



## Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif Untuk Pemahaman Diri Siswa Mengenai Edukasi Seksual

Husnul Hayati<sup>1</sup>, Prayogi Dwina Angga<sup>1</sup>, Muhammad Makki<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.264>

Received: 7 September 2024

Revised: 30 Oktober 2024

Accepted: 06 November 2024

**Abstract:** This research aims to produce interactive PowerPoint media for students' self-understanding of sexual education in grade I of SDN Pemepek which is valid and practical. This research is a type of Research and Development (R&D) research using the Sugiyono development model where there are ten development steps, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design improvement, product trials, product revision, usage trials, product revision, and mass production. The research was conducted at SDN Pemepek. The subjects of this research are 29 1st grade students of SDN Pemepek and a teacher of the PJOK SDN Pemepek subject. Meanwhile, the object of this research is an interactive Power Point media for students' self-understanding of sexual education. The research instruments used are media and material expert validation questionnaires, as well as teacher and student response questionnaires. The data analysis technique in this study uses a Guttman scale with an assessment score of 0 or 1 which includes data analysis of validity and practicality. This research has shown that interactive PowerPoint media for students' self-understanding of sexual education received a percentage of 85.71% with highly valid criteria from media experts, a percentage of 100% with highly valid criteria from material experts, a percentage of 90% with very practical criteria from teacher response to product trials, a percentage of 92.14% with very practical criteria of student response to product trials, 100% percentage with very practical criteria from the teacher's response to the use trial, and a percentage of 94.82% with very practical criteria from the student's response to the use trial. Therefore, it can be concluded that the interactive PowerPoint media for students' self-understanding of sexual education is valid and practical to be used as a learning media in class I of SDN Pemepek.

**Keywords:** Media, interactive, education, sexual.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *PowerPoint* interaktif untuk pemahaman diri siswa mengenai edukasi seksual di kelas I SDN Pemepek yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan oleh Sugiyono dimana terdapat sepuluh langkah pengembangan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pemepek. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Pemepek sebanyak 29 orang dan seorang guru mata pelajaran PJOK SDN Pemepek. Sedangkan, objek penelitian ini adalah media *PowerPoint* interaktif untuk pemahaman diri siswa mengenai edukasi seksual. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket validasi ahli media dan materi, serta angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman dengan skor penilaian yaitu 0 atau 1 yang meliputi analisis data kevalidan

dan kepraktisan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif untuk pemahaman diri siswa mengenai edukasi seksual mendapatkan persentase 85,71% dengan kriteria sangat valid dari ahli media, persentase 100% dengan kriteria sangat valid dari ahli materi, persentase 90% dengan kriteria sangat praktis dari respon guru pada uji coba produk, persentase 92,14% dengan kriteria sangat praktis dari respon siswa pada uji coba produk, persentase 100% dengan kriteria sangat praktis dari respon guru pada uji coba pemakaian, dan persentase 94,82% dengan kriteria sangat praktis dari respon siswa pada uji coba pemakaian. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif untuk pemahaman diri siswa mengenai edukasi seksual sudah valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas I SDN Pemepek.

**Kata Kunci:** Edukasi Seksual, Media Interaktif, PowerPoint.

## Pendahuluan

Kekerasan seksual terhadap anak menjadi jenis kekerasan yang paling banyak terjadi kepada anak-anak dan terus mengalami peningkatan. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Indonesia mencatat peningkatan jumlah kasus kekerasan seksual pada anak dari sebelumnya di tahun 2021 berjumlah 8.730 kasus, meningkat pada tahun 2022 menjadi 9.588 kasus, dan tahun 2023 meningkat menjadi 10.932 kasus (Kementerian PPPA, 2024). Kekerasan seksual terhadap anak berdampak negatif dan dapat mempengaruhi masa depan anak. Kekerasan seksual yang dilakukan pada anak merupakan tindakan yang dapat memberikan dampak buruk pada kondisi fisik dan psikologis anak (Zahirah et al., 2019). Anak yang menjadi korban kekerasan seksual dapat mengalami depresi, menyalahkan diri sendiri, guncangan jiwa, rasa takut berkomunikasi dengan orang lain, mimpi buruk, insomnia, disfungsi seksual, sakit kronis, kecanduan, keluhan somatik, keinginan bunuh diri, dan kehamilan yang tidak diinginkan (Noviana, 2015).

Seiring dengan meningkatnya kasus kekerasan seksual terhadap anak dan dampaknya yang memprihatinkan, penting bagi anak untuk menerima pendidikan mengenai seksualitas sedini mungkin. Pendidikan merupakan proses pembelajaran supaya anak dapat mengetahui dan mengevaluasi ilmu yang didapatkan melalui pengalaman sehari-hari di lingkungan sekolah maupun rumah (Kamilah, 2021). Pemberian edukasi seksual di sekolah dasar dapat membangun pemahaman diri peserta didik untuk lebih mengenal diri sendiri, melindungi diri sendiri, dan mengetahui batasan dalam berinteraksi dengan orang lain (Bella & Istianah, 2017). Hal ini dibuktikan melalui penelitian yang sudah dilakukan oleh Ninawati dan Handayani (2018), bahwa dengan memberikan edukasi seksual kepada siswa dapat memberi pengaruh positif seperti siswa akan memiliki kepribadian dan moral yang baik dan juga berpengaruh untuk menghindari para perilaku kekerasan seksual. Hal yang sama

dikemukakan oleh Amalia, Afdila, dan Andriani (2018) dimana hasil penelitian menunjukkan edukasi seksual mampu menurunkan resiko kejadian kekerasan seksual, karena salah satu tujuan dari edukasi seksual adalah merubah pola perilaku anak untuk mampu menghindarkan diri dari perilaku yang beresiko terhadap kekerasan seksual.

Pendidikan seksual di sekolah dasar termuat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) kelas I Sekolah Dasar dengan materi bagian-bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain dan cara menjaga kebersihan tubuh. Memberikan edukasi seksual di kelas I sekolah dasar tentunya memerlukan media interaktif yang menarik dan menyenangkan. Media *PowerPoint* interaktif dapat menjadi salah satu solusi untuk memberi pemahaman kepada peserta didik mengenai edukasi seksual. Media *PowerPoint* memiliki penyajian yang menarik, pesan secara visual mempermudah anak memahami materi, mudah digunakan oleh guru maupun siswa, dapat diperbanyak dan awet (Daryanto, 2016). Dalam penelitian yang sudah dilakukan oleh Putri dan Nurafni (2021), media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar IPS dan dapat meningkatkan fokus, minat dan keaktifan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Supit (2022), hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan digunakannya media *PowerPoint* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan terbukti sangat efektif. Selain itu menurut Yustiqvar, et al (2019) menyatakan bahwa siswa yang belajar menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran dapat mengaitkan konsep yang abstrak dan simbolik melalui simulasi yang ada pada media (Sasmitha, et al., 2023).

SDN Pemepek adalah salah satu sekolah dasar negeri di kabupaten Lombok Tengah. Disekolah tersebut diketahui bahwa guru mata pelajaran PJOK kelas I dalam menyampaikan materi edukasi seksual masih menggunakan buku paket saja tanpa ada

pemanfaatan media pembelajaran lainnya dan diketahui bahwa kurangnya pemahaman siswa kelas I mengenai edukasi seksual terutama mengenai area pribadi tubuh. Berdasarkan meningkatnya kasus kekerasan seksual pada anak dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran terutama untuk menyampaikan edukasi seksual, serta kurangnya pemahaman siswa kelas I di SDN Pemepek mengenai edukasi seksual, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *PowerPoint* interaktif untuk pemahaman diri siswa mengenai edukasi seksual di kelas I.

## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). R&D merupakan penelitian yang digunakan untuk memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan (Hanafi, 2017). Prosedur pengembangan yang digunakan adalah prosedur oleh Sugiyono yang memiliki sepuluh tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal (Sugiyono, 2015). Penelitian ini akan dilakukan di SDN Pemepek, yang berada di Desa Pemepek, Kecamatan Pringgarata, Kabupaten Lombok Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Pemepek yang berjumlah 29 orang dan juga seorang guru mata pelajaran PJOK di kelas I SDN Pemepek. Objek pada penelitian ini adalah media *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran PJOK materi bagian-bagian tubuh manusia yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain dan cara menjaga kebersihan tubuh.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan-masukan dari validator, kemudian data kuantitatif diperoleh dari skor hasil penilaian media *PowerPoint* interaktif yang didapat dari penilaian ahli materi, penilaian ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data terdiri dari angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa. Teknik analisis data menggunakan skala Guttman dengan skala skor 1 atau 0, skor 1 apabila Ya dan skor 0 apabila Tidak (Sugiyono, 2015).

## Hasil dan Pembahasan

### Potensi dan Masalah

Secara umum ketersediaan penunjang media pembelajaran di SDN Pemepek masih sangat baik terutama untuk mempresentasikan *PowerPoint* dan guru mata pelajaran PJOK memahami cara mengoperasikan *PowerPoint*, akan tetapi pemanfaatan media dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran PJOK di dalam kelas masih minim, diketahui juga bahwa siswa kelas I belum memiliki pemahaman mengenai bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain atau area pribadi tubuh.

### Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk memperkuat hasil temuan mengenai potensi dan masalah di lokasi penelitian. Data yang terkumpul berupa data hasil observasi, data hasil wawancara, dan data nilai pemahaman siswa mengenai edukasi seksual. Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa tersedia alat untuk mempresentasikan *PowerPoint* interaktif, guru memahami cara mengoperasikan media *PowerPoint* interaktif, akan tetapi pemanfaatan media pembelajaran selain dari buku masih minim. Selanjutnya diketahui bahwa dari 29 siswa, hanya 2 siswa yang memperoleh nilai di atas 70 atau yang memiliki pemahaman mengenai pendidikan seksual.

### Desain Media

Dalam membuat desain media *PowerPoint* interaktif dan video animasi yang menarik, peneliti menggunakan aplikasi Canva. Untuk pemrograman dan penganimasian *PowerPoint* interaktif, peneliti menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*.

#### a. Desain *PowerPoint* interaktif



Gambar 1. Background Slide Judul



Gambar 2. Background Slide Menu Utama



Gambar 3. Background Slide Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Background Slide Materi



Gambar 5. Background Slide Kuis



Gambar 6. Background Slide Penutup



Gambar 7. Animasi Anak Laki-Laki Dan Anak Perempuan



Gambar 8. Animasi Bagian-Bagian Tubuh Manusia



Gambar 9. Jenis Font Teks Pada Media PowerPoint



Gambar 10. Animasi Karakter Cila

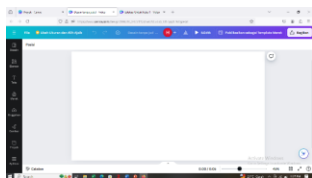


Gambar 11. Animasi Karakter Celo



Gambar 12. Animasi Karakter Ibu Guru

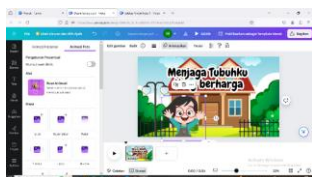
b. Pembuatan Video Animasi



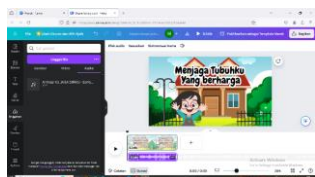
Gambar 13. Membuat Halaman Awal



Gambar 14. Menambahkan Background, Gambar, dan Teks

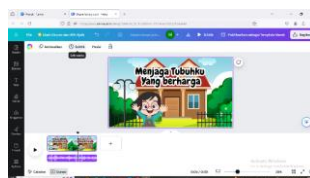


Gambar 15. Mengatur



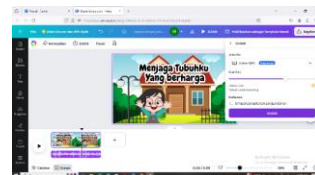
Gambar 16.

Gerak Animasi



Gambar 17. Menyesuaikan Audio Dengan Video

Menambahkan Audio



Gambar 18. Mengunduh Video

c. Pemrograman



Gambar 19. Menambah Interaksi Media PowerPoint Interaktif



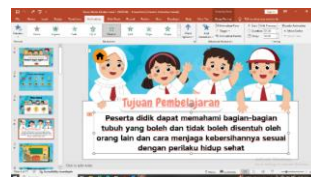
Gambar 20. Menambah Audio Pada Media PowerPoint Interaktif



Gambar 21. Menambah Video Pada Media PowerPoint Interaktif



Gambar 22. Mengatur Animasi dan Kemunculan Gambar



Gambar 23. Mengatur Animasi Teks

Validasi Desain

Media PowerPoint interaktif yang sudah didesain kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Berikut hasil validasi media PowerPoint interaktif yang dilakukan oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi disajikan pada Tabel 1-2.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Per Aspek

No.	Aspek Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Tampilan	7	8	87,50%	Sangat Valid
2	Audio	8	8	100%	Sangat Valid
3	Interaktif	5	6	83,33%	Sangat Valid
4	Pemrograman	4	6	66,66%	Valid
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>28</b>	<b>85,71%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 1 diketahui hasil validasi media *PowerPoint* interaktif oleh ahli media memperoleh skor 24 dari skor maksimal 28 dengan persentase 85,71%. Berdasarkan skor validasi ahli media tersebut, dapat disimpulkan media *PowerPoint* interaktif untuk pemahaman diri siswa mengenai edukasi seksual termasuk kategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Materi Per Aspek

No.	Aspek Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Materi	20	20	100%	Sangat Valid
2	Bahasa	6	6	100%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 2 diketahui hasil validasi media *PowerPoint* interaktif oleh ahli materi memperoleh skor 26 dari skor maksimal 26 dengan persentase 100%. Berdasarkan skor validasi ahli materi tersebut, dapat disimpulkan media *PowerPoint* interaktif untuk pemahaman diri siswa mengenai edukasi seksual termasuk kategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

#### Perbaikan Desain

Perbaikan desain dilakukan sesuai dengan kritik dan saran oleh ahli media dan ahli materi. Adapun kritik dan saran dari ahli media yaitu sebagai berikut: (1) Tombol navigasi tidak terlalu jelas; (2) Hiasan *background* terlalu ramai; (3) Saran untuk menambahkan suara pada materi. Adapun kritik dan saran dari ahli materi yaitu sebagai berikut: (1) Diperlukan pengelompokan materi bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh diri sendiri atau orang lain; (2) Bunyi soal yang mirip sebaiknya diubah; (3) Pisahkan judul materi bagian tubuh yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh; (4) Tambahkan penjelasan mengenai area pribadi tubuh itu apa; (5) Sesuaikan materi tertulis dengan materi pada video. Perbaikan yang dilakukan pada media *PowerPoint* interaktif berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi: (1) Menambahkan keterangan pada tombol navigasi; (2) Mengurangi hiasan *background*; (3) Menambahkan audio pada *slide* materi; (4) Menyesuaikan materi dan mengelompokan materi bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain; (5) Menambah penjelasan mengenai area pribadi tubuh; (6) Merevisi soal pada bagian kuis.

#### Uji coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik kelas IB dan guru mata pelajaran PJOK terhadap media *PowerPoint* interaktif mengenai edukasi seksual. Memperoleh respon dari guru dan

peserta didik bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *PowerPoint* interaktif pada uji coba produk. Hasil respon peserta didik dan guru disajikan pada Tabel 3-4.

**Tabel 3.** Respon Peserta Didik Uji Coba Produk Per Aspek

No.	Aspek Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Tampilan	67	70	95,71%	Sangat Praktis
2	Materi	24	28	85,71%	Sangat Praktis
3	Penilaian keseluruhan	38	42	90,37%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>129</b>	<b>140</b>	<b>92,14%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel 3 diketahui respon peserta didik pada uji coba produk media *PowerPoint* interaktif memperoleh skor 129 dari skor maksimal 140 dengan persentase 92,14%. Berdasarkan skor kepraktisan tersebut, dapat disimpulkan media *PowerPoint* interaktif untuk pemahaman diri siswa mengenai edukasi seksual termasuk kategori sangat praktis berdasarkan skor dari peserta didik.

**Tabel 4.** Respon Guru Pada Uji Coba Produk Per Aspek

No.	Aspek Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Materi	4	4	100%	Sangat Praktis
2	Tampilan	1	1	100%	Sangat Praktis
3	Bahasa	1	1	100%	Sangat Praktis
4	Pemrograman	2	3	66,66%	Praktis
5	Kuis	1	1	100%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>9</b>	<b>10</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel 4 diketahui respon guru pada uji coba produk media *PowerPoint* interaktif memperoleh skor 9 dari skor maksimal 10 dengan persentase 90%. Berdasarkan skor kepraktisan tersebut, dapat disimpulkan media *PowerPoint* interaktif untuk pemahaman diri siswa mengenai edukasi seksual termasuk kategori sangat praktis berdasarkan skor dari guru mata pelajaran PJOK.

#### Revisi Produk

Sesuai dengan saran dari guru mata pelajaran PJOK, maka peneliti melakukan revisi terhadap media *PowerPoint* interaktif. Adapun revisi yang dilakukan adalah lagu kepala pundak lutut kaki dengan tempo lambat diganti dengan lagu yang sama tetapi dengan tempo yang lebih cepat.

#### Uji coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan untuk mengetahui respon dari seluruh siswa kelas IA dan IB yang berjumlah 29 orang dan guru mata pelajaran PJOK terhadap media *PowerPoint* interaktif mengenai edukasi

seksual. Memperoleh respon dari guru dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *PowerPoint* interaktif setelah dilakukan uji coba pemakaian disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Respon Peserta Didik Uji Coba Pemakaian Per Aspek

No.	Aspek Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Tampilan	138	145	95,17%	Sangat Praktis
2	Materi	54	58	93,10%	Sangat Praktis
3	Penilaian keseluruhan	83	87	95,40%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>275</b>	<b>290</b>	<b>94,82%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel 5 diketahui respon peserta didik pada uji coba pemakaian media *PowerPoint* interaktif memperoleh skor 275 dari skor maksimal 290 dengan persentase 94,82%. Berdasarkan skor kepraktisan tersebut, dapat disimpulkan media *PowerPoint* interaktif untuk pemahaman diri siswa mengenai edukasi seksual termasuk kategori sangat praktis berdasarkan skor dari peserta didik disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Respon Guru Uji Coba Pemakaian Per Aspek

No.	Aspek Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Materi	4	4	100%	Sangat Praktis
2	Tampilan	1	1	100%	Sangat Praktis
3	Bahasa	1	1	100%	Sangat Praktis
4	Pemrograman	3	3	100%	Sangat Praktis
5	Kuis	1	1	100%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel 6 diketahui respon guru pada uji coba pemakaian media *PowerPoint* interaktif memperoleh skor 10 dari skor maksimal 10 dengan persentase 100%. Berdasarkan skor kepraktisan tersebut, dapat disimpulkan media *PowerPoint* interaktif untuk pemahaman diri siswa mengenai edukasi seksual termasuk kategori sangat praktis berdasarkan skor dari guru mata pelajaran PJOK.

#### Revisi Produk

Pada tahap uji coba pemakaian, media *PowerPoint* Interaktif memperoleh skor kepraktisan dengan kategori "sangat praktis" dari guru maupun peserta didik tanpa adanya kritik dan saran sehingga dapat dilanjutkan ke tahap produksi masal tanpa revisi.

#### Produksi Masal

Tahap terakhir pada pengembangan oleh Sugiyono adalah produksi masal. Pada penelitian

pengembangan ini tidak dilakukan produksi masal karena media yang dihasilkan berupa file *PowerPoint* Interaktif sehingga untuk penyebarannya dapat dilakukan dengan cara *copy paste* dari laptop ke flashdisk atau dengan cara dikirim dari perangkat satu ke perangkat lainnya melalui email, drive, dan lain sebagainya.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai edukasi seksual di kelas I SDN Pemepek. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dengan menggunakan model pengembangan R&D oleh Sugiyono yang memiliki sepuluh tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal (Sugiyono, 2015). Alasan peneliti memilih menggunakan model pengembangan R&D karena tahapan yang lebih lengkap dan komprehensif. Berdasarkan Waruwu (2024), model R&D dalam rancangan atau pengembangannya lebih lengkap dan komprehensif, model berawal dari sebuah kebutuhan sampai pada uji coba secara luas, lalu model yang dihasilkan lebih valid karena uji coba dilakukan lebih dari satu kali dengan revisi disetiap tahapan. Media pembelajaran memuat materi PJOK kelas 1 unit 8 mengenai bagian-bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain dan cara menjaga kebersihan tubuh.

Media *PowerPoint* interaktif didesain menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi Canva efektif untuk membuat media pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif (Yuliana et al., 2023). Bagian-bagian tubuh manusia dipresentasikan menggunakan gambar animasi. Berdasarkan studi pendahuluan, gambar animasi mampu memvisualisasikan bentuk konkret area tubuh manusia dan sesuai untuk ditampilkan sebagai contoh untuk peserta didik kelas I karena perkembangan berpikir siswa kelas rendah memiliki ciri bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan disesuaikan dengan hal-hal yang bersifat konkret (Zulvira, 2021). *Background* dengan warna yang tidak terlalu mencolok seperti biru muda dan hijau pastel digunakan oleh peneliti untuk menambah kesan menarik pada media yang dikembangkan. Penggunaan warna yang tidak mencolok dalam pembuatan media pembelajaran dapat membuat teks dan gambar terlihat dengan jelas sehingga siswa lebih fokus dan memahami materi dengan baik (Wulandari, 2022). Selain dalam bentuk gambar dan teks, materi juga disajikan dalam bentuk video animasi. Berdasarkan

penelitian terdahulu, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sangat efektif karena berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Fajar et al., 2023).

Media *PowerPoint* interaktif kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, validasi bertujuan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan dengan melihat komponen-komponennya (Handayani et al., 2020). Hasil validasi media *PowerPoint* interaktif menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif sangat valid digunakan untuk peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Setelah media *PowerPoint* interaktif dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji kepraktisan media *PowerPoint* interaktif. Uji kepraktisan dilakukan dengan uji coba produk dan uji coba pemakaian. Pada uji coba produk, berdasarkan respon guru dan peserta didik kelas 1B, media *PowerPoint* interaktif dinyatakan sangat praktis. Selanjutnya pada uji coba pemakaian, berdasarkan respon guru dan peserta didik kelas 1A dan 1B, media *PowerPoint* interaktif dinyatakan sangat praktis juga.

Tahap selanjutnya setelah media *PowerPoint* interaktif dinyatakan valid dan praktis adalah melakukan produk masal, tetapi dalam penelitian pengembangan ini, media yang dihasilkan berbentuk file *Microsoft PowerPoint* sehingga tidak dilakukan produksi masal, karena untuk penyebaran media *PowerPoint* interaktif dapat dibagikan dari perangkat satu ke perangkat lainnya. Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu oleh Utama & Djatmiko (2018), media yang dihasilkan berbentuk aplikasi mobile, sehingga bisa dibagikan keperangkat lain dan tidak memerlukan produksi masal.

## Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *PowerPoint* interaktif dengan materi bagian-bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain dan cara menjaga kebersihan tubuh. Dalam media *PowerPoint* interaktif, materi disajikan dalam bentuk kalimat, contoh gambar, dan video animasi. Media *PowerPoint* interaktif untuk pemahaman diri siswa mengenai edukasi seksual mendapatkan persentase 85,71% dengan kriteria sangat valid dari ahli media, persentase 100% dengan kriteria sangat valid dari ahli materi, persentase 90% dengan kriteria sangat praktis dari respon guru pada uji coba produk, persentase 92,14% dengan kriteria sangat praktis dari respon siswa pada uji coba produk, persentase 100% dengan kriteria sangat praktis dari respon guru pada uji coba pemakaian, dan persentase 94,82% dengan kriteria sangat praktis dari respon siswa pada uji coba pemakaian.

## Referensi

- Amalia, E., Afdila, F. L., & Andriani, Y. (2018). Pengaruh Pemberian Pendidikan Seksual Terhadap Kejadian Kekerasan Seksual Pada Anak Di SD Negeri 04 Balai Rupih Simalanggang Payakumbuh Tahun 2018. *Jurnal Kesehatan Perintis (Perintis's Health Journal)*, 5(2), 162-168. <https://doi.org/10.33653/jkp.v5i2.125>
- Bella, S. M., & Istianah, F. (2017). Pendidikan Seksualitas Sejak Dini sebagai Upaya Menghindarkan Anak-Anak Usia Sekolah Dasar dari Penyimpangan Seksualitas. *Neliti: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3). <https://www.neliti.com/id/publications/254539/pendidikan-seksualitas-sejak-dini-sebagai-upaya-menghindarkan-anak-anak-usia-sek>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fajar, M. M., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Kajian Literatur: Efektivitas Media Video Animasi Pada Pembelajaran Bersifat Teori. *In Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan Dan Teknik Sipil*, 1. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/spkts/article/view/36124>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-246. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>
- Handayani, S., Caswita, C., & Nurhanurawati, N. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1098-1105. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.344>
- Kamilah, S. (2021). Analisis Konten Buku Cerita "Aku Sayang Tubuhku" sebagai Media Pendidikan Seksual untuk Anak Usia Dini. *JAMBURA: Early Childhood Education Journal*, 3(2), 93-105. <https://doi.org/10.37411/jecej.v3i2.572>
- Kementerian PPPA. (2023). *KemenPPPA Dorong Kasus Kekerasan Seksual Lombok Timur Dihukum Maksimal dan Korban Dipenuhi Haknya*. [https://ppid.kemenpppa.go.id/dashboard/informasi\\_serta\\_merta\\_detail/621](https://ppid.kemenpppa.go.id/dashboard/informasi_serta_merta_detail/621)
- Kementerian PPPA. (2024). *Jumlah Kekerasan Terhadap Anak Menurut Jenis Kekerasan Yang Dialami*. <https://siga.kemenpppa.go.id/pencarian>
- Ma'aniyah, S. (2019). Pengembangan Media Kartu Gambar Berbasis *Make a Match* Dalam Pemahaman Konsep Materi Gaya Sekolah Dasar.

- JPM: Jurnal Pendidikan MIPA, 7. <http://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/1703>
- Ninawati, M., & Handayani, S. L. (2018). Pengaruh Pendidikan Seksual dalam Pembelajaran IPA Terhadap Perilaku Kekerasan Seksual. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2). <http://repository.uhamka.ac.id/3967/1/Pengaruh%20Pendidikan%20Seksual%20dalam%20Pembelajaran%20IPA%20Terhadap%20Perilaku%20Kekerasan%20Seksual.pdf>
- Noviana, I. (2015). Kekerasan Seksual Terhadap Anak: Dampak Dan Penanganannya. *Sosio Informa*, 1(1). <https://doi.org/10.33007/inf.v1i1.87>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Sasmitha, L. D., Hadiprayitno, G., Ilhamdi, M. L., & Jufri, A. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 292-298. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4623>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Supit, D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint dan Minat Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Advent UNKLAB. *Cogito Smart Journal*, 7(2), 447–459. <https://doi.org/10.31154/cogito.v7i2.352.447-459>
- Utama, A. W. W., & Djatmiko, R. D. (2018). Pengembangan Media Adobe Flash Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas Lanjut Di SMK Muhammadiyah Prambanan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*, 6(2), 133–138. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/mesin/article/download/11885/11441>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.34>
- Yuliana, D., Bajjuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *JUKANTI: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.
- Zahirah, U., Nurwati, N., & Krisnani, H. (2019). Dampak Dan Penanganan Kekerasan Seksual Anak Di Keluarga. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 10. <https://doi.org/10.24198/jppm.v6i1.21793>
- Zulvira, R. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>