



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 19%

Date: Sunday, April 07, 2019

Statistics: 596 words Plagiarized / 3127 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SEX EDUCATION BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI Raup Padillah Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Banyuwangi

E-mail: raup.padillah@gmail.com 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.

Pada penelitian ini, peneliti 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 mengumpulkan data terkait dengan aspek functionality, reliability dan compability, menggunakan observasi, sedangkan kuisisioner digunakan untuk mengumpulkan data dari aspek playability.

Dari 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". Kata Kunci — Multimedia Pembelajaran, SexEducation, Android.

Pendahuluan Maraknya berita kasus kekerasan seksual terhadap anak baik di media televisi, sosial media, maupun media cetak seperti koran dan majalah sungguh memprihatinkan. Ironisnya adalah tidak semua yang menjadi pelaku tindak kejahatan kekerasan seksual pada anak adalah orang dewasa.

Terdapat beberapa kasus pelecehan seksual yang pelakunya masih dalam kategori anak-anak. Hal ini dikarenakan anak merupakan objek yang rentan menjadi korban akibat ketidakberdayaan mereka. Kejadian ini seakan menjadi rangkaian yang tidak pernah putus sebab tidak sedikit pelaku kekerasan seksual merupakan korban kekerasan seksual dimasa lalunya.

Berdasarkan fakta tersebut tidak menutup kemungkinan anakanak yang menjadi korban kekerasan seksual saat ini akan menjadi pelaku kekerasan seksual dimasa mendatang. 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, tak terkecuali di Banyuwangi. Berdasarkan data Kepolisian Resort Banyuwangi dan Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A), jumlah kasus kekerasan terhadap anak di Banyuwangi bergerak fluktuatif. Pada tahun 2013, terdapat 120 kasus, lalu turun menjadi 64 kasus pada tahun 2014, namun pada tahun 2015 meningkat menjadi 102 kasus. Sebanyak 67 persen dari kasus tersebut adalah kekerasan seksual (Pemerintah Kabupaten Banyuwangi, 2016). / Gambar 1.

Aktifitas anak usia dini menggunakan smartphone 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 penggunanya dapat melakukan berbagai aktifitas (multi tasking) di waktu yang bersamaan seperti; berselancar di dunia maya, membaca berita, hingga bermain game.

Semakin mudahnya pengoperasian telepon pintar membuat hampir sebagian besar anak-anak dapat menggunakannya dengan mudah. 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).

Materi Multimedia Pembelajaran berbasis Android 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.

Secara

umum manfaat yang diperoleh dari penggunaan multimedia pembelajaran antara lain adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar dapat ditingkatkan, dan proses belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan. / Gambar 2. Contoh pemanfaatan android sebagai media pembelajaran Di era teknologi seperti saat ini memungkinkan memanfaatkan android sebagai media pembelajaran.

Hal ini didukung dengan banyaknya penelitian yang membuktikan bahwasanya android dapat digunakan sebagai sarana 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)" menjelaskan bahwa Dari hasil penelitian dan implementasi media animasi sex education untuk pembelajaran dan pencegahan pelecehan seksual pada anak usia dini studi kasus di TK Kartini ini dapat 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 yang 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 Padamateri 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).

Perangkat Lunak (Software) yang

Digunakan 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.

Kemudian **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). / Gambar 4.

Interface software eclipse Eclipse adalah **salah satu IDE favorit dikarenakan open source,** yang **berarti setiap orang** dapat mengakses **kode pemrograman perangkat lunak** tersebut. Selain itu, kelebihan software ini yang membuatnya populer adalah **kemampuan untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan komponen yang dinamakan plug-in** (Miswanto).

Badrul M. 2016). Berbagai keunggulan yang dimiliki Eclipse menjadi alasan peneliti menggunakan perangkat lunak tersebut dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis android. **Kekerasan Seksual Pada Anak** 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). Salah satu praktek seks yang dinilai menyimpang adalah bentuk pelecehan seksual artinya praktik hubungan seksual dilakukan dengan cara kekerasan, bertentangan dengan ajaran dan nilai-nilai agama serta melanggar hukum yang berlaku.

Kekerasan dilakukan untuk membuktikan bahwa pelakunya memiliki kekuatan baik fisik maupun non fisik, dan kekuatan tersebut dijadikan alat untuk melakukan perilaku jahat (Nainggolan. 2008). Kekerasan pada hakikatnya adalah sebuah bentuk perilaku, baik verbal maupun non verbal yang dilakukan oleh satu orang maupun sekelompok orang terhadap seseorang atau kelompok orang lainnya sehingga mengakibatkan dampak negatif secara fisik, psikologis dan emosional terhadap orang yang menjadi targetnya (Hayati. 2000).

Di Banyuwangi kasus kekerasan seksual pada anak tergolong tinggi. P2TP2A Kabupaten Banyuwangi mencatat kasus kekerasan seksual 50 persen lebih tinggi di bandingkan kekerasan fisik (Times Indonesia. 2017). 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.

Tingginya angka kekerasan seksual pada anak merupakan bukti nyata pentingnya pendidikan seksual sejak usia dini. Kurang maksimalnya peran orang tua dan guru dalam memberikan pengetahuan serta minimnya media pembelajaran yang dapat digunakan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi terus meningkatnya jumlah kasus kekerasan seksual pada anak di Banyuwangi.

Pentingnya Pendidikan Seks Sejak Dini Pendidikan seks pada anak merupakan usaha pemberian informasi kepada anak tentang kondisi fisiknya sebagai perempuan atau laki-laki, dan konsekuensi psikologis yang berkaitan dengan kondisi tersebut. Secara umum, pendidikan seks terdiri atas penjelasan tentang organ reproduksi, kehamilan, tingkahlaku seksual, alat kontrasepsi, kesuburan dan manepouse, serta penyakit kelamin (Suryadi. 2007). Pendidikan seks penting untuk anak agar anak tidak kekurangan informasi tentang seks.

Dengan sifat keingintahuannya

seorang anak akan selalu mencari tahu segala sesuatu yang didengarnya dari pergaulannya sehari-hari. Sangat disayangkan jika anak mendapat pengetahuannya dari orang-orang yang tidak bertanggung jawab. 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.

Dengan kata lain, 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. Berikut adalah beberapa alasan pentingnya pendidikan anak sejak dini (Lestari E. Prasteyo J. 2014) : Pendidikan seks membantu anak untuk menerima setiap bagian tubuhnya dan setiap fase pertumbuhannya secara wajar dan apa adanya.

Hal ini memungkinkan orangtua untuk mendiskusikan perkembangan fisik anak tanpa rasa malu dan bayangan yang memalukan. 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.

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. Maka tidak ada alasan untuk merasa khawatir dan cemas. 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. Pemberian informasi harus disesuaikan dengan kemampuan dan kematangan anak sebagai bagian dari perkembangan kepribadian. Informasi seks secara keseluruhan akan membimbing seseorang melawan kebencian yang serius dan tingkahlaku menyimpang dalam kehidupan yang akan datang.

Metode 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". Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah metode V-Model. / Gambar 5.

Diagram alur pengembangan dengan V-Model Pengembangan perangkat lunak V-Model, dengan urutan sebagai berikut : Analisis Kebutuhan Sebagian besar anak-anak di Banyuwangi memiliki android yang selama ini hanya difungsikan sebagai permainan (game). Dengan adanya multimedia pembelajaran sex education berbasis android menjadi alternatif pembelajaran seks pada anak yang selama ini tidak pernah didapatkan dari guru maupun orang tua.

Dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis android harapannya memudahkan peran orang tua dan guru yang selama ini kesulitan mengajarkan pendidikan seks pada anak karena minimnya pengetahuan dan kurangnya alternatif media pembelajaran. Analisis Spesifikasi 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. Untuk itu aplikasi multimedia pembelajaran ini dapat dijalankan pada android dengan spesifikasi minimum :

Processor :Dual Core 1.5 GHz

RAM :12 MB Internal Memory : 1 GB Operating System : Minimum Android Ice Cream

Sandwitch Desain dan Perancangan 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.

Sehingga anak-anak sebagai subjek

pengguna akan merasa nyaman dan tertarik

dalam menggunakan multimedia pembelajaran ini Implementasi Desain yang telah

dirancang kemudian

diimplementasikan dengan menggunakan

software eclipse. Proses implementasi ini

dilakukan pada perangkat lunak

pengembangan untuk kemudian diuji

validitasnya.

Metode pengujian Proses pengujian perangkat lunak dilakukan

untuk memastikan bahwa perangkat lunak

yang dikembangkan sudah berjalan dengan

semestinya. Pengujian perangkat lunak

dilakukan melalui empat tahap, seperti yang

ditunjukkan tabel berikut : Tabel 1. Metode Pengujian / 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 Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan kuisioner.

Teknik observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan aspek functionality, reliability dan compability. Kuisioner dilakukan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan aspek playability. Instrumen penelitian Instrumen yang digunakan pada penelitian ini meliputi uji aspek functionality, reliability, compatibility, dan playability.

Hasil dari presentase tersebut kemudian dicocokkan dengan predikat skala Likert. Tabel 2. Hasil Penilaian Skala Likert / IV. Hasil Penelitian Hasil Rancangan Interface 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 mengkombinasikan 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 3. Hasil Pengujian Blackbox / Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 5.1, dapat diketahui persentase tingkat ketercapaian dari hasil uji black box adalah sebagai berikut: Tercapai = $15/15 \times 100\% = 100\%$ Gagal = $0/15 \times 100\% = 0\%$ Setelah didapatkan nilai kuantitatif kemudian dikonversikan menjadi nilai kualitatif berdasarkan skala penilaian multimedia berbasis android, maka hasil pengujian Blackbox menunjukkan interpretasi "Sangat Baik". Uji

White Box Berikut paparan dari hasil uji white box yang sudah dilaksanakan: Tabel 4.

Hasil Pengujian WhiteBox / Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 5.2, dapat 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 realibility 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 realibility teknik pengujian stress testing sebagai berikut: Tabel 5.

Hasil Uji Reability / Hasil tersebut menunjukkan bahwa selama pengujian aplikasi berjalan dengan baik, tidak mengalami error, dan tidak mengalami penurunan preforma yang mengganggu perangkat berbasis android yang telah diujicobakan. Dapat disimpulkan bahwa persentase kesuksesan dari pengujian realibility 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 6. Hasil Pengujian Compatibility / Hasil pengujian compatibility menunjukkan bahwa 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 dapat 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 adalah: Tabel 7. Hasil Pengujian Playability / 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, Realibility, Compatibility, dan Playability, tingkat ketercapaian kualitas aplikasi multimedia sex education berbasis android dapat dilihat pada tabel dibawah ini: / 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: Persentase kelayakan (%) : $\frac{381}{400} \times 100 = 95.25\%$ Setelah didapatkan hasil persentase kelayakan ujicoba aplikasi 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". V. KESIMPULAN Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dalam mengembangkan aplikasi multimediasex 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 testing, integration testing, system testing, dan acceptance testing.

Dari 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". 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](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 Sedini
Mungkin Di Tk Mardisiwi Desa

Kedondong Kecamatan Kebonsari

Kabupaten Madiun. NugrohoJurnal 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 laters Sexual Victimization.

Journal of International ISSN 1899-1905. Vol. 26 No. 9.

INTERNET SOURCES:

<1% -

https://www.referensimakalah.com/2012/04/penelitian-dan-pengembangan-research_3173.html

<1% - <https://edoc.pub/kamus-indikator-mutu-unit-2017-pdf-free.html>

<1% - <https://giosamudera.wordpress.com/2011/04/>

<1% -

<https://bahan-ajar-interaktif.blogspot.com/2012/12/pengertian-dan-manfaat-multimedia.html>

<1% - <https://agustinsda.blogspot.com/2017/05/v-behaviorurldefaultvmlo.html>

<1% -

<https://docobook.com/pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-android-mata.html>

1% - <https://stmikglobal.ac.id/journal/index.php/sisfotek/article/download/96/98>

<1% -

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132048517/penelitian/2015ismajipengembangan-android-utk-prestasi-dan-motivasi.pdf>

<1% - <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPI/article/view/3925>

<1% - <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/download/9019/6917>

<1% - <https://eprints.uns.ac.id/view/subjects/L1.html>

<1% - <http://repository.upi.edu/view/subjects/LB1603.html>

1% - <https://greenvanda.blogspot.com/2012/05/instalasi-android.html>
1% - <https://ariflobster.blogspot.com/2013/04/penulisan-ilmiah-aplikasi-pencari.html>
1% - <https://bundet.com/pub/label/android/5>
<1% -
<https://www.slideshare.net/frogseratuslangkah/24jam-pintarpemrogramanandroid>
<1% -
<https://dedefaisal-defa.blogspot.com/2015/07/download-eclipse-classic-v372-32bit.htm>
|
1% - <http://ejournal.kemsos.go.id/index.php/Sosioinforma/article/download/87/55>
<1% -
<https://nurmaliaandriani95.blogspot.com/2015/06/etika-profesi-hukum-manusia-etika-moral.html>
<1% -
<https://docplayer.info/118517276-Representasi-kekerasan-seksual-pada-anak-tuna-run-gu-dalam-film-silenced.html>
<1% -
https://carissaamelia.blogspot.com/2017/10/permasalahan-kesehatan-wanita-dalam_14.html
<1% -
<https://bpi-uinsuskariau3.blogspot.com/2011/03/tugas-kesmen-indah-dkk-perkosaan.html>
<1% -
<http://www.sampangtimes.com/baca/190970/20190405/163700/perlindungan-perempuan-dan-anak-menjadi-perhatian-politisi-ppp-di-jombang/>
<1% - <http://percikaniman.id/2019/01/30/ruu-kekerasan-seksual-dihapus/>
<1% -
<https://blog.igi.or.id/masalah-masalah-yang-dihadapi-guru-di-sekolah-dalam-pelaksanaan-evaluasi-dan-pemecahannya.html>
<1% -
<https://lifestyle.kompas.com/read/2014/05/14/1616274/Anak.Bisa.Jadi.Pelaku.Kekerasan.Seksual>
<1% - <http://buahhati.stkipgetsempena.ac.id/home/article/download/18/18>
<1% -
<https://abarokah18.blogspot.com/2012/02/perkembanganemosi-remaja-target.html>
1% -
<https://ikatanalumnism1padalarang.blogspot.com/2009/11/pendidikan-seks-bagi-anak-tunagrahita.html>
<1% - https://sichesse.blogspot.com/2012/05/sap-sex-education_24.html
<1% -
<https://tugasgalau.blogspot.com/2015/06/makalah-sosiologi-penyimpangan-sosial.html>

<1% - <https://core.ac.uk/download/pdf/33518572.pdf>
<1% - <https://barrontechnology.blogspot.com/2010/>
<1% -
<https://belajarpendidikanku.blogspot.com/2013/02/model-model-pengembangan-bahan-ajar.html>
<1% - <https://manajemenindustri.blogspot.com/2013/01/>
<1% -
<https://mn-belajarpython.blogspot.com/2016/12/cara-membuat-text-dan-mengubah-warna.html>
<1% - <https://isahidayati.blogspot.com/2012/10/karakteristik-media-pembelajaran.html>
<1% -
https://www.researchgate.net/publication/325139978_Aplikasi_Ensiklopedia_Pakaian_Adat_Dunia_Berbasis_Android
<1% -
<https://repository.ipb.ac.id/bitstream/handle/123456789/58102/BAB%20V%20Hasil%20dan%20Pembahasan.pdf?sequence=5>
<1% - <https://irmarismay99.wordpress.com/category/simulasi-digital/page/4/>
<1% -
https://www.researchgate.net/publication/325145030_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Interaktif_Pada_Konsep_Monera_Berbasis_Smartphone_Android
<1% - <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/1710/647/>
<1% - [http://a-research.upi.edu/operator/upload/s_e0551_044410_chapter4\(1\).pdf](http://a-research.upi.edu/operator/upload/s_e0551_044410_chapter4(1).pdf)
<1% - <https://ininia94.blogspot.com/2013/10/makalah-android.html>
<1% - <http://wetag.blogspot.com/2013/>
<1% -
<https://laporanakhirskripsisitesidisertasimakalah.wordpress.com/2010/08/19/kumpulan-abstrak-contoh-judul-penelitian-tentang-air-minum/>
<1% -
<https://docplayer.info/106922419-Pengaruh-alat-permainan-edukatif-ape-maze-of-busy-city-terhadap-pemahaman-tema-pekerjaan-pada-anak-kelompok-a-tk-aba-ii-wonosari-gunungkidul.html>
<1% -
<https://docplayer.info/37438347-Pendidikan-teknik-boga-pendidikan-teknik-boga-busana-fakultas-teknik-universitas-negeri-yogyakarta.html>
<1% -
<https://anzdoc.com/skripsi-diajukan-kepada-fakultas-ekonomi-universitas-negeri-151645125480717.html>
1% - <https://www.e-jurnal.com/2017/04/pengaruh-penggunaan-media-mobile.html>
<1% -
<https://www.scribd.com/document/357958598/123368-ID-Pengaruh-Penggunaan-Medi>

a-Mobile-Learnin