



Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Sex Education* Berbasis Android untuk Anak Usia Dini

Raup Padillah¹

1 Universitas PGRI Banyuwangi
Email: raup.padillah@gmail.com

Kata Kunci

*Multimedia Pembelajaran,
SexEducation, Android*

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang merupakan penelitian untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan penelitian ini mengembangkan multimedia pembelajaran *sex education* berbasis android menggunakan metode V-Model yang merupakan pengembangan dari model *waterfall*. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan kuisisioner. Teknik observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan aspek *functionality*, *reliability* dan *compability*, sedangkan kuisisioner digunakan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan aspek *playability*. Hasil uji coba yang telah dilakukan, nilai aspek *Funcsionality* sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”, aspek *Realibility* sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”, aspek *Compatibility* sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”, dan aspek *Playability* sebesar 81% dengan katgori “baik”. Berdasarkan hasil uji coba keseluruhan terhadap aplikasi multimedia *sex education* yang telah dikembangkan, didapatkan hasil persentase sebesar 95.25%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa standar kualitas aplikasi memenuhi kategori “sangat layak”.

PENDAHULUAN

Banyaknya berita kekerasan seksual terhadap anak di media televisi, sosial media, maupun media cetak, seperti Koran dan majalah sungguh memprihatinkan. Ironisnya adalah tidak semua pelaku tindak kejahatan kekerasan seksual pada anak adalah orang dewasa. Hal ini selaras dengan pernyataan Weber mengenai dampak jangka panjang kekerasan seksual terhadap anak yaitu anak yang menjadi korban kekerasan seksual pada masa kanak-kanak memiliki potensi untuk menjadi pelaku kekerasan seksual di kemudian hari (Weber. et al. 2010).

Catatan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebutkan, angka korban pelecehan seksual terhadap anak semakin tinggi setiap tahun. Kasus pelecehan seksual yang terjadi dari tahun 2013 sampai 2014 meningkat 100%, baik yang menjadi korban maupun yang menjadi pelaku. Sedangkan pada tahun 2015, terjadi 1.726 kasus pelecehan seksual dan sekitar 58% dialami anak-anak (KPAI. 2015). Data ini menunjukkan tingginya angka kekerasan seksual pada anak di Indonesia khususnya daerah Banyuwangi. Sebanyak 67 persen dari kasus tersebut adalah kekerasan seksual (Pemerintah Kabupaten Banyuwangi. 2016).



Tidak dapat dipungkiri anak-anak saat ini tumbuh dan berkembang di era *smartphone*. Perangkat telepon pintar yang kian hari semakin canggih seiring perkembangan teknologi memungkinkan penggunaannya dapat melakukan berbagai aktivitas (*multi tasking*) di waktu yang bersamaan.

Sebagian besar *smartphone* yang ada saat ini berbasis *android*, sehingga memungkinkan untuk diintegrasikan dengan multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran adalah media pembelajaran yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi (Suheri A. 2006).

Multimedia adalah perpaduan manipulasi digital dari teks, gambar, seni, grafis, suara, animasi dan elemen video yang dapat membuat pengguna mengontrol apa dan kapan salah satu dari elemen tersebut dapat digunakan (Vaughan. 2011).

Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyampaikan pesan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) serta dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi belajar sehingga terjadi proses belajar yang terukur dan terkendali.



memungkinkan memanfaatkan *android* sebagai media pembelajaran. Beberapa penelitian yang meneliti tentang pemanfaatan *android* sebagai media pembelajaran antara lain: Dari penelitian yang berjudul "Animasi Sex Education Untuk Pembelajaran dan Pencegahan Pelecehan Seksual pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Kartini)" disimpulkan bahwa telah menjadi terobosan baru sebagai media penyampaian informasi dan pembelajaran yang menarik serta dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi dalam proses belajar di TK Kartini (Hanafi. et al. 2016).

Penelitian yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA" menjelaskan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dan prestasi kognitif antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran kimia berbasis *android* dengan pembelajaran konvensional (Lubis IR. Ikhsan J. 2015).

Penelitian berjudul " Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android dan LKS Dalam Model Pembelajaran Student Team Achivement Division (STAD) Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Kemampuan Memori Pada materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI SMA Negeri 2 Purwokerto tahun Ajaran 2015/2016 " menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis *android* dan LKS terhadap prestasi belajar siswa pada aspek pengetahuan (Ramdhani DG. et al. 2016).

Android adalah sebuah sistem operasi (OS) untuk perangkat mobile yang berbasis *Linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, *Google Inc.* membeli *Android Inc.* Yang merupakan pendatang baru yang membuat perangkat lunak untuk ponsel/*smartphone*.

Upaya untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm T-Mobile,* dan *Nvidia* (Nazruddin S. 2012).



Gambar 3. Smartphone dengan operating system android

Eclipse Merupakan sebuah editor, yang secara default editor ini bisa dipakai untuk *mendevlop android*. Agar bisa digunakan untuk membuat aplikasi Android maka harus diinstall *plugin* dulu namanya *ADT (Android Development Tools)* Setelah terinstall, maka *Eclipse* siap digunakan. Hanya saja belum dilengkapi *library* dan *emulator* untuk memenuhi maka harus diinstall *SDK Android (Stkamurt Development Kit)*. Jadi intinya, *Eclipse* bisa digunakan setelah selesai mengkonfigurasi antara editor *Eclipse*, *ADT* dan *SDK* (Arif AH. 2012).



Eclipse merupakan salah satu *IDE favorit* dikarenakan gratis dan *open source*, yang berarti setiap orang boleh melihat kode pemerograman perangkat lunak. Selain itu, kelebihan dari *Eclipse* yang membuatnya populer adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan komponen yang dinamakan *plug-in* (Miswanto. Badrul M. 2016). Keunggulan yang dimiliki *Eclipse* menjadi alasan peneliti menggunakan perangkat lunak tersebut dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *android*.

Secara umum pengertian pelecehan seksual pada anak adalah keterlibatan seorang anak dalam segala bentuk aktivitas seksual yang terjadi sebelum anak mencapai batasan umur tertentu yang ditetapkan oleh hukum negara yang bersangkutan. Orang dewasa atau anak lain yang usianya lebih tua atau orang yang dianggap memiliki pengetahuan lebih dari anak memanfaatkannya untuk kesenangan seksual atau aktivitas seksual (Maslihah. 2013).

Kekerasan ditunjukkan untuk membuktikan bahwa pelakunya memiliki kekuatan baik fisik maupun non fisik, dan kekuatan tersebut dapat dijadikan alat untuk melakukan usaha-usaha jahat (Nainggolan. 2008). Kekerasan pada dasarnya adalah sebuah bentuk perilaku, baik verbal

maupun non verbal yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang terhadap seseorang atau kelompok orang lainnya sehingga menyebabkan efek negatif secara fisik, emosional dan psikologis terhadap orang yang menjadi sasarannya (Hayati. 2000).

Berbagai upaya dilakukan pemerintah Banyuwangi untuk menanggulangi ini mulai dari dibentuknya Banyuwangi *Childern Center (BCC)* hingga disediakannya *call center* dan *sms center* guna menanggapi pengaduan-pengaduan terkait kekerasan terhadap anak akan tetapi hal ini tidak bersifat mencegah.

Pendidikan *seks* terdiri atas penjelasan tentang organ reproduksi, kehamilan, tingkahlaku seksual, alat *kontrasepsi*, kesuburan dan *manepouse*, serta penyakit kelamin (Suryadi. 2007). Pendidikan *seks* dapat digunakan sebagai suatu cara untuk mengurangi atau mencegah penyalahgunaan *seks*, khususnya mencegah dampak-dampak negatif yang tidak diharapkan seperti kehamilan yang tidak direncanakan, penyakit menular seksual, depresi dan perasaan berdosa. Pendidikan *seks* merupakan bagian penting dalam mendidik anak dan bukan perihal yang harus dipandang tabu (Sarwono. 2004).

Pendidikan *seks* yang berpusat pada biologi, psikologi, dan moral itu penting. ada beberapa alasan pentingnya pendidikan anak sejak dini (Lestari E. Prasteyo J. 2014) :

1. Pendidikan *seks* membantu anak untuk menerima setiap bagian tubuhnya dan setiap fase pertumbuhannya secara wajar dan apa adanya. Hal ini memungkinkan orang tua untuk mendiskusikan perkembangan fisik anak tanpa rasa malu dan bayangan yang memalukan.
2. Pendidikan *seks* membantu anak mengerti dan puas peranannya dalam hidup. Anak laki-laki akan tumbuh menjadi pria dewasa dan menjadi ayah, dan anak perempuan akan tumbuh menjadi wanita dewasa dan menjadi ibu.
3. Pendidikan *seks* menghapus rasa ingin tahu yang tidak sehat. Pendidikan seks menjauhkan sesuatu yang misterius. Jika anak mengetahui fakta yang sebenarnya dan tahu bahwa mereka akan menjawab pertanyaan-pertanyaan mereka yang jujur sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya.
4. Informasi tentang *seks* adalah bagian dari pendidikan *seks*. Memberikan informasi tentang *seks* secara tepat kepada anak diharapkan dapat menjadi bekal hidup yang berguna, agar kelak setelah dewasa memiliki sikap dan tingkahlaku seksual yang bertanggungjawab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang merupakan penelitian untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut (Mulyatingsih E. 2011). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah "Multimedia Pembelajaran *Sex Education* berbasis *Android*". Model pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah metode *V-Model*.



Pengembangan perangkat lunak V-Model, dengan urutan sebagai berikut: Adanya multimedia pembelajaran *sex education* berbasis *android* menjadi alternatif pembelajaran *seks* pada anak yang selama ini tidak pernah didapatkan dari guru maupun orang tua.

Multimedia pembelajaran *sex education* berbasis *android* yang akan dikembangkan termasuk jenis aplikasi ringan untuk dijalankan pada sistem *android*. Ringannya aplikasi ketika dijalankan akan mempengaruhi *compatible* atau kecocokan media ketika dijalankan pada sistem *android* yang ada pada umumnya. Aplikasi multimedia pembelajaran ini dapat dijalankan pada *android* dengan spesifikasi minimum sebagai berikut.

- Processor : Dual Core 1,5 GHz
- RAM : 12 MB
- Internal Memory : 1 GB
- Operating System : Minimum *Android Ice Cream Sandwich*

Merancang *interface* merupakan hal yang sangat penting dalam pengembangan perangkat lunak terutama dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *android*. *User interface* merupakan jembatan interaksi antara pengguna dengan sistem, selain itu desain materi dan objek yang akan digunakan juga harus direncanakan dengan baik dan menarik. Desain yang telah dirancang kemudian diimplementasikan dengan menggunakan *software eclipse*. Proses implementasi ini dilakukan pada perangkat lunak pengembangan untuk kemudian diuji validitasnya.

Proses pengujian perangkat lunak dilakukan untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan sudah berjalan dengan semestinya. Pengujian perangkat lunak tergambar pada tabel berikut :

Tabel Metode Pengujian

Teori Pressman	Teori John Watkins	Teknik Pengujian	Aspek Uji
Verifikasi	Unit Testing	White Box	Functionality
	Integration Testing	Black Box	
Validasi	System Testing	Stress testing	Reliability
		Installation Test	Compatibility
	Acceptance Testing	Playability Test	Playability

Pengujian perangkat lunak adalah proses verifikasi dan validasi perangkat lunak yang diuji. Pada *Unit Testing* dan *Integration Testing* merupakan tahap verifikasi pengujian perangkat lunak yang dilakukan dengan metode *whitebox* dan *blackbox*. Kemudian tahap validasi pengujian perangkat lunak yaitu pada *System Testing* dan *Acceptance Testing* dilakukan pengujian *alpha* untuk mengukur tingkat *playability* perangkat lunak (Pressman, 2010).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan kuisioner. Hasil dari presentase tersebut kemudian dicocokkan dengan predikat skala Likert.

Tabel Hasil Penilaian Skala Likert

PRESENTASE	INTERPRETASI
0% - 21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

H/

Dalam merancang *interface* dan *content* peneliti menggunakan *software Adobe Photoshop* dan *Corel Draw* untuk membantu dalam membuat visual yang akan digunakan dalam pengembangan multimedia. Hasil rancangan yang dibuat dapat dilihat pada gambar berikut.



Sesuai dengan karakteristik anak yang menyukai warna-warna cerah, desain yang dikembangkan mengombinasikan berbagai warna cerah dan menggunakan jenis tulisan (*font*) yang unik dan menarik. Gambar (*icon*) yang dipilih merupakan gambar yang sesuai dengan usia anak sehingga pada saat penggunaannya, anak menjadi lebih tertarik.

Hasil Pengujian Aplikasi

Uji *Black Box*

Hasil uji *black box* pada aplikasi multimedia *sex education* berbasis *android* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Hasil Pengujian Blackbox

Nama Pengujian	Tujuan	Metode	Hasil Yang Diharapkan	Penyaji		
				1	2	3
Membela aplikasi	Mengaplikasi aplikasi yang aman	Membela aplikasi	Aplikasi berjalan dengan baik menggunakan internet dalam menggunakan semua	OK	OK	OK
Play (Integrasi)	Apa yang dapat dilakukan aplikasi	Playstore	Membuatnya pada aplikasi internet dan aplikasi dengan baik dan digunakan	OK	OK	OK
Keluar (X) aplikasi	Apa yang dapat dilakukan aplikasi yang aman	Playstore	Aplikasi dapat menginput dengan sempurna dan mampu melakukan permainan	OK	OK	OK
Membuat aplikasi (Galeri)	Penggunaan aplikasi dan membuat aplikasi yang ada pada aplikasi	Membuat galeri	Bisa membuat galeri yang ada pada aplikasi dengan baik	OK	OK	OK
Membuat aplikasi	Penggunaan aplikasi dan membuat aplikasi	Membuat aplikasi	Membuatnya ada pada menu dan menggunakan dengan baik dan digunakan	OK	OK	OK

diketahui persentase tingkat ketercapaian dari hasil uji white box adalah sebagai berikut:

- Tercapai = $5/5 \times 100\%$
- = 100%
- Gagal = $0/5 \times 100\%$
- = 0%

Setelah didapatkan nilai kuantitatif kemudian dikonversikan menjadi nilai kualitatif berdasarkan skala penilaian multimedia berbasis android, maka hasil pengujian white box menunjukkan interpretasi "Sangat Baik".

Hasil Pengujian Reability

Pengujian *reability* pada aplikasi yang dikembangkan menggunakan teknik pengujian *stress testing*. Berikut merupakan hasil *stress testing* yang sudah diujicobakan pada 5 jenis perangkat yang berbeda. Pemilihan 5 jenis perangkat tersebut dianggap telah mewakili keseluruhan perangkat berbasis android yang ada saat ini. Hasil dari pengujian *reability* teknik pengujian *stress testing* sebagai berikut.

Tabel Hasil Uji Reability

Nama Perangkat berbasis Android	Hasil
SAMSUNG	No Bug
ASUS	No Bug
XIAOMI	No Bug
OPPO	No Bug
VIVO	No Bug

Hasil tersebut menunjukkan bahwa selama pengujian aplikasi berjalan dengan baik, tidak mengalami kerusakan, dan tidak mengalami penurunan performa yang mengganggu perangkat berbasis android yang telah diujicobakan. Dapat disimpulkan bahwa persentase kesuksesan dari pengujian *reability* dengan menggunakan teknik pengujian *stress testing* adalah 100%.

Hasil Pengujian Compatibility

Pengujian *compatibility* pada aplikasi yang dikembangkan menggunakan teknik pengujian *installation test*. Berikut hasil dari pengujian *compatibility* yang telah dilakukan:

Tabel Hasil Pengujian Compatibility

Perangkat Uji	Hasil Uji menggunakan Tool	Hasil Uji menggunakan Perangkat
Operating System (OS)		
Android ICS 4.0	Success	Success
Android Jelly Bean 4.3	Success	Success
Android Kitkat 4.4	Success	Success
Resolusi		
480 X 800	Success	Success
1080 X 1920	Success	Success
1600 X 2560	Success	Success

ketika aplikasi dipasang (install) pada 3 versi *operating system* dan resolusi yang berbeda antara lain *Android ICS 4.0*, *Android Jelly Bean 4.3*, *Android Kitkat 4.4* dengan resolusi 480 X 800, 1080 X 1920, 1600 X 2560 mampu berjalan dengan baik dan sukses. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa persentase hasil pengujian *compatibility* dengan teknik pengujian *installation test* sebesar 100%.

Hasil Pengujian Playability

Validasi untuk menguji aspek *playability* pada aplikasi dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan pengguna aplikasi android. Pengujian dilakukan terhadap 20 responden. Hasil pengujian didapatkan dari penilaian kuisisioner *playability*. Kuisisioner terdiri dari 29 pertanyaan dengan menggunakan skala 1-5. Hasil dari Uji *playability* yang sudah dilakukan yakni sebagai berikut.

Tabel Hasil Pengujian Playability

Responden (nomor urut)	Total Skor
1	130
2	110
3	134
4	110
5	134
6	164
7	110
8	120
9	120
10	120
11	110
12	100
13	80
14	120
15	110
16	120
17	120
18	90
19	120
20	90
Total Skor 5 skor Maksimum	2300

Berdasarkan Tabel 5.6, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada pengujian *playability* diperoleh tingkat persentase kelayakan sebesar 81% yang masuk dalam kategori "Baik".

Kesimpulan Hasil Uji Coba Aplikasi

Secara keseluruhan, hasil uji coba aplikasi dari segi aspek *Funcsionality*, *Reability*, *Compatibility*, dan *Playability*, tingkat ketercapaian kualitas aplikasi multimedia *sex education* berbasis android dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

No.	Aspek Pengujian	Metode Pengujian	Persentase	Tingkat Kelayakan
1	Funcsionality	Black Box dan White Box	100%	Sangat Baik
2	Reability	Stress Testing	100%	Sangat Baik
3	Compatibility	Installation Test	100%	Sangat Baik
4	Playability	Angkuejawab dan Kuisioner Testing	81%	Baik

Hasil perhitungan aspek *Funcsionality*, *Realibility*, *Compatibility*, dan *Playability* tersebut diubah menjadi data kualitatif menggunakan interpretasi data dengan skala likert. Bentuk perhitungannya sebagai berikut:
 Persentase uji coba keseluruhan:

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{\text{Skor yang dikawatirkan}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \\ &= \frac{881}{920} \times 100 \\ &= 95,25\% \end{aligned}$$

secara keseluruhan, didapatkan hasil sebesar 95,25% yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan skala Likert. Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan aplikasi multimedia *sex education* termasuk kategori “Sangat Layak”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dalam mengembangkan aplikasi multimedia *sex education* berbasis *android*, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan aplikasi multimedia *sex education* menggunakan metode V-Model dengan tahapan pengembangan antara lain; analisis kebutuhan, analisis spesifikasi, desain dan perancangan, implementasi, unit *testiing*, *integration testing*, *system testing*, dan *acceptance testing*.

Nilai aspek *Funcsionality* sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”, aspek *Realibility* sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”, aspek *Compatibility* sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”, dan aspek *Playability* sebesar 81% dengan katgori “baik”.

Berdasarkan hasil uji coba keseluruhan terhadap aplikasi multimedia *sex education* yang telah dikembangkan, didapatkan hasil persentase sebesar 95,25%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa standar kualitas aplikasi memenuhi kategori “sangat layak”.

DAFTAR PUSTAKA

Arif, Akbarul Huda. 2012. 24 jam Pintar Pemrograman Android. Imagine IT Education Center.

Hanafi. et al. 2016. Animasi *Sex Education* Untuk Pembelajaran dan Pencegahan Pelecehan Seksual Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Kartini). Jurnal *Sisfotek Global* ISSN 2088-1762 Vol.6 No.1.

Hayati. E. N. 2000. Panduan Untuk Pendamping Perempuan Korban Kekerasan Berwawasan Gender. Yogyakarta: Rifka Annisa. <http://m.timesindonesia.co.id/read/146594/20170420/215224/kasuskekerasan-seksual-anak-dibanyuwangi-tinggi/> diakses mei 2017.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia. 2015. KPAI: Pelecehan Seksual pada Anak Meningkat 100%. <http://www.kpai.go.id/>. diakses mei 2017.

Lestari, Endang, Prasetyo, Jangkung. 2014. Peran Orang Tua Dalam Memberikan Pendidikan Seks Sedingin Mungkin Di Tk Mardisiwi Desa Kedondong Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun. Nugroho Jurnal *Ilmiah Pendidikan*. ISSN 2354-5968 Vol.2 No.2.

Lubis, Isma Ramadhani. Ikhsan, Jaslin. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA. Jurnal *Inovasi Pendidikan IPA*. ISSN 2477-4820 Vol.1 No.2.

Maslihah, Sri. 2013. Play Therapy dalam Identifikasi Kasus Kekerasan Sexual terhadap Anak. Jurnal *Penelitian Psikologi*. ISSN 2087- 3441 Vol.4 No.01.

Miswanto. Badrul, Mohammad. 2016. Aplikasi Pembelajaran Anti Korupsi Bagi Anak Remaja Berbasis Android. Jurnal *Informatika*. ISSN 2355-6579 Vol.3 No.1.

Mulyaningsih, Endang. 2011. Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Nainggolan, L. H. 2008. Bentuk-Bentuk Kekerasan Seksual Pada Anak. Jurnal *Equality*. Vol. 13 No. 1.

Nazruddin, Safaat. 2012. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung.

Pemerintah Kabupaten Banyuwangi. 2016. Banyuwangi Children Center, Upaya Tekan Kekerasan terhadap Anak. <http://banyuwangikab.go.id>.diakses mei 2017.

Pressman, Roger S. 2010. Software Engineering A Practitioner’s Approach, Seventh Edition. New York: McGraw Hill.

Ramadhani, Dimas Gilang. et al. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android dan LKS Dalam Model Pembelajaran Student Team Achivement Division (STAD) Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Kemampuan Memori Padamateri Pokok Sistem Koloid Kelas XI SMA Negeri 2 Purwokerto tahun Ajaran 2015/2016. Jurnal *Pendidikan Kimia (JPK)*. ISSN 2337-9995 Vol. 5 No.4.

Sarwono, Sarlito Wirawan. 2004. Psikologi Remaja. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Suheri, Agus. 2006. Animasi Multimedia Pembelajaran. Universitas

Suryakencana. Jurnal Media Teknologi Vol. 2 No. 1.

Suryadi, 2007. Cara Efektif memahami perilaku Anak usia Dini. Jakarta. EDSA Mahkota.

Vaughan, Tay. 2011. "Multimedia: Making It Work," Andi Offset. Yogyakarta.

Weber, Mark Reese., Smith., Dana, M. 2010. Outcomes of Child Sexual Abuse as Predictors of later Sexual Victimization. *Journal of International* ISSN 1899-1905. Vol. 26 No. 9.