

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SEX EDUCATION BERBASIS *FUN CARDS*
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
PADA *FEMALE SINGLE SEX CLASSROOM*
MADRASAH IBTIDAIYAH MAARIF 01 KH SHIDDIQ
KALIWATES JEMBER**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SEX EDUCATION BERBASIS FUN CARDS
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
PADA FEMALE SINGLE SEX CLASSROOM
MADRASAH IBTIDAIYAH MAARIF 01 KH SHIDDIQ
KALIWATES JEMBER**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh : Hilda Sania Salsabila

Nim : 213101040002

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SEX EDUCATION BERBASIS *FUN CARDS*
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
PADA *FEMALE SINGLE SEX CLASSROOM*
MADRASAH IBTIDAIYAH MAARIF 01 KH SHIDDIQ
KALIWATES JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Hilda Sama Salsabila

Nim : 213101040002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Disetujui Pembimbing



Luluk Sulthoniyah, S.Ag, M.Pd
NIP. 19700616201411200

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SEX EDUCATION BERBASIS FUN CARDS
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
PADA FEMALE SINGLE SEX CLASSROOM
MADRASAH IBTIDAIYAH MAARIF 01 KH SHIDDIQ
KALIWATES JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Rabu
Tanggal: 14 Mei 2025

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris


Fiqru Mafar, M.IP.

NIP. 198407292019031004


Erfan Efendi, M.Pd.I

NIP. 19880611202023211024

Anggota:

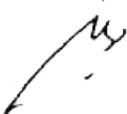
1. Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd

2. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd

Menyetujui,



Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si

NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَلَا تَقْرُبُوا الزَّانِيَ إِنَّهُ كَانَ فَحِشَةً وَسَاءَ سَبِيلًا ﴿٣٢﴾

“Janganlah kamu mendekati zina. Sesungguhnya (zina) itu adalah perbuatan keji dan jalan terburuk.” (QS. Al-Isra’ [17]:32)¹



¹ Kudus, *Al-Quran Kudus Dan Terjemahnya*, 346.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah Swt karena rahmat dan karunianya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa sholawat beriring salam kepada Nabi agung Mulia Muhammad Saw, yang mewariskan segala ilmu pengetahuan kepada ummatnya, sehingga skripsi ini dapat peneliti tuntaskan. Ucapan terima kasih peneliti persembahkan kepada:

1. Ibu dan ayahku tercinta Bu Urifah dan Bapak Abdul Majid yang memberikan dukungan penuh dan semangat baik secara materi, mental dan spiritual.
2. Kakakku tersayang Putri Maulida Hasanah yang selalu membantu memenuhi kebutuhan, terima kasih sudah bekerja keras dan kebersamai selama ini.
3. Nenekku tercinta Muslikha terima kasih, selalu mendukung setiap proses peneliti, doamu selalu kebersamaiku.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Hilda Sania Salsabila, 2025 *Pengembangan Media Pembelajaran Sex Education Berbasis Fun Cards Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Pada Female Single Sex Classroom Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember*

Kata Kunci: Pengembangan, Fun Cards , Sex Education, Masa Pubertas

Kebutuhan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung hasil belajar siswa baik di sekolah maupun diluar sekolah sangatlah penting. Terutama pada materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar” yang fokus pada konsep *Sex Education* dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang kurang efektif, tanpa media yang praktis, dapat mengalihkan fokus siswa dari materi ke media pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran *Fun Cards* berbasis *Sex Education* sebagai sarana pembelajaran yang mendukung siswa, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Tujuan Penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui pengembangan media dan menghasilkan desain produk media *fun cards* dalam memberikan pengajaran mengenai pendidikan seksual pada anak usia dini serta dapat menerapkan materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar” dengan baik pada *female single sex classroom* Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember. (2) Mengetahui validitas pengembangan media *sex education* mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar” pada *female single sex classroom* Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember. (3) Untuk mengetahui kepraktisan kelas V terhadap produk media *sex education* berbasis *fun card* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar” pada *female single sex classroom* Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember.

Pengembangan media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang menerapkan lima tahap: *Analysisi, Design, development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

(1)Peneliti menunjukkan pengembangan media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* melalui pembuatan desain kartu, video animasi, dan kuis *wordwall*. (2) Validitas media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* oleh ahli media sebesar 88% dengan hasil “sangat valid” , ahli materi sebesar 96% dengan hasil “sangat valid”, ahli bahasa sebesar 82% dengan hasil “sangat valid”, dan ahli pembelajaran sebesar 96% dengan hasil “sangat valid”. Dengan rata-rata presentase sebesar 90.5% kategori “sangat valid”. (3) Kepraktisan media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* ini menunjukkan presentase sebesar 98,4% dengan kategori “sangat praktis”.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Swt. Yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sex Education* Berbasis *Fun Cards* Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Pada *Female Single Sex Classroom* di Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember” dengan baik dan berjalan dengan lancar. Sholawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Saw. Yang telah membimbing kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang yaitu addinul islam. Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag. M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nurudddin, M.Pd.I. S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.

5. Bapak Dr. Zainal Anshari, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dari awal proses perkuliahan.
6. Ibu Hj. Luluk Suthoniyah, S.Ag, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I., selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahannya dalam penyelesaian media ini.
8. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., selaku validator ahli materi yang sudah memberikan arahan dan masukannya.
9. Bapak Dr. H. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli bahasa yang sudah memberikan arahan dan masukannya.
10. Segenap Dosen PGMI di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepannya.
11. Bapak/Ibu dosen Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Ibu Lathifatul Azizah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah MI Ma'arif 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian di lembaganya.

13. Bapak Moh. Sofyan, S.Pd., guru Mata Pelajaran IPAS di 5d yang telah banyak membantu dan memberikan informasi dalam melaksanakan penelitian.
14. Bapak/Ibu guru MI Ma'arif 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Segenap keluarga besar MI Ma'arif 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember yang telah membantu dalam memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian ini.

Tiada kata yang dapat diucapkan selain doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis.

Jember, 08 Mei 2025

Penulis,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Hilda Sania Salsabila
NIM.213101040002

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan penelitian dan Pengembangan	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Spesifikasi Produk.....	12
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	13
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan	14
H. Definisi Operasional	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori	25

BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	42
B. Prosedure Penelitian dan Pengembangan	46
C. Uji Coba Produk	50
D. Teknik Pengumpulan Data.....	54
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	60
F. Teknik Analisis Data	60
BAB IV PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	66
A. Penyajian Data Hasil Uji Coba	66
B. Analisis Data	90
C. Revisi Produk.....	93
BAB V KAJIAN DAN SARAN	96
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	96
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.	99
C. Kesimpulan	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	22
Tabel 3.4 Angket Respon Peserta Didik	56
Tabel 3.5 Data Validasi Ahli Media	57
Tabel 3.6 Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 3.7 Validasi Ahli Bahasa.....	58
Tabel 3.8 Validasi Ahli Pembelajaran	59
Table 3.9 Kategori Penilaian Skor pada Skala Likert.....	62
Table 3.10 Kriteria Ketentuan Pemberian Nilai.....	63
Tabel 3.11 Kriteria Peserta Didik.....	65
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran IPAS Fase C elemen Pemahaman IPAS	69
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran	71
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media.....	76
Tabel 4.4 Hasil Revisi Oleh Ahli Media.....	77
Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi	79
Tabel 4.6 Hasil Revisi Oleh Ahli Materi Setelah Revisi	80
Tabel 4.7 Hasil Validasi Bahasa	82
Tabel 4.8 Hasil Validasi Pembelajaran	83
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	88
Tabel 4.10 Hasil Validasi 4 Ahli.....	91
Tabel 4.11 Kelayakan Respon Siswa	92
Tabel 4.12 Sebelum dan Sesudah Revisi	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku Pedoman Siswa Kelas V	41
Gambar 3.1 bagan Penelitian Model ADDIE	47
Gambar 3.2 Desain Pengembangan Media	48
Gambar 4.1 Desain media <i>Fun Cards</i> pada aplikasi canva	72
Gambar 4.2 Desain jadi media <i>Fun Cards</i>	73
Gambar 4.3 Barcode Video Animasi dan Kuis <i>Wordwal</i>	73
Gambar 4.4 Hasil dari Scan Barcode	74
Gambar 4.5 Video Animasi dari media <i>Fun Cards</i>	74
Gambar 4.6 Kuis <i>Wordwall</i> dari media <i>Fun Cards</i>	75
Gambar 4.7 Implementasi Video Animasi dari <i>Fun Cards</i> dan Pembagian Kelompok.....	86
Gambar 4.8 Implementasi media pembelajaran <i>Sex Education</i> berbasis <i>Fun</i> <i>Cards</i>	86
Gambar 4.9 Pengisian Angket Respon Peserta Didik.....	87

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat. Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab². Pendidikan tidak hanya terdiri dari bangunan melainkan pendidik, peserta didik, dan segala yang ada dalam proses belajar. Proses belajar yang terjadi melibatkan guru dan siswa. Siswa harus dapat memahami ilmu pengetahuan yang didapatkan dalam proses pembelajaran³.

Menurut Ahdar Djameluddin dan Wardana, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan. Dalam proses ini, pendidik berperan dalam memberikan bimbingan agar peserta didik dapat memperoleh ilmu, pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap dan keyakinan.

² “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (1),” *Zitteliana* 19, no. 8 (2003): 159 –70

³ Moh. Syaiful Bahri, "Problematika Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Masa Merdeka Belajar", *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6.4 (2023): 71–80, doi:10.54371/jiip.v6i4.1954.

Dengan demikian, pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar secara optimal. Dan tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan memperkenalkan berbagai mata pelajaran salah satunya adalah IPAS yang pembelajarannya terdekat dengan kegiatan sehari-hari⁴.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Proses ini merupakan upaya bantuan yang diberikan oleh pendidik untuk memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan dan perilaku, serta membentuk sikap dan keyakinan⁵. Salah satu permasalahan yang dapat diselesaikan atau diminimalisir dengan mata pelajaran IPAS ini adalah pelecehan seksual yang terjadi pada anak melalui penerapan pendidikan seksual sejak dini. Keresahan yang dialami tidak hanya bagi anak tapi juga bagi orang tua, yakni maraknya kejahatan seks yang dapat dilakukan bahkan oleh orang terdekat. Maka, pertahanan diri untuk seorang anak tidak dapat diwakilkan orang tua selama satu hari penuh, mengingat kegiatan anak dan kegiatan orang tua tentu saja berbeda. Oleh sebab itu,

⁴ Ahdar Djamaluddin dan Wardana, "Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pendidik", *CV Kaaffah Learning Center*, (2019): 14.

⁵ Luluk Sulthoniyah, "Peningkatan Keterampilan Membaca Menggunakan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah", *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, (2023): 133.

pertahanan diri juga harus dipelajari anak sejak usia dini⁶.

Pernyataan tersebut terkait pembelajaran IPAS mengenai pendidikan seksual sepadan dengan apa yang terkandung dalam Al-Qur'an yakni QS An-Nur ayat 31 :

وَقُلْ لِلْمُؤْمِنَاتِ يَغْضُضْنَ مِنْ أَبْصَارِهِنَّ وَتَحْفَظْنَ فُرُوجَهُنَّ وَلَا يُبْدِينَ زِينَتَهُنَّ إِلَّا مَا ظَهَرَ مِنْهَا وَلْيَضْرِبْنَ بِخُمُرِهِنَّ عَلَىٰ جُيُوبِهِنَّ

Artinya: “Katakanlah kepada wanita yang beriman: "Hendaklah mereka menahan pandangannya, dan kemaluannya, dan janganlah mereka menampakkan perhiasannya, kecuali yang (biasa) nampak dari padanya. dan hendaklah mereka menutupkan kain kudung kedadanya, dan janganlah menampakkan perhiasannya....”(QS.AnNur: 31)⁷.

Tafsir Al-Mishbah menjelaskan bahwa Rasulullah diperintahkan untuk menyampaikan perempuan beriman agar menjaga pandangan dan kemaluan mereka dari hal-hal yang diharamkan. Perempuan juga diperintahkan menutup auratnya dan tidak menampakkan perhiasan kecuali kepada mahramnya. Selain itu, mereka dilarang menghentakkan kaki agar perhiasan tersembunyi tidak terlihat. Tafsir ini menekankan pentingnya bertaubat kepada Allah agar meraih keberuntungan di dunia dan akhirat⁸.

Dalam pendidikan seksual Islam, anak perlu diajarkan konsep mahram, batasan aurat, serta pentingnya menjaga diri dari hal-hal yang dapat menimbulkan godaan atau penyimpangan. Selain itu, pemahaman tentang larangan memperlihatkan aurat dan tidak sengaja memancing perhatian

⁶ Baiq Halimatuzzuhrotulaini dan EM. Thonthowi Jauhari, "Pendidikan Seks Sebagai Upaya Mencegah Kekerasan Seksual Pada Anak", *Jurnal Pendidikan Aura*, 13 (2021): 67.

⁷ Aisyah Faradilla, "Pencegahan Tindakan Catcalling Terhadap Wanita (Implementasi QS. An-Nur Ayat 30-31 Perspektif Tafsir Al-Munir)", *Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah*, 8 (2024): 3.

⁸ Tafsir Al-Mishbah : pesan, kesan dan keserasian AlQur'an, 348.

dengan cara tertentu, seperti menghentakkan kaki agar perhiasan terlihat, juga menjadi bagian dari pembentukan karakter anak dalam menjaga kesopanan dan harga diri. Pendidikan seksual sejak dini penting dalam pembentukan pemahaman anak tentang tubuh, hubungan, dan gender. Banyak kasus pelecehan terjadi karena anak tidak menyadari atau melaporkannya. Dengan informasi yang tepat, anak dapat lebih memahami dan menghormati tubuhnya serta orang lain⁹.

Dalam penelitian terdahulu yang ditulis oleh Darma, dkk. dalam penelitiannya menggunakan media bergambar berupa leaflet, booklet, dan poster. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pengetahuan siswa SD mengenai pencegahan kekerasan seksual. Penggunaan media bergambar tersebut juga mampu mendorong kreativitas siswa dalam mengungkapkan pemahaman mereka terkait pendidikan seksual¹⁰. Salah satu media bergambar adalah *Fun Cards* yang menawarkan pendekatan yang bermain dan menarik, yang sesuai dengan minat dan kapasitas pemahaman anak-anak. Banyak anak-anak mengalami kesalah pahaman atau ketidaknyamanan terkait dengan tubuh dan seksualitas. Media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk anak-anak, seperti *Fun Cards* dapat membantu mengatasi ketidaknyamanan tersebut dengan cara yang santai dan mendukung. Pendekatan yang bermain dan menyenangkan juga dapat membantu menciptakan lingkungan yang positif dan terbuka untuk

⁹ Muhammad Purnomo, "Pendidikan Seks Usia Dini Di MI Muhammadiyah Undaan", *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4 (2022): 114.

¹⁰ Dimas Dewa Darma, Asmawati Asmawati, and Pauzan Efendi, "Pengaruh Media Bergambar Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Terapan Kesehatan*, 8.1 (2021), doi:10.33088/jptk.v8i1.164.

berdiskusi¹¹.

Guru perlu menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media membantu siswa berpikir konkret, mengurangi verbalisme, serta mempermudah pemahaman materi. Media pembelajaran bermanfaat untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik, khususnya jenjang SD/MI, memahami materi melalui visualisasi hal-hal konkret yang sulit dijelaskan secara langsung¹².

Menurut *National Education Association* (NEA) organisasi profesional dan serikat pekerja terbesar di Amerika Serikat yang mewakili guru, staf sekolah, dosen, dan profesional pendidikan lainnya, media mencakup berbagai bentuk komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audiovisual, beserta perangkat yang mendukungnya. Secara umum, media adalah perantara dalam komunikasi yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif¹³.

Media pembelajaran membantu anak memahami materi sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya, termasuk dalam pendidikan seksual. Pendekatan yang disesuaikan dengan kognitif, emosional, dan sosial anak memudahkan pemahaman, terutama karena topik ini sering sulit dibicarakan

¹¹ Ikhtiar Angenanoi Zebua and B Primandini Yunanda Harumi, "Media Pembelajaran Pendidikan Seksual Pada Siswa Sekolah Dasar Di Indonesia : Tinjauan Literatur Sexual Education Learning Media for Elementary School Students in Indonesia : Literature Review", 32 (2024): 49–68, doi:10.22146/buletinpsikologi.92835.

¹² Luluk Sulthoniyah, "Implementasi Pembelajaran Pai Melalui E-Learning Model Synchronous - Asynchronous Di Sma 04 Ma'arif Perintis Tempurejo Jember" *Al-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 105 (2022): 104-112 doi:10.35719/adabiyah.v3i2.395.

¹³ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal UNTIRTA Vol. 2*, No.1 (2019): 471-472.

oleh orang tua dan pendidik. Penggunaan metode yang menyenangkan seperti *fun cards* dalam video animasi, dan kuis interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi anak¹⁴.

Penelitian sebelumnya berjudul "*Fun Cards Sebagai Media Sex Education Untuk Anak Usia 3-6 Tahun*" oleh Shasha Feby Shabrina, Nur Anisa Risqi Ramadhani, dan Abdul Bari Syu'aib menyimpulkan bahwa anak mampu merespons dengan baik. Peneliti mulai mengenalkan bagian tubuh melalui *fun cards* yang menjelaskan perbedaan laki-laki dan perempuan, fungsi serta larangannya, kemudian dilanjutkan dengan video animasi sebagai aplikasinya. Hasilnya, anak-anak antusias, fokus, dan semangat dalam belajar sehingga penyampaian pendidikan seksual berjalan lancar.

Pendidikan seks pada anak usia dini tidak hanya dilakukan oleh orang tua akan tetapi diperlukan kerjasama dari berbagai pihak terutama lembaga pendidikan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas VD yaitu Muhammad Sofyan selaku guru mata pelajaran bahwa kelas VD belum pernah mendapatkan materi mengenai pendidikan seksual sama sekali. Sementara, kelas VD yang kisaran usia 10 hingga 12 tahun, telah memasuki masa remaja awal. Yang artinya anak diusia tersebut bisa mengalami masa pubertas, selama masa pubertas, seorang anak mengalami banyak perubahan dalam tubuhnya. Jika perubahan-perubahan tersebut tidak disertai dengan kesiapan, hal ini dapat menimbulkan masalah di masa dewasa dan berpotensi menjadi pengalaman traumatis bagi anak. Edukasi bertujuan

¹⁴ Shasha Feby Shabrina, "*Fun Cards Sebagai Media Sex Education Untuk Anak Usia 3-6 Tahun*", *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 10 (2021): 139–57.

untuk membantu membentuk dan membimbing anak serta remaja agar memiliki sikap emosional yang sehat terhadap masalah seksual, serta mengarahkan mereka menuju perkembangan yang dewasa dan bertanggung jawab¹⁵.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MIMA 01 KH Shiddiq, diperoleh informasi bahwa siswa-siswi dikelas VD ini memiliki rasa penasaran yang tinggi mereka juga mulai tertarik dengan lawan jenis, meskipun berada dilingkungan pesantren dan kelas yang terpisah antara putra dan putri, mereka tetap melakukan berbagai cara untuk menarik perhatian satu sama lain, bahkan tidak sedikit dari mereka yang memiliki hubungan lebih dari teman. Anak-anak juga mengenal beberapa istilah yang fenomenal di berbagai aplikasi seperti “tobrut, mokondo, ceker babat” kalimat-kalimat ini bisa menuju pada pelecehan secara verbal. Mereka tidak tahu makna yang sesungguhnya, hanya sekedar mengikuti trending sosial media¹⁶.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama siswa-siswi yang menyatakan bahwa sudah ada 4 orang disatu kelas yang mengalami menarche dan lebih dari setengah kelas telah mengalami ciri-ciri masa pubertas. Namun, mereka tidak mengetahui apa saja yang perlu dipersiapkan saat menghadapi masa pubertas. Bahkan ada pengakuan dari beberapa siswi kelas VD yang mengatakan diantaranya berinisial R, A, dan N yang mengatakan bahwa saat ekstrakurikuler volly ada seorang anak dari kelas VB yakni kelas anak laki-laki yang memegang bagian dada mereka Tindakan yang

¹⁵Wawancara dengan Pak Sofyan tanggal 28 Oktober 2024.

¹⁶ Observasi dengan Hilda pada tanggal 28 Oktober 2024 di MIMA 01 KH Shiddiq

dilakukan oleh guru hanya sekedar menegur dan memarahi pelaku namun, tidak memberikan sanksi.¹⁷

Berdasarkan observasi dan wawancara guna memaksimalkan proses pembelajaran maka diperlukannya media pembelajaran yang mendukung dan memudahkan peserta didik dalam proses penyampaian pendidikan seksual yaitu pengembangan desain media *sex education* berbasis *fun cards*, dalam proses pengembangannya juga membutuhkan kevalidan media sehingga media dapat digunakan dengan maksimal dan dapat didesiminasikan sehingga nilai kepraktisan juga dibutuhkan dalam pengembangan media.

Berdasarkan paparan diatas maka masalah utama pada tulisan ini adalah bagaimana pendidikan seksual dapat diberikan dengan cara yang mudah untuk dimengerti dan menyenangkan bagi peserta didik dan penerapannya pada mata pembelajaran IPAS dalam topik “Bagaimana aku tumbuh besar?”. Dengan mempertimbangkan latar belakang ini, pengembangan media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Cards* untuk anak-anak menjadi relevan dan bermanfaat dalam membantu mereka memahami seksualitas secara sehat dan positif sejak usia dini. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Sex Education* Berbasis *Fun Cards* Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Pada *Female Single Sex Classroom* Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember”.

B. Rumusan Masalah

¹⁷ Wawancara dengan peserta didik R, A, dan N pada tanggal 28 Oktober 2024

1. Bagaimana proses pengembangan media *sex education* berbasis *fun cards* mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi “Bagaimana aku tumbuh besar” pada *female single sex classroom* Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember?
2. Bagaimana validitas pengembangan media *sex education* berbasis *fun cards* mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi “Bagaimana aku tumbuh besar” pada *female single sex classroom* Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember?
3. Bagaimana kepraktisan media *sex education* berbasis *fun cards* mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi “Bagaimana aku tumbuh besar” pada *female single sex classroom* Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

- a. Untuk mengetahui pengembangan media dan menghasilkan desain produk media *fun cards* dalam memberikan pengajaran mengenai pendidikan seksual pada anak usia dini serta dapat menerapkan materi “Bagaimana aku tumbuh besar” dengan baik pada *female single sex classroom* Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember.
- b. Mengetahui validitas pengembangan media *sex education* mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi “Bagaimana aku tumbuh besar” pada *female single sex classroom* Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember.

- c. Untuk mengetahui kepraktisan media *sex education* berbasis *fun card* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi “Bagaimana aku tumbuh besar” pada *female single sex classroom* Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi yang berguna untuk memperluas pengetahuan pembaca, terutama tentang implementasi media *sex education* berbasis *fun cards*. Bagi peneliti baru penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan referensi untuk penelitian topik-topik yang berkaitan baik yang bersifat melengkapi ataupun lanjutan.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi yang dapat menambah wawasan bagi pembaca terutama tentang implementasi media *sex education* berbasis *fun cards* pada materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar”. Bagi peneliti pemula, penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan referensi yang berharga untuk penelitian-penelitian yang berkaitan, baik sebagai tambahan atau pengembangan lebih lanjut terhadap topik-topik yang relevan.

- a. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi suatu kontribusi berharga dalam memperluas pengetahuan dan pengalaman, serta menjadi acuan penting untuk mengukur kemampuan peneliti dalam bidang penulisan karya ilmiah utamanya.

- b. Bagi lembaga, diharapkan hasil penelitian ini bisa memberikan kontribusi pemikiran, serta menjadi sumber referensi bagi para pendidik dalam upaya meningkatkan pengembangan media sebagai pemahaman siswa terkait *sex education*. Pengembangan media pembelajaran *sex education* dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk pembelajaran dengan media yang praktis, dan efisien.
- c. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu tambahan yang berharga dalam koleksi referensi bagi lembaga UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dan calon peneliti yang berminat untuk mengembangkan penelitian terkait dengan media *fun cards*.
- d. Bagi pembaca, hasil penelitian dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan ilmu keguruan pada khususnya.

E. Spesifikasi Produk

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian adalah media Fun Card sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V di MIMA 01 KH Shiddiq, media yang dirancang sesuai dengan pembelajaran yang diajarkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Sehingga hal tersebut membuat peserta didik senang dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan. Pengembangan produk berupa Fun Cards pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dilakukan peneliti memiliki spesifikasi sebagai

berikut:

1. Media pembelajaran *Fun Card* yaitu suatu media pembelajaran yang berbentuk kartu yang memuat media belajar *sex education* atau media untuk pengenalan perubahan fisik, perubahan emosi, dan perubahan sosial, serta bagaimana cara dalam menjaga bagian tubuh tersebut.
2. Media ini disajikan dalam dua bentuk, kartu seperti mainan anak-anak dan diperjelas dengan sajian video animasi dan kuis *wordwall* yang menarik dan dibawakan sesuai dengan usia anak.
3. 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.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan menciptakan media yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, peserta didik akan lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Penggunaan media seperti *Fun Card* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat menghasilkan pengalaman belajar yang positif. Harapannya, dengan pengembangan media ini, mampu memberikan nilai fungsionalisnya untuk mencegah terjadinya kasus pelecehan seksual terutama di MIMA 01 KH Shiddiq. Dengan adanya pengembangan media *Fun Card* ini peserta didik tidak akan lagi merasa

kesulitan selama pembelajaran, dan tetapi justru menemukan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih positif dan menyenangkan bagi mereka. Dan *sex education* tidak lagi dianggap sebagai hal yang tabu.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan:

- a. Pengembangan media ini disajikan dalam dua bentuk, berbentuk kartu, video dan kuis. Sehingga media ini dapat diakses secara online maupun offline.
- b. Media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran karena bisa diakses secara online.
- c. Media ini dapat digunakan pada semua siswa kelas V di MIMA 01 KH Shiddiq pada pelajaran IPAS materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar”.

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media *Sex Education* berbasis *Fun Card*:

1. Media *Sex Education* berbasis *Fun Card* ini difokuskan pada pendidikan seksual bagi anak.
2. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas V di MIMA 01 KH Shiddiq.

H. Definisi Operasional

- a. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses pengembangan

alat yang bisa digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi materi pembelajaran, sehingga proses belajar terjadi dalam diri siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal.

b. Media Pembelajaran *Sex education* Berbasis *Fun Card*

Media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* adalah inovasi pendidikan seks menggunakan kartu bergambar atau bertulisan untuk membantu siswa memahami perubahan fisik dan aspek seksualitas saat pubertas, seperti menarche, secara ilmiah, jelas, dan menarik, guna membekali mereka dengan pemahaman yang benar dan bertanggung jawab.

c. *MIMA 01 KH Shiddiq*

Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq ini merupakan salah satu sekolah yang berbasis pesantren yang menerapkan kelas terpisah antara perempuan dan laki-laki. Sehingga disini peneliti memilih untuk fokus di kelas VD yaitu kelas perempuan

d. IPAS

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang mempelajari pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, serta interaksinya di alam semesta.

Dengan demikian yang dimaksud dengan judul “Pengembangan Media *Sex Education* Berbasis *Fun Cards* Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Pada *Female Single Sex Classroom* Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01

KH Shiddiq Kaliwates-Jember” memiliki tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran *sex education* dalam bentuk kartu dan dapat disajikan dalam bentuk video animasi dan kuis *wordwall* sesuai dengan materi yang akan dipelajari yaitu anggota tubuh untuk memudahkan peserta didik dalam memahami fungsi dan mengingat cara menjaga anggota tubuh.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian peneliti membuat ringkasannya, baik dalam penelitian yang sudah terpublikasi atau belum terpublikasi (skripsi, tesis, disertasi, artikel yang dimuat dalam jurnal ilmiah dan sebagainya). Berdasarkan tinjauan terhadap hasil penelitian terdahulu terdapat beberapa hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Saridatul Ummah berjudul “Peran Guru sebagai Pendidik dalam Pendidikan Seks Anak Usia Dini di RA Darul Himam Ajung Kalisat Jember” menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengkaji peran guru secara mendalam. Guru membiasakan siswa laki-laki dan perempuan untuk bersalaman hanya dengan sesama jenis dan berinteraksi tanpa bersentuhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan seks di RA Darul Himam Ajung Kalisat Jember bertujuan memberi pemahaman yang tepat dan sesuai syariat Islam kepada anak usia dini agar terbentuk akhlak mulia, seperti menjaga aurat, ucapan, pandangan, dan etika pergaulan. Guru berperan penting dalam membiasakan perilaku yang sesuai, seperti tidak bersentuhan antara lawan jenis, duduk terpisah di kelas, serta memberi pemahaman tentang batasan perilaku dan pakaian sesuai jenis kelamin. Persamaannya dengan

penelitian ini adalah sama-sama membahas peran guru dalam pendidikan seksual anak usia dini. Perbedaannya terletak pada metode penelitian, penelitian ini menggunakan RnD dengan model ADDIE dan berfokus pada pengembangan media pembelajaran, serta ditujukan untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah, bukan RA¹⁸.

2. Penelitian Dikie Perwiratama berjudul “Efektivitas Edukasi Seks Menggunakan Media CASED (Card Of Sex Education) Terhadap Pengetahuan dan Sikap Seks Remaja di SMA Negeri Kota Bengkulu” menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest dengan kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media Cased (Card of Sex Education) dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja terkait pendidikan seks di SMA Negeri 04 Kota Bengkulu. Sampel penelitian terdiri dari 46 siswa kelas X di SMA Negeri 04 dan SMA Negeri 03 Kota Bengkulu, dianalisis dengan uji Wilcoxon dan Mann-Whitney. Hasil analisis menunjukkan bahwa rerata pengetahuan remaja pada kelompok intervensi meningkat dari pretest 6,1739 menjadi posttest 9,9130, sedangkan kelompok kontrol dari 6,1739 menjadi 7,5652. Rerata sikap remaja pada kelompok intervensi meningkat dari 31,2609 menjadi 39,1739, sedangkan kelompok kontrol dari 31,1739 menjadi 35,8261. Terdapat perbedaan signifikan ($p < 0,05$) antara kelompok yang mendapat edukasi seks remaja menggunakan media Cased (Card of Sex Education) dan ceramah biasa, dengan media Cased terbukti

¹⁸ Siti Saridatul Ummah, "Peran Guru Sebagai Pendidik Dalam Pendidikan Seks Anak Usia Dini Di RA Darul Himam Ajung Kalisat Jember", (2020) <https://digilib.uinkhas.ac.id/1655/1/SitiSaridatulUmmah_T20165105.pdf>.

lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja.. Persamaannya adalah penggunaan media kartu sebagai alat edukasi seks. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan quasi eksperimen, sementara penelitian ini menggunakan RnD dengan model ADDIE dan media Fun Cards untuk siswa kelas 5 (usia 10-11 tahun) dengan fokus berbeda dalam pemahaman tubuh¹⁹.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Shasha Feby Shabrina, Nur Anisa Risqi Ramadhani, dan Abdul Bari Syu'aib berjudul "Fun Cards Sebagai Media Sex Education Untuk Anak Usia 3-6 Tahun" menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model prosedural. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pendidikan seks berbasis fun cards yang layak digunakan di sekolah dasar, dan menunjukkan bahwa media ini dapat diterapkan dengan baik dalam bentuk video animasi. Hasil dari penelitian ini anak usia 3–6 tahun yang diberikan pendidikan seks melalui fun cards menjadi lebih memahami bagian tubuhnya, mampu membedakan anggota tubuh yang boleh dan tidak boleh terlihat, mengetahui bagian tubuh privat yang harus dijaga, serta lebih siap melindungi diri dari bahaya. Orang tua pun setuju bahwa fun cards dalam bentuk video animasi relevan untuk mendukung perkembangan anak. Perbedaan dengan penelitian saya adalah media ini ditujukan untuk anak usia 3-6 tahun, sementara penelitian saya berfokus pada siswa kelas 5 (10-11 tahun)

¹⁹ Dikie Perwiratama, "Efektivitas Edukasi Seks Menggunakan Media CASED (Card Of Sex Education) Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Seks Remaja Di SMA Negeri Kota Bengkulu" (POLTEKKES KEMENKES Bengkulu 2020), 44-45
<https://repository.poltekkesbengkulu.ac.id/423/1/SKRIPSI_GABUNGAN.pdf>.

dengan pengembangan Fun Cards melalui model ADDIE untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang anggota tubuh²⁰.

4. Penelitian oleh Oktavia Hardiyantari dan Soraya Fatmawati berjudul "Flash Card Sex Education Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Pada Tahap Pra-Operasional" menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Sugiyono. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa flashcard berbasis Augmented Reality (AR) untuk mengenalkan pendidikan seksual pada anak usia dini serta menilai tingkat kelayakannya. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan kuesioner, serta dianalisis dengan teknik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flashcard berbasis AR dinilai sangat baik oleh ahli media (80,36%), ahli materi (92,86%), dan anak usia dini (92,05%), sehingga media ini layak digunakan. Persamaannya dengan penelitian saya adalah penggunaan media Sex Education berbasis Flashcard dan metode R&D, sedangkan perbedaannya adalah model Sugiyono dan penggunaan Augmented Reality (AR), sementara penelitian saya menggunakan media video animasi untuk siswa kelas V dengan metode ADDIE²¹.
5. Penelitian oleh Dewi Rahayu, Indryani, dan Bunga Ayu Wulandari berjudul "Pengembangan Media Sex Kids Education (SKIDU) Berbasis Board Game Untuk Anak Usia Dini" tujuan penelitian ini adalah

²⁰ Shabrina, "Fun Cards Sebagai Media Sex Education Untuk Anak Usia 3-6 Tahun", *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 10 (2021): 57.

²¹ Oktavia Hardiyantari and Soraya Fatmawati, "Flash Card Sex Education Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Pada Tahap Pra-Operasional", *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11.2 (2021): 204–11, doi:10.24176/re.v11i2.5443.

mengembangkan produk pembelajaran berupa media Sex Kids Education (SKIDU) berbasis Board Game untuk pengetahuan pendidikan seks pada anak usia dini. Dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Board Game SKIDU divalidasi oleh ahli materi dan media, serta diuji coba pada 16 peserta didik di TK IT Al-Azka Jambi. Hasil validasi menunjukkan kelayakan media dengan nilai sangat tinggi (98% untuk ahli materi, 89% untuk ahli media), dan uji coba lapangan menunjukkan nilai 91,25%. Media ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaannya dengan penelitian saya adalah penggunaan media berbasis kartu permainan dan metode R&D dengan model ADDIE. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan Board Game SKIDU untuk anak usia dini, sedangkan penelitian saya menggunakan Fun Cards untuk siswa kelas 5 dalam pembelajaran IPA tentang anggota tubuh²².

6. Penelitian oleh Bella Saadah dan Cici Yulia berjudul "Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Sex Education Pada Siswa" menggunakan analisis pre-eksperimen dengan desain one-group pre-test dan post-test. Sampel penelitian berjumlah 10 siswa kelas VIII SMPN 148 Jakarta, dan hasil menunjukkan perbedaan signifikan antara pre-test (mean = 87,8) dan post-test (mean = 62,4), serta uji Wilcoxon menunjukkan media flashcard efektif meningkatkan pemahaman sex education.

Persamaannya dengan penelitian saya adalah penggunaan media flashcard

²² Dewi Rahayu, Indryani Indryani, and Bunga Ayu Wulandari, "Pengembangan Media Sex Kids Education (Skidu) Berbasis Board Game Untuk Anak Usia Dini", *Jurnal Muara Pendidikan*, 8.1 (2023): 83–95, doi:10.52060/mp.v8i1.1179.

untuk pemahaman *sex education*, namun perbedaannya adalah analisis pre-eksperimen dan target siswa kelas VIII, sedangkan penelitian saya menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, dan media pembelajaran untuk siswa kelas 5²³.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
1	Penelitian yang dilakukan oleh Siti Saridatul Ummah dengan judul “Peran Guru sebagai Pendidik Dalam Pendidikan Seks Anak Usia Dini Di Raudlatul Athfal Darul Himam Ajung Kalisat Jember”	a. Pembahasan tentang peran guru dalam mengimplementasikan pendidikan seksual pada anak usia dini.	a. Metode yang digunakan metode kualitatif deskriptif. b. Lokasi penelitian dilakukan di RA.
2	Penelitian yang dilakukan oleh Dikie Perwiratama dengan judul “Efektivitas Edukasi Seks Menggunakan Media CASED (<i>Card Of Sex Education</i>) Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Seks Remaja di SMA Negeri Kota Bengkulu” Skripsi	a. Persamaan dalam menggunakan media CASED (<i>Card Of Sex Education</i>)	a. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen. b. Lokasi penelitian di SMA Negeri 04 Kota Bengkulu dan SMA Negeri 03 Kota Bengkulu.

²³ Bella Saadah and Cici Yulia, "Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Sex Education Pada Siswa", *Research and Development Journal of Education*, 8.2 (2022): 572, doi:10.30998/rdje.v8i2.13622.

	(Politeknik Kesehatan Kemenkes Bengkulu) 2020		
3	Penelitian yang dilakukan Shasha Feby Shabrina, Nur Anisa Risqi Ramadhani, Abdul Bari Syu'aib dengan judul "Fun Cards Sebagai Media Sex Education Untuk Anak Usia 3-6 Tahun" (Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi) Vol 10 No 2, 2021, pp.139-157	a. Metode penelitian yang digunakan Research and Development (R&D) b. Mengembangkan media <i>Fun Card</i> dan diterapkan dalam bentuk video animasi yang digunakan untuk media pembelajaran <i>Sex Education</i>.	a. Lokasi penelitian dan subjek dilakukan di TK penelitian untuk usia 3-6 tahun
4	Oktavia Hardiyantari, dan Soraya Fatmawati "Flash Card Sex Education Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Pada Tahap Pra-Operasional" (Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan) Volume 11 Nomor 2 Juni, 2021, pp. 205-211	a. Menggunakan media <i>Sex Education</i> berbasis <i>Fun Cards</i> atau <i>Flashcard</i> b. Jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&D).	a. Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR). b. Lokasi penelitian dilakukan di TK.
5	Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Rahayu, Indryani, dan Bunga Ayu Wulandari yang berjudul "Pengembangan Media <i>Sex Kids Education</i> (SKIDU) Berbasis Board Game Untuk Anak Usia Dini" (Jurnal Muara	a. Menggunakan media <i>Sex Education</i>. b. Jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE.	a. Menggunakan nama media Board Game SKIDU. b. Lokasi penelitian dilakukan di lembaga tingkat TK.

	Pendidikan) Vol. 8 No. 1, 2023, pp.83-95		
6	Penelitian yang dilakukan oleh Bella Saadah dan Cici Yulia yang berjudul “Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Sex Education Pada Siswa” (Research and Development Journal Of Education) Vol. 8, No. 2, Oktober 2022, pp.572 – 579	a. Menggunakan media <i>Sex Education</i> berbasis <i>Fun Cards</i> atau <i>Flashcard</i> .	a. Lokasi penelitian pada penelitian terdahulu dilakukan untuk jenjang SMP b. Metode penelitian analisis pre-eksperimen seperti one-group pre-test dan posttest.

Dari enam penelitian tersebut, perbedaannya terletak pada kelas, mata pelajaran, fokus, dan metode penelitian. Penelitian pertama membahas pendidikan seks untuk siswa SMA, kedua untuk anak usia 3–6 tahun, ketiga menggunakan augmented reality untuk tahap pra-operasional, keempat menggunakan board game untuk anak usia dini, kelima menggunakan desain pre-eksperimen untuk siswa kelas VIII, dan keenam ditujukan untuk jenjang SMP. Penelitian kedua, ketiga, keempat, dan keenam menggunakan metode Research and Development (R&D). Sehingga perbedaan dan kelebihan dari keenam penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu dalam penggunaan metode, dan beda subjek penelitian ini berfokus terhadap pengembangan media pembelajaran *sex education* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang ditujukan pada kelas V sesuai tema pembelajaran pada saat ini, dengan pengembangan media pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam menerapkannya karena terdapat barcode yang dapat di scan dan menyajikan video animasi yang menarik dan membantu peserta didik dalam

memahami materi pembelajaran yang menjelaskan gambar dari *fun cards* serta kuis *wordwall* untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi.

C. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Sebuah medium disebut sebagai media pendidikan ketika alat tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan dalam konteks pembelajaran. Penggunaan media sangat penting, karena sulit membayangkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran tanpa media. Media bersifat fleksibel karena dapat diterapkan pada semua tingkatan peserta didik dan dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan pendidikan. Media ini sangat penting untuk membantu peserta didik memahami konsep baru, serta mengembangkan keterampilan dan kompetensi²⁴.

Menurut para ahli seperti Arif S. Sadirman, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan dan menyampaikan pesan serta memotivasi siswa untuk belajar, seperti film, buku, dan kaset. Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan dalam proses penyaluran informasi. Sementara itu, National Education

²⁴ Muhammad Hasan and others, "Media Pembelajaran", *Tahta Media Group*, (2021): 27.

Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut²⁵.

Istilah media berasal dari kata Latin "medium" yang berarti perantara. Media merujuk pada segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar. Media pendidikan lebih umum, sementara media pembelajaran lebih spesifik, digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Semua media pembelajaran termasuk media pendidikan, tetapi tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran.

Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik perlu selektif dalam memilih media yang akan digunakan. Menyatakan bahwa secara umum terdapat enam jenis media pembelajaran, yaitu:

- 1) Teks, yang terdiri dari huruf atau angka yang disajikan dalam bentuk buku, poster, tulisan di papan tulis, atau layar komputer.
- 2) Audio, yang mencakup semua yang bisa didengar seperti suara manusia, musik, suara mekanik, dan lainnya.

²⁵ Vol No Mei and others, "How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Aplikasi Media Pembelajaran Tingkat SD , Begitu Pula Pengelompokan Dalam Media", *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3.2 (2024): 41–50.

- 3) Visual, seperti diagram, poster, gambar, foto, grafik, dan sebagainya.
- 4) Media bergerak, yang dapat menampilkan gerakan seperti video, animasi, televisi, dan lain-lain.
- 5) Media tiruan, berupa media tiga dimensi yang dapat disentuh dan dipegang.
- 6) Orang, seperti narasumber termasuk dosen, mahasiswa, ahli materi, dan sebagainya²⁶.

Media pembelajaran pada dasarnya adalah alat yang bisa digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi materi pembelajaran, sehingga proses belajar terjadi dalam diri siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media dalam pembelajaran adalah memfasilitasi interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien Menurut Wahid (2018), media pembelajaran memiliki dua fungsi utama:

- 1) Fungsi AVA (Audio Visual Aids) untuk memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik, membantu menjelaskan materi yang abstrak melalui alat bantu seperti gambar atau model.

²⁶ Aisyah Fadilah and others, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023)": 1–17.

- 2) Fungsi komunikasi, yang menyampaikan pesan dari pembuat media (sebagai sumber) kepada audiens (penerima) melalui berbagai media seperti modul, film, atau slide.

Levie dan Lentz (dalam Azhar Arsyad, 2018) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi Atensi, media visual menarik perhatian peserta didik agar fokus pada materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif, media visual meningkatkan kenikmatan belajar dan dapat membangkitkan emosi peserta didik.
- 3) Fungsi Kognitif, simbol visual atau gambar mempermudah pemahaman dan mengingat informasi.
- 4) Fungsi Kompensatoris, media visual membantu memahami teks dan mendukung peserta didik yang kesulitan membaca untuk mengingat informasi²⁷.

Media memiliki fungsi instruksional untuk menyampaikan informasi pendidikan yang melibatkan peserta didik secara mental dan spiritual. Materi harus direncanakan secara sistematis dan psikologis, memperhatikan prinsip pembelajaran untuk menciptakan pengajaran yang efektif. Media juga harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu peserta didik²⁸.

²⁷ Amelia Putri Wulandari and others, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Journal on Education*, 5.2 (2023): 28–36, doi:10.31004/joe.v5i2.1074.

²⁸ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal Pendidikan Sosiologi* 12 (2019): 473.

c. Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses belajar dan pembelajaran bermanfaat karena mempermudah interaksi antara guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam Sapriyah, secara umum media pembelajaran memiliki beberapa kegunaan, yaitu:

1. Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera; misalnya, objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realitas, gambar, film, atau model.
3. Penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
4. Dengan setiap siswa memiliki sikap yang unik serta lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran sama untuk semua siswa, guru sering menghadapi kesulitan jika harus mengatasi semuanya sendiri²⁹.

2. Media Pembelajaran Sex Education Berbasis Fun Cards

a. Pengertian Media Pembelajaran Sex Education Berbasis Fun Cards

Menurut Bella media *Fun Cards* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan kartu kecil yang berisi gambar, teks,

²⁹ Wulandari and others, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" *Journal on Education* 05 (2023): 3930.

atau simbol untuk membantu siswa dalam mengingat informasi yang relevan. Yang dalam hal ini dimaksudkan sebagai media untuk memperkenalkan ciri-ciri tubuh saat menghadapi menarche atau fase pubertas. Fun cards merupakan media pembelajaran hasil inovasi dari peneliti sebagai langkah baru belajar mengenai *sex education*³⁰.

Menurut Quussy, pendidikan seks adalah pemberian pengetahuan ilmiah dan contoh-contoh kepada anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri dalam bidang seks yang bermanfaat bagi kehidupan masa depan mereka. Sementara itu, Sarwono menyatakan bahwa pendidikan seksual adalah proses pemberian informasi yang jelas dan benar mengenai berbagai aspek seksualitas manusia, mulai dari proses pembuahan, kehamilan, hingga kelahiran, serta mencakup perilaku seksual, hubungan seksual, dan aspek-aspek kesehatan, psikologis, dan sosial³¹.

Media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* adalah suatu bentuk inovatif dari pendidikan seks yang menggunakan media kartu kecil berisi gambar, teks, atau simbol untuk membantu siswa memahami dan mengingat informasi penting mengenai perubahan fisik dan aspek-aspek seksualitas, khususnya pada masa pubertas seperti menarche. Media ini dirancang untuk menyampaikan materi secara ilmiah, jelas, dan menarik, sehingga siswa dapat memperoleh

³⁰ Saadah and Yulia, "Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Sex Education Pada Siswa", *Research and Development Journal Of Education* 8, (2022): 573.

³¹ Nurhasanah Bakhtiar and Nurhayati, "Pendidikan Seks Bagi Anak Usia Dini Menurut Hadist Nabi", *Generasi Emas*, 3.1 (2020): 36–44, doi:10.25299/jge.2020.vol3(1).5383.

pemahaman yang benar dan bertanggung jawab tentang seksualitas manusia, mencakup aspek fisik, psikologis, sosial, dan kesehatan, guna membekali mereka menghadapi perkembangan diri secara sehat dan positif.

b. Manfaat Media Pembelajaran *Sex Education* Berbasis *Fun Cards*

Berikut penjelasan kegunaan media gambar disesuaikan dengan materi tentang sex education, antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar lebih mudah dipahami, karena gambar lebih jelas dari pada hanya tulisan.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra, seperti materi pubertas yang sulit diperlihatkan langsung.
- 3) Meningkatkan gairah belajar dan interaksi antara murid dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.
- 5) Memberi persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran melibatkan komunikasi antara guru, bahan, media, siswa, dan tujuan pembelajaran..

Media gambar digunakan untuk menyamakan persepsi siswa dalam memahami materi sex education dan memperjelas informasi, karena anak usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi yang disertai gambar konkrit.

c. Peralatan Media Pembelajaran *Sex Education* Berbasis *Fun Cards*

Peralatan media pembelajaran *sex education* berbasis *Fun Cards* adalah perangkat atau alat yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berupa kartu yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Media fun cards ini terbuat dari bahan PVC cetak dua sisi ukuran 86x54 mm dengan ketebalan 0,09 mm,. 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. 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.

Media pembelajaran *sex education* berbasis *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 dan kuis *wordwall*. Dengan menginovasikan media pembelajaran berbentuk fun cards yang ditampilkan melalui video animasi dan dilengkapi dengan kuis interaktif 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.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Sex Education* Berbasis *Fun Cards*

Berikut beberapa kelebihan media gambar, antara lain: bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, dapat menyampaikan rangkuman, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya, sedikit memerlukan informasi tambahan, dapat membandingkan suatu perubahan, dapat divariasikan antara media satu dengan yang lainnya. Sedangkan kelemahan media gambar antara lain: tidak dapat menjangkau kelompok besar, hanya menekankan persepsi indra penglihatan saja, dan tidak menekankan unsur audio dan montion.

Kelemahan media gambar antara lain tidak dapat menjangkau kelompok besar, hanya menekankan persepsi indra penglihatan saja, dan tidak menekankan unsur audio.

3. Pendidikan Seksual

a. Teori Psikoseksual

Sigmund Freud mengemukakan bahwa perkembangan individu didorong oleh energi psikis yang dikenal sebagai libido. Libido, yang merupakan energi bersifat seksual dalam pengertian luas sebagai dorongan hidup, sudah ada sejak masa bayi. Setiap tahap perkembangan ditandai dengan aktivitas libido yang terfokus pada area

tubuh tertentu. Dalam proses perkembangan psikoseksual ini, struktur kepribadian seperti ego dan superego turut terbentuk. Tahapan psikoseksual menurut Freud meliputi:

- 1) Fase Oral (0-1 tahun): Sumber kepuasan utama bayi melibatkan mulut, seperti menyusu, menelan makanan dan minuman, atau mengisap benda.
- 2) Fase Anal (1-3 tahun): Anak memperoleh kepuasan melalui aktivitas yang berkaitan dengan buang air besar. Zona fokus adalah area anus, dengan toilet training sebagai kegiatan utama.
- 3) Fase Falik (3-6 tahun): Anak mulai menunjukkan kedekatan emosional dengan orang tua lawan jenis, kemudian mengidentifikasi diri dengan orang tua yang sejenis. Pada tahap ini, superego mulai berkembang, dan zona kepuasan bergeser ke area genital.
- 4) Masa Laten (6-12 tahun): Merupakan periode tenang dalam perkembangan psikoseksual, tanpa konflik yang menonjol.
- 5) Fase Genital (12 tahun ke atas): Dorongan seksual kembali muncul, dan seksualitas disalurkan menuju kematangan emosional dan fisik di masa dewasa³².

Kesimpulan dari teori di atas adalah bahwa pendidikan seks memberikan pengetahuan yang benar dan jelas kepada anak-anak mengenai seksualitas, mencakup aspek biologis, perilaku, kesehatan,

³² Muhammad Nasihul Waffak dan Taryatman, "Tinjauan Perkembangan Konsep Teori Psikologi Kepribadian Ericson Pada Pembelajaran Pendidikan Fisik Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 2 (2024): 122.

psikologis, dan sosial seksualitas manusia dan menekankan adaptasi anak terhadap informasi untuk masa depan.

Pendidikan seks mencakup tiga aspek utama: informasi seks, pengajaran, dan pendidikan dalam seksualitas. Informasi seks bertujuan memberikan penjelasan yang benar mengenai aktivitas seksual yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kelompok usia, termasuk aspek biologis seperti anatomi dan fisiologi reproduksi. Sementara itu, pendidikan seks juga mencakup aspek etika, moral, agama, sosial, dan pengetahuan lainnya.

b. Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini

Pengenalan pendidikan seks sejak dini sangat penting agar anak dapat melindungi dirinya dari kejahatan seksual. Menurut Nawita, pendidikan seks melibatkan penyampaian informasi tentang pengenalan nama dan fungsi anggota tubuh, pemahaman perbedaan jenis kelamin, penjelasan perilaku seksual dan hubungan intim, serta pengetahuan tentang nilai dan norma masyarakat terkait gender.

Gunarsa SD menambahkan bahwa materi pendidikan seksual sebaiknya disampaikan sejak dini ketika anak mulai bertanya tentang perbedaan kelamin, dilakukan secara berkesinambungan dan bertahap sesuai dengan kebutuhan, umur, dan daya tangkap anak. Berdasarkan definisi tersebut, pendidikan seks pada anak usia dini bertujuan memberikan informasi tentang identifikasi bagian tubuh, fungsi,

pentingnya menjaga tubuh, serta perbedaan antara laki-laki dan perempuan³³.

4. MIMA 01 KH Shiddiq

Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq ini merupakan salah satu sekolah yang berbasis pesantren yang menerapkan kelas terpisah antara perempuan dan laki-laki. Sehingga disini peneliti memilih untuk focus di kelas VD yaitu kelas perempuan. Menurut *American Association of University Women/AAUW Female Single Sex Classroom* merujuk pada ruang belajar yang khusus diisi oleh perempuan, yang dibentuk dengan tujuan mengatasi permasalahan gender dalam dunia pendidikan. Program ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi akademik siswa, menyediakan lingkungan yang nyaman bagi mereka dalam membahas isu-isu gender, serta membangun rasa percaya diri dan keterampilan dalam bidang tertentu, seperti matematika, sains, dan teknologi, khususnya bagi siswa perempuan³⁴.

5. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran, sering disamakan dengan kata "mengajar," berasal dari kata dasar "ajar," yang berarti petunjuk yang diberikan agar diketahui atau diikuti. Dengan tambahan awalan "pe" dan akhiran "an," menjadi "pembelajaran," yang berarti proses, tindakan, atau cara mengajar yang membuat peserta didik mau belajar.

³³ Umar Sidiq, "Urgensi Pendidikan Pada Anak Usia Dini", *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 16.2 (2018): 55–68, doi:10.24090/insania.v16i2.1591.

³⁴ Archean Vishnu and Van Hise, *Separated By*, 1928, xiv.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Ini merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar terjadi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik bisa belajar dan menguasai materi pelajaran untuk mencapai tujuan tertentu (aspek kognitif), serta mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif) dan keterampilan (aspek psikomotor).

Pengajaran cenderung dilihat sebagai tindakan sepihak oleh guru, sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran adalah sistem yang dirancang untuk membantu proses belajar siswa, terdiri dari serangkaian peristiwa yang disusun untuk mempengaruhi dan mendukung proses belajar siswa secara internal³⁵.

b. Pengertian IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah bagian dari ilmu pengetahuan yang awalnya berasal dari bahasa Inggris 'Science'. Kata 'Science' sendiri berasal dari Social Sciences (Ilmu Pengetahuan Sosial) dan Natural Science (Ilmu Pengetahuan Alam). Namun, dalam perkembangannya, Science sering diartikan sebagai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) saja.

³⁵ Wardana, "Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis" Penerbit CV Kaaffah Learning Center Sulawesi Selatan (2019): 13.

Menurut Trianto IPA mempelajari alam semesta, termasuk benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam bumi, dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati dengan indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. Oleh karena itu, untuk memahami hakikat fisika, pengertian IPA harus dipahami terlebih dahulu. IPA atau ilmu kealaman mencakup dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada fenomena-fenomena alam. IPA lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen, serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, keterbukaan, dan kejujuran.

c. Ciri-ciri Pembelajaran IPA

Ciri umum dari ilmu pengetahuan adalah bahwa ia merupakan kumpulan fakta dan aturan yang menjelaskan hubungan antara satu dengan lainnya. Fakta-fakta tersebut disusun secara sistematis dan dinyatakan dengan bahasa yang tepat dan jelas, sehingga mudah untuk dicari kembali dan dipahami. Sebagai ilmu, IPA memiliki karakteristik yang membedakannya dari bidang ilmu lainnya. Ciri-ciri khusus tersebut adalah:

- 1) IPA memiliki nilai ilmiah yang dapat dibuktikan melalui metode ilmiah.
- 2) IPA adalah pengetahuan terstruktur yang digunakan untuk

memahami fenomena alam, melibatkan pengumpulan fakta dan pengembangan metode ilmiah.

- 3) Proses IPA mencakup observasi, eksperimen, penarikan kesimpulan, dan pembentukan teori.
- 4) IPA terdiri dari konsep-konsep terkait yang dikembangkan melalui eksperimen dan observasi, dan mencakup empat elemen utama: produk, proses, aplikasi, dan sikap.

d. Fungsi Pembelajaran IPA

Menurut kajian dari Depdiknas, fungsi ilmu pengetahuan alam terkait dengan pola berpikir ilmiah memiliki beberapa aspek berikut:

- 1) Memahami konsep IPA dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mengembangkan keterampilan dalam proses ilmiah.
- 3) Membentuk sikap ilmiah.
- 4) Meningkatkan kesadaran tentang hubungan saling mempengaruhi antara sains, teknologi, dan masyarakat.
- 5) Memperkuat kesadaran tentang keteraturan alam.

Berdasarkan kajian ini, fungsi yang menjadi ciri khas dari IPA adalah pengembangan sikap ilmiah. Proses ini dilakukan dengan menerapkan konsep pembelajaran inkuiri atau penemuan dalam setiap pembelajaran IPA, sehingga pola pikir siswa terarah untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah secara lebih mendalam.

e. Bagaimana Aku Tumbuh Besar

Setiap orang tumbuh besar dengan cara yang sama. Pada tahun pertama setelah kelahiran, tubuh manusia tumbuh dengan sangat cepat. Adapun pada masa akhir anak-anak, pertumbuhannya menjadi lambat dan teratur seiring dengan berkembangnya kemampuan yang akan mereka lakukan kelak. Diawal masa remaja, pertumbuhan akan kembali cepat. Namun, pada saat dewasa pertumbuhan berhenti baik pada laki-laki maupun perempuan.

Masa pubertas adalah fase peralihan dan tumpang tindih. Disebut sebagai masa peralihan karena pubertas merupakan tahap antara masa kanak-kanak dan masa remaja, dan disebut tumpang tindih karena pada fase ini, individu masih memiliki beberapa karakteristik biologis dan psikologis anak-anak, sementara juga mulai mengembangkan ciri-ciri remaja. Masa pubertas ditandai dengan perubahan dari fase anak-anak menuju kedewasaan, yang mencakup perubahan hormon, fisik, psikologis, dan sosial. Pubertas merupakan proses transformasi dari ketidakmatangan fisik dan seksual menuju kematangan. Pada fase ini, organ reproduksi remaja mulai berfungsi secara optimal untuk proses reproduksi.

Pubertas merupakan fase penting dalam pencapaian kematangan seksual pada anak perempuan, yang ditandai dengan terjadinya menarche, yaitu menstruasi pertama yang berasal dari

rahim³⁶. Pubertas adalah masa transisi dari anak-anak menuju dewasa yang terjadi melalui beberapa tahapan, dipengaruhi oleh faktor neuroendokrin yang kompleks. Faktor ini berperan penting dalam memulai proses perkembangan menuju kematangan seksual yang sempurna. Awal pubertas bervariasi, dengan sebagian besar anak perempuan memasuki masa ini pada usia 8-13 tahun, dan anak laki-laki pada usia 9-14 tahun. Perubahan hormon dan fisik sering kali tidak diikuti oleh kesiapan psikologis, sehingga anak-anak cenderung merasa malu, cemas, takut, atau sedih saat menghadapi fase pubertas ini³⁷.

Tujuan dari materi ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan anak pra-pubertas (siswa kelas V) mengenai perubahan fisik yang terjadi apabila mengalami pubertas, bagaimana cara menjaganya, dan bagaimana supaya bijak dalam menghadapi masa pubertas.



Gambar 2.1
Buku Pedoman Siswa Kelas

³⁶ Miftahul Arfah and Linda Yarni, "Kesiapan Anak Menghadapi Masa Puber", *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3.2 (2023): 7607–16.

³⁷ Lutfia Uli Na'mah dan Herniyatun, "Edukasi Seksual Persiapan Pubertas Pada Remaja Awal Siswa Siswi SD IT At Thoriq Gombong", *URECOL*, (2020): 111.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang juga dikenal sebagai *research and development* (R&D). Metode ini mengembangkan dan menguji suatu produk dalam dunia pendidikan. Selain itu, metode ini digunakan untuk menemukan pengetahuan baru terkait fenomena-fenomena fundamental serta praktik pendidikan. Penelitian dasar berfungsi untuk menemukan fenomena-fenomena fundamental tersebut³⁸.

Research and Development (R&D) adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Gay, Penelitian Pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan produk yang efektif digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Dalam bukunya "Metode Penelitian dan Pendidikan," Sugiono menyebutkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan, atau *Research and Development* (R&D) dalam bahasa Inggris, adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang mencakup mempelajari temuan penelitian terkait produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut,

³⁸ Punaji Setyosari, "Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan", *Kencana*, (2010): 194.

menguji produk di lingkungan tempat produk akan digunakan, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan selama pengujian³⁹.

Penelitian dan pengembangan terdiri dari berbagai jenis serta tahapan. Beberapa tipe penelitian pengembangan meliputi:

1. Model Borg dan Gall adalah pendekatan penelitian dan pengembangan yang sistematis dengan sepuluh tahapan utama. Dimulai dari pengumpulan informasi untuk mengidentifikasi masalah, diikuti dengan perencanaan dan pengembangan produk awal. Selanjutnya, produk diuji melalui uji coba lapangan awal, lalu direvisi dan diuji kembali dalam uji coba lapangan utama. Setelah dilakukan revisi produk operasional dan uji coba lapangan operasional, model diperbaiki dalam revisi produk akhir sebelum masuk tahap diseminasi dan implementasi. Keunggulan model ini adalah sifatnya yang komprehensif dan valid, karena melibatkan analisis kebutuhan serta uji coba berulang untuk memastikan kualitas produk.
2. Model 4D dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) sebagai metode penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan. Tahapan *Define* menganalisis kebutuhan dan merumuskan tujuan pembelajaran, *Design* menyusun strategi dan media pembelajaran, *Develop* menghasilkan serta menguji produk, dan *Disseminate* menyebarluaskan produk ke pengguna. Model ini sederhana dan

³⁹ Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.1 (2023): 86–100.

sistematis, namun kelemahannya tidak mencakup evaluasi lanjutan setelah penyebaran produk.

3. Model ADDIE dikembangkan pada tahun 1970-an sebagai metode sistematis dalam desain pembelajaran, terutama untuk pengembangan produk berbasis kinerja adalah metode sistematis dalam desain pembelajaran yang menekankan evaluasi di setiap tahap. *Analyze* mengidentifikasi kebutuhan, *Design* merancang konsep, *Develop* menguji produk, *Implement* menerapkannya, dan *Evaluate* menilai efektivitasnya. Model ini valid dan terstruktur, tetapi memakan waktu dan cenderung formalistis.
4. Model Richey & Klein, dikembangkan pada tahun 2000-an dan dijelaskan dalam buku *Design and Development Research* (2007). Model ini terbagi menjadi dua kategori utama: *product dan tool research* serta model *research*, yang masing-masing memiliki tiga tipe pengembangan. *Product dan tool research* mencakup *comprehensive design and development projects, phases of design and development*, serta *tool development and use*, sementara model *research* terdiri dari model *development*, model *validation*, dan model *use*. Tipe pertama berfokus pada pengembangan produk atau alat pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan dan mencakup evaluasi, sedangkan tipe kedua lebih menitikberatkan pada

desain, validasi, dan identifikasi faktor keberhasilan model yang dikembangkan⁴⁰.

Memilih model ADDIE dibandingkan Borg & Gall, 4D, atau Richey & Klein dapat didasarkan pada beberapa alasan berikut:

1. Fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai konteks, ADDIE dapat diterapkan dalam berbagai bidang, terutama dalam pengembangan desain pembelajaran, berbeda dengan Borg & Gall yang lebih kompleks dan sering digunakan dalam skala penelitian yang lebih luas.
2. Sistematis tetapi tidak terlalu rumit, ADDIE memiliki lima tahap yang terstruktur tetapi tetap sederhana, berbeda dengan Borg & Gall yang memiliki 10 tahap yang lebih panjang dan memakan waktu.
3. Evaluasi berkelanjutan, Model ini melakukan evaluasi di setiap tahap, tidak hanya di akhir seperti model 4D, yang hanya sampai tahap penyebaran tanpa adanya evaluasi lanjutan.
4. Cocok untuk pengembangan berbasis teknologi, Dibandingkan dengan Richey & Klein, yang lebih akademis dan berbasis penelitian model, ADDIE lebih praktis untuk mengembangkan produk pembelajaran berbasis teknologi dan media interaktif.

Sehingga model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang awalnya berasal dari konsep desain pembelajaran dan teori yang digunakan oleh Angkatan Darat AS pada tahun 1950. ADDIE dikembangkan oleh dua pakar berpengaruh, yaitu Reiser dan

⁴⁰ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024): 20–30, doi:10.29303/jipp.v9i2.2141.

Molenda. Secara umum, model ADDIE terdiri dari lima langkah: Analyze (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi), dan Evaluate (Evaluasi). Langkah-langkah ini dapat dilaksanakan secara prosedural, dalam model desain instruksional yang tidak prosedural atau siklikal yang dapat dimulai dari tahap tertentu, serta dalam model desain pembelajaran yang integratif⁴¹. Model ini adalah konsep pengembangan produk pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan model ADDIE karena model ini mencerminkan pendekatan sistematis dalam pengembangan pembelajaran. Peneliti memilih model ADDIE untuk pengembangan produk berupa media pembelajaran, bukan desain perangkat lunak, sehingga metode ini sesuai untuk proses pengembangan produk tersebut. Kerangka kerja ADDIE merupakan siklus yang terus berkembang dan berkelanjutan selama proses desain instruksional dan implementasi, terdiri dari lima tahapan yang masing-masing memiliki tujuan dan tugas khusus dalam pengembangan desain pembelajaran.

B. Prosedure Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* ini menggunakan model ADDIE, model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry merupakan

⁴¹ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1.1 (2021): 28–38, doi:10.15575/jipai.v11.11042.

singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE ini menggunakan 5 tahap atau langkah pengembangan sebagaimana gambar berikut. yang terdiri dari tahapan *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena sering digunakan dan tahapan-tahapannya memberikan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Prosedur pengembangan produk menggunakan model ADDIE dapat dilihat pada gambar⁴².



Gambar 3.1
Bagan Penelitian Model ADDIE

Berikut penjelasan rinci untuk memahami setiap langkah tersebut:

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap *analisis* merupakan langkah awal yang sangat krusial karena menjadi fondasi bagi keseluruhan proses pengembangan pembelajaran.

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran,

⁴² Nyoman Sugihartini and Kadek Yudiana, "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran", *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15.2 (2018): 77–86, doi:10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892.

karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kendala-kendala yang mungkin dihadapi. Analisis ini mencakup pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, atau studi dokumentasi untuk memahami situasi nyata yang akan dijadikan dasar dalam merancang materi atau media pembelajaran. Hasil dari tahap analisis ini akan menentukan arah desain pembelajaran agar lebih tepat sasaran, efektif, dan sesuai dengan konteks serta kebutuhan peserta didik. Tahap ini melibatkan analisis kebutuhan produk yang mencakup kinerja, karakteristik siswa, serta fakta, konsep, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran, serta tujuan pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan proses pengumpulan data yang berkaitan dengan ketersediaan media dan bahan ajar, metode pengajaran yang digunakan guru di kelas, cara siswa belajar, serta hambatan yang mereka hadapi selama pembelajaran. Proses ini dilakukan melalui observasi langsung saat kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas, serta melalui wawancara dengan guru dan peserta didik di MIMA 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember.

b. Analisis Materi

Analisis materi merupakan proses pengumpulan informasi terkait topik yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Peneliti memilih materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar” dengan pertimbangan dari wawancara kepada guru wali kelas dan guru mata

pelajaran IPAS kelas VD serta mempertimbangkan relevansinya dengan permasalahan *sex education* yang dialami siswa.

c. Analisis Kinerja

Analisis kinerja merupakan tahapan untuk mengevaluasi metode, media, dan strategi yang diterapkan oleh pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VD, diketahui bahwa guru menghadapi kendala dalam penggunaan ruang multi media yang ada disekolah. Salah satu hambatan yang muncul adalah sebagian pendidik belum bias mengoperasikan ruang multi media. Namun, dari hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias saat melaksanakan pembelajaran diruang multi media.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran adalah proses menyesuaikan keselarasan antara tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, analisis tujuan pembelajaran mengacu pada fase C dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis materi, topik yang dipilih dan disesuaikan dengan media pembelajaran berupa media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* adalah mata pelajaran IPAS materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar”, dengan rumusan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat mendeskripsikan proses tumbuhnya.

- 2) Peserta didik dapat mengidentifikasi apakah dirinya sudah memasuki masa pubertas atau belum.
- 3) Peserta didik menghadapi kesiapan untuk memasuki masa pubertas.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini, dilakukan perencanaan pengembangan produk berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Tahap desain dimulai dengan merencanakan dan menyusun rancangan produk yang diperlukan untuk digunakan di dalam kelas melalui metode pembelajaran yang relevan. Setelah tahap analisis kebutuhan selesai dilakukan, peneliti kemudian melanjutkan dengan membuat rancangan awal media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* dengan menyusun tujuan pembelajaran yang berisi kebutuhan untuk pembelajaran peserta didik. Media ini menggunakan bahan PVC cetak 2 sisi ukuran 86x54 mm dengan ketebalan 0,09 mm.

Pembuatan media *sex education* berbasis *fun cards* ini memanfaatkan aplikasi canva dengan memilah dan memilih symbol yang sesuai dengan tema *sex education*. Langkah pertama setelah menentukan materi dan tujuan pembelajaran dilanjutkan dengan mendesain cover. Pengembangan media ini disajikan dalam bentuk kartu yang nanti terdapat *QR code* dan berisi penjelasan berupa video animasi serta kuis. Video animasi dibuat melalui aplikasi capcut dengan penjelasan dari penulis berdasarkan *fun cards* yang sesuai dengan tema pembelajaran. Kuis

interaktif dibuat dari website menggunakan aktivitas atau fitur interaktif yang tersedia di Wordwall yang dapat dimanfaatkan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi pelajaran. Desain media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* dirancang dengan desain gambar seperti dibawah ini.



Gambar 3.2
Desain Pengembangan Media

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk memproduksi dan memilih produk terbaik. Desain dari tahap sebelumnya diwujudkan dalam bentuk media siap implementasi. Tahap pengembangan melibatkan dua langkah, yaitu:

a. Pembuatan Produk

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang menggunakan aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis media visual secara efektif dan estetis. Proses perancangan dimulai dengan penyusunan konsep media berbasis *Fun Cards* yang memuat materi *Sex Education* untuk siswa kelas VD

dengan tambahan QR code untuk mengarahkan menuju link video pembelajaran dan link kuis wordwall. Tahapan ini mencakup pemilihan template, perancangan tata letak, penulisan materi edukatif, serta penambahan elemen visual pendukung seperti ilustrasi, ikon, dan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Setelah desain dinyatakan final, file media pembelajaran disimpan dalam format PDF dengan resolusi tinggi untuk keperluan pencetakan. Selanjutnya, file tersebut diunggah ke platform e-commerce Shopee melalui fitur layanan cetak (*print-on-demand*) yang tersedia pada toko percetakan terpercaya. Pemilihan layanan ini mempertimbangkan kemudahan akses, kualitas hasil cetak, serta efisiensi biaya. Proses pencetakan dilakukan menggunakan bahan kertas tebal (bahan PVC) agar media Fun Cards tahan lama dan nyaman digunakan oleh siswa. Setelah selesai dicetak dikemas sesuai desain awal.

b. Validasi

Produk media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Mereka akan memberikan kritik dan saran untuk revisi atau perbaikan pertama pada produk yang dikembangkan.

- 1) Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I. Ahli media dipilih karena memiliki kompetensi dan pengalaman yang relevan dalam

bidang pengembangan media pembelajaran, serta kerap dipercaya untuk memberikan evaluasi, saran, dan masukan terhadap berbagai produk media pembelajaran.

- 2) Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. Pemilihan ahli materi didasarkan pada latar belakang pendidikan yang sesuai dengan bidang kajian dalam penelitian ini, yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Keahlian tersebut menjadikan yang bersangkutan memiliki pemahaman yang mendalam terhadap substansi materi IPAS, sehingga dianggap kompeten untuk memberikan penilaian, masukan, serta validasi terhadap isi media pembelajaran yang dikembangkan.
- 3) Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.. Pemilihan ahli bahasa didasarkan pada latar belakang keilmuannya yang relevan di bidang kebahasaan, serta kompetensinya dalam menelaah penggunaan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia. Keahliannya sangat diperlukan dalam proses validasi media pembelajaran, khususnya untuk memastikan bahwa setiap kalimat, istilah, dan penjelasan dalam media telah disusun secara jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Dengan demikian, keterlibatan ahli bahasa diharapkan dapat meningkatkan

kualitas kebahasaan media pembelajaran sehingga lebih efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa.

- 4) Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran IPAS yaitu bapak Mohammad Sofyan, S.Pd. Pemilihan ahli pembelajaran dilakukan berdasarkan perannya sebagai guru mata pelajaran yang memiliki pengalaman langsung dalam proses belajar mengajar di kelas. Sebagai praktisi pendidikan, ahli ini dinilai memahami secara komprehensif kebutuhan, karakteristik, dan kemampuan peserta didik, serta strategi pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi secara efektif. Dengan latar belakang tersebut, keterlibatannya sangat penting dalam memberikan evaluasi terhadap kesesuaian media pembelajaran dengan konteks nyata di lapangan, baik dari segi penyajian materi, metode penyampaian, maupun kelayakan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, produk media pembelajaran yang telah dirancang dan dipilih mulai diterapkan dalam konteks pembelajaran nyata. Produk hasil penelitian dan pengembangan ini diuji untuk memastikan tingkat kevalidan serta untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media yang digunakan, sehingga efektivitasnya dapat diukur dan diverifikasi. Implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Cards* pada peserta didik kelas V MIMA 01

KH Shiddiq. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media, mengidentifikasi potensi kekurangan, serta menentukan apakah diperlukan perbaikan atau penyempurnaan. Pelaksanaan implementasi dilakukan dalam satu kali pertemuan, mengingat tujuan utama dari tahap ini adalah untuk memperoleh gambaran awal mengenai keberfungsian media dalam proses pembelajaran serta respons peserta didik terhadap penggunaannya.

Pada tahap implementasi, peneliti terlebih dahulu menunjukkan media pembelajaran berupa kartu kepada peserta didik, kemudian memindai barcode pada salah satu sisi kartu yang terhubung dengan dua file, yaitu video animasi dan kuis. Video animasi yang ditampilkan berisi penjelasan materi 'Bagaimana Aku Tumbuh Besar?' dan telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Setelah menyimak video, peserta didik diberikan pertanyaan pemantik untuk mengukur pemahaman awal. Selanjutnya, peserta didik dibagi menjadi lima kelompok kecil dan diarahkan untuk bermain kartu secara bergiliran, di mana tiap perwakilan kelompok menjawab pertanyaan dengan cepat. Setiap jawaban benar mendapatkan satu poin. Kegiatan ini ditutup dengan permainan kuis sebagai penguatan, dengan harapan peserta didik lebih mudah memahami materi serta aktif dalam proses pembelajaran.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi melibatkan penilaian hasil penerapan produk. Produk kemudian harus direvisi sesuai hasil evaluasi atau kebutuhan yang

belum terpenuhi. Langkah penilaian kelayakan pada media *Fun Cards* yang dilakukan oleh pakar ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran bertujuan untuk menilai apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan⁴³.

Tahap evaluasi merupakan proses penting untuk menilai validitas dan kepraktisan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh dan mencakup beberapa aspek. Pertama, penilaian kelayakan media dilakukan pada tahap pengembangan oleh para ahli, yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Evaluasi dari para ahli ini bertujuan untuk menilai kesesuaian isi, tampilan, serta implementasi media pembelajaran *Fun Cards*, guna memastikan bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, evaluasi juga dilakukan pada tahap implementasi, khususnya saat media digunakan langsung oleh peserta didik. Penilaian ini mencakup observasi terhadap respons peserta didik ketika bermain kartu dan mengikuti kuis yang terhubung melalui barcode. Selama aktivitas berlangsung, peneliti mencermati tingkat partisipasi, antusiasme, serta kemampuan peserta didik dalam memahami materi melalui media tersebut. Umpan balik ini menjadi indikator penting dalam menilai keberfungsian media secara praktis di lapangan.

⁴³ Alvina Rachma, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement", *Jurnal Pendidikan West Science*, 1.08 (2023): 13–16, doi:10.58812/jpdws.v1i08.554.

Hasil dari keseluruhan proses evaluasi ini menjadi dasar dalam menentukan apakah media pembelajaran perlu direvisi, disempurnakan, atau sudah layak untuk digunakan secara lebih luas. Dengan demikian, evaluasi dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada penilaian ahli, tetapi juga mencakup respons dan keterlibatan aktif peserta didik sebagai pengguna langsung media pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

Untuk subjek uji coba validitas media *Fun Cards*, terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran IPAS, guru kelas V dan peserta didik. Ahli media pembelajaran bertugas menilai aspek pewarnaan, grafis, desain media, dan pembelajaran. Ahli materi pembelajaran IPAS menilai aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, dan umpan balik. Sementara itu, guru kelas V menilai kedua aspek tersebut, yaitu aspek media, dan materi.

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk adalah gambaran penilaian produk, untuk mengetahui keunggulan serta kelemahan suatu produk yang kemudian akan dilakukan revisi terhadap produk tersebut. Desain uji coba produk pengembangan biasanya melalui dua tahapan yaitu, uji kelompok kecil, dan uji lapangan.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Ahli media pembelajaran dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri KH.Achmad Siddiq Jember, yaitu Bapak M. Junaidi, M.Pd.I yang memiliki keterampilan di bidang media pembelajaran dan tingkat akademik minimal S-2.

b. Ahli Materi

Ahli materi pembelajaran dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri KH.Achmad Siddiq Jember, yaitu Bapak M. Suwignyo Prayogo, M.Pd., yang memiliki keterampilan di bidang materi Ilmu Pengetahuan Alam dan tingkat akademik minimal S-2.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa pembelajaran dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri KH.Achmad Siddiq Jember, yaitu Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd., yang memiliki keterampilan di bidang bahasa dan tingkat akademik minimal S-2.

d. Pendidik

Guru mata pelajaran dipilih karena mereka yang paling memahami dan mengerti situasi pembelajaran di dalam kelas.

e. Peserta Didik

Peserta didik yang dipilih sesuai dengan lokasi sekolah yang akan menjadi tempat penelitian. Dalam hal ini peneliti memilih peserta didik kelas VD MIMA 01 Kh Shiddiq.

3. Tahap Uji Coba lapangan

a. Tahap Uji Coba Produk

Langkah yang dilakukan setelah produk selesai dirancang adalah pengujian produk. Selain itu, pengujian juga berfungsi untuk mengevaluasi sejauh mana produk yang dibuat telah memenuhi tujuan dan sasaran pembelajaran. Pada tahap uji coba ini peneliti akan melibatkan seluruh peserta didik pada kelas VD yang berjumlah 26 anak dengan cara menyebarkan angket guna mengetahui hasil respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan.

4. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana proses penelitian dilakukan. Dalam hal ini peneliti memilih lokasi di MIMA 01 KH Shiddiq. Lokasi tersebut dipilih karena dirasa cocok oleh peneliti untuk mengembangkan media *Sex Education* berbasis *Fun Cards*. Karena setelah melakukan pengamatan pada peserta didik, yang belajar dilingkungan pesantren dan kondisi kelas yang dipisah antara laki-laki dan perempuan masih memiliki ketertarikan satu sama lain, bahkan ada yang berpacaran. Terjadinya pelecehan seksual yang dilakukan oleh siswa kelas VB terhadap siswi kelas VD, dan yang dilakukan oleh guru hanya menegur tanpa memberikan sanksi. Diharapkan saat diterapkan media *sex education* berbasis *fun cards* ini peserta didik dapat memperoleh edukasi seksual dan pemahaman tentang masa pubertas dengan media *fun cards*, siswa lebih senang dalam menerima pembelajaran.

5. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Data yang dikumpulkan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan produk, sehingga produk yang dihasilkan diharapkan valid dan praktis untuk digunakan.

a. Data Kualitatif

Analisis data merupakan aspek utama dalam metodologi penelitian kualitatif yang dilakukan secara cermat. Proses ini mencakup identifikasi tema utama, pengkodean data, pembentukan kategori, serta pencarian pola atau hubungan dalam data untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang fenomena yang diteliti. Tahapan analisis data melibatkan pengorganisasian, analisis, dan interpretasi data guna menghasilkan informasi yang bermakna. Langkah awal dalam proses ini adalah memahami data yang telah dikumpulkan⁴⁴. Data kualitatif berupa informasi yang diperoleh dari hasil wawancara mengenai media *Fun Cards* yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran, respon peserta didik terhadap media *Fun Cards* yang dikembangkan, serta tanggapan dan saran dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diproses dan dianalisis menggunakan metode statistik. Pemilihan teknik statistik yang digunakan bergantung pada dua faktor utama, yaitu tujuan penelitian serta jenis data yang akan

⁴⁴ Yasri Rifa'i, "Analisis Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Pengumpulan Data Di Penelitian Ilmiah Pada Penyusunan Mini Riset", *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1.1 (2023), pp. 31–37, doi:10.59996/cendib.v1i1.155.

dianalisis. Setelah data dikumpulkan dan disusun, tahap berikutnya adalah melakukan analisis data. Proses analisis ini bertujuan untuk menjawab setiap pertanyaan penelitian serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan⁴⁵. Data kuantitatif diperoleh dari angket dan kuesioner yang diberikan kepada validator dan peserta didik untuk menilai pengembangan media *Fun Cards*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan teknik validasi untuk menilai kelayakan media *fun cards* yang telah dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini, teknik pengumpulan data melibatkan beberapa tahap, yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di lapangan dengan tujuan untuk memperoleh informasi secara real-time mengenai fenomena yang terjadi. Dalam konteks penelitian pembelajaran, observasi ini difokuskan pada pengamatan terhadap sikap, perilaku, tindakan, dan keseluruhan tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh melalui observasi mencakup sikap peserta didik selama pembelajaran, seperti tingkat perhatian, minat, dan motivasi, serta tindakan mereka dalam menyelesaikan tugas, termasuk kesungguhan dan cara menghadapi masalah. Selain itu, observasi juga mengidentifikasi

⁴⁵ Isra Adawiyah Siregar, "Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif", *ALACRITY: Journal of Education*, 1.2 (2021): 39–48, doi:10.52121/alacrity.v1i2.25.

kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi atau menggunakan media pembelajaran, serta faktor pendukung yang memengaruhi kelancaran proses belajar, seperti metode pengajaran, suasana kelas, dan penggunaan media.

Kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti meliputi pengamatan sistematis selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, pencatatan berbagai perilaku dan kondisi kelas, serta analisis terhadap dinamika yang terjadi antara peserta didik dan guru. Observasi ini juga berfungsi untuk mengenali aspek-aspek yang menjadi penghambat maupun pendukung dalam proses pembelajaran. Hal ini penting agar peneliti dapat memahami konteks pembelajaran yang sedang berjalan dan merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi nyata di lapangan. Dengan demikian, observasi memberikan data empiris yang kaya dan menjadi dasar yang kuat dalam proses pengembangan serta evaluasi media pembelajaran.

2. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi spesifik mengenai media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.

Peneliti menggunakan jenis wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur adalah jenis wawancara di mana responden harus menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti dalam

bentuk daftar pertanyaan yang terstruktur. Pertanyaan dalam daftar ini merupakan pertanyaan utama yang kemudian didukung oleh pertanyaan lanjutan sesuai dengan topik pembicaraan. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai aspek pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan, bahan ajar yang digunakan, ketersediaan media pembelajaran, dan respon peserta didik saat ada dan tidak ada media pembelajaran.

Responden dalam wawancara terdiri dari beberapa pihak yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran pendidikan seks. Pertama, peserta didik diwawancarai untuk mengetahui tingkat antusiasme mereka selama pembelajaran, mengklarifikasi kejadian atau kasus yang berkaitan dengan pelecehan seksual, serta menilai pemahaman mereka terhadap materi pendidikan seks. Kedua, guru mata pelajaran diwawancarai untuk menggali informasi mengenai materi pendidikan seks yang diajarkan dan metode pembelajaran yang digunakan. Ketiga, guru wali kelas menjadi narasumber untuk memperoleh data mengenai perkembangan proses pembelajaran serta perkembangan fisik peserta didik yang berhubungan dengan pendidikan seks. Terakhir, Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum diwawancarai guna memahami metode pengajaran guru dan media pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Angket

Angket digunakan dengan memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien untuk mendapatkan informasi dari responden. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi dan angket untuk mengetahui respon. Angket validasi digunakan untuk mendapatkan penilaian dari tim ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru mata pelajaran IPAS kelas VD. Sedangkan angket untuk mengetahui respon digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai media yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.4
Angket Respon Peserta Didik

No	Kriteria	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Pembelajaran yang dilaksanakan menarik bagi saya.		
2	Pembelajaran ini mendorong saya lebih aktif.		
3	Guru menyampaikan materi dengan jelas, sehingga bisa mudah dimengerti.		
4	Cara guru menyampaikan materi tidak membosankan		
5	Guru membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan		
6	Saya dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru		
7	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami		
8	Saya merasa media membantu saya lebih mudah mengingat materi.		
9	Saya ingin materi lain diajarkan menggunakan media seperti ini		

10	Video pembelajaran yang disajikan mudah dipahami dan sesuai dengan usia.		
----	--	--	--

Tabel 3.5
Data Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.					
2	Media mudah dioperasikan.					
3	Kombinasi warna sesuai.					
4	Ukuran dan bentuk media sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas V.					
5	Ketepatan pemilihan bahan.					
6	Media memiliki desain yang menarik perhatian siswa kelas V.					
7	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.					
8	Media dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok.					
9	Media <i>Fun Cards</i> memberikan pesan yang mendukung pemahaman yang tepat tentang sex education.					
10	Penyajian materi dalam media jelas.					

Tabel 3.6
Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan capaian pembelaran yang diajarkan pada kelas V.					
2	Materi relevan dengan tema <i>Sex Education</i> dan tingkat perkembangan siswa kelas V.					
3	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.					

4	Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan lengkap.					
5	Kesesuaian video dan <i>quiz</i> dengan materi					
6	Penjelasan video dan <i>quiz</i> membantu siswa memahami materi <i>Sex Education</i>					
7	Penyajian materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.					
8	Materi dikemas secara menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar.					
9	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.					

Tabel 3.7
Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa					
2	Penggunaan bahasa indonesia yang jelas					
3	Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan					
4	Kejelasan petunjuk kegunaan					
5	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar					
6	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif					
7	Tidak ada bahasa yang dapat menimbulkan kesalahpahaman.					
8	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD					
9	Kartu pertanyaan menggunakan bahasa yang tidak diskriminatif atau berpotensi menyinggung pihak tertentu.					

10	Kalimat dalam kartu sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.					
----	--	--	--	--	--	--

Tabel 3.8
Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
2	Materi yang disajikan jelas dan spesifik.					
3	Media mudah dioperasikan					
4	Desain media unik dan menarik.					
5	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.					
6	Materi yang disajikan dan <i>Quiz</i> membantu siswa memahami <i>Sex Education</i> (Masa Pubertas)					
7	Penyajian materi dan media jelas.					
8	Media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.					
9	Gambar dan video yang digunakan dalam media menarik.					
10	Media mendukung penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan					

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan

bisa berupa dokumen kegiatan. Pemilihan teknik pengumpulan data dokumentasi bertujuan untuk memudahkan pengumpulan data tambahan atau dokumen yang berkaitan dengan proses implementasi produk yang sedang dikembangkan. Dokumen yang dikumpulkan termasuk foto-foto saat pelaksanaan implementasi media Fun Cards.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Salah satu aspek terpenting dalam penelitian R&D adalah mengembangkan instrumen penelitian, karena setiap penelitian memerlukan instrumen tersebut. Instrumen pengumpulan data adalah alat atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Instrumen ini berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh data secara sistematis dan terstruktur agar hasil penelitian menjadi valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, yang masing-masing memiliki peran penting dalam memperoleh data yang komprehensif.

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas, meliputi sikap, perilaku, dan interaksi peserta didik selama menggunakan media pembelajaran. Observasi ini membantu peneliti memahami faktor-faktor pendukung maupun kendala yang terjadi dalam pembelajaran.

Wawancara digunakan untuk menggali informasi mendalam dari narasumber yang relevan, seperti peserta didik, guru mata pelajaran, guru wali

kelas, dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh data kualitatif terkait pengalaman, pandangan, dan penilaian terhadap pelaksanaan pendidikan seks dan penggunaan media pembelajaran.

Angket atau kuesioner disebarakan kepada peserta didik untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai tingkat pemahaman, minat, dan antusiasme mereka terhadap materi pendidikan seks serta media pembelajaran yang digunakan. Data ini berguna untuk mengukur sejauh mana media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen pendukung seperti silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), catatan pengamatan, serta hasil karya peserta didik selama proses pembelajaran. Dokumentasi ini menjadi sumber data tambahan yang membantu memperkuat analisis dan validitas penelitian⁴⁶.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data sangat penting karena melalui proses ini hasil penelitian dapat terlihat dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data adalah proses pengolahan dan interpretasi data agar memiliki makna yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian pengembangan ini, beberapa teknik analisis data yang digunakan antara lain:

1. Analisis Data Uji Coba

a. Analisis Deskriptif Kualitatif

⁴⁶ Hanum Firda and Didik Nurhadi, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto", *Jurnal Hikari*, 7.1 (2023): 14–26 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/50739>>.

Penelitian ini mengacu pada teori Miles dan Matthew B., yang menekankan bahwa proses analisis data harus mengikuti tahapan yang sistematis. Peneliti perlu mengembangkan konsep ilmiah terkait permasalahan yang dikaji, mengkategorikan data, serta mendeskripsikan temuan berdasarkan fakta yang diperoleh selama penelitian di lapangan. Selain itu, proses pengumpulan dan pengolahan data harus saling terhubung dan tidak dapat dipisahkan, karena keduanya berlangsung secara simultan. Pendekatan ini bersifat siklus dan interaktif, bukan linier. Analisis kualitatif dalam penelitian ini mengikuti konsep yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi⁴⁷. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi:

- 1) Pengumpulan data dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Setelah data diperoleh, data tersebut ditulis dan dirinci sehingga menjadi kompleks. Untuk ini, diperlukan analisis data melalui reduksi data.

b. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan metode analisis data dalam penelitian yang bertujuan untuk menguji generalisasi hasil penelitian berdasarkan satu sampel. Proses ini dilakukan melalui pengujian hipotesis deskriptif. Analisis ini dapat melibatkan satu atau lebih

⁴⁷ Ahmad and Muslimah, "Memahami Teknik Pengolahan Dan Analisis Data Kualitatif", *Proceedings*, 1.1 (2021): 73–80.

variabel, namun tetap bersifat independen, sehingga tidak berfokus pada perbandingan atau hubungan antar variabel⁴⁸. Analisis data ini digunakan untuk memahami respons dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran dan peserta didik terhadap media *sex education*. Data ini diperoleh dari hasil validasi produk dan uji produk.

1) Analisis tingkat kelayakan produk

Untuk mengetahui kelayakan suatu produk, dianalisis dari Para pakar yang terlibat mencakup ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Angket yang digunakan mencakup berbagai indikator yang dirancang untuk mengevaluasi kesesuaian isi serta cakupan yang diperlukan dalam analisis media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Cards*. Hasil angket validasi ahli dianalisis menggunakan kategori skala Likert, yang meliputi:

Tabel 3.9
Kategori Penilaian Skor pada Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Valid
2	4	Valid
3	3	Cukup Valid
4	2	Kurang Valid
5	1	Tidak Valid

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala Likert, angket validasi dari para ahli dapat dihitung persentase rata-rata untuk setiap

⁴⁸ Bernard D. Coleman and Raymond M. Fuoss, "Quaternization Kinetics. I. Some Pyridine Derivatives in Tetramethylene Sulfone", *Journal of the American Chemical Society*, 77.21 (1955): 72–76, doi:10.1021/ja01626a006.

indikator aspek penilaian menggunakan rumus sebagai berikut⁴⁹:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V= Validitas

Tse = Totalitas empiric

Tsh = Totalitas skor maximal

Setelah menghitung persentase pada setiap aspek, langkah berikutnya adalah menentukan keputusan terkait kualitas kelayakan produk media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Cards*.

Tabel 3.10
Kriteria Ketentuan Pemberian Nilai

Presentasi penilaian	Kategori
81%- 100%	Sangat Valid
61%- 80 %	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%- 40%	Kurang Valid
0-21%	Tidak Valid

(Khudriyah, (Malang: Madani, 2021).

Penilaian hasil validasi dilakukan dengan menggunakan konversi skala tingkat pencapaian. Hal ini diperlukan karena penilaian memerlukan standar pencapaian (skor) yang kemudian disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan. Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran dianggap sangat valid jika mendapatkan skor 81-100 dari seluruh aspek yang terdapat dalam angket penilaian validasi oleh ahli media, ahli desain materi, ahli

⁴⁹ Khudriyah, "Metodologi Penelitian Dan Statistik Pendidikan", (2021).

bahasa dan ahli materi bidang studi pembelajaran IPAS kelas VD SD/MI.

2) Analisis Data Angket Respons Peserta Didik

Data untuk mengetahui respons peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman. Kuesioner pendapat siswa dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman, yang berperan dalam mengukur variabel seperti pengetahuan, sikap, dan tindakan responden. Skala ini hanya menawarkan dua pilihan jawaban, yaitu "YA" atau "TIDAK", sehingga memungkinkan siswa memberikan respon yang lebih tegas⁵⁰. Angket yang telah diisi oleh peserta didik dianalisis dan dipresentasikan.

Tabel 3.11
Kategori Penilaian Skala Gutman

No	Skor	Keategori
1	1	Ya
2	0	Tidak

Sumber: (Punaji Setyosari, Jakarta, 2010),

⁵⁰ Leoni Sri Utami and Siti Musyarofah, "Analisis Pengetahuan Dan Sikap Warga Desa Wahas Dan Kampung Ampel Maghfur Terhadap Gizi Seimbang, Protokol Kesehatan, Dan Vaksinasi COVID-19", *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 11.1 (2021): 1–8.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Hasil Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini yakni media berupa *Sex Education* berbasis *Fun Cards* berbantu penjelasan melalui video animasi dan kuis yang diterapkan pada tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah kelas V khusus perempuan pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar”. Hasil penelitian mengenai media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Cards* adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam model ADDIE dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran di suatu lembaga. Selain itu, dilakukan analisis kebutuhan di kelas, baik bagi peserta didik maupun pendidik. Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan serta penyesuaian yang diperlukan dalam pengembangan suatu produk. Dalam proses ini, peneliti akan melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, analisis kinerja, dan analisis tujuan pembelajaran. Berikut adalah penjelasan mengenai tahap analisis:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi langsung di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung serta wawancara semi terstruktur dengan guru di MIMA 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember. Wawancara dilakukan dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Bapak Sami'an, pada tanggal 20 Februari 2025, dan wali kelas VD, Ibu Gina. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh data bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah masih belum maksimal. Hal ini disebabkan oleh masih terbatasnya kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat teknologi, khususnya komputer. Meskipun sekolah telah memiliki ruang multimedia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sebagian besar guru masih memerlukan bantuan teknis untuk menggunakannya. Selain itu, hanya sebagian guru yang memanfaatkan media seperti PowerPoint dan video dalam proses pembelajaran.

Di sisi lain, dari hasil wawancara dengan wali kelas VD diketahui bahwa lebih dari setengah peserta didik di kelas tersebut telah mengalami tanda-tanda pubertas, namun pengetahuan mereka mengenai pubertas masih tergolong rendah. Peserta didik juga menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat pembelajaran menggunakan media interaktif seperti video dan PowerPoint⁵¹. Akan tetapi, karena tidak semua guru menerapkan media pembelajaran

⁵¹ Wawancara dengan Bu Gina pada tanggal 28 Oktober 2025

berbasis multimedia, antusiasme tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran berupa *Sex Education* berbasis *Fun Cards*. Media ini dirancang agar efisien, praktis, dan mudah digunakan kapan saja dan di mana saja baik oleh guru maupun siswa. *Fun Cards* ini nantinya dapat dipindai (scan) untuk menampilkan penjelasan materi dalam bentuk video animasi serta dilengkapi dengan kuis interaktif melalui platform Wordwall, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran berlangsung⁵².

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui observasi kelas serta wawancara semi terstruktur dengan pihak sekolah, dapat disimpulkan bahwa peserta didik, khususnya kelas VD di MIMA 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember, memiliki beberapa kebutuhan penting dalam proses pembelajaran. Pertama, peserta didik menunjukkan kebutuhan terhadap peningkatan pemahaman tentang *sex education*. Hal ini didasarkan pada temuan bahwa lebih dari setengah siswa telah mengalami tanda-tanda pubertas, namun belum memiliki pengetahuan yang memadai mengenai perubahan fisik dan psikis yang mereka alami. Kedua, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Observasi menunjukkan

⁵² Wawancara dengan Bapak Sami'an pada tanggal 04 November 2025

bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi ketika proses pembelajaran disampaikan melalui media seperti PowerPoint dan video, yang menyajikan materi secara visual dan dinamis. Ketiga, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mudah diakses dan fleksibel, mengingat keterbatasan pemanfaatan ruang multimedia secara menyeluruh dan tidak semua guru dapat mengoperasikan perangkat teknologi secara mandiri.

Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang tidak hanya dapat menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, baik oleh guru maupun peserta didik. Salah satu solusi yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Cards*, yang dilengkapi dengan fitur pemindaian (scan) untuk mengakses video animasi penjelasan materi serta kuis interaktif melalui platform Wordwall. Dengan demikian, media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang pubertas sekaligus menumbuhkan minat dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Materi

Analisis materi adalah pengumpulan informasi tentang materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti memilih materi “Bagaimana aku tumbuh besar?” dengan pertimbangan dari hasil observasi dan wawancara bersama peserta

didik dan guru mata pelajaran IPAS kelas VD. Adanya analisis materi digunakan untuk mengetahui konsep-konsep materi yang cocok untuk menerapkan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti pada peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar?” yang terdapat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas V Sekolah Dasar sebagai fokus pengembangan media. Pemilihan materi ini didasarkan pada hasil observasi langsung serta wawancara yang dilakukan bersama guru mata pelajaran dan peserta didik kelas VD di MIMA 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember.

Berdasarkan hasil pengumpulan data, diketahui bahwa materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar?” memiliki keterkaitan erat dengan pendidikan seksual, khususnya pada topik pubertas. Topik ini dianggap relevan dengan kondisi peserta didik, mengingat sebagian besar dari mereka telah menunjukkan ciri-ciri memasuki masa pubertas. Namun, pengetahuan peserta didik mengenai perubahan fisik dan emosional yang terjadi selama masa tersebut masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menyampaikan konsep-konsep pubertas secara tepat, menarik, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

Materi ini mencakup berbagai konsep penting, seperti perubahan fisik pada laki-laki dan perempuan saat pubertas, pentingnya menjaga kebersihan diri, serta pemahaman dasar tentang reproduksi manusia yang disesuaikan dengan tingkat usia peserta didik. Melalui analisis materi ini, peneliti memastikan bahwa konten yang dikembangkan dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Fun Cards* yang akan dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar, tetapi juga sebagai media edukatif yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar?”. Media ini dirancang untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui pendekatan yang visual, interaktif, dan menyenangkan, serta memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami⁵³.

Materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar” pada kelas VD termasuk pada fase dengan elemen bilangan pada Capaian Pembelajaran yang telah dicantumkan pada Surat Keputusan BSKAP Nomor 32 Tahun 2024. Yakni sebagai berikut:

Tabel 4.1
Capaian Pembelajaran IPAS Fase C elemen Pemahaman IPAS

Elemen	Capaian Pembelajaran
--------	----------------------

⁵³ Hilda, “Observasi di MIMA 01 KH Shiddiq” 28 Oktober 2025

Pemahaman IPAS	Pada akhir fase C peresta didik memiliki kemampuan untuk menunjukan pemahaman siklus pertumbuhan pada manusia. Mereka dapat membaca, menulis, dan menentukan apakah dirinya sudah memasuki masa pubertas. Mereka dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan masa remaja atau masa pubertas. Mereka dapat menentukan apa yang harus dilakukan saat menghadapi masa pubertas.
----------------	--

c. Analisis Kinerja

Analisis kinerja merupakan proses sistematis untuk menelaah metode, media, dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pendidik mampu melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien, khususnya dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran IPAS kelas VD serta Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum di MIMA 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember, diketahui bahwa dalam penerapan Kurikulum Merdeka, sebagian besar pendidik masih berada dalam tahap adaptasi. Hal ini disebabkan oleh peralihan dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka yang menuntut perubahan

dalam pendekatan pembelajaran, termasuk integrasi teknologi dan pembelajaran berbasis proyek⁵⁴.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, sebagian guru telah berupaya memanfaatkan fasilitas ruang multimedia sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar. Namun demikian, masih ditemukan kendala dalam hal penguasaan teknologi. Hanya sebagian guru yang memiliki kemampuan untuk mengoperasikan perangkat teknologi seperti komputer dan proyektor secara mandiri. Kondisi ini menyebabkan beberapa pendidik masih membutuhkan bantuan teknis saat menggunakan ruang multimedia dalam kegiatan pembelajaran. Keterbatasan tersebut menjadi salah satu faktor yang menghambat optimalisasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, yang semestinya dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara lebih maksimal.

Temuan ini mengindikasikan bahwa kinerja pendidik dalam aspek penguasaan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, diperlukan dukungan media pembelajaran yang tidak hanya relevan secara materi, tetapi juga praktis, mudah digunakan, serta tidak bergantung pada kemampuan teknis yang kompleks. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun*

⁵⁴ Sami'an "Wawancara dengan Pak Sami'an" 04 November 2025

Cards menjadi solusi yang tepat. Media ini dirancang agar dapat digunakan secara fleksibel baik oleh guru maupun siswa, tanpa memerlukan keterampilan teknologi yang tinggi, serta mampu menyampaikan materi secara menarik dan interaktif, khususnya pada topik pubertas dalam mata pelajaran IPAS.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari analisis ini adalah untuk memastikan bahwa media yang dirancang tidak hanya relevan secara materi, tetapi juga mendukung ketercapaian kompetensi yang diharapkan sesuai dengan jenjang perkembangan peserta didik. Dalam penelitian ini, analisis tujuan pembelajaran merujuk pada Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka, khususnya pada fase C yang mencakup kelas V dan VI jenjang Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil analisis materi, dipilih materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar?” dalam mata pelajaran IPAS kelas V yang memiliki keterkaitan erat dengan topik sex education. Materi ini disesuaikan dengan pengembangan media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami perubahan fisik dan psikis yang terjadi selama masa pubertas secara tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan usia perkembangan mereka. Media yang dikembangkan dirancang untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka,

baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.2
Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	1. Peserta didik dapat mendeskripsikan proses tumbuhnya. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi apakah dirinya sudah memasuki masa pubertas atau belum. 3. Peserta didik menghadapi kesiapan untuk memasuki masa pubertas.
---------------------	--

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini dilakukan dengan menyusun modul ajar dan sekaligus membuat produk yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam proses perancangan dan desain adalah sebagai berikut:

a. Menyusun Modul Ajar

Pada tahap ini peneliti menyusun materi yang akan diterapkan pada media *sex education* berbasis *fun cards* yang akan dikembangkan. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan sub bab “Bagaimana aku tumbuh besar?”

b. Pembuatan Media Sex Education Berbasis Fun Cards

Pembuatan media *sex education* berbasis *fun cards* ini memanfaatkan aplikasi canva. Langkah pertama setelah menentukan materi dan tujuan pembelajaran dilanjutkan dengan mendesain cover. Pengembangan media ini disajikan dalam bentuk kartu yang nanti terdapat *QR code* dan berisi penjelasan berupa video animasi serta kuis. Berikut ini adalah desain rancangan media *sex education* berbasis *fun cards*:



Gambar 4.1
Desain media *Fun Cards* pada aplikasi canva

1) *Fun Cards*

Kartu ini didesain melalui aplikasi canva dan disesuaikan dengan materi peserta didik yang berisi ciri-ciri pubertas pada remaja awal. Gambar-gambar pada kartu dipilih sesuai usia mereka serta untuk mempermudah peserta didik memahami materi dan tidak menimbulkan kesalah pahaman . Kartu terdiri dari dua sisi dimana setiap sisi belakang terdapat *QR code*.



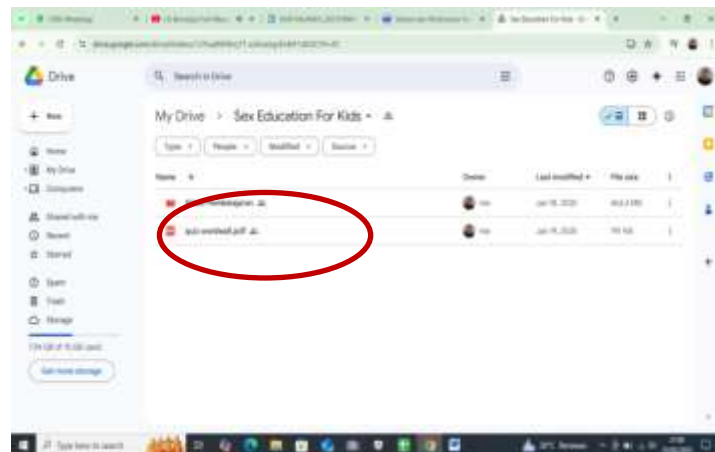
Gambar 4.2
Desain jadi media *Fun Cards*

2) Video Animasi dan Kuis *Sex Education For Kids*

Dalam *Fun Cards* ada *QR code* yang apabila di scan terdapat dua pilihan 1) Video animasi berupa penjelasan dari kartu yang sesuai materi, dan 2) Kuis pembelajaran *Sex Education For Kids*.



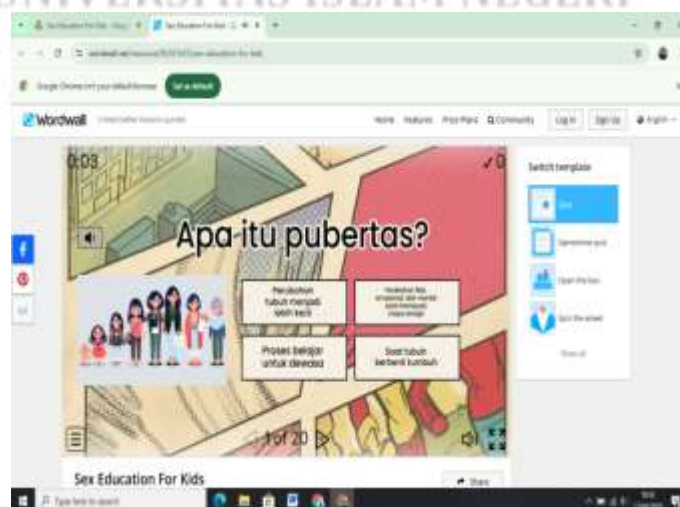
Gambar 4.3
Barcode Video Animasi dan Kuis *Wordwal*



Gambar 4.4
Hasil dari Scan Barcode



Gambar 4.5
Video Animasi dari media Fun Cards



Gambar 4.6
Kuis Wordwall dari media Fun Cards

Proses perancangan pembuatan media kartu diawali dengan desain yang disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan bahwasanya desain media *fun cards* yang dilengkapi dengan penjelasan melalui video animasi dan kuis pembelajaran berguna untuk menarik perhatian peserta didik serta membantu pendidik dalam penggunaan media, dan memaksimalkan penggunaan ruang multi media.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat sebelumnya diwujudkan dalam bentuk nyata. Proses ini mencakup validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Selama proses validasi, dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari para validator. Data hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dijabarkan dibawah ini:

a. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I. Angket validasi media akan disertakan di lampiran. Hasil dari validasi media dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tsh	Tse	%
1.	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.					✓	5	5	100%
2.	Media mudah dioperasikan.					✓	5	5	100%
3.	Kombinasi warna sesuai.				✓		4	5	80%
4.	Ukuran dan bentuk media sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas V.				✓		4	5	80%
5.	Ketepatan pemilihan bahan.				✓		4	5	80%
6.	Media memiliki desain yang menarik perhatian siswa kelas V.				✓		4	5	80%
7.	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.					✓	5	5	100%
8.	Media dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok.					✓	5	5	100%
9.	Media <i>Fun Cards</i> memberikan pesan yang mendukung pemahaman yang tepat tentang <i>sex education</i> .				✓		4	5	80%
10.	Penyajian materi dalam media jelas.				✓		4	5	80%
Jumlah							44	50	
Presentase							88%		

Tabel 4.4
Hasil Revisi Oleh Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah revisi
 Kertas atau bahan disarankan (opsional) menggunakan kertas yang relative lebih tebal. Sebelumnya memakai kertas dengan bahan Art Cartoon 310gsm dan dilaminating 2 sisi.	 Bahan PVC cetak 2 sisi ukuran 86x54 mm dengan ketebalan 0,09 mm, lebih tebal dari sebelumnya.
 Redaksi “<i>Children</i>” pada kartu diganti dengan redaksi “<i>Kids</i>” Sebelum revisi masih memakai “<i>Childern</i>”	 Sudah menggunakan redaksi “<i>Kids</i>”
Kuis hendaknya diset-up muncul emoticon jika salah satu benar dan dilengkapi efek audio.	 Sex Education For Kids

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. Angket validasi materi akan disertakan pada lampiran. Hasil validasi materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tsh	Tse	%
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang diajarkan pada kelas V.					✓	5	5	100%
2.	Materi relevan dengan tema <i>Sex Education</i> dan tingkat perkembangan siswa kelas V.					✓	5	5	100%
3.	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓	5	5	100%
4.	Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan lengkap.				✓		4	5	80%
5.	Kesesuaian video dan <i>quiz</i> dengan materi.					✓	5	5	100%
6.	Penjelasan video dan quiz membantu siswa memahami materi <i>Sex Education</i> .				✓		4	5	80%
7.	Penyajian materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.					✓	5	5	100%
8.	Materi dikemas secara menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk					✓	5	5	100%

	belajar.								
9.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.					✓	5	5	100%
10.	Penyajian media membantu siswa memahami materi <i>Sex Education</i> .					✓	5	5	100%
Jumlah							48	50	
Presentase							96%		

Tabel 4.6
Hasil Revisi Oleh Ahli Materi Setelah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah revisi
Belum ada barcode disetiap kartu	 Sudah tertera barcode disetiap kartu
Sempurnakan dengan modul ajar sesuai materi.	 Modul ajar sudah sesuai materi



Gunakan font Arial/Couse Son
Besarkan font yang terlalu kecil.



Tulisan sudah menyesuaikan dan
font sudah dibesarkan.

Lengkapi dengan buku panduan
dan buku materi.



Sudah dilengkapi dengan buku
panduan dan buku materi.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.. Angket validasi bahasa akan disertakan pada lampiran. Hasil validasi materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Hasil Validasi Bahasa

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tsh	Tse	%
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa.				✓		4	5	80%
2.	Penggunaan bahasa indonesia yang jelas.				✓		4	5	80%
3.	Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan.					✓	5	5	100 %
4.	Kejelasan petunjuk kegunaan.					✓	5	5	100 %
5.	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓		4	5	80%
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif.				✓		4	5	80%
7.	Tidak ada bahasa yang dapat menimbulkan kesalahpahaman.			✓			3	5	60%
8.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD.				✓		4	5	80%
9.	Kartu pernyataan menggunakan bahasa yang tidak diskriminatif atau berpotensi menyinggung pihak tertentu.				✓		4	5	80%
10.	Kalimat dalam kartu sudah				✓		4	5	80%

	sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.								
Jumlah							41	50	
Presentase							82%		

d. Ahli Pembelajaran

Tabel 4.8
Hasil Validasi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Skor		
		1	2	3	4	5	Tsh	Tse	%
1.	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓	5	5	100%
2.	Materi yang disajikan jelas dan spesifik.					✓	5	5	100%
3.	Media mudah dioperasikan.					✓	5	5	100%
4.	Desain media unik dan menarik.					✓	5	5	100%
5.	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.				✓		4	5	80%
6.	Materi yang disajikan dan <i>quiz</i> membantu siswa memahami <i>Sex Education</i> (Masa Pubertas).					✓	5	5	100%
7.	Penyajian materi dan media jelas.				✓		4	5	80%
8.	Media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.					✓	5	5	80%
9.	Gambar dan video yang					✓	5	5	80%

	digunakan dalam media menarik.								
10.	Media mendukung penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan.					✓	5	5	80%
Jumlah							48	50	
Presentase							96%		

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu implementasi, untuk mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Cards*. Sebelum itu, skor kevalidan dari validator ahli dan revisi telah diselesaikan dengan baik. Implementasi media ini dilakukan pada tanggal 15 Februari 2025 di ruang multi media kelas VD Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq, yang berlokasi di Kaliwates Jember.

Pada tahap implementasi, peneliti terlebih dahulu menunjukkan media pembelajaran berupa kartu pada peserta didik kemudian menscan barcode yang ada disalah satu sisi kartu sehingga terdapat dua file yaitu video dan kuis. Selanjutnya peneliti memutar video animasi yang berisi penjelasan dari kartu terlebih dahulu, video animasi tersebut telah disesuaikan dengan materi saat ini yaitu materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar?” dilanjutkan dengan bermain kartu kemudian bermain kuis. Dengan begitu diharapkan peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi dan lebih aktif saat proses pembelajaran.

Setelah menyimak video peneliti memberika pertanyaan pemantik pada peserta didik, saat menjawab pertanyaan mereka terlihat begitu

antusias dan fokus menyimak video animasi, setelah menyimak video penjelasan peneliti membagi siswa dalam 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 4-5 orang, dimana nanti setiap kelompok harus menyesuaikan kelompoknya masing-masing. Peneliti menjelaskan cara bermain kartu, bahwa nanti setiap orang perwakilan kelompok secara bergantian maju kedepan dan menjawab pertanyaan dengan cepat. Setiap kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan 1 poin dilaksanakan bergiliran hingga setiap siswa mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan. Hal ini untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi.



Gambar 4.7
Implementasi Video Animasi dari Fun Cards dan Pembagian Kelompok

Bagi kelompok yang mendapat poin paling sedikit maka mereka yang harus menjawab kuis yang tersedia di barcode sebelumnya. Kuis berisi 20 pertanyaan dan materi sesuai dengan yang ada di video animasi. Sampai diakhir permainan kelompok 3 mendapatkan poin paling sedikit diantara kelompok yang lain, sehingga mereka yang akan menjawab kuis.

Anggota kelompok 3 baris lurus untuk bergantian menjawab pertanyaan hingga pertanyaan terakhir.



Gambar 4.8
Implementasi media pembelajaran Sex Education berbasis Fun Cards



Gambar 4.9
Pengisian Angket Respon Peserta Didik

Setelah uji coba selesai, siswa mengisi angket untuk menilai pengalaman mereka dalam menggunakan media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* yang dikembangkan melalui penjelasan video animasi dan kuis. Data dari angket ini akan membantu peneliti dalam mengevaluasi kelayakan media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* serta menentukan apakah media tersebut sudah siap digunakan atau masih memerlukan perbaikan.

Kepraktisan produk didapatkan dengan menyebar angket yang kepada guru dan siswa kelas VD dengan jumlah 26 siswa. Peneliti

menyusun sepuluh pernyataan dengan pilihan jawaban "ya" atau "tidak" sebagai instrumen penilaian. Berikut angket respon peserta didik:

Tabel 4.9
Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Kriteria	Jawaban		Jumlah maksimal	Presentase
		Ya	Tidak		
1	Pembelajaran yang dilaksanakan menarik bagi saya.	26	0	26	100%
2	Pembelajaran ini mendorong saya lebih aktif.	23	3	26	88%
3	Guru menyampaikan materi dengan jelas, sehingga bisa mudah dimengerti.	26	0	26	100%
4	Cara guru menyampaikan materi tidak membosankan	26	0	26	100%
5	Guru membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan	26	0	26	100%
6	Saya dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru	25	1	26	96%
7	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	26	0	26	100%
8	Saya merasa media membantu saya lebih mudah mengingat materi.	26	0	26	100%
9	Saya ingin materi lain diajarkan menggunakan media seperti ini	26	0	26	100%
10	Video pembelajaran yang disajikan mudah dipahami dan sesuai dengan usia.	26	0	26	100%
Jumlah		256	4	260	93,7%

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dalam penelitian ini dilaksanakan secara menyeluruh melalui dua tahapan utama, yaitu evaluasi oleh ahli (expert judgment) dan evaluasi implementatif kepada peserta didik selaku pengguna langsung media. Pada tahap awal, evaluasi dilakukan oleh beberapa ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Masing-masing ahli memberikan penilaian terhadap aspek-aspek spesifik, seperti kelayakan isi, kesesuaian materi dengan kurikulum, keterbacaan bahasa, serta kemudahan penggunaan dan daya tarik media. Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli tersebut, peneliti telah melakukan revisi terhadap media pembelajaran *Fun Cards* guna meningkatkan kualitas konten, tampilan visual, serta penyajian informasi agar lebih optimal dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap implementasi, dilakukan evaluasi langsung kepada peserta didik kelas VD di MIMA 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember. Evaluasi ini dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan kuis terhadap proses penggunaan media di dalam kelas. Media *Fun Cards* digunakan dalam kegiatan belajar yang melibatkan permainan kartu dan kuis berbasis barcode yang dihubungkan dengan platform interaktif. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka terlibat secara aktif, baik dalam membaca isi kartu, maupun menjawab pertanyaan pada kuis digital. Tingkat partisipasi peserta didik sangat positif, yang terlihat dari

keterlibatan mereka dalam menjawab pertanyaan saat permainan kartu berlangsung.

Hasil evaluasi kuantitatif dari pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai yang memuaskan, yang dibuktikan dengan jumlah jawaban benar yang dominan dan kesalahan yang relatif sedikit dalam permainan kartu dan kuis yang diberikan. Oleh karena itu, berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli maupun pelaksanaan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan, serta dapat digunakan secara lebih luas untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam topik pendidikan seksual yang sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik.

B. Analisis Data

1. Analisis Proses Pengembangan Media

Dalam proses pengembangan media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Cards*, data dianalisis melalui beberapa tahap untuk menjamin kualitas dan efektivitas media yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama. Tahap pertama adalah analisis, yang meliputi identifikasi kebutuhan, materi, dan kinerja, yang diperoleh melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi.

Tahap berikutnya adalah pengembangan, yang mencakup proses pembuatan media serta validasi oleh para ahli, meliputi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Pada tahap ini, media

pembelajaran dikembangkan dalam bentuk fisik berupa *Fun Cards* yang dilengkapi dengan fitur QR Barcode. QR Barcode tersebut menghubungkan pengguna pada dua tautan penting, yakni link video animasi yang berisi penjelasan materi kartu secara interaktif, dan link kuis berbasis Wordwall yang berfungsi sebagai sarana pendalaman materi bagi peserta didik. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan dan kesesuaian media. Masukan serta saran dari para ahli dianalisis dan digunakan sebagai dasar revisi untuk menyempurnakan media pembelajaran sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap implementasi, analisis data dilakukan berdasarkan hasil angket respons peserta didik yang bertujuan untuk menilai daya tarik, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media selama pembelajaran. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang berfungsi sebagai refleksi menyeluruh terhadap seluruh proses pengembangan media, dengan tujuan memastikan bahwa media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Cards* telah memenuhi standar kualitas dan siap digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Analisis Validitas

Analisis validitas dapat diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Validator ahli media pada penelitian ini adalah bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I. Ahli materi pada penelitian ini adalah bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. Ahli

bahasa pada penelitian ini adalah Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd. Sedangkan ahli pembelajaran adalah Moh. Sofyan, S.Pd. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa disajikan dalam tabel berikut:

a. Validasi Ahli Media

Pada table 4.3 menunjukkan hasil dari validasi ahli media pada tiap butir satu, dua, tujuh, dan delapan diperoleh presentase sebesar 100%. Sementara pada butir tiga, empat, lima, enam, Sembilan, dan sepuluh diperoleh presentase sebesar 80%.

$$V = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan pada setiap butir pernyataan, maka diperoleh hasil akhir sebesar **88%** dengan kategori sangat valid.

b. Validasi Ahli Materi

Pada table 4.5 menunjukkan hasil dari validasi ahli media pada tiap butir satu, dua, tiga, lima, tujuh, delapan, sembilan, dan sepuluh diperoleh presentase sebesar 100%. Sementara pada butir empat dan enam diperoleh presentase sebesar 80%.

$$V = \frac{41}{50} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan pada setiap butir pernyataan, maka diperoleh hasil akhir sebesar **96%** dengan kategori sangat valid.

c. Validasi Ahli Bahasa

Pada table 4.7 menunjukkan hasil dari validasi ahli media pada tiap butir tiga dan empat diperoleh presentase sebesar 100%. Sementara pada butir satu, dua, lima, delapan, sembilan, dan sepuluh diperoleh presentase sebesar 80%. Sementara pada butir tujuh diperoleh presentase sebesar 60%.

$$V = \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan pada setiap butir pernyataan, maka diperoleh hasil akhir sebesar **82%** dengan kategori sangat valid.

d. Validasi Ahli Pembelajaran

Pada table 4.8 menunjukkan hasil dari validasi ahli media pada tiap butir satu, dua, tiga, empat, enam, delapan, sembilan dan sepuluh diperoleh presentase sebesar 100%. Sementara pada butir lima dan tujuh diperoleh presentase sebesar 80%.

$$V = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan pada setiap butir pernyataan, maka diperoleh hasil akhir sebesar **96%** dengan kategori sangat valid.

Tabel 4.10
Hasil Validasi 4 Ahli

No	Validator	Hasil Validasi	Kategori
1	Ahli Media	88%	Sangat valid
2	Ahli Materi	96%	Sangat valid

3	Ahli Bahasa	82%	Sangat valid
4	Ahli Pembelajaran	96%	Sangat valid
Nilai rata-rata presentase		90.5 %	Sangat valid

Sumber: Diolah Dari Data Hasil Validasi

Berdasarkan analisis data pada tabel validasi dari validator media menunjukkan skor **88%**, yang termasuk kategori **“Sangat Valid”**. Sedangkan, validasi dari validator materi menunjukkan skor **96%**, yang termasuk kategori **“Sangat Valid”**. Validasi dari validator bahasa menunjukkan skor **82%**, yang termasuk kategori **“Sangat Valid”**. Dan validasi dari validator ahli pembelajaran menunjukkan skor 96%, yang termasuk kategori **“Sangat Valid”**. Sehingga di dapatkan skor presentase **90,5%** yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Cards* **“Sangat Valid”**. Oleh karena itu, peneliti dapat melanjutkan ke tahap uji coba lapangan setelah melakukan revisi berdasarkan kritik dan saran dari validator sebagai dasar pengembangan lebih lanjut agar media ini semakin optimal untuk diterapkan dalam pembelajaran.

3. Analisis Kepraktisan

Analisis angket respon peserta didik dalam penelitian ini diukur melalui angket yang menilai respons mereka terhadap media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Cards*. Hasil kepraktisan pada table 4.9 pada butir satu, tiga, empat, lima, tujuh, delapan, sembilan, dan sepuluh diperoleh presentase sebesar 100%. Pada butir dua diperoleh presentase sebesar 88%. Sementara pada butir enam diperoleh presentase

96%. Rata-rata hasil respon peserta didik disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11
Kelayakan Respon Siswa

Data	Skor	Kategori Respon Peserta Didik
Ketertarikan siswa	98,4%	Sangat menarik

Sumber: Diolah Dari Data Kepraktisan

Dengan perolehan skornya sebagai berikut:

$$P = \frac{256}{260} \times 100\%$$

$$P = 98,4\%$$

Berdasarkan hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan presentase sebesar **98,4%**. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran permainan teka teki silang dikategorikan sangat praktis.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan saran dan komentar dari validator. Adapun perumusan produk media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Cards* sebelum dan sesudah revisi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.12
Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
Memakai kertas dengan bahan Art Cartoon 310gsm dan dilaminating 2 sisi.	Bahan PVC cetak 2 sisi ukuran 86x54 mm dengan ketebalan 0,09 mm, lebih tebal dari sebelumnya.	menggunakan kertas yang relative lebih tebal.

		
Sebelum revisi masih memakai “<i>Childern</i>” 	Sudah menggunakan redaksi “<i>Kids</i>” 	Redaksi “<i>Children</i>” pada kartu diganti dengan redaksi “<i>Kids</i>”
Belum ada barcode disetiap kartu	Sudah tertera barcode disetiap kartu 	Disediakan barcode disetiap kartu
Sempurnakan dengan modul ajar sesuai materi..	Modul ajar sudah sesuai materi 	Sempurnakan dengan modul ajar sesuai materi..
Font terlalu kecil	Font sudah dibesarkan	Gunakan font Arial/Couse Son Besarkan font yang terlalu kecil.

		
		Lengkapi dengan buku panduan dan buku materi.
Kuis tidak ada audio dan tanda jika benar dan salah		Sudah menggunakan audio

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

1. Kajian Produk Akhir

Pengembangan media merupakan suatu peningkatan dalam sebuah produk yang sudah dilakukan oleh peneliti kemudian dilakukannya pengujian terhadap hasil dari kelayakan produk yang sudah dihasilkan tersebut. Sedangkan media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Tujuannya adalah untuk merangsang motivasi belajar siswa, sehingga mereka dapat mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini membantu siswa dalam memahami pelajaran dengan lebih efektif dan menyeluruh⁵⁵.

Salah satu media yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Cards*. *Fun Cards* adalah media visual berupa kartu bergambar yang disertai dengan teks atau kata-kata. *Fun cards* termasuk dalam media visual yang menggabungkan simbol, kata-kata, dan gambar, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Sehingga media pembelajaran *Sex education* berbasis *Fun Cards* adalah media kartu yang berisikan symbol atau gambar ciri-ciri masa pubertas pada siswa usia

⁵⁵ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018): 171, doi:10.33511/misykat.v3n1.171.

11-14 tahun dimana dalam kartu tersebut terdapat *QR code* yang berisikan video animasi penjelasan materi dan kuis *wordwall*. Menurut Kusumawardhani, Wati & Okta, serta Jullian, *fun cards* mudah diingat karena kartu bergambar ini berisi huruf, angka, atau symbol yang menarik bagi anak-anak. Dengan daya tarik tersebut, *fun cards* dapat merangsang otak untuk mengingat informasi lebih lama⁵⁶.

Menurut Dessy Syofiyanti penggunaan video animasi dalam media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* yang berkaitan dengan materi untuk menarik perhatian dan antusias peserta didik⁵⁷.

Dengan bentuknya yang ringkas dan mudah dibawa, kartu memudahkan proses review dan pengulangan materi. Penggunaan kartu dalam pembelajaran juga menambahkan variasi dalam metode pengajaran, memecah rutinitas yang monoton, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta bermakna bagi siswa. Kartu pembelajaran mendorong interaksi yang lebih besar melalui aktivitas seperti permainan, kuis, dan diskusi kelompok, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Devi Sintya Yuliasuty⁵⁸.

Menurut Chairunnisa Minarni Alasmyah penelitian perlu dikembangkan dan disempurnakan media *sex education* berbasis kartu

⁵⁶ Natalia Anggraini, "Keefektifan Kegiatan "Fun English" Dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah Dasar Di Indramayu", *Room Of Civil Society Development*, 2 (2023): 186 <<https://doi.org/10.59110/rcsd.214>>.

⁵⁷ Dessy Sofiyanti, dkk, "Development of Sex Education Model for Children Using Index Card Match Approach in Elementary School", *International Journal on Integrated Education*, (2021): 77 <https://doi.org/10.31149/ijie.v4i8.2124>

⁵⁸ Devi Sintya Yuliasuty, dkk "Game Edukasi Kartu Penjaga Sebagai Media Pencegahan Kekerasan Seksual di SDN 2 Ngadirejo", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, (2024): 1527

dengan memiliki subjek penelitian yang lebih variatif dengan penggunaan materi sesuai usia peserta didik⁵⁹.

Pengembangan media Pembelajaran media pembelajaran berupa media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* dalam penelitian ini memiliki sejumlah spesifikasi produk yang telah dirancang secara sistematis. Salah satu aspek penting dalam proses pengembangan ini adalah penggunaan instrumen penilaian, khususnya dari ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ukuran media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* dinyatakan valid dan sesuai untuk digunakan, dengan spesifikasi berupa bahan PVC cetak 2 sisi ukuran 86x54 mm dengan ketebalan 0,09 mm. Media ini praktis dan mudah untuk dibawa kemana-mana oleh peserta didik dengan materi *sex education*. Terdapat *QR Code* yang memudahkan pendidik dalam mengimplementasikan media yang nanti akan diarahkan dalam dua link, satu link video animasi pembelajaran yang berisi penjelasan dari kartu yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Selain itu, terdapat link kuis interaktif untuk memperdalam pemahaman peserta didik terkait materi.

Selain itu, metode ini memungkinkan pendidik untuk mendorong motivasi belajar peserta didik serta mengajak peserta didik untuk lebih aktif selama proses belajar mengajar melalui pendekatan *Relay Race* yang mengajak seluruh siswa untuk menyelesaikan atau menjawab pertanyaan

⁵⁹ Chairunnisa Minarni Alasmyah, dkk, "Penerapan Flashcard Kipas Anak Pendidikan Seks Anak Usia Dini Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Ibu", *Indonesian Journal of Midwifery (IJM)*, (2021): 80 <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/ijm>

dari guru secara bergantian. Sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung.

2. Kajian Validitas dan Kepraktisan

- a. Analisis validitas oleh validator ahli media memperoleh hasil dengan persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid yang dapat dilihat dari aspek desain media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* dan penyajiannya. Hasil kelayakan dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid dapat dilihat dari buku panduan, modul ajar, dan buku materi. Hasil kelayakan dari ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori sangat valid dapat dilihat dari bahasa yang digunakan pada *Fun Cards* dan buku materi. Sedangkan hasil kelayakan dari ahli pembelajaran diperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid dapat dilihat dari media *Sex Education* berbasis *Fun Cards*, modul ajar, dan buku panduan. Pengembangan media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* ini memperoleh hasil sama dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Shasha Feby S, Nur Anisa, dan Abdul Bari S dengan hasil yang sama yaitu layak atau valid. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan kualitas yang baik⁶⁰.

⁶⁰ Shabrina, 'Fun Cards Sebagai Media Sex Education Untuk Anak Usia 3-6 Tahun'.

b. Hasil kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase 98,4%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Menurut peserta didik media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* sangat praktis untuk digunakan. Hasil kepraktisan media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* sama dengan praktisan penelitian yang dilakukan oleh Audria Gustrisia dan Dini Faisal yaitu menghasilkan produk yang praktis. Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat temuan dari penelitian terdahulu bahwa media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Crads* Maka pengembangan produk media *Sex Education* berbasis *Fun Crads* ini dapat digunakan dengan praktis pada proses pembelajaran baik disekolah ataupun dirumah⁶¹.

Dalam proses pengembangan dan penelitiannya, produk media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan dan kekurangan. Berikut ini adalah kelebihan dari media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards*:

- 1) Mudah dibawa kemanapun sehingga tidak memakan ruang.
- 2) Tampilan menarik dengan gambar, warna, terdapat penjelasan video animasi dan kuis interaktif yang dapat diakses melalui barcode dibelakang kartu.
- 3) Siswa dapat mempelajari sesuai dengan usia mereka.

⁶¹ Audria Gutrisia dan Dini Faisal, "Card Game Media Belajar Pendidikan Seks Bagi Anak Usia 6-8", *Program Studi Desain Komunikasi*, 11 (2021), 356.

Produk ini juga memiliki kekurangan, berikut dari pengembangan media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards*:

- 1) pengembangan media pembelajaran *sex education* berbasis *fun cards* ini hanya terbatas pada materi Bagaimana Aku Tumbuh Besar kelas V *female single sex classroom*.
- 2) Bentuk dan ukuran kartu yang kecil sehingga hanya bias dilihat untuk kejauhan satu atau dua meter saja.

B. Saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Pendidik diharapkan mampu memanfaatkan media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* dengan baik, sehingga dapat membantu pembelajaran yang berkaitan dengan *Sex Education* terutama pada sub tema “Bagaimana Aku Tumbuh Besar?”
- b. Peserta didik diharapkan tumbuh menjadi anak yang faham tentang *Sex Education* karena mereka sudah memasuki usia pubertas, pemahaman peserta didik akan lebih mudah dengan memanfaatkan media *Sex education* berbasis *Fun Cards*.
- c. Dalam memanfaatkan media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* pendidik dapat menyiapkan hal-hal yang diperlukan seperti proyektor dan akses internet.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* ini dapat didistribusikan dan dimanfaatkan oleh siswa kelas V khusus putri

di sekolah terkait maupun di SD/MI di wilayah Jember dengan tujuan agar dapat menjadi sumber pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi “Bagaimana Aku Tumbuh Besar?” Serta menggerakkan semangat peserta didik dalam belajar *Sex Education* sesuai umur mereka. Namun, dalam distribusi dan produksi massal, tetap perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik terlebih dahulu agar penyebaran produk ini tepat dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Link Youtube :

https://youtu.be/J9Gq807yLNA?si=bD4_LWhA4u6JGaDt

Link Instagram :

https://www.instagram.com/di_jiwa?igsh=d3VzZGRxdTRlM3Bk

Link Tiktok :

https://www.tiktok.com/@di_jiwa?_t=ZS8wXp4HJzjVg&_r=1

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

- a. Produk pengembangan media Sex Education berbasis Fun Cards ini hanya terbatas pada usia yang memasuki masa pubertas dan berfokus pada satu gender yaitu female. Oleh karena itu perlu dikembangkan lagi dengan materi Sex education yang sesuai dengan usia peserta didik, dengan cara yang lebih mudah dan praktis, serta dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain.

- b. Model pengembangan ini didasarkan pada model ADDIE. Oleh karena itu, dalam pengembangan produk selanjutnya, dapat diterapkan model pengembangan lain yang berbeda.
- c. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dikelas VD tepatnya kelas perempuan, Produk ini akan lebih bermanfaat jika dapat dikembangkan untuk jenjang kelas yang lebih luas dan di lingkungan sekolah lainnya.
- d. Bagi pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk merancangnya dengan desain yang lebih menarik agar dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

C. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya. Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil penelitian tersebut:

1. Pengembangan Media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* ini menggunakan kertas dengan bahan bahan PVC cetak 2 sisi ukuran 86x54 mm dengan ketebalan 0,09 mm di buat lebih tebal agar lebih tahan lama. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahap utama: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. *Fun Cards* ini dilengkapi dengan barcode yang dapat memunculkan video animasi yang berisi penjelasan dari video dan kuis interaktif. Agar tampilan lebih menarik dan mudah digunakan, media

Fun Cards dirancang menggunakan aplikasi Canva dan kuis interaktif dibuat menggunakan *Wordwall*.

2. Validitas media pembelajaran *Sex Education* berbasis *Fun Cards* yang dilengkapi dengan video animasi serta kuis interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk siswa kelas VD di Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember dievaluasi melalui uji validasi. Penilaian ini merupakan tahap awal sebelum media digunakan dalam uji coba. Proses validasi melibatkan empat validator yang menilai dari aspek media, materi, bahasa, dan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 90,5%, mengindikasikan bahwa media ini tergolong valid atau layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase 98,4%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Menurut peserta didik media *Sex Education* berbasis *Fun Cards* sangat praktis untuk digunakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, and Muslimah, "Memahami Teknik Pengolahan Dan Analisis Data Kualitatif", *Proceedings*, 1.1 (2021): 73–80.
- Alasmyah, Mariani, dkk, "Penerapan Flashcard Kipas Anak Pendidikan Seks Anak Usia Dini Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Ibu", *Indonesian Journal of Midwifery (IJM)*, (2021): 80
<http://jurnal.unw.ac.id/index.php/ijm>
- Anggraini, Natalia, "Keefektifan Kegiatan “Fun English” Dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah Dasar Di Indramayu", *Room Of Civil Society Development*, 2 (2023): 186 <<https://doi.org/10.59110/rcsd.214>>
- Arfah, Miftahul, and Linda Yarni, "Kesiapan Anak Menghadapi Masa Puber", *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3.2 (2023): 15–16
- Arfani, Laili, "Mengurai Hakikat Pendidikan , Belajar Dan Pembelajaran", *Jurnal PPKn Dan Hukum*, (2020): 83–84
- Bahri, Moh. Syaiful, "Problematisa Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Masa Merdeka Belajar", *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6.4 (2023): 71–80, doi:10.54371/jiip.v6i4.1954
- Bakhtiar, Nurhasanah, and Nurhayati, "Pendidikan Seks Bagi Anak Usia Dini Menurut Hadist Nabi", *Generasi Emas*, 3.1 (2020): 36–44, doi:10.25299/jge.2020.vol3(1).5383
- Coleman, Bernard D., and Raymond M. Fuoss, "Quaternization Kinetics. I. Some Pyridine Derivatives in Tetramethylene Sulfone", *Journal of the American Chemical Society*, 77.21 (1955): 72–76, doi:10.1021/ja01626a006
- Darma, Dimas Dewa, Asmawati Asmawati, and Pauzan Efendi, "Pengaruh Media Bergambar Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Terapan Kesehatan*, 8.1 (2021), doi:10.33088/jptk.v8i1.164
- Erliani, Sa'adah, "Konsepsi Al-Qur'an Tentang Pendidikan Seks Pada Anak", *Al Falah*, XVII (2018): 5–6
- Fadilah, Aisyah, and others, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023): 1–17
- Faisal, Audria Gutrisia dan Dini, "Card Game Media Belajar Pendidikan Seks Bagi Anak Usia 6-8", *Program Studi Desain Komunikasi*, 11 (2021):

- Faradilla, Aisyah, "Pencegahan Tindakan Catcalling Terhadap Wanita (Implementasi QS. An-Nur Ayat 30-31 Perspektif Tafsir Al-Munir)", *Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah*, 8 (2024): 3
- Firda, Hanum, and Didik Nurhadi, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto", *Jurnal Hikari*, 7.1 (2023): 14–26
<<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/50739>>
- Fitri, Siti Fadia Nurul, "Problematisasi Kualitas Pendidikan Di Indonesia", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.1 (2021): 17–20
- Hardiyantari, Oktavia, and Soraya Fatmawati, "Flash Card Sex Education Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Pada Tahap Pra-Operasional", *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11.2 (2021): 9–11, doi:10.24176/re.v11i2.5443
- Hasan, Muhammad, and others, "Media Pembelajaran", *Tahta Media Group*, (2021): 27.
- Herniyatun, Lutfia Uli Na'mah dan, "Edukasi Seksual Persiapan Pubertas Pada Remaja Awal Siswa Siswi SD IT At Thoriq Gombang", *URECOL*, (2020): 111
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1.1 (2021): 28–38, doi:10.15575/jipai.v1i1.11042
- Jauhari, Baiq Halimatuzzuhrotulaini dan EM. Thonthowi, "Pendidikan Seks Sebagai Upaya Mencegah Kekerasan Seksual Pada Anak", *Jurnal Pendidikan Aura*, 13 (2021): 67
- Khudriyah, "Metodologi Penelitian Dan Statistik Pendidikan", (2021)
- Kudus, *Al-Quran Kudus Dan Terjemahnya*, 346
- Mei, Vol No, and others, "How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Aplikasi Media Pembelajaran Tingkat SD , Begitu Pula Pengelompokan Dalam Media", *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3.2 (2024): 41–50
- Nurrita, Teni, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018): 171, doi:10.33511/misykat.v3n1.171

- Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.1 (2023): 86–100
- Perwiratama, Dikie, "Efektivitas Edukasi Seks Menggunakan Media CASED (Card Of Sex Education) Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Seks Remaja Di SMA Negeri Kota Bengkulu", (2020): 44-45. <[https://repository.poltekkesbengkulu.ac.id/423/1/SKRIPSI GABUNGAN.pdf](https://repository.poltekkesbengkulu.ac.id/423/1/SKRIPSI%20GABUNGAN.pdf)>
- Purnomo, Muhammad, "Pendidikan Seks Usia Dini Di MI Muhammadiyah Undaan", *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4 (2022): 114
- Rachma, Alvina, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement", *Jurnal Pendidikan West Science*, 1.08 (2023): 13–16, doi:10.58812/jpdws.v1i08.554
- Rahayu, Dewi, Indryani Indryani, and Bunga Ayu Wulandari, "Pengembangan Media Sex Kids Education (Skidu) Berbasis Board Game Untuk Anak Usia Dini", *Jurnal Muara Pendidikan*, 8.1 (2023): 83–95, doi:10.52060/mp.v8i1.1179
- Rifa'i, Yasri, "Analisis Metodologi Penelitian Kulitatif Dalam Pengumpulan Data Di Penelitian Ilmiah Pada Penyusunan Mini Riset", *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1.1 (2023): 31–37, doi:10.59996/cendib.v1i1.155
- Saadah, Bella, and Cici Yulia, "Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Sex Education Pada Siswa", *Research and Development Journal of Education*, 8.2 (2022): 572, doi:10.30998/rdje.v8i2.13622
- Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurusan Pendidikan Sosiologi*, 12 (2019): 471
- Setyosari, Punaji, "Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan", *Kencana*, (2010): 194
- Shabrina, Shasa Feby, "Fun Cards Sebagai Media Sex Education Untuk Anak Usia 3-6 Tahun", *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 10 (2021): 50–57
- Sidiq, Umar, "Urgensi Pendidikan Pada Anak Usia Dini", *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 16.2 (2018): 55–68, doi:10.24090/insania.v16i2.1591
- Siregar, Isra Adawiyah, "Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif", *ALACRITY : Journal of Education*, 1.2 (2021): 39–48, doi:10.52121/alacrity.v1i2.25

- Sofiyanti, Dessy, dkk, "Development of Sex Education Model for Children Using Index Card Match Approach in Elementary School", *International Journal on Integrated Education*, (2021): 77
<https://doi.org/10.31149/ijie.v4i8.2124>
- Sulthoniyah, Luluk "Implementasi Pembelajaran Pai Melalui E-Learning Model Synchronous -Asynchronous Di Sma 04 Ma'arif Perintis Tempurejo Jember" *Al-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 105 (2022): 104-112 doi:10.35719/adabiyah.v3i2.395.
- Sulthoniyah, Luluk "Peningkatan Keterampilan Membaca Menggunakan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah", *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, (2023): 133.
- Sugihartini, Nyoman, and Kadek Yudiana, "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran", *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15.2 (2018): 77–86, doi:10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892
- Taryatman, Muhammad Nasihul Waffak dan, "Tinjauan Perkembangan Konsep Teori Psikologi Kepribadian Ericson Pada Pembelajaran Pendidikan Fisik Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 2 (2024): 122
- Ummah, Siti Saridatul, "Peran Guru Sebagai Pendidik Dalam Pendidikan Seks Anak Usia Dini Di RA Darul Himam Ajung Kalisat Jember", (2020)
 <https://digilib.uinkhas.ac.id/1655/1/SitiSaridatulUmmah_T20165105.pdf>
- "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (1)," *Zitteliana* 19, no. 8 (2003): 159–70
- Utami, Leoni Sri, and Siti Musyarofah, "Analisis Pengetahuan Dan Sikap Warga Desa Wahas Dan Kampung Ampel Maghfur Terhadap Gizi Seimbang, Protokol Kesehatan, Dan Vaksinasi COVID-19", *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 11.1 (2021): 1–8
- Vishnu, Archean, and Van Hise, *Separated By*, 1928, xiv
- Wardana, Ahdar Djamaluddin dan, "Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pendidik", *CV Kaaffah Learning Center*, (2019): 14
- Waruwu, Marinu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2

(2024): 20–30, doi:10.29303/jipp.v9i2.2141

Wulandari, Amelia Putri, and others, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Journal on Education*, 5.2 (2023): 3930, doi:10.31004/joe.v5i2.1074

Yuliasuty, Sintya Devidkk "Game Edukasi Kartu Penjaga Sebagai Media Pencegahan Kekerasan Seksual di SDN 2 Ngadirejo", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, (2024): 1527

Zebua, Ikhtiar Angenanoi, and B Primandini Yunanda Harumi, "Media Pembelajaran Pendidikan Seksual Pada Siswa Sekolah Dasar Di Indonesia : Tinjauan Literatur Sexual Education Learning Media for Elementary School Students in Indonesia : Literature Review", 32 (2024): 49–68, doi:10.22146/buletinpsikologi.92835



PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hilda Sania Salsabila

Nim : 213101040002

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Jember

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Sex Education Berbasis Fun Cards Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Pada Female Single Sex Classroom Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates Jember**" adalah hasil penelitian karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 08 Mei 2025

Saya menyatakan,



Hilda Sania Salsabila

NIM. 213101040002

Lampiran 2

Matriks Penelitian

JUDUL	Rumusan Masalah	Variable	Indikator	Sumber Data	Metpde Penelitian
Pengembangan Media Sex Education Berbasis Fun Cards Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Pada Female Single Sex Clasroom Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember	1. Bagaimana proses pengembangan media <i>sex education</i> berbasis <i>fun cards</i> mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi bijak dalam masa pubertas kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember? 2. Bagaimana validitas pengembangan media <i>sex education</i> berbasis <i>fun cards</i> mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi bijak dalam masa pubertas kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 01 KH	1. Variabel Bebas: Pengembangan Media Sex Education Berbasis Fun Cards. 2. Variabel Terikat: Hasil kelayakan dan respon peserta didik terhadap media <i>sex education</i>.	1. Hasil Kelayakan oleh para ahli yang meliputi: a. Kelayakan ahli media. b. Kelayakan ahli materi. c. Kelayakan ahli bahasa. d. Kelayakan ahli pembelajaran. 2. Hasil respon peserta didik oleh peserta didik.	1. Observasi 2. Wawancara 3. Hasil angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli.pembelajaran. 4. Hasil angket peserta didik.	1. Jenis penelitian <i>Research and development</i> model ADDIE 2. Prosedur penelitian: Model Pengembangan ADDIE 3. Tahapan Penelitian: a. <i>Analysis</i> (analisis kebutuhan) b. <i>Design</i> (perencanaan) c. <i>Development</i> (pengembangan perangkat pembelajaran) d. <i>Implementation</i> (implementasi produk) e. <i>Evaluation</i> (evaluasi produk)

	Shiddiq Kaliwates-Jember? 3. Bagaimana respon peserta didik kelas V setelah menggunakan media <i>sex education</i> berbasis <i>fun cards</i> mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi bijak dalam masa pubertas kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 01 KH Shiddiq Jember?				
--	--	--	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 3

Surat izin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9027/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq

Jl. KH Shiddiq No.42, Kulon Ps., Jember Kidul, Kec. Kaliwates Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 213101040002

Nama : HILDA SANIA SALSABILA

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media *Sex Education* Berbasis *Fun Cards* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember Jember selama 2 (dua) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu Lathifatul Azizah.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Februari 2025

an. Dekan,

an. Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4

Surat Selesai Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MIMA 01 KH. SHIDDIQ
 Status : SWASTA TERAKREDITASI A NSM :111 2350 901 43
 Alamat : Jl. KH. Shiddiq No. 42 Telp. (0331) 427122 Kec. Kaliwates Kab. Jember Kode Pos : 68131

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
 Nomor: 104 /A.2/MI KHS/SK/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

N a m a : Lathifatul Azizah, S.Pd
NIP. : "
Jabatan : Kepala MIMA 01 KH. SHIDDIQ Jember

Dengan ini menerangkan bahwa peneliti :

Nama : Hilda Sania Salsabila
NIM : 213101040002
Program Studi : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)
Jenjang : S-1 Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq Jember

Telah selesai mengadakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Sex Education Berbasis Fun Cards Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Pada Female Single Sex Classroom Kelas V di MIMA 01 KH. SHIDDIQ Jember.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk digunakan sebagaimana mestinya.



07 Maret 2025
 Kepala Madrasah,
 Lathifatul Azizah, S.Pd.

Lampiran 5

Pedoman Wawancara

Guru Mata Pelajaran

No	Aspek	Pertanyaan
1	Pembelajaran	Bagaimana antusias siswa saat pembelajaran ? Apakah semua siswa aktif dalam pembelajaran ? Bagaimana perilaku siswa saat kegiatan pembelajaran ? Apa kesulitan yang dialami siswa saat kegiatan pembelajaran ?
2	Metode Pembelajaran yang Digunakan	Apa metode pembelajaran yang digunakan ? Apakah metode yang diterapkan efektif walaupun tanpa media pembelajaran ?
3	Bahan ajar yang digunakan	Apa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran ? Apa manfaat media pembelajaran tersebut ?
4	Ketersediaan Media	Media apa yang digunakan ketika pembelajaran ? Apakah media tersebut membantu siswa dalam belajar ? Apakah media <i>Fun Cards</i> pernah digunakan sebelumnya ?
5	Respon peserta didik	Bagaimana respon peserta didik ketika ada media dan tidak ada media ? Bagaimana kelancaran pembelajaran Ketika ada media dan tidak ada media ? Apakah peserta didik mengeluh jika tidak tersedia media pembelajaran ? Seberapa besar kemungkinan siswa akan tertarik dengan media <i>Fun Cards</i> yang akan dikembangkan ?

Waka Kurikulum

Pertanyaan
1. Kurikulum apa yang sedang diterapkan dilembaga saat ini?
2. Apa kendala dalam penerapan kurikulum saat ini?
3. Apakah ada perbedaan dari kurikulum sebelumnya?

Wali Kelas VD

Pertanyaan

1. Apakah siswa kelas VD pernah mendapatkan materi *Sex Education*?
2. Apakah siswa kelas VD sudah mengalami *menarche* atau sebagian telah mengalami ciri-ciri dari masa pubertas?
3. Apakah pernah ada kasus yang berkaitan dengan Seksualitas?
4. Bagaimana tanggapan pendidik dalam menangani kasus tersebut?
5. Apakah *Sex Education* penting untuk diterapkan pada siswa kelas VD terutamanya?
6. Bagaimana jika penerapan *Sex Education* ini dibantu dengan media *Fun Cards*?



Lampiran 6

Profil Madrasah

1. Lokasi Sekolah MIMA 02 KH Shiddiq

MIS MIMA 01 KH. Shiddiq adalah sebuah Madrasah Ibtidaiyah swasta yang terletak di Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Sekolah ini didirikan pada 1 Januari 1901 berdasarkan Surat Keputusan Pendirian dengan nomor kd.13.09/4/PP.07/1938/2010 dan berada di bawah naungan Kementerian Agama. Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif, atau yang lebih dikenal sebagai MIMA 01 KH. Shiddiq Jember, merupakan sebuah madrasah yang berlokasi di pusat kota Jember, tepatnya di Jalan KH. Shiddiq Talangsari. Madrasah ini berdiri di atas tanah wakaf dari KH. Muhammad Shiddiq, atau yang akrab disebut Mbah Shiddiq, seorang ulama yang berperan dalam penyebaran syariat Islam di Jember. Sebagai madrasah tertua di wilayah tersebut, MIMA 01 KH. Shiddiq didirikan pada tahun 1948 oleh beberapa tokoh penting, yaitu:

1. KH. Abdul Halim Shiddiq (putra KH. Muhammad Shiddiq),
2. KH. Mahfud Shiddiq (putra KH. Muhammad Shiddiq),
3. KH. Dhofir Salam (menantu KH. Muhammad Shiddiq), dan
4. KH. Ahmad Shiddiq (putra terakhir KH. Muhammad Shiddiq).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Daftar Guru dan Karyawan

NO	NAMA GURU	JK	NUPTK/NPK/ PEG ID	JABATAN
1	Lathifatul Azizah, S.Pd	P	2342755662300003	Kepala Madrasah
2	Sami'an Adib, SS.	L	8147749652200023	Waka.. Kurikulum
3	Sahroni, S.Pd	L	6841756658200022	Waka. Kesiswaan
4	Muhibbah, S.Pd	P	8936756656300002	Waka. Sarpras
5	Dra. Hj. St. Maimunah Umar, M.Pd.I	P	3542742643300043	Bendahara I
6	Iin Mutmainah, S.Pd.I	P	2734760663220002	Bendahara II
7	Muh. Nor Hakim, S.Pd.I	L	3445753655200023	Operator
8	Nur Dwi Hidayana, S.Pd	P	3445753655200023	Wali Kelas
9	S. Farida, A.Ma	P	6844743644300072	Wali Kelas
10	Khuzaimatul Aulia, S.Pd.I	P	2448761663220002	Wali Kelas
11	Nur Atiyah, S.Pd	P	4059753654300033	Wali Kelas
12	Gina Intan Nur Insani, S.Pd	P	1543754660202020	Wali Kelas
13	Mazaya Dzati Hulwani, S.Si	P	8633745647300072	Wali Kelas
14	Husnul Khotimah, S.Pd.I	P	4034741644300033	Wali Kelas
15	Ike Wahyuni, S.Pd.I	P	7744746648200012	Wali Kelas
16	A. Wahid, S.Pd.I	L	8750752653200012	Wali Kelas
17	A. Hafidz Amrullah, S.Pd	L	8750752653200012	Wali Kelas
18	Siti Rodiyah, S.Pd	P	1954748650300052	Wali Kelas
19	Siti Aminah, S.Pd.I	P	20524587167001	Wali Kelas
20	A. Syauqi. S.Pd	L	20524587189003	Wali Kelas
21	Yudi H. Setiawan, S.Pd	L	2755761663120002	Wali Kelas
22	Widya Wulandari, S.Pd.I	P	20524587184002	Wali Kelas

23	Khusnul Khotimah, S.Pd.I	P	5143754655300023	Wali Kelas
24	M. Sofyan, S.Pd	L	20524587191001	Wali Kelas
25	Taufik, S.Ag	L	4560752654200023	Wali Kelas
26	Susiati, S.Pd	P	3244759661300063	Wali Kelas
27	Umi Muhanik, S.Ag	P	1152751652220003	Wali Kelas
28	Ach. Syaifuddin Z, S.Pd	L	6463751653200012	Guru Mapel
29	A. Haqqi, S.Ag	L	2046754656200043	Guru Mapel
30	Durratul Maknunah, S.Pd.I	P	3633760661220002	Guru Mapel
31	Danang Mirsawan, S.Pd	L	20524587192002	Guru Mapel
32	Asri Adila Putri, S.Pd	P	20524587195001	Guru Mapel
33	Abdullah Syukur, S.Pd.I	L	-	Guru Mapel

2. Struktur Organisasi



3. Visi dan Misi Madrasah

Visi : “Mewujudkan Madrasah Yang Berprestasi, Berbudaya Islami, dan Berakhlaqul Karimah”

Misi

1. Mewujudkan generasi yang Beriman dan Bertaqwa Kepada Allah SWT dan berakhlaqul karimah.
2. Melaksanakan pembelajaran dan pembiasaan dalam membaca Al Quran dan menjalankan ajaran agama islam
3. Mengembangkan potensi peserta didik sehingga mampu mandiri, terampil, kreatif, dan inovatif.
4. Melakukan pembinaan untuk mengikuti kompetisi akademik dan non akademik



Lampiran 7

MODUL AJAR

Informasi Umum Perangkat Ajar	
Nama Penyusun	: Hilda Sania Salsabila
Nama Sekolah	: MIMA 01 KH SHIDDIQ
Mata Pelajaran	: IPAS
Bab 5	: Bagaimana Aku Tumbuh Besar?
Fase C, Kelas / Semester	: V / Semester 1
Capaian Pembelajaran Fase C	
Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.	
Fase B Berdasarkan Elemen	
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar. Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya. Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upayaupaya individu maupun kolektif

	yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya. Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi. Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari. Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah
--	--

	dari kearifan lokal tersebut.
Ketrampilan Proses	1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkahlangkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah. 5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes. 6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil

	penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.
Tujuan Pembelajaran	4. Peserta didik dapat mendeskripsikan proses tumbuhnya. 5. Peserta didik dapat mengidentifikasi apakah dirinya sudah memasuki masa pubertas atau belum. 6. Peserta didik menghadapi kesiapan untuk memasuki masa pubertas.
Profil Pancasila	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
Kata Kunci	• Pubertas • Sperma • Nutrisi • Kemaluan • Jakun • Haid/Menstruasi • Vagina • Payudara
Ketrampilan Yang Dilatih	1. Membaca dan melakukan aktivitas sesuai instruksi. 2. Melakukan observasi. 3. Mengidentifikasi hasil observasi. 4. Melakukan perhitungan sederhana.

	5. Menuangkan pemikiran/gagasan dalam bentuk tulisan. 6. Menalar informasi yang didapatkan. 7. Berkomunikasi (menceritakan kembali pengalaman, mendengar cerita teman sebaya). 8. Melakukan refleksi mandiri.
--	---

Target Peserta Didik :
Peserta didik Reguler
Jumlah Siswa :
28 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)
Alokasi Waktu
35 menit
Assesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran • Asesmen individu • Asesmen kelompok
Jenis Asesmen :
• Presentasi • Produk • Tertulis • Unjuk Kerja • Tertulis
Model Pembelajaran
• Tatap Muka
Ketersediaan Materi :
• Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: YA/TIDAK • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
• Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang)
Metode dan Model Pembelajaran :
Kooperatif Learning, Presentasi, Active Learning
Media Pembelajaran
1. Fun Card 2. Proyektor LCD

3. Laptop
Materi Pembelajaran
BAB 5 – Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh Topik C : Bagaimana Aku Tumbuh Besar?
Sumber Belajar :
1. Sumber Utama • Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V SD 2. Sumber Alternatif • Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.
Persiapan Pembelajaran :
a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan tayang d. Mempersiapkan lembar kerja siswa
Pengenalan Topik Bab 5 Bagaimana Aku Tumbuh Besar?
Pertanyaan Esensial
1. Apa yang menyebabkan aku tumbuh besar dan tinggi? 2. Apa itu pubertas dan bagaimana cara aku mengenalinya? 3. Apa yang perlu disiapkan untuk menghadapi pubertas?
Kegiatan Pembuka
○ Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. ○ Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. ○ Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. ○ Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. ○ Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran
Kegiatan Inti
1. Mulailah pertanyaan kepada peserta didik, “Bagaimana manusia bias bertumbuh?” 2. Setelah peserta didik menjawab dengan jawaban yang variatif, ajak peserta didik untuk mengelaborasi pengetahuan mereka.

- Perkenalkan peserta didik tentang media pembelajaran <i>Fun Cards</i> - Ajak peserta didik untuk melihat video bertema “Pertumbuhan Pada Manusia” yang dapat di scan melalui <i>Fun Cards</i>. - Gali lebih jauh pemahaman awal peserta didik tentang teknologi dengan mengajukan pertanyaan, seperti: - Menurut kalian, berada di fase pertumbuhan yang mana sekarang? - Apakah kalian sudah melewati masa pubertas? - Sambil menunggu jawaban peserta didik mengenai pertanyaan, buatlah 4-5 kelompok. setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang. - Ajak peserta didik untuk berkumpul dikelompoknya masing-masing, ingatkan mereka untuk menjawab pertanyaan sebelumnya. - Bermain kartu, setiap kelompok mendelegasikan satu orang untuk maju kedepan, guru mengangkat satu kartu dan masing-masing perwakilan berlomba untuk cepat menjawab, kelompok yang berhasil menjawab mendapatkan satu poin, begitu seterusnya diulangi hingga kartu habis. - Kelompok yang paling sedikit mendapatkan poin akan diberikan sanksi, dan harus menjawab quiz yang ada melalui scan barcode di kartu. - Setelah menyelesaikan quiz, masing-masing individu mendapatkan LKPD untuk dikerjakan dengan waktu 10 menit.
Kegiatan Penutup - Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi. - Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran.
Refleksi - Untuk Guru : - Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai? - Apakah peserta didik mengikuti pelajaran dengan aktif? - Kesulitan apa yang dialami guru? - Untuk Peserta didik : - Apakah ada kesulitan yang kamu temui pada pembelajaran kali ini? - Apakah yang kamu rasakan dengan pembelajaran ini? - Apa yang membuatmu tertarik pada kegiatan pembelajaran ini?
Lampiran-lampiran - Bahan ajar. - Media pembelajaran. - Evaluasi.

Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan : Peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran diberikan soal latihan untuk memperdalam pemahaman.
2. Remedial : Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran , diberikan proyek secara individu.



3. Evaluasi.
Pengayaan dan Remedial
1. Pengayaan : Peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran diberikan soal latihan untuk memperdalam pemahaman.
2. Remedial : Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran , diberikan proyek secara individu.

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

Moh. Sofvan, S.Pd.
NPK. 7910040234090

Jember, 22 Januari 2025
Pengajar

Hilda Sania Salsabila
NIM. 213101040002



Lampiran 8

Validasi Instrumen Angket

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mohammad Kholil, S.Si., M. Pd.
 NIP : 198606132015031005
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menerima instrumen angket yang berupa lembar angket yang berupa lembar angket validasi media, materi serta respon peserta didik yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Sex Education* Berbasis *Fun Cards* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember" yang disusun oleh :

Nama : Hilda Sania Salsabila
 NIM : 213101040002

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah mencermati, memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan instrumen penelitian media, materi dan respon peserta didik, maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan "VALID"

Jember, 17 Januari 2025

Validator



Mohammad Kholil, S.Si., M. Pd.
 NIP. 198606132015031005

Lampiran 9

Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media <i>Sex Education</i> Berbasis <i>Fun Cards</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember.
Sasaran Program	:	Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember.
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Dosen Validator	:	Muhammad Junaidi, M.Pd.I
Peneliti	:	Hilda Sania Salsabila
Tanggal	:	

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran *Sex Education* Berbasis *Fun Cards* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
4. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan bapak/ibu saya ucapkan terima kasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.					✓
2	Media mudah dioperasikan.					✓
3	Kombinasi warna sesuai.				✓	
4	Ukuran dan bentuk media sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas V.			✓		
5	Ketepatan pemilihan bahan.			✓		
6	Media memiliki desain yang menarik perhatian siswa kelas V.				✓	
7	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.					✓
8	Media dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok.					✓
9	Media <i>Fun Cards</i> memberikan pesan yang mendukung pemahaman yang tepat tentang sex education.				✓	
10	Penyajian materi dalam media jelas.				✓	

C. Komentor dan Saran

- 1) kertas/bahan kartu disarankan (opsional) menggunakan kertas domino yang relatif lebih tebal
- 2) kata-kata "Children" pada kartu direplace dengan kata-kata "Kids"
- 3) Kuis hendaknya diset-up muncul score nilai + emoticon. Sad/happy jika salah/benar dilengkapi efek audio/suara (opsional)

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- Lingkari salah satu

Jember, 30 Januari, 2025
Ahli Media


Muhammad Junaidi, M.Pd.I
NIP. 198211192023211011

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 10

Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>Sex Education</i> Berbasis <i>Fun Cards</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember
Sasaran Program	: Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Dosen Validator	: Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
Peneliti	: Hilda Sania Salsabila
Tanggal	:

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli materi mengenai kualitas media pembelajaran *Sex Education* Berbasis *Fun Cards* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* (☐) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
3 = Cukup
4 = Setuju/Baik
5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
4. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang diajarkan pada kelas V.				✓	
2	Materi relevan dengan tema <i>Sex Education</i> dan tingkat perkembangan siswa kelas V.				✓	
3	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
4	Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan lengkap.			✓		
5	Kesesuaian video dan <i>quiz</i> dengan materi				✓	
6	Penjelasan video dan <i>quiz</i> membantu siswa memahami materi <i>Sex Education</i>				✓	
7	Penyajian materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.					✓
8	Materi dikemas secara menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar.				✓	
9	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.			✓		
10	Penyajian media membantu siswa memahami materi <i>Sex Education</i> .				✓	

C. Komentor dan Saran

Silahkan disempurnakan lagi

- Masing-masing sub Materi diberi Link Video (barcode)
- Gunakan font Arial / Comic Sans
- Sempurnakan dengan Modul Ajar sesuai Materi
- lengkapi dengan Buku Panduan & Buku Materi
- Besarkan font yang terlalu kecil

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 20 Januari 2024

Ahli Materi



Muhammad Suwignyo Pravogo, M.Pd.I
NIP. 1986100220150310004

Lampiran 11

Angket Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media <i>Sex Education</i> Berbasis <i>Fun Cards</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember
Sasaran Program	:	Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Dosen Validator	:	Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.
Peneliti	:	Hilda Sania Salsabila
Tanggal	:	03 Februari 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan dari Ibu/Bapak sebagai ahli bahasa mengenai kualitas kebahasaan dalam media pembelajaran *Sex Education* Berbasis *Fun Cards* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahasa pada media ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
4. Jika terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki, mohon Ibu/Bapak mencantumkan saran atau komentar pada kolom yang tersedia untuk perbaikan lebih lanjut.
5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

6. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Angket Isian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa				✓	
2	Penggunaan bahasa indonesia yang jelas				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan					✓
4	Kejelasan petunjuk kegunaan					✓
5	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
6	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif				✓	
7	Tidak ada bahasa yang dapat menimbulkan kesalahpahaman.			✓		
8	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD				✓	
9	Kartu pertanyaan menggunakan bahasa yang tidak diskriminatif atau berpotensi menyinggung pihak tertentu.				✓	
10	Kalimat dalam kartu sudah sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.				✓	

C. Komentat dan Saran

1. Blus yg ada, alta yg terlalu pulgar
kain sudah sewan d' bahan gas
yg dipalar
2. Layak untuk digunakan.

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- Lingkari salah satu

Jember, 02 ~~pebruari~~ 2025

Akhi Bahasa



Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1971030620050110001

MAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 12

Angket Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media <i>Sex Education</i> Berbasis <i>Fun Cards</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember.
Sasaran Program	:	Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember.
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Guru	:	Moh. Sofyan, S.Pd
Peneliti	:	Hilda Sania Salsabila
Tanggal	:	05 Februari 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ibu sebagai ahli pembelajaran mengenai kualitas media dan materi pembelajaran *Sex Education* Berbasis *Fun Cards* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif 01 KH Shiddiq Kaliwates-Jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, Dimohon Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik

4. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
5. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Angket Isian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
2	Materi yang disajikan jelas dan spesifik.					✓
3	Media mudah dioperasikan					✓
4	Desain media unik dan menarik.					✓
5	Media sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.				✓	
6	Materi yang disajikan dan <i>Quiz</i> membantu siswa memahami <i>Sex Education</i> (Masa Pubertas)					✓
7	Penyajian materi dan media jelas.				✓	
8	Media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.					✓
9	Gambar dan video yang digunakan dalam media menarik.					✓
10	Media mendukung penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan					✓

C. Komentar dan Saran

- Penerapan materi selama pembelajaran sudah sesuai dan praktis, menarik & pahami dan menarik.
- Feedback sangat penting dalam kegiatan belajar sehingga adanya umpan balik dalam proses pembelajaran untuk lebih menguasai materi / penguasaan materi terhadap siswa.

Jember, 05 Februari 2025

Ahli Pembelajaran



Moh. Sofvan, S.Pd
NPK. 7910040234090

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
JEMBER

Lampiran 13

Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

No.	Indikator	Skor Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Pembelajaran yang dilaksanakan menarik bagi saya.	✓	
2	Pembelajaran ini mendorong saya lebih aktif.	✓	
3	Guru menyampaikan materi dengan jelas, sehingga bisa mudah dimengerti.	✓	
4	Cara guru menyampaikan materi tidak membosankan	✓	
5	Guru membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan	✓	
6	Saya dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru	✓	
7	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	✓	
8	Saya merasa media membantu saya lebih mudah mengingat materi.	✓	
9	Saya ingin materi lain diajarkan menggunakan media seperti ini	✓	
10	Video pembelajaran yang disajikan mudah dipahami dan sesuai dengan usia.	✓	

Jember, 15 Februari 2025

Peserta Didik

Aribah
 (.. Aribah ..)

Lampiran 14**Absen Kelas VD**

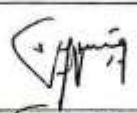
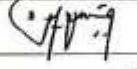
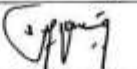
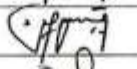
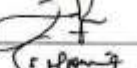
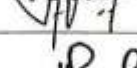
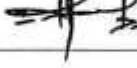
NO	NAMA
1	AISYAH NAMIYROH SHIBARONA
2	ALYA SHAKILA ELFATH
3	AMIRAH PUTRI ANJANI
4	ANNISA KIRANA MAHESWARI
5	ARDELIA FIRYAL SHARETA
6	AZZAHRA PUTRI CHOIRUNNISA
7	DWI KURNIA AVIBAH
8	DZAKIRA AFTHANI SALIM
9	ERLINDA FARANISA
10	FANI ZAHRA AZIZAH
11	FATIMATUZ ZAHRO
12	FILDZA ALDA EVELYNA
13	GARNETHA PAMELA AYRA RAHMANI
14	INDAH NUR QOMARIYAH HASAN
15	KHANZA RADISTI AZZAHRA
16	NABILA HAZNA AMIRA
17	NAFISAH HANI AZZAHRA
18	NAURA AQILA SHABRINA
19	NAZIFA AYU MAULIDA
20	REYSA KANZA AZZAHRA
21	SILVIA ALYA AZIZAH
22	TALITA YUMNA AZALIA
23	TIARA RAFPA PUTRI RIANDOKO
24	TSUWAYBAH SYIFA ASSA'DIYAH
25	VIONA REGGETA ANDREA
26	ZAHRA SHOFIA RAMADHANIA

Lampiran 15**Dokumentasi Uji Coba**

Lampiran 16

Jurnal Kegiatan Penelitian

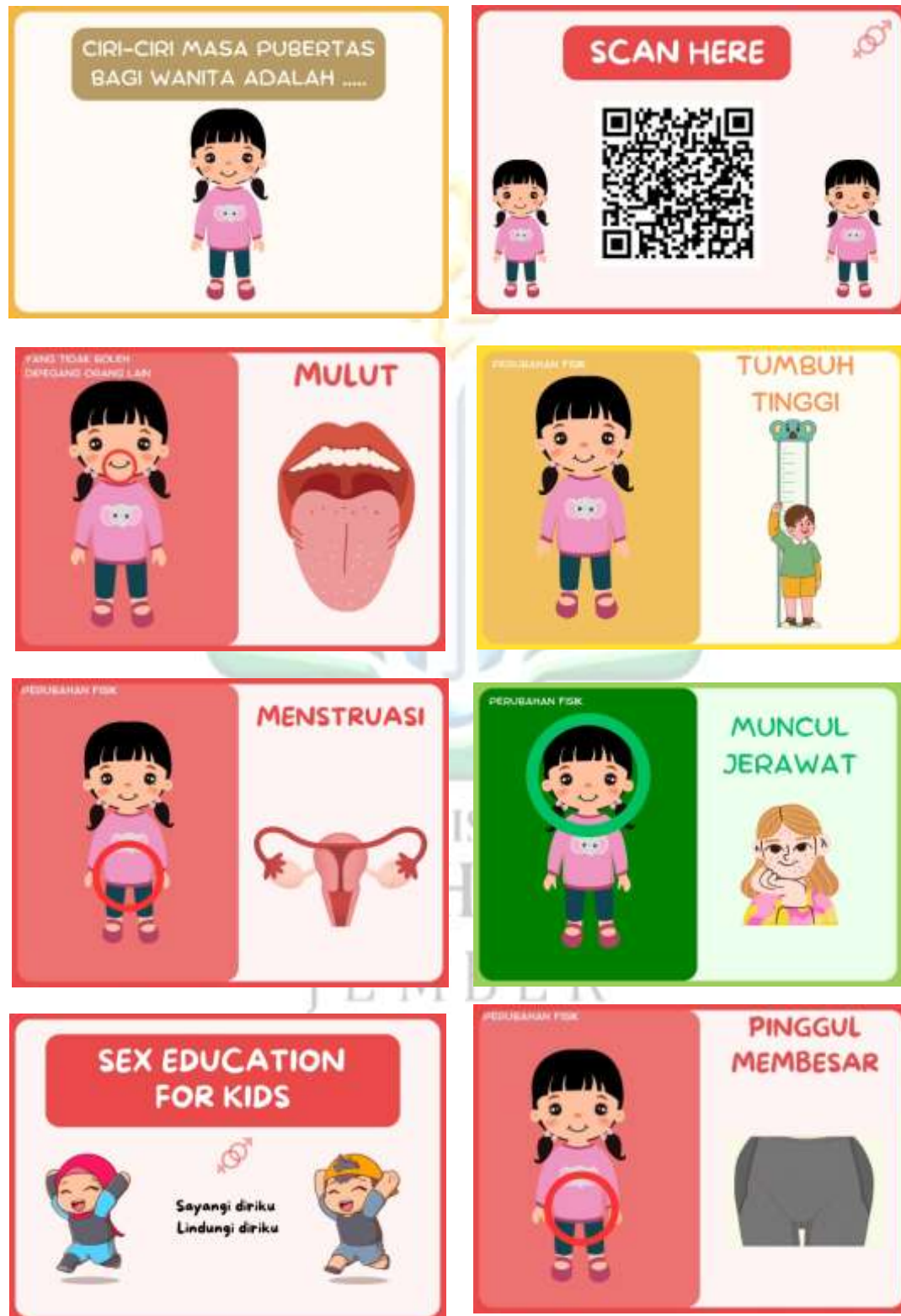
JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MIMA 01 KH SHIDDIQ KALIWATES JEMBER

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	28 Oktober 2024	Melakukan pra observasi dan wawancara penelitian kepada pendidik dan peserta didik kelas VD.	
2.	04 November 2024	Analisis kebutuhan peserta didik mengenai materi dan media.	
3.	05 Februari 2025	Melakukan validasi ahli materi.	
		Melakukan validasi ahli media.	
		Melakukan validasi ahli bahasa.	
		Melakukan validasi ahli pembelajaran.	
4.	04 Februari 2025	Meminta izin penelitian dan menyerahkan surat permohonan izin penelitian kepada Waka Kurikulum.	
5.	15 Februari 2025	Uji coba produk media <i>Sex Education</i> berbasis <i>Fun Cards</i> kepada peserta didik kelas VD.	
6.	15 Februari 2025	Pengisian angket peserta didik setelah penerapan media.	
7.	20 Februari 2025	Melakukan wawancara dengan waka kurikulum.	
8.	27 Februari 2025	Melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPAS VD	
9.	07 Maret 2025	Meminta surat pernyataan selesai penelitian di MIMA 01 KH Shiddiq.	



Lampiran 17

Media Pembelajaran Sex Education Berbasis Fun Cards





Profil Penulis



Nama : Hilda Sania Salsabila
 NIM : 213101040002
 TTL : Lamongan, 04 April 2002
 Alamat : Desa Jatirenggo, Kecamatan Glagah, Kabupaten Lamongan
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/Pendidikan Guru Madrasah
 Ibtidaiyah
 Email : iyahildasania@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

2006 – 2008 : TK Hyatul Wathon
 2008 – 2014 : SDN Jatirenggo II
 2014 – 2017 : MTsN 2 Lamongan
 2017 – 2020 : MAN 1 Gresik
 2021 – Sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Pengalaman Organisasi

Sekolah Menengah Pertama (SMP)

1. Kepramukaan

Sekolah Menengah Atas (SMA)

1. Palang Merah Remaja (PMR)

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

1. Korps Sukarela (PMI)
2. Institute Of Culture And Islamic Studies (ICIS)
3. Ikatan Mahasiswa Lamongan (IKAMALA)
4. Pusat Studi Gender dan Anak (Satgas KPPS)
5. Tim Jurnal Akselesrasi PGMI

