



**KOMIK DIGITAL INTERAKTIF “PETUALANGAN SITI-SUTAN DI NAGARI
BATUAH” SOLUSI PENCEGAHAN KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK
BERBASIS BUDAYA**

Puji Lestari¹, Farellino Farros², Haries³, Dian Furwasyih⁴, Gina Muthia⁵

^{1,2,3,5} Universitas Mercubaktijaya, Padang, Indonesia

⁴ STIK Budi Kemuliaan, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article History:

Received : Jan 09, 2026

Revised : Jan 23, 2026

Accepted : Feb 06, 2026

Keywords:

Sexual violence prevention

Elementary school-aged

Interactive digital comics

Minangkabau culture

Self-protection education

ABSTRAK

Kekerasan seksual terhadap anak masih menjadi permasalahan serius yang berdampak jangka panjang terhadap perkembangan fisik dan psikososial anak. Salah satu faktor yang menyebabkan tingginya kasus tersebut adalah minimnya edukasi perlindungan diri yang ramah anak serta keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks budaya lokal. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak usia sekolah dasar mengenai pencegahan kekerasan seksual melalui pemanfaatan komik digital interaktif berbasis budaya Minangkabau berjudul *Petualangan Siti-Sutan di Nagari Batuah*. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pengembangan media, implementasi, dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 08 Surau Gadang, Kota Padang, dengan melibatkan 48 siswa kelas tiga. Media komik digital interaktif digunakan sebagai sarana edukasi yang disertai dengan diskusi pendampingan. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test sebesar 9,25 dengan persentase pemahaman 92,50 persen, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 9,92 atau setara dengan persentase pemahaman 99,17 persen. Selain peningkatan pengetahuan, peserta juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai batasan tubuh pribadi, kemampuan mengenali situasi berisiko, serta keberanian untuk menolak dan melaporkan perlakuan yang tidak pantas. Dengan demikian, komik digital interaktif berbasis budaya lokal terbukti efektif sebagai media edukasi pencegahan kekerasan seksual pada anak usia sekolah dasar dan berpotensi untuk direplikasi di wilayah lain dengan penyesuaian budaya setempat. Implikasinya, komik digital interaktif berbasis budaya lokal ini dapat digunakan sebagai strategi edukasi preventif yang efektif dan aplikatif di sekolah dasar, serta mendukung peran pendidik dan orang tua dalam upaya pencegahan kekerasan seksual pada anak secara berkelanjutan.

ABSTRACT

Sexual violence against children remains a serious problem that has long-term impacts on children's physical and psychosocial development. One of the contributing factors to the high incidence of such cases is the lack of child-friendly self-protection education and the limited availability of learning media that align with local cultural contexts. This Community Service activity aimed to

improve the understanding and awareness of elementary school children regarding the prevention of sexual violence through the use of an interactive digital comic based on Minangkabau culture entitled Petualangan Siti-Sutan di Nagari Batuah. The implementation method consisted of preparation, media development, implementation, and evaluation stages. The activity was conducted at State Elementary School 08 Surau Gadang, Padang City, involving 48 third-grade students. The interactive digital comic was used as an educational medium accompanied by guided discussions. Evaluation was carried out using pre-test and post-test assessments to measure changes in participants' levels of understanding. The results showed that the average pre-test score was 9.25, with a comprehension percentage of 92.50 percent, while the average post-test score increased to 9.92, equivalent to a comprehension percentage of 99.17 percent. In addition to increased knowledge, participants demonstrated better understanding of personal body boundaries, improved ability to recognize risky situations, and greater confidence in refusing and reporting inappropriate behavior to trusted adults. Therefore, the interactive digital comic based on local culture was proven to be effective as an educational medium for preventing sexual violence among elementary school children and has the potential to be replicated in other regions with appropriate cultural adaptations. The implication is that this locally culture-based interactive digital comic can be used as an effective and practical preventive educational strategy in elementary schools, as well as supporting the role of educators and parents in the sustainable prevention of sexual violence against children.

**Corresponding Author: pujilestarilestari293@gmail.com*

PENDAHULUAN

Kekerasan seksual terhadap anak merupakan salah satu bentuk pelanggaran hak anak yang berdampak serius dan berkepanjangan terhadap perkembangan fisik, psikologis, dan sosial anak. Dampak tersebut tidak hanya dirasakan dalam jangka pendek, tetapi juga dapat memengaruhi kualitas hidup anak hingga dewasa. Berdasarkan data Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak sepanjang tahun 2023–2024 tercatat puluhan ribu kasus kekerasan terhadap anak di Indonesia, dengan kekerasan seksual sebagai jenis kekerasan yang paling sering dilaporkan dari tahun ke tahun (SIMFONI-PPA, 2024). Secara nasional, tercatat lebih dari 9.396 kasus kekerasan seksual terhadap anak pada tahun 2022, meningkat menjadi 10.321 kasus pada tahun 2023, dan kembali meningkat hingga mencapai 11.645 kasus pada tahun 2024. Data tersebut juga menunjukkan bahwa sebagian besar pelaku kekerasan seksual berasal dari lingkungan terdekat korban, seperti keluarga atau orang yang dikenal oleh anak.

Kondisi serupa juga terjadi di tingkat daerah. Data resmi dari Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk, dan Keluarga Berencana (DP3AP2KB) Provinsi Sumatera Barat mencatat sebanyak 33 kasus kekerasan terhadap anak sepanjang tahun 2024, di mana 18 di antaranya merupakan kasus kekerasan seksual yang terjadi di berbagai kabupaten dan kota, termasuk di Kota Padang. Fakta ini menunjukkan bahwa kekerasan terhadap anak masih menjadi persoalan yang mengkhawatirkan, baik secara nasional maupun regional, serta mengindikasikan bahwa banyak anak belum memiliki pemahaman dan keterampilan perlindungan diri yang memadai sejak usia dini.

Di sisi lain, konteks sosial dan budaya turut memengaruhi upaya pencegahan kekerasan seksual pada anak. Di Sumatera Barat pembahasan mengenai tubuh, batasan pribadi dan perlindungan diri masih kerap dianggap sebagai hal yang tabu baik di lingkungan keluarga maupun sekolah. Stigma sosial

tersebut menyebabkan edukasi perlindungan diri belum diberikan secara optimal kepada anak. Padahal pemahaman mengenai batasan tubuh pribadi, kemampuan mengenali situasi berisiko, serta keberanian untuk menolak dan melaporkan perlakuan yang tidak pantas merupakan bagian penting dari pendidikan karakter dan perlindungan hak anak yang perlu ditanamkan sejak dini. Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa edukasi pencegahan kekerasan seksual harus disesuaikan dengan usia dan tingkat pemahaman anak agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara efektif (Furwasyih et al., 2024).

Perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam penyampaian edukasi kepada anak. Anak usia sekolah dasar cenderung lebih tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan melalui media visual dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian pengembangan media edukatif AVI-SENA yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak serta memudahkan pemahaman konsep perlindungan diri dan pencegahan kekerasan seksual (Furwasyih et al., 2024). Meskipun demikian, ketersediaan media edukasi digital yang secara khusus mengangkat isu pencegahan kekerasan seksual pada anak dan terintegrasi dengan nilai-nilai budaya lokal, khususnya budaya Minangkabau, masih sangat terbatas.

Penelitian terkini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif berbasis visual dan narasi cerita efektif dalam meningkatkan pemahaman anak usia sekolah dasar mengenai perlindungan diri dan pencegahan kekerasan seksual. Media edukasi yang disajikan secara interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, retensi informasi, serta keberanian anak dalam mengenali dan merespons situasi berisiko dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Whittaker et al., 2016); (Jones et al., 2014) (Leung, 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak usia sekolah dasar mengenai pencegahan kekerasan seksual melalui pemanfaatan media edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak dan konteks budaya setempat. Sebagai bentuk rencana pemecahan masalah, tim Pengabdian kepada Masyarakat mengembangkan dan mengimplementasikan komik digital interaktif berbasis budaya Minangkabau berjudul Petualangan Siti-Sutan di Nagari Batuah. Media ini dirancang sebagai sarana edukasi yang tidak hanya memberikan pengetahuan tentang perlindungan diri, tetapi juga menanamkan nilai-nilai adat, sopan santun, serta keberanian anak dalam menghadapi dan merespons situasi berisiko kekerasan seksual secara tepat, dengan mengacu pada prinsip dan rekomendasi pengembangan media edukasi pencegahan kekerasan seksual pada anak usia dini.

METODE PELAKSANAAN

1. Sasaran dan Lokasi Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada siswa sekolah dasar kelas III di SD Negeri 08 Surau Gadang, Kota Padang. Sasaran kegiatan terdiri atas 48 siswa yang dipilih secara keseluruhan (total sampling) mengingat jumlah siswa yang relatif terbatas dan sesuai dengan tujuan edukasi kelompok usia sekolah dasar awal. Pemilihan lokasi kegiatan didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain tersedianya fasilitas pendukung teknologi digital di sekolah serta belum pernah dilaksanakannya kegiatan edukasi pencegahan kekerasan seksual menggunakan media komik digital interaktif berbasis budaya lokal di sekolah tersebut.

2. Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Ketiga tahapan tersebut disusun secara sistematis untuk memastikan kegiatan berjalan efektif, terukur, dan sesuai dengan tujuan pengabdian.

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan kegiatan observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi, kebutuhan, dan karakteristik sasaran kegiatan. Observasi dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah, khususnya kepala sekolah SD Negeri 08 Surau Gadang, Kota Padang, guna memperoleh gambaran awal mengenai tingkat pemahaman siswa terkait perlindungan diri serta kesiapan sekolah dalam mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian. Pada tahap ini juga dilakukan koordinasi administratif dan teknis, meliputi pengurusan izin kegiatan, penentuan waktu dan tempat pelaksanaan, serta penetapan jumlah peserta kegiatan.



Gambar 1. Observasi awal dan izin PKM

Selanjutnya, tim menyusun materi edukasi dalam bentuk cerita komik yang disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Materi dirancang dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya Minangkabau, seperti sopan santun, penghormatan terhadap diri sendiri, serta keberanian untuk bersikap tegas dalam menghadapi situasi yang berpotensi menimbulkan risiko kekerasan seksual. Materi komik yang telah disusun kemudian melalui proses telaah dan revisi oleh ahli psikologi Wia Septia, S.Psi., M.Pd. serta ahli sastra Tito, M.Pd. Keterlibatan ahli bertujuan untuk memastikan bahwa konten yang disajikan sesuai secara psikologis dengan usia anak, komunikatif, etis, serta mudah dipahami.



Gambar 2. Kegiatan evaluasi hasil komik digital interaktif bersama reviewer ahli

Tahap persiapan diakhiri dengan pengembangan media komik digital interaktif yang mencakup penyusunan alur cerita, pembuatan ilustrasi visual, dialog antar tokoh, serta penambahan fitur interaktif, seperti pilihan alur cerita dan kuis sederhana. Media ini dirancang agar menarik, mudah digunakan, dan aman bagi anak sebagai sarana edukasi perlindungan diri.



Gambar 3. Komik Petualangan Siti-Sutan di Nagari Batuah

b. Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap pelaksanaan kegiatan edukasi secara langsung kepada sasaran kegiatan. Kegiatan diawali dengan pengenalan media komik digital interaktif kepada siswa, yang meliputi penjelasan singkat mengenai tujuan kegiatan, alur pelaksanaan, serta cara penggunaan media. Pengenalan dilakukan dengan pendekatan komunikatif dan ramah anak untuk membangun ketertarikan serta rasa aman dan nyaman pada peserta. Selanjutnya, dilakukan pendampingan penggunaan komik digital secara klasikal. Pada kegiatan ini, siswa membaca dan mengikuti alur cerita komik secara bersama-sama dengan arahan dari tim pelaksana. Pendampingan bertujuan untuk memastikan bahwa setiap siswa memahami isi cerita, pesan edukatif, serta nilai-nilai perlindungan diri yang disampaikan dalam komik.



Gambar 4. Suasana pelaksanaan kegiatan

Setelah sesi membaca, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi interaktif dan penguatan materi. Pada sesi ini, siswa diajak untuk berdiskusi mengenai situasi yang muncul dalam cerita, cara melindungi diri, pentingnya mengenali batasan tubuh pribadi, serta langkah yang dapat dilakukan apabila menghadapi situasi yang tidak aman. Diskusi dilakukan dengan pendekatan partisipatif dan ramah anak agar siswa dapat menyampaikan pendapat, pertanyaan, dan pengalaman secara bebas.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Evaluasi diawali dengan pelaksanaan pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan edukasi menggunakan media komik digital interaktif. Instrumen evaluasi disusun dalam bentuk pertanyaan sederhana yang disesuaikan dengan tingkat usia dan kemampuan kognitif peserta.



Gambar 5. Evaluasi Tingkat Pengetahuan

Selain evaluasi kuantitatif melalui pre-test dan post-test, dilakukan pula observasi selama kegiatan berlangsung untuk menilai tingkat keterlibatan dan respons siswa, seperti antusiasme, partisipasi aktif, serta kemampuan siswa dalam memahami dan merespons pesan edukatif yang disampaikan. Sebagai pelengkap, tim juga mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa untuk memperoleh gambaran mengenai kebermanfaatan media, kemudahan penggunaan, serta potensi pengembangan media di masa mendatang. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar penyempurnaan program serta perencanaan keberlanjutan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan pada siswa kelas III di SDN 08 Surau Gadang, Kota Padang, dengan jumlah peserta sebanyak 48 siswa. Selama pelaksanaan kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan komik digital interaktif. Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti alur cerita, menjawab pertanyaan yang diajukan, serta memilih alternatif keputusan pada alur cerita bercabang yang disajikan dalam komik.

Evaluasi pembelajaran dilakukan menggunakan instrumen pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, terutama pada aspek pengenalan bagian tubuh pribadi, kemampuan mengenali situasi yang berpotensi berisiko, serta keberanian untuk menolak dan melaporkan perlakuan yang tidak pantas kepada orang dewasa yang dipercaya.

Tabel 1. Evaluasi peningkatan pengetahuan siswa

Evaluasi	Rata Rata Nilai	Presentase Pemahaman
Pre-test	9,25	92,50
Post-test	9,92	99,17

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai siswa pada pre-test sebesar 9,25 dengan persentase pemahaman 92,50%. Setelah pelaksanaan edukasi menggunakan komik digital interaktif, rata-rata nilai post-test

meningkat menjadi 9,92 atau setara dengan persentase pemahaman 99,17%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa intervensi edukasi yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal.

Selain peningkatan skor evaluasi, hasil observasi selama kegiatan menunjukkan perubahan perilaku belajar siswa. Siswa tampak lebih berani menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta mendiskusikan situasi yang berkaitan dengan perlindungan diri. Guru pendamping juga menyampaikan bahwa media komik digital interaktif membantu siswa memahami materi yang sebelumnya relatif sulit disampaikan melalui metode ceramah atau media konvensional.

2. Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa pemanfaatan komik digital interaktif berbasis budaya lokal efektif dalam meningkatkan pemahaman anak sekolah dasar mengenai pencegahan kekerasan seksual. Efektivitas tersebut tidak terlepas dari perancangan kegiatan yang dilakukan secara sistematis melalui tahapan persiapan, implementasi, dan evaluasi. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media edukasi interaktif mampu menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan materi perlindungan diri dan pencegahan kekerasan seksual pada anak usia sekolah dasar (Furwasyih et al., 2024). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian mutakhir yang menyatakan bahwa media edukasi berbasis cerita digital dan pendekatan visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman, sikap protektif, serta kemampuan anak dalam mengenali batasan tubuh pribadi dan situasi berisiko kekerasan seksual (López et al., 2020); (Alaggia et al., 2020).

Pada tahap persiapan, observasi awal dan koordinasi dengan pihak sekolah menjadi dasar penting dalam menentukan kebutuhan serta karakteristik sasaran kegiatan. Penyesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif anak sekolah dasar sejalan dengan teori perkembangan kognitif (Piaget, 1972) yang menyatakan bahwa anak pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami konsep melalui contoh nyata dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, alur cerita komik dirancang menggunakan konteks yang sederhana dan familiar, seperti interaksi di lingkungan sekolah dan rumah. Pendekatan ini juga direkomendasikan dalam penelitian pengembangan media edukatif sebelumnya yang menekankan pentingnya kesesuaian konten dengan karakteristik usia anak agar pesan pencegahan dapat diterima secara optimal (Furwasyih et al., 2024).

Pengembangan komik digital interaktif yang dilakukan pada periode 1–31 Oktober 2025, serta proses telaah dan revisi oleh ahli psikologi dan sastra pada 1–14 November 2025, berkontribusi terhadap kualitas media yang dihasilkan. Keterlibatan ahli memastikan bahwa konten sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, aman secara psikologis, komunikatif, dan etis. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya integrasi teks, visual, dan narasi secara harmonis untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Mayer, 2009), serta didukung oleh hasil penelitian Avicena yang menunjukkan bahwa media visual interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak (Furwasyih et al., 2024).

Pada tahap implementasi yang dilaksanakan pada Sabtu, 15 November 2025, pendekatan interaktif menjadi faktor kunci keberhasilan kegiatan. Anak tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi terlibat aktif dalam mengikuti alur cerita, mengambil keputusan, dan berdiskusi bersama pendamping. Keterlibatan aktif ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Vygotsky et al., 1978). Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa partisipasi aktif anak dalam media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman serta keberanian anak dalam menyikapi situasi yang berpotensi berisiko (Furwasyih et al., 2024). Melalui proses tersebut, anak dilatih untuk mengenali batasan tubuh pribadi, memahami situasi berisiko, serta mengembangkan keberanian untuk bersikap tegas dalam melindungi diri.

Integrasi nilai-nilai budaya Minangkabau dalam komik digital memperkuat efektivitas pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan konsep pendidikan responsif budaya yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila disesuaikan dengan latar sosial dan budaya peserta didik (Gay, 2010); (Geneva, 2018). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media edukasi yang mengangkat nilai budaya lokal mampu meningkatkan keterterimaan pesan dan kedekatan emosional peserta didik terhadap materi pembelajaran (Furwasyih et al., 2024). Penggunaan tokoh,

bahasa, dan nilai adat yang akrab bagi anak membuat pesan edukatif lebih mudah diterima dan diinternalisasi.

Hasil evaluasi pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan pemahaman, didukung oleh temuan observasi dan umpan balik guru, mengindikasikan bahwa media komik digital interaktif merupakan alternatif media edukasi yang efektif dan aplikatif. Temuan ini konsisten dengan berbagai studi sebelumnya, termasuk hasil penelitian Avicena, yang menyatakan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, serta partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran dan edukasi perlindungan diri (Furwasyih et al., 2024). Temuan ini konsisten dengan berbagai studi sebelumnya yang menyatakan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep dan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran.

3. Implikasi, Keterbatasan dan Rekomendasi

Implikasi praktis dari kegiatan ini menunjukkan bahwa komik digital interaktif berbasis budaya lokal dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi preventif dalam upaya pencegahan kekerasan seksual pada anak sekolah dasar. Media ini dapat digunakan oleh guru dan tenaga pendidik sebagai pendukung pembelajaran, serta oleh orang tua sebagai sarana edukasi di lingkungan keluarga. Meskipun hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, kegiatan ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah peserta yang terbatas pada satu sekolah dan evaluasi yang masih bersifat jangka pendek. Oleh karena itu, diperlukan penelitian dan kegiatan lanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas serta evaluasi jangka panjang untuk menilai keberlanjutan dampak pembelajaran. Berdasarkan hasil dan keterbatasan tersebut, direkomendasikan agar media komik digital interaktif ini dikembangkan menjadi seri lanjutan dengan tema perlindungan anak lainnya, serta direplikasi di sekolah dasar lain dengan penyesuaian konteks budaya setempat. Dengan demikian, upaya pencegahan kekerasan seksual pada anak dapat dilakukan secara berkelanjutan dan lebih komprehensif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan melalui tahapan persiapan, implementasi, dan evaluasi menunjukkan bahwa komik digital interaktif “Petualangan Siti–Sutan di Nagari Batuah” efektif digunakan sebagai media edukasi pencegahan kekerasan seksual pada anak berbasis budaya lokal.

Tahap persiapan yang meliputi observasi awal, pengembangan media, serta proses telaah dan revisi oleh ahli berkontribusi signifikan terhadap kualitas materi dan kesesuaian konten dengan karakteristik serta tingkat perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Tahap implementasi yang dilakukan melalui pendampingan penggunaan komik dan diskusi interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kesadaran anak dalam mengenali batasan tubuh pribadi, mengidentifikasi situasi yang berpotensi berisiko, serta memahami pentingnya menolak dan melaporkan perlakuan yang tidak pantas kepada orang dewasa yang dipercaya. Dengan demikian, komik digital interaktif berbasis budaya lokal ini layak dikembangkan lebih lanjut sebagai model pengabdian kepada masyarakat yang inovatif, aplikatif, dan berkelanjutan dalam upaya pencegahan kekerasan seksual pada anak.

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, disarankan agar media komik digital interaktif ini dapat diintegrasikan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran dan edukasi perlindungan anak di lingkungan sekolah dasar. Selain itu, pengembangan media dapat diperluas dengan menambahkan variasi cerita, fitur interaktif lanjutan, serta penyesuaian konteks budaya daerah lain agar dapat direplikasi di wilayah berbeda.

Bagi pelaksana kegiatan pengabdian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan peran orang tua dan guru secara lebih intensif guna memperkuat keberlanjutan dampak edukasi di lingkungan rumah dan sekolah. Penelitian lanjutan juga diperlukan untuk mengkaji efektivitas jangka panjang penggunaan komik digital interaktif terhadap perubahan sikap dan perilaku anak dalam upaya perlindungan diri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Mercubaktijaya dan LPPM Universitas Mercubaktijaya atas dukungan pendanaan yang diberikan sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, para guru, dan seluruh siswa SDN 08 Surau Gadang, Kota Padang, atas kerja sama, dukungan, dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada para ahli psikologi Wia Septia, S.Psi., M.Pd. serta ahli sastra Tito, M.Pd. yang telah memberikan masukan, telaah, dan saran konstruktif dalam proses pengembangan media komik digital interaktif sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan edukasi. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan kegiatan ini, sehingga seluruh rangkaian pengabdian dapat berjalan dengan lancar dan tujuan kegiatan dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alaggia, Ramona, & Wang, S. (2020). I never told anyone until the# metoo movement”: What can we learn from sexual abuse and sexual assault disclosures made through social media?. *Child Abuse & Neglect*, 103(5).
- Furwasyih, D., Gina Muthia, Edyyul, I. A., & Sunesni. (2024). Development Of The Avi-Sena Book : Educational Media For The Prevention Of Sexual Violence In Early Childhood. *Jurnal Education and Development*, 12(2), 31–37. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i2.5843>
- Gay, G. (2010). *Culturally Responsive Teaching Theory, Research, Practice*. Second Edition. Teacher College. Columbia University.
- Geneva, G. (2018). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice*. teachers college press.
- Jones, L. M., Mitchell, K. J., Walsh, W. A., Jones, L. M., Mitchell, K. J., & Walsh, W. A. (2014). University of New Hampshire Scholars ’ Repository A Content Analysis of Youth Internet Safety Programs : Are Effective Prevention Strategies Being Used? A Content Analysis of Youth Internet Safety Programs : Are Effective Prevention Strategies Being Used. *Crime & Delinquency*, 66(8).
- Leung, J. T.-Y. (2021). Overparenting, parent-child conflict and anxiety among Chinese adolescents: A cross-lagged panel study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(22).
- López, J., Noriega, C., Carretero, I., Velasco, C., & Galarraga, L. (2020). Psychological well-being among older adults during the COVID-19 outbreak : a comparative study of the young – old and the old – old adults. *International Psychogeriatrics*, 32(11), 1365–1370. <https://doi.org/10.1017/S1041610220000964>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Piaget. (1972). *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Jakarta : Aksara Baru.
- SIMFONI-PPA. (2024). Peta Sebaran Jumlah Kasus Kekerasan Menurut Provinsi Tahun 2024. Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. <https://kekerasan.kemennppa.go.id/ringkasan>
- Vygotsky, Semenovich, L., & Cole., M. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Whittaker, J. K., Holmes, L., Valle, J. F. del, Ainsworth, F., Andreassen, T., Anglin, J., Bellonci, C., Berridge, D., Bravo, A., Canali, C., Courtney, M., Currey, L., Daly, D., Gilligan, R., Grietens, H., Harder, A., Holden, M., James, S., Kendrick, A., ... Zeira., A. (2016). *Therapeutic Residential*

Care for Children and Youth: A Consensus Statement of the International Work Group on Therapeutic Residential Care. *Residential Treatment for Children & Youth*, 33(2), 89–106. <https://doi.org/10.1080/0886571X.2016.1215755>