

## Pelatihan *Digital Learning* untuk Meningkatkan Kepekaan Perlindungan dan Pendidikan Seksual kepada Anak Sekolah Dasar

**Estu Sinduningrum\*<sup>1</sup>, Arien Bianingrum Rossianiz<sup>2</sup>, Sofia Pinar<sup>3</sup>, Atiqah Meuti Hilda<sup>4</sup>, Windia Hadi<sup>5</sup>, Rosalina<sup>6</sup>, Rahmi Imanda<sup>7</sup>**

<sup>1,2,4,7</sup>Teknologi Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Indonesia

<sup>3,6</sup>Teknologi Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknologi Industri dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Indonesia

<sup>5</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Indonesia

\*e-mail: [estu.ningrum@uhamka.ac.id](mailto:estu.ningrum@uhamka.ac.id)<sup>1</sup>

### **Abstrak**

*Perkembangan media sosial mudah ditonton tanpa batas waktu dimana dan kapan saja, membuat kekhawatiran tersendiri dari orangtua terhadap perilaku sosial anak. Meningkatnya kasus pelecehan seksual, adalah salah satu dari begitu banyak dampak dari penggunaan media sosial. Salah satu cara untuk mencegah anak agar tidak mengalami pelecehan seksual adalah dengan memberikan pemahaman mengenai hal bersifat seksual kepada anak. Akan tetapi stigma tabu ketika membicarakan pendidikan seksual masih sangat melekat dalam masyarakat di Indonesia saat ini. Pihak yang berperan untuk memberikan pendidikan seksual adalah guru di sekolah. Pelatihan ini diikuti oleh guru sebanyak 7 orang dan anak didik kelas 5 sebanyak 33 siswa/siswi di SDN Susukan 09 Pagi, Jakarta Timur. Metode pengabdian ini adalah dalam bentuk ceramah dan diskusi, serta praktik menggunakan aplikasi berbasis android berteknologi Augmented Reality (AR) 'Pengenalan Anggota Tubuh'. Hasil dari metode kuesioner terhadap siswa/siswi mengalami kenaikan dari 50% menjadi 92.857% dan guru dari 56.06% menjadi 94.94%. Peningkatan kemampuan dalam menggunakan aplikasi oleh siswa/siswi sebesar 89%. Penggunaan teknologi AR pada media pembelajaran menjadikannya interaktif dan menarik, sehingga efektif dalam memberi pembelajaran kepada anak mengenai bagian-bagian tubuh yang pribadi serta cara melindungi dirinya dari ancaman pelecehan seksual.*

**Kata Kunci:** *Pelatihan Digital Learning, Pencegahan Pelecehan Seksual, Pendidikan Seksual, Teknologi Augmented Reality*

### **Abstract**

*The development of social media is easy to watch without time limits anywhere and anytime, causing parents' own concerns about their children's social behavior. The increasing cases of sexual harassment are one of the many impacts of social media use. One way to prevent children from experiencing sexual harassment is to provide an understanding of sexual matters to children. However, the taboo stigma when discussing sexual education is still very much embedded in Indonesian society today. The party that plays a role in providing sexual education is the teacher at school. This training was attended by 7 teachers and 33 students in grade 5 at SDN Susukan 09 Pagi, East Jakarta. The method of this service is in the form of lectures and discussions, as well as practicing using an android-based application with Augmented Reality (AR) technology 'Body Part Recognition'. The results of the questionnaire method for students increased from 50% to 92.857% and teachers from 56.06% to 94.94%. The increase in the ability to use the application by students was 89%. The use of AR technology in learning media makes it interactive and interesting, making it effective in providing children with education about private body parts and how to protect themselves from the threat of sexual harassment.*

**Keywords:** *Augmented Reality Technology, Digital Learning Training, Prevention Of Sexual Harassment, Sexual Education*

## **1. PENDAHULUAN**

Inovasi baru di dalam dunia pendidikan dinamakan sebagai pembelajaran Digital (Digital Learning) (Purnamasari et al., 2023), tujuannya agar dapat dimanfaatkan teknologi dan media digital dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pelatihan Digital Learning ini diadakan

dengan tujuan melatih pemakaian aplikasi android berteknologi Augmented Reality secara tepat, tujuan lainnya adalah sebagai edukasi tentang perlunya pencegahan kejahatan seksual kepada anak. Akibat di Indonesia masih minimnya pendidikan seks kepada anak menjadikan tingginya angka kejahatan seksual serta kekerasan yang terjadi kepada anak-anak. Dilansir dari Robinopsnal Barekrim Polri tercatat mulai Januari sampai Mei 2022 data yang dikumpulkan, bahwa sebanyak 2.267 anak di seluruh Indonesia telah menjadi korban tindak pidana, yaitu kasus kekerasan fisik, kekerasan psikis, anak di bawah umur dipekerjakan, penelantaran, pelanggaran terhadap hak asasi anak, serta kekerasan seksual (Pusiknas.polri, 2022). Pada periode Juli 2023 Polri melakukan penindakan terhadap kasus kekerasan kepada anak, yang mana hampir seperempat bagian perihal seksual, adalah sebesar 21.87% kekerasan seksual pada anak, dan 78,13% kekerasan psikis, fisik, pelanggaran HAM, eksploitasi dan narkoba pada anak (pusiknas.polri, 2023).

Muncul kekhawatiran guru-guru perihal keselamatan siswa siswi dari kejahatan dan kekerasan seksual mengingat kasusnya yang terus meningkat. Situasi darurat harus mulai disematkan mengingat banyaknya kasus kekerasan pada anak, diandaikan bagai puncak gunung es dimana banyak dari kasus tersebut belum dapat dirpecahkan. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mendata ada sekitar 834 pengaduan kasus kejahatan seksual, 502 pengaduan kasus kekerasan psikis dan atau fisik, serta 344 pengaduan kasus di dunia Pendidikan (kpai.go.id, 2023). Sebagai langkah antisipasi mencegah pelecehan seksual kepada anak, salah satu caranya yaitu melalui cara pengenalan anggota tubuh bagian mana saja yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain dengan menggunakan bahasa sederhana agar anak dapat mudah memahaminya (cnnindonesia, 2021). Teknologi augmented reality dalam aplikasi android diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk memudahkan memberikan penjelasan, menjadikan materi yang diajarkan dapat menarik perhatian siswa (Adiyati et al., 2023). Teknologi AR saat ini sangat berkembang pesat, serta masih terus dikembangkan salah satunya di dalam dunia Pendidikan (Pathorrahman, Chandra Anugrah Putra, 2024), dan merupakan metode pembelajaran yang positif untuk meminimalisir dampak negatif (Syamsudin & Chusna, 2022).

SDN 09 Pagi Susukan berhasil memperoleh Adiwiyata, dengan kriteria merupakan tempat yang ideal dan baik, tempat mendapatkan berbagai macam ilmu pengetahuan dan etika-etika dengan tujuan sebagai dasar manusia mencapai terwujudnya kesejahteraan hidup dengan bertujuan kepada cita-cita pembangunan berkelanjutan wajib dipertahankan. Kepada Mitra dapat ditawarkan solusi pemecahan masalah dengan cara pemberian edukasi, pelatihan digital learning, sert menginsentifkan kembali edukasi seks sejak dini melalui pemanfaatan teknologi terkini serta media audio visual dengan tujuan menjadi daya tarik minat anak-anak. Tujuan diadakannya pelatihan ini adalah agar dapat meningkatkan pengetahuan guru-guru pada bidang penggunaan aplikasi android, penerapan, dan pemanfaatannya yang memiliki teknologi augmented reality menjadi satu dari media pembelajaran pada waktu penjelasan informasi atau pun materi tentang topik seks dengan sasaran anak usia dini. Pemanfaatan aplikasi android berteknologi augmented reality menjadikan para guru pada waktu memaparkan informasi diharapkan menjadi lebih kreatif, efektif dan guru menjadi lebih profesional. Siswa atau siswi juga dapat menggunakan aplikasi yang bermanfaat tidak hanya terfokus dengan konten atau video di media sosial.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan oleh dosen fakultas teknologi industri dan informatika (FTII) dan pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka (UHAMKA), berkerjasama dengan SDN 09 Susukan bukanlah menjadi kegiatan yang dilakukan untuk pertama kali. Pengabdian ini diadakan setelah dilakukan wawancara dengan mitra, dan diperoleh hasil bahwa Mitra memberikan pernyataan membutuhkan Sumber Daya dalam memaparkan informasi dan pengajaran bagaimana menggunakan aplikasi terbaru perihal anggota tubuh dalam rangka untuk mencegah terjadinya kejahatan seksual terhadap anak. Pengabdian terfokus pada pelatihan kepada guru yang terdiri dari 7 orang, dan siswa atau siswi kelas 5 (5A, 5B dan 5C), mempergunakan metode diskusi panel dilanjutkan praktek langsung menggunakan aplikasi android berteknologi augmented reality. Pelatihan dilakukan kepada siswa/siswi kelas 5 dikarenakan nantinya mereka akan beranjak dewasa, serta bersosialisasi di lingkungan lebih luas selepas dari sekolah dasar. Siswa-siswa diajarkan untuk menerima informasi anggota tubuh mana

saja yang tidak boleh disentuh oleh saudara atau pun orang asing. Umumnya awal dari kekerasan seksual dengan meraba atau menyentuh anggota tubuh tertentu. Siswa-siswa diajarkan untuk berani menolak, melaporkan serta bertindak jika mengalami kekerasan seksual. Kegiatan pelatihan tersebut dilakukan dengan cara tatap muka (luring), dengan peserta para guru dan siswa atau siswi di SDN 09 Pagi Susukan.

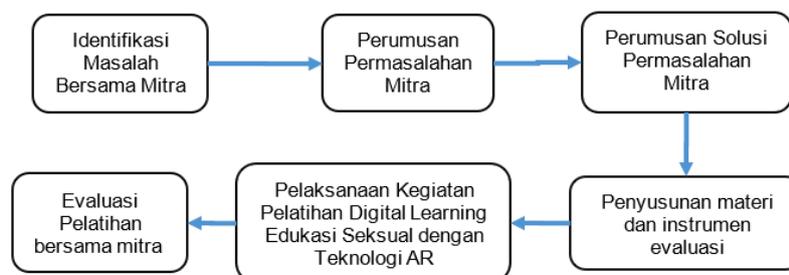
## 2. METODE

Pendidikan seksual sejak usia dini kepada anak diperlukan agar mereka menyadari anggota badan mana yang terlarang untuk disentuh oleh orang lain. Kurangnya pengetahuan tentang hal tersebut membuat anak rentan menjadi korban pelecehan seksual. Sayangnya, di Indonesia ini pendidikan seksual kerap kali mendapat stigma tabu, dan baik orangtua maupun guru di sekolah merasa sulit dan malu menyampaikannya (Anelka et al., n.d.). Tujuannya, agar dapat mengatasi stigma tabu dan keenganan guru dalam mengajarkan pendidikan seksual, serta memberi pengetahuan kepada guru media pembelajaran yang inovatif. Inovasi perlu dilakukan, karena metode pembelajaran lama seperti ceramah serta diskusi, terbukti kurang efektif dan tidak menarik minat anak, menyebabkan anak cenderung bosan, tidak fokus dan minim keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran (Cuhanazriansyah et al., n.d.). Untuk mengatasi permasalahan penyampaian materi pembelajaran tersebut, digunakan *digital learning* berbasis android berteknologi *Augmented Reality* dalam kegiatan pengajaran pendidikan seksual oleh guru.

Menurut pengabdian sebelumnya didapatkan bahwa pemakaian teknologi *Augmented Reality* pada proses pembelajaran terbukti dapat membawa peningkatan kepada motivasi belajar para anak didik (Bantun et al., 2023), dan menjadikan anak didik mau terlibat lebih jauh dalam kegiatan pembelajaran (Astriani & Alfahnum, n.d.; Cuhanazriansyah et al., n.d.). Sebuah penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa salah satu solusi/cara pencegahan dan mengurangi masalah pelecehan seksual yaitu dengan kegiatan pendidikan seksual (Lase et al., 2024). Maka penyampaian pendidikan seksual oleh Tim pengabdian masyarakat kali ini, dengan menggunakan *digital learning* akan menambah kemudahan dalam penyampaian informasi yang lebih menarik dan tidak berkesan tabu. *Digital learning* merupakan media belajar menggunakan teknologi yang tengah berkembang masa kini, sebagai upaya menciptakan cara penyampaian materi yang lebih inovatif, menarik, dan mudah dimengerti sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai lebih maksimal (Laila Puspita, 2024).

Teknologi *Augmented Reality (AR)*, dapat menggabungkan elemen virtual dan dunia nyata, menjadikan kegiatan pembelajaran interaktif, menyenangkan dan menarik, serta menjadikan materi pembelajaran lebih mudah dipahami anak didik (Saraswati et al., 2023).

Pengabdian masyarakat ini dilakukan secara offline/luring, yang dilaksanakan persiapan dan koordinasi dalam waktu 4 bulan. Para peserta terdiri dari 7 orang guru, dan siswa atau siswi kelas 5 berjumlah 33 orang. Metode pelaksanaan *digital learning* untuk edukasi seksual ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram alir metode pengabdian masyarakat digital learning

Penjelasan gambar 1 yang merupakan diagram alir metode kegiatan pengabdian masyarakat, diantaranya adalah :

- a. Tahap pertama, yaitu : mengidentifikasi masalah dengan metode observasi, kuesioner serta wawancara terhadap tujuh orang guru. Tim peneliti memiliki keinginnan untuk tahu mengenai isu-isu apa yang tengah berlangsung di lingkungan sekolah masa kini. Sebelum memutuskan strategi atau metode yang ingin digunakan dalam pelatihan digital learning, maka dilakukan identifikasi masalah. Identifikasi masalah, observasi kebutuhan dan perencanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan cara wawancara terhadap kepala sekolah serta pra ibu/bapak guru. dengan cara hasil wawancara terlihat di tabel 1.
- b. Tahap kedua, yaitu : perumusan masalah, Kepala sekolah yang diwawancarai ternyata memiliki kekhawatiran mengenai maraknya kasus pelecehan seksual yang meningkat akhir-akhir ini. Kepala sekolah memiliki harapan agar siswa-siswa di sekolah tersebut, diajarkan mengenai edukasi seksual dalam rangka persiapan pembentukan kepribadian dan juga keberanian siswa. Tim peneliti diberikan kesempatan dan jangka waktu agar dapat menjalankan kegiatan sosialisasi edukasi seksual dalam lingkungan sekolah.
- c. Tahap ketiga, adalah : dilakukannya perumusan solusi perihal masalah yang dihadapi mitra, berdasarkan hasil yang diperoleh maka akan diselenggarakan pelatihan digital learning sebagai wadah kegiatan penyampaian informasi perihal seks edukasi, praktek menggunakan alat peraga. Alat peraga yang dimaksud adalah telephone genggam berteknologi *augmented reality* pada waktu menjelaskan bagian organ tubuh mana saja yang tidak boleh disentuh oleh orang lain. Penyelenggaraan pelatihan ini agar terlindungnya siswa-siswa dari intaian kejahatan seksual.
- d. Tahap keempat menyusun materi dan penyiapan instrumen evaluasi, merupakan kegiatan merencanakan bentuk-bentuk materi serta sosialisasi kegiatan tersebut dengan tujuan agar bisa dipahami oleh dewan guru di SDN Susukan 09 Pagi.
- e. Tahap kelima, pelaksanaan kegiatan pelatihan. Presentasi dan diskusi menjadi metode yang dipilih dalam melakukan penyampaian informasi, dengan tujuan agar peserta mendapat pengetahuan perihal pemanfaatan teknologi yang paling baru dalam mempelajari pengetahuan tersebut, ialah Pelatihan Digital Learning Untuk Meningkatkan Kepekaan dan Perlindungan Terhadap Kejahatan Seks Pada Anak. Pelaksanaannya dengan peserta para murid serta guru yang dipersilahkan untuk menggunakan Aplikasi Edukasi Seks pada Anak berbasis *Augmented Reality*. Bertempat di SDN Susukan 09 Pagi yang diisi narasumber dari tim pengabdian masyarakat FTII.
- f. Tahap keenam, adalah : metode evaluasi yang mana pada kegiatan bagian ini berisi tanya jawab dengan peserta pelatihan. Juga digunakannya kuesioner di awal dan di akhir acara untuk diisi guru dan siswa atau siswi peserta pelatihan. Tujuannya adalah agar dapat mengetahui sampai dimana pemahanan peserta pelatihan dan juga bertujuan agar diketahuinya kendala maupun kesulitan peserta dalam kegiatan pelatihan. Kuesioner dihitung dengan uji validitas menggunakan skala likert, skala ini merupakan salah satu cara untuk pengukuran variabel dari sebuah kejadian, kegiatan sosial, guna mengukur pendapat, persepsi ataupun sikap seseorang maupun kelompok masyarakat di lokasi penelitian atau pun pengabdian masyarakat (Yuliyanty et al., 2024). Skala likert merupakan teknik untuk menganalisa data menggunakan analisis statistik deskriptif sehingga dapat terangkum dan tergambarkan dengan menghitung nilai rata-ratanya bentuk persen (Andayani & Jakob, 2024).

Hasil wawancara yang tertera pada tabel 1, memunculkan solusi seperti yang dijelaskan. Dari situ, dipandang perlu adanya pelatihan untuk guru-guru di SDN Susukan 09 Pagi. Kegiatan pelatihan ini mempergunakan dokumen video, foto serta narasi yang telah dibuat, menyebabkan dalam kegiatan pembelajaran guru dapat berkreasi dengan memanfaatkan media teknologi untuk memberikan pendidikan dengan efektif, menarik dan menyenangkan.

Tabel 1. Observasi dan Solusi Permasalahan Mitra

Aspek permasalahan	Pendekatan Solusi
<p>MASALAH I:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Minimnya pengetahuan serta pemahaman perihal teknologi <i>Augmented Reality</i>.</li><li>2) Adanya guru-guru yang tetap memberikan informasi dengan cara manual.</li><li>3) Kepala sekolah mengkonfirmasi adanya guru-guru yang menghadapi masalah dalam mempergunakan media digital sebagai media atau alat penyampaian informasi</li></ol>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dilaksanakannya pelatihan penggunaan, serta implementasi aplikasi android sebagai Pendidikan digital yang membahas edukasi seksual di SDN Susukan 09 Pagi selaras dengan harapan untuk mencegah meningkatnya pelecehan seksual terhadap anak-anak yang sopan dan menarik.</li><li>• Menjadi media penyampaian informasi yang ditujukan kepada seluruh civitas sekolah</li><li>• Menjadi alternatif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru untuk memanfaatkan IT sebagai upaya kepedulian perihal isu meningkatnya pelecehan seksual pada anak.</li><li>• Pelatihan tersebut menjadi ajang belajar para guru menggunakan aplikasi android dalam pembelajaran</li></ul>

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat ini diadakan dengan melihat guru dan anak didik kelas 5 SDN Susukan 09 Pagi, berjumlah 7 orang guru dan anak didik siswa/siswi kelas 5 sejumlah 33 orang. Dilakukan dengan cara tatap muka, materi disampaikan melalui ceramah dan praktik edukasi seksual menggunakan perangkat smartphome berbasis android dalam memperagakan anggota tubuh berteknologi *Augmented Reality*. Metode pelatihan yang diterapkan meliputi :

- a. Ceramah dan Diskusi. Ceramah berisi penyampaian materi pengajaran berupa konsep dasar seksualitas, macam-macam pelecehan seksual, serta cara melindungi diri. Diskusi interaktif dilakukan untuk melihat sampai dimana tingkat pemahaman peserta mengenai materi dan mendorong peserta untuk ikut berpartisipasi aktif. Gambar 2, merupakan foto Tim pengabdian masyarakat dari fakultas teknik informatika UHAMKA dengan kepala sekolah serta para guru SDN Susukan 09 Pagi yang berjumlah 7 orang. Gambar 3, adalah situasi pengabdian masyarakat dengan peserta siswa/siswi kelas 5, dimana suasana berlangsung tertib dan penuh dengan keceriaan.



Gambar 2. Foto bersama tim pengabdian masyarakat dan para guru



Gambar 3. Foto para siswa/siswi kelas 5 SDN Susukan 09 Pagi.

- b. Praktik penggunaan Aplikasi *Augmented Reality*. Para peserta mendapat kesempatan untuk mencoba langsung aplikasi AR bernama “Pengenalan Anggota Tubuh”. Aplikasi ini dirancang khusus agar dapat membantu anak didik mengenali bagian-bagian tubuh pribadi pada badannya dan dapat memahami konsep sentuhan yang aman serta tidak aman. Dapat dilihat gambar 4, dimana siswa melakukan uji coba langsung penjelasan dan pengenalan anggota tubuh dengan menggunakan AR. Gambar 5, merupakan aplikasi pengenalan anggota tubuh yang dibuat oleh salah satu mahasiswa teknik informatika UHAMKA, dimana aplikasi AR ini masih terus dilakukan pengembangan.



Gambar 4. Foto Siswa Mencoba AR pengenalan anggota tubuh



Gambar 5. Tampilan Antar muka aplikasi AR pengenalan anggota tubuh

- c. Evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan penyampaian dan pemahaman informasi kepada peserta didik. Dilakukan kuesioner awal informasi sebelum dilakukan pengabdian masyarakat dan setelah penyampaian serta pelatihan *digital learning*. Tabel 2 merupakan pertanyaan awal dan hasil kuesioner yang didapatkan dari para guru sebelum acara pengabdian masyarakat dilaksanakan. Terlihat dari tabel 2 bahwa saat ini guru masih menggunakan cara konvensional atau belum menggunakan teknologi yang sedang berkembang saat ini seperti teknologi *Augmented Reality (AR)*, terlihat hasil kuesioner awal hanya 64,285% guru yang telah mengetahui dan paham dengan teknologi AR. Para guru dalam penyampaian informasi atau pun pengajaran belum menggunakan teknologi AR dengan nilai 46.429%. Serta dari informasi yang diperoleh dari kepala sekolah bahwa para guru menghadapi kesulitan untuk memanfaatkan media digital sebagai media atau alat penyampaian informasi dengan nilai 39.286%. Hal ini tersebut membuat tim pengabdian masyarakat ingin berkontribusi untuk memberikan pelatihan digital learning pemanfaatan teknologi AR. Tabel 3, merupakan pertanyaan dan hasil kuesioner akhir yang diberikan

terhadap guru setelah dilakukan pemberian materi oleh Tim pengabdian masyarakat, serta mencoba aplikasi pengenalan anggota tubuh menggunakan teknologi AR. Hasil yang didapatkan sebesar 96.428% guru merasa sangat setuju bahwa media pembelajaran berteknologi AR terasa lebih menyenangkan dan menarik dan juga efektif di dalam penyampaian edukasi seksual. Hasil 85.714% guru menyatakan bahwa lebih mudah dalam memberikan informasi edukasi seksual dan dirasa menjadi tidak tabu lagi dengan menggunakan aplikasi android pengenalan tubuh berteknologi AR. Hasil dari kuesioner sebesar 96.428% guru setuju bahwa perlu dilakukan pengembangan teknologi AR sebagai media penyampaian pembelajaran seperti salah satunya edukasi seksual, dan dapat juga untuk informasi lainnya.

Tabel 2. Pertanyaan dan hasil kuesioner awal terhadap guru

No	Pertanyaan	Hasil Skala				%
		1	2	3	4	
1	Telah mengetahui dan pemahaman mengenai teknologi <i>Augmented Reality (AR)</i> .		4	2	1	64.285
2	Guru telah pemberian informasi / pengajaran dengan menggunakan teknologi <i>AR</i> .	2		5		46.429
3	Dikonfirmasi oleh kepala sekolah semua guru tidak terkendala dalam pemanfaatan media digital sebagai alat/media penyampaian informasi	5		2		39.286
<b>Jumlah</b>					150	
<b>Rerata Total (%)</b>					50	

Tabel 3. Pertanyaan dan hasil kuesioner akhir terhadap guru

No	Pertanyaan	Hasil Skala				%
		1	2	3	4	
1	Anda setuju bahwa media pembelajaran dengan teknologi terbaru seperti <i>Augmented Reality (AR)</i> ini lebih menarik dan menyenangkan serta efektif dalam edukasi seksual. Serta dapat digunakan pembelajaran lainnya.			1	6	96.428
2	Anda setuju bahwa menjadi lebih mudah dalam pemberian informasi edukasi seksual dan dirasa tidak tabu lagi dengan menggunakan aplikasi (android) khususnya teknologi <i>AR</i> .			4	3	85.714
3	Anda setuju bahwa teknologi <i>AR</i> ini perlu terus dikembangkan sebagai salah satu alat untuk mengenalkan edukasi seksual sejak dini kepada anak-anak dan juga informasi lainnya.			1	6	96.428
<b>Jumlah</b>					278.571	
<b>Rerata Total (%)</b>					92.857	

Kuesioner awal dan akhir pengabdian, yang diberikan kepada siswa/siswi kelas 5 berjumlah 33 orang, didapatkan hasil terlihat di tabel 4 dan tabel 5. Kuisisioner di tabel 4, dapat diperoleh kesimpulan dimana para siswa/siswi hanya 58.33% pernah menggunakan teknologi *AR* untuk bermain dan belajar. Guru yang menggunakan teknologi *AR* sebagai salah satu cara penunjang pendidikan pun hanya 55.303%. Para siswa/siswa menjawab 54.545% mengenai pernah mendapatkan informasi mengenai pengenalan anggota tubuh serta bagian-bagian mana yang terlarang untuk dilihat, disentuh/dipegang/diraba oleh orang lain entah itu teman, orang tua, atau saudara kandung. Tabel 5, memberikan hasil yang sangat memuaskan bahwa setelah siswa/siswi mengikuti pelatihan digital learning edukasi seksual. Hasil 92.42% siswa/siswi menjadi sangat mengerti semua informasi mengenai anggota tubuh yang terlarang untuk dilihat, disentuh/dipegang/diraba oleh orang lain, orang tua, kawan, ataupun saudara kandung.

Tabel 4. Pertanyaan dan hasil kuesioner awal terhadap siswa/siswi

No	Pertanyaan	Hasil Skala				%
		1	2	3	4	
1	Telah mengetahui bahwa dapat bermain / belajar dengan menggunakan teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR).	12	8	3	10	58.33
2	Guru pernah pemberian informasi / pengajaran dengan menggunakan teknologi AR.	3	20	10		55.303
3	Pernah mendapatkan informasi mengenai pengenalan anggota tubuh dan bagian yang tidak boleh dilihat, disentuh/dipegang/diraba oleh orang lain entah itu orang tua, kawan, ataupun saudara kandung.	17	3	3	10	54.545
<b>Jumlah</b>					168.18	
<b>Rerata Total (%)</b>					56.06	

Tabel 5. Pertanyaan dan hasil kuesioner akhir terhadap siswa/siswi

No	Pertanyaan	Hasil Skala				%
		1	2	3	4	
1	Telah mengetahui bahwa dapat bermain dan belajar dengan menggunakan teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR).			8	25	93.93
2	Telah mengikuti pelatihan ini, menjadi sangat mengerti semua informasi mengenai bagian-bagian tubuh yang tidak boleh dilihat, disentuh/dipegang/diraba oleh orang lain entah itu orang tua, kawan, ataupun saudara kandung.			10	23	92.42
3	Teknologi AR sangat menarik dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran ataupun penyampaian informasi.			2	31	98.48
<b>Jumlah</b>					284.84	
<b>Rerata Total (%)</b>					94.94	

#### 4. KESIMPULAN

Tim peneliti memperoleh hasil dapat meningkatkan pemahaman para siswa mengenai pentingnya tindakan pencegahan, diri sendiri memiliki keberanian dalam menolak apabila menjadi target kekerasan seksual, dimana hasil kuesioner yang didapatkan terhadap siswa/siswi yaitu sebesar 92.42%. Diperolehnya pengetahuan perihal bagian-bagian tubuh mana saja yang tidak diperbolehkan untuk dipegang orang, lain baik yang dikenal atau pun tidak dikenal. Pemberian pemahaman ini dianggap penting sebagai upaya pencegahan kejahatan seksual pada mereka kelak didalam lingkungan sosial. Pelatihan dan sosialisasi penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR), membawa dampak meningkatnya antusiasme siswa-siswa kelas 5 SDN Susukan 09 Pagi untuk menggunakan aplikasi anggota tubuh dengan hasil kuesioner 98.48%. Para guru memberikan respon 85.714% setuju bahwa media pembelajaran dengan teknologi terbaru seperti *Augmented Reality* (AR) ini ternyata memberi hasil yang lebih menyenangkan dan lebih menarik serta lebih efektif dalam edukasi seksual. Serta dapat digunakan pembelajaran lainnya. Pengabdian masyarakat menggunakan skema PKM di lokasi SDN Susukan 09 Pagi pada dilaksanakannya tidak menghadapi masalah yang besar, hanya saja penggunaan ruangan yang tidak dapat menampung jumlah 3 kelas 5 (5A, 5B, dan 5C), yang memiliki jumlah total mencapai 90 anak, hanya berjumlah 33 anak yang bisa mengikuti pelatihan. Masalah lainnya diakibatkan ekurangnya perangkat telephone genggam untuk diakses dari 3 perangkat, menjadi penyebab panjangnya praktek penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR), namun masalah ini tidak juga membuat antusiasme para siswa dalam berpaktek menjadi berkurang. Berdasar antusias mitra di lapangan sewaktu dilaksanakannya pengmas, dan juga hasil kuesioner paska dilaksanakannya pengmas mendapat penilaian positif agar program pemberdayaan masyarakat selanjutnya dapat terus berlanjut. Mitra memberi saran pada masa mendatang dilakukan pengembangan menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) ini.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Syukur Alhamdulillah, segala puji atas kehadiran Allah SWT, dengan rahmat dan hidayah-Nya tim berhasil melakukan semua aktivitas sesuai perintah-Nya. Seluruh tim penyelenggara pengabdian kepada masyarakat (PKM), menyampaikan rasa terima kasih kepada lembaga pengabdian dan pengembangan Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka (UHAMKA) karena sudah memberi sejumlah dana dan kepercayaan kepada Tim fakultas teknik informatika untuk melakukan pengabdian. Serta terima kasih kepada kepala sekolah SDN Susukan 09 Pagi serta para guru yang telah meluangkan waktu, tempat serta mendukung terlaksananya pengabdian masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiyati, N., Wulandari, F., Junaedi, E., & Ramadhan, A. M. (2023). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengenal Tata Surya Pada Sd Islamic Village. *Nuansa Informatika*, 17, 2614–5405. <https://journal.fkom.uniku.ac.id/ilkom>
- Andayani, D. D., & Jakob, F. E. (2024). *SCHOLARS: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan Pengembangan E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran TIK ( Teknologi Informasi dan Komunikasi ) kelas VII UPT SMP Negeri 4 Parepare Development Of AR-Based Independent*. 2(2), 86–98. <https://doi.org/10.31959/js.v2i2.2521>
- Anelka, I., Pranayama, A., Sutanto, R., Komunikasi, D., & Desain, D. (n.d.). *Perancangan Media Pembelajaran Edukasi Seksual bagi Orang Tua dengan Anak Berusia 3-8 Tahun*.
- Astriani, M. M., & Alfahnum, M. (n.d.). *Pelatihan Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Al Ghifari*. <https://doi.org/10.37817/10.37817/mediaabdimas.v3i2>
- Bantuan, S., Sari, J. Y., Rustan, F. R., Syaiful, M., Pasrun, Y. P., & Ningsi, N. (2023). PELATIHAN PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN DI DAERAH TANPA SIGNAL UNTUK MENDUKUNG PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN. *Communnity Development Journal*, 4, 8747–8751.
- cnnindonesia. (2021, September 8). *Lima Cara Orang Tua Lindungi Anak dari Pelecehan Seksual*. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210908112309-282-691332/5-cara-orang-tua-lindungi-anak-dari-pelecehan-seksual>
- Cuhanazriansyah, M. R., Amin, A. K., Rohman, N., Rahmadhani, D., & Fauzul Muna, Z. (n.d.). *Pelatihan Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) di Era Teknologi 5.0 pada Materi Instalasi Komputer*.
- kpai.go.id. (2023). *KPAI DAN BARESKRIM POLRI AUDIENSI: PERCEPATAN PENANGANAN KASUS KEKERASAN TERHADAP ANAK*. <https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-dan-bareskrim-polri-audiensi-percepatan-penanganan-kasus-kekerasan-terhadap-anak>
- Laila Puspita, T. I. W. K. N. A. (2024). Sadewa++Vol.2,+No.1+Februari+2024+Hal+01-12. *Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 1–12.
- Lase, E. A., Saputro, B. H. S., Manuputty, E. J., Indonesianus, C. J., & Perwiratama, R. (2024). Pengenalan Pendidikan Seksual Berbasis Augmented Reality sebagai Upaya Pencegahan Pelecehan Seksual kepada Siswa SD Mutiara Persada Yogyakarta. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 3(1), 75–84. <https://doi.org/10.24002/giat.v3i1.9147>
- Pathorrahman, Chandra Anugrah Putra, M. N. F. (2024). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID DEVELOPMENT. *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 15(1), 37–48.
- Purnamasari, R., Safitri, N., Sundari, F. S., Novita, L., & Windiyani, T. (2023). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Realty (AR) pada Guru Sekolah Dasar Negeri Panaragan 2, Kota Bogor. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 3(1),

- 303–310. <https://doi.org/10.54082/jamsi.649>
- pusiknas.polri. (2023). *Anak Perempuan Lebih Banyak Jadi Korban Kekerasan*. [https://pusiknas.polri.go.id/detail\\_artikel/anak\\_perempuan\\_lebih\\_banyak\\_jadi\\_korban\\_kekerasan](https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/anak_perempuan_lebih_banyak_jadi_korban_kekerasan)
- Pusiknas.polri. (2022). *Kekerasan Seksual Mendominasi Kasus Kejahatan pada Anak*. [https://pusiknas.polri.go.id/detail\\_artikel/kekerasan\\_seksual\\_mendominasi\\_kasus\\_kejahatan\\_pada\\_anak](https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/kekerasan_seksual_mendominasi_kasus_kejahatan_pada_anak)
- Saraswati, I. D. A. I., Putra, I. M. A. W., & Gunawan, I. M. A. O. (2023). Pengembangan Media Edukasi Pengenalan Profesi Bagi PAUD Melalui Augmented Reality Menggunakan Assemblr. *Jurnal Informasi & Teknologi*, 5(4), 348–357. <https://doi.org/10.60083/jidt.v5i4.463>
- Syamsudin, A. S., & Chusna, C. (2022). Dilemma Between the Use of Augmented Reality and the Influence of Work in Learning. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.22373/cj.v6i1.11850>
- Yuliyanty, A., Afriyani, F., & Lazuardi, S. (2024). Pengaruh Pelatihan Dan Pengembangan Karyawan Terhadap Kinerja Karyawan Di Dinas Koperasi Dan Usaha Kecil Menengah .... *Jurnal Ekonomi Manajemen*, 28(5), 161–169. <https://jurnalhost.com/index.php/jekma/article/view/1079%0Ahttps://jurnalhost.com/index.php/jekma/article/download/1079/1364>