perkembangan bahasa anak berkembang dengan baik, menarik minat anak, mudah digunakan dan anak dapat merespon lebih aktif dengan menunjukkan gambar dan mengulang kosakata yang disebutkan. Pendapat lain (Maryanto & Wulanata, 2018) menjelaskan flashcard dapat meningkatkan pengenalan bentuk huruf siswa dalam belajar lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media. Aktivitas melihat media flashcard dan mendengar bunyi huruf beberapa kali membuat siswa lebih mudah mengenal bentuk huruf. Hasil penelitian lain dengan judul “Prevention CSA in Preschool with Picture Story Book” memaparkan buku cerita tentang pengenalan seks dini secara visual membantu anak merangsang imajinasi, buku ini memuat cerita dan gambar yang menarik dan membuat anak bahagia. Melihat gambar dan membaca, meningkatkan pemahaman dan membuat anak lebih mudah mengingat dan memahami apa yang mereka lihat (D. R. R. B. Utami & Noorratri, 2021).

Dari beberapa pendapat diatas, peneliti menyimpulkan flashcard memiliki karakteristik yang sesuai dan mendukung tujuan pembelajaran, penerapan dengan aktivitas membuat siswa lebih aktif dan menarik perhatian siswa. Melalui teori gestalt persepsi visual, peneliti ini menganalisis mengenai apakah ada pengaruh dari penggunaan media flashcard. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan media flashcard sebagai media pembelajaran berbasis visual dalam meningkatkan pengetahuan seksual anak. Hal ini mendasari peneliti ingin mengembangkan media flashcard sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan seksual anak, bertujuan untuk melihat perubahan setelah dan sebelum menggunakan flashcard. Penelitian dilakukan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas 2 SDN 130 Batununggal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan apa yang telah diuraikan dalam latar belakang diatas, peneliti mengambil garis besar dari permasalahan yang akan diteliti dengan memberikan pertanyaan, yakni:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media flashcard terhadap peningkatan pengetahuan seksual anak?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media flashcard terhadap peningkatan pengetahuan seksual anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang ditimbulkan oleh media flashcard terhadap peningkatan pengetahuan seksual anak.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh yang ditimbulkan oleh media flashcard terhadap peningkatan pengetahuan seksual anak.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan di bidang Ilmu Komunikasi khususnya pengetahuan mengenai media flashcard, serta mengetahui mengenai dampak yang ditimbulkan dari media flashcard pada pengetahuan anak.
2. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengaplikasian dari teori efek gestalt persepsi visual.
3. Bagi masyarakat umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai pengetahuan seksual anak dapat menggunakan media flashcard sebagai salah satu media berbasis visual.

1.5 Waktu dan Periode Penelitian

Tabel 1.5.1 Waktu dan Periode Penelitian

| No. | Tahapan Penelitian | Jun 22' | Jul 22' | Agt 22' | Spt 22' | Okt 22' | Nov 22' | Des 22' | J a n 2 3' | F e b 2 3' | M a r 23' | A p r 23' | M e i 2 3' | J u n 2 3' |
|-----|----------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------------|------------|-----------|-----------|------------|------------|
| 1. | Menentukan topik dan judul | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 2. | Menyusun bab 1-3 | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Desk Evaluation | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | Revisi Desk valuation | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | Proses pengambilan data, pengumpulan data, dan penyusunan bab 4 & 5 | | | | | | | | | | | | | |
| 6. | Submit jurnal eksternal sinta 2 | | | | | | | | | | | | | |
| 7. | Pengumuman revisi jurnal untuk resubmit | | | | | | | | | | | | | |
| 8. | Sidang | | | | | | | | | | | | | |

(Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

1.6 Sistematika Penelitian

Berikut rincian sistematika penelitian yang terdapat di dalam proposal penelitian ini.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.2 Identifikasi Masalah

1.3 Tujuan Penelitian

1.4 Kegunaan Penelitian

1.5 Waktu dan Periode Penelitian

1.6 Sistematika Penelitian

BAB II TINJUAN PUSTAKA

2.1 Rangkuman Teori

2.2 Penelitian Terdahulu

2.3 Kerangka Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

2.5 Ruang Lingkup Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

3.2 Operasionalisasi Variabel dan Skala Pengukuran

3.3 Populasi dan Sampel

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.6 Teknik Analisis Data