

## **EDUKASI ADAB PERGAULAN MELALUI PEMANFAATAN BUDAYA LOKAL “SUMANG” TERINTEGRASI KOMIK DIGITAL DALAM MEMBANGUN PEMAHAMAN DAN PENCEGAHAN PELECEHAN SEKSUAL ANAK SEKOLAH DASAR**

**Rapita Aprilia, Alpidsyah Putra, Prima Nucifera**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra,  
*Rapitaaprilia@unsam.ac.id*

### **Abstract**

Based on data from the Central Statistics Agency (BPS) regarding the high number of sexual harassment and rape cases in Aceh Province in 2024, this community service program aims to provide education on social manners and the prevention of sexual harassment among elementary school children through the integration of the local culture Sumang into digital comic media. The implementation methods consisted of several stages, namely planning, socialization, training in the development of digital comics, implementation in partner schools, mentoring, and evaluation. The results showed that teachers gained comprehensive understanding of issues related to the prevention of sexual harassment and the values of social manners within Sumang culture, as well as skills in developing digital comics based on cultural values. The implementation in three partner schools successfully improved students' understanding of forms of sexual harassment and their prevention, with an average achievement of 93%. The outputs produced included Sumang-based digital comics with copyright certification, a scientific article, posters, activity videos, and media publications. This program made a significant contribution to improving digital literacy, strengthening character education through Sumang cultural values, optimizing digital facilities in schools, and preserving local culture in elementary school environments.

*Keywords: Sexual Harassment, Social Manners, Sumang Culture, Digital Comics, Elementary School.*

### **Abstrak**

Berangkat dari data badan pusat statistik tentang tingginya kasus pelecehan seksual dan pemerkosaan di Provinsi Aceh tahun 2024, Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi adab pergaulan dan pencegahan pelecehan seksual anak di Sekolah Dasar melalui integrasi budaya lokal Sumang ke dalam media komik digital. Metode pelaksanaan meliputi tahapan perencanaan, sosialisasi, pelatihan pengembangan komik digital, implementasi di sekolah mitra, pendampingan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan guru memperoleh pemahaman komprehensif mengenai isu pencegahan pelecehan seksual dan nilai adab pergaulan dalam budaya Sumang, serta keterampilan dalam mengembangkan komik digital berbasis nilai budaya. Implementasi di tiga sekolah mitra berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap bentuk pelecehan seksual dan pencegahannya dengan capaian rata-rata 93%. Luaran yang dihasilkan berupa produk komik digital berbasis Sumang bersertifikat HKI, artikel ilmiah, poster, video kegiatan, serta publikasi media massa. Program ini berkontribusi nyata dalam meningkatkan literasi digital, penguatan pendidikan karakter melalui nilai budaya sumang, optimalisasi sarana prasarana digital di sekolah, serta pelestarian budaya lokal di lingkungan Sekolah Dasar.

*Keywords: Pelecehan Seksual, Adab Pergaulan, Budaya Sumang, Komik Digital, Sekolah Dasar.*

## PENDAHULUAN

Pelecehan seksual merupakan salah satu bentuk kekerasan terhadap anak yang masih menjadi persoalan serius di Indonesia maupun dunia. UNICEF (2021) melaporkan bahwa satu dari empat anak perempuan dan satu dari enam anak laki-laki di dunia pernah mengalami pelecehan seksual sebelum berusia 18 tahun. Di Indonesia, data BPS (2023) menunjukkan bahwa kasus kekerasan seksual meningkat hampir 24% dibandingkan tahun sebelumnya, dengan Provinsi Aceh menempati peringkat pertama kasus pelecehan seksual anak. Data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA, 2024) melalui SIMFONI PPA juga mencatat bahwa 46% kasus kekerasan yang dilaporkan adalah pelecehan seksual, dan mayoritas korbannya adalah anak usia sekolah dasar hingga remaja.

Minimnya edukasi seksual formal serta kurangnya pemahaman anak tentang batasan tubuh dan adab pergaulan membuat mereka rentan menjadi korban (Pratiwi, 2020). Padahal, Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sarat dengan nilai moral dan etika. Salah satunya adalah budaya *Sumang* yang hidup dalam masyarakat Gayo di Aceh. *Sumang* merupakan seperangkat norma yang mengatur tata cara berinteraksi, menjaga kesopanan, dan melarang perilaku tidak pantas (Ismail, 2018). Nilai-nilai dalam *Sumang* dapat menjadi filter terhadap pergeseran pergaulan di era globalisasi, terutama untuk anak usia sekolah dasar yang sedang membentuk karakter dan identitas diri.

Di sisi lain, kemajuan teknologi digital menuntut pendidikan untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang inovatif. Media komik digital dinilai efektif sebagai sarana pendidikan

karakter karena bersifat visual, menarik, dan mudah dipahami oleh anak (Novianti & Firmansyah, 2020). Dengan mengintegrasikan nilai *Sumang* ke dalam komik digital, pendidikan adab pergaulan dapat dikemas secara kontekstual, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini difokuskan pada:

1. Memberikan edukasi adab pergaulan berbasis nilai *Sumang* untuk mencegah pelecehan seksual anak sekolah dasar.
2. Meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan komik digital berbasis budaya lokal.
3. Mengoptimalkan fasilitas digital sekolah (Chromebook) untuk mendukung pembelajaran inovatif.
4. Melestarikan budaya lokal melalui integrasi nilai *Sumang* dalam pendidikan dasar.

## METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Kota Langsa dengan mitra utama Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus I Cut Mutia yang terdiri dari 7 sekolah dasar. Partisipan kegiatan meliputi 40 guru, 3 kepala sekolah, 7 mahasiswa pendamping, serta lebih dari 90 siswa sekolah dasar di tiga sekolah mitra.

Tahapan pelaksanaan meliputi:

Perencanaan dan FGD: pemetaan kebutuhan mitra, survei fasilitas digital, serta penyusunan desain program berbasis Problem-Based Approach dan Asset Mapping.

Sosialisasi: penyampaian materi tentang bentuk pelecehan seksual, nilai

budaya *Sumang*, serta strategi pencegahan di sekolah.

Pelatihan: guru dilatih menyusun alur cerita, mendesain tokoh, dan mengembangkan komik digital berbasis *Sumang*.

Implementasi: komik digital diujicobakan di tiga sekolah mitra dengan bantuan Chromebook.

Pendampingan: guru dan mahasiswa mendampingi siswa dalam membaca komik, diskusi nilai, dan asesmen pemahaman.

Evaluasi: dilakukan melalui asesmen digital (*Wordwall*), diskusi kelompok, serta refleksi bersama guru.

Instrumen pengumpulan data meliputi kuesioner pemahaman dan wawancara reflektif dengan guru. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase capaian, sementara data kualitatif dianalisis dengan pendekatan tematik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi berhasil meningkatkan pemahaman guru mengenai isu pelecehan seksual anak. Hasil kuesioner menunjukkan 96% guru memahami hakikat budaya *Sumang* dan 97% mampu mengaitkan nilai tersebut dengan strategi pencegahan pelecehan seksual di sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian Aini (2019) yang menyebutkan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal dapat menjadi instrumen efektif dalam pendidikan karakter.

### Pelatihan

Guru dilatih untuk mengembangkan komik digital dengan tahapan penyusunan alur cerita, desain tokoh, dan integrasi pesan edukatif. Seluruh peserta berhasil menghasilkan draf komik sederhana. Hasil observasi

menunjukkan 90% guru mampu mengintegrasikan nilai *Sumang* dalam cerita. Temuan ini memperkuat pendapat Novianti & Firmansyah (2020) bahwa media komik digital meningkatkan motivasi guru dalam menciptakan pembelajaran inovatif.

### Implementasi Komik Digital Budaya Sumang

Implementasi komik digital dilaksanakan di SDN 1 Paya Bujuk Tunong, SDN 1 Karang Anyar, dan SDN Gedubang Jawa. Hasil asesmen digital menunjukkan 93% siswa memahami pesan tentang adab pergaulan dan pencegahan pelecehan seksual. Siswa juga lebih antusias membaca komik dibandingkan teks naratif biasa. Temuan ini konsisten dengan penelitian Yulianti (2021) yang menyatakan bahwa media visual interaktif efektif meningkatkan pemahaman anak pada materi sensitif.

### Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan oleh guru dan mahasiswa memastikan proses implementasi berjalan kondusif. Guru menyatakan media ini sangat membantu karena sebelumnya mereka tidak memiliki sumber belajar kontekstual mengenai adab pergaulan. Evaluasi FGD menunjukkan 95% guru berniat menggunakan komik digital dalam pembelajaran rutin.

Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal *sumang* dalam media digital mampu menjawab dua tantangan sekaligus: degradasi moral generasi muda dan kebutuhan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. *Sumang* terbukti relevan sebagai sumber pendidikan karakter, sementara komik digital membuatnya lebih mudah diterima anak. Kontribusi program ini mendukung pencapaian SDG 4 (Quality

Education) serta Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi dalam penguatan pendidikan karakter dan literasi digital.

## KESIMPULAN

Program pengabdian berbasis komik digital *Sumang* berhasil meningkatkan pemahaman guru dan siswa tentang adab pergaulan dan pencegahan pelecehan seksual. Komik digital terbukti efektif, dengan capaian siswa rata-rata 93%. Selain memberikan keterampilan baru bagi guru, program ini juga mengoptimalkan sarana digital sekolah dan melestarikan budaya lokal.

Saran: Sekolah dasar mitra perlu melanjutkan pemanfaatan komik digital secara rutin dan memperluas distribusinya ke sekolah lain di Kota Langsa. Guru juga perlu didorong untuk terus berinovasi dengan mengembangkan konten digital berbasis budaya lokal sesuai kebutuhan siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat Kemendikbudisaintek, LPPM Universitas Samudra, KKG Gugus I Cut Mutia, sekolah mitra, serta mahasiswa PGSD Universitas Samudra yang telah mendukung kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2019). Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 45–56.
- BPS. (2023). *Statistik Kriminal Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Ismail, Z. (2018). *Budaya Sumang*

*sebagai Filter Sosial Masyarakat Gayo*. Banda Aceh: Unsyiah Press.

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA). (2024). *Laporan Tahunan SIMFONI PPA*. Jakarta.

Novianti, R., & Firmansyah, A. (2020). Digital Comics as a Medium for Character Education. *Journal of Education and Learning*, 14(2), 123–135.

Pratiwi, D. (2020). Pentingnya Edukasi Seksual pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 5(2), 99–108.

Sukardi. (2004). *Metodologi Pengabdian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

UNICEF. (2021). *Child Protection from Violence, Exploitation and Abuse*. New York: UNICEF.

Yulianti, S. (2021). Efektivitas Media Komik Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Anak tentang Pendidikan Karakter. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 201–215.