

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., & Ayu, R. (2018). Pendidikan seks pada anak usia dini dengan pendekatan sains. *Science Education National Conference*, 235–242.
- Aini, D. Q., & Irsyad, M. (2023). *Edukasi Seks Melalui Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan*. 239–246.
- Alifia, A. S., Palupi, W., & Jumiatmoko, J. (2022). Alat permainan edukatif board game untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. *Kumara Cendekia*, 10(2), 130. <https://doi.org/10.20961/kc.v10i2.58600>
- Amalia, L., Gogor Bangsa, P., Rahayu, H., Desain, P., Visual, K., Desain, J., Rupa, S., Seni, I., & Yogyakarta, I. (2023). Perancangan board game edukatif sebagai media pembelajaran lagu daerah jawa untuk siswa sekolah dasar usia 9-11 tahun. *Jurnal Fenomena Seni*, 1(2), 32–44. <https://journal.isi.ac.id/index.php/fenomen>
- Anantyarta, P., & Sholihah, F. N. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Bioteknologi Menggunakan Program Autoplay. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9036>
- Andika, A. (2010). *Bicara Seks Bersama Anak*. PT Suka Buku.
- Anggraini, T., Riswandi, & Sofia, A. (2017). Pendidikan seksual anak usia dini : aku dan diriku. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 1–14.
- Aulia, T. N., Luthfy, P. A., & Prasetiyawati, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran multimedia untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini dalam mengenal literasi dasar. *As-Sabiqun*, 6(3), 425–436. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i3.4668>
- Bakhtiar, N., & Nurhayati. (2020). Pendidikan seks bagi anak usia dini menurut hadist nabi. *Generasi Emas*, 3(1), 36–44. [https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3\(1\).5383](https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3(1).5383)
- Bilqia, B. (2021). Pengembangan media pendidikan seksual berbasis android “dear moms” sebagai upaya pengendalian pelecehan seksual pada anak. *Jurnal Diskursus Pendidikan Sosiologi*, 2(2).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model.

Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

Camelia, L., & Nirmala, I. (2017). Penerapan pendidikan seks anak usia dini menurut perspektif islam. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 27–32.

Darmadi. (2018). *Remaja dan Seks*. GuePedia.

Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). Board game sebagai media edukasi pembelajaran mengenai kedisiplinan dan tanggung jawab untuk anak usia dini. *Jurnal Visual*, 18(1), 16–27.
<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/21576%0Ahttps://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/21576/13148>

Dliyaulhaq, M. A. (2021). Perancangan board game tokoh sahabat nabi untuk edukasi anak usia 9-12 tahun. *Barik*, 2(3), 258–272.

Dwistyan, D. . T., & Setiawan, T. A. (2017). Pengenalan tokoh wayang dalam cerita ramayana dengan menggunakan media board game untuk masyarakat. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 17(2), 102–109.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.17.2.102-109>

Fadli, S. W., Chairilisyah, D., & Puspitasari, E. (2023). Pengembangan media sbss (smart board for sex education) untuk pendidikan seks anak usia 5-6 tahun di TK negeri al-irsyad panta sumatera barat. *Innovative: Journal Of ...*, 3, 10234–10248. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1308>

Glavin, C. (2014). *Sex Education*. K12 Academics. K12academics.com.

Gustrisia, A., & Faisal, D. (2021). Card game media belajar pendidikan seks bagi anak usia 6 – 8. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 11(4), 349.
<https://doi.org/10.24036/dekave.v11i4.114896>

Habibie, A. (2017). Pengenalan aurat bagi anak usia dini dalam pandangan islam. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 76–85.
<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i2.115>

Hafizhah, D., Istyadi, M., Sauqina, & Fahmi. (2022). Validity and Practicalily of Prezi Learning Media on the Role of Soil and Soil Organisms for Life Sustainability for Junior High School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(2), 481–488. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i2.1158>

Halifah, S., & Palintan, T. A. (2023). Efektivitas Media Papan Menemukan Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Kelompok B2 Di Ra Umdil Taqwa Parepare. *Sipakainge: Inovasi Penelitian, Karya Ilmiah, Dan Pengembangan (Islamic Science)*, 8, 9–15.

Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.

Haryono, S. E., Anggareni, H., Muntomimah, S., & Iswahyudi, D. (2018). Impelementasi pendidikan sex pada anak usia dini di sekolah. *JAPI (Jurnal Akses Pengabdian Indonesia)*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.33366/japi.v3i1.839>

- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis pengukuran temperatur udara dengan metode observasi. *ABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hurlock, E. B. (1993). Child Development. In *Mc Graw Hill Book Company* (p. 37). NY.
- Israel, M. (2017). Game-based learning and gamification: guidance from the experts. *Insync Hub*, 1–19.
- Juandi, A. S. (2022). *Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial*. 6(1), 91–98.
- Justicia, R. (2016). Program Underwear Rules untuk Mencegah Kekerasan Seksual Pada Anak Usia Dini. *Risty Justicia, Volume 9 E*, 217–232.
- Khalidah, H., Mulyadi, & Ariani, D. (2022). Media pembelajaran permainan papan untuk pendidikan seksualitas di lembaga DIAR. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 71–79. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.09>
- Khofifah, N., & Rocmah, L. I. (2024). Penggunaan Media Papan Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 pada anak Usia 3-4 Tahun. *Journal of Education Research*, 5(4), 4916–4925. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1684>
- Kurniawan, D. A., Iqbal, M., Tanti, Darmaji, & Astalini. (2021). Analysis of User Responses to the Application of Web-Based Assessment on Character Assessment. *Journal of Education Technology*, 5(3), 356–364.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Kencana Pranamedia.
- Limantara, D., Heru, Waluyanto, D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 78547.
- Madani, Y. (2003). *Pendidikan Seks Untuk Anak Dalam Islam*. Pustaka Zahra.
- Marlina, S., & Pransiska, R. (2018). Pengembangan pendidikan seks di taman kanak-kanak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, 2(2), 1–12.
- Maryanti, E., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media board games berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Maydiantoro, A. (2021). Model penelitian pengembangan. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.

- Mukri, G. (2015). Pendidikan seks usia dini dalam perspektif hukum islam. *FAI Universitas Ibn Khaldun (UIKA) BOGOR*, 3(1), 1–20.
- Muluk, M. S. (2023). *Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Kuliah Agama Islam di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan*. 4, 183–202.
- Natasyah, A., Rinakit Adhe, K., Cahya Maulidiyah, E., & Dorlina Simatupang, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran big book pada pendidikan seks untuk anak usia 4-5 tahun di TK DWP banjaran. *SELING, Jurnal Program Studi PGRA*, 9(2), 182–197.
- Noviansah, W. (2024). *Bocah 5 Tahun Bekasi Diduga Dilecehkan Pemilik Warung, Ortu Lapor Polisi*. Detiknews. <https://news.detik.com/berita/d-7545770/bocah-5-tahun-bekasi-diduga-dilecehkan-pemilik-warung-ortu-lapor-polisi>
- Nurbaiti, N., Saripudin, A., & Masdudi, M. (2022). Pengembangan media sex education book untuk meningkatkan pemahaman pendidikan seksual pada anak usia dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 111. <https://doi.org/10.24235/awlad.v8i2.11887>
- Nursyifani, C. U. C., & Atmaji, L. T. (2020). Boardgame sebagai media untuk membangun karakter kemandirian anak usia 4-6 tahun. *Journal of Art, Design, Education And Culture Studies (JADECS)*, 5(2), 67–74.
- Oematan, V. N. C., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2020). Pengamalan nilai-nilai pancasila melalui media board game untuk anak usia 6-8 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1(16), 1–10.
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan corel draw sebagai sarana pembelajaran desain grafis di SMK uhammadiah 2 klaten utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312>
- Pratiwi, S. M., Gandana, G., & Qonita. (2024). Pentingnya sex education untuk anak usia dini sebagai pencegahan pelecehan seksual. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 269–275.
- Pujiastuti, N. (2019). Peran orang tua dalam pendidikan seksual anak usia pra sekolah. *Prosiding Seminar Nasional*, 68–74.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putri, A. I. U., Hayati, S., Nurhayati, I., & Kognitif, P. (2024). *Media game terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahn di tkit kipas*. 7, 13386–13392.
- Quussy, A. A. (1984). *Pokok-pokok Kesehatan Jiwa/Mental* (Jilid 1). Bulan Bintang.
- Rabiah, S. (2018). *Penggunaan metode research and development dalam penelitian*

bahasa Indonesia di perguruan tinggi. April 2015, 1–7.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/bzfsj>

- Rahayu, D., & Ayu Wulandari, B. (2023). Pengembangan media sex kids education (skidu) berbasis board game untuk anak usia dini. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1).
- Rahayu, W. A., Melinda, W., Ardiansyah, R., Susanti, S. A., & Fitriani, A. (2024). *Trace map game: media meningkatkan sex education awareness remaja wilayah pesisir di tengah tingginya kekerasan seksual*. 6, 240–248.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikmlah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348.
<https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.785>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan pengembangan (research & development) dalam pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
<https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis faktor-faktor keterlambatan pada proyek pembangunan gedung asrama MAN 1 tulehu maluku tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sarasati, T. P., & Cahyati, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran boneka edukatif untuk pengenalan pendidikan seks anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Cikal Cendekia*, 01(02), 1–16. <https://doi.org/10.31316/jcc.v1i2.1276>
- Septiyani, F. K., Rintayati, P., & Istiyati, S. (2018). Pengaruh board games terhadap mathematic ability dalam pengenalan konsep penjumlahan dan pengurangan pada anak usia 5-6 tahun. *Kumara Cendekia: Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 1–9.
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan media permainan papan pada pembelajaran ips untuk siswa kelas v sekolah dasar. *Pedadikta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). Perancangan board game sebagai media pembelajaran mitigasi kebakaran untuk anak sekolah dasar usia 8-12 tahun di surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 62–68.
<https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949>
- Setyosari, P. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana Pranamedia.
- Shabrina, S. F., Ramadhani, N. A. R., & Syu'aib, A. B. (2021). Fun cards sebagai

- media sex education untuk anak usia 3-6 tahun. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 10(2), 139–157.
- Shakina, A. A. (2023). Perancangan board game sebagai media edukasi seksual untuk anak usia 7-9 tahun. *Journal Of Visual Communication Design*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/vcode.v3i1.3814>
- Suparmi, & Hastuti, L. W. (2007). *Pendidikan seksualitas bagi anak usia sekolah dasar*. 6(1), 132–134.
- Supriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Suryani, E. (2018). Televisi sebagai media pembelajaran. *Jurnal Riset Kajian Teknologi Dan Lingkungan*, 1(1), 62–65.
- Susilo, T. E., Suda, O. A., Fatmarizka, T., Rahman, F., Kesehatan, F. I., Surakarta, U. M., Keguruan, F., Surakarta, U. M., Ilmu, F., & Surakarta, U. M. (2025). Edukasi Anatomi Tubuh untuk Anak Usia Dini di Desa Mancasan. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 145–156. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v7i1.1508>
- Tafanao, T. (2023). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan the role of instructional media to improving. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tan, J. L., Goh, D. H. L., Ang, R. P., & Huan, V. S. (2011). Child-centered interaction in the design of a game for social skills intervention. *Computers in Entertainment*, 9(1). <https://doi.org/10.1145/1953005.1953007>
- Utari, F. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up box ular tangga. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(9), 24–34.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (r&d): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>
- Widayawati, S., & Adhe, K. (2020). *Media Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Wirawan, A. (2022). *Yuk Bikin Board Game Edukasi*. Mekanima Inspira Nagara.