



Pengembangan Alat Permainan Edukatif Smart Sexual untuk Meningkatkan Pengetahuan Seksual Anak

Diah Ayu Safitri

Madrasah Ibtidaiyah Al Huda Babalan Kidul Bojong Pekalongan
diahayu.safitri2513@gmail.com

Abstrak

Pendidikan seksual yang masih dianggap hal tabu sudah seharusnya diberikan sejak usia dini, agar anak dapat membentengi diri dari tindak perilaku pelecehan seksual. Inovasi dan kreasi yang mengikuti era digital sudah seperlunya di gencarkan seperti halnya APE berbasis aplikasi edukasi seperti materi edukasi mengenai pendidikan seksual untuk anak usia dini. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan alat permainan edukatif SMART SE untuk meningkatkan pengetahuan seksual anak di kelompok B TK Pertiwi Bojong Lor. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) mengungkap proses pengembangan Borg & Gall dengan subyek penelitian adalah Siswa Kelompok B TK Pertiwi Bojonglor sebanyak 15 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif dalam proses pengembangan produk dan kelayakan produk yang dihasilkan. Hasil penelitian uji kelayakan APE Smart Se berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh presentase 95,83% masuk kedalam kategori "sangat layak" dan penilaian ahli media memperoleh skor 46 dengan presentase 95,83% masuk kedalam kategori "sangat layak". Pada uji pra sebelum menggunakan aplikasi Smart SE mendapatkan skor presentase 43,75% masuk kedalam kategori BB (belum berkembang) dan MB (mulai berkembang). Adapun hasil uji coba lapangan terbatas mendapat presentase 62,50% kategori layak dan uji coba lapangan luas mendapat skor presentase 82% kategori sangat layak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, APE Smart Se, Pendidikan Seksual

Development of Smart Sexual Education (Smart Se) educational game tools to Increase Children's Sexual Knowledge

Abstract

Sexual education, which is still considered taboo, should be given from an early age, so that children can protect themselves from acts of sexual harassment. Innovation and creation that follow the digital era need to be intensified, such as APE based on educational applications such as educational materials regarding sexual education for early childhood. The aim of this research is to determine the development and feasibility of the SMART SE educational game tool to increase children's sexual knowledge in group B of Kindergarten Pertiwi Bojong Lor. This research uses a type of development research (R&D) carrying out the Borg & Gall development process with the research subjects being 15 students from Group B of Pertiwi Bojonglor Kindergarten. Data collection was carried out using questionnaires, interviews, observation and documentation. Data analysis techniques are carried out using qualitative analysis and quantitative descriptive analysis in the product development process and the feasibility of the resulting product. The results of the APE Smart Se feasibility test research based on the material expert's assessment obtained a percentage of 95.83% in the "very feasible" category and the media expert's assessment obtained a score of 46 with a percentage of 95.83% in the "very feasible" category. In the pre-test before using the Smart SE application, they got a percentage score of 43.75% in the BB (not yet developed) and MB (starting to develop) categories. The results of limited field trials received a percentage score of 62.50% in the feasible category and large field trials received a percentage score of 82% in the very feasible category.

Keywords: : Early Childhood, APE Smart Se, Sexual Education

PENDAHULUAN

Anak usia dini diibaratkan lembaran kain putih yang bersih, lembaran tersebut terserah akan dibuat pola dan warna sesuai dengan bagaimana orang atau orang tua memberinya. Bila memberikan goresan gambar pola dan warna yang benar, akan bagus dan indah kain tadi atau diibaratkan akan benar pula pemahaman anak. Sebaliknya apabila goresan pola dan warna salah maka kain tersebut akan menjadi tidak memiliki nilai keindahan, begitupun dengan anak bila tidak mendapatkan pendidikan yang kurang baik. Untuk itu sudah seharusnya anak usia dini mendapatkan pendidikan seksual yang benar. Masa anak-anak adalah masa golden age.

Anak usia dini mendapatkan pendidikan seksual yang baik dan secara benar, maka ketika anak beranjak remaja sampai dengan dewasa akan mempunyai pemahaman seksual yang benar. Sebaliknya bila anak mendapatkan penjelasan seksual yang salah pada masa remaja hingga dewasa anak mempunyai pemahaman yang salah. Peletakan pondasi pemahaman tentang pendidikan seksual haruslah kokoh dan tidak rapuh guna bekal kehidupan anak kedepannya. Tujuan pendidikan seksual adalah menyiapkan insan yang mampu berjalan dalam roda kehidupan dengan baik dan mampu beradaptasi dengan lingkungannya serta dapat bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Utamanya bagi anak dalam masa emas yang akan menjadi pondasi dan bekal bagi kehidupan sebagai langkah preventif dalam melindungi anak dari banyaknya berbagai kekerasan seksual terhadap anak-anak. Selain kekerasan seksual pelecehan seksual sering terjadi tanpa disadari dan tanpa memandang jenis kelamin status, siapapun dan dimanapun menjadi target atau tujuan pelecehan seksual begitupun dengan anak usia dini. Pendidikan seksual bisa diberikan di sekolah. Tentu saja pendidikan seksual bisa diberikan di sekolah tetapi tidak semua sekolah mampu mengemban pendidikan tersebut. Sekolah memiliki berbagai kekurangan –kekurangan seperti banyak guru yang belum tahu mengenai pendidikan seks, media apa yang perlu dipersiapkan agar memudahkan memberikan pendidikan. Media pembelajaran memberikan kemudahan pada guru dan anak didik pada proses pembelajaran.

Skripsi yang ditulis oleh Dikie Perwiratama dengan judul “ Efektivitas Edukasi Seks Menggunakan Media Cased (Card Of Sex Education) Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Seks Remaja Di SMA Negeri Kota Bengkulu” tahun 2020. Hasil dari penelitiannya bahwa penggunaan cased (Card Of Sex Education) dapat meningkatkan pengetahuan tentang sex education.

Skripsi yang ditulis oleh Oktalistina dengan judul “ Pengembangan Media Pendidikan Seksual Busy Book Bagi Anak Usia Dini” tahun 2021. Hasil penelitian media Busy Book layak digunakan untuk sarana pembelajaran memperkenalkan pendidikan seksual kepada anak dimasa usia dini. Skripsi yang ditulis oleh Novi Amelia dengan judul “ Pengembangan Aplikasi Movie Maker Sebagai Media Untuk Mengenalkan Pendidikan Seksual Pada Anak Usia 5-6 Tahun, “ tahun 2019. Hasil penelitian aplikasi movie maker sangat disukai oleh anak dan movie maker yang dihasilkan mudah dipahami oleh anak tentang pentingnya menjaga diri.

Jurnal penelitian yang disusun oleh Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi dengan judul “Pengembangan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia

Dini” Dalam Jurnal For Lesson And Learning Studie tahun 2020. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu persentase 78,37 % dari ahli materi dan 92 % dari ahli media serta 97,55 % dari 6 guru. Dapat disimpulkan bahwa media flash card untuk mengenalkan warna ke anak -anak usia dini yang sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran guru di taman kanak-kanak untuk mempermudah proses pembelajaran. Jurnal yang ditulis oleh Yohannes Marryono Jamun1, Handrianus D. Momang,” Pada Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, tahun 2021. Hasil penelitian didapatkan data anakanak lebih menyenangkan atau suka dengan media pembeajaran yang berwarna dan bervariasi.

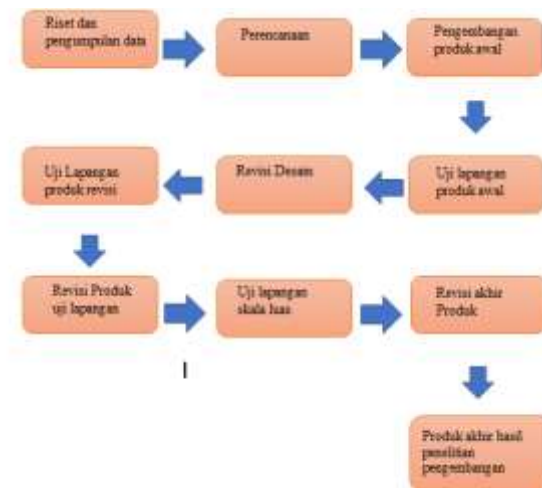
Salah satu media yang tersedia adalah APE. APE atau yang lebih dikenal dengan Alat Bermain Edukatif merupakan rangkaian peralatan bermain yang dirancang untuk merangsang perkembangan anak usia dini, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak. APE sendiri dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan materi yang diberikan. Materi yang dapat diajarkan melalui kegiatan bermain menggunakan alat APE. APE dapat meliputi materi pengenalan bagian tubuh, perbedaan fisiologi anak laki-laki dan perempuan, menutup aurat, pengenalan identitas gender, perlindungan dari kejahatan seksual yang mengarah ke pelecehan seksual dan pelatihan toilet. Cara-cara yang dapat dilakukan guru dan orang tua untuk pendidikan seks anak, seperti: (1) permainan tanya jawab, (2) melihat video pencegahan seks, (3) menggunakan gambar atau poster, (4) menggunakan lagu. Hasil perolehan data dari narasumber dengan melakukan tanya jawab yang pada tanggal 9 Mei 2023 dengan kepala sekolah TK Pertiwi Bojong Lor didapatkan data bahwa dalam pemberian pendidikan seksual kepada anak masih sebatas pemahaman dan pembiasaan sederhana seperti toilet training, bagian zona pribadi serta berpakaian. Saat ditanya apakah ada APE atau media yang mendukung lainnya, menurut penuturan kepala sekolah belum ada media yang digunakan atau APE konkret sebagai media dalam menjelaskan kepada anak dengan bermain. Media pembelajaran dapat dibuat secara kreatif dan inovatif oleh guru atau pendidik. Seperti kreasi inovasi APE Smart Se. Smart Se adalah alat permainan edukatif yang terkandung materi Pendidikan seksual yang dapat diberikan oleh orangtua atau guru kepada anak terutama dalam hal Pendidikan seksual . Smart Se adalah alat permainan edukatif berbasis aplikasi yang di akses dan digunakan pada android.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengembangan alat permainan edukatif Smart Se dalam meningkatkan pengetahuan seksual anak di kelompok B TK pertiwi Bojong Lor dan mengetahui kelayakan alat permainan edukatif Smart Se untuk meningkatkan pengetahuan seksual anak di kelompok B TK Pertiwi Bojong Lor.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian Research and Development R&D. Menurut Gay, penelitian pengembangan adalah usaha dalam membuat produk yang mampu digunakan sekolah bukan untuk menguji teori (Nusa Putra, 2013). Borg dan Gall mendefisikan penelitian pengembangan adalah proses mengembangkan dan menguji produk pendidikan. Pada

penelitian ini berpedoman pada prosedur penelitian pengembangan menurut Borg & Gall. Ada sepuluh Prosedur pengembangan sebagai berikut:



Gambar 1. Proses Penelitian Borg & Gall

Dalam penelitian ini, prosedur yang dilaksanakan meliputi 7 langkah perkembangan saja dikarenakan beberapa faktor yaitu faktor efisiensi waktu dan faktor keterbatasan biaya. Adapun tujuh langkah proses pengembangan produk sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan dan Pengumpulan Data Riset Awal

Langkah pertama yang dilakukan yaitu memunculkan ide dengan membaca referensi dari jurnal-jurnal penelitian dan buku. Kemudian, peneliti melakukan riset awal atau survey lapangan dengan dating mengunjungi TK Pertiwi Bojong Lor. Kunjungi dilakukan untuk memperoleh data awal berupa media, metode dan bagaimana pembelajaran pengenalan pendidikan seksual anak melalui observasi. Setelah mendapatkan data tersebut selanjutnya digunakan sebagai bahan penelitian terkait dengan permasalahan yang ditemukan

2. Perencanaan Produk

Setelah ditemukan permasalahan, Langkah selanjutnya yaitu peneliti Menyusun rencana pembuatan produk SMART SE dengan mencari materi-materi di dalam buku, jurnal dan sumber referensi lainnya. Setelah produk jadi, peneliti melakukan uji validasi yang dilakukan dengan ahli materi dan ahli media untuk uji kelayakan produk.

3. Pengembangan Awal Produk

Setelah produk telah direvisi dan sudah divalidasi oleh ahli media dan materi, peneliti menyiapkan rencana pembelajaran untuk melaksanakan uii terbatas.

4. Uji Lapangan Terbatas

Pada tahap uji terbatas ini peneliti mengambil 11 Anak Kelompok B TK Pertiwi Bojong Lor. Dalam uji ini peneliti melakukan pengamatan dalam proses guna perbaikan produk.

5. Perbaikan Produk Hasil Uji Lapangan Terbatas

Berdasarkan hasil dari uji terbatas,peneliti melakukan revisi produk selah dilakukan uji lapangan terbatas.

6. Uji Lapangan Luas

Pada tahapan ini, peneliti melakukan uji lapangan luas dengan mengujikan ke 22 anak kelas B TK Pertiwi Bojonglor. Peneliti melakukan pengamatan akhir sebagai kesimpulan dari uji coba produk SMART SE .

7. Revisi Akhir Produk

Setelah mendapatkan hasil dan memperoleh data-data dari melakukan uji lapangan luas, Langkah selanjutnya adalah penyempurnaan produk. Kemudian peneliti mengambil kesimpulan dari data yang ditemukan untuk uji coba produk Smart Se.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Setelah semua data terkumpul langkah selanjutnya adalah analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis model kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk perhitungan angket validasi produk dan penilaian anak. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil; dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan.

Perhitungan kelayakan produk dan hasil penilaian anak menggunakan rumus yaitu :

Tabel 1. Kelayakan Produk

| Presentase | Keterangan |
|-------------|---|
| 80 % -100 % | Sangat Layak / BSB (Berekembang Sangat Baik) |
| 60%-79% | Layak/BSH (Berekembang Sesuai Harapan) |
| 20%-59% | Tidak Layak / MB (Mulai Berkembang) |
| <20% | Sangat Tidak Layak/BB (Belum Berekembang) |

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk alat permainan berbasis teknologi Smart Se diawali dengan desain produk. Pada aplikasi Smart Se ini terdiri dari 31 slide terbagi menjadi 2 bagian yaitu bagian materi dan bagian game Desain produk ISmart Se sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 3 Bagian Materi dan Game

Pada bagian materi menjelaskan mengenai materi pemahaman pendidikan seksual anak usia dini dimulai dengan materi sebagai berikut:

1. Mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan (bagian anggota tubuh dan fungsinya, jenis kelamin, serta zona privasi anak)
2. Terbiasa menjaga kebersihan diri (mencuci tangan sehabis dari toilet atau setelah memegang alat kelaminnya)
3. Mengetahui kebutuhan diri sendiri seperti memakai pakaian yang bersih, menutup aurat dan sopan
4. Mengetahui situasi yang membahayakan diri (menghindari bentuk pelecehan seksual)
5. Menggunakan toilet dengan benar tanpa bantuan (mengetahui tempat untuk BAB dan BAK)
6. Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat seperti mandi 2 kali sehari belum
7. Melindungi diri dari percobaan kekerasan seksual seperti berteriak dan lari
8. Mengetahui siapa saja yang dapat menyentuh zona pribadi anak dan yang tidak boleh menyentuhnya
9. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa. Meminta bantuan ke orang dewasa seperti mengungkapkan penolakan ketika diajak orang tidak di kenal, diminta membuka baju dan menonton foto atau video terlarang.

Proses pembuatan produk membutuhkan laptop, software construct 2, software apk buiding, canva.com serta freepik.com untuk mendesain gambar pada aplikasi. Produk yang sudah dihasilkan kemudian dilakukan proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Pada proses validasi tersebut didapatkan hasil validasi ahli materi didapatkan skor keseluruhanya 46 dari 3 aspek dan 12 indikator yang dinilai terhadap aplikasi Smart Se dengan rata rata dalam persen 95,83 % dan masuk kedalam kategori “ sangat layak” sehingga aplikasi Smart Se dapat digunakan. Validasi selanjutnya dilakukan oleh ahli media. Validasi oleh ahli media didapatkan skor keseluruhanya 46 dari 3 aspek yaitu halaman introduction, nilai estetika, cara penggunaan dan 12 indikator yang dinilai terhadap aplikasi Smart Se dengan rata rata dalam persen 95,83 % dan masuk kedalam kategori “ sangat layak” sehingga aplikasi Smart Se dapat digunakan.

Pada proses validasi produk mendapatkan masukan dari ahli baik itu ahli materi dan media. Adapun masukan pada produk adalah mengganti tombol arah ke kanan dan ke kiri sebagai berikut:



Gambar 4 Sebelum Revisi



Gambar 5 Setelah Revisi

Setelah melewati uji validasi oleh ahli materi dan media, produk masuk ke tahap uji coba lapangan terdiri dari uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan luas. Tetapi sebelum pelaksanaan uji lapangan terbatas terlebih dahulu dilakukan uji pra sebelum menggunakan alat permainan edukatif Smart Se. Hasil uji lapangan terbatas pada produk aplikasi Smart Se pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Terbatas

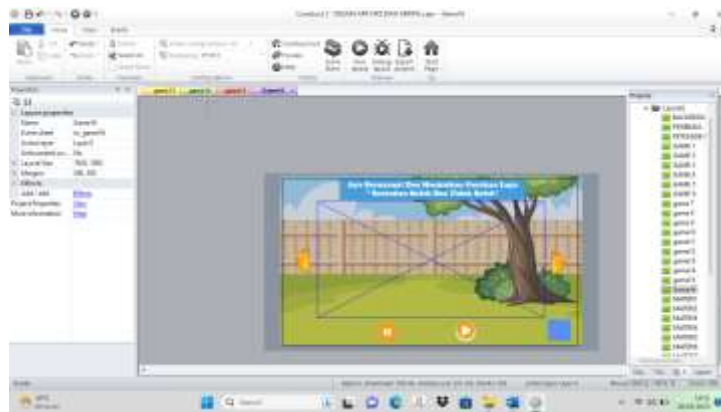
| No | Nama | Uji Terbatas % |
|----|------------|----------------|
| 1 | Adiba | 66,60% |
| 2 | Ahmad | 60,41% |
| 3 | Moza | 68,70% |
| 4 | Afrian | 62,50% |
| 5 | Bisma | 64,50% |
| 6 | Friska | 60,41% |
| 7 | Fakhri | 60,41% |
| | Rata- rata | 62,50 % |

Menunjukkan bahwa total kemampuan peserta didik pada uji terbatas rata-rata presentase adalah 62,50 % menunjukkan bahwa 7 peserta didik mengalami perkembangan atau peningkatan dalam kemampuan pendidikan seksual dari sebelum menggunakan aplikasi Smart Se. Sebelum menggunakan aplikasi Smart Se terlihat pada tabel berikut.

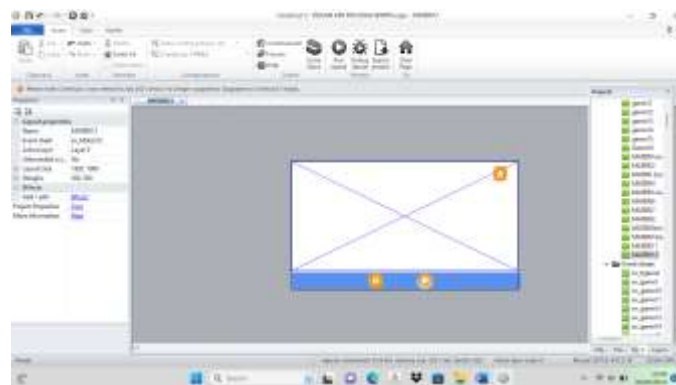
Tabel 3 Hasil Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aplikasi

| No | Nama | Prapenggunaan | Uji Terbatas % | Kenaikan % |
|----|--------|---------------|----------------|------------|
| 1 | Adiba | 45,80% | 66,60 % | 20,80% |
| 2 | Ahmad | 43,75% | 60,41% | 16,66% |
| 3 | Moza | 43,70% | 68,70% | 25% |
| 4 | Afrian | 45,80% | 62,50% | 16,70% |
| 5 | Bisma | 47,90% | 64,50% | 16,60% |
| 6 | Friska | 43,75% | 60,41% | 16,66% |
| 7 | Fakhri | 41,66% | 60,41% | 18,75% |

Pada proses uji terbatas produk mengalami revisi pada bagian slide materi 12 yaitu dengan menghapus background pada latar video seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 6. Sebelum Revisi



Gambar 7 Setelah Revisi

Tahap selanjutnya adalah uji lapangan luas melibatkan 15 anak didik kelompok B TK Pertiwi Bojonglor. Hasil yang didapatkan pada uji lapangan luas adalah bahwa ada perubahan atau peningkatan dalam pengetahuan pendidikan seksual anak setelah menggunakan aplikasi Smart Se . Tabel di atas di dapatkan total skor 591 dengan rata – rata skor 39.4 dari 15 anak.Rata rata presentase dari 15 anak adalah 82 % . Skor tertinggi terdapat pada presentase 91.66 % dan presentase terendah ada pada 72.91 % . Dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Lapangan Luas

| No | Nama | Uji Coba Luas % |
|----|--------|-----------------|
| 1 | Adiba | 85.41% |
| 2 | Ahmad | 81.25% |
| 3 | Moza | 81.25% |
| 4 | Afrian | 87.50% |
| 5 | Bisma | 91.66% |
| 6 | Friska | 81.25% |
| 7 | Fakhri | 72.91% |
| 8 | Larisa | 83.33% |
| 9 | Fattah | 89.58% |
| 10 | Naila | 79.16% |
| 11 | Nabila | 81.25% |
| 12 | Selfia | 81.25% |
| 13 | Talita | 83.33% |
| 14 | Sofi | 75% |
| 15 | Nayli | 77% |

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam uji coba lapangan luas ini mendapatkan hasil yang positif dari anak-anak dan masuk ke dalam kategori “ Sangat Layak” untuk digunakan dalam meningkatkan pengetahuan pendidikan seksual anak usia dini. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan dalam pengetahuan pendidikan seksual anak usia dini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 Peningkatan Pengetahuan Pendidikan Seksual Anak

| No | Nama | Perolehan <i>Pra menggunakan Smart Se</i> % | Uji Coba Luas % | Angka Kenaikan % |
|----|--------|---|-----------------|------------------|
| 1 | Adiba | 45,80% | 85.41% | 39.61% |
| 2 | Ahmad | 43,75% | 81.25% | 37.50% |
| 3 | Moza | 43,75% | 81.25% | 37.50% |
| 4 | Afrian | 45,80% | 87.50% | 41.70 % |
| 5 | Bisma | 47,90% | 91.66% | 43.76 % |
| 6 | Friska | 43,75% | 81.25% | 37.50% |
| 7 | Fakhri | 41,66% | 72.91% | 31.25 % |
| 8 | Larisa | 39,50% | 83.33% | 43.83% |
| 9 | Fattah | 45,80% | 89.58% | 43.78% |
| 10 | Naila | 41,60% | 79.16% | 37.56% |
| 11 | Nabila | 37,50% | 81.25% | 43.75% |
| 12 | Selfia | 43,75% | 81.25% | 37.55% |
| 13 | Talita | 45,80% | 83.33% | 37.53% |
| 14 | Sofi | 41,60% | 75% | 33.40% |
| 15 | Nayli | 39,50% | 77% | 37.50% |

Pada tabel diatas dapat dilihat anak mengalami kenaikan sebelum menggunakan aplikasi Smart Se dan sesudah menggunakan aplikasi Smart Se pada proses pembelajaran pendidikan seksual untuk anak

usia dini. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan aplikasi Smart Se, sangat layak digunakan untuk meningkatkan pengetahuan pendidikan seksual anak usia dini.

SIMPULAN

Pengembangan alat permainan edukatif berbasis aplikasi yaitu Smart Se melalui proses perencanaan produk Pengembangan dilakukan dengan melakukan research terlebih dahulu, kemudian melakukan pengembangan produk dan validasi kepada para ahli materi dan ahli media, melakukan uji lapangan terbatas, revisi produk, uji lapangan luas, dan hasil produk. Pengembangan aplikasi Smart Se ini menggunakan computer, soft ware construct 2, software apk building untuk mengekstrak file dari construct menjadi format apk, kemudian pada proses pembuatan desain menggunakan web site desain online yaitu canva.com dan freepik.com. Produk yang dihasilkan mendapat presentase oleh ahli materi sebesar 95, 83 % kategori “sangat layak” dan ahli media dengan presentase 95, 83 % kategori “sangat layak”. Uji lapangan terbatas dan luas mendapatkan hasil presentase kategori “layak” dan “sangat layak”. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan alat permainan edukatif Smart Se memiliki kelayakan pada kategori “Sangat Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprita, N., & Kurniah, N. (2021). Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Pada Anak Kelompok A PAUD Kota Bengkulu). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 50-63.
- Asmoro, Guno. (2006). *Sex Education For Kids*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Fitriani, D., Fajriah, H., & Wardani, A. (2021). Mengenalkan Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Buku Lift The Flap “Auratku”. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 7(1), 33-46.
- Imami, F. (2019). *Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Pengetahuan Seksual Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Ceria Demangan Yogyakarta (Doctoral Dissertation, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta)*.
- Fathurrofiq. (2014). *Sexual Quotient*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Gandeswari, K., Husodo, B. T., & Shaluhiah, Z. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Orangtua Dalam Memberikan Pendidikan Seks Usia Dini Pada Anak Pra Sekolah Di Kota Semarang. *Jurnal Kesehatan Masyarakat (Undip)*, 8(3), 398-405.
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Irsyad, M. (2019). Pendidikan seks untuk anak usia dini: tindakan pendampingan dan pencegahan. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 73-86.
- Isnaeni, R. F., & Latipah, E. (2021). Perkembangan Seksual Anak Usia Dini (0-6 Tahun) Dan Stimulusnya. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 252-262.

Kusuma, Veronika. (2021). Pendidikan Seksualitas Untuk Anak. Yogyakarta: Griya Pustaka Utama

M.Fadlillah. (2018). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Prenada Media Group

Sri Estri Wuryani Diwandono. (2008). Pendidikan Seks Untuk Keluarga. Jakarta: Indeks

Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Jakarta: CV. Alfabeta