

FUN CARDS SEBAGAI MEDIA SEX EDUCATION UNTUK ANAK USIA 3-6 TAHUN

Shasha Feby Shabrina, Nur Anisa Risqi Ramadhani, Abdul Bari Syu'aib
Prodi Pendidikan Sosiologi FIS UNY
E-mail: shashafeby.2018@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi banyaknya kasus pelecehan seksual pada anak-anak usia dini. Peneliti mencoba memberikan suatu inovasi cara menarik dan efektif dalam pemberian pendidikan seks kepada anak di usia yang masih dini agar dapat tersampaikan dengan baik dan maksimal. Di dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengedukasi anak-anak pada usia 3-6 tahun, dengan harapan untuk mewujudkan anak-anak yang mengerti dan paham mengenai hal-hal yang berhubungan dengan seks melalui cara yang sederhana mungkin yang akan menarik perhatian si anak untuk belajar. Metode pada penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan melalui beberapa tahapan mulai dari mengidentifikasi potensi-masalah, mengumpulkan informasi, melakukan desain produk, validasi desain, perbaikan desain, dan uji coba produk. Adapun hasil yang didapatkan adalah anak-anak usia 3-6 tahun yang telah diajarkan pendidikan seks melalui *fun cards* dapat menjadi lebih paham mengenai bagian-bagian anggota tubuhnya, anak dapat membedakan mana anggota tubuh yang biasa terlihat dan tidak biasa terlihat, anak mampu menyebutkan bagian tubuh mana yang termasuk privasi dan harus dijaga, anak lebih siap menjaga dirinya dari segala sesuatu yang membahayakan dirinya, dan orang tua setuju bahwa media *fun cards* dalam bentuk video animasi dapat relevan sebagai bekal untuk perkembangan anak dalam menjalani hidupnya.

Kata Kunci: *Fun cards*, Pendidikan seks, Anak usia 3-6 tahun

Abstract

This study was conducted with the aim of reducing the number of cases of sexual abuse in early childhood. Researchers try to provide an interesting and effective way of providing sex education to children at an early age so that it can be delivered properly and maximally. In this study, researchers tried to educate children at the age of 3-6 years, with the hope of realizing children who understand and understand things related to sex in as simple a way as possible that will attract the child's attention. The method in this research is Research and Development (RnD) by going through several stages starting from identifying potential problems, collecting information, conducting product design, design validation, design improvement, and product testing. The results obtained are children aged 3-6 years who have been taught sex education through fun cards can become more aware of the parts of their bodies, children can distinguish which body parts are commonly seen and not commonly seen, children are able to name parts of their body. Which body includes privacy and must be protected, children are better prepared to protect themselves from anything that endangers themselves, and parents agree that media fun cards in the form of animated videos can be relevant as a provision for children's development in living their lives.

Keywords: *Fun cards*, Sex education, Children aged 3-6 years

Pendahuluan

Masalah *sex education* pada anak-anak terutama anak di usia 3-6 tahun masih sering dianggap hal yang tabu oleh masyarakat umum bahkan dari kalangan orangtua untuk diajarkan kepada anak-anaknya. Hal ini sering terjadi sebab ketika mengajarkan mengenai *sex education* kepada anak-anak usia dini masih dirasakasikan. Walaupun telah terdapat beberapa ahli yang mengatakan bahwasannya hal ini perlu dilakukan mulai dari usia dini. Tepatnya dimulai saat usia anak 3-4 tahun, karena pada usia ini anak sudah bisa melakukan komunikasi dua arah dan dapat mengerti mengenai organ tubuh mereka dan dapat pula dilanjutkan pengenalan organ tubuh internal (Aprilia, 2015). Anak usia 3-5 tahun sudah mampu menyadari perbedaan gender saat berinteraksi di lingkungannya. Sehingga sejak anak berusia 3 tahun harus mendapatkan pendidikan seks dari orang tua mereka (Herjanti, 2015).

Banyak kasus anak-anak yang menjadi korban pelecehan seksual yang dilakukan oleh orang dewasa bahkan terkadang kerabat dekatnya dan orang tua baru menyadari ketika kejadian tersebut sudah berlangsung berkali-kali, hal itu biasanya dikarenakan ketidaktahuan anak bahwa ia telah dilecehkan sehingga tidak menceritakan hal tersebut kepada orang tuanya. Menurut Wakil Ketua LPSK Edwin Partogi Pasaribu saat konferensi pers di gedung LPSK, Jakarta Timur, Rabu

(24/7/2019). mencatat ada peningkatan kasus kekerasan seksual pada anak yang terjadi sejak 2016 sejumlah 25 kasus, lalu meningkat pada 2017 menjadi 81 kasus, dan puncaknya pada 2018 menjadi 206 kasus. Angka tersebut terus bertambah setiap tahun. Hal ini juga dipicu karena kurangnya pendidikan seks yang diberikan orang tua kepada anaknya, sehingga anak merasa kurang memahami bahwa dirinya sedang dilecehkan atau diberi tindak kekerasan oleh orang lain.

Pendidikan seks pada anak penting dilakukan sejak anak mulai mengenal bahasa, atau sekitar usia 2 tahun. Karena pada usia ini perkembangan otak anak sangat pesat, yaitu hingga 80% menyerap segala hal yang diajarkan akan cepat terekam pada ingatan si anak. Pendidikan seks usia pra-sekolah dapat memberikan pemahaman anak akan kondisi tubuhnya, pemahaman akan lawan jenisnya, dan pemahaman untuk menghindarkan dari kekerasan seksual. Dengan demikian penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk mempersiapkan anak dalam melindungi diri pada lingkungan kehidupan yang akan dihadapi. Pendidikan seks yang dimaksud di sini adalah anak mulai mengenal akan identitas diri dan keluarga, mengenal anggota tubuh mereka, serta dapat menyebutkan ciri-ciri tubuh.

Pada usia 3-6 tahun anak lebih suka dan memilih menghabiskan waktunya untuk bermain serta anak akan mengeksplor banyak hal baru yang mereka

temukan disekitarnya (Soegeng, Santoso,2011:9). Oleh karena itu, dalam penelitian ini mencoba mendekati anak untuk memberikan suatu pembelajaran melalui cara-cara yang menyenangkan agar anak tidak hanya bermain tetapi juga terdapat pengetahuan baru di dalamnya, seperti media yang dapat divisualisasikan dalam bentuk yang menarik perhatian anak. Media pembelajaran yang tepat untuk memberikan *sex education* untuk anak usia 3-6 tahun yaitu dapat berupa *fun cards* yang disajikan melalui video animasi berdurasi kurang lebih 5-10 menit. Dengan menginovasikan media pembelajaran berbentuk *fun cards* yang ditampilkan melalui video animasi ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk memberikan sebuah pendidikan mengenai seks terhadap anak usia dini yang telah dirancang sedemikian rupa berdasarkan aspek-aspek yang mampu menarik perhatian anak. Sehingga, ketika anak telah tertarik dengan metode yang menyenangkan tersebut, maka pelajaran ataupun pendidikan yang akan diberikan dapat mudah diterima. Selain itu, media *fun cards* ini disajikan dalam dua bentuk. Yang pertama yaitu dalam bentuk kartu seperti pada umumnya dan yang kedua sebagai penjelas kartu tersebut, *fun cards* disajikan melalui video animasi yang menarik, dan tentunya menyenangkan

anak-anak saat menyaksikannya. Sebab peneliti telah mempertimbangkan mengenai kesesuaian media dengan usia perkembangan anak, yang tujuan utamanya adalah anak dapat bersemangat serta senang dalam melakukan proses pembelajaran *sex education*. Ketika tujuan tersebut tercapai, maka bukan tidak mungkin bahwa nantinya ilmu yang dipelajari tersebut akan senantiasa lebih mudah diterima dan diingat. Sebab metode belajar dan bermain dengan cara yang menyenangkan merupakan metode yang disukai anak-anak usia 3-6 tahun dan sesuai dengan perkembangannya. Peneliti melaksanakan pembelajaran *sex education* ini dengan cara terjun langsung di masyarakat, yang sasarannya anak usia 3-6 tahun beserta orang tuanya. Tempat pelaksanaan dilakukan di Kp. Gn. Dongkol, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Alasan memilih tempat tersebut dikarenakan terdapat banyak anak di usia dini yang merasa perlu untuk diberikan pendidikan seks sejak dini, dengan tujuan agar dapat membekali dirinya dalam menghadapi berbagai rintangan di lingkungan kehidupannya. Maka dari itu, peneliti berusaha untuk membantu memberikan pembelajaran sejak dini pada anak usia dini di Kp. Gn. Dongkol, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD). Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh memperbaiki praktik (Nana Syaodih Sukmadinata, 2006:164). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut dapat berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak. Perangkat keras misalnya buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di Laboratorium. Perangkat lunak meliputi program computer pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Model dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif dan menggariskan pada langkah-langkah pengembangan. Kemudian terdapat karakteristik penelitian

pengembangan terkait dengan prinsip-prinsip pengembangan. Menurut Shavelson dan Towne (2002) dalam Plomp (2010:12), prinsip-prinsip yang harus diketahui oleh peneliti dan digunakan sebagai panduan saat melakukan penelitian. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya yaitu:

1. Pertanyaan penelitian telah dirumuskan dengan kajian yang mendalam.
2. Teori yang digunakan dalam penelitian harus relevan.
3. Penggunaan metode penelitian harus berhubungan langsung dengan pertanyaan penelitian.
4. Memberikan alasan-alasan yang jelas saat memilih metode penelitian.
5. Mengkaji dan mereplikasi hasil penelitian lain.
6. Menghindari penelitian yang tidak bisa dikritik.

Berdasarkan teori dari Sugiyono (2012:409), terdapat beberapa langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk dari hasil penelitian, yang meliputi:

1. Potensi dan Masalah

Sebuah penelitian dapat bermula dari adanya suatu potensi atau masalah. Potensi yang dimaksudkan adalah segala sesuatu yang ketika didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sebuah potensi atau

masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa pula berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat dibuktikan secara factual dan *up to date*, maka tahap selanjutnya yakni mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan sebuah produk tertentu yang diharapkan dapat menjadi solusi dari adanya masalah tersebut. Di sini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian yang ingin dicapai.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Dalam bidang teknologi misalnya, orientasi produk teknologi lebih mudah dan nyaman mengikuti sistem tersebut, lebih murah, cepat, produktif, dan memuaskan pihak-pihak yang dilayani dengan system tersebut.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini system kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan sebagai rasional, karena validasi disini masih

bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi dapat dilakukan dengan menghadirkan pakar dan dapat pula dilakukan di forum diskusi. Pada saat itu akan diketemukan apa saja yang menjadi keunggulan dan kekurangannya.

5. Perbaikan Desain

Setelah produk divalidasi, maka akan diketahui kekurangannya. Kekurangan tersebut kemudian dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dapat dilakukan dengan membuat *prototype*. Sedangkan pada bidang administrasi atau social desain produk seperti sistem kerja baru dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan revisi.

Kemudian apabila dihubungkan dengan penelitian mengenai pembuatan produk media pembelajaran *fun cards* sebagai media *sex education* pada anak usia 3-6 tahun ini, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran seks dalam bentuk *fun cards* melalui video animasi dengan materi pengenalan seputar bagian tubuh serta bagian privasi yang harus dijaga. Kemudian mengenai tingkat kelayakan media pembelajaran *fun cards* ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi

oleh ahli media, serta uji coba pengenalan penggunaan media *fun cards* dalam bentuk video animasi tersebut kepada orang tua beserta anaknya yang berada di usia 3 sampai 6 tahun.

Kemudian dalam menghasilkan suatu produk media *fun cards* dalam bentuk video animasi tersebut haruslah disertai langkah-langkah yang harus diikuti. Berdasarkan hal tersebut, Menurut Borg & Gall dalam Nana Syaodih Sukmadinata (2006:169-170) terdapat beberapa langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan suatu produk yang akan dihasilkan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
- b. Perencanaan (*planning*). Meliputi penyusunan rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah

penelitian, dan kemungkinan dalam lingkup terbatas.

- c. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*). Meliputi pengembangan bahan media pembelajaran seks (*fun cards*), proses, dan instrumen evaluasi.
- d. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*).
- e. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*).
- f. Uji coba lapangan (*main field testing*).
Melalui uji coba yang lebih luas pada kurang lebih 5 subjek penelitian yang berasal dari kalangan orang tua dan anak usia 3 sampai 6 tahun.
- g. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*).
- h. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). Pengujian dilakukan melalui angket (*google form*), wawancara, observasi dan analisis hasilnya.
- i. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*).
- j. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*)

Setelah melaksanakan berbagai tahapan, pada akhirnya peneliti dapat berhasil membuat suatu inovasi cara belajar baru menggunakan media *fun cards*. Media ini di desain khusus oleh

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil *Fun Cards* dalam bentuk video animasi sebagai media *sex education* untuk anak usia 3-6 tahun

peneliti untuk menyampaikan ilmu pendidikan mengenai *sex education*. Motivasi peneliti menciptakan media ini adalah untuk mengurangi angka kasus pelecehan seksual yang terus meningkat disetiap tahunnya dan mengorbankan banyak anak-anak terutama pada usia dini. Oleh sebab itu, dengan media *fun cards* inilah yang menjadi salah satu solusi untuk mencegah kasus tersebut terjadi. *Fun cards* ini merupakan media belajar *sex education* atau media untuk pengenalan bagian-bagian tubuh, fungsi, peran penting, serta bagaimana cara dalam menjaga bagian tubuh tersebut. Media ini disajikan dalam dua bentuk kartu seperti mainan anak-anak dan diperjelas dengan sajian video animasi yang menarik dan dibawakan sesuai dengan usia anak. Dalam pembuatan media pembelajaran ini, peneliti memilih bahan-bahan yang sesuai dan tentunya berkualitas bagus, seperti pemilihan kertas dan jenis tinta print. Kemudian juga mengenai pemilihan warna beserta animasi pendukung yang disesuaikan dengan kondisi anak dalam masa perkembangannya. Hal ini di utamakan oleh peneliti sebab yang menjadi sasaran adalah anak-anak dan juga orang tua, sehingga kualitas, kenyamanan beserta keamanan memang merupakan hal yang perlu untuk diperhatikan agar anak dapat lebih bersemangat serta tidak merasakan bosan. Dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari beberapa langkah kreatif

peneliti untuk menarik perhatian anak. mulai dari pendekatan hingga anak terlihat merasa akrab dan nyaman. Metode inilah yang muncul di benak peneliti dalam mempersiapkan kegiatan pengimplementasian media *fun cards* dengan efektif dan sesuai harapan dan tujuan utama.

Berikut adalah hasil produk dari penelitian, *fun cards* berupa kartu:





a. Penjelasan Bentuk Fisik *Fun Cards*

Fun cards merupakan media pembelajaran hasil inovasi dari peneliti sebagai langkah baru belajar mengenai *sex education* untuk anak usia 3-6 tahun. Munculnya *fun cards* dilatarbelakangi karena keinginan murni dari peneliti untuk mengajarkan pendidikan seks kepada anak. Kemudian alasan lain yaitu karena dikuatkan adanya kasus pelecehan seksual yang menimpa anak-anak di setiap tahunnya. Maka dari itulah, peneliti sekaligus memikirkan bagaimana caranya agar media ini juga dapat



membantu atau mencegah terjadinya tindakan pelecehan tersebut. *Fun cards* ini mengandung makna “kartu yang menyenangkan”, maksudnya adalah permainan berupa kartu yang dapat membuat anak menjadi senang. Namun tidak terlepas dari itu, bahwa terdapat pula makna disisi lain. Selain merupakan permainan, *fun cards* disini merupakan media untuk belajar. Yang dalam hal ini dimaksudkan sebagai media untuk memperkenalkan anggota tubuh beserta penjelasannya kepada anak-anak usia 3-6 tahun. Media *fun cards* ini terbuat dari

Fun Cards sebagai Media *Sex Education* untuk Anak Usia 3-6 Tahun

kertas *paper art* dengan ukuran 6 x 9 cm. Isi dari *fun cards* tersebut telah di desain dengan semenarik mungkin, misalnya pemilihan warna yang cerah, gambar yang jelas, dan penjelasan yang sederhana agar mudah di pahami oleh anak-anak.

Pemilihan warna yang dipakai pada *fun cards* diantaranya adalah merah, kuning, hijau, biru, dan pink. Pemilihan warna yang cerah tersebut sengaja dipilih dengan tujuan menarik perhatian anak agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan. Kemudian yang ke dua gambar, gambar yang dipilih juga sudah hasil pemilihan yang mana peneliti mencari gambar yang jelas agar anak tidak kebingungan saat memahami gambar yang tersaji dalam *fun cards*. Yang terakhir penjelasan, penjelasan yang tertera dalam *fun cards* dibuat dengan tidak begitu rumit dan hanya terdiri dari beberapa baris saja. Hal tersebut sengaja dilakukan karena anak-anak usia 3-6 tahun itu belum terlalu menyukai membaca. Oleh karenanya, warna dan gambar yang tersaji dalam *fun cards* dibuat lebih dominan dibandingkan dengan penjelasannya.

Fun cards ini disajikan melalui dua bentuk, yang pertama berupa permainan kartu seperti pada umumnya yang berisikan gambar dan penjelasan, kemudian juga berbentuk video animasi berdurasi kurang lebih 5-10 menit sebagai penjelasan dari pengaplikasian

kartu tersebut. Dengan menginovasikan media pembelajaran berbentuk *fun cards* yang ditampilkan melalui video animasi ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk memberikan sebuah pendidikan mengenai seks terhadap anak usia dini yang telah dirancang sedemikian rupa berdasarkan aspek-aspek yang mampu menarik perhatian anak. Sehingga, ketika anak telah tertarik dengan metode yang menyenangkan tersebut, maka pelajaran ataupun pendidikan yang akan diberikan dapat mudah diterima. Selain itu, di dalam *fun cards* ini peneliti juga melengkapinya dengan wadah *box* dengan macam-macam pernak pernik didalamnya. Yang utama adalah kartu *fun cards*, kemudian pernak-pernik lain berupa gantungan kunci, sticker, dan juga *CD-Room*.

b. Penjelasan Cara Penggunaan *Fun Cards*

Cara menggunakan *fun cards* sangatlah mudah, sederhana, dan bisa dilakukan oleh siapa dan kapan saja. Penggunaan *fun cards* ini sama halnya dengan orang yang hendak bermain kartu pada umumnya. Bedanya, apabila kartu pada umumnya dilihat atau di cari angka yang terbesar (misalnya pada kartu remi), maka disini media kartu *fun cards* ini dilihat pada makna yang tersaji dalam setiap simbol-simbol yang ada pada permukaan kartu. Kemudian setelah itu bisa langsung dilanjutkan dengan memberikan pemahaman pada anak

mengenai pengenalan anggota tubuh mereka. Sebab sasaran dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 3-6 tahun, maka yang peneliti lebih tonjolkan dalam media adalah gambar dengan kualitas yang bagus dan warna yang menarik. Kemudian juga dilengkapi dengan penjelasan, yang mana berisi penjabaran mengenai makna yang terkandung didalam gambar. Peneliti juga melibatkan orang tua dalam penggunaan media *fun cards* ini, sebab peran orang tua adalah yang paling terpenting dalam keberhasilan belajar anak. Kemudian, mengingat anak dengan usia yang masih dini, maka peneliti berfikir bahwa anak tersebut belum semuanya dapat membaca dengan baik. Oleh sebab itu orang tua disini lah yang menjadi peran utama. Jadi dalam penggunaan *fun cards* ini orang tua sebaiknya menampilkan dua kartu sekaligus, dengan bagian tubuh yang sama antara laki-laki dan perempuan. Misalnya orang tua memperlihatkan kartu dengan gambar tangan, kemudian menjelaskan mengenai apa itu tangan, fungsinya untuk apa, dan bagaimana cara menjaganya. Begitu juga pada bagian-bagian tubuh yang lainnya. Setelah penjelasan melalui *fun cards*, kemudian dilanjutkan dengan penayangan video animasi. Guna untuk menambah tingkat pemahaman anak mengenai bagian tubuh yang ada pada laki-laki dan perempuan. Kemudian langkah selanjutnya adalah orang tua

sebaiknya melakukan Tanya jawab untuk mengetes tingkat pemahaman anak. dengan demikian apabila dilakukan secara telaten hasilnya akan maksimal, dan anak akan paham bagaimana menjadi pribadi yang berhati-hati dan lebih siap menghadapi berbagai tantangan yang ada di masa perkembangannya terutama dimasa menuju dewasanya.

2. Pengimplementasian *fun cards* dalam bentuk video animasi sebagai media *sex education* kepada anak usia 3-6 tahun:

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan dengan beberapa informan terpilih yaitu anak-anak usia 3-6 tahun dan juga orang tuanya di Kampung Gunung Dongkol peneliti dapat melaksanakan proses penelitian dengan baik dan lancar. Dalam berlangsungnya penelitian ini, peneliti berhasil mengimplementasikan hasil media yang diciptakan guna untuk memberikan pendidikan mengenai *sex education* atau pengenalan bagian tubuh kepada anak-anak di usia 3 sampai 6 tahun. Pengaplikasian media dengan nama *Fun Cards* ini di sajikan dalam bentuk video animasi yang dikemas semenarik mungkin. Namun tidak berlangsung dengan begitu saja, melainkan peneliti harus melalui beberapa tahapan yang perlu untuk diterapkan, khususnya kepada narasumber (anak yang berusia 3-6 tahun). Hal ini diterapkan dengan

mempunyai maksud supaya anak dapat lebih siap selama mengikuti kegiatan pembelajaran pengenalan bagian-bagian tubuh. Tahapan yang telah berhasil dilakukan oleh peneliti dalam upaya mempersiapkan anak selama proses penelitian yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Pendekatan Personal.

Pada tahapan yang pertama ini yaitu pendekatan personal, yang dimaksudkan sebagai langkah paling awal dari peneliti mengenai bagaimana cara yang tepat supaya dapat membentuk suatu keakraban atau pendekatan secara personal kepada narasumber khususnya anak yang berada di usia 3-6 tersebut. Pada usia yang masih terbilang dini tersebut, anak-anak usia tentu tidak langsung dapat menerima apa yang peneliti berikan, terutama dalam hal pendidikan seks yang mungkin merupakan hal yang baru. Oleh sebab itu, peneliti berfikir bagaimana langkah awal yang sebaiknya diterapkan agar anak-anak sebagai objek mau menjadi dekat dengan peneliti. Tindakan nyata dari tahap pertama ini yaitu dengan menyapa dan mengajak anak berbicara dengan cara menyenangkan sampai anak merasa dekat dengan peneliti dan mau memberikan respon yang baik. Dengan demikian, ketika anak sudah mulai akrab tentunya akan mau merespon dengan baik dan penelitian yang dilakukan berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan awal, yaitu

penyampaian pembelajaran pengenalan bagian-bagian tubuh dari anak.

a. Tahap Penjelasan Singkat Mengenai Media *Fun Cards*.

Setelah berhasil melakukan pendekatan personal dengan anak, tahap kedua yang dilakukan peneliti yaitu mulai memperkenalkan maksud dan tujuan mengenai apa yang akan dilakukan yaitu dengan memberikan penjelasan singkat mengenai *fun cards* sebagai media *sex education* kepada anak-anak dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh mereka. Langkah ini juga menghasilkan respon yang baik karena didalamnya terdapat interaksi yang cukup hidup antara peneliti dengan objek penelitian. Sebab peneliti mampu memberikan pengenalan awal mengenai media *sex education* yang akan digunakan, dan anak juga berhasil memahami apa yang dikenalkan oleh peneliti sebelum pembelajaran diberikan. Sehingga peneliti merasa lebih mudah dalam penyampaian pembelajaran.

b. Tahap Pengaplikasian Media (*Fun Cards*).

Tahapan terakhir yang telah dilakukan peneliti yaitu pengaplikasian dari media *fun cards*. Yang mana media ini telah disusun sedemikian rupa dengan disajikan menggunakan video animasi yang menarik perhatian anak. Dalam proses pengaplikasian media ini, *Fun Cards* berbentuk dua jenis, yang pertama berbentuk kartu dan yang kedua berupa

video animasi. Hal ini dimaksudkan agar anak semakin paham mengenai cara dalam menggunakan media. Pertama-tama peneliti melakukan pengaplikasian media dengan menggunakan kartu, kemudian setelah anak dirasa mengerti dilanjutkan dengan penayangan media yang berbentuk video animasi. Dalam video tersebut berisikan mengenai penjelasan dari isi yang terkandung dalam kartu tersebut. Hal ini bertujuan agar anak dapat semakin mendalami makna apa yang sebenarnya disampaikan dari *fun cards* tersebut, yaitu mengenai pendidikan pengenalan bagian tubuh anak serta larangan dan cara menjaganya.

Ketiga tahapan tersebut berhasil dilakukan peneliti dengan suasana yang menarik, supaya anak-anak tetap merasa nyaman ditengah pemberian pendidikan tersebut. Untuk menghindari kejenuhan anak, peneliti sesekali memberikan lelucon dan candaan dengan anak. Sehingga anak tetap fokus dalam menyimak informasi yang diberikan. Selain itu, anak diberi kebebasan untuk bertanya mengenai apa yang telah dipahami dari pendidikan yang di simak. Dalam hal ini peneliti memposisikan dirinya sebagai teman dari mereka untuk menghindari rasa canggung apabila anak ingin mengungkapkan sesuatu. Akhirnya peneliti mendapatkan hasil memuaskan, yaitu pada saat pelaksanaan pengimplementasian media ini memang

sesuai dengan apa yang diharapkan. Mulai dari dukungan orang tua, situasi dan kondisi yang mendukung, dan juga respon dari anak sebagai narasumber, sehingga data yang didapatkan jenuh dan sesuai dengan harapan dan tujuan awal dalam penelitian yaitu menghindari terjadinya kasus-kasus pelecehan seksual pada anak usia dini.

Dengan berbagai tahapan yang telah berhasil peneliti terapkan hingga pada akhirnya pengimplementasian media *fun cards* dalam bentuk video animasi dapat terlaksana dengan baik. Walaupun dalam masa pandemi seperti sekarang, namun tidak mengurangi semangat para peneliti dalam mencapai tujuan awalnya. Yaitu ingin mengimplementasikan media *fun cards* sebagai sarana meminimalisasi adanya kasus pelecehan yang sering mengalami kenaikan pada anak-anak usia dini atau sekitar 3-6 tahun. Beberapa hasil pengimplementasian media tersebut dapat diketahui bahwa media pendidikan seks berupa *fun cards* dalam bentuk video animasi dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Anak menjadi lebih paham mengenai bagian anggota tubuhnya.

Dengan pengaplikasian media *fun cards* tersebut, yang pertama dihasilkan peneliti yaitu anak mulai semakin paham mengenai bagian-bagian tubuh yang dimilikinya, mulai dari fungsi, perbedaan bagian tubuh

antara laki-laki dengan perempuan. Hal ini dapat dikatakan jenuh ketika dalam proses wawancara terdapat beberapa narasumber yaitu anak-anak usia 3-6 tahun yang memberikan jawaban yang sesuai dengan harapan peneliti. Dalam proses wawancara pertama seperti yang dikemukakan oleh NA dan AAR, "*Paham*" dan "*Iya sudah paham*" (W/NA/AAR). Lalu pada proses wawancara yang kedua, seperti yang dikemukakan oleh MHM "*Iya aku sangat paham Bang*" (W/MHM), dan juga ungkapan dari MYF "*Paham mbak*" (W/MYF). Serta wawancara yang ketiga seperti yang dikemukakan oleh AKW "*Iya*" (W/AKW). Dari ungkapan yang disampaikan oleh beberapa narasumber tersebut, didapatkan data yang jenuh bahwa dengan adanya media *fun cards* ini anak menjadi lebih mudah dalam memahami akan anggota tubuhnya.

- 2) Anak dapat membedakan mana saja anggota tubuh yang biasa terlihat dan tidak biasa terlihat.

Setelah anak mulai memahami bagian-bagian tubuhnya, kemudian peneliti juga berhasil membuat anak mampu untuk membedakan bagian tubuh yang biasa terlihat dan tidak biasa terlihat. Pada wawancara yang pertama didapatkan data seperti yang dikemukakan oleh NA dan AAR, "*Paham. Pipi, mulut, tangan, dan kaki*

boleh dilihat orang." dan "*Tentu saja Teh.*" (W/NA/AAR). Kemudian pada proses wawancara yang kedua, dikemukakan oleh MHM "*Iya paham*" (W/NA/AAR), dan juga ungkapan dari MYF "*Iya mbak*" (W/MYF). Kemudian pada wawancara yang ketiga, seperti yang dikemukakan oleh AKW "*Iya*" (W/AKW). Berdasarkan beberapa jawaban yang diungkapkan oleh beberapa narasumber tersebut, dapat diketahui bahwa melalui media *fun cards* anak bisa dengan cepat membedakan mana saja anggota tubuh yang biasa terlihat dan tidak biasa terlihat.

- 3) Anak mampu menyebutkan bagian tubuh mana yang termasuk privasi dan harus dijaga.

Selain anak mampu menyebutkan bagian tubuh yang biasa terlihat dan tidak, setelah pengimplementasian media *fun cards* anak juga mulai mampu bagian tubuh mana yang termasuk privasi dan harus dijaga. Seperti yang diungkapkan oleh NA dan AAR "*Bisa*" dan "*Bisa dong*" (W/NA/AAR). Kemudian pada wawancara yang kedua seperti ungkapan MHM "*Paham, dan aku bisa menyebutkannya*" (W/MHM), dan MYF "*Bisa Mbak, misale alat kelamin*" (W/MYF) dan pada wawancara yang ketiga seperti ungkapan yang disampaikan oleh AKW "*Hehehe bisa dong*" (W/AKW). Dengan demikian

peneliti merasa data yang didapatkan jenuh dan sesuai dengan harapan sebab anak mampu mengungkapkan jawaban yang sesuai ketika penelitian berlangsung.

- 4) Anak lebih siap menjaga dirinya dari segala sesuatu yang membahayakan dirinya.

Kemudian setelah diberikannya pendidikan pengenalan bagian tubuh ini menggunakan media *fun cards*, peneliti semakin yakin bahwa anak akan dapat lebih siap dalam menjaga dirinya untuk menghadapi dunia perkembangannya di masa depan. Seperti yang dikemukakan oleh NA dan AAR pada kegiatan wawancara yang pertama, “*Gak mau*” dan “*Tidak mau*”. (W/NA/AAR). Kemudian pada wawancara yang kedua MHM “*Tidak mau bang*” (W/MHM), dan ungkapan oleh MYF “*Gak mau, takut*” (W/MYF). Dan berdasarkan wawancara ketiga seperti yang disampaikan oleh AKW “*Enggak, adek nggak mau mbak*” (W/AKW). Dari ungkapan beberapa narasumber tersebut dapat diketahui bahwa setelah belajar dengan menggunakan media *fun cards*, anak menjadi lebih siap menjaga dirinya dari berbagai hal yang membahayakan. anak menjadi lebih siap menjaga dirinya dari berbagai hal yang membahayakan. Salah satunya adalah akan menolak ketika diajak oleh seseorang yang tidak mereka

kenali. Hal tersebut terlihat ketika saat penelitian beberapa dari peneliti mencoba melakukan bermain peran yang mana peneliti memposisikan dirinya sebagai orang yang tak dikenal oleh narasumber kemudian mengajak narasumber pergi, respon yang diberikan adalah mereka langsung berlari mendekati orang tuanya sambil berkata bahwa dirinya (narasumber) sedang dikejar atau diajak pergi orang yang tak dikenal.

- 5) Orang tua setuju bahwa media *fun cards* dalam bentuk video animasi ini dapat relevan sebagai bekal untuk perkembangan anak dalam menjalani hidupnya.

Selain itu, peneliti juga berhasil mengimplementasikan media *fun cards* dengan baik pada orang tua dari anak tersebut, hingga mendapatkan respon yang jenuh dan sesuai. Seperti yang dikemukakan oleh E dan LM, “*Sangat relevan karena juga memang ini sudah menjadi kebutuhan.*” dan “*Menurut saya sangat relevan, anak saya sangat antusias ketika diberi pembelajaran seperti ini*”. (W/E/LM). Selanjutnya seperti yang dikemukakan oleh DA:

“Nah kalau ini saya setuju, karna memang seharusnya anak dari usia dini patut dibekali pendidikan seperti pengenalan tubuh, supaya anak paham dan mengerti” (W/DA).

Kemudian menurut RA:

“Saya sangat setuju, karna memang seharusnya anak dari usia dini patut dibekali pendidikan seperti pengenalan tubuh, supaya anak paham dan mengerti. Dan selain itu Pendidikan Agama juga penting buat anak usia dini” (W/RA).

Dan pada wawancara yang selanjutnya yaitu ketiga, sesuai dengan ungkapan yang disampaikan oleh RNM *“Iya sangat relevan, bagi saya bekal anak dimasa perkembangannya itu sangat perlu. Terkhusus pembekalan pribadi yang memang patut ada pada anak” (W/RNM).* Dari penuturan tersebut dapat diketahui bahwa *fun cards* saat ini memang dibutuhkan sebagai media *sex education* dan keberadaannya sangat relevan diterapkan di masa kini serta sesuai dengan perkembangan anak.

- 6) Orang tua menilai bahwa media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pendidikan seks atau pengenalan bagian tubuh untuk anak.

Kemudian para orang tua juga dapat menilai bahwa media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pendidikan seks untuk anak. Diantara mereka mengakui bahwa dengan usia anaknya tersebut sedang dihadapkan dengan berbagai media, maka ketika mengetahui media *fun cards* dapat digunakan sebagai sarana pendidikan seks mereka sangatlah merespon dengan baik. Seperti yang

dikemukakan oleh E dan LM, *“Iya dapat”*. dan *“Iya”*. (W/E/LM). Selanjutnya pada proses wawancara kedua dan ketiga seperti yang diungkapkan oleh DA *“Iya mbak, pas untuk anak saya. Terlihat semangat ketika mbak tadi menyampaikan pembelajaran itu” (W/DA).* Kemudian menurut RA *“Iya sangat efektif buat anak kecil, anak saya sangat senang sekali saat mendengarkan penjelasan Abang Ari” (W/RA).* Dan seperti ungkapan dari RNM

“Iya mbak, saya senang malahan ketika sampeyan beri video animasi tersebut, sesuai dengan anak saya yang saat ini sedang semangat-semangatnya belajar huruf, nyanyi, ngaji dan apapun itu melalui rekaman dan video animasi” (W/RNM).

Dari beberapa pernyataan orang tua narasumber tersebut dapat diketahui bahwa media *fun cards* dapat dijadikan alternatif untuk melakukan pendidikan seks khususnya dikalangan anak-anak.

Dengan demikian terlihat jelas apabila peneliti telah mampu melaksanakan penelitian dengan objek narasumber anak usia 3-6 tahun beserta orang tuanya dengan baik dan lancar dan mendapatkan data penelitian yang jenuh. Maka dapat dikatakan telah berhasil menjalankan apa yang menjadi tujuan penelitian. Sebab dimaksudkan untuk

mengurangi kasus pelecehan seksual yang terus meningkat di setiap tahunnya pada anak-anak khususnya di usia dini. Pelecehan seksual ini setelah diteliti terus meningkat karena kurangnya pendidikan mengenai seks dari orang tua kepada anak-anaknya, sehingga anak tidak memahami arti penting menjaga bagian dari tubuhnya. Setelah penelitian terlaksana, para orang tua mengakui bahwa pendidikan seks dengan memberi pengetahuan mengenai pengenalan bagian tubuh itu penting, dan tidak lagi menganggap bahwa hal tersebut adalah tabu.

Salah satu cara pemberian pendidikan dengan media *fun cards* yang diberikan oleh peneliti diakui para orang tua telah sesuai dan relevan digunakan untuk mengajari anak-anak belajar mengenai bagian tubuh beserta fungsi dan cara menjaganya, dengan cara yang mudah, menarik, serta menyenangkan. Mengenai pengimplementasian *fun cards* sebagai media *sex education* ini secara umum dapat dihubungkan dengan salah satu teori sosial bidang sosiologi yakni teori fungsionalisme struktural. Teori fungsionalisme struktural ini merupakan sebuah bangunan teori realitas sosial yang mempelajari nilai fungsi atau peran yang dimiliki oleh masyarakat, serta kegiatan sosial yang dilakukan dalam hubungan kebersamaannya dengan masyarakat lainnya, yang saling membutuhkan dan

keterkaitan antara satu dengan yang lainnya demi tercapainya sebuah tujuan hidup bersama yang sejalan.

Berdasarkan teori fungsional struktural, apabila dihubungkan dengan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai implementasi media *fun cards* ini sesuai dengan isi teori tersebut. Yang mana pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa apabila keluarga dikatakan sebagai suatu sistem dan orang tua beserta anak sebagai aspek yang ada didalamnya. Dari keluarga tersebut seluruh aspeknya saling berhubungan dan memberikan nilai fungsionalnya, namun apabila salah satu aspeknya bermasalah maka senantiasa mempengaruhi aspek yang lainnya. Sebagai contoh, apabila orang tua tidak memberikan pendidikan kepada anaknya maka yang terjadi adalah anak akan mengalami ketidaktahuan mengenai suatu ilmu. Sama halnya apabila dihubungkan dengan pemberian pendidikan seks yang selama ini dianggap tabu oleh orang tua. Sehingga tidak heran ketika banyak orang tua yang tidak memberikan pendidikan seks ini kepada anaknya sejak usia dini, dan akhirnya yang terjadi adalah meningkatnya pelecehan seksual pada anak-anak. Namun hal ini dapat diminimalisir pada saat peneliti mampu memberikan suatu inovasi media pembelajaran untuk pengenalan bagian tubuh, fungsi beserta cara menjaganya. Sehingga anak mengerti dan mampu memahami akan peran penting anggota

tubuh dan pentingnya menjaga anggota tubuh tersebut.

Dengan demikian *fun cards* sebagai media *sex education* ini sesuai isi dari teori fungsionalisme struktural, yang mana mampu memberikan nilai fungsionalisnya untuk mengurangi kasus pelecehan seksual yang selalu meningkat setiap tahunnya. Apabila orang tua mampu menggunakan media ini dengan baik dan benar serta menghilangkan prasangka tabu terhadap pentingnya pendidikan seks, maka anak-anaknya akan maksimal dalam menerima ilmu pengetahuan mengenai pendidikan seks, serta mampu melindungi

Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengimplementasian *fun cards* sebagai media *sex education* dapat disimpulkan bahwa pendidikan seks itu pada dasarnya sangat penting diberikan kepada anak sejak usia dini. Hal ini didasarkan karena banyaknya kasus pelecehan seksual yang menimpa anak-anak di Indonesia pada setiap tahunnya yang terus meningkat. Maka dari itu, peneliti berusaha membuat inovasi pembelajaran mengenai *sex education* dan dikemas dengan media menarik yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Dan setelah melaksanakan penelitian pada akhirnya peneliti mendapatkan hasil yang sesuai, bahwa dengan menggunakan media tersebut (*fun cards*) beserta penjelasannya dalam bentuk video animasi

tubuhnya dengan baik. Namun apabila orang tua tidak memberikan pendidikan tersebut, yang terjadi adalah akan senantiasa mempengaruhi perkembangan pada anaknya, yaitu ketidakpahaman mengenai *sex education*. Singkatnya, semakin orang tua atau wali anak berkeinginan untuk mengajarkan pendidikan seks kepada anak maka anak akan semakin melek akan pengetahuan dan ilmu tentang bagaimana cara mereka menjaga tubuh sebagai otoritas atau hak akan kemampuan mereka melalui media *fun cards* ini yang relevan ketika dikaji melalui teori fungsionalisme struktural

dapat relevan serta cocok diberikan kepada anak-anak usia dini.

Pengimplementasian dengan menggunakan metode ini diberikan sesuai dengan perkembangan anak, sehingga anak lebih mudah menerima serta memahami ilmu yang disampaikan mengenai pengenalan bagian tubuh dan juga bagaimana cara menjaganya. Dalam pengimplementasian ini dilakukan tidak secara langsung, melainkan melalui beberapa tahapan. Yang dimaksudkan supaya anak dapat merasa nyaman dan tidak terpaksa ketika hendak belajar mengenai pembelajaran tersebut. Langkah yang *pertama* peneliti berhasil melaksanakannya dengan upaya pendekatan Personal, yaitu dengan dengan menyapa dan mengajak berbicara sampai anak merasa dekat dengan peneliti

dan mau memberikan respon yang baik tanpa ada unsur keterpaksaan. Langkah yang *kedua* yaitu penjelasan singkat mengenai media yang akan digunakan untuk pengampaian pembelajaran, dengan cara yang menyenangkan seperti menunjukkan serta memberikan maksud yang tersampaikan dari media tersebut. Dan langkah yang *ketiga* yaitu pengaplikasian media (*fun cards*). Setelah melewati tahap pertama dan kedua, peneliti merasa anak sebagai objek penelitian sudah dapat merespon dengan baik, maka dari itu peneliti dapat memulai pemberian pengetahuan mengenai bagian-bagian tubuh yang dimiliki anak melalui media yang sudah tersedia. Dengan memberikan penjelasan melalui *fun cards* yang berisikan perbedaan bagian tubuh antara laki-laki dan perempuan beserta fungsi dan larangannya. Kemudian dilanjutkan dengan menunjukkan video animasi yang merupakan pengaplikasian dari *fun cards* tersebut. Dengan demikian peneliti merasa anak sangat berantusias dalam mengikuti pembelajaran, terlihat karna semangat dan fokus saat peneliti memberikan ilmu pengetahuan yang mungkin dirasa hal yang baru oleh anak-anak tersebut. Kemudian yang didapatkan dari penelitian ini adalah peneliti berhasil menyampaikan ilmu pengetahuan mengenai *sex education* dengan lancar,

Ucapan Terima Kasih

sebab pengimplementasian yang digunakan sangat relevan dan menarik perhatian anak. Sehingga penelitian ini diterima dengan baik dan mudah serta ilmu pengetahuan yang diberikan dapat tersampaikan dengan mudah.

Dengan berbagai tahapan yang telah berhasil peneliti terapkan hingga pada akhirnya pengimplementasian media *fun cards* dalam bentuk video animasi dapat terlaksana dengan baik. Beberapa hasil pengimplementasian media tersebut dapat diketahui bahwa media pendidikan seks berupa *fun cards* dalam bentuk video animasi dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Anak menjadi lebih paham mengenai bagian anggota tubuhnya.
2. Anak dapat membedakan anggota tubuh yang biasa terlihat dan tidak biasa terlihat.
3. Anak dapat membedakan anggota tubuh yang biasa terlihat dan tidak biasa terlihat.
4. Anak lebih siap menjaga dirinya dari segala sesuatu yang membahayakan dirinya.
5. Orang tua merasa bahwa media ini relevan sebagai bekal untuk perkembangan anak dalam menjalani hidupnya.
6. Orang tua menilai bahwa media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pendidikan seks untuk anak.

Terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan

artikel ini, sehingga dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih pula kepada tim redaksi Jurnal Dimensia Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial UNY yang telah mempublikasikan karya ini dengan sebagaimana mestinya.

Daftar Pustaka

Arif Gosita. 1992. *Masalah perlindungan Anak*. Jakarta: Sinar Grafika.

Bungin, Burhan. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

R.A. Koesnan. 2005. *Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia*. Bandung: Sumur.

Soekanto, Soerjono. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, Cetakan kedua.

The Complete Book of sex education (Dr. Rajan Bhonsle, MD, Dr. Minnu Bhonsle PhD).

Undang-undang HAM Nomor 39 tahun 1999, (Jakarta: Asa Mandiri, 2006 hal. 5).

W.J.S. Poerwadarminta. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Amirko.

Internet:

NN. 2020. <https://data.tasikmalayakota.go.id/dinas-kependudukan-dan-pencatatan-sipil/jumlah-penduduk-kecamatan-cibeureum-berdasarkan-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin-tahun-2019/> (diakses pada 18 September 2020, Pukul 12.19 WIB)

NN. 2020. <https://news.detik.com/berita/d-4637744/lpsk-kasus-kekerasan-seksual-pada-anak-meningkat-tiap-tahun> (diakses pada 10 Maret 2020, Pukul 20.39 WIB)

NN. 2020. <https://ruangguruku.com/pengertian-media-pembelajaran/> (diakses pada 15 Februari 2020, Pukul 18.30 WIB).

NN. 2020. <http://sclm17.blogspot.com/2018/01/sejarah-kota-tasikmalaya-1820-1942.html?m=1> (Diakses pada 10 Agustus 2020, Pukul 15.45 WIB).