efektivitas

by Miselina Obsesi

Submission date: 04-Dec-2021 10:54AM (UTC+0700)
Submission ID: 1720103745
File name: uk_Mengenalkan_Pendidikan_Seks_Anak_Usia_Dini-Misselina-UNS.docx (482.89K)
Word count: 4281
Character count: 28353

olume x Issue x (xxxx) Pages x-xx
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Efektivitas Aplikasi Sex Kids Education untuk Mengenalkan Pendidikan Seks Anak Usia Dini

isselina Madya Gerda[1]✉ , Siti Wahyuningsih[2]✉, Nurul Kusuma Dewi[3]✉
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret Surakarta
DOI:

bstrak

Kasus kekerasan seksual pada anak yang terjadi di Indonesia terus mengalami peningkatkan, hal ini menyadarkan banyak elemen masyarakat yang tergerak untuk mengembalikan fungsi pendidikan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan pengembangan media aplikasi game edukasi S *Kids Education* berbasis android pada pengetahuan pendidikan seks anak usia dini. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun di TK Marsudisiwi Surakarta, TK NDM Sondakan Surakarta, TK Aisyiyah Boyolali, A media, Materi, Informatika dan Guru. Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian engembangan *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian pengembangan ini mengacu pada model AD E (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil uji keefektifan pada nilai *pre-test* diperoleh 45,83 dan *post-test* 66,37 yang berarti terdapat perubahan yang signifikan antara skor *pre-test* dengan skor *post-test*, hasil uji normalitas 0,674, Hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikan 0,00. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji keefektifan yakni terdapat peningkatan pada pengetahuan pendidikan seks anak usia dini setelah implementasi media game edukasi *Sex Kids Education*.

Kata Kunci: *pendidikan seks; anak usia dini; game edukasi.*

bstract

Cases of sexual violence in children that occur in Indonesia continue t increase, this awakens many elements of society that are moved to restore the function of education. The purpose of this study is to find out the effectiveness of the development o android-based sex kids education game application media on early childhood sex education knowledge. The subjects of the study were children aged 5-6 years in TK Marsudisiwi Surakarta, TK NDM Sondakan Surakarta, TK Aisyiyah Boyolali, Medi Materials, Informatics and Teacher Experts. The research method sed is research development research and development (R&D). This development research procedure refers to the model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and valuation). The effectiveness test results on the pre-test score were obtained 45.83 and post-test 66.37 which means there was a significant change between the pre-test score and the po test score, the normality test sult was 0.674, the hypothesis test result obtained a significant value of 0.00. It can be concluded based on the results of effectiveness tests that there is an increase in early childhood sex education knowledge after the implementation of sex kids education education game media.

Copyright (c) 2021 Misselina Madya Gerda, Siti Wahyuningsih, Nurul Kusuma Dewi
✉ Corresponding author :
mail Address : miselinamadyagerda20@gmail.com (Surakarta, Jawa Tengah)
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

PENDAHULUAN

Pengajaran pendidikan seks pada anak saat ini diperlukan guna mengembalikan fungsi pendidikan. Maraknya kasus kekerasan seksual yang terjadi di Indonesia, menyadarkan banyak elemen masyarakat yang tergerak untuk mengembalikan fungsi pendidikan. Pendidikan seksual merupakan proses pengajaran dan pembelajaran yang difokuskan pada pengajaran dan pembelajaran berbasis kurikulum tentang aspek kognitif, emosional, fisik dan sosial seksualitas. Tujuan pendidikan seksual untuk membekali dan menyadarkan anak pentingnya menjaga kesehatan, kesejahteraan dan martabat mereka dengan penanaman cara perlindungan diri dalam mengembangkan hubungan sosial dan seksual yang baik, (UNESCO, 2018). Pertemuan delegasi pendidikan sedunia di New York tahun 2002 melahirkan deklarasi *A World Fit For Children* (menciptakan dunia yang layak bagi anak) ada empat hal yang menjadi deklarasi tersebut. Pada point ketiga disebutkan *Protecting against abuse, exploitation and violence* (perlindungan terhadap perlakuan kekerasan seksual dan eksploitasi). Deklarasi ini merupakan upaya untuk menjauhkan anak-anak dari segala sesuatu yang dapat mengganggu kondisi fisik, psikologi dan sosial anak. Realita yang terjadi dilapangan tidak sedemikian rupa, banyak anak-anak yang menjadi korban kekerasan seksual (Goals dalam UNICEF, 2002). Alucyana mengutip simpulan Madani bahwa pendidikan seks anak usia dini yaitu pengenalan pendidikan seks yang disesuaikan dengan usia anak. Adapun pengenalan pendidikan seks meliputi pengenalan fungsi alat seksual dan memelihara organ intim, penanaman pentingnya menjaga diri dan mengenalkan bahaya dan resiko pergaulan tidak sehat yang berdampak pada masalah seksual (Alucyana,2020). Gunarsa menyatakan bahwa penyampaian materi pendidikan seks disesuaikan sejak usia dini, penyampaian dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan disesuaikan dengan kebutuhan, umur, serta daya tangkap pada anak (Gunarsa dalam Alucyana,2020).

Tujuan pendidikan seks secara umum, sesuai dengan kesepakatan Internasional *Conference of sex education and family planning* tahun 1962 adalah untuk menghasilkan manusia-manusia dewasa ketika menjalankan kehidupan yang bahagia dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Adapun tujuan dasar pendidikan seks yakni menjaga kesinambungan ekstensi (keberadaan) umat manusia di dunia. Pendidikan seks memiliki tujuan utama yakni melahirkan individu-individu yang senantiasa dapat menyesuaikan diri dengan masyarakat dan lingkungannya, serta bertanggung jawab baik terhadap dirinnya maupun orang lain.

Program pendidikan seks anak usia dini dijelaskan dalam buku pedoman "Aku dan Kamu"(PKBI Pusat, 2008). Program pendidikan seks adalah program kecakapan hidup kesehatan reproduksi dan seksualitas dengan sasaran anak usia 4-6 tahun. Program ini penting dalam rangka memberikan landasan dasar bagi anak untuk mengembangkan sikap positif dan keterampilan hidup diantarannya terkait dengan hubungan sosial,pencegahan kekerasan seksual, kesehatan reproduksi dan seksualitas sejak usia dini. Materi pendidikan seks pada buku pedoman ini memuat mengenai identitas diri, ciri-ciri aku dan kamu, kelebihanku dan kelebihanmu, jenis kelamin, anggota tubuh dan fungsi, bagian tubuh yang boleh disentuh dan tidak, cara merawat dan memelihara tubuh, cara melindungi diri (Sumartono, 2008.)

Pentingnya penanaman seks pada anak tidak hanya difokuskan pada upaya preventif, dapat diketahui kasus kekerasan seksual yang terjadi pada anak usia dini dalam kondisi kritis dan darurat. Berdasarkan data statistik pada Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (Simfoni-PPA) per-November 2020 kasus di Jawa Tengah, 207 kasus tersebar di wilayah Solo Raya, diantarannya 33 kasus di Surakarta, 55 kasus di Sukoharjo, 33 kasus di Boyolali, 32 kasus di Karanganyar, 13 kasus di Wonogiri, 8 kasus di Sragen, 33 kasus di Klaten (Kemenppa.go.id, 2020). Kasus yang terus mengalami peningkatan, tidak diimbangi dengan penanaman pendidikan seks. Hal tersebut dapat memicu kasus kekerasan seksual pada anak.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Berkesinambungan dengan permasalahan kasus kekerasan seksual pada anak yang terjadi di Indonesia, peneliti memperoleh data di lapangan yang diperoleh dengan analisis deskriptif melalui wawancara kepada Guru di TK NDM Sondakan Surakarta. Diperoleh temuan-temuan permasalahan, yakni belum terdapat media pembelajaran yang mengenalkan pendidikan seks pada anak usia dini. Peneliti melakukan perbandingan hasil uji lapangan dengan hasil studi literatur. Hasil studi literatur menunjukan bahwa metode pendekatan pendidikan seks di Indonesia masih bersifat konvensional yakni melalui pendekatan ceramah, kegiatan penyuluhan yang dilakukan belum maksimal dalam penggunaan teknologi dan media digital (Rimawati & Nugraheni, 2019). Hasil penelitian lain menunjukan bahwa pemanfaatan android sebagai media pembelajaran pendidikan seks yakni, antara lain; (1) Hasil penelitian Fadillah dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Sex Education* Berbasis Android untuk Anak Usia Dini dengan Metode V-Model" memiliki beberapa kelebihan diantaranya; Desain materi dan objek yang disesuaikan dengan karakteristik anak dengan mengkombinasikan komposisi warna cerah dan tulisan font yang unik, Diimplementasikan menggunakan software eclipse, aplikasinya ringan untuk dijalankan pada sistem android, presentase kelayakan mencapai 92-95% (Padillah, 2018); (2) Hasil Penelitian Meivi pada penelitiannya yang berjudul "Efektivitas Game Edukasi sebagai Media Sosialisasi bagi Anak Usia Dini" menunjukan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan permainan edukasi dengan hasil presentase sebesar 89% dan 88% menyebutkan bahwa permainan menampilkan konten yang edukatif dan dapat meningkatkan pemahaman anak (Meivi, 2018).

Berdasarkan hasil perbandingan studi literatur dan uji lapangan, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan media yang mampu menjawab tantangan perkembangan teknologi. Diperlukan pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi yang dikonsep dengan lebih menarik, penuh fantasi dan interaktif (Rimawati &Nugraheni, 2019). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaku,2013). Hasil kedua penelitian yang dilakukan Meivi dan Fadillah merupakan pengembangan media yang mampu menjawab tantangan perkembangan teknologi saat ini. Pada pengembangan aplikasi permainan game edukasi yang dikembangkan kedua peneliti tersebut belum dilengkapi dengan fitur *screen time.*

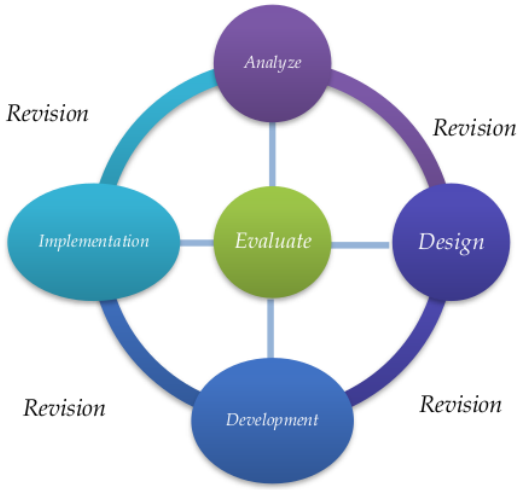
Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaaran digital dalam mengenalkan pendidikan seks anak usia dini dengan memanfaatkan aplikasi *Game-Based Learning* (GBL). Media Aplikasi ini dirancang dilengkapi dilengkapi fitur *screen time* guna menjawab tantangan perkembangan teknologi dan menginovasi pengembangan aplikasi yang sudah dikembangkan di Indonesia. Fitur *screen time,* atau *times out* dirancang disesuaikan dengan kebutuhan anak dan menjadikan orang tua tidak khawatir anak-anak mereka menghabiskan waktu terlalu banyak menggunakan smartphone. Materi pada aplikasi difokuskan pada anak usia 5-6 tahun. Media aplikasi *Sex Kids Education* memuat materi pendidikan seksual anak yang mengadaptasi teori Psikoseksual Sigmend Freud yang difokuskan pada tahap *phallic*. Freud menyatakan pada tahap *phallic* rasa ingin tahu anak mengalami perkembangan pesat yang berpusat pada kelamin mereka sendiri (Freud dalam Irsyad, 2019).

METODOLOGI

Metode penelitian yang diguanakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development)* disingkat dengan (R&D). Model Penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini mengadaptasi model ADDIE dari Robert Branch (2009). Tujuan peneliti menggunakan model ini yakni untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi game edukasi *Sex Kids Education* berbasis android, guna mengetahui keefektifan media aplikasi *sex kids education*. Terdapat lima tahapan pengembangan model ADDIE diantaranya yaitu; *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Branch, 2009). Populasi dari penelitian ini adalah Sekolah PAUD di Surakarta. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan *Cluster Random Sampling*. Sampel penelitian ini adalah tiga

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

PAUD di TK NDM Sondakan Surakarta, TK Marsudisiwi Surakarta dan TK Aisyiyah 1 Pandeyan. Teknik pengumpulan data melalui tahapan studi pendahuluan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, uji validasi *expert judgement*, wawancara semi terstruktur, uji coba skala kecil, uji coba skala besar, dokumentasi. Teknik analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari analisis pendahuluan terkait permasalahan kasus kekerasan seksual, wawancara pada guru, komentar dan saran perbaikan aplikasi dari Ahli materi, media, dan informatika, serta respon positif guru terhadap kelayakan aplikasi. Data kuantitatif terdiri dari skor angket penilaian uji kevalidan aplikasi dari ahli materi pendidikan seks, media pembelajaran anak usia dini dan informatika, skor pengisian angket respon guru, skor hasil belajar anak pada uji skala kecil dan uji skala besar.



Gambar 1. Prosesdur Pengembangan Aplikasi Sex Kids Education untuk Pendidikan Seks Anak Usia Dini

(Sumber: Branch,2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Seks Anak Usia Dini

Maraknya kasus kekerasan seksual pada anak usia dini menjadikan keharusan menanamkan pendidikan seks pada anak. Pendidikan seks sudah seharusnya dimulai sejak dini secara bertahap dan berkesinambungan (Gunarsa dalam Alucyana,2020). Pendidikan seks dapat diartikan sebagai upaya pengajaran dan pemahaman pada anak agar terbebas dari kebiasaan yang menyimpang ke arah penyimpangan seksual (Pitkof,2015). Pengenalan pendidikan seks pada anak difokuskan pada upaya pemahaman pada anak mengenai fungsi-fungsi alat seksual dan pemahaman pentingnya menjaga dan memelihara organ intim mereka, disamping itu juga diberikan pemahaman mengenai resiko pergaulan yang tidak sehat terhadap kesehatan organ reproduksi (Boyke dalam Madani, 2003).

Sigmend freud (1856-1939) membagi tahapan perkembangan seksual menjadi 5 tahapan yang dicantumkan dalam teori psikoseksual diantaranya; (1) Fase *Oral* (usia 0-1,5 tahun) pada fase ini organ seksual yang disenangi anak yakni organ oral (mulut). Pada fase ini anak mengembangkan rasa kepercayaan dan kenyamanan dirinya melalui stimulasi oral; (2) Fase *Anal* (usia 1,5-3 tahun) pada fase ini libido menjadi organ seksual yang disenangi anak. Fungsi utama libido adalah pada pengendalian kandung kemih dan buang air besar. Pada fase ini anak mencapai kepuasan ketika mampu menahan dan mengeluarkan *faeces* (kotoran) yang menimbulkan rasa nikmat; (3) Fase *Phallic* (usia 3-5 tahun) pada fase ini fokus utama anak yakni pada alat kelamin, anak mulai mengenal perbedaan jenis kelamin. Pada fase ini rasa ingin tahu pada anak mengalami peningkatan yang ditandai oleh sikap dan perilaku anak yang dipengaruhi munculnya *oedipus complex* yang diikuti fenomena *castration anxiety*

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

(kecemasan terpotongnya penis) pada laki-laki dan *penis envy* (kecemburuan penis) pada perempuan; (4) Fase laten (usia 5-12 tahun/ pubertas) pada fase ini libido seakan "tidur" dan akan bangkit laki dengan kekuatan penuh kelak di masa pubertas; (5) Fase genital (usia 12 tahun-pubertas) yang merupakan tahapan akir dari tahap psikoseksual. Pada fase ini seseorang mengalami perubahan yang besar dalam dirinya, pada masa ini seseorang akan mengembangkan minat seksual pada lawan jenis yang bertujuan untuk menetapkan keseimbangan antara berbagai kehidupan.

Bentuk-bentuk pendidikan seks kepada anak usia dini disesuaikan dengan tahapan dan usianya diantaranya seperti; (1) Pengenalan anggota tubuh dengan nama yang tepat serta menjelaskan konsep pribadi anak (18 bulan-3 tahun); (2) Pengenalan perbedaan jenis kelamin (4-5 tahun) (Handayani, 2008). Menurut Didik Hermawan terdapat empat manfaat pendidikan seks anak usia dini diantarannya; (1) Anak akan memahami perubahan-perubahan yang sedang terjadi pada dirinya baik perubahan biologis, psikologis dan psikoseksual; (2) Anak dapat mengenal fungsi alat kelaminnya dan cara merawatnya;(3) Anak mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang etika dan berbagai perilaku seksual yang menyimpang yang harus dihindari; (4) Anak memahami berbagai akibat dari penyalahgunaan alat kelamin yang akan membahayakan kesehatannya baik secara fisik maupun psikis.

Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Sex Kids Education*

Meningkatnya kecanggihan teknologi pada Abad 21 atau sering dikenal dengan abad digital. Pada abad ini manusia tidak dapat terlepas dari teknologi dalam menjalankan kehidupannya. Salah satunya adalah anak-anak secara tidak sadar mereka dibesarkan pada lingkungan yang tidak dapat terlepas akan teknologi (Bers, 2019). Kemajuan dan kecanggihan teknologi memiliki dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan dan dunia pembelajaran. *American Society of Training and Education* (ASTD) mendefinisikan *e-learning* sebagai proses pembelajaran yang menerapkan media digital. Hasil penelitian di Jepang diketahui bahwa kemampuan adaptasi anak terhadap teknologi lebih tinggi dibandingkan dengan buku teks, hal ini dikarenakan proses belajar anak lebih menyenangan dan efektif menggunakan teknologi (NAEYC,2012). Keuntungan pembelajaran digital meliputi media lebih menyenangkan, menarik, meningkatkan jiwa sosialisasi pada anak, meningkatkan kemampuan bahasa baik verbal maupun non verbal, meningkatkan kosentrasi pada anak, meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep diri, mendukung perkembangan kognitif dan sosial pada anak (Munir, 2017).

Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi kini tidak hanya menggunakan komputer saja, melainkan sudah beralih menggunakan *smartphone* berbasis *android*. Sistem *android* yang terus mengalami kemajuan pesat karena android dapat dioperasikan pada beberapa alat teknologi diantarannya *gadget, tablet PC, smartphone*, dan aplikasi lain yang memiliki sistem *android* (Sittichailapa, 2015). Adriana Teodorescu dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone android* dapat membantu anak dalam memahami materi dengan lebih efektif dan menyenangkan (Sittichailapa, 2015). Keunggulan menggunakan *smartphone* android, aplikasi ini dapat mudah digunakan, murah, *open platform, compatible* dan *accessible*, sehingga anak dapat belajar dengan mudah dimanapun.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menginovasi dengan mengembangkan aplikasi game edukasi *Sex Kids Education* dengan keunggulan yakni aplikasi ini dilengkapi fitur *Screen time* atau *times parental control*. Fitur *Screen time* dirancang otomatis akan berhenti dengan durasi waktu 30 menit, sehingga orang tua tidak perlu mengkhawatirkan anak akan kecanduan gadget. Perancangan ini disesuaikan dengan rekomendasi dari *American Academic of Pediatrics* bahwa waktu bermain *gadget* pada anak < 2 jam waktu per-hari (APA dalam Ponti, 2019). Pengembangan aplikasi ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang mengadaptasi model ADDIE dari Branch (Robert,2009). Tahapan prosedur pada model

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

ADDIE meliputi *(Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) berikut penjelasannya :

Tahap Analisis *(Analyze)*

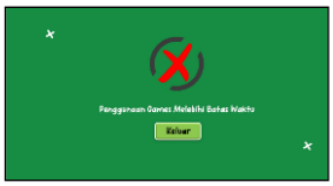
Tahap analisis *(Analyze)* bertujuan dasar perancangan produk Aplikasi Game Edukasi sesuai dengan kebutuhan anak. Pada tahap analisis terdapat 3 kegiatan analisis, yaitu: Analisis kinerja, Analisis karakteristik anak, Analisis kebutuhan untuk menentukan media pembelajaran yang diperlukan. Peneliti terlebih dahulu melakukan analisis pendahuluan sebelum melakukan ketiga analisis tersebut, untuk mengetahui permasalahan seputar pendidikan seks pada anak yang terjadi di sekolah.

Tahap Perancangan *(Design)*

Kegiatan pada tahap ini meliputi; (1) Pemilihan materi sesuai dengan indikator pembelajaran, aspek perkembangan anak; (2) Pembuatan *flowchart*; (3) Pengembangan teknik penilaian da; (4) Penyusunan tes hasil belajar anak. Metode pendekatan yang digunakan pada media menggunakan pendekatan cerita, lagu, dan *game*. Adapun hasil perumusan indikator pencapaian pembelajaran dalam aspek media yang menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Berikut merupakan rancangan aplikasi Game Edukasi *Sex Kids Education* berbasis Android:

Gambar 2. Halaman Utama

Gambar 3. Pilihan Menu Main



Gambar 4. *Times out* otomatis

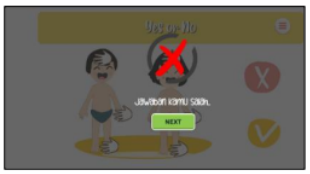
Gambar 5. Pilihan Menu Lagu

Gambar 6. Pilihan Menu Cerita

Gambar 7. Pilihan Menu Game

Gambar 8. Skor Permainan

Gambar 9. Jawaban Benar



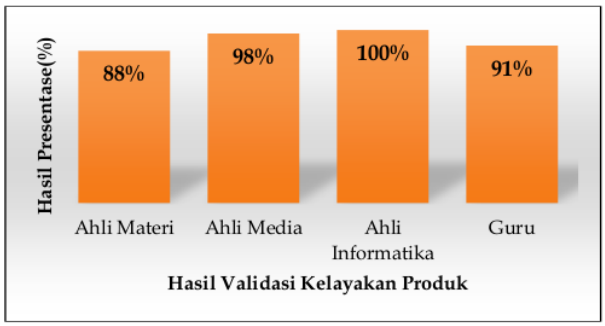
Gambar 10. Jawaban Salah

(Sumber : Hasil Penelitian, 2021)

Tahap Pengembangan *(Development)*

Pada tahap pengembangan atau *development* peneliti memproduksi Game Edukasi *Sex Kids Education* yang dijadikan media dalam pembelajaran yang disesuaikan pada hasil analisis kinerja, analisis karakteristik anak, analisis kebutuhan. Pada tahap ini penliti melakukan rancangan media awal untuk dilanjutkan pada realisasi produk media. Adapun kegiatan pada tahap pengembangan yaitu; perancangan storyboard game, pembuatan desain illustrator, pembuatan aplikasi game edukasi *Sex Kids Education* (pembuatan lagu, pemmbuatan cerita,pembuatan kuis game), validasi kelayakan produk dari para expert judgement (Ahli Media, Ahli Informatika, Ahli Materi), validasi kelayakan produk dari para guru dengan rincian hasil pada gambar tabel grafik berikut :

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

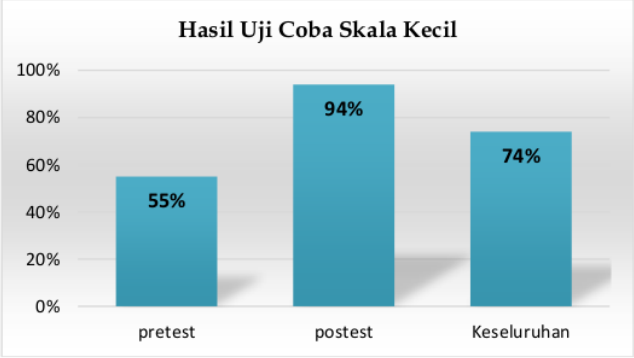


Gambar 10. Gambar Hasil Validasi Kelayakan Produk
(Sumber : Hasil Penelitian, 2021)

Perolehan hasil presentase pada ahli materi 88%, ahli media 98%, ahli informatika 100% dan guru 91% dengan rata-rata skor penilaian hasil presentase 94% yang termasuk dalam kategori SL (Sangat Layak). Berdasarkan perolehan hasil tersebut dapat disimpulkan media aplikasi *Sex Kids Education* layak di implementasikan ke tahap selanjutnya uji skala kecil dan uji skala besar.

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk aplikasi *Sex Kids Education* pada uji skala kecil. Rancangan yang telah di revisi dan dilakukan perbaikan di uji cobakan kepada 10 anak di TK Marsudiwi Surakarta. Desain penelitian yang digunakan yakni menggunakan *Quasi experiment* dengan model *One Group Pretest Posttest Design*. Setelah dilakukan uji coba skala kecil selanjutnya dilakukan perbaikan. Selanjutnya dilanjutkan pada tahap evaluasi melalui uji coba skala besar. Berikut merupakan hasil uji coba skala kecil dengan rincian hasil pada gambar tabel grafik berikut :



Gambar 11. Hasil Penilaian Uji Skala Kecil
(Sumber : Hasil Penelitian, 2021)

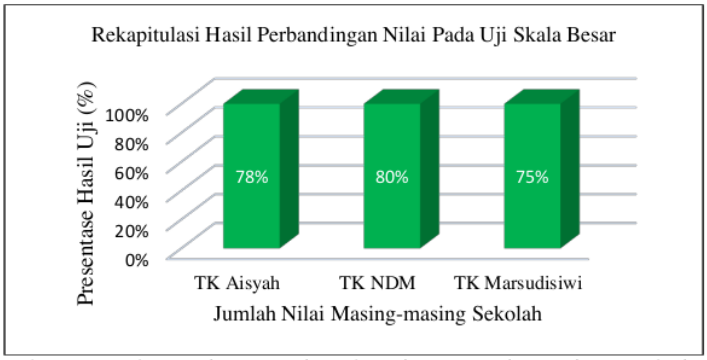
Berdasarkan gambar diagram di atas, dapat diketahui perbandingan hasil belajar pada hasil *pre-test* 55% dan *post-test* 94% yang berarti terdapat perubahan yang signifikan antara skor *pre-test* dengan skor *post-test* dengan peningkatan skor 39% dengan perolehan rata-rata keseluruhan skor penilaian 74%. Perolehan hasil penilaian pada uji skala kecil dapat disimpulkan bahwa pada uji skala kecil produk pengembangan aplikasi *sex kids education* dapat dikategorikan cukup layak.

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan uji coba skala besar setelah perbaikan produk Aplikasi game *Sex Kids Education* berdasarkan hasil penilaian uji coba skala kecil. Tujuan uji coba skala besar adalah untuk mengetahui kelayakan media secara luas dan untuk mengetahui keefektifan media pada skala besar. Pada uji coba skala besar dilakukan di 3 sekolah

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

diantaranya, TK Marsudisiwi 10 anak, TK NDM Sondakan Surakarta 10 anak, TK Aisyah 1 Boyolali 10 anak. Berikut merupakan gambar diagram hasil presentasi nilai per-sekolah:

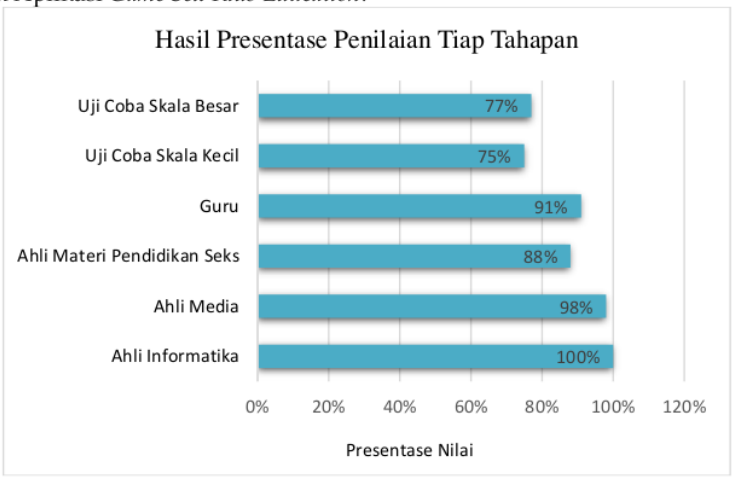


Gambar 12. Rekapitulasi Hasil Perbandingan Nilai Pada Uji Skala Besar (Sumber : Hasil Penelitian, 2021)

Berdasarkan diagram diatas, diperoleh rekapitulasi hasil presentase penilaian pada tiap sekolah di TK Aisyah diperoleh nilai 78% di TK NDM diperoleh 80% dan di TK Marsudisiwi 75%. Hasil *pre-test* 62% hasil *post-test* 92% dengan rata-rata skor penilaian 77% yang berarti terdapat perubahan yang signifikan antara skor *pre-test* dengan skor *post-test.*

Uji Kelayakan

Kelayakan media pembelajaran aplikasi game edukasi *sex kids education* diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi pendidikan seks, ahli media pembelajaran anak usia dini, ahli informatika, guru, tahap uji coba skala kecil pada 10 anak di TK Marsudisiwi Surakarta dan tahap uji coba skala besar pada 30 anak di tiga sekolah diantaranya TK NDM Sondakan Surakarta, TK Aisyiyah, TK Marsudisiwi. Berikut merupakan diagram hasil presentase penilaian dari setiap tahapan untuk memperoleh hasil asumsi kelayakan media pembelajaran Aplikasi *Game Sex Kids Education:*



Gambar 13. Rekapitulasi Hasil Presentase Penilaian Tiap Tahapan (Sumber : Hasil Penelitian, 2021)

Berdasarkan diagram diatas, diperoleh rekapitulasi hasil presentase penilaian pada tiap tahapan dengan hasil yang memuaskan. Terdapat peningkatan hasil presentase penilaian pada tahap uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dengan nilai presentase pada tahap uji coba skala kecil 75% dan uji coba skala besar 77%. Berdasarkan persentase penilaian kelayakan dapat diketahui ke-enam tahapan diperoleh hasil rerata presentase

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

nilai akhir 88% dengan kategori hasil "Sangat Layak" untuk di implementasikan sebagai media pembelajaran Game Edukasi *Sex Kids Education.*

Pembahasan

Keefektifan Media Aplikasi *Sex Kids Education* dalam Pendidikan Seks Anak Usia Dini

Keefektifan media aplikasi *Sex Kids Education* ditetapkan melalui tahapan uji prasayarat yang meliputi uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil dari uji hipotesis yang dijadikan acuan keefektifan dari pengembangan aplikasi *Sex Kids Education*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan model *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan SPSS 20.0 Hasil uji normalitas menunjukan terdapat perbedaan pada hasil belajar *pre-test* 45,83 dan *post-test* 66,37. Perolehan nilai signifikansi pada nilai pretest 0,792 > 0,05 dapat disimpulkan nilai reduksi berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi pada nilai *postest* 0,644>0,05 dapat disimpulkan nilai reduksi berdistribusi normal. Perolehan nilai signifikansi keseluruhan 0,674 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai reduksi berdistribusi normal. Perolehan nilai signifikansi keseluruhan 0,674 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai reduksi berdistribusi normal.

Uji Hipotesis dilakukan untuk menguji keefektifan penggunaan aplikasi game *Sex Kids Education* terhadap pengetahuan pendidikan seks pada anak. Peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji *T Paired Sample T Test* pada program SPSS 20.0. Hasil uji hipotesis *Sample Paired T-Test* diperoleh nilai t hitung dengan nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis menunjukan penggunaan media digital aplikasi *Sex Kids Education* berbasis *android* dapat mampu meningkatkan pengetahuan pendidikan seks pada anak usia dini serta dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan hasil pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbentuk game edukasi *Sex Kids Education* berbasis *android* menggunakan model penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang mengadaptasi dari Branch (Robert,2009). Terdapat lima tahapan diantaranya meliputi; *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Hasil uji kelayakan aplikasi *Sex Kids Education* dinyatakan sangat layak dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan hasil akhir rerata persentase keenam tahapan diperoleh nilai presentase 88% dengan kategori hasil "Sangat Layak". Hasil uji keefektifan aplikasi *Sex Kids Education* dinyatakan efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak mengenai pendidikan seks anak usia dini. Perolehan uji keefektifan pada nilai *pre-test* 45,83 dan *post-test* 66,37 terdapat perubahan peningkatan 20,54 dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test*. Sehingga dapat disimpulkan media aplikasi game edukasi *sex kids education* dapat meningkatkan pengetahuan pendidikan seks serta dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih untuk Program Studi Pendidkan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan kampus Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta serta kepada dosen pembimbing yaitu Nurul Kusuma Dewi dan Siti Wahyuningsih yang telah membimbing serta mendukung pembiayaan dan penyelesaian artikel ini.Terimakasih penulis ucapkan kepada orang tua dan kerabat dekat yang senantiasa memberikan support, dukungan, doa dan motivasi dalam menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alessi, S. M., & Trollip, S. P. (2001). *Multimedia for learning: methods and development (3rd ed.)*. Boston: Allyn and Bacon.

Apter, Dan. (2011). *Recent development and consequences of sexuality education in Finland. BzGA Forum: Sexuality Education and Family Planning*, 2.

Alucyana, A., Raihana, R., & Utami, D. T. (2020). Urgensi Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, *6*(1), 71. https://doi.org/10.24235/awlady.v6i1.5451

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). *The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. Children and Youth Services Review*, *116*(June), 105227. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105227

Bers, M. ., Gonzalez, C. G., & Torres, M. B. A. (2019). *Computers & Education Coding as a playground : Promoting positive learning experiences in childhood classrooms. Computers & Education*, *138*(June 2018), 130–145. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.04.013

Blumberg, F. C., & Fisch, S. M. (2013). *Introduction: digital games as a context for cognitive development, learning, and developmental research*. New Directions for Child and Adolescent Development, 2013(139), 1–9. Diakses melalui https://doi.org/10.1002/cad.20026 pada hari Rabu, 19 Agustus 2020 pukul 20.00 WIB

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *Elearning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. San Francisco USA: Pfeiffer.

Crain, W. (2007). *Theories of Development, Concept and Application, Terj. Yudi Santoso, Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi,*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.

Early Childhood Inclusion. (2009). *Young Exceptional Children*, *12*(4), 42–47. https://doi.org/10.1177/1096250609344935 *efektivitas game edukasi meiviah.pdf*. (n.d.).

Finnegan, T. (2013). *Unity android game development by example beginner's guide*. Birmingham UK: Packt Publishing

Gunawardhana, L. K. P. D., & Palaniappan, S. (2015). *Psychology of digital games and its effects to its users*. Creative Education, 6(16), 1726–1732. Diakses https://doi.org/10.4236/ce.2015.6161 74 pada hari Rabu 16 September 2020 pukul 20.00 WIB.

Irsyad, M. (2019). Pendidikan Pendidikan Seks Untuk Anak Usia Dini. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *5*(1), 73. https://Doi.Org/10.32332/Elementary.V5i1.1374

Islamiah, F., Fridani, L., & Supena, A. (20119). Anak Usia Dini Konsep Pendidikan Hafidz Qur ' an pada Anak Usia Dini. 3(1), 30–38. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 30–38. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.132

Johnson, J. T. (1961). *Psychosexual development. Journal of the Medical Association of Georgia*, *50*, 193–194. https://doi.org/10.1057/9780230103153_6

Jukes, M. and Zuilkowski, S.S. (2009). *Primary School Action for Better Health case study.* Prepared for teaching at Harvard University (provided by Janet Wildish).

Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2020) *SIMFONI-PPA*. Diakses pada laman : http://kekerasan.kemenpppa.go.id pada 5 November 2020 pukul 01.39 WIB.

Lindberg LD, Maddow-Zimet I. *Consequences of sex education on teen and young adult sexual behaviors and outcomes*. J Adolesc Heal [Internet]. 2012;51(4):332–8. Diakses http://dx.doi.org/10.1016/j.jadohealth.2011.12.028 pada hari Rabu 16 September 2020 pukul 20.00 WIB.

Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. 2004. *Designing effective instruction, 4 th edition*, New York, NY: John Wiley & Sons Inc.

Mushlih, A. (2019). *Educreative : Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak Implementasi Metode Active Learning Dalam Menumbuhkan Kreativitas Berpikir Anak Usia Dini*. *4*(3), 504–513.

Peraturan Mentri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. (2015) Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.

Rimawati & Nugraheni.(2019). *Kajian Metode Pendidikan Seks Usia Dini*. Semarang : Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas. Vol. 13, No. 1, Hal. 20-27

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Padillah, R. (2018). *Jurnal BAJET (Baturaja Journal of Educational Technology Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sex Education Berbasis Android untuk Anak Usia Dini*. *2*(2), 129–

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

134.

Rimawati, E., & Nugraheni, S. (2019). Metode pendidikan seks usia dini di Indonesia. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas*, *13*(1), 20–27. https://www.researchgate.net/publication/335875090_metode_pendidikan_seks_usia_dini_di_indonesia

Sukiman. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Syawal, S., & Helaluddin. (2018). Psikoanalisis Sigmund Freud dan Implikasinya dalam Pendidikan. *Academia.Edu*, *March*, 1–16. http://www.academia.edu/download/60642918/Psikoanalisissigmudfreud20190919-88681-dfxtxf.pdf

UNESCO. (2018). *International technical guidance on sexuality education*. In *United Nations Educational Scientific and Cultural Organization SDGs*. http://unesdoc.unesco.org/images/0026/002607/260770e.pdf

Ulicsak, M., & Williamson, B. (2011). *Computer games and learning: A handbook.*London: Futurelab.

Ulicsak, M., & Wright, M. (2010). *Games in education: serious games*. Bristol: Futurelab.

Woo, J.-C. (2014). *Digital game-based learning supports student motivation, cognitive success, and performance outcomes*. Educational Technology & Society, 17(3), 291–307.

Zechner, M. (2011). *Beginning android games.* New York: Apress Media LLC.

efektivitas

ORIGINALITY REPORT

14%	%	14%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Rizki Amaliah Ritonga, Panggung Sutapa. "Literasi dan Gender: Kesenjangan yang Terjadi di Tingkat Pendidikan Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	2%
2	Dakia N Djou, Asna Ntelu. "Bahasa Gorontalo dan Bahasa Suwawa pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	2%
3	Nindya Intan Marviana, Wahyudi Wahyudi, Endang Indarini. "EFEKTIVITAS MODEL CIRC DAN GGE TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SD", Justek : Jurnal Sains dan Teknologi, 2018 Publication	1%
4	Mahyumi Rantina, Hasmalena Hasmalena, Yosef Yosef. "Pengembangan Lagu Berbasis Aplikasi Musescore dalam Pengembangan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini", Jurnal	1%

Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019
Publication

---

5 Makmuri Makmuri, Dwi Antari Wijayanti, Ellis Salsabila, Rena Nur Fadillah. "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Garis Lurus Untuk Peserta Didik Kelas VIII", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021 — 1%
Publication

---

6 Rantika Khumairah, Agus Sundaryono, Dewi Handayani. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA SISWA PADA MATERI LARUTAN PENYANGGA DI SMAN 5 KOTA BENGKULU", Alotrop, 2020 — <1%
Publication

---

7 Nurmi Yunita, Rita Kurnia, Daviq Chairilsyah. "Pengaruh Media Typewriter Alphabet terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini", Aulad : Journal on Early Childhood, 2020 — <1%
Publication

---

8 Hapsah Rahayu, Elindra Yetti, Yetti Supriyati. "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu", Jurnal — <1%

Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020
Publication

---

9 Nugroho Budhiwaluyo, Rayandra Asyhar, Bambang Hariyadi. "Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja pada Praktikum Struktur dan Fungsi Sel Di SMA Negeri 1 Kota Jambi", Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2016 <1%
Publication

---

10 Ainun Andriyani, Septiyati Purwandari, Kun Hisnan Hajron. "Pengaruh Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ludo Tematik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA", Borobudur Educational Review, 2021 <1%
Publication

---

11 Ulwan Syafrudin. "Penguatan Self-Esteem Anak Panti Asuhan Melalui COREL (Cinta, Olahraga, Rekreasi, Edukasi Dan Literasi)", Jurnal Sumbangsih, 2020 <1%
Publication

---

12 Chresty Anggreani, Syafdaningsih Syafdaningsih. "Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Matematika pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019 <1%
Publication

13	Lisa Indriyanti, Arsyad Abd. Gani, Sintayana Muhardini. "Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram", CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 2020 Publication	<1%
14	Mira Agustina, Elisa Novie Azizah, Dita Primashanti Koesmadi. "Pengaruh Pemberian Reward Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	<1%
15	Mohammad Erdi Ferdiansyah, Arsiyah Arsiyah. "PERAN PEMERINTAH DAN KADER MASYARAKAT DALAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT UNTUK PENGOLAHAN SAMPAH", JKMP (Jurnal Kebijakan dan Manajemen Publik), 2014 Publication	<1%
16	Swantyka Ilham Prahesti, Himmah Taulany, Nufitriani Kartika Dewi. "Gerak dan Lagu Neurokinestetik (GELATIK) untuk Menumbuhkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019 Publication	<1%

17	Yayu Mega Purnamasari, Wuri Wuryandani. "Media Pembelajaran Big Book Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Karakter Toleransi pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019 Publication	<1 %
18	Faozia I Lamadjido, Rusdin, Kasmiati. "PENDIDIKAN SEKS MELALUI MEDIA LAGU DI KELOMPOK BERMAIN SITI KHADIJA DESA PAKULI KECAMATAN GUMBASA KABUPATEN SIGI", Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak, 2021 Publication	<1 %
19	Meriyati Meriyati, Cahniyo Wijaya Kuswanto, Dona Dinda Pratiwi, Ela Apriyanti. "Kegiatan Menganyam dengan Bahan Alam untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	<1 %
20	Riska Sulistyawati, Zahrina Amelia. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI MEDIA BIG BOOK", Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 2021 Publication	<1 %
21	Yuanita Kristiani Wahyu Widiastuti, Upik Elok Endang Rasmani, Siti Wahyuningsih.	<1 %

"Mengkaji Penerapan E-Learning pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020
Publication

---

22 Arif Rahman Hakim, Setyo Admoko. "Peningkatan Nilai Kognitif Peserta Didik Menggunakan Media Trainer Basic Pada Materi Listrik Dinamis", PENDIPA Journal of Science Education, 2021 <1%
Publication

---

23 Erismon Erismon, Yeni Karneli. "Efektivitas pendekatan Rational Emotive Behavior Therapy untuk mengatasi perilaku bullying siswa", Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2021 <1%
Publication

---

24 Annisa Nur Firdausyi. "MODEL PENDIDIKAN SEKS PADA ANAK DI TKIP MUTIARA BATURETNO BANTUL YOGYAKARTA", Jurnal Kajian Anak (J-Sanak), 2019 <1%
Publication

---

25 Desi Asih Purnamasari, Esitra Herfanda. "HUBUNGAN TINGKAT PENDIDIKAN ORANG TUA DENGAN PENGETAHUAN TENTANG KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK AISYIYAH KHADIJAH BANGUNJIWO TIMUR KASIHAN BANTUL", Jurnal Kesehatan Prima, 2019 <1%
Publication

26	Erhamwilda Erhamwilda, Nurul Afrianti, Alma Husnu Tazkia, Husna Mulyati. "Efektivitas Pelatihan Parenting Dalam Meningkatkan Pengetahuan Orang Tua Menyiapkan Generasi Qur'ani", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	<1 %
27	F. F. Hanum, S. Hartini, A. Priyanto, Suripno. "Protection of Child Rights to Violence in the Elementary School in Sleman Regency", Walter de Gruyter GmbH, 2020 Publication	<1 %
28	Lukman Nulhakim, Irania Istiqomah, Asep Saefullah. "The influence of using Sparkol videoscribe's learning media to increase science literacy on pressure concept", AIP Publishing, 2019 Publication	<1 %
29	Moh Akbar P. Djufri, Jimmy Posangi, Wenda Oroh. "HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN PEMBERIAN PENDIDIKAN SEKS PADA ANAK DI KELAS 5 DAN 6 SD INPRES BOYONG PANTE", JURNAL KEPERAWATAN, 2019 Publication	<1 %
30	Venita Tri Septiana, Ajeng Ayu Widiastuti. "Dukungan Orang Tua dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak	<1 %

Cerebral Palsy Usia 5-7 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019
Publication

---

31 Zaharah Zaharah, Upik Yelianti, Revis Asra. "Pengembangan Modul Elektronik Dengan Pendekatan Saintifik Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Untuk Siswa Kelas VIII", Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2018 <1%
Publication

---

32 Annisa Purwani, Lara Fridani, Fahrurrozi Fahrurrozi. "Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019 <1%
Publication

---

33 Abdul Nasir Zulkifli, Nur Fadziana Faisal Mohamed, Mustafa Moosa Qasim, Nur Afiqah Abu Bakar. "Road Safety Education Courseware: A Study of Satisfaction and Learning Performance among Primary School Students in Malaysia", International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM), 2021 <1%
Publication

---

34 Natalia Devi Oktarina, Liyanovitasari Liyanovitasari. "Media Cerita Bergambar Tentang Pengenalan Seks Dini Meningkatkan Pengetahuan Anak Usia Dini", JURNAL <1%

KESEHATAN PERINTIS (Perintis's Health Journal), 2019
Publication

35 R Wijayanti, S Muntomimah, R Khoirunnisak. "Android game: Education Javanese vocabulary", Journal of Physics: Conference Series, 2021 <1%
Publication

Exclude quotes	On	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	On		