

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Konsep Pelecehan Seksual

a. Definisi pelecehan seksual

Abuse adalah istilah yang sering diterjemahkan sebagai perlakuan kasar, penindasan, penyiksaan, atau perlakuan yang tidak pantas. Sementara kekerasan terhadap anak adalah tindakan yang disengaja yang mengakibatkan kerugian atau risiko bagi anak-anak baik secara fisik maupun emosional (Zulkarnaini, 2021).

Pelecehan seksual terhadap anak melibatkan semua tindakan dan pelanggaran seksual yang melibatkan individu di bawah usia tujuh belas tahun sebagai korban, dengan pelaku yang dapat berasal dari keluarga mereka atau orang asing, termasuk individu dewasa, remaja, dan bahkan sebaya mereka sendiri (Salamor *et al.*, 2020). Dalam hukum Indonesia, tindakan pelecehan seksual pada anak diatur dalam Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak Undang-Undang menyatakan bahwa setiap tindakan pelecehan seksual terhadap anak dianggap sebagai tindakan kejahatan, tanpa memandang usia korban.

b. Faktor penyebab pelecehan seksual

Pelecehan seksual dilakukan pada anak karena pelaku melihat posisi anak yang lemah dan lugu. Mereka yang tidak bertanggung jawab kadang-kadang memanfaatkan anak-anak yang rentan dan belum

matang karena mereka masih sangat belajar. Karena pelaku tidak memiliki kesempatan untuk memenuhi kebutuhan seksualnya dan mempertahankan privasi, pelecehan seksual pada anak dapat terjadi (Sadianto and Harjon, 2023). Faktor-faktor yang berpotensi menyebabkan pelecehan seksual pada anak termasuk:

1) Faktor keluarga

Sebagian besar korban yang mengalami pelecehan seksual adalah anak-anak yang *broken home*, anak-anak dari keluarga yang tidak stabil, faktor ekonomi, dan kondisi lingkungan yang tidak menyenangkan. Sakit hati yang disebabkan oleh perceraian menyebabkan kondisi emosional. Emosi dipicu oleh sakit hati korban. Keluarga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penyebab masalah pelecehan seksual (Ahyun Qurotul, Solehati dan Prasetya, 2022).

2) Faktor lingkungan

Pelecehan seksual juga disebabkan oleh lingkungan yang buruk. Apalagi saat ini, kita sering melihat banyak anak yang salah pergaulan sehingga mereka salah jalan dan berani melakukan sesuatu yang di luar kendalinya. Mungkin juga karena dorongan teman-temannya. Akibatnya, kita harus berhati-hati saat berinteraksi dengan orang lain, memilih lingkungan yang baik, dan memilih teman atau saudara yang baik (Kayowuan Lewoleba and Helmi Fahrozi, 2020).

3) Faktor individu

Hal ini dapat disebabkan oleh kepribadian anak itu sendiri, baik secara internal maupun eksternal, atau dapat disebabkan oleh keadaan keluarga atau lingkungan masyarakat yang buruk. Faktor internal termasuk anak yang memiliki kebutuhan khusus, terlalu polos atau mudah terpengaruh, dan terlalu bergantung pada orang dewasa (Qurotul Ahyun, Solehati and Prasetya, 2022).

c. Kategori pelaku pelecehan seksual

Pelecehan seksual (*sexual abuse*) merupakan jenis penganiayaan yang dibagi menjadi dua kategori:

1) *Extra familial abuse*

Merupakan tindakan pelecehan seksual yang dilakukan oleh individu yang bukan merupakan anggota keluarga atau memiliki hubungan darah dengan korban (Crosson-Tower, 2023). Tindakan seksual terhadap anak yang dilakukan oleh orang dewasa sering disebut sebagai pedofilia, yang dapat dijelaskan sebagai “orang dewasa yang menyukai anak-anak”, *Pedophilia* sendiri dibagi menjadi dua tipe:

- a) *Pedophilia* eksklusif, hanya tertarik pada anak.
- b) *Pedophilia* fakultatif, memiliki ketertarikan heteroseksual pada orang dewasa tetapi tidak menemukan penyalurannya sehingga memilih anak sebagai substitusi (Crosson-Tower, 2023).

Adapun kategori *pedhopilia* menurut Crosson-Tower, Tahun 2023 sebagai berikut:

- a) *Infantophilia*, mereka yang tertarik pada anak berusia di bawah 5 tahun.

- b) *Hebophilia*, mereka yang tertarik dengan anak perempuan berusia 13-16 tahun.
- c) *Ephebohiles*, mereka yang tertarik dengan anak laki-laki 13-16 tahun.
- d) *Exhibitionism*, mereka yang suka memamerkan dan menelanjangi korban.
- e) *Voyeurism*, mereka yang suka masturbasi di depan anak atau sekedar memeras kemaluan anak.

2) *Familial abuse*

Termasuk *familial abuse* adalah *incent*, yang merupakan bentuk pelecehan seksual dimana pelaku dan korban berada dalam hubungan keluarga, termasuk dalam lingkungan keluarga inti. Keluarga inti yang dimaksud berupa orang tua kandung, orang tua pengganti seperti ayah atau ibu tiri. Adapun kategori *incident* dalam keluarga (Masruroh and Ramdani, 2020):

- a) Penganiayaan (*sexual molestation*), yang meliputi interaksi *non coitus*, *petting*, *fondling*, *exhibitionism*, dan *voyeurism*.
- b) Pemerkosaan (*sexual assault*), yang meliputi oral atau hubungan dengan alat kelamin, masturbasi, stimulasi oral pada penis (*fellatio*), dan stimulasi oral pada klitoris (*cunnilingus*).
- c) Pemerkosaan paksa (*forcible rape*), yang meliputi kontak seksual.

d. Dampak Pelecehan Seksual

Pelecehan seksual pada anak memiliki konsekuensi jangka panjang yang merusak, Adapun dampak tersebut adalah dampak fisik, dapat berupa gejala-gejala ginekologi, sakit secara fisik, hamil dan sebagainya (Fallo and Sumarni, 2022):

- 1) Dampak seksual, terjadi pada kehidupan korban pada kehidupan selanjutnya, permasalahan tersebut antara lain ketakutan untuk berhubungan seksual dengan suaminya disebabkan keperawanan dirinya telah hancur, *frigid*,

kehamilan tidak diinginkan, kesakitan bila berhubungan seksual dan sebagainya.

- 2) Dampak psikologis, terjadi penyesalan di dalam diri, depresi, panik, merasa bersalah dan kehilangan harga diri. Korban juga dapat mengalami fobia di tempat yang ramai, takut di rumah sendiri, fobia terhadap seks dan jenis-jenis fobia lainnya.
- 3) Dampak sosial, seperti korban mengalami kesulitan untuk menjalani kehidupan sosialnya seperti dahulu sebelum dia mendapatkan insiden tersebut. Tidak semakin percaya diri, curiga terhadap orang lain dan menarik diri kehidupan sosial. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pelecehan seksual tidak hanya berdampak pada fisik, psikologis, dan sosial semata, dampak seksual juga menyertai di kehidupan korban di kemudian hari ketika korban memiliki pasangan hidup.

Mereka mungkin menunjukkan tanda-tanda agresivitas yang meningkat, mengalami perubahan perilaku yang drastis, atau menunjukkan perilaku seksual yang tidak wajar untuk usia mereka. Hal ini dapat mengakibatkan kesulitan dalam hubungan sosial dan kesulitan beradaptasi di lingkungan sekolah atau keluarga. Selanjutnya, risiko yang harus diperhatikan adalah kemungkinan terjadinya pelecehan seksual berulang.

e. Pencegahan pelecehan seksual

Tanggung jawab utama untuk perlindungan terhadap kejadian pelecehan seksual pada anak adalah orang tua. Sehingga, orang tua harus diberikan pendidikan tentang pelecehan seksual agar bisa mendidik anak dari pelecehan seksual. Adapun cara mencegah anak terhadap pelecehan seksual seperti:

- 1) Orang tua ikut melibatkan diri dalam kegiatan anak

Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh orang tua adalah melibatkan diri dalam kegiatan yang anak lakukan. Menjadi pendengar yang baik merupakan bentuk yang dapat orangtua lakukan kepada anak, sebab anak yang menjadi korban pelecehan seksual tidak mau menceritakan kejadian tersebut kepada orang lain. Sehingga bila orang tua dapat menjadi pendengar yang baik bagi anak dan dipercaya oleh anak, maka akan lebih mudah bagi anak untuk menceritakan kejadian yang dialaminya, serta orang tua lebih mudah mengetahui kondisi anaknya.

2) Berikan informasi seksual kepada anak

Anak yang kurang memiliki informasi terkait seksual cenderung lebih mudah untuk menjadi seorang korban pelecehan seksual, sehingga orang tua disarankan untuk mengajarkan anak terkait seks sehingga anak lebih mengetahui tentang dirinya dan tubuhnya. Adapun informasi yang diberikan kepada anak berupa:

- a) Mengajarkan anak tentang seksual
- b) Ajarkan anak bagian tubuh anak
- c) Gunakan istilah sebenarnya pada bagian tubuh anak
- d) Ajarkan anak konsep privasi
- e) Menjelaskan anak cara membedakan jenis sentuhan, berupa:

- 1) Sentuhan baik dan boleh, yaitu sentuhan dari orang lain menggunakan tangan yang dilakukan di bagian tubuh di atas bahu dan di bawah lutut, yang merupakan sentuhan karena kasih sayang seperti membelai kepala dan mencubit pipi.

- 2) Sentuhan harus waspada, karena membingungkan untuk menilainya sebagai bermaksud sayang atau nafsu, yang merupakan sentuhan di bawah bahu hingga atas lutut tubuh anak.
 - 3) Sentuhan jelek dan terlarang, yaitu orang lain menyentuh bagian tubuh yang tertutup pakaian renang. Bila ada yang melakukan sentuhan di area ini, anak harus berani menolak dan berkata tegas, misalnya dengan bilang, “Jangan begitu!”.
- f) Percaya pada naluri diri sebagai orang tua, jika seseorang membuat diri tidak nyaman dan tidak mempercayakan anak anda di titipkan pada orang tersebut maka harus mengikuti kata hati anda untuk menghindari orang tersebut pada anak.
 - g) Tidak ada rahasia, berikan dorongan dan motivasi pada anak untuk menceritakan hal-hal yang terjadi kepada mereka dan membuat mereka merasa takut serta tidak nyaman.
 - h) Jangan menempelkan papan nama di pakaian atau aksesoris anak, hal ini berfungsi agar anak tidak tertipu disaat seseorang mengaku kenalan dan mengenal nama anda karena nama yang tertera pada anak.
 - i) Praktekkan lewat sekenario, sebagai orang tua bisa memprakatekan pelajaran yang anda berikan pada anak melalui sekenario, seperti “Kalau ada orang yang tidak dikenal menawarkan untuk mengantar adek pulang, adek harus bilang apa?”.
 - j) Mengajarkan anak untuk mengenal nama, alamat dan nomor telepon pada usia dini.

k) Menyiapkan anak saat terpisah dengan orang tua Anda dapat memberi tahu anak jika terpisah dari anda untuk segera menuju ke petugas keamanan atau penjaga toserba untuk meminta bantuan.

l) Mengajari anak petunjuk dasar untuk melindungi diri Orang tua bisa mengajarkan petunjuk dasar kepada anak sebagai bentuk perlindungan, adapun petunjuk dasar yang bisa diberikan orang tua kepada anak yakni:

1) Bertanya dengan metode bermain

Orang tua bisa menjelaskan terlebih dahulu tentang tanda vital yang tidak boleh dipegang oleh orang lain kepada anak, kemudian orang tua bertanya seperti “kalau di pegang sebelah sini adek harus bagaimana?”. Pertanyaan dasar dengan game dapat memudahkan anak untuk melakukan bentuk perlindungan kepada dirinya.

2) Mengajarkan anak untuk tegas dan berani

Setelah anak mengetahui tentang edukasi seks, orang tua dapat mengajarkan kepada anak untuk tegas dan berani tatkala ada ancaman yang terjadi pada dirinya dengan cara berteriak “Tidak!”, “Jangan!”, “Tolong!” dan melarikan diri kedalam keramaian seperti toserba, pasar, dan tempat dimana banyak orang berkumpul.

f. Tanda gejala pelecehan seksual

Berikut merupakan tanda dan gejala yang timbul pada anak usia pra sekolah (Masruroh and Ramdani, 2020):

1) Tanda fisik: perilaku agresif, seperti mengisap jempol, hiperaktif, keluhan somatik seperti sakit kepala yang terus menerus, sakit perut, sembelit, memar pada alat kelamin atau mulut, iritasi kencing, penyakit kelamin, dan sakit kerongkongan tanpa penyebab jelas bisa merupakan indikasi seks oral.

- 2) Tanda pada perilaku emosional dan sosial: kelakuan yang tiba-tiba berubah, anak mengeluh sakit karena perlakuan seksual.
- 3) Tanda pada perilaku seksual: masturbasi berlebihan, mencium secara seksual, mendesakkan tubuh, melakukan aktivitas seksual terang-terangan pada saudara atau teman sebaya, tahu banyak tentang aktivitas seksual, dan rasa ingin tahu berlebihan tentang masalah seksual.

2. Anak

a. Pengertian anak

Menurut UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, pasal 1 ayat 1, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih di dalam kandungan. Di sisi lain, WHO menetapkan batasan usia anak antara 0 dan 19 tahun (Neherta, 2021).

b. Anak sekolah dasar

Berdasarkan *World Health Organization* (WHO) anak usia sekolah adalah anak yang memasuki usia 7 sampai 15 tahun. Kelompok usia yang penting dalam perkembangan manusia adalah anak-anak usia sekolah dasar. Periode ini menandai pergeseran dari pendidikan prasekolah ke pendidikan formal. Berbagai aspek kehidupan orang di usia sekolah dasar dipengaruhi oleh perkembangan mereka; ini termasuk fisik, kognitif, sosial, dan emosional (Sinta Zakiyah *et al.*, 2024).

Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau

belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran (Makki and Aflahah, 2023).

Menurut teori perkembangan kognitif, anak-anak di sekolah dasar masuk ke tahap operasional konkret. Dia belajar menghubungkan konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi badan, pera jenis kelamin, moral, dan lainnya dari pelajaran di sekolah (Ismiulya *et al.*, 2022). Sama halnya dengan memberi contoh kepada orang dewasa, anak-anak sekolah dasar akan lebih memahami penjelasan guru tentang materi pelajaran jika mereka melakukannya sendiri.

3. Pengetahuan

a. Pengertian pengetahuan

Di tengah kekhawatiran yang meningkat tentang kasus pelecehan seksual, upaya pencegahan menjadi semakin penting. Untuk melindungi anak-anak dan masyarakat secara luas, berbagai langkah telah diambil. Pertama, pendidikan dan kesadaran menjadi kunci utama (Gerda, Wahyuningsih and Dewi, 2022). Menurut Teori Lawrence Green menganalisis bahwa perilaku kesehatan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor predisposisi, pemungkin, dan penguat. Pengetahuan merupakan salah satu faktor predisposisi yang berperan penting dalam membentuk sikap dan perilaku individu (Mahendra, Jaya and Lumban, 2020).

Lawrence Green menganalisis bahwa pengetahuan seseorang dapat memengaruhi kesadaran, motivasi, dan kemauan untuk mengambil tindakan kesehatan yang tepat. Oleh karena itu, upaya edukasi yang efektif harus dirancang untuk meningkatkan pengetahuan sebagai langkah awal dalam perubahan perilaku kesehatan yang positif (Mahendra, Jaya and Lumban, 2020).

b. Faktor yang memengaruhi peningkatan pengetahuan

1) Faktor internal

a) Usia

Pengetahuan dipengaruhi oleh kedewasaan seseorang yang akan terlihat dari kematangan dalam berpikir dan cara bertindak.

b) Pengalaman

Pengalaman mempengaruhi pengetahuan karena dapat menjadi acuan untuk penyelesaian masalah yang akan dihadapi.

c) Pendidikan

Pendidikan dapat mengembangkan pengetahuan seseorang. Semakin tinggi tingkat pendidikan maka akan semakin banyak pengetahuan.

d) Jenis Kelamin

Sifat dan sosial seseorang dapat dipengaruhi terhadap jenis kelamin yaitu laki-laki dan perempuan dan akan berdampak pada pengetahuan.

2) Faktor Eksternal

a) Tingkat pendidikan ibu

Keluarga dapat memainkan perannya sebagai pendidik, keluarga perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh orang tua dapat dijadikan bekal dalam membimbing dan membantu anak belajar di rumah.

Cara orang tua mendidik anak-anaknya akan berpengaruh terhadap prestasi belajarnya. Adapun cara orang tua membimbing anak berbeda-beda, terutama ibu karena ibu adalah sosok yang paling dekat dengan anak

sehingga seorang ibu dengan tingkat pendidikan yang tinggi juga memungkinkan untuk lebih percaya diri pada kemampuan mereka dalam membantu anak-anak mereka belajar. Dengan tingkat keyakinan tersebut maka diperkirakan akan berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan akademis anaknya (Aprilia, 2021).

b) Sumber informasi

Media massa sebagai sarana komunikasi. Berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah dll, mempunyai pengaruh besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan orang. Penyampaian informasi sebagai tugas pokoknya. Media massa membawa pula pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya sikap terhadap hal tersebut (Gupta *et al.*, 2023).

c) Lingkungan

Lingkungan dapat berpengaruh pada tingkat pengetahuan, karena dari lingkungan seseorang akan banyak mendapatkan pengalaman (Khairunnisa z, Sofia and Magfirah, 2021).

c. Tingkat Pengetahuan Menurut Kholid dan Notoadmodjo, yaitu:

1) Tahu (*Know*)

Tahu mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengingat informasi atau materi yang telah mereka pelajari sebelumnya hal ini termasuk mengingat materi spesifik dan semua materi yang telah diajarkan atau diajarkan. Kemampuan seseorang untuk menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan,

atau menjelaskan suatu ide menunjukkan tingkat pengetahuan tingkatan yang paling dasar.

2) Memahami (*comprehension*)

Individu mampu menjelaskan dengan benar konsep yang sudah dikenal dan menginterpretasikan materi dengan benar. Orang yang memahami topik harus dapat memberikan penjelasan, contoh, kesimpulan, meramalkan hasil, dan hal-hal lainnya.

3) Aplikasi (*application*)

Penggunaan materi yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Ini mencakup penggunaan rumus, metode, hukum, prinsip, dan sebagainya dalam berbagai konteks atau situasi.

4) Analisis (*analysis*)

Kemampuan untuk memecah sesuatu materi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil tetapi tetap terstruktur dalam struktur yang saling berhubungan. Penggunaan kata kerja seperti menggambarkan, membedakan, mengklasifikasikan, mengelompokkan, dan sebagainya dapat menunjukkan kemampuan untuk melakukan analisis.

5) Sintesis (*synthesis*)

Kemampuan untuk menggabungkan bagian-bagian menjadi bentuk yang lebih besar disebut sintesis. Dengan kata lain, sintesis melibatkan kemampuan untuk membuat formulasi baru dari formulasi yang sudah ada. Ini termasuk kemampuan untuk menyusun, merencanakan, menggabungkan, merangkum, menyesuaikan, dan lain-lain dalam konteks teori atau rumusan yang sudah ada.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Berhubungan dengan kemampuan untuk menilai atau mendukung sesuatu. Penilaian ini dapat dilakukan dengan menggunakan kriteria yang telah ditetapkan oleh individu atau dengan menggunakan kriteria yang sudah ada.

d. Pengukuran pengetahuan

Tes adalah suatu alat yang berbentuk pertanyaan dengan tujuan mengetahui kemampuan seseorang, kemudian diistilahkan alat evaluasi. Pengujian adalah prosedur sistematis untuk mengamati dan menjelaskan karakteristik seseorang dengan menggunakan skala numerik atau sistem kategoris. Pengujian yang digunakan untuk mengukur kinerja harus memenuhi persyaratan pengujian yang baik agar dapat berfungsi dengan benar dan akurat (Suhandi and Maemonah, 2022).

Keterampilan berpikir taraf tinggi adalah suatu keterampilan berpikir yang *ril* hanya membutuhkan kemampuan mengingat, namun membutuhkan kemampuan yang lain yang lebih tinggi. Lewis & Smith mendefinisikan keterampilan berpikir taraf tinggi (*The Higher Order Thinking Skills*) menjadi keterampilan berpikir yang terjadi waktu seseorang merogoh warta baru dan warta yang sudah tersimpan pada ingatannya, selanjutnya menghubungkan warta tersebut dan menyampaikannya buat mencapai tujuan atau jawaban yang dibutuhkan (Suhandi and Maemonah, 2022).

Bentuk tes pilihan ganda atau *Multiple Choice* adalah suatu bentuk tes dimana butir-butir soalnya memiliki beberapa alternatif jawaban yang harus dipilih oleh peserta didik. Biasanya alternatif jawaban yang ada dalam sebuah butir soal berjumlah 3 hingga 5 opsi. Tes pilihan ganda paling tidak memuat dua bagian utama, yaitu pokok soal (*stem*) dan alternatif jawaban (*option*). Soal pilihan ganda dapat digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik pada aspek

pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi (Suhandi and Maemonah, 2022).

4. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar. Media pada awalnya hanya dianggap sebagai alat bantu guru (*teaching aids*). Alat bantu visual, yang terdiri dari gambar, model, objek, dan alat lainnya, dapat memberikan pengalaman nyata dan motivasi untuk belajar, serta dapat meningkatkan daya serap dan retensi belajar siswa. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran juga diharapkan dapat membantu siswa belajar sendiri (Amalin *et al.*, 2024).

Menurut Raphael Rahardjo dan Siahaan, media pembelajaran dibagi menjadi dua kategori berdasarkan keberadaannya media pembelajaran oleh desain dan media pembelajaran oleh penggunaan. Media pembelajaran oleh penggunaan adalah media yang sudah tersedia, baik yang dijual di pasaran maupun yang tersedia di lingkungan tempat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan jenis media dan penggunaannya, media dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

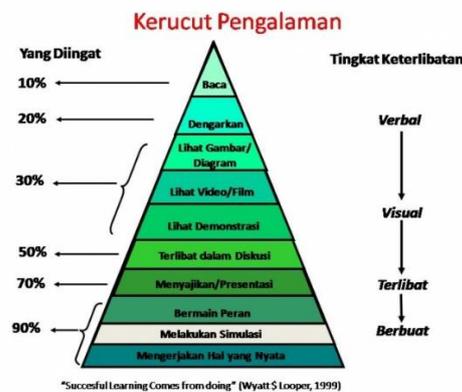
- a. Jenis media audio atau auditif yaitu media yang hanya bergantung pada suara, seperti radio, kaset rekaman, dan rekaman audio digital. Orang yang tuli atau cacat pendengaran tidak dapat menggunakan media ini.
- b. Jenis media visual media yang hanya digunakan oleh mata. Media ini menampilkan gambar diam, seperti film *strip* (film rangkai), *slide* (film bingkai), foto, gambar, atau lukisan, dan cetakan. Ada juga yang menampilkan gambar bergerak tanpa

suara atau dialog, seperti film bisu dan film kartun pada masa lalu. Mereka yang memiliki gaya belajar visual akan menikmati media ini.

- c. Jenis media audio visual adalah media yang mengandung suara dan gambar, seperti video, film, dan slide dengan suara. Anak-anak yang cenderung belajar dengan dua modalitas indra sekaligus dapat menggunakan jenis media audio visual ini.

Prinsip Kerucut Pengalaman sering digunakan untuk menjelaskan penggunaan media dan bahan belajar, menurut *Edgar Dale* Teori ini mendorong penggunaan media sebagai alat yang memiliki dampak dalam dunia pendidikan karena media dapat mengubah tingkah laku siswa dan sasaran belajar mereka sebagai hasil dari proses pembelajaran.

Media diperlukan untuk promosi kesehatan seperti penyuluhan karena melalui media, pesan dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami sehingga sasaran dapat memahami pesan tersebut dan menjadi perilaku yang lebih baik.



Gambar 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Ketika siswa belajar hanya secara lisan, mereka menyimpan 70% informasi 3 jam setelah memperolehnya, namun hanya 10% informasi yang tersisa setelah 3 hari. Ketika siswa belajar menggunakan gambar saja, mereka menyimpan 72% informasi setelah 3 jam pengumpulan informasi, namun hanya 20% informasi yang tersisa setelah 3 hari. Ketika siswa menggabungkan pembelajaran visual dan verbal, kemampuannya

mengingat 85% informasi yang diterimanya mencapai 85% informasi yang diterimanya setelah 3 jam, dan 65% seluruh informasi setelah 3 hari (FRANSISCA NOYA, 2020).

Tabel 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

No.	Metode	Sesudah 3 Jam	Sesudah 3 Hari
1.	Verbal	70%	10%
2.	Visual	72%	20%
3.	Verbal dan Visual	85%	65%

5. Kartu UNO

a. UNO

UNO berasal dari [bahasa Spanyol](#) dan [bahasa Italia](#) dari kata "satu" adalah sebuah [permainan kartu](#) yang dimainkan dengan kartu dicetak khusus permainan yang hampir sama dengan [kartu remi](#) biasa. UNO pertama kali diciptakan oleh Merle Robbins pada tahun 1971 di Ohio, Amerika Serikat. Robbins, yang bekerja sebagai seorang tukang cukur, mengembangkan permainan ini sebagai cara untuk menghibur keluarganya. Permainan ini segera mendapatkan popularitas, dan pada tahun 1972, ia menjual hak cipta kepada sebuah perusahaan yang kemudian memasarkan UNO secara global. Sejak saat itu, permainan ini menjadi salah satu permainan kartu paling terkenal di dunia (Nurbaity, Pramadi and Paujiah, 2023).

UNO adalah permainan kartu yang dimainkan oleh 2 hingga 10 siswa dengan menggunakan dek kartu khusus yang terdiri dari empat warna utama merah, biru, hijau, dan kuning dengan angka 0 hingga 9 serta kartu aksi khusus. Kartu aksi ini meliputi *Skip* yang membuat siswa berikutnya kehilangan giliran, *Reverse* yang

membalik arah permainan, dan *Draw Two* yang memaksa siswa berikutnya mengambil dua kartu serta kehilangan giliran. Selain itu, terdapat kartu *Wild* yang memungkinkan siswa memilih warna yang akan dimainkan, serta *Wild Draw Four* yang memaksa lawan mengambil empat kartu. Tujuan utama permainan ini adalah menghabiskan semua kartu yang dimiliki, dan siswa harus mengucapkan "UNO" saat hanya memiliki satu kartu tersisa. UNO menjadi permainan yang populer di berbagai usia karena keseruannya yang mengandalkan strategi dan keberuntungan (Hidup, Lain and Daerah, 2024).

b. *UNO Card "JAGA DIRI"*

UNO Card "JAGA DIRI" merupakan salah satu bentuk media edukasi berbasis permainan kartu yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang pencegahan pelecehan seksual. Media ini merupakan hasil pengembangan oleh peneliti, yang memodifikasi permainan kartu UNO klasik dengan menambahkan elemen edukatif, sehingga menjadi alat pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Selain itu, *UNO Card "JAGA DIRI"* termasuk jenis media visual dengan desain kartu yang menarik dan penuh warna. Setiap kartu memuat informasi, atau langkah tindakan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai konsep perlindungan diri. Tidak hanya itu, kartu-kartu ini juga dilengkapi dengan tantangan secara *action* sehingga dapat memicu komunikasi verbal antara siswa. Menggabungkan pembelajaran berbasis visual dan verbal sehingga dapat meningkatkan daya ingat hingga 85% (Hidayat, Nur and Novnariza, 2021). Hal ini diharapkan lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak.

6. Leaflet

a. Pengertian leaflet

Media leaflet merupakan bentuk penyampaian informasi atau pesan melalui lembaran yang dilipat. Isi informasi dapat dalam bentuk kalimat maupun gambar atau kombinasi (Andriani and Utami, 2022). Leaflet merupakan media cetak yang berisikan rangkuman materi pembelajaran. Media leaflet mempunyai beragam gambar dan warna. Selain itu juga media leaflet mudah dijadikan media penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga responden tidak jenuh dengan materi yang disampaikan (Andriani and Utami, 2022).

b. Kelebihan leaflet

Adapun kelebihan media leaflet diantaranya yaitu (Andriani and Utami, 2022):

- 1) Materi dapat dirancang sedemikian rupa
- 2) Beragam gambar, warna dan desain yang unik
- 3) Dapat disimpan lama
- 4) Mudah dibawa

c. Kelemahan leaflet

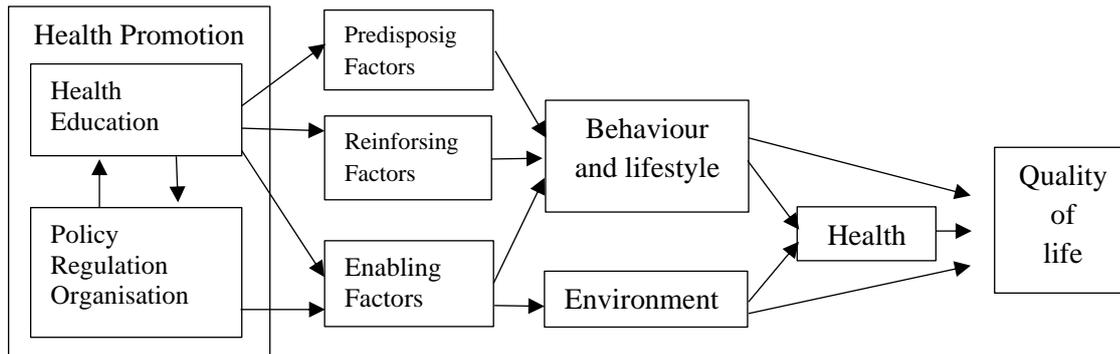
Adapun kelemahan media leaflet diantaranya yaitu (Andriani and Utami, 2022):

- 1) Tidak dapat menampilkan gerak dalam media leaflet
- 2) Biaya percetakan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar atau foto yang berwarna
- 3) Salah dalam desain tidak akan menarik minat pembaca
- 4) Leaflet hanya untuk dibagikan, tidak bisa dipajang atau ditempel
- 5) Tidak terlalu efektif jika sasaran terlalu luas

B. Landasan Teori

a. Kerangka Teori

Teori yang digunakan sebagai acuan sebagai penelitian ini adalah Teori Lawrence Green

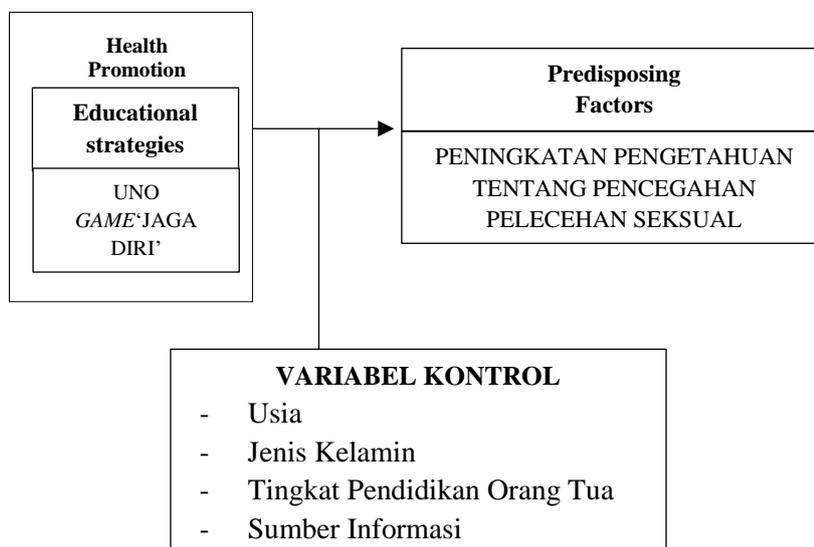


Sumber : Green, Lawrence and Marshall W.Kreuter, 1991

Gambar 2 : Kerangka Teori Precede Proceed (Green, Lawrence, and Marshall W. Kreuter, 1991)(De Visschere, 2010)

b. Kerangka Konsep

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka kerangka konsep dalam penelitian ini adalah :



Gambar 3 Kerangka Konsep UNO Card “JAGA DIRI” terhadap peningkatan pengetahuan anak dalam upaya pencegahan pelecehan seksual pada siswa

C. Hipotesis Penelitian

Ada Pengaruh *UNO Card* “JAGA DIRI” Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Pencegahan Pelecehan Seksual Pada Siswa Sekolah Dasar Di Sewon Kabupaten Bantul.