



Tinjauan Literatur Naratif: Efektivitas Media Game Edukasi dalam Pendidikan Body Safety Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia

Harianjah Batara Allo Rerung*, Guldemir Silvester Bani, Fadh Mahatva Yudha,
Fatimah Azzahrah, Etika Amalia Sufian

Universitas Halu Oleo, Indonesia

Email: harianjahallorerung2004@gmail.com*

Kata Kunci

Game Edukasi;
Body Safety; Anak
Usia Dini; Tinjauan
Literatur;
Pencegahan
Kekerasan Seksual.

Abstrak

Kasus kekerasan seksual pada anak yang terus meningkat di Indonesia menuntut adanya intervensi preventif yang dimulai sejak usia dini, khususnya melalui Pendidikan Seksual (Body Safety). Implementasi di lembaga PAUD/TK menghadapi tantangan signifikan, yaitu minimnya media pembelajaran yang inovatif dan tingkat kesiapan pendidik (guru) yang masih beragam. Media digital interaktif, seperti game edukasi, menawarkan solusi yang selaras dengan prinsip belajar anak usia dini. Narrative Literature Review (NLR) ini bertujuan untuk mensintesis temuan-temuan terkait efektivitas dan tantangan implementasi permainan edukasi atau media digital interaktif dalam meningkatkan pemahaman body safety pada anak usia dini, serta menganalisis implikasinya terhadap upaya pencegahan Child Sexual Abuse (CSA) dalam konteks Indonesia. Tinjauan literatur dilakukan dengan metode naratif (Narrative Review). Pencarian literatur dilakukan melalui database akademik (Google Scholar, Scopus, ScienceDirect, SINTA) menggunakan Boolean Operator yang mengombinasikan konsep anak usia dini, media digital, body safety, dan efektivitas. Empat artikel utama dipilih karena kemampuannya secara sinergis membahas efektivitas kuantitatif dan tantangan implementasi lokal. Sintesis dari literatur menunjukkan bahwa penerapan aplikasi game edukasi terbukti efektif secara kuantitatif dalam meningkatkan pengetahuan anak mengenai pendidikan seks dan identifikasi bagian tubuh. Namun, efektivitas ini dihadapkan pada dua tantangan utama: kesenjangan metode yang menyebabkan rendahnya pemahaman anak, dan pengetahuan, sikap, serta persepsi pendidik yang heterogen mengenai topik tersebut. Peningkatan pemahaman yang didukung oleh media interaktif ini berkorelasi positif dengan potensi anak untuk memiliki keberanian dalam melaporkan (disclosure) kasus kekerasan. Game edukasi merupakan alat yang layak (feasible) dan efektif untuk meningkatkan pemahaman body safety anak usia dini di Indonesia. Keberhasilan implementasi jangka panjang sangat bergantung pada penguatan kesiapan dan pelatihan pendidik serta pengembangan media yang terstandarisasi untuk mengatasi tantangan yang ada.

Keywords

Educational
Games; Body
Safety; Early
Childhood;
Narrative Review;
CSA Prevention.

Abstract

The continuously rising cases of Child Sexual Abuse (CSA) in Indonesia necessitate effective early preventive interventions, particularly through Body Safety Education in Early Childhood Education (ECE) settings. Implementation faces significant hurdles, including the scarcity of innovative learning media and the varying levels of readiness among educators (kindergarten teachers). Interactive digital media, such as educational games (edugames), offers a promising solution aligned with the ECE learning principles. This Narrative Literature Review (NLR) aims to synthesize the findings regarding the effectiveness and implementation challenges of educational games or interactive digital media in improving ECE children's understanding of body safety, and to analyze its implications for CSA prevention efforts within the Indonesian context. The review employed a narrative method. Literature was systematically searched through academic databases (Google Scholar, Scopus, ScienceDirect, SINTA) using Boolean Operators that combined the key concepts: (early childhood/PAUD) AND (digital media/educational game) AND (body safety/sex education) AND (effectiveness/challenge). Four key articles were selected for synthesis, providing synergistic data on quantitative effectiveness, implementation case studies, and local challenges. The synthesis of the literature demonstrates that the application of educational games is quantitatively effective in significantly enhancing children's knowledge of sex education and body part identification. However, this effectiveness is

challenged by two critical factors: the existing methodological gap resulting in low child comprehension, and the heterogeneous knowledge, attitudes, and perceptions of educators concerning this sensitive topic. The knowledge enhancement facilitated by interactive media implicitly correlates with an increased potential for disclosure as a preventative measure. Educational games are a feasible and effective tool for improving body safety knowledge among Indonesian ECE children. Sustained implementation success depends heavily on strengthening teacher training and readiness and developing standardized media to overcome existing stakeholder and methodological challenges.

PENDAHULUAN

Kasus kekerasan seksual pada anak di Indonesia terus menjadi isu kesehatan publik dan sosial yang mendesak, dengan jumlah kasus yang dilaporkan menunjukkan tren peningkatan signifikan setiap tahunnya (Jafar & Wahyudi, 2025; Saputra, 2025). Realitas ini menegaskan perlunya intervensi preventif yang kuat, terstruktur, dan dimulai sejak dini. Dalam konteks ini, Pendidikan Seksual Anak Usia Dini (*Body Safety*) telah diakui secara global sebagai strategi utama untuk membekali anak dengan kemampuan otonomi tubuh dan keterampilan perlindungan diri (*Personal Safety Skills*) (Susiani et al., 2024). Tujuan utama dari edukasi ini bukan hanya memberikan pengetahuan, melainkan menanamkan pemahaman yang memungkinkan anak untuk mengenali sentuhan yang tidak pantas, menolak, dan yang terpenting, berani melapor (*disclosure*) ketika terjadi pelanggaran. Oleh karena itu, kegagalan dalam mengimplementasikan pendidikan *body safety* secara efektif di tingkat PAUD memiliki dampak jangka panjang yang serius terhadap perlindungan anak (Putri, 2024; Tanto, 2025).

Meskipun pentingnya pendidikan seks diakui, upaya implementasinya di Indonesia seringkali terhalang oleh keterbatasan. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak usia dini dalam mengenal pendidikan seks masih berada dalam kategori rendah (Fidya Ismiulya et al., 2022). Kesenjangan ini tidak hanya disebabkan oleh sensitivitas topik, tetapi juga karena minimnya metode dan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Metode yang kaku dan media yang kurang menarik gagal menarik perhatian anak yang memang secara alami belajar melalui bermain. Akibatnya, pemahaman mendasar mengenai bagian sensitif tubuh, hak untuk menolak, dan siapa yang harus dimintai pertolongan tidak tersampaikan dengan optimal (Hazairin, Pd, & Pustaka, 2025). Keterbatasan metode inilah yang menjadi *Research Gap* pertama yang harus segera diatasi.

Kekurangan media dan metode diperparah oleh tantangan dari sisi pelaksana, yaitu para guru PAUD (Purwanti, Hasan, & Pratiwi, 2025; Sopiha, Syarif, Al Qathi, & Kariem, 2025). Jurnal menunjukkan bahwa pengetahuan, sikap, dan persepsi pendidik mengenai pendidikan seks anak usia dini masih sangat beragam (Adikusuma & Maharani, 2023). Kesiapan guru yang tidak merata, yang terkadang masih dibayangi oleh anggapan tabu atau ketidaknyamanan dalam menyampaikan materi sensitif, secara langsung memengaruhi kualitas penyampaian dan pemilihan media ajar (Hazairin et al., 2025). Apabila pendidik sendiri tidak memiliki pemahaman dan sikap yang positif, adopsi terhadap metode atau media baru, seperti teknologi, akan menghadapi resistensi (Nareswari, 2025; Ratnawati & Lestari, 2025). Oleh karena itu, setiap usulan solusi harus mempertimbangkan bagaimana mengatasi masalah kesiapan dan persepsi para guru agar implementasi di kelas dapat berjalan berkelanjutan (Rifky, Darmawan, Tahir, Suriansyah, & Cinantya, 2025; Widiensyah et al., 2025).

Untuk mengatasi masalah minimnya metode yang inovatif dan kurangnya daya tarik media, pemanfaatan media digital interaktif, khususnya game edukasi, muncul sebagai solusi yang menjanjikan (Imanda, Setiawaty, Muttakin, Afriyani, & Khairuddin, 2025). Permainan edukasi (*edugames*) menawarkan platform belajar yang inheren *fun* dan *engaging*, selaras dengan prinsip belajar sambil bermain pada anak usia dini (Adawiyah, Saswarijati, Izzah, & Fadila, 2025; Agustin, Rahman, & Gustiana, 2025). Di Indonesia, intervensi serupa sudah

mulai diuji; misalnya, studi kasus telah menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis *storytelling* memiliki dampak positif dalam pengenalan pendidikan seksual (Mutia Rahmi Pratiwi et al., 2022). Hal ini mengindikasikan bahwa media berbasis teknologi dapat menjadi jembatan efektif untuk menyampaikan pesan-pesan sensitif kepada anak-anak.

Keberadaan solusi ini semakin kuat dengan adanya bukti empiris mengenai efektivitasnya. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *game edukasi* yang dirancang khusus dapat meningkatkan pengetahuan pendidikan seks anak usia dini secara signifikan (Gerda et al., 2022). Hasil ini menegaskan bahwa media berbasis teknologi, ketika dikembangkan dengan desain yang tepat dan sesuai usia, mampu menjadi alat yang *feasible* (layak) dan efektif (Octaviani et al., 2025; Sayuti et al., 2025). Meskipun demikian, bukti ini perlu disintesis bersama dengan tantangan implementasi yang ada untuk mendapatkan gambaran komprehensif mengenai keberhasilan solusi ini di konteks yang lebih luas.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa walaupun telah banyak dilakukan studi mengenai pendidikan seksual anak usia dini dan metode pengajaran terkait, masih terdapat kekosongan yang perlu diisi oleh penelitian ini. Pertama, penelitian oleh Aisyah & Insani (2023) mengkaji peran pola asuh orang tua dalam pengenalan pendidikan seksual anak usia 4-5 tahun di Surabaya, dan menemukan bahwa perbedaan gaya asuh berdampak pada pengetahuan anak tentang pendidikan seksual. Namun penelitian tersebut terbatas pada variabel orang tua dan pola asuh saja tanpa mengeksplorasi media digital interaktif sebagai metode pembelajaran di PAUD. Kedua, penelitian oleh Widowati, Hendriyani & Nugroho (2018) mengembangkan model permainan edukatif (*child-friendly educative game*) untuk pencegahan kekerasan terhadap anak di sekolah, termasuk aspek kekerasan seksual, dan menemukan peningkatan pengetahuan yang signifikan setelah intervensi.

Berdasarkan kesenjangan metode, tantangan *stakeholder*, dan adanya bukti efektivitas solusi digital yang beragam, Tinjauan Literatur Naratif (NLR) ini bertujuan untuk mensintesis secara kritis semua temuan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mensintesis secara kritis bukti yang ada dan tantangan implementasi media digital interaktif dalam meningkatkan pemahaman anak usia dini tentang batasan tubuh dan pelaporan kekerasan seksual anak (CSA). Dengan memadukan studi efektivitas, implementasi, dan analisis tantangan dari konteks Indonesia, *narrative literature review* ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategis bagi pengembang media, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam memanfaatkan teknologi untuk perlindungan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan Tinjauan Literatur (*Literature Review*) dengan metode naratif (*Narrative Review*). Metode ini dipilih karena memungkinkan penulis untuk mensintesis temuan secara tematik dari berbagai jenis studi—termasuk kuantitatif, kualitatif, dan studi pengembangan—guna membangun argumen komprehensif terkait efektivitas dan tantangan implementasi media *game edukasi body safety* dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia. Pencarian literatur primer dilakukan melalui basis data akademik seperti Google Scholar, Scopus, ScienceDirect, DOAJ (Directory of Open Access Journals), dan Portal Jurnal Nasional (SINTA). Kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini disusun menggunakan Boolean Operator untuk memastikan tingginya relevansi, dengan menggabungkan konsep ("aplikasi game edukasi" OR "media digital" OR "permainan edukasi") AND ("body safety" OR "pendidikan seks" OR "perlindungan diri") AND ("anak usia dini" OR "PAUD") AND ("efektivitas" OR "tantangan"). Literatur yang diseleksi memenuhi kriteria inklusi, yaitu (1) Subjek PAUD atau Pendidiknya, (2) Intervensi Game/Aplikasi Digital, (3) Fokus Topik pada *Body Safety*/Pendidikan Seks, (4) Publikasi dalam 5-7 tahun terakhir, dan (5) Ketersediaan teks penuh (*full text*). Berdasarkan kriteria ketat ini, empat artikel utama dipilih karena kemampuannya secara sinergis menyediakan data kunci:

bukti efektivitas kuantitatif (Gerda et al., 2022), studi kasus implementasi solusi (Mutia Rahmi Pratiwi et al., 2022), serta data kesenjangan metode dan tantangan kesiapan pendidik (Fidya Ismiulya et al., 2022 dan Adikusuma & Maharani, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Sintesis Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Penulisan & Tahun	Judul Artikel	Tujuan Penelitian	Desain Penelitian	Hasil Kunci yang Relevan
1	Gerda et al. (2022)	Efektivitas Aplikasi Sex Kids Education untuk Mengenalkan Pendidikan Seks Anak Usia Dini	Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media aplikasi berbasis android dalam meningkatkan pengetahuan pendidikan seks anak usia dini.	Kuantitatif (<i>Research and Development</i> - R&D)	Efektivitas Terbukti: Penerapan aplikasi edukasi meningkatkan pengetahuan pendidikan seks anak usia dini secara signifikan (fokus pada identifikasi anggota tubuh dan perlindungan diri).
2	Pratiwi et al. (2022)	Edukasi Seks Pada Anak Usia Dini melalui Media Digital dengan Metode StoryTelling	Memberikan pemahaman dan mengenalkan pentingnya pendidikan seksual bagi anak usia dini menggunakan media edukasi digital yang disesuaikan dengan daya pikir anak.	Pengabdian Masyarakat (<i>Studi Kasus Implementasi</i>)	Solusi Implementasi: Media digital dengan metode <i>storytelling</i> terbukti efektif dan disukai anak, menunjukkan bahwa intervensi media digital lokal memiliki potensi untuk diterapkan.
3	Ismiulya et al. (2022)	Analisis Pengenalan Edukasi Seks pada Anak Usia Dini	Untuk mendeskripsikan persoalan-persoalan penting yang berkaitan dengan edukasi seks untuk anak usia dini.	Kualitatif	Kesenjangan/Masalah: (1) Kemampuan anak mengenal pendidikan seks masih rendah. (2) Minimnya metode dan media pembelajaran menjadi penyebab kurangnya pemahaman anak. (Memperkuat justifikasi intervensi <i>game</i>).
4	Adikusuma & Maharani (2023)	Pengetahuan, Sikap, dan Persepsi tentang Pendidikan Seks pada Pendidik Anak Usia Dini	Mengetahui tingkat pengetahuan, sikap, dan persepsi pendidik (guru TK) tentang pendidikan seks anak usia dini.	Kuantitatif Deskriptif (<i>Cross-sectional</i>)	Tantangan Pendidik: Pengetahuan dan sikap pendidik mengenai pendidikan seks masih sangat beragam. Kesiapan guru yang tidak merata menjadi hambatan kunci dalam adopsi dan

No.	Penulisan & Tahun	Judul Artikel	Tujuan Penelitian	Desain Penelitian	Hasil Kunci yang Relevan
					implementasi media ajar baru.

Sintesis temuan utama menunjukkan bahwa media digital interaktif merupakan alat yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman *body safety* bagi anak usia dini. Bukti terkuat datang dari studi kuantitatif yang menguji aplikasi *game* edukasi berbasis Android "Sex Kids Education" (Gerda et al., 2022). Penelitian ini secara signifikan menemukan bahwa penerapan aplikasi *game* tersebut dapat meningkatkan pengetahuan pendidikan seks anak usia 5-6 tahun. Anak-anak mampu menunjukkan peningkatan yang terukur dalam mengidentifikasi anggota keluarga, memahami nama bagian tubuh, dan mengetahui cara serta manfaat melindungi diri. Hasil ini diperkuat oleh studi Mutia Rahmi Pratiwi et al. (2022), yang menunjukkan bahwa intervensi media digital dengan metode *storytelling* juga menghasilkan respons positif dan antusiasme dari anak-anak, menandakan bahwa media berbasis teknologi, ketika dirancang dengan tepat, layak dan berhasil diterapkan dalam konteks PAUD di Indonesia untuk menyampaikan pesan-pesan sensitif.

Meskipun efektivitasnya terbukti, implementasi solusi digital ini dihadapkan pada dua tantangan struktural. Tantangan pertama bersumber dari kesenjangan metode dan media di lapangan (Fidya Ismiulya et al., 2022). Analisis kualitatif ini menegaskan bahwa kemampuan anak mengenal pendidikan seks masih berada dalam kategori rendah, yang secara langsung disebabkan oleh minimnya metode dan media pembelajaran yang inovatif. Kekurangan inilah yang pada akhirnya mendorong perlunya intervensi teknologi baru, seperti *game* edukasi. Tantangan kedua berasal dari kesiapan *stakeholder*, khususnya pendidik (Adikusuma & Maharani, 2023). Studi kuantitatif terhadap guru TK menunjukkan bahwa pengetahuan, sikap, dan persepsi pendidik mengenai pendidikan seks masih sangat beragam. Kesiapan guru yang belum merata ini menjadi hambatan kunci dalam adopsi media digital, karena meskipun alatnya tersedia dan efektif, keengganan atau ketidaknyamanan guru dalam menyampaikan topik sensitif dapat menggagalkan keberhasilan intervensi.

Dengan berhasilnya *game* edukasi dalam meningkatkan pengetahuan, terdapat implikasi signifikan terhadap tujuan pencegahan yang lebih luas. Peningkatan pemahaman anak mengenai otonomi tubuh dan batasan diri (yang diajarkan melalui aplikasi *game*) adalah fondasi kritis bagi Personal Safety Skills anak. Literasi dini yang kuat ini secara implisit berkorelasi positif dengan potensi anak untuk melakukan *disclosure* (pelaporan) ketika mereka mengalami atau menyaksikan sentuhan tidak pantas. Dalam konteks pencegahan *Child Sexual Abuse* (CSA), media interaktif bukan hanya berfungsi sebagai alat pengajaran, tetapi juga sebagai fasilitator komunikasi yang menjembatani kekakuan dan tabu yang seringkali terjadi dalam komunikasi antara orang dewasa dan anak mengenai isu seksualitas. Oleh karena itu, kesuksesan *game* edukasi dan metode digital lainnya secara langsung mendukung pengembalian fungsi pendidikan sebagai upaya preventif yang proaktif di Indonesia.

Pembahasan

Sintesis temuan dari literatur yang ditinjau secara tegas menunjukkan bahwa media *game* edukasi merupakan alat yang efektif dan layak untuk diterapkan dalam program *body safety* anak usia dini di Indonesia. Pembuktian ini didasarkan pada studi Gerda et al. (2022), yang secara kuantitatif menguji aplikasi *game* edukasi berbasis Android. Hasil penelitian R&D tersebut menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *game* secara signifikan mampu meningkatkan pengetahuan pendidikan seks pada anak usia 5-6 tahun. Peningkatan pengetahuan ini mencakup pemahaman yang lebih baik mengenai identifikasi anggota tubuh, fungsi tubuh, dan batasan sentuhan. Efektivitas ini selaras dengan karakteristik belajar anak yang bersifat

bermain dan interaktif, sehingga *game* berhasil menjembatani kesenjangan komunikasi sensitif yang seringkali sulit disampaikan melalui metode ceramah konvensional.

Keberhasilan peningkatan pengetahuan yang ditunjukkan oleh aplikasi *game* diperkuat oleh studi Mutia Rahmi Pratiwi et al. (2022), yang menunjukkan bahwa intervensi media digital berbasis *storytelling* juga menghasilkan respons positif dan penerimaan yang tinggi dari anak-anak. Implementasi solusi digital ini menjadi penting mengingat temuan kunci dari studi lain (Fidya Ismiulya et al., 2022) yang secara eksplisit mengidentifikasi bahwa kemampuan anak mengenal pendidikan seks masih rendah dan hal ini diakibatkan oleh minimnya metode dan media pembelajaran yang inovatif yang tersedia bagi pendidik. Oleh karena itu, *game* edukasi tidak hanya berfungsi sebagai alat pelengkap, melainkan sebagai solusi metodologis yang valid untuk mengisi kekosongan media yang dibutuhkan untuk mengatasi tingkat pemahaman anak yang stagnan.

Meskipun alatnya terbukti efektif, keberlanjutan dan skala implementasi *game* edukasi dihadapkan pada tantangan yang signifikan dari sisi pelaksana (*stakeholder*). Studi oleh Adikusuma & Maharani (2023) menunjukkan bahwa pengetahuan, sikap, dan persepsi pendidik (guru TK) mengenai pendidikan seks masih sangat beragam. Kesiapan guru yang tidak merata ini menjadi hambatan kunci yang dapat menggagalkan adopsi media digital. Guru yang masih menganggap topik ini tabu, atau yang kurang memiliki literasi digital, cenderung akan enggan menggunakan aplikasi *game* sebagai alat ajar utama, meskipun alat tersebut telah teruji berhasil meningkatkan skor pengetahuan anak. Pembahasan ini menyoroti bahwa inovasi teknologi harus selalu diiringi dengan pengembangan sumber daya manusia melalui pelatihan yang memadai.

Kesenjangan pada kesiapan pendidik ini secara langsung berhubungan dengan masalah kurangnya media. Jika guru tidak memiliki pengetahuan atau dukungan yang cukup, mereka akan kembali menggunakan metode ajar yang familiar, sehingga siklus masalah rendahnya pemahaman anak akan terus berulang. Oleh karena itu, Pembahasan ini menekankan bahwa efektivitas *game* edukasi hanya akan optimal jika diintegrasikan ke dalam kurikulum dengan dukungan sistematis. Sekolah dan pengembang media harus memastikan bahwa aplikasi tidak hanya unggul secara teknologi, tetapi juga ramah pengguna dan dilengkapi dengan modul pelatihan guru yang membantu mengatasi stigma dan ketidaknyamanan guru terhadap topik sensitif ini.

Pada tingkat yang lebih luas, peningkatan pengetahuan *body safety* yang dicapai melalui *game* edukasi memiliki implikasi mendalam terhadap pencegahan *Child Sexual Abuse* (CSA). Tujuan akhir dari pendidikan *body safety* adalah memberdayakan anak agar memiliki keberanian untuk melaporkan (*disclosure*) ketika terjadi sentuhan tidak pantas. Pengetahuan yang kuat mengenai batasan tubuh dan adanya alat komunikasi yang nyaman secara kolektif meningkatkan Personal Safety Skills anak. Pembahasan ini berargumen bahwa *game* edukasi berfungsi sebagai jembatan komunikasi non-ancaman yang membuat anak lebih nyaman membicarakan subjek sensitif, sehingga secara fungsional mendukung tujuan pencegahan dengan meningkatkan potensi pelaporan.

Secara keseluruhan, sintesis literatur mengonfirmasi bahwa media digital interaktif merupakan *force multiplier* yang signifikan dalam upaya pendidikan *body safety* di Indonesia. Meskipun efektivitasnya terbukti, NLR ini mengidentifikasi bahwa keberhasilan jangka panjang tidak hanya bergantung pada kualitas aplikasi, tetapi juga pada kemampuan untuk mengatasi hambatan sumber daya manusia dan metodologi. Oleh karena itu, penelitian di masa depan harus berfokus pada studi intervensi jangka panjang yang tidak hanya mengukur peningkatan pengetahuan, tetapi juga dampaknya terhadap perubahan perilaku nyata dan tingkat *disclosure* anak, sekaligus menguji efektivitas program pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan kesiapan para pendidik.

KESIMPULAN

Berdasarkan sintesis dari *Narrative Literature Review* ini, dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi merupakan alat intervensi yang layak (*feasible*) dan terbukti efektif untuk meningkatkan pengetahuan *body safety* anak usia dini dalam konteks Indonesia. Efektivitas ini didukung oleh temuan kuantitatif yang menunjukkan peningkatan pengetahuan signifikan setelah penerapan aplikasi *game* edukasi. Peningkatan pengetahuan ini penting karena secara implisit mendukung tujuan utama pencegahan *Child Sexual Abuse* (CSA), di mana pemahaman yang kuat menjadi fondasi bagi keberanian anak untuk melapor (*disclosure*). Meskipun demikian, keberhasilan solusi ini di lapangan sangat dipengaruhi oleh dua tantangan struktural yang diidentifikasi: (1) Kesenjangan metode dan minimnya media yang inovatif, yang memicu rendahnya pemahaman anak; dan (2) Ragamnya tingkat pengetahuan, sikap, dan persepsi pendidik (guru TK), yang menjadi hambatan utama dalam adopsi teknologi baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Baiq Rabiatur, Saswariaji, Bq Ulan, Izzah, Baedatul, & Fadila, Dayang Yunita. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Math Playground Terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(1), 475–481.
- Adikusuma, M. P., & Maharani, E. A. (2023). Pengetahuan, Sikap, dan Persepsi tentang Pendidikan Seks pada Pendidik Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 312–321. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.511>
- Agustin, Mubiar, Rahman, Taopik, & Gustiana, Asep Deni. (2025). *Game Edukasi: Sukses Pembelajaran Keaksaraan Anak Usia Dini*. Deepublish.
- Gerda, M. M., Wahyuningsih, S., & Dewi, N. K. (2022). Efektivitas Aplikasi Sex Kids Education untuk Mengenalkan Pendidikan Seks Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3613–3628. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2170>
- Hazairin, H. Raden Avip Hudfi, Pd, M. M., & Pustaka, Detak. (2025). *Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Calon Guru dan Guru Pemula Milenial*. Detak Pustaka.
- Imanda, Riska, Setiawaty, Sri, Muttakin, Muttakin, Afriyani, Mice Putri, & Khairuddin, Khairuddin. (2025). Edukasi Teknologi Digital untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(4), 1527–1532.
- Ismiulya, F., Diana, R. R., Na'imah, N., Nurhayati, S., Sari, N., & Nurma, N. (2022). Analisis Pengenalan Edukasi Seks pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4276–4286. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2582>
- Jafar, Sakti Musa, & Wahyudi, Wahyudi. (2025). Analisis Yuridis Terhadap Penegakan Hukum Kasus Pelecehan Seksual Oleh Tenaga Medis Di Indonesia. *Dialog Legal: Jurnal Syariah, Jurisprudensi Dan Tata Negara*, 1(2), 60–67.
- Nareswari, Ardha Zahro. (2025). Integrasi Teknologi Informasi Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Indonesia; Pendekatan Teori Difusi Inovasi M. Rogers. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 129–137.
- Octaviani, W. R., Putri, A. T., Rosmalia, A., Astuti, K., Dewi, B. N. S., & Istiningsih, S. (2025). Desain Model Pembelajaran Literasi Awal Anak Usia 5-6 Tahun Berbasis Teknologi Interaktif Multisensori. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi Dan Gofisika(GeoScienceEd Jurnal)*. 6 (1), 488-495. DOI.

- Pratiwi, M. R., Mukaromah, M., & Subhiyakto, E. R. (2022). Edukasi Seks Pada Anak Usia Dini melalui Media Digital dengan Metode StoryTelling. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(2), 269–278.
- Purwanti, Sri, Hasan, Mustaqim, & Pratiwi, Fransisika. (2025). Studi Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Paud Dalam Proses Pembelajaran Di Tk Islam Hidayatullah Tulang Bawang. *Jurnal Mubtadiin*, 11(01).
- Putri, Habibah Afiyanti. (2024). Menciptakan Lingkungan Belajar Aman dan Nyaman di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 754–767.
- Ratnawati, Rinta, & Lestari, Gunarti Dwi. (2025). Integrasi Teknologi Dalam Difusi Inovasi Pendidikan: Pendekatan Kepemimpinan Kolaboratif Di Era Digital. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1), 572–583.
- Rifky, Muhammad, Darmawan, Muhammad Rifky, Tahir, Muhammad, Suriansyah, Ahmad, & Cinantya, Celia. (2025). Tantangan dan Solusi Implementasi Pembelajaran Tematik di SDN Gunung Batu. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(1), 205–214.
- Saputra, Aqmal Maulana. (2025). Problem Psiko-Sosiologis: Menelaah Dampak Traumatis Kekerasan Seksual Terhadap Anak. *Pratyaksa: Jurnal Ilmu Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 177–188.
- Sayuti, Anni Sa’u Latifatas, Berliani, Mercy Kusuma, Lestari, Sri, Saputra, Donny Dwi, Amalia, Himmatul, Istiq’faroh, Nurul, & Zahroh, Ulfi Aminatuz. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital LiBeRu dalam membangun lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. *Tumoutou Social Science Journal*, 2(1), 27–41.
- Sopiah, Cucu, Syarif, M. Arief, Al Qathi, Zavvira Sabrina, & Kariem, Anjelina. (2025). Pelatihan Proyek Kreatif: Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Usia Dini Pada Guru Paud Kab. Cirebon. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 432–440.
- Susiani, Ketut, Utami, Ni Luh Dhea Sherlita, Dewi, Ni Luh Vira Liustika, Astari, Kadek Ayu Dwika Ananda, Hartini, Ayu, & Thomas, Sheila Andrea. (2024). *Pendidikan Seksual pada Anak*. Nilacakra.
- Tanto, Oktavian Dwi. (2025). Strategi Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Seksual pada Anak Usia Dini di Wilayah Lokalisasi Indonesia. *Journal of Early Childhood Education Research*, 1(1), 21–28.
- Widiansyah, Subhan, Hidayat, Serly Putri, Kamil, Sauqi Ichsan, Purba, Ida Dwi Lestari Br, Rahmawati, Usy, & Khairo, Feby Miftah Azmi. (2025). Kesiapan Guru dalam Menghadapi Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka:(Studi Kasus di Sekolah Menengah Atas). *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 344–362.