

Inovasi Edukasi Seksual Interaktif: Tim PKM-PM ISI Bali 2026 Kembangkan Media Permainan "SEBARA" Bersama KISARA



Tim Program Kreativitas Mahasiswa bidang Pengabdian Masyarakat (PKM-PM) Institut Seni Indonesia Bali (ISI BALI) tahun 2026 berhasil meraih prestasi membanggakan dengan lolos pendanaan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Tim ini mengusung inovasi media pembelajaran interaktif bertajuk **SEBARA** : Seks Edukasi untuk Remaja Berkualitas yang dirancang khusus untuk mematahkan stigma tabu mengenai edukasi seksual pada remaja.

Dibawah bimbingan dosen **Ida Ayu Dwita Krisna Ari, S.Sn., M.Sn.**, tim ini diketuai oleh **Samuel Alfandi Utama Sinaga** program studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2025 dan beranggotakan mahasiswa lintas angkatan:

1. **Aliya Nurazmi Syafiq** program studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2025
2. **Niken Sapatnasahi** program studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2025
3. **Julian Nathan Agung Damanik** program studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2024
4. **Muhammad Ilmi Anggun Wicaksono** program studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2024

Pengembangan *Sebara* dilatarbelakangi oleh permasalahan mendasar yang dihadapi oleh mitra pengabdian mereka, **KISARA (Kita Sayang Remaja)**. KISARA kerap menghadapi kendala minimnya media edukasi yang interaktif dan berbasis partisipasi aktif. Metode sosialisasi konvensional seperti presentasi searah cenderung membuat remaja cepat bosan dan kurang terlibat.

Sebara hadir sebagai solusi edukasi berbasis permainan (*game-based learning*) yang disesuaikan dengan taraf perkembangan dan usia remaja melalui dua versi utama:



- **Sebara Versi 1 (Usia 10 Tahun ke atas):** Berfokus pada pengenalan dasar mengenai *consent* (persetujuan), batasan diri (*personal boundaries*), serta pengenalan bentuk-bentuk kekerasan seksual. Mekanisme permainan ini dirancang khusus untuk melatih konsentrasi dan daya pikir kritis anak sejak dini.
- **Sebara Versi 2 (Usia 12 Tahun ke atas):** Berfokus pada pendalaman kesehatan organ reproduksi, *consent*, batasan diri, dan bentuk-bentuk kekerasan seksual. Versi ini menjadi wadah diskusi terbuka yang melatih remaja agar berani menyampaikan pendapat tanpa rasa malu. Sebara versi 2 dirancang untuk remaja bermain peran atau *role play*

Inovasi dari permainan ini juga yaitu pemain bisa mendapatkan pembahasan materi dan jawaban dari pertanyaan yang terdapat pada kartu dengan cara melakukan scan barcode yang tertera di pojok kiri bawah

Penggunaan Media dan Dampak Implementasi di Sekolah

Media permainan papan Sebara dirancang secara khusus untuk digunakan oleh mitra KISARA sebagai alat bantu utama saat menyelenggarakan kegiatan sosialisasi ke sekolah-sekolah, sehingga para siswa tidak hanya duduk mendengarkan materi secara searah, melainkan dapat belajar secara aktif melalui pendekatan bermain.

Program pengabdian ini telah sukses diimplementasikan dan dijalankan di 9 sekolah dengan total remaja yang mengikuti kegiatan yaitu 253 remaja, antara lain:

1. SD 1 Angantaka
2. SDN 1 Singapadu
3. SD Tri Murti
4. SD Bali Public School
5. SMP PGRI 6 Denpasar

6. SMP PGRI 9 Denpasar
7. SMPN 7 Denpasar
8. SMP Dharma Praja
9. SMK TI Global.

Berdasarkan hasil uji coba dan pelaksanaan di lapangan, media ini terbukti efektif. Para siswa mampu memahami konsep permainan dengan mudah serta cepat menangkap materi edukasi seksual yang disampaikan melalui papan permainan Sebara. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih hidup karena para remaja terdorong untuk aktif berdiskusi dan berani menyampaikan pendapat mereka tanpa canggung. Sebanyak 96,8% peserta menyatakan kegiatan belajar sambil bermain menyenangkan dan 94,5% menyatakan materi lebih mudah dipahami melalui SEBARA.

Harapan Dampak Ke Depan

Tim PKM-PM ISI Bali bersama mitra KISARA berharap program ini dapat mengikis stereotipe masyarakat yang selama ini menganggap edukasi seksual sebagai topik tabu dan tidak penting bagi remaja. Melalui media permainan papan Sebara yang telah dirancang interaktif ini, diharapkan mitra dapat memanfaatkannya secara maksimal saat melakukan penyuluhan ke sekolah-sekolah di masa depan, sehingga edukasi seksual dapat dipahami secara lebih terbuka, sehat, dan berkelanjutan.