



Pengembangan Media *Escape Box Education* Dalam Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Vania Widya Alfalis Saputri^{1*}, Roni Rodiyana²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*vania.22236@mhs.unesa.ac.id

Diterima: 10-12-2025

Direvisi: 15-01-2026

Diterbitkan: 31-01-2026

ABSTRAK

Kekerasan seksual pada anak merupakan permasalahan serius yang memerlukan upaya pencegahan sejak pendidikan dasar. Namun, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih terbatas pada penyampaian lisan dan belum didukung media interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan suatu produk dan menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Escape Box Education* sebagai media pembelajaran IPS materi interaksi sosial dalam pencegahan kekerasan seksual pada siswa kelas V SDN Pagesangan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 24 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data meliputi angket validasi ahli, angket respon siswa dan guru, serta tes pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan inferensial menggunakan uji Wilcoxon, effect size, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Escape Box Education* sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Media ini terbukti meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, mendorong keterlibatan aktif, serta menciptakan pembelajaran yang aman dan bermakna. Dengan demikian, media *Escape Box Education* layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk pencegahan kekerasan seksual di sekolah dasar.

Kata kunci: *Escape Box Education*, Interaksi Sosial, Kekerasan Seksual Anak, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Sexual violence against children is a serious issue that requires preventive efforts through elementary education. However, social studies learning in elementary schools is often limited to verbal instruction and lacks interactive media suited to students' developmental characteristics. This study aims to develop and examine the validity, practicality, and effectiveness of Escape Box Education as an interactive learning media for social interaction topics in preventing sexual violence among fifth-grade students at SDN Pagesangan. This research utilized a research and development methodology guided by the ADDIE model, encompassing five sequential stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study involved 24 students at the fifth-grade level. Data were collected through expert validation questionnaires, student and teacher response questionnaires, and pre-test and post-test assessments. Data analysis was conducted using descriptive quantitative and inferential statistics, including the Wilcoxon test, effect size, and N-Gain analysis. The results indicate that Escape Box Education is highly valid, highly practical, and highly effective. The media significantly improves students' understanding, enhances active participation, and supports a safe and meaningful learning process. Therefore, Escape Box Education is feasible and recommended as a social studies learning media for preventing sexual violence in elementary schools.

Keywords: *Escape Box Education*, Social Interaction, Child Sexual Violence, Learning Media

Pengutipan APA:

Saputri, Vania Widya Alfalis & Rodiyana, Roni. (2026). Pengembangan Media *Escape Box Education* Dalam Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 1-15.



PENDAHULUAN

Pelecehan seksual merupakan tindakan yang melanggar martabat dan hak asasi manusia, khususnya hak atas rasa aman dan perlindungan diri. Pelecehan seksual mencakup berbagai bentuk perilaku, baik verbal maupun nonverbal, yang menyerang individu dalam aspek seksual dan melanggar hak privasi korban (Amalina & Masyithoh, 2024). Tindakan ini tidak hanya merugikan korban secara personal, tetapi juga mencederai nilai sosial dan kemanusiaan yang seharusnya dijunjung dalam kehidupan bermasyarakat (Nurhaida et al., 2025). Kekerasan seksual terhadap anak merupakan permasalahan sosial yang serius karena melibatkan anak dalam aktivitas seksual yang belum mampu mereka pahami secara fisik maupun psikologis. Dampak yang ditimbulkan bersifat jangka panjang, meliputi trauma, ketakutan berlebihan, gangguan emosi, kesulitan berinteraksi sosial, hingga gangguan kesehatan mental (Asqia & Rahma, 2024). Kondisi ini sering diperparah oleh lemahnya interaksi sosial yang suportif di lingkungan keluarga dan sekolah, sehingga anak tidak memperoleh perlindungan dan pendampingan yang optimal dalam proses tumbuh kembangnya.

Informasi yang dirilis oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak mengungkapkan bahwa kekerasan seksual terhadap anak masih terjadi secara signifikan di Indonesia masih berada pada angka yang mengkhawatirkan. Pada tahun 2022 tercatat 27.593 kasus, meningkat menjadi 29.883 kasus pada tahun 2023, dan pada tahun 2024 masih tercatat 17.228 kasus dengan mayoritas korban adalah anak perempuan (Maghfirah, 2024). Sementara itu, Komisi Perlindungan Anak Indonesia juga mencatat bahwa kekerasan seksual termasuk bentuk pelanggaran hak anak yang paling banyak dilaporkan, meskipun diyakini masih banyak kasus yang tidak terungkap, terutama yang terjadi di lingkungan keluarga dan sekolah (Sholikhah, 2020). Pada anak usia sekolah dasar, rendahnya pemahaman mengenai batasan tubuh, jenis sentuhan yang aman dan tidak aman, serta cara merespons situasi berisiko menjadi faktor yang meningkatkan kerentanan terhadap kekerasan seksual. Kekerasan seksual sendiri terjadi melalui hubungan atau kontak antara pelaku dan korban yang merupakan bentuk interaksi sosial, namun menyimpang dari nilai dan norma yang berlaku. Padahal, interaksi sosial yang sehat berfungsi membentuk sikap saling menghormati, menjaga batasan diri, dan berperilaku etis dalam kehidupan sosial (Priya, 2020). Oleh karena itu, pembentukan pola interaksi sosial yang sehat sejak dini menjadi bagian penting dalam upaya pencegahan kekerasan seksual pada anak.

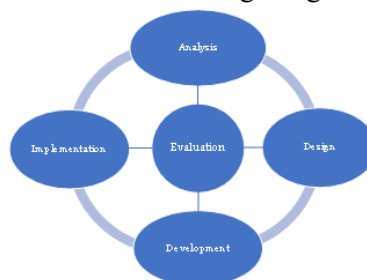
Hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Pagesangan pada tahun ajaran 2024–2025 menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pencegahan kekerasan seksual masih tergolong rendah. Penyampaian materi yang selama ini dilakukan guru hanya melalui penjelasan lisan dan penggunaan video sederhana belum mampu memberikan pemahaman untuk siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa agar materi sensitif dapat diterima secara aman dan bermakna. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Veldkamp et al. (2020) menemukan

bahwa penggunaan *escape box* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi siswa. Penelitian Cantwell et al. (2022) serta Sánchez et al. (2023) juga menunjukkan bahwa media berbasis *escape game* efektif meningkatkan pemahaman konsep melalui aktivitas pemecahan masalah dan kerja sama kelompok. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada konteks pendidikan menengah atau pendidikan tinggi dan belum secara spesifik mengkaji pencegahan kekerasan seksual pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media *Escape Box Education* sebagai media pembelajaran inovatif untuk pencegahan kekerasan seksual pada siswa kelas V sekolah dasar. Media ini dirancang dalam bentuk kotak portabel yang berisi permainan berbasis tantangan dan teka-teki edukatif yang diselesaikan secara berkelompok. Pendekatan *game-based learning* digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, aman, dan menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami materi pencegahan kekerasan seksual tanpa rasa takut atau canggung. Pengembangan media ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Cohen & Waite-Stupiansky, 2022). Melalui aktivitas permainan yang kolaboratif, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, empati, dan kemampuan perlindungan diri. Selain itu, media *Escape Box Education* relevan diterapkan dalam pembelajaran IPS kelas V pada materi interaksi sosial karena membantu siswa mengenali bentuk interaksi sosial yang sehat dan tidak sehat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Escape Box Education* sebagai solusi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dalam upaya pencegahan kekerasan seksual pada siswa kelas V sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat mendukung sekolah dan guru dalam menyampaikan materi sensitif secara lebih efektif, aman, dan bermakna bagi siswa.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009), yang mencakup lima tahapan utama, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan media *Escape Box Education* serta menguji kevalidan oleh ahli materi, media, dan guru kelas V, uji kepraktisan menggunakan respon siswa dan guru, dan uji keefektifannya dalam pembelajaran pencegahan kekerasan seksual pada 24 siswa kelas V SDN Pagesangan Surabaya. Berikut tahapan-tahapan



pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009)

Gambar 1 Alur Model Pengembangan ADDIE

Tahap Analisis (*analyze*) peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Pagesangan pada tahun ajaran 2024–2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemahaman siswa terkait pencegahan kekerasan seksual masih rendah dan pembelajaran belum didukung media interaktif. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan melalui wawancara terhadap 10 siswa kelas V C (5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan) pada 8 Oktober 2025 untuk menggali kondisi faktual di lapangan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa belum memiliki pemahaman yang memadai terkait batasan tubuh, bentuk sentuhan aman dan tidak aman, serta langkah perlindungan diri. Wawancara dipilih agar peneliti memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan pemahaman siswa.

Tahap Perancangan (*Design*), media *Escape Box Education* dirancang sebagai media pembelajaran pencegahan kekerasan seksual yang terdiri dari penyusunan materi dan penyusunan kerangka media. Penyesuaian ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan relevan dengan karakteristik siswa serta mendukung upaya pencegahan kekerasan seksual pada anak secara sistematis dan bertujuan untuk mempermudah proses pengembangan media dengan menyajikan gambaran awal yang sistematis, sehingga setiap tahapan pembuatan media *Escape Box Education* dapat dijelaskan dan dilaksanakan secara bertahap serta terstruktur.

Tahap Pengembangan (*Development*), peneliti merealisasikan prototipe Media *Escape Box Education* dan menyempurnakan produk melalui validasi ahli materi, ahli media, dan guru kelas V untuk memastikan kelayakan penggunaannya. Media dirancang berbentuk kotak berukuran $50 \times 50 \times 50$ cm agar dapat digunakan oleh kelompok kecil (3–4 siswa), sehingga mendorong interaksi, diskusi, dan kolaborasi dalam pemecahan masalah (Gillies, 2023), serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret yang membutuhkan objek nyata dalam belajar (Cohen & Waite-Stupiansky, 2022). Media dibuat dari bahan impraboard yang kuat, ringan, tahan air, dan aman, sehingga sesuai sebagai media konkret non-digital yang dapat digunakan berulang (Safiri et al., 2021). Seluruh komponen pendukung, seperti kartu petunjuk, kartu materi, dan kartu permainan, dilaminasi untuk meningkatkan keawetan dan kemudahan perawatan. Desain media ini mencerminkan penerapan teori konstruktivisme melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan pemecahan masalah kolaboratif (Bustomi et al., 2024). Uji kevalidan dilakukan menggunakan lembar validasi berskala Likert untuk menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, kejelasan bahasa, dan kelayakan desain media.

Tahap Implementasi (*Implementation*) dilakukan melalui uji coba penggunaan media *Escape Box Education* pada siswa kelas V C SDN Pagesangan dengan jumlah 24 siswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media. Untuk mengukur kepraktisan menggunakan angket respon guru dan siswa sedangkan untuk mengukur keefektifan media, digunakan tes awal (*pre-*

test) yang diberikan sebelum siswa memperoleh perlakuan, dan tes akhir (*post-test*) yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan media *Escape Box Education*.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahap akhir pengembangan media yang bertujuan untuk mengkaji efektivitas produk serta proses pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan media (Branch, 2009). Evaluasi dilakukan melalui penilaian formatif dan sumatif dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas V C SDN Pagesangan. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest*, dengan analisis ketuntasan belajar, uji Wilcoxon, *effect size*, dan N-Gain. Instrumen tes divalidasi oleh ahli materi sebelum digunakan untuk memastikan kesesuaian dengan indikator pembelajaran dan karakteristik siswa.

Hasil

Model penelitian yang digunakan adalah model AADIE. Tahap awal dilaksanakan yaitu tahap Analisis (*Analyze*). Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi serta wawancara yang dilakukan bersama guru kelas V SDN Pagesangan pada tahun ajaran 2024–2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemahaman siswa terkait pencegahan kekerasan seksual masih rendah dan pembelajaran belum didukung media interaktif. Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada 10 siswa kelas V C (5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan) pada 8 Oktober 2025 untuk menggali kondisi faktual di lapangan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa belum memiliki pemahaman yang memadai terkait batasan tubuh, bentuk sentuhan aman dan tidak aman, serta langkah perlindungan diri. Wawancara dipilih agar peneliti memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan pemahaman siswa. Temuan lapangan mengungkapkan bahwa 5 siswa (4 perempuan dan 1 laki-laki) pernah mengalami perlakuan tidak pantas berupa sentuhan fisik dan perilaku mendekati secara berlebihan dengan dalih bercanda, terutama di lingkungan sekolah. Siswa menunjukkan rasa takut, bingung, serta kesulitan mengenali situasi berisiko. Observasi juga memperlihatkan adanya rasa malu dan ketidaknyamanan saat membahas isu sensitif. Guru kelas V menyatakan bahwa keterbatasan waktu dan ketersediaan media pembelajaran menjadi kendala utama. Hasil analisis ini menegaskan perlunya media pembelajaran berbasis permainan yang aman, menarik, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, media *Escape Box Education* dikembangkan sebagai solusi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pencegahan kekerasan seksual.

Tahap kedua yakni tahap Perancangan (*Design*), media *Escape Box Education* terdiri dari penyusunan materi dan penyusunan kerangka media. Penyusunan materi dilakukan dengan mengacu pada capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kesesuaian indikator, serta perancangan evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test*. Materi dikembangkan berdasarkan Modul Pembelajaran Pencegahan Kekerasan Seksual untuk siswa sekolah dasar yang mengacu pada Kurikulum Merdeka kelas V. Penyesuaian materi dilakukan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran

(TP). Tahap perancangan ini bertujuan memberikan gambaran awal yang sistematis dan terstruktur sebagai dasar pengembangan media *Escape Box Education* pada tahap selanjutnya.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, peneliti merealisasikan rancangan media *Escape Box Education* yang telah disusun pada tahap perancangan menjadi produk media pembelajaran yang utuh. Setelah pengembangan media selesai, dilakukan penilaian dan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru menggunakan lembar validasi untuk menilai kelayakan media. Proses validasi dilaksanakan secara bertahap hingga media *Escape Box Education* dinyatakan layak dan siap diuji cobakan. Validasi ahli materi menilai aspek kelayakan isi dan penyajian *menggunakan skala Likert 1–5* untuk memastikan akurasi materi, kesesuaian dengan kurikulum, dan kelayakan bagi siswa (Sugiyono, 2023). Validasi materi dalam penelitian ini melibatkan Ibu Nanda Audia Vrisaba, S.Psi., M.Psi., Psikolog sebagai ahli materi. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, aspek kelayakan isi memperoleh skor 23, serta aspek kelayakan penyajian memperoleh skor 25. Total skor yang diperoleh adalah 48 dari skor maksimal 55. Selanjutnya hasil validasi media akan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f(\text{jumlah skor hasil validasi})}{N(\text{jumlah skor maksimal})} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{55} \times 100\% = 87,27\%$$

Perhitungan diatas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 48, sehingga presentase memperoleh nilai 87,27% dan termasuk kategori “Sangat Valid”. Meskipun dinyatakan sangat valid, ahli materi tetap memberikan masukan sebagai bentuk penyempurnaan media. Masukan ahli materi berfokus pada kejelasan instruksi dan pemaknaan aktivitas permainan.

Berdasarkan saran dan masukkan perbaikan dilakukan pada beberapa bagian, antara lain:

- 1) Pada kartu instruksi Level 2, peneliti menambahkan penjelasan singkat mengenai makna “ruang aman” agar siswa tidak hanya menyusun *puzzle*, tetapi juga memahami pesan edukatif yang ingin disampaikan.
- 2) Pada kartu instruksi Level 4, peneliti memperjelas langkah permainan untuk mencegah kesalahan pemahaman siswa terhadap alur dan tujuan aktivitas.

Validasi ahli media bertujuan menilai dari tiga aspek yaitu kualitas media, kelayakan bahasa, dan tampilan visual dengan menggunakan skala Likert rentang nilai 1-5. Menurut Branch (2009), validasi ini memastikan media mudah digunakan, komunikatif, dan mendukung pemahaman siswa melalui visual yang tepat. Pada penelitian ini, proses validasi media melibatkan Bapak Dr. Mujahidin Farid, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, aspek kualitas media memperoleh skor 18, aspek kelayakan bahasa memperoleh skor 27, dan aspek tampilan visual memperoleh skor 23. Total skor yang diperoleh adalah 68 dari skor maksimal 75. Selanjutnya hasil validasi media akan dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{f(\text{jumlah skor hasil validasi})}{N(\text{jumlah skor maksimal})} \times 100\%$$

$$P = \frac{68}{75} \times 100\% = 90,66\%$$

Perhitungan diatas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 68, sehingga presentase memperoleh nilai 90,66% dan termasuk kategori “Sangat Valid”. Meskipun demikian, ahli media memberikan masukan terkait penyempurnaan desain. Berdasarkan saran perbaikan yang dilakukan meliputi:

- 1) Tata letak : yaitu memperbaiki posisi Level 2 agar lebih sejajar dan rapi.
- 2) Kekuatan media : dengan memperkuat bagian pengait agar media lebih kokoh dan aman digunakan secara berulang.

Validasi guru kelas dilakukan untuk memastikan media sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran di kelas. Penilaian dengan aspek kelayakan isi dan penyajian, aspek kualitas media, aspek penggunaan bahan ajar dengan menggunakan *skala Likert* rentang nilai 1-5. Pada penelitian ini, proses validasi guru melibatkan Ibu Sri Wiludjeng, S.Pd. sebagai guru kelas V. Berdasarkan hasil validasi guru, aspek kelayakan isi dan penyajian memperoleh skor 49, aspek kualitas media memperoleh skor 18, serta aspek penggunaan media sebagai bahan ajar memperoleh skor 13. Total skor yang diperoleh adalah 80 dari skor maksimal 90. Selanjutnya hasil validasi guru akan dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{f \text{ (jumlah skor hasil validasi)}}{N \text{ (jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{80}{90} \times 100\% = 88,89\%$$

Perhitungan diatas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 80, sehingga presentase memperoleh nilai 88,89% dan termasuk kategori “Sangat Valid”. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Escape Box Education* dinilai sesuai dengan kemampuan siswa kelas V, mudah digunakan oleh guru, serta relevan dengan tujuan pembelajaran IPS pada materi interaksi sosial dan pencegahan kekerasan seksual.

Berdasarkan hasil saran perbaikan guru memberikan saran terkait aspek kepraktisan, yaitu:

- 1) Aksesoris gembok, di mana sebelumnya seluruh gembok memiliki warna yang sama (kuning). Setelah revisi, peneliti mengganti gembok dengan warna yang berbeda untuk setiap level, disertai penomoran.

Dengan demikian, saran guru secara langsung meningkatkan kepraktisan dan efisiensi penggunaan media di kelas. Berikut media *Escape Box Education* setelah direvisi oleh tiga validator :

Tabel 1 Media *Escape Box Education*

Level 1 : Harga bagian Privasi Tubuh Temanmu	
--	--

Level 2 : Rumah Aman	
Level 3 : Lolos dari Bahaya	
Level 4 : Kode Rahasia	
Bagian Samping	
Bagian Atas	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas V, *media Escape Box Education* dinyatakan memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi. Media ini telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kualitas, bahasa, tampilan visual, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas V, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pencegahan kekerasan seksual di sekolah dasar.

Tahap keempat, yaitu implementasi (*Implementation*), dilakukan dengan menerapkan media *Escape Box Education* yang telah dinyatakan layak dan direvisi sesuai masukan validator pada pembelajaran siswa kelas V SDN Pagesangan Surabaya tahun ajaran 2025–2026 dengan jumlah 24 siswa. Uji coba dilaksanakan di dalam kelas dengan pendampingan guru sebagai fasilitator untuk menilai keterlaksanaan penggunaan media, respons siswa dan guru, serta potensi media dalam meningkatkan pemahaman pencegahan kekerasan seksual. Kepraktisan media diukur menggunakan angket respon siswa dan guru. Angket respon siswa menggunakan skala Guttman (Ya/Tidak) dengan kriteria respons positif apabila persentase $\geq 65\%$, yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan, kejelasan instruksi, kenyamanan, dan kebermanfaatan media. Penyusunan angket disesuaikan dengan tujuan pembelajaran IPS dan karakteristik media berbasis permainan. Seluruh angket telah divalidasi oleh ahli materi untuk memastikan kejelasan bahasa, kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dan relevansi indikator (Sugiyono, 2023). Berikut ini merupakan tabel hasil angket respon siswa mengenai media *Escape Box Education* yang presentase tiap nomor dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Presentase tiap nomor (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa menjawab YA}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 2 Hasil Angket Respon Siswa

Pertanyaan	Siswa menjawab Ya	Siswa menjawab Tidak	Presentase tiap nomor
1	24	0	100%
2	24	0	100%
3	24	0	100%
4	24	0	100%
5	23	2	91,67%
6	24	0	100%
7	20	4	83,3%
8	24	0	100%
Total presentase			774,97%
Rata-rata presentase			96,87%

Hasil angket menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memperoleh persentase di atas kriteria kepraktisan 65%, dengan rata-rata sebesar 96,87%. Hal ini menunjukkan bahwa media *Escape Box Education* dinilai sangat praktis, mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa memahami materi pencegahan kekerasan seksual. Meskipun demikian, terdapat beberapa respons “Tidak” pada aspek kejelasan bahasa dan kesesuaian contoh dengan pengalaman sehari-hari siswa. Temuan ini menjadi bahan refleksi untuk penyempurnaan media, terutama melalui penyederhanaan bahasa dan penyesuaian contoh agar lebih kontekstual.

Selain respon siswa, kepraktisan media *Escape Box Education* juga diperkuat melalui angket respon guru kelas V sebagai pengguna langsung media. Penilaian dilakukan menggunakan *skala Likert* 1–5 yang mencakup aspek kelayakan isi dan penyajian, tampilan visual, kualitas media, serta penggunaan bahan ajar. Hasil angket menunjukkan total skor 94 dari skor maksimal 100 dan dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{f \text{ (jumlah skor hasil)}}{N \text{ (jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{94}{100} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil pengisian angket respon guru, diperoleh skor pada masing-masing aspek sebagai berikut: aspek kelayakan isi dan penyajian memperoleh skor 37, aspek tampilan visual memperoleh skor 15, aspek kualitas media memperoleh skor 18, dan aspek penggunaan bahan ajar memperoleh skor 24, dengan total skor keseluruhan sebesar 94 dari skor maksimal 100. Selanjutnya, skor tersebut dihitung menggunakan rumus persentase kepraktisan, sehingga diperoleh nilai sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori ”Sangat Praktis”. Skor tinggi pada seluruh aspek menunjukkan bahwa media sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS, karakteristik siswa kelas V, mudah digunakan, aman, serta mendukung pembelajaran kelompok secara efektif. Guru juga menilai media mampu meningkatkan keaktifan dan ketertarikan siswa dengan tetap memerlukan peran guru sebagai fasilitator. Hasil ini selaras dengan respon siswa dan menegaskan bahwa kepraktisan media bersifat teknis sekaligus pedagogis, sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran pencegahan kekerasan seksual.

Keefektifan media *Escape Box Education* dianalisis melalui desain *One Group Pretest–Posttest* dengan mengacu pada empat indikator, yaitu ketuntasan belajar, perbedaan signifikan hasil *pre-test* dan *post-test*, *effect size*, serta peningkatan hasil belajar melalui uji N-Gain (Sugiyono, 2023).

Tabel 3 Hasil nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Ngain	Kategori
1	ADFA	55	85	0,67	Sedang
2	AYSW	57	90	0,77	Tinggi
3	AZC	80	95	0,75	Tinggi
4	ARS	70	90	0,67	Sedang
5	AF	64	90	0,72	Tinggi
6	BAMP	80	90	0,67	Tinggi
7	DDI	75	90	0,60	Sedang
8	EESP	77	95	0,78	Tinggi
9	FAP	60	85	0,63	Sedang
10	KAF	97	100	1,00	Tinggi
11	LKD	95	100	1,00	Tinggi
12	MNZ	87	100	1,00	Tinggi
13	MAR	64	90	0,72	Tinggi
14	MKR	57	90	0,77	Tinggi
15	MPR	55	80	0,56	Sedang
16	MIMF	80	100	1,00	Tinggi
17	MMS	70	90	0,67	Sedang
18	NWA	64	90	0,72	Tinggi
19	RASR	75	100	1,00	Tinggi
20	RNN	75	95	0,80	Tinggi
21	SJS	60	80	0,50	Sedang
22	TRR	34	74	0,60	Sedang
23	TMR	90	100	1,00	Tinggi
24	YK	30	70	0,57	Sedang
Total N-Gain				18,17	
Rata-rata N-Gain				0,75708	
Persentase N-Gain				75,708	

Selanjutnya hasil *pre-test* dihitung menggunakan rumus ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa mendapatkan nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{6}{24} \times 100\% \quad P = 25\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dengan nilai ketuntasan belajar 75, persentase 25% termasuk kategori “Kurang”, yang berarti sebagian besar siswa belum memahami materi pencegahan kekerasan seksual sebelum diberikan perlakuan.

Kemudian, hasil *post-test* juga dihitung menggunakan rumus yang sama:

$$P = \frac{\sum \text{siswa dengan nilai posstest} \geq 75}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{24} \times 100\% \quad P = 91,67\%$$

Hasil *pre-test* menunjukkan hanya 6 dari 24 siswa (25%) mencapai KKM (75), sedangkan pada *post-test* sebanyak 22 siswa (91,67%) mencapai ketuntasan. Persentase ini telah melampaui kriteria efektivitas pembelajaran ($\geq 80\%$), sehingga media dikategorikan “Sangat Efektif”.

Selain itu, Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa dari pre-test ke post-test, khususnya pada ranah kognitif. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus:

$$\langle g \rangle = \frac{posttest - pretest}{100 - pretest}$$

Hasil uji N-Gain secara lengkap dapat dilihat pada tabel 4 Hasil nilai *Pre-test* dan *Post-test* yang menunjukkan rata-rata sebesar 0,76 dengan persentase peningkatan 75,71% (kategori tinggi). Sebanyak 58,3% siswa berada pada kategori peningkatan tinggi dan 41,7% pada kategori sedang, tanpa adanya peningkatan rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas untuk menentukan jenis uji statistik yang tepat. Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk.

Tabel 4 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.123	24	.200 [*]	.958	24	.407
Posttest	.232	24	.002	.888	24	.012

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas menunjukkan data *pre-test* berdistribusi normal, sementara *post-test* tidak normal, sehingga digunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Tabel 5 Uji Non Parametrik

Test Statistics^a

Posttest -
Pretest

Z

-4.292^b

Asymp. Sig. (2-tailed)

<.,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Ranks

N

Mean Rank

Sum of Ranks

Posttest - Pretest

Negative Ranks

0^a

.00

.00

Positive Ranks

24^b

12.50

300.00

Ties

0^c

Total

24

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* ($Z = -4,292$; $p < 0,001$), yang menandakan peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan media.

Setelah diketahui adanya perbedaan yang signifikan melalui uji Wilcoxon, analisis dilanjutkan dengan perhitungan *effect size* untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media *Escape Box Education* terhadap peningkatan pemahaman siswa.

$$r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$$
$$r = \frac{Z_{4,292}}{\sqrt{24}} = \frac{4,292}{4,899} = 0,88$$

Perhitungan effect size menghasilkan nilai $r = 0,88$ yang termasuk kategori “Besar”, menunjukkan bahwa media memberikan pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, media *Escape Box Education* terbukti efektif secara statistik dan pedagogis dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap pencegahan kekerasan seksual, serta layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran IPS berbasis permainan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Saharani dan Rusnilawati (2023) serta Yuliasuty et al. (2024) yang menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan pada materi pencegahan kekerasan seksual.

PEMBAHASAN

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas V sekolah dasar mengenai batasan tubuh, bentuk kekerasan seksual, serta cara melindungi diri masih tergolong rendah. Pengetahuan siswa umumnya diperoleh dari media luar sekolah, bukan dari pembelajaran formal di sekolah (Rachma et al., 2025). Pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat verbal dan terintegrasi dengan materi lain, serta belum didukung media pembelajaran interaktif, sehingga siswa mengalami kesulitan mengaitkan konsep pencegahan kekerasan seksual dengan situasi nyata. Kondisi ini sejalan dengan temuan Amalina dan Masyithoh (2024) yang menyatakan bahwa keterbatasan media pembelajaran berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terkait pendidikan seksual di sekolah dasar. Sebagian siswa belum mampu membedakan interaksi sosial yang aman dan tidak aman, serta belum memahami bahwa tindakan tertentu yang dilakukan dengan dalih bercanda dapat termasuk bentuk kekerasan seksual (Asqia & Rahma, 2024). Temuan wawancara juga menunjukkan adanya siswa yang pernah mengalami kekerasan seksual dan belum memahami langkah perlindungan diri maupun pencarian bantuan, yang berpotensi menimbulkan dampak psikologis jangka panjang apabila tidak ditangani secara edukatif (Pubarani et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran pencegahan kekerasan seksual belum memberikan bekal kognitif dan emosional yang memadai bagi siswa sekolah dasar (Maghfirah, 2024). Keterbatasan media pembelajaran menjadi kendala utama guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Padahal, siswa sekolah dasar berada pada tahap berpikir konkret yang membutuhkan pembelajaran visual, kontekstual, dan berbasis pengalaman langsung (Cohen & Waite-Stupiansky, 2022). Oleh karena itu, dikembangkan media *Escape Box Education* sebagai alternatif solusi pembelajaran berbasis *game-based learning* yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan kolaboratif (Grepperud, 2025). Media ini memberikan pengalaman belajar bermakna melalui interaksi langsung dengan media konkret serta mendukung pendekatan konstruktivisme yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman dan interaksi sosial (Bustomi et al., 2024).

Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa media *Escape Box Education* berada pada kategori sangat valid, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 87,27%, ahli media 90,66%, dan guru kelas V 88,89%. Hasil ini menegaskan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan. Ahli materi menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran IPS dan karakteristik siswa, dengan masukan pada kejelasan instruksi dan pendalaman makna aktivitas

permainan. Ahli media menilai kualitas media, bahasa, dan tampilan visual, serta merekomendasikan perbaikan tata letak dan kekuatan pengait. Sementara itu, guru kelas V menilai media relevan, mudah digunakan, dan mendukung pembelajaran IPS di kelas. Temuan ini sejalan dengan Sugiyono (2023) yang menyatakan bahwa pengembangan media berbasis kebutuhan pengguna dan kurikulum cenderung memiliki validitas tinggi.

Kepraktisan media dianalisis melalui angket respon siswa dan guru. Respon siswa menunjukkan persentase sebesar 96,87%, yang termasuk kategori sangat praktis. Siswa menilai media mudah digunakan, menarik, dan membantu memahami materi pencegahan kekerasan seksual. Angket respon guru menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 94%, dengan penilaian positif pada aspek isi, tampilan visual, kualitas media, dan kemudahan penggunaan sebagai bahan ajar. Guru menilai media mampu meningkatkan keaktifan siswa, namun menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator selama pembelajaran. Beberapa respon negatif siswa terkait kejelasan bahasa dan kesesuaian contoh materi digunakan sebagai dasar penyempurnaan media. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun media sangat praktis, pendampingan guru tetap diperlukan agar pesan edukatif tersampaikan secara optimal dan sejalan dengan penelitian Grepperud (2025).

Keefektifan media dianalisis menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest*. Hasil *pre-test* menunjukkan hanya 25% siswa mencapai KKM, sedangkan pada *post-test* meningkat menjadi 91,67%. Uji Wilcoxon menghasilkan nilai $Z = -4,292$ dengan $p < 0,05$, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Perhitungan effect size menghasilkan nilai $r = 0,88$ yang termasuk kategori sangat besar, menunjukkan bahwa media memberikan dampak praktis yang kuat terhadap peningkatan pemahaman siswa. Nilai N-gain rata-rata sebesar 0,76 termasuk kategori tinggi, yang menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan setelah penggunaan media. Efektivitas media dipengaruhi oleh keterlibatan aktif siswa, kerja kelompok, kesiapan kognitif, serta kenyamanan emosional dalam mempelajari materi sensitif (Purba et al., 2024). Media ini juga memperkuat faktor protektif anak melalui pembelajaran kontekstual dan kolaboratif (Vosz et al., 2022). Secara teoritis, efektivitas media didukung oleh teori kontrol sosial Hirschi melalui penguatan *attachment*, *commitment*, *involvement*, dan *belief* (Costello & Laub, 2020), serta teori ekologi Bronfenbrenner pada level mikrosistem sekolah (Sugitanata, 2023). Dengan demikian, media *Escape Box Education* tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku sosial siswa secara bermakna (Amalina & Masyithoh, 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Escape Box Education* menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDN Pagesangan terhadap materi interaksi sosial, khususnya pencegahan kekerasan seksual. Media ini mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan,

mendorong keterlibatan aktif siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang aman dan menyenangkan melalui pendekatan *game-based learning*. Oleh karena itu, guru sekolah dasar disarankan memanfaatkan media *Escape Box Education* sebagai alternatif media pembelajaran IPS dengan tetap memberikan penguatan dan refleksi setelah kegiatan bermain agar nilai pencegahan kekerasan seksual dapat terinternalisasi secara optimal. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis permainan sebagai bagian dari upaya menciptakan lingkungan belajar yang ramah anak dan responsif terhadap isu perlindungan siswa. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media ini dengan cakupan materi yang lebih luas, variasi skenario yang lebih beragam, serta melibatkan subjek penelitian yang lebih besar atau jenjang kelas yang berbeda, sehingga efektivitas media dapat diuji secara lebih komprehensif dan berkelanjutan.

REFERENSI

- Amalina, I., & Masyithoh, S. (2024). Pendidikan Seksual Dalam Pencegahan Pelecehan Seksual di Sekolah Dasar . *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* , 1(10), 245–251. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11217243>
- Asqia, N., & Rahma, M. (2024). Dampak Kekerasan Seksual pada Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1135–1145. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.758>
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky . *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* , 7(4). <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.37551>
- Cantwell, C., Saadat, S., Sakaria, S., Wiechmann, W., & Sudario, G. (2022). Escape box and puzzle design as educational methods for engagement and satisfaction of medical student learners in emergency medicine: survey study. *BMC Medical Education*, 22(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03585-3>
- Cantwell, C., Saadat, S., Sakaria, S., Wiechmann, W., & Sudario, G. (2022). Escape box and puzzle design as educational methods for engagement and satisfaction of medical student learners in emergency medicine: survey study. *BMC Medical Education*, 22(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03585-3>
- Costello, B. J., & Laub, J. H. (2020). Social Control Theory: The Legacy of Travis Hirschi's *Causes of Delinquency*. *Annual Review of Criminology*, 3(1), 21–41. <https://doi.org/10.1146/annurev-criminol-011419-041527>
- Gillies, M. R. (2023). Strategies Promoting Dialogic Talk during Cooperative Learning : Cooperative Learning. *Autonomy and Responsibility Journal of Educational Sciences*, 8(1), 7–16. <https://doi.org/10.15170/AR.2023.8.1.1>
- Grepperud, P. (2025). Educational escape games in primary and secondary education: a framework synthesis review. *Education Inquiry*, 1–17. <https://doi.org/10.1080/20004508.2025.2476271>
- Maghfirah, N. (2024). Stop Kekerasan Seksual dengan Pendidikan Anak Sejak Dini. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 155–168. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4508>
- Nining Sholikhah. (2020). *Pendampingan Anak Korban Kekerasan dan Eksploitasi Seksual Melalui Trauma Healing dengan Media Teater di Kota Surakarta*. 4(1), 14–30.
- Nurhaida, H., Widiya Lestari, M., Wulandara Jurusan Kebidanan, Q., & Kemenkes Tasikmalaya, P. (2025). *Peningkatan Pengetahuan Seksual Anak Sd Usia 7-8 Tahun Melalui Human Standy*. 11, 33–38. <https://doi.org/10.30602/jkk.v11i1.1549>
- Purba, P., Noviyanti, S., Chan, F., & Rumapea, V. (2024). Implementasi Pembelajaran IPS dalam Kurikulum Merdeka di Pendidikan Sekolah Dasar. *Ournal Of Social Science Research*, 4(3), 5633–5642. <https://doi.org/10.31004>

- Rachma Noer Fadhilah, Tetti Solehati, & Sukmawati Sukmawati. (2025). Sumber Informasi Orang Tua Siswa Sekolah Dasar tentang Pencegahan Kekerasan Seksual pada Anak. *JANACITTA*, 8(1), 34–44. <https://doi.org/10.35473/janacitta.v8i1.3724>
- Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., & Jumadi, J. (2025). The Impact of Game-Based Learning on Student Competencies in Science: A systematic Review. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 116–136. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>
- Saharani, L., & Rusnilawati, R. (2023). Development Of Fbpss Teaching Materials As Sexual Violence Educational Media For Elementary School Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(2), 350–361. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i2.4420>
- Sugitanata, A. (2023). *Analisis Ekologi Sistem Bronfenbrenner Terhadap Upaya Perlindungan Anak Dari Bahaya Pornografi Di Era Globalisasi Digital*. 3(2), 129–138. <https://doi.org/10.30984/spectrum.v3i2.778>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Sutopo, Ed.; 2nd ed.). ALFABETA. www.cvalfabeta.com
- Sánchez, A. M. (2023). Using digital educational escape rooms as a motivational review tool for Economics. *The International Journal of Management Education*, 21(3), 100852. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100852>
- Veldkamp, A., van de Grint, L., Knippels, M.-C. P. J., & van Joolingen, W. R. (2020). Escape education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review*, 31, 100364. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>
- Vosz, M., McPherson, L., Tucci, J., Mitchell, J., Fernandes, C., & Macnamara, N. (2023). It Is Time to Focus on Prevention: a Scoping Review of Practices Associated with Prevention of Child Sexual Abuse and Australian Policy Implications. *International Journal on Child Maltreatment: Research, Policy and Practice*, 6(1), 79–107. <https://doi.org/10.1007/s42448-022-00143-8>
- Yuliastuty, D. S., Maulidina, F., Qumairoh, I. D., & Putra, S. D. E. (2024). Game Edukasi Kartu Penjaga Sebagai Media Pencegahan Kekerasan Seksual di SDN 2 Ngadirejo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(5), 1522–1532. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i5.1061>