

## LAMPIRAN

*Lampiran 1*

### Jadwal Penelitian

<b>JADWAL PENYUSUNAN SKRIPSI TAHUN 2023/2024</b>																																																	
No	Kegiatan	Agustus 2023				September 2023				Oktober 2023				November 2023				Desember 2023				Januari 2024				Februari 2024				Maret 2024				April 2024				Mei 2024				Juni 2024				Juli 2024			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengajuan Judul																																																
2	Proses Bimbingan dan Penyusunan Proposal																																																
3	Pendaftaran Seminar Proposal																																																
4	Seminar Proposal																																																
5	Revisi dan Persetujuan Proposal																																																
6	Ethical Clearence																																																
7	Pengambilan Data Penelitian																																																
8	Pengolahan Hasil Penelitian																																																
9	Proses Bimbingan dan Penyusunan Skripsi																																																
10	Seminar Hasil																																																
11	Revisi dan Persetujuan Skripsi																																																
12	Pengumpulan Skripsi																																																

**PERNYATAAN KESEDIAAN MEMBIMBING**

Saya, yang bertanda tangan dibawah ini :

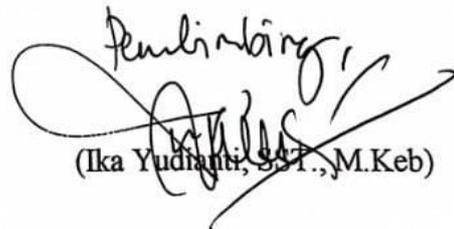
1. Nama dan gelar : Ika Yudianti, SST., M.Keb
2. NIP : 19800727200312202
3. Pangkat dan Golongan : Penata tk.I/III d
4. Jabatan : Dosen
5. Asal Institusi : Poltekkes Kemenkes Malang
6. Pendidikan terakhir : S2
7. Alamat dan Nomor yang bisa dihubungi :
  - a. Rumah : Jl. Letjen Sutoyo V G/19, Lowokwaru, Malang
  - b. Telepon/HP : 081233667567
  - c. Alamat kantor : Jl. Besar Ijen No. 77C, Klojen Malang
  - d. Telepon kantor : (0341)566075

Dengan ini menyatakan (~~bersedia/tidak~~ ~~bersedia~~\*) menjadi pembimbing (Utama/~~Pendamping~~\*) Skripsi bagi mahasiswa :

Nama mahasiswa : Irsalya Salsabillah  
NIM : P17311203039  
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan *Answer and Jump* Sebagai Upaya Pencegahan Pelecehan Seksual Pada Anak Usia 4-5 Tahun

\*) Coret yang tidak dipilih

Malang,

  
(Ika Yudianti, SST., M.Keb)

## PERNYATAAN KESEDIAAN MEMBIMBING

Saya, yang bertanda tangan dibawah ini :

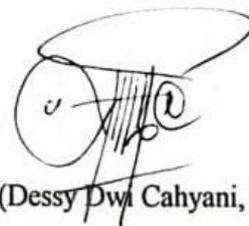
1. Nama dan gelar : Desy Dwi Cahyani, SST., M.Keb
2. NIP : 919891231201803201
3. Pangkat dan Golongan :
4. Jabatan : Dosen
5. Asal Institusi : Poltekkes Kemenkes Malang
6. Pendidikan terakhir : S2
7. Alamat dan Nomor yang bisa dihubungi :
  - a. Rumah :
  - b. Telepon/HP : 085735000730
  - c. Alamat kantor : Jl. Besar Ijen No. 77C, Klojen Malang
  - d. Telepon kantor : (0341)566075

Dengan ini menyatakan (~~bersedia/tidak~~ ~~bersedia~~\*) menjadi pembimbing (~~Utama~~/Pendamping\*) Skripsi bagi mahasiswa :

Nama mahasiswa : Irsalya Salsabillah  
NIM : P17311203039  
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan *Answer and Jump* Sebagai Upaya Pencegahan Pelecehan Seksual Pada Anak Usia 4-5 Tahun

\*) Coret yang tidak dipilih

Malang,



(Desy Dwi Cahyani, SST., M.Keb)



Kementerian Kesehatan  
Poltekkes Malang  
KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN  
Jalan Besar Ijen Nomor 77 C Malang  
(0341) 566075  
komisietik@poltekkes-malang.ac.id

**KETERANGAN LAYAK ETIK**  
*DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL*  
"ETHICAL APPROVAL"

No.DP.04.03/F.XXI.31/0674/2024

Protokol penelitian versi 2 yang diusulkan oleh :  
*The research protocol proposed by*

Peneliti utama : Irsalya Salsabillah  
*Principal In Investigator*

Nama Institusi : Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang  
*Name of the Institution*

Dengan judul:  
*Title*

**"Pengembangan Permainan Answer and Jump Sebagai Upaya Pencegahan Pelecehan Seksual Pada Anak Usia 4-5 Tahun"**

*"Pengembangan Permainan Answer and Jump Sebagai Upaya Pencegahan Pelecehan Seksual Pada Anak Usia 4-5 Tahun"*

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

*Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.*

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 25 Juni 2024 sampai dengan tanggal 25 Juni 2025.

*This declaration of ethics applies during the period June 25, 2024 until June 25, 2025.*



June 25, 2024  
Professor and Chairperson,



Dr. Susi Milwati, S.Kp., M.Pd.



**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA**  
**DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN**

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MALANG**

Jl. Besar Ijen No. 77 C Malang, 65112 Telp (0341) 566075, 571388 Fax (0341) 556746  
Website : <http://www.poltekkes-malang.ac.id> E-mail : [direktorat@poltekkes-malang.ac.id](mailto:direktorat@poltekkes-malang.ac.id)



Nomor : KH.03/F.XXI.16/529/2023<sup>01</sup>  
Hal : Surat Ijin Studi Pendahuluan Mahasiswa  
Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Malang

**Kepada, Yth:**  
**Kepala Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak**  
**(DP3A) Kabupaten Malang**  
Di,-

**Malang**

Dengan ini kami sampaikan bahwa sebagai salah satu syarat penyelesaian Pendidikan di Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Malang Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Malang, setiap mahasiswa diwajibkan untuk menempuh mata kuliah Skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bersama ini kami mohon dengan hormat untuk diterbitkan Surat Rekomendasi Pelaksanaan **Studi Pendahuluan** mahasiswa kami atas nama:

N a m a : Irsalya Salsabillah  
N I M : P17311203039  
Program Studi : Sarjana Terapan Kebidanan Malang  
Semester : VII (Tujuh) Kelas Reguler  
Periode : 29 Desember 2023 – 10 Februari 2024  
Judul : **"Pengembangan Permainan *Answer and Jump* sebagai Upaya Pencegahan Pelecahan Seksual pada Anak Usia 4-5 Tahun"**

Demikian atas perhatian, bantuan serta kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Malang, 28 Desember 2023  
Ketua Jurusan Kebidanan  
Poltekkes Kemenkes Malang,



**RITA YULIFAH, S.Kp, M.Kes**



**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA**  
**DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN**  
**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MALANG**

Jl. Besar Ijen No. 77 C Malang, 65112 Telp (0341) 566075, 571388 Fax (0341) 556746  
Website : <http://www.poltekkes-malang.ac.id> E-mail : [direktorat@poltekkes-malang.ac.id](mailto:direktorat@poltekkes-malang.ac.id)



Nomor : KH.03/F.XXI.16/529/2023  
Hal : Surat Ijin Studi Pendahuluan Mahasiswa  
Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Malang

Kepada, Yth:  
Kepala BAKESBANGPOL Kabupaten Malang  
Di,-  
Malang

Dengan ini kami sampaikan bahwa sebagai salah satu syarat penyelesaian Pendidikan di Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Malang Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Malang, setiap mahasiswa diwajibkan untuk menempuh mata kuliah Skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bersama ini kami mohon dengan hormat untuk diterbitkan Surat Rekomendasi Pelaksanaan **Studi Pendahuluan** mahasiswa kami atas nama:

N a m a : Irsalya Salsabillah  
N I M : P17311203039  
Program Studi : Sarjana Terapan Kebidanan Malang  
Semester : VII (Tujuh) Kelas Reguler  
Periode : 29 Desember 2023 – 10 Februari 2024  
Judul : **"Pengembangan Permainan *Answer and Jump* sebagai Upaya Pencegahan Pelecahan Seksual pada Anak Usia 4-5 Tahun"**

Demikian atas perhatian, bantuan serta kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Malang, 28 Desember 2023  
Ketua Jurusan Kebidanan  
Poltekkes Kemenkes Malang,



**RITA YULIFAH, S.Kp, M.Kes**



**PEMERINTAH KABUPATEN MALANG**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
 Jl. Panji No. 158 Telp. (0341) 392031 Fax. (0341) 392031  
 Email: [bakesbangpol@malangkab.go.id](mailto:bakesbangpol@malangkab.go.id) – Website: <http://www.malangkab.go.id>  
 KEPANJEN – 65163

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR : 072/0187/35.07.207/2024

Untuk melakukan Survey/Reserch/Penelitian/PKL/Magang

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Kabupaten Malang dengan ini menerangkan bahwa:

Berdasarkan surat dari : **Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang**  
 Nomor : KH.03/F.XXI.16/529/2023  
 Tanggal : 28 Desember 2023  
 Perihal : Surat ijin Studi Pendahuluan

Dapat Diberikan Surat Keterangan Kepada:

NAMA	NIM	PRODI
Irsalya Salsabillah	P17311203039	Sarjana Terapan Kebidanan Malang

Judul : **Pengembangan Permainan Answer and Jump Sebagai Upaya Pencegahan Pelecehan Seksual pada Anak Usia 4-5 Tahun**

Lokasi : Di Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Malang

Dengan ketentuan :

1. Mentaati ketentuan – ketentuan / Peraturan yang berlaku;
2. Sesampainya ditempat supaya melapor kepada pejabat setempat
3. Berlaku pada tanggal 29 Desember 2023 s/d 10 Februari 2024

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepanjen, 07 Februari 2024

a.n. **KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
**KABUPATEN MALANG**  
 Kabid Kewaspadaan Nasional dan Penanganan Konflik



**Esty Maria Diah, SP., M.Si.**  
 NIP. 19700126 199602 2 001

Tembusan disampaikan Yth. :

1. Kepala Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Malang;
2. Ketua Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Malang;
3. Mhs/Yang Bersangkutan;



**Kementerian Kesehatan**  
Poltekkes Malang

Jalan Besar Ijen 77C  
Malang, Jawa Timur 65112  
(0341) 566075  
<https://poltekkes-malang.ac.id>

Nomor : KH.03.01..F.XXI.16/740/2024 22 Mei 2024  
Hal : Surat Ijin Uji Validitas  
Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Malang

**Kepada, Yth:**  
**Kepala DP3A Kabupaten Malang**  
**Di Malang**

Dengan ini kami sampaikan bahwa sebagai salah satu syarat penyelesaian Pendidikan di Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Malang Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Malang, setiap mahasiswa diwajibkan untuk menempuh mata kuliah Skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bersama ini kami mohon dengan hormat untuk diterbitkan Surat Rekomendasi Pelaksanaan **Uji Validitas** mahasiswa kami atas nama:

Nama : Irsalya Salsabillah  
NIM : P17311203039  
Program Studi : Sarjana Terapan Kebidanan Malang  
Semester : VIII (Delapan) Kelas Reguler  
Periode : 27 Mei s.d 27 Juni 2024  
Judul : **"Pengembangan Permainan Answer and Jump Sebagai Upaya Pencegahan Pelecehan Seksual Pada Anak Usia 4-5 Tahun"**

Demikian atas perhatian, bantuan serta kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ketua Jurusan Kebidanan Poltekkes  
Kemenkes Malang,



**RITA YULIFAH, S.Kp, M.Kes**

Kementerian Kesehatan tidak menerima suap dan/atau gratifikasi dalam bentuk apapun. Jika terdapat potensi suap atau gratifikasi silahkan laporkan melalui HALO KEMENKES 1500567 dan <https://wbs.kemkes.go.id>. Untuk verifikasi keaslian tanda tangan elektronik, silahkan unggah dokumen pada laman <https://tte.kominfo.go.id/verifyPDF>.





**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Ratna Indahwati

Jabatan: Kepala Sekolah Pos PAUD Mutiara Bunda

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Irsalya Salsabillah

NIM : P17311203039

Telah selesai melakukan penelitian dan pengambilan data penelitian di Pos PAUD Mutiara Bunda, Kec. Sukun, Kota Malang pada tanggal 31 Mei 2024 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “*Pengembangan Permainan Answer and Jump Sebagai Upaya Pencegahan Pelecehan Seksual Pada Anak Usia 4-5 Tahun*”

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

05 Juni 2024  
Kepala Sekolah,  
  
Sri Ratna Indahwati



## **SURAT PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN**

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Irsalyna Salsabillah  
Alamat : Jl. Al-Hikmah RT 016/RW 010, Martopuro,  
Kec.Purwosari, Kab.Pasuruan  
Judul Penelitian : Pengembangan Permainan *Answer and Jump* Sebagai  
Upaya Pencegahan Pelecehan Seksual pada Anak Usia  
4-5 Tahun

Dengan ini mengharap kesediaan saudara untuk ikut serta membantu dalam penelitian ini sebagai orang tua/wali responden, untuk melakukan pengisian kuesioner respon pengguna permainan *Answer and Jump*. Adapun identitas saudara akan saya jaga kerahasiaannya. Apabila saudara bersedia menjadi responden dan dikemudian hari saudara tidak berkenan menjadi responden, maka diperbolehkan mengundurkan diri. Atas ketersediaan dan bantuan saudara kami ucapkan terima kasih.

Demikian permohonan ini kami buat, atas perhatian dan kesediaan saudara saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Irsalyna Salsabillah  
NIM. P17311203039

### **Persetujuan Setelah Penjelasan (*Informed Consent*)**

Saya Irsalya Salsabillah adalah peneliti dari (**Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang/Jurusan Kebidanan**), dengan ini meminta anda untuk berpartisipasi dengan sukarela dalam penelitian yang berjudul ”(**Pengembangan Permainan *Answer and Jump* Sebagai Upaya Pencegahan Pelecehan Seksual Pada Anak Usia 4-5 Tahun**)” dengan beberapa penjelasan sebagai berikut :

1. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan permainan *Answer and Jump* sebagai media edukasi dalam upaya pencegahan pelecehan seksual pada anak usia 4-5 tahun dengan metode/prosedur penelitian pengembangan (R&D)
2. Anda dilibatkan dalam penelitian karena anda merupakan orang tua/ wali dari subjek penelitian yang memenuhi kriteria dalam penelitian ini. Keterlibatan anda dalam penelitian ini bersifat sukarela.
3. Seandainya anda sebagai orang tua/wali subjek penelitian tidak menyetujui cara ini maka anda dapat memilih cara lain yaitu mengundurkan diri atau anda boleh tidak mengikuti penelitian ini sama sekali. Untuk itu anda tidak akan dikenai sanksi apapun.
4. Penelitian ini akan berlangsung selama 1 hari untuk pengambilan data yang dilakukan di Pos PAUD Mutiara Bunda pada bulan Mei 2024 dengan sampel berjumlah 18 anak. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan uji coba permainan *Answer and Jump* kepada subjek penelitian untuk dimainkan dengan diperhatikan oleh peneliti, guru, dan orang tua/wali subjek penelitian.

Terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan sebelum anak bermain permainan *Answer and Jump*, diantaranya yaitu:

- (1) Permainan *Answer and Jump* dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan, pastikan tempat untuk bermain agak luas.
- (2) Dalam permainan ini, anak harus didampingi oleh guru/ orang tua untuk melihat apakah anak dapat menjawab pertanyaan dengan benar.
- (3) Menyiapkan 3 meja yang nantinya akan digunakan sebagai tempat anak untuk menjawab pertanyaan.

Cara bermain permainan *Answer and Jump*, yaitu:

- (1) Permainan dilakukan secara berkelompok yang terdiri atas 9 anak yang terbagi menjadi 3 kelompok kecil, dimana masing-masing kelompok kecil terdiri dari 3 anak.
- (2) Sebelum bermain anak diminta bergandengan tangan dan membentuk lingkaran untuk bernyanyi bersama lagu “Sentuhan Boleh Sentuhan Tidak Boleh”.
- (3) Setelah anak dibagi menjadi 3 kelompok kecil, minta anak dari masing-masing kelompok kecil untuk berbaris memanjang.

- (4) Setelah anak berbaris memanjang sesuai dengan kelompoknya, satu per satu anak dari masing-masing kelompok akan diminta untuk maju dan mengambil bola undian yang berada didalam kotak. Kotak tersebut berisikan 3 bola dengan gambar yang berbeda, diantaranya bergambar bagian tubuh “mata”, bergambar “pakaian”, dan bergambar “anak laki-laki dan perempuan”.
- (5) Setelah mengambil bola undian, anak diminta melompat sesuai dengan pola yang terdapat pada bidang lompat permainan. Apabila pada bidang tersebut hanya terdapat 1 lingkaran, maka anak harus melompat dengan menggunakan 1 kaki, dan menggunakan 2 kaki jika terdapat 2 lingkaran.
- (6) Apabila anak telah dapat melewati bidang lompat permainan, anak harus menyerahkan bola undian pada pendamping dan pendamping akan memberikan anak sebuah lembar tabel permainan dan beberapa gambar sesuai topik yang ia dapat, anak diminta untuk mengelompokkan gambar pada lembar tabel yang disediakan dan harus selesai dalam waktu 5 menit.
- (7) Tabel permainan tersebut berisikan sebuah tabel dengan lambang  $\checkmark$  (benar) dan X (salah) pada topik “bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh” serta topik “cara berpakaian yang benar” Anak harus mengisi bagian tubuh yang boleh disentuh pada tabel dengan lambang  $\checkmark$  (benar) dan mengisi gambar bagian tubuh yang tidak boleh disentuh pada tabel dengan lambang X (salah). Begitu juga pada topik cara berpakaian yang benar, yaitu anak harus menempatkan gambar cara berpakaian yang benar pada tabel dengan lambang  $\checkmark$  (benar) dan gambar cara berpakaian yang salah diisi pada tabel dengan lambang X (salah). Sementara itu, pada topik “perbedaan laki-laki dan perempuan”, anak harus dapat menempatkan ciri-ciri dari anak laki-laki pada tabel dengan gambar wajah anak laki-laki, dan menempatkan ciri-ciri dari anak perempuan pada tabel dengan gambar wajah anak perempuan.
- (8) Setelah anak selesai mengelompokkan semua gambar, anak diminta mengumpulkan lembar tersebut pada pendamping yang nantinya akan dilakukan penilaian.
- (9) Permainan dilakukan secara terus-menerus dan bergantian hingga semua anak didalam kelompok kecil ikut bermain.
5. Anda sebagai orang tua/wali dari subjek penelitian akan diberikan imbalan pengganti/ kompensasi berupa kotak bekal, makanan ringan, beserta minuman sejumlah 20.000 atas kehilangan waktu/ketidakhnyamanan lainnya.
6. Setelah selesai penelitian, anda sebagai orang tua/wali subjek penelitian akan diberikan informasi tentang hasil penelitian secara umum melalui laporan tertulis.
7. Anda sebagai orang tua/wali dari subjek penelitian akan mendapatkan informasi tentang keadaan kesehatan anda selama pengambilan data/sampel penelitian dilakukan.
8. Anda sebagai orang tua/wali dari subjek penelitian akan mendapatkan informasi bila ditemukan anak mendapat hasil kurang baik dalam menjawab pertanyaan dalam permainan *Answer and Jump* atau anak tidak bisa menjawab pertanyaan pada permainan *Answer and Jump*.

9. Anda sebagai orang tua/wali dari subjek penelitian juga akan diinformasikan data lain yang berhubungan dengan keadaan anak anda yang kemungkinan ditemukan saat pengambilan sampel/data berlangsung, kecuali data disimpan untuk melihat dan mengetahui hasil atau respon penggunaan media dari responden.
10. Prosedur pengambilan sampel adalah dengan melibatkan seluruh anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Mutiara Bunda, Kec. Sukun, Kota Malang berjumlah 18 anak, serta melibatkan orang tua/ wali, dan guru dari subjek penelitian untuk melakukan uji coba permainan *Answer and Jump*. Cara ini mungkin menyebabkan rasa tidak nyaman yang kemungkinan dialami oleh orang tua/ wali, guru, serta subjek dari tindakan yang diterima selama penelitian akibat keikutsertaan dalam penelitian. Resiko yang mungkin terjadi pada subjek penelitian ketika dilakukan uji coba permainan *Answer and Jump* adalah terjatuh atau saling bertabrakan antara subjek penelitian yang satu dengan yang lain.
11. Keuntungan anda sebagai orang tua/wali dari subjek penelitian dengan keikutsertaan anda dan anak anda dalam penelitian ini adalah dapat berkontribusi dalam pencegahan pelecehan seksual, peningkatan kesadaran kesehatan reproduksi, pengurangan stigma terkait seksualitas, peningkatan kesejahteraan mental, pemberdayaan perempuan dan anak-anak, serta mendukung pembentukan keluarga yang sehat.
12. Penelitian dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat:
  - a) Bagi Dunia Pendidikan  
Penelitian ini diharapkan menjadi sumber data atau informasi bagi pengembangan ilmu dalam dunia pendidikan dan penelitian kebidanan, terutama yang berhubungan dengan upaya pencegahan pelecehan seksual pada anak serta dapat memberikan pengetahuan atau wawasan dan dapat dijadikan referensi atau bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.
  - b) Bagi Anak Usia Dini  
Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan informasi dan menjadi alat belajar yang menyenangkan, serta dapat menambah pengetahuan anak terkait pendidikan seks usia dini (bagian tubuh yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh, perbedaan laki-laki dan perempuan, cara berpakaian yang benar) sebagai salah satu upaya dalam pencegahan pelecehan seksual pada anak.
  - c) Bagi Petugas Kesehatan dan Tenaga Pendidik  
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bentuk pengembangan produk berupa media edukasi tentang pendidikan seks anak usia dini, serta dapat mempermudah petugas kesehatan dan tenaga pendidik untuk menyampaikan materi terkait pendidikan seks anak usia dini kepada anak maupun orang tua.
  - d) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan inovasi dalam mengembangkan produk untuk meningkatkan program promosi kesehatan berkaitan dengan upaya pencegahan pelecehan seksual pada anak usia 4-5 tahun.

13. Anda sebagai orang tua/wali dari subjek penelitian, serta subjek penelitian, tidak memerlukan perawatan setelah penelitian karena intervensi yang diberikan dalam penelitian ini tidak menimbulkan resiko yang berbahaya.
14. Anda sebagai orang tua/wali dari subjek penelitian, serta subjek penelitian, tidak mendapatkan intervensi dengan risiko tertentu yang memerlukan pengobatan atau tindakan kesehatan setelah penelitian ini karena penelitian ini hanya menggunakan kuesioner respon pengguna yang diisi oleh orang tua/wali subjek penelitian dan uji coba penggunaan permainan *Answer and Jump* oleh subjek penelitian.
15. Anda tidak memerlukan pengobatan atau tindakan tertentu karena penelitian ini hanya menggunakan kuesioner respon pengguna yang diisi oleh orang tua/wali subjek penelitian dan uji coba penggunaan permainan *Answer and Jump* oleh subjek penelitian.
16. Anda sebagai orang tua/wali dari subjek penelitian akan diberikan informasi bila didapatkan informasi baru dari penelitian ini ataupun dari sumber lain.
17. Semua data dalam penelitian ini akan disimpan oleh peneliti (tim peneliti) dalam bentuk digital berupa file dokumen, serta penyimpanan fisik dalam bentuk arsip kertas selama bulan April tahun 2024 hingga bulan Agustus tahun 2024.
18. Semua informasi yang anda berikan dalam penelitian ini tidak akan disebar luaskan sehingga kerahasiaannya akan terjaga.
19. Penelitian ini merupakan penelitian pribadi dan tidak ada sponsor yang mendanai penelitian ini.
20. Peneliti menjadi peneliti sepenuhnya dalam penelitian ini.
21. Selama penelitian, peneliti akan bertanggungjawab terhadap terjadinya resiko jatuh, saling bertabrakan, maupun resiko kejadian lainnya yang dapat menyebabkan subjek penelitian terluka ketika penelitian sedang berlangsung.
22. Apabila terjadi risiko lain maka subjek penelitian bisa mendapatkan pelayanan kesehatan berupa perawatan di fasilitas kesehatan (TPMB atau Puskesmas), yang mana biaya pengobatan akan ditanggung oleh peneliti sebagai bagian dari tanggung jawab terhadap subjek penelitian.
23. Jika terjadi kecacatan atau kematian akibat penelitian ini, maka peneliti tidak ada rencana untuk memberikan kompensasi semacam itu, dikarenakan penelitian ini tidak memiliki resiko terjadinya kecacatan atau kematian pada subjek penelitian.
24. Hal tersebut di atas sesuai dengan Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 63 Tahun 2017 menjadi dasar hukum utama yang mengatur perlindungan dan kompensasi bagi subjek penelitian kesehatan di Indonesia.

25. Penelitian ini telah mendapat persetujuan laik etik dari KEPK Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang.
26. Anda sebagai orang tua/wali subjek penelitian akan diberikan informasi apabila terjadi pelanggaran pelaksanaan protokol penelitian ini; dan jika terjadi pelanggaran, maka ketua peneliti akan:
- Menyelidiki dengan seksama pelanggaran yang terjadi untuk mengetahui penyebab dan dampaknya terhadap subjek penelitian.
  - Mengambil tindakan segera untuk menghentikan pelanggaran.
  - Memberikan perlindungan tambahan atau bantuan yang diperlukan kepada subjek yang terdampak pelanggaran, termasuk saran medis, dukungan psikologis, atau kompensasi jika diperlukan.
  - Melaporkan pelanggaran tersebut kepada pihak berwenang yang berwenang, sesuai dengan kebijakan institusi atau regulasi yang berlaku.
  - Menyampaikan informasi kepada semua pihak yang terlibat, termasuk subjek penelitian, mengenai tindakan yang diambil untuk menanggapi pelanggaran dan langkah-langkah yang diambil untuk memastikan keamanan dan kesejahteraan subjek di masa mendatang
27. Anda sebagai orang tua/wali subjek penelitian akan diberi tahu bagaimana prosedur penelitian ini berlangsung dari awal sampai selesai penelitian termasuk cara pengisian kuisioner respon pengguna.

Pada awal penelitian, peneliti akan melakukan uji coba permainan *Answer and Jump* pada anak usia 4-5 tahun didampingi oleh guru, beserta orang tua/wali subjek penelitian untuk melihat uji coba dari permainan *Answer and Jump*.

- Permainan dilakukan secara berkelompok yang terdiri atas 9 anak yang terbagi menjadi 3 kelompok kecil, dimana masing-masing kelompok kecil terdiri dari 3 anak.
- Sebelum bermain anak diminta bergandengan tangan dan membentuk lingkaran untuk bernyanyi bersama lagu “Sentuhan Boleh Sentuhan Tidak Boleh”.
- Setelah anak dibagi menjadi 3 kelompok kecil, minta anak dari masing-masing kelompok kecil untuk berbaris memanjang.
- Setelah anak berbaris memanjang sesuai dengan kelompoknya, satu per satu anak dari masing-masing kelompok akan diminta untuk maju dan mengambil bola undian yang berada didalam kotak. Kotak tersebut berisikan 3 bola dengan gambar yang berbeda, diantaranya bergambar bagian tubuh “mata”, bergambar “pakaian”, dan bergambar “anak laki-laki dan perempuan”.
- Setelah mengambil bola undian, anak diminta melompat sesuai dengan pola yang terdapat pada bidang lompat permainan. Apabila pada bidang tersebut hanya terdapat 1 lingkaran, maka anak harus melompat dengan menggunakan 1 kaki, dan menggunakan 2 kaki jika terdapat 2 lingkaran.
- Apabila anak telah dapat melewati bidang lompat permainan, anak harus menyerahkan bola undian pada pendamping dan pendamping akan

memberikan anak sebuah lembar tabel permainan dan beberapa gambar sesuai topik yang ia dapat, anak diminta untuk mengelompokkan gambar pada lembar tabel yang disediakan dan harus selesai dalam waktu 5 menit.

- (7) Tabel permainan tersebut berisikan sebuah tabel dengan lambang  $\surd$  (benar) dan X (salah) pada topik “bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh” serta topik “cara berpakaian yang benar” Anak harus mengisi bagian tubuh yang boleh disentuh pada tabel dengan lambang  $\surd$  (benar) dan mengisi gambar bagian tubuh yang tidak boleh disentuh pada tabel dengan lambang X (salah). Begitu juga pada topik cara berpakaian yang benar, yaitu anak harus menempatkan gambar cara berpakaian yang benar pada tabel dengan lambang  $\surd$  (benar) dan gambar cara berpakaian yang salah diisi pada tabel dengan lambang X (salah). Sementara itu, pada topik “perbedaan laki-laki dan perempuan”, anak harus dapat menempatkan ciri-ciri dari anak laki-laki pada tabel dengan gambar wajah anak laki-laki, dan menempatkan ciri-ciri dari anak perempuan pada tabel dengan gambar wajah anak perempuan.
- (8) Setelah anak selesai mengelompokkan semua gambar, anak diminta mengumpulkan lembar tersebut pada pendamping yang nantinya akan dilakukan penilaian.
- (9) Permainan dilakukan secara terus-menerus dan bergantian hingga semua anak didalam kelompok kecil ikut bermain.

Setelah semua subjek penelitian telah selesai melakukan uji coba permainan *Answer and Jump*, maka orang tua/wali subjek penelitian akan menilai uji coba permainan *Answer and Jump* dengan cara memberi tanda ceklist pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, dan 4 serta memberikan komentar sesuai pada kolom komentar kuesioner. Kuesioner respon pengguna ini berisikan 11 butir pertanyaan yang harus dijawab oleh orang tua/wali subjek penelitian.

28. Semua informasi penting akan diungkapkan selama penelitian berlangsung dan anda berhak untuk menarik data/informasi selama penelitian berlangsung
29. Hasil pengisian kuesioner oleh orang tua/wali subjek penelitian akan disimpan kerahasiaannya oleh peneliti, tidak akan diungkapkan kecuali atas ijin anda sebagai orang tua/wali subjek penelitian.
30. Penelitian ini hanya menggunakan instrument kuisisioner dan uji coba permainan *Answer and Jump*, tidak menggunakan catatan medis dan hasil laboratorium perawatan klinis.
31. Penelitian ini tidak menggunakan catatan medis dan hasil laboratorium perawatan klinis milik anda sebagai orang tua/wali subjek penelitian, sehingga tidak diperlukan pengumpulan, penyimpanan, dan penggunaan bahan biologi.
32. Penelitian ini melibatkan anda sebagai orang tua/wali subjek penelitian dan anda berhak mengikuti terus penelitian ini atau mengundurkan diri bila terjadi cedera atau luka pada subjek penelitian saat penelitian berlangsung.

33. Penelitian ini hanya menggunakan instrument kuisisioner dan uji coba permainan *Answer and Jump*, semua responden mendapat perlakuan yang sama dan apabila ada yang membutuhkan tentang informasi tentang kesehatan akan dijelaskan oleh peneliti.
34. Penelitian ini menggunakan instrument kuisisioner dan uji coba permainan *Answer and Jump*, semua responden mendapat perlakuan yang sama dan apabila ada yang membutuhkan tentang informasi tentang kesehatan akan dijelaskan oleh peneliti, termasuk disitu bila ada individu yang pernah mengalami atau menjadi korban bencana.
35. Penelitian ini tidak dilakukan secara online dan tidak menggunakan alat online atau digital.

Saya berharap Saudara sebagai orang tua/wali subjek penelitian bersedia apabila anak Saudara menjadi responden dalam penelitian ini dimana saudara sebagai orang tua/wali subjek penelitian akan melakukan pengisian kuisisioner yang terkait dengan penelitian. Setelah Saudara membaca maksud dan tujuan penelitian diatas maka saya mohon untuk mengisi nama dan tanda tangan dibawah ini.

Saya setuju untuk ikut serta dalam penelitian ini.

Nama : \_\_\_\_\_

Tanda tangan : \_\_\_\_\_

Terimakasih atas kesediaan anda untuk ikut serta di dalam penelitian ini.

Saksi

Dengan hormat

Peneliti

.....

(Irsalya Salsabillah)

## SOP

### Permainan *Answer and Jump*

Permainan *Answer and Jump* merupakan suatu permainan yang dirancang untuk mengenalkan kepada anak mengenai pendidikan seksual secara dini guna mencegah terjadinya pelecehan seksual pada anak. Permainan *Answer and Jump* berisikan permainan menjawab dan melompat. Pada permainan ini anak akan diminta mengambil bola undian, yang mana pada setiap bola terdapat gambar yang berbeda, kemudian anak akan bermain dengan cara melompat sesuai dengan bidang lompat permainan dan anak akan diminta untuk menjawab pertanyaan dengan mengelompokkan gambar sesuai dengan topik yang ia dapatkan pada bola undian.

Terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan sebelum anak bermain permainan *Answer and Jump*, diantaranya yaitu:

- 1) Permainan *Answer and Jump* dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan, pastikan tempat untuk bermain agak luas.
- 2) Dalam permainan ini, anak harus didampingi oleh guru/ orang tua untuk melihat apakah anak dapat menjawab pertanyaan dengan benar.
- 3) Menyiapkan 3 meja yang nantinya akan digunakan sebagai tempat anak untuk menjawab pertanyaan.

Cara bermain permainan *Answer and Jump*, yaitu:

- 1) Permainan dilakukan secara berkelompok yang terdiri atas 9 anak yang terbagi menjadi 3 kelompok kecil, dimana masing-masing kelompok kecil terdiri dari 3 anak.
- 2) Sebelum bermain anak diminta bergandengan tangan dan membentuk lingkaran untuk bernyanyi bersama lagu “Sentuhan Boleh Sentuhan Tidak Boleh”.
- 3) Setelah anak dibagi menjadi 3 kelompok kecil, minta anak dari masing-masing kelompok kecil untuk berbaris memanjang.
- 4) Setelah anak berbaris memanjang sesuai dengan kelompoknya, satu per satu anak dari masing-masing kelompok akan diminta untuk maju dan mengambil bola undian yang berada didalam kotak. Kotak tersebut berisikan 3 bola dengan gambar yang berbeda, diantaranya bergambar bagian tubuh “mata”, bergambar “pakaian”, dan bergambar “anak laki-laki dan perempuan”.
- 5) Setelah mengambil bola undian, anak diminta melompat sesuai dengan pola yang terdapat pada bidang lompat permainan. Apabila pada bidang tersebut hanya terdapat 1 lingkaran, maka anak harus melompat dengan menggunakan 1 kaki, dan menggunakan 2 kaki jika terdapat 2 lingkaran.
- 6) Apabila anak telah dapat melewati bidang lompat permainan, anak harus menyerahkan bola undian pada pendamping dan pendamping akan memberikan anak sebuah lembar tabel permainan dan beberapa gambar sesuai topik yang ia dapat, anak diminta untuk mengelompokkan gambar pada lembar tabel yang disediakan dan harus selesai dalam waktu 5 menit.

- 7) Tabel permainan tersebut berisikan sebuah tabel dengan lambang  $\checkmark$  (benar) dan X (salah) pada topik “bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh” serta topik “cara berpakaian yang benar” Anak harus mengisi bagian tubuh yang boleh disentuh pada tabel dengan lambang  $\checkmark$  (benar) dan mengisi gambar bagian tubuh yang tidak boleh disentuh pada tabel dengan lambang X (salah). Begitu juga pada topik cara berpakaian yang benar, yaitu anak harus menempatkan gambar cara berpakaian yang benar pada tabel dengan lambang  $\checkmark$  (benar) dan gambar cara berpakaian yang salah diisi pada tabel dengan lambang X (salah). Sementara itu, pada topik “perbedaan laki-laki dan perempuan”, anak harus dapat menempatkan ciri-ciri dari anak laki-laki pada tabel dengan gambar wajah anak laki-laki, dan menempatkan ciri-ciri dari anak perempuan pada tabel dengan gambar wajah anak perempuan.
- 8) Setelah anak selesai mengelompokkan semua gambar, anak diminta mengumpulkan lembar tersebut pada pendamping yang nantinya akan dilakukan penilaian.
- 9) Permainan dilakukan secara terus-menerus dan bergantian hingga semua anak didalam kelompok kecil ikut bermain.

**KUESIONER AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN PERMAINAN ANSWER AND JUMP SEBAGAI**  
**UPAYA UNTUK MENCEGAH PELECEHAN SEKSUAL PADA ANAK**  
**USIA 4-5 TAHUN**

Petunjuk : Dimohon untuk memberikan penilaian dari permainan *Answer and Jump* dengan cara memberi tanda ceklist pada kolom dibawah bilangan 1,2,3, dan 4, serta memberikan komentar sesuai dengan pendapat anda pada kolom komentar.

**Keterangan : 1 : Sangat Tidak Baik, 2 : Tidak Baik, 3 : Baik, 4 : Sangat Baik**

No.	Indikator	Penilaian				Masukan
		1	2	3	4	
<b>Kemudahan dan kesederhanaan desain</b>						
1.	Kemudahan penggunaan permainan <i>Answer and Jump</i>					
2.	Kesederhanaan permainan <i>Answer and Jump</i>					
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan permainan <i>Answer and Jump</i>					
4.	Kejelasan tulisan untuk dibaca					
<b>Kegunaan Media</b>						
5.	Permainan <i>Answer and Jump</i> berguna untuk bermain dan belajar					
<b>Kemenarikan Media</b>						
6.	Komposisi warna yang digunakan					
7.	Gambar/Illustrasi					

	pada permainan <i>Answer and Jump</i>					
8.	Ukuran huruf yang digunakan pada permainan <i>Answer and Jump</i>					
9.	Jenis huruf yang digunakan pada permainan <i>Answer and Jump</i>					
Ukuran Media						
10.	Ukuran bidang loncat permainan <i>Answer and Jump</i>					
11.	Ukuran tabel permainan <i>Answer and Jump</i>					
Total skor nilai =						
Rata-rata nilai = $\frac{\text{jumlah total skor nilai yang didapat}}{\text{jumlah seluruh item}}$						
Maksimal jumlah skor nilai = 44						
Jumlah seluruh item = 11						

Malang,

Ahli Media

(.....)

**KUESIONER AHLI MATERI  
PENGEMBANGAN PERMAINAN ANSWER AND JUMP SEBAGAI  
UPAYA UNTUK MENCEGAH PELECEHAN SEKSUAL PADA ANAK  
USIA 4-5 TAHUN**

Petunjuk : Dimohon untuk memberikan penilaian dari permainan *Answer and Jump* dengan cara memberi tanda ceklist pada kolom dibawah bilangan 1,2,3, dan 4, serta memberikan komentar sesuai dengan pendapat anda pada kolom komentar.

**Keterangan : 1** : Sangat Tidak Baik, **2** : Tidak Baik, **3** : Baik, **4** : Sangat Baik

No.	Indikator	Penilaian				Masukan
		1	2	3	4	
Kelayakan Isi						
1.	Kelengkapan materi tentang pendidikan seks anak usia dini					
2.	Kejelasan buku pedoman					
3.	Kebenaran konsep yang disajikan					
4.	Bahasa yang komunikatif					
5.	Ketepatan penggunaan istilah					
6.	Bahasa yang digunakan dapat diterima					
Total skor nilai =						
Rata-rata nilai = $\frac{\text{Jumlah total skor nilai yang didapat}}{\text{Jumlah seluruh item}}$						
Jumlah maksimal total skor nilai = 24						
Jumlah seluruh item = 6						

Malang,  
Ahli Materi

(.....)

**KUESIONER RESPONDEN**  
**PENGEMBANGAN PERMAINAN ANSWER AND JUMP SEBAGAI**  
**UPAYA UNTUK MENCEGAH PELECEHAN SEKSUAL PADA ANAK**  
**USIA 4-5 TAHUN**

Petunjuk : Dimohon untuk memberikan penilaian dari permainan *Answer and Jump* dengan cara memberi tanda ceklist pada kolom dibawah bilangan 1,2,3, dan 4, serta memberikan komentar sesuai dengan pendapat anda pada kolom komentar.

**Keterangan : 1** : Sangat Tidak Baik, **2** : Tidak Baik, **3** : Baik, **4** : Sangat Baik

No.	Indikator	Penilaian				Masukan
		1	2	3	4	
Kemudahan dan kesederhanaan desain						
1.	Kemudahan penggunaan permainan <i>Answer and Jump</i>					
2.	Kesederhanaan permainan <i>Answer and Jump</i>					
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan permainan <i>Answer and Jump</i>					
4.	Kejelasan tulisan untuk dibaca					
Kegunaan Media						
5.	Permainan <i>Answer and Jump</i> berguna untuk bermain dan belajar					
Kemenarikan Media						
6.	Komposisi warna yang digunakan					

7.	Gambar/Illustrasi pada permainan <i>Answer and Jump</i>					
8.	Ukuran huruf yang digunakan pada permainan <i>Answer and Jump</i>					
9.	Jenis huruf yang digunakan pada permainan <i>Answer and Jump</i>					
Ukuran Media						
10.	Ukuran bidang loncat permainan <i>Answer and Jump</i>					
11.	Ukuran tabel permainan <i>Answer and Jump</i>					
Total skor nilai =						
Rata-rata nilai = $\frac{\text{Jumlah total skor nilai yang didapat}}{\text{Jumlah seluruh item}}$						
Maksimal jumlah skor nilai = 44						
Jumlah seluruh item = 11						

Malang,

Responden

(.....)

## Hasil Validasi Ahli Media

Lampiran 9

### KUESIONER AHLI MEDIA PENGEMBANGAN PERMAINAN *ANSWER AND JUMP* SEBAGAI UPAYA UNTUK MENCEGAH PELECEHAN SEKSUAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Petunjuk : Dimohon untuk memberikan penilaian dari permainan *Answer and Jump* dengan cara memberi tanda ceklist pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, dan 4, serta memberikan komentar sesuai dengan pendapat anda pada kolom komentar.

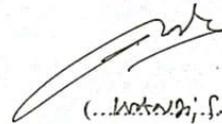
Keterangan : 1 : Sangat Tidak Baik, 2 : Tidak Baik, 3 : Baik, 4 : Sangat Baik

No.	Indikator	Penilaian				Masukan
		1	2	3	4	
<b>Kemudahan dan kesederhanaan desain</b>						
1.	Kemudahan penggunaan permainan <i>Answer and Jump</i>				✓	
2.	Kesederhanaan permainan <i>Answer and Jump</i>				✓	
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan permainan <i>Answer and Jump</i>			✓		Perlu ada beberapa perbaikan
4.	Kejelasan tulisan untuk dibaca				✓	
<b>Kegunaan Media</b>						
5.	Permainan <i>Answer and Jump</i> berguna untuk bermain dan belajar				✓	
<b>Kememaran Media</b>						
6.	Komposisi warna yang digunakan				✓	
7.	Gambar/Illustrasi pada permainan <i>Answer and Jump</i>				✓	
8.	Ukuran huruf yang digunakan pada permainan				✓	

	<i>Answer and Jump</i>					
9.	Jenis huruf yang digunakan pada permainan <i>Answer and Jump</i>				✓	
Ukuran Media						
10.	Ukuran bidang loncat permainan <i>Answer and Jump</i>				✓	
11.	Ukuran tabel permainan <i>Answer and Jump</i>				✓	
Total skor nilai =					43.	
Rata-rata nilai = $\frac{\text{jumlah total skor nilai yang didapat}}{\text{jumlah seluruh item}}$					$\frac{43}{44} = 98.$	
Maksimal jumlah skor nilai = 44						
Jumlah seluruh item = 11						

Malang, 30 Mei 2024

Ahli Media



(...Nataji, S. Kap. Ners, M. Pd)

## Hasil Validasi Ahli Materi

Lampiran 10

### KUESIONER AHLI MATERI PENGEMBANGAN PERMAINAN *ANSWER AND JUMP* SEBAGAI UPAYA UNTUK MENCEGAH PELECEHAN SEKSUAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Petunjuk : Dimohon untuk memberikan penilaian dari permainan *Answer and Jump* dengan cara memberi tanda ceklist pada kolom dibawah bilangan 1,2,3,4, dan 5 serta memberikan komentar sesuai dengan pendapat anda pada kolom komentar.

**Keterangan : 1 : Sangat Tidak Baik, 2 : Tidak Baik, 3 : Baik, 4 : Sangat Baik**

No.	Indikator	Penilaian				Masukan
		1	2	3	4	
Kelayakan Isi						
1.	Kelengkapan materi tentang pendidikan seks anak usia dini			✓		Pertu adanya materi di buku pedoman sbg pedoman guru dan orang tua
2.	Kejelasan buku pedoman			✓		Buat lebih singkat & jelas
3.	Kebenaran konsep yang disajikan				✓	
4.	Bahasa yang komunikatif				✓	
5.	Ketepatan penggunaan istilah				✓	
6.	Bahasa yang digunakan dapat diterima				✓	
Total skor nilai = 22						
Rata-rata nilai = $\frac{\text{jumlah total skor nilai yang didapat}}{\text{jumlah seluruh item}} = \frac{22}{24} = 3,66$						
Jumlah maksimal total skor nilai = 24						
Jumlah seluruh item = 6						

Malang, 26 Mei 2024

Ahli Materi

(Dian S. M.Psi. Psi)

Lampiran 18.

**Hasil Kuesioner Respon Pengguna**

No.	Jumlah Soal											Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				
1	SB	B	SB	SB	SB	B	B	B	B	SB	SB	39	44	89%	Sangat Layak
2	SB	B	B	B	SB	SB	SB	B	B	B	B	37	44	84%	Sangat Layak
3	SB	B	B	B	SB	SB	SB	B	B	SB	SB	39	44	89%	Sangat Layak
4	SB	SB	B	B	SB	SB	B	B	B	SB	B	38	44	86%	Sangat Layak
5	SB	B	B	B	SB	B	SB	B	B	B	B	36	44	82%	Sangat Layak
6	SB	B	B	SB	SB	SB	B	B	B	SB	SB	39	44	89%	Sangat Layak
7	SB	B	B	B	SB	SB	SB	B	B	B	B	37	44	84%	Sangat Layak
8	SB	B	B	B	SB	B	B	SB	B	SB	SB	38	44	86%	Sangat Layak
9	SB	SB	SB	B	SB	SB	SB	SB	SB	B	B	41	44	93%	Sangat Layak
10	SB	B	B	B	B	SB	B	SB	B	SB	SB	38	44	86%	Sangat Layak
11	SB	SB	SB	SB	SB	B	B	SB	B	B	B	39	44	89%	Sangat Layak
12	B	B	B	B	SB	SB	SB	B	B	B	B	36	44	82%	Sangat Layak
13	SB	SB	B	B	SB	B	B	B	B	SB	SB	38	44	86%	Sangat Layak
14	SB	B	B	B	SB	SB	B	B	B	B	B	36	44	82%	Sangat Layak
15	SB	B	SB	SB	SB	B	B	B	B	SB	SB	39	44	89%	Sangat Layak
16	SB	B	SB	B	SB	SB	SB	B	B	SB	SB	40	44	91%	Sangat Layak
17	SB	B	SB	B	SB	SB	B	B	B	SB	SB	39	44	89%	Sangat Layak
18	SB	B	B	SB	SB	B	B	B	B	SB	SB	38	44	86%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>												<b>38,1</b>		<b>87%</b>	<b>Sangat Layak</b>

**Hasil Evaluasi Pengetahuan Uji Coba Kelompok Kecil setelah Memainkan Permainan *Answer and Jump***

No.	Skor yang diperoleh anak			Skor Maksimum	Persentase	Kategori
	Cara berpakaian yang benar	Perbedaan laki-laki dan perempuan	Bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain			
1			6	8	75%	Baik
2	8			8	100%	Baik
3	8			8	100%	Baik
4		8		8	100%	Baik
5	8			8	100%	Baik
6		6		8	75%	Baik
7			8	8	100%	Baik
8		8		8	100%	Baik
9			6	8	75%	Baik
10		6		8	75%	Baik
11	8			8	100%	Baik
12			6	8	75%	Baik
13			6	8	75%	Baik
14		8		8	100%	Baik
15			8	8	100%	Baik
16	6			8	75%	Baik
17	8			8	100%	Baik
18		8		8	100%	Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>7,2</b>			<b>90%</b>	<b>Baik</b>

Keterangan:

1. Tingkat pengetahuan kategori baik jika nilainya  $\geq 75\%$
2. Tingkat pengetahuan kategori cukup jika nilainya 56-74%
3. Tingkat pengetahuan kategori kurang jika nilainya  $\leq 55\%$

## LEMBAR KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Irsalya Salsabillah

NIM : P17311203039

Nama Pembimbing (1) : Ika Yudianti, SST., M.Keb

Nama Pembimbing (2) : Desy Dwi Cahyani, SST., M.Keb

Judul Skripsi : Pengembangan Permainan *Answer and Jump* Sebagai Upaya Pencegahan  
Pelecchan Seksual pada Anak Usia 4-5 Tahun

Pembimbing Utama				Pembimbing Pendamping			
Bimbingan Ke	Tgl	Saran	Tanda Tangan	Bimbingan Ke	Tgl	Saran	Tanda Tangan
1.	8/12/23	- Susun bab II - buat prototype		1.	11/12/23	-susun bab II - buat prototype	
2.	26/01/24	Revisi bab I & II		2.	22/12/23	buat bab I buat prototype	
3.	18/02/24	Revisi bab I & bab II		3.	22/12/23	Revisi bab II	
4.	20/02/24	Revisi font - tambah materi di bab II		4.	21/01/24	Revisi petz konsep	
5.	21/02/24	Ace sampro		5.	23/02/24	Ace sampro	
6.	3/04/24	komul revisi sampro		6.	25/03/24	konul revisi sampro	
7.	6/04/24	Ace revisi sampro		7.	26/03/24	konul revisi sampro	
8.	22/04/24	komul protokal etik		8.	10/04/24	Ace revisi sampro	
9.	17/04/24	Ace protokal etik		9.	21/05/24	Konsultasi terkait ahli materi	

Pembimbing Utama				Pembimbing Pendamping			
Bimbingan Ke	Tgl	Saran	Tanda Tangan	Bimbingan Ke	Tgl	Saran	Tanda Tangan
10.	11/06/21	Konsul bab IV dan bab V		10.	11/06/21	Konsul bab IV dan bab V	
11.	18/06/21	Revisi bab IV dan bab V		11.	19/06/21	revisi bab IV dan bab V	
12.	24/06/21	ACE semhas		12.	27/06/21	ACE semhas	
13.	11/7/21	Konsul revisi Pasca semhas dan ACE pasca semhas		13.	4/7/21	revisi pasca semhas	
				14.	11/7/21	ACE pasca semhas	