

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Design Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* yang mana di dalamnya peneliti memberikan perlakuan pada dua kelompok. Jenis perlakuan yang diberikan berupa pemberian edukasi melalui media Boneka Edukasi Gah-Pesek untuk kelompok eksperimen dan Video Animasi Ingin Tahu.

Pada penelitian ini peneliti melakukan pengukuran *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan kepada kelompok yang dilakukan Penelitian. Rancangan penelitian yang digunakan berupa *pretest-posttest control group design*. Secara sistematis, keseluruhan rencana Penelitian dapat dijelaskan seperti berikut:

Kelompok Perlakuan (A) $O_1 \dots\dots\dots X_1 \dots\dots\dots O_2$

Kelompok Kontrol (B) $O_3 \dots\dots\dots X_2 \dots\dots\dots O_4$

Keterangan:

X_1 : edukasi dengan media Boneka Gah-Pesek

X_2 : edukasi dengan media Video Animasi Area Pribadi Tubuhku

O_1 : pengukuran *pretest* kelompok eksperimen

O_2 : pengukuran *posttest* kelompok eksperimen

O_3 : pengukuran *pretest* kelompok kontrol

O_4 : pengukuran *posttest* kelompok kontrol

Jarak waktu *pre-test* dilakukan sehari sebelum intervensi pada setiap kelompok, baik pada kelompok yang diberikan Boneka Edukasi Gah-Pesek maupun kelompok yang diberikan Video Animasi Area Pribadi Tubuhku. Kemudian pemberian *post-test* sangat tergantung dari teori dan penelitian sebelumnya serta tergantung dari jenis memori yang ingin dilihat (*short term memory* atau *long term memory*). *Post-test* yang akan dilakukan peneliti yakni bertujuan untuk melihat *long time memory* sehingga dalam penelitian ini menggunakan jarak waktu 24 jam setelah diberikan intervensi, sehingga jarak waktu yang dipilih pada penelitian ini adalah satu hari setelah intervensi diberikan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merujuk kepada semua subjek (seperti manusia, hewan uji coba, data laboratorium, dan lainnya) yang akan diteliti dan memehui karakteristik yang telah ditetapkan.²⁰ Berdasarkan tingkat aksesibilitas, populasi dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok:

a. Populasi Tidak Terjangkau (Populasi Target)

Populasi target adalah kelompok populasi yang akan menjadi fokus utama dari hasil Penelitian. Populasi target ini cakupannya umum dan luas.

b. Populasi Terjangkau (Populasi Sumber)

Populasi sumber adalah sebagian dari populasi target yang dapat diakses oleh Peneliti, sehingga merupakan subset dari populasi

target dengan batasan geografis dan waktu yang lebih terbatas.

Sampel dalam Penelitian akan diambil dari populasi ini ²⁰.

Populasi yang digunakan untuk dilakukan penelitian merupakan populasi terjangkau, yang mana akan dilakukan penelitian pada anak di TK Amal Kartini sebagai kelompok yang diberikan Boneka Edukasi Gah-Pesek dan TK Islam Amal Kasih sebagai kelompok yang diberikan Video Animasi Area Pribadi Tubuhku yang berada di Kecamatan Sleman untuk mengetahui pengaruh media boneka edukasi Gah-Pesek terhadap peningkatan pengetahuan pencegahan pelecehan seksual. Populasi yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini yakni siswa dan siswi usia 5-6 tahun di TK Amal Kartini dan TK Islam Amal Kasih. Pada TK Amal Kartini terdapat sebanyak 43 siswa usia 5-6 tahun dan pada TK Islam Amal Kasih Terdapat sebanyak 39 siswa usia 5-6 tahun.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil dari populasi yang dipilih dengan metode tertentu sehingga dianggap dapat mencerminkan atau mewakili populasi secara keseluruhan.²⁰

Kriteria dalam menentukan sampel:

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi merupakan ciri yang umumnya dimiliki oleh subjek penelitian yang sesuai dengan populasi target dan sumbernya ²⁰.

Berikut merupakan kriteria inklusi:

- 1) Siswa dan siswi usia 5-6 tahun
- 2) Siswa dan siswi yang mampu berkomunikasi dengan baik
- 3) Siswa dan siswi yang diberikan izin oleh orangtua/wali untuk menjadi responden

b. Kriteria Eksklusif

Kriteria eksklusif merupakan syarat yang harus dihindari oleh subjek penelitian, dan jika subjek memiliki kriteria eksklusif, maka subjek harus dikecualikan dari penelitian ²⁰. Berikut merupakan kriteria eksklusif:

- 1) Siswa dan siswi yang tidak diberikan izin oleh orangtua/wali untuk menjadi responden
- 2) Siswa dan siswi yang sedang sakit dan tidak dapat mengikuti Penelitian
- 3) Siswa dan siswi yang takut pada boneka

Lokasi Penelitian dilakukan di TK Amal Kartini dan TK Islam Amal Kasih. Perhitungan jumlah sampel menggunakan penentuan besaran sampel.²⁰

c. Besar Sampel

Penentuan ukuran sampel dalam Penelitian ini dengan menggunakan rumus Lameshow sebagai berikut:

$$n = \frac{NZ_{(1-\frac{\alpha}{2})}^2 P(1-P)}{Na^2 + Z_{(1-\frac{\alpha}{2})}^2 P(1-P)}$$

$$n = \frac{82_{(1,96)}^2 0,5(1-0,5)}{82(0,05)^2 + (1,96)^2 0,5(1-0,5)}$$

$$n = \frac{82(3,8416)(0,25)}{82(0,0025) + (3,8416)(0,25)}$$

$$n = \frac{82(0,9604)}{0,205 + 0,9604}$$

$$n = \frac{78,7528}{1,1654}$$

$n = 67,5757$ di bulatkan menjadi = 68

Keterangan:

n : besar sampel

N : besar populasi

$NZ_{(1-\frac{\alpha}{2})}^2$: nilai sebaran normal baku, besarnya tergantung tingkat kepercayaan (TK), dengan TK 95% = 1,96

P : proporsi kejadian, jika tidak diketahui dianjurkan = 0,5

a : besar penyimpangan 0,05

Dari hasil perhitungan sampel menggunakan rumus lameshow didapatkan hasil sampel minimal 34.

Sampel kelompok eksperimen = 34 anak

Sampel kelompok kontrol = 34 anak

Jumlah keseluruhan sampel = 68 anak

d. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah metode untuk menentukan ukuran sampel yang sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian dengan mempertimbangkan karakteristik dan distribusi populasi. Dalam penelitian ini, digunakan teknik *purposive sampling*, yakni sebuah teknik pemilihan ukuran sampel dari suatu kelompok anggota dimana setiap individu memiliki probabilitas yang sama untuk dipilih, dan setiap kombinasi potensial yang diambil sebagai sampel memiliki probabilitas yang setara.²⁰

Pada pengambilan sampel sesuai dengan jumlah minimal sampel peneliti, peneliti melakukan pengambilan sampel dengan cara mengundi anggota populasi dengan teknik undian menggunakan web wheelofname.com. Peneliti memanfaatkan situs web wheelofname.com dengan mencantumkan semua nama siswa dari kelas B TK Amal Kartini dan kelas B TK Islam Amal Kasih untuk merandomisasi dan memilih 34 siswa sebagai responden untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Setelah didapatkan 34 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kontrol, selanjutnya akan dibuat tim peneliti yakni 3 mahasiswa S.Tr Kebidanan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta untuk membantu peneliti dalam proses penelitian. Setiap tim akan memegang

kelompok dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri 8 hingga 9 responden pada setiap kelompok.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada 22 April – 3 Mei 2024 berlokasi di dua tempat yakni TK Amal Kartini sebagai lokasi eksperimen yang beralamatkan di Kompleks Masjid Pogung Raya, Pogung Kidul, Sinduadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, DIY Yogyakarta dan TK Islam Amal Kasih sebagai lokasi kontrol yang beralamatkan di Jl. Jombor Kidul No. 137, Jombor Kidul, Sinduadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, DIY Yogyakarta.

D. Variable Penelitian

Variable dalam sebuah Penelitian merujuk pada nilai-nilai yang beragam dan bervariasi di antara berbagai objek atau kategori, yang dapat diungkapkan dalam bentuk satu ukuran atau bisa diukur²⁰.

1. Variable Independen (Faktor penyebab)

Variable independen dalam Penelitian ini adalah Boneka Edukasi Gah-Pesek.

2. Variable Dependen (Faktor pengaruh)

Variable dependen dalam Penelitian ini adalah peningkatan pengetahuan pencegahan pelecehan seksual pada anak di TK Amal Kartini.

3. Variabel kontrol (Faktor pemungkin)

Variable kontrol dalam Penelitian ini adalah pemberian Video Animasi Area Pribadi Tubuhku pada anak di TK Islam Amal Kasih.

E. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Tabel 1 Definisi Operasional Variabel Penelitian

No	Variabel	Definisi	Instrumen	Hasil Ukur	Skala
1.	Media edukasi	Memberikan Promosi edukasi kesehatan tentang pelecehan seksual yang berfungsi untuk mencegah kejadian pelecehan seksual	Media Boneka edukasi Gah-Pesek Dan Video Animasi Area Pribadi Tubuhku	Diberikan edukasi pencegahan pelecehan seksual pada kelompok eksperimen dan kontrol	Boneka edukasi Gah-Pesek Video Animasi Area Pribadi Tubuhku
2.	Tingkat pengetahuan	Skor pengetahuan yang diketahui responden tentang pelecehan seksual.	Lembar kuesioner dengan cara wawancara dengan cara bermain permainan	Kategori penilaian: 0 = jika jawaban salah 1 = jika jawaban benar Nilai total benar akan dilakukan penghitungan skor menggunakan rumus: Jumlah benar/jumlah soal x 100 Selanjutnya dimasukkan ke dalam spss untuk mengetahui pengaruh pemberian media	Interval Untuk kepentingan data hasil pengetahuan dikategorikan: 1. Baik \geq 76-100% 2. Cukup 56-75% 3. Kurang \leq 55%
3.	Usia	Dalam satu kelompok terdapat siswa	Data sekunder	1. Usia 5 tahun – 5 tahun 6 bulan 2. Usia 5 tahun	Ordinal

No	Variabel	Definisi	Instrumen	Hasil Ukur	Skala
		berusia 5 tahun dan 6 tahun.		7 bulan - 6 tahun	
4.	Jenis kelamin	Terdapat laki-laki dan wanita di setiap kelompok yang akan diteliti dan dikontrol	Data sekunder	1. Laki-laki 2. perempuan	Nominal

F. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang diterapkan pada kedua variabel melibatkan penggunaan data sekunder dan data primer. Data sekunder mencakup informasi identitas anak, seperti nama, usia, dan jenis kelamin. Sebaliknya, informasi mengenai tingkat pengetahuan anak terhadap pencegahan pelecehan seksual akan diperoleh melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang akan dijalankan oleh peneliti.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam Penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan teknik bermain games (*Pretest* dan *Posttest*) dan dengan memberikan Boneka Edukasi Gah-Pesek kepada anak. Berikut adalah langkah-langkah pengumpulan data dalam Penelitian melalui interaksi permainan dengan anak:

- a. Pada tahap awal (*pre-test*), baik kelompok sampel perlakuan maupun kelompok sampel kontrol mengikuti permainan dan akan ditanyakan mengenai isu pelecehan seksual, bagian tubuh, serta cara meminta pertolongan dalam situasi tersebut.
- b. Setelah tahap pretest selesai, kelompok sampel perlakuan diberikan Boneka Edukasi Gah-Pesek, sementara kelompok sampel kontrol akan diberikan Video Animasi Area Pribadi Tubuhku.
- c. Pada akhir Penelitian (*post-test*), untuk mengevaluasi tingkat pemahaman anak terhadap upaya pencegahan pelecehan seksual, anak-anak kembali bermain dan menjawab pertanyaan seputar pelecehan seksual, baik dalam kelompok sampel perlakuan maupun kelompok sampel kontrol.

G. Alat Ukur/Instrumen dan Bahan Penelitian

Instrumen yang digunakan pada Penelitian ini adalah:

1. Informed Consent

Lembar Informed Consent diberikan dalam bentuk fisik kepada orangtua/wali murid dan guru yang mewakili di TK Amal Kartini dan TK Islam Amal Kasih pada murid kelas B yang telah dipilih sebagai responden dalam penelitian. Orangtua/wali murid dan guru yang mewakili diminta untuk menentukan apakah mereka “mengizinkan” atau “tidak mengizinkan” anak mereka/siswa/siswi mereka untuk menjadi responden dalam penelitian ini.

2. Kuesioner Pengetahuan Dalam Bentuk Wawancara

Alat pengukur atau *instrumen* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dalam bentuk fisik untuk mengetahui peningkatan pengetahuan pencegahan pelecehan seksual. Kuesioner yang digunakan oleh peneliti merupakan kuesioner yang diadopsi melalui penelitian terdahulu.

Tabel 2 Isi-Kisi Kuesioner Pengetahuan

No	Kisi-Kisi	Nomor Soal	Jumlah
1.	Bagian tubuh yang tidak boleh disentuh dan dilihat orang lain	1,2, dan 3	3
2.	Bagian tubuh yang boleh dilihat orang lain	4,8, dan 11	3
3.	Bagian tubuh yang tidak boleh disentuh orang lain	9, 10, dan 12	3
4.	Bagian tubuh yang tidak boleh disentuh namun saat kondisi tertentu boleh dilihat/disentuh orang lain (Dokter)	5	1
5.	Tindakan yang dilakukan orang asing pada diri kita	6 dan 7	2
6.	Tindakan yang dilakukan jika ada orang asing yang memberikan hadiah	13	1
Total			13

3. Kuesioner jawaban gambar bagian tubuh

Pada saat melakukan kuesioner pengetahuan sebagai langkah *pre-test* dan *post-test* anak-anak diberikan pertanyaan dalam bentuk wawancara

dengan tim peneliti. Kemudian tim peneliti memberikan pertanyaan kuesioner pengetahuan kepada anak tentang pelecehan seksual guna mengetahui peningkatan pengetahuan yang dimiliki anak. Pada anak usia 5-6 tahun berupa data sekunder yang didapatkan Peneliti dengan bertanya kepada guru di TK Amal Kartini dan TK Islam Amal Kasih yang menjelaskan bahwa “anak usia 5-6 tahun masih banyak yang belum dapat membaca serta menulis dengan baik”. Sehingga peneliti mem-visualisasikan jawaban kuesioner dengan gambar tubuh seperti bagian tangan, dada, bokong, kaki, pundak, kepala, dan mulut sebagai penunjuk bagi anak untuk memberikan jawaban. Selanjutnya responden memberikan jawaban dengan cara melakukan cap pada gambar dengan tanda centang yang berarti setuju dan silang berarti tidak setuju. Sehingga dapat mempermudah anak dalam memberikan jawaban.

4. Media

a. Boneka Edukasi Gah-Pesek

Boneka Edukasi Gah-Pesek merupakan media yang dibuat oleh peneliti dengan mengembangkan media yang sudah ada. Media boneka yang dikembangkan oleh peneliti terinspirasi pada penelitian terdahulu yang diteliti pada tahun 2023 oleh Kartika Adyani, Isna Hudayal, dan Noveri Aisyaroh dalam judul “Lalu Lintas Pakaianku: Media Edukasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia Dini”.⁸ Boneka yang dibuat oleh peneliti sebelumnya

merupakan boneka representasi dari boneka tangan anak laki-laki dan perempuan. Pada boneka anak laki-laki, terdapat penanda jenis kelamin berupa penis dan skrotum yang diberikan nama Ahmad. Sementara pada boneka anak perempuan, terdapat vagina dan payudara yang diberikan nama Khumaira. Warna kulit pada boneka disesuaikan dengan warna kulit rata-rata orang Indonesia, yaitu kulit sawo matang. Selain itu, warna pakaian pada boneka mengikuti standar warna pada rambu-rambu lalu lintas yang digunakan secara universal, yakni merah, kuning, dan hijau.

- 1) Warna merah digunakan untuk pakaian dalam, seperti kaos dalam dan celana dalam, baik untuk laki-laki maupun perempuan. Hal ini merupakan simbol “stop”, yang mengindikasikan bahwa anak-anak sebaiknya tidak keluar dari rumah hanya mengenakan pakaian dalam, serta pesan bahwa aurat mereka tidak boleh terlihat atau disentuh oleh orang asing, kecuali oleh orangtua saat membantu membersihkan badan atau oleh dokter saat melakukan pemeriksaan kesehatan.
- 2) Warna kuning digunakan untuk pakaian pendek, seperti celana pendek atau celana dalam, baik untuk anak laki-laki maupun perempuan. Warna ini melambangkan “hati-hati”, dan mengindikasikan bahwa bagian yang berwarna kuning hanya boleh digunakan di dalam ruangan. Anak-anak harus berhati-

hati jika ada orang yang ingin menyentuh bagian yang tertutup oleh pakaian berwarna kuning.

- 3) Warna hijau digunakan untuk pakaian luar dalam bentuk jubah, baik untuk pria maupun wanita. Warna hijau menandakan “pergi”, yang berarti bahwa mereka boleh keluar rumah, dengan catatan anak perempuan harus mengenakan jilbab dan anak laki-laki mengenakan peci.

Pengembangan media boneka yang dilakukan oleh peneliti yakni dengan menambahkan suara ke dalam boneka pada bagian-bagian vital yang tidak boleh disentuh oleh orang lain, sehingga dapat menarik perhatian responden dan mempermudah responden dalam menerima informasi yang ada, selain itu juga mendesain ulang baju yang ada.

d. Video Animasi Area Pribadi Tubuhku

Video ini merupakan bagian dari tindakan yang diaplikasikan pada kelompok kontrol. Video Animasi Area Pribadi Tubuhku diambil dari *channel* Ingin Tahu yang berada di *platform YouTube*, yang mana didalamnya mengandung materi yang sama dan sesuai dengan materi yang ada dalam pemberian media boneka edukasi Gah-Pesek.

H. Rancangan Pembuatan Media Boneka Edukasi Gah-Pesek

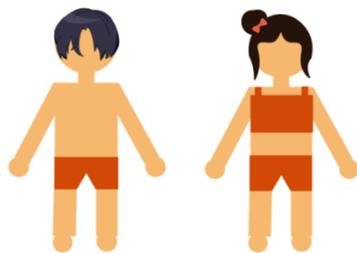
1. Rancangan Pembuatan Boneka

Boneka edukasi Gah-Pesek merupakan boneka yang dibuat sebagai sarana media edukasi pada anak dalam pemberian materi edukasi

pelecehan seksual. Dalam boneka ini terdapat berbagai macam ornament dan warna yang menarik sehingga membuat anak lebih mudah untuk memahami edukasi yang diberikan. Selain memiliki ornament dan warna yang menarik, boneka ini ditambahkan suara pada bagian-bagian tubuh yang bersifat privasi seperti pada bagian mulut, dada, bokong, dan kemaluan sehingga anak lebih memahami bahwasannya bagian tubuh tersebut merupakan area privasi yang tidak boleh disentuh.

Berikut ini merupakan design Boneka Edukasi Gah-Pesek:

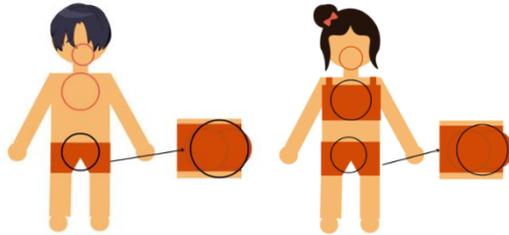
- a. Peneliti memilih desain boneka yang akan digunakan sebagai media berupa boneka puppet. Alasan peneliti memilih boneka puppet sebagai media dasar yakni karena bentuk dan model boneka puppet menyerupai anggota badan manusia pada umumnya, sehingga bentuk tersebut mudah dimengerti oleh anak. Berikut merupakan gambaran boneka yang akan dibuat:



Gambar 1 Desain Pakaian Dalam Boneka Edukasi Gah-Pesek

Desain pakaian dalam akan menggunakan warna orange karena memiliki arti peringatan untuk tidak digunakan di luar ruangan atau di luar rumah.

- b. Kemudian pada bagian yang diberi lingkaran merupakan bagian privasi yang tidak boleh dilihat dan disentuh oleh sembarang orang



Gambar 2 Bagian Boneka Edukasi Gah-Pesek yang Mengeluarkan Suara

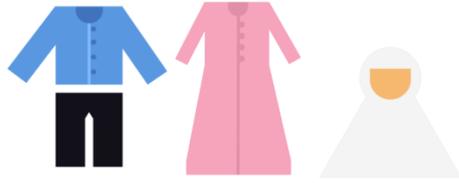
Pada bagian tersebut terdapat mulut dan dada yang akan dimasukan alat untuk mengeluarkan suara “Tidak Mau!”, sedangkan pada bagian Bokong “Tidak Mau Lari!” dan pada bagian kemaluan “Tidak Mau Tolong!”

- c. Selanjutnya pada belakang boneka akan diberikan resleting untuk memasukkan alat kedalam bagian tubuh yang tidak boleh disentuh



Gambar 3 Bagian Mesin Boneka Edukasi Gah-Pesek

- d. Selanjutnya pada bagian baju akan di desain dengan warna dan bentuk berbeda baik untuk laki-laki dan perempuan, sebagai berikut:



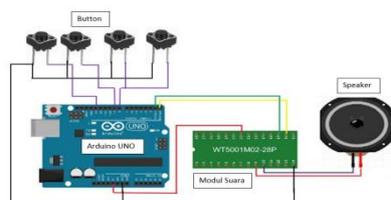
Gambar 4 Design Pakaian Boneka Edukasi Gah-Pesek

- 1) Untuk warna merah muda akan di design dalam bentuk gamis. Peneliti memilih warna merah muda karena memiliki arti feminis yang menggambarkan identitas perempuan, serta menggambarkan kebijakan yang mengartikan bijak dan pilihan yang baik untuk dikenakan di luar rumah atau saat bertemu dengan banyak orang.
- 2) Untuk warna putih akan di design sebagai penutup kepala putri yakni kerudung. Warna putih melambangkan kesucian serta kehormatan sehingga sangat cocok digunakan pada kepala yang mengartikan kehormatan.

Kemudian adapun bentuk dan warna serta arti dari baju anak laki-laki sebagai berikut:

- 1) Warna biru akan di design sebagai baju panjang dimana warna biru menggambarkan maskulin yang terdapat pada seorang laki-laki.
- 2) Warna hitam akan di design sebagai celana panjang dimana warna hitam memiliki arti yang tegas dan formal, sehingga celana hitam akan dipasangkan dengan baju berwarna biru sebagai bentuk baju yang dapat dikenakan saat pergi keluar rumah.

- e. Setelah dilakukan desain pada baju yang dikenakan oleh boneka puppet, peneliti melakukan pemesanan boneka custom pada toko boneka serta menjelaskan dengan detail bentuk boneka tersebut.
- f. Setelah boneka diproses dalam pembuatannya, peneliti melakukan rancangan pemilihan suara untuk isi suara di dalam boneka yang berisi “Tidak Mau!, Tidak Mau Tolong, tidak Mau Lari!” Pada bagian-bagian yang tidak boleh disentuh.
- g. Suara yang akan dimasukkan kedalam boneka merupakan suara anak berusia 5-6 tahun, sehingga boneka lebih menarik dan memperjelas kepada siswa bahwa boneka merupakan representasi anak-anak seusia mereka dan bisa lebih dekat sebagai teman mereka.
- h. Kemudian setelah dilakukan rancangan pada audio di dalam boneka, peneliti bekerja sama dengan ahli robotika yang dapat memberikan rangkaian suara pada boneka tersebut. berikut rangkaian mesin suara pada Boneka Edukasi Gah-Pesek:



Gambar 5 Rancangan Mesin Suara Boneka Edukasi Gah-Pesek

- i. Setelah boneka selesai, maka akan dilakukan pemasangan alat ke dalam tubuh boneka oleh ahli robotika.

2. Isi Materi

- a. Pengenalan identitas diri dan identitas gender

Pada materi ini anak akan dikenalkan tentang identitas diri anak dan gender anak. Yang mana anak akan dijelaskan seluruh nama-nama anggota tubuh mereka tanpa menggunakan bahasa ganti seperti kemaluan pria “penis” dan wanita “vagina” bukan “burung” maupun “kupu-kupu” seperti yang diajarkan oleh kebanyakan orangtua mereka. Sehingga anak dapat mengetahui peran mereka sebagai laki-laki dan perempuan, seperti Ayah itu laki-laki dan ibu itu perempuan.

- b. Pengenalan mengenai anggota tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh sembarang orang

Pada materi ini merupakan lanjutan materi penjelas dari materi di awal, setelah anak dijelaskan terkait nama-nama bagian tubuh mereka anak akan diberi penjelasan lebih bahwasannya bagian dada, alat kelamin, bokong, bibir tidak boleh disentuh dan dilihat oleh sembarang orang. Bahwasannya sentuhan dibawah pundak dan diatas lutut itu merupakan sentuhan yang tidak baik karena membuat kita tidak nyaman. Serta menjelaskan bagian yang boleh disentuh dan dilihat orang lain, seperti wajah, tangan dan kaki sehingga sentuhan diatas pundak dan dibawah lutut kaki diperbolehkan.

- c. Pengenalan mengenai batasan aurat dalam berpakaian

Pada materi ini menaerangkan bahwa ada beberapa anggota tubuh yang tidak boleh dilihat dan disentuh oleh orang lain sehingga bagian bagian tersebut harus di tutup dengan pakaian yang benar, kemudian menjelaskan menggunakan boneka pakaian seperti apa yang dapat

menutupi bagian-bagian yang tidak boleh dilihat dan disentuh oleh orang lain.

- d. Siapa saja orang yang boleh menyentuh tubuh yang seharusnya tidak boleh disentuh

Pada materi ini akan dijelaskan bahwa saat kondisi tertentu seperti sedang sakit dokter akan memeriksa tubuh kita, terkadang dokter harus memeriksa bagian tubuh yang tertutup oleh baju pada saat seperti ini dokter boleh memeriksanya dengan izin dari kamu seperti “dokter izin memeriksa ya? Pakaiannya di buka sebentar, dokter lihat sebentar, dokter periksa sebentar ya?”. Selain itu ayah dan ibu yang terkadang membantu kita untuk mandi dan menggunakan baju, ibu dan ayah boleh membantu kita dan melihat tubuh kita dengan izin kita juga seperti “Adek ayah bantu pakaikan bajunya ya? Adek ibu bantu mandikan ya?”.

- e. Hubungan pertemanan

Pada materi ini terkadang ada beberapa teman yang suka usil terhadap teman yang lain. Sehingga materi ini dijelaskan bahwa kita tidak boleh membuat teman kita merasa tidak nyaman, berteman dengan cara yang baik, tidak boleh mengejek teman, menarik celananya, membuka roknya dan mengintip saat sedang buang air.

- f. Menolak pemberian dari orang yang tidak dikenal

Pada materi ini dijelaskan bahwa kita tidak diperbolehkan percaya kepada orang yang tidak kita kenal, saat ada orang yang mengajak pergi dengan memberikan jajanan kita harus menolaknya dan jika ada orang

yang membuat diri kita tidak nyaman dengan menyentuh bagian pundak ke bawah atau lutut kaki ke atas maka kita harus lari, berteriak “Tolong! Jangan! Tidak Mau! Tidak Boleh”.

g. Kemampuan regulasi diri (anak mampu mengungkapkan perasaannya)

Pada materi ini akan dijelaskan saat ada seseorang yang berusaha memegang tubuh kita di bagian yang tidak boleh disentuh atau ada yang ingin melihat tubuh kita pada bagian yang tidak boleh dilihat maka kita harus lari dan berteriak, selain itu kita bisa bilang kepada ayah, ibu dan guru di sekolah agar dapat membantu kita sehingga kita tidak takut dan tidak sendirian lagi.

3. Pemrograman

Dalam pembuatan boneka ini, peneliti juga memberikan siapa saja yang dapat menggunakan media boneka Edukasi Gah-Pesek, serta cara penggunaan media boneka sebagai alat edukasi pencegahan pelecehan seksual pada anak, berupa:

a. Pengguna boneka

Boneka edukasi ini dapat digunakan oleh pendidik atau guru, orang tua, dan peneliti sebagai media pembantu dalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian anak serta materi yang disampaikan cepat difahami kaarena merangsang indera pengelihatan dan pendengaran anak. Boneka ini juga dapat diberikan pada anak usia dini yang merupakan dalam masa periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-

tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulasi terhadap perkembangan kepribadian, psikomotorik, kognitif, maupun sosialnya. Yang dimaksud dengan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun

b. Cara Penggunaan

1) Boneka akan dijelaskan di depan kelas oleh pendamping

Dalam hal ini pendamping/orang yang mendampingi anak adalah seorang pendidik yakni guru, orang tua, dan peneliti. Media ini harus dalam pengawasan pendamping agar dalam pemahaman dan keingintahuan anak dapat terkendali sehingga pengaruh negatif dari media dapat dicegah.

2) Isi materi yang dijelaskan

Pendamping melakukan pendampingan dan menjelaskan pada anak dengan memaparkan boneka beserta materi terkait tentang pencegahan pelecehan seksual yang terdiri dari;

- a) Pengenalan identitas diri dan identitas gender
- b) Pengenalan mengenai anggota tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh sembarang orang
- c) Pengenalan batasan aurat
- d) Siapa saja orang yang boleh dan tidak boleh menyentuh tubuh dalam kondisi tertentu atas izin anak
- e) Hubungan pertemanan
- f) Menolak pemberian orang yang tidak dikenal

- g) Kemampuan regulasi diri
- 3) Pendamping mendengarkan dan memberikan jawaban dari pertanyaan anak-anak terkait anggota tubuh atau cerita anak terhadap diri mereka
- 4) Memberikan apresiasi kepada anak saat anak bertanya maupun bercerita
- c. Tolak ukur keberhasilan pembelajaran
 - 1) Anak mengetahui identitas diri dan identitas gender
 - 2) Anak mengetahui anggota tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh sembarang orang
 - 3) Anak mengetahui batasan aurat diri sendiri
 - 4) Anak mengetahui siapa saja orang yang boleh dan tidak boleh menyentuh tubuh dalam kondisi tertentu atas izin anak
 - 5) Anak mengetahui hubungan pertemanan yang baik dan buruk
 - 6) Anak mengetahui untuk menolak pemberian orang yang tidak dikenal
 - 7) Anak mengetahui cara regulasi diri

I. Uji Validitas dan Rehabilitasi

1. Uji validitas alat ukur

Koesioner pengetahuan yang digunakan pada penelitian ini sebagai bentuk *pre-test* dan *post-test* merupakan adopsi dari penelitian sebelumnya oleh Desy Arsiandi tahun 2018 dengan judul “Efektivitas Papan Bimbingan Sebagai Media Pendidikan Seks Anak SD untuk Mencegah

Pelecehan Seksual di SD N Pacitan Tahun Ajaran 2017/2018". Pada kuesioner pengetahuan ini, peneliti sebelumnya melakukan pembuatan soal kuesioner sebanyak 4 soal. Setelah soal terbentuk peneliti melakukan uji coba dengan memberikan soal tersebut kepada 31 responden. Setelah didapatkan hasil soal yang telah di isi, peneliti melakukan uji validitas korelasi *point biserial* dan didapatkan 33 soal valid dan 7 soal gugur. Setelah dilakukan uji korelasi, peneliti melakukan uji reliabilitas dengan rumus *Kuder Richardson* (KR-20) dan di dapatkan hasil KR-20 nilai reliabelitasnya 0,890231013 yang hasilnya diketahui sangat baik dan kuesioner dapat digunakan ²¹.

Setelah dilakukan pemberian kuesioner pada responden peneliti melakukan uji validitas dan reabilitas ulang terhadap alat ukur yang peneliti kembangkan agar dapat dimasukkan kedalam aplikasi SPSS sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan pengolahan data.

a. Uji validitas

Validitas suatu instrument dianggap tercapai jika *instrumen* tersebut dapat secara akurat mengukur dimensi yang diinginkan. Validitas berkaitan erat dengan ketepatan *instrumen* pengukuran ²². Menghitung korelasi antara data pada setiap pernyataan dengan nilai total menggunakan rumus teknik korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n (\sum xy) - (\sum x) (\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n (\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r : Koefisiensi korelasi antara variable x dan y

- n : Jumlah obyek
- X : Jumlah skor tiap butir
- Y : Jumlah skor total

Setelah mendapat nilai r yang dihitung, hasilnya di kontribusikan dengan r harga product moment. Apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel dengan N=30 pada taraf signifikansi 5% yaitu 0,361 maka item tersebut dapat dinyatakan valid ²².

b. Uji reliabelitas

Reliabelitas adalah tingkat atau derajat konsistensi suatu instrumen. Instrumen evaluasi memiliki skor reliabelitas yang tinggi jika tes yang dibuat menghasilkan hasil yang konsisten dalam pengukuran yang ingin diukur ²². Uji reliabelitas dilakukan dengan menguji hasil dari uji validitas untuk mengetahui konsistensi dari setiap item pertanyaan. Pengujian reliabilitas dengan teknik *Alfa Cronbach* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \left(\frac{k}{(k - 1)} \right) \left(1 - \frac{\sum s t^2}{s t^2} \right)$$

Keterangan:

- r I : Reliabilitas instrumen
- k : Jumlah item
- $\sum s t^2$: Jumlah varians butir
- $s t^2$: varians total

Setelah dilakukan uji reliabilitas hasil dapat dikatakan reliable apabila nilai *cronbach`s alpha* yaitu antara 0,60-0,70. Dengan demikian nilai *cronbach`s alpha* tidak boleh lebih kecil dari ambang tersebut.²³

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Kuesioner

No.	Butir Soal	<i>r</i> tabel	Keterangan
1.	Kalau ada yang mau melihat dan menyentuh bagian dada boleh atau tidak?	0,585	Valid
2.	Kalau ada yang mau melihat dan menyentuh bagian kemaluan boleh atau tidak?	0,563	Valid
3.	Kalau ada yang mau melihat dan menyentuh bagian kemaluan boleh atau tidak?	0,485	Valid
4.	Apakah tangan boleh dilihat oleh orang lain?	0,082	Tidak Valid
5.	Apakah kaki boleh dilihat oleh orang lain?	0,563	Valid
6.	Apakah ayah atau ibu boleh membantu memandikan kita?	0,201	Tidak Valid
7.	Apakah dokter boleh menyentuh dan melihat anggota badan kita saat diperiksa?	0,522	Valid
8.	Apakah orang asing boleh menyentuh badan kita?	0,509	Valid
9.	Apakah teman boleh menarik celana kita?	0,192	Tidak Valid
10.	Apakah kamu mau jika ada orang asing yang memintamu melepas baju?	0,533	Valid
11.	Apakah wajah kita boleh dilihat oleh orang lain?	0,406	Valid
12.	Apakah mulut boleh disentuh oleh orang lain?	0,487	Valid
13.	Apakah hidung boleh dilihat oleh orang lain?	0,438	Valid
14.	Apakah mata boleh dilihat oleh orang lain?	0,452	Valid
15.	Apakah telinga boleh disentuh oleh orang lain?	0,403	Valid

No.	Butir Soal	r tabel	Keterangan
16.	Apakah kamu mau menerima hadiah dari orang asing?	0,519	Valid

Dari hasil uji validitas yang telah dilakukan oleh 30 responden, didapatkan hasil dari 16 soal terdapat sebanyak 13 soal valid dan 3 soal tidak valid dengan r tabel sebesar 0,361. Sehingga butir soal dapat dikatakan valid apabila r tabel >0,361.

Tabel 4 Tabel Uji Reliabilitas Kuesioner

Variabel	Alpha Cronbach`s	Keterangan
Tingkat Pengetahuan	0,754	Reliabel

Dari hasil uji validitas didapatkan sebanyak 13 soal valid, yang selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan alpha cronbach`s 0,754. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa alpha cronbach`s >0,60.

2. Uji validitas instrumen

Media yang digunakan pada penelitian ini berupa boneka edukasi Gah-Pesek yang peneliti kembangkan dari prodak yang sudah ada yaitu boneka Lalu Lintas Pakaianku yang diteliti dan dihasilkan oleh peneliti sebelumnya. Peneliti mengembangkan prodak boneka Lalu Lintas Pakaianku dengan merubah desain warna dan pakaian, serta menambahkan audio ke dalam boneka tersebut, sehingga boneka dapat mengeluarkan suara apabila bagian vital yang tidak boleh dipegang, disentuh dan di lihat orang lain dapat bersuara jika dipegang. Uji validitas yang dilakukan oleh peneliti yakni dengan mengujikannya kepada ahli yang bersangkutan terkait media dan teori edukasi yang digunakan. Penelitian ini telah di ujikan oleh:

a. Ahli Psikologi

Media ini telah dilakukan uji pada ahli Psikologi pada tanggal 28 Januari 2024 dengan menggunakan angket penilaian media dan didapatkan kesimpulan penilaian “Layak Digunakan”.

b. Ahli Teori Guru Sekolah TK Amal Kartini

Media ini telah dilakukan uji teori pada guru dan kepala sekolah pada tanggal 30 Januari 2024 dengan menggunakan angket penilaian media dan didapatkan kesimpulan penilaian “Layak Digunakan”.

c. Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana

Media ini telah dilakukan uji media dan teori kepada staf Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana pada tanggal 1 Februari 2024 dan didapatkan kesimpulan penilaian “Layak Digunakan”.

J. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a. Rencana penelitian dimulai pada bulan juli 2023, yang melibatkan berbagai kegiatan seperti menentukan judul Penelitian, melakukan penelusuran pustaka, melakukan studi pendahuluan, menyusun proposal penelitian, serta mengadakan seminar proposal.
- b. Peneliti mengurus izin penelitian, dengan mengajukan permohonan surat *Ethical Clearance* kepada komisi etik Poltekkes Kemenkes Yogyakarta. Selanjutnya, surat rekomendasi Penelitian dan *ethical*

clearance yang diterima dari Poltekkes Kemenkes Yogyakarta akan dikirimkan kepada pihak TK Amal Kartini dan TK Islam Amal Kasih.

- c. Menyiapkan alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Peneliti menyiapkan Boneka Edukasi Gah-Pesek dan lembar kuesioner pengetahuan. Mengumpulkan tim peneliti yang terdiri dari 4 orang mahasiswa semester 7 S.Tr Kebidanan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta sebagai pendamping penelitian dalam membantu jalannya penelitian dan pemberian edukasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Padah tahap pelaksanaan terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap *pre-test*, intervensi, dan *post-test*.

a. Kelompok eksperimen

- 1) Peneliti bertemu dengan Kepala Sekolah TK Amal Kartini untuk melakukan perizinan penelitian.
- 2) Peneliti menjelaskan mengenai tujuan, manfaat, peran yang akan dilakukan oleh responden, dan syarat yang dibutuhkan untuk memenuhi dilakukannya penelitian.
- 3) Peneliti meminta jumlah data siswa/siswi yang akan dilakukan penelitian dimana terdiri dari nama, usia, dan jenis kelamin.
- 4) Peneliti meminta nomor *WhatsApp* Kepala Sekolah TK Amal Kartini.

- 5) Peneliti bertemu dengan wali kelas untuk melakukan perkenalan, maksud dan tujuan yang akan dilakukan serta memberikan lembar *inform consent* yang akan di bagikan oleh wali kelas untuk para wali murid sebagai responden untuk mengetahui apakah responden “bersedia” atau “tidak bersedia”.
 - 6) Setelah responden mengisi *inform consent* akan dilakukan pemberian *pre-test*.
 - 7) Setelah dilakukan pemberian *pre-test* akan dilakukan pemberian intervensi dengan media boneka edukasi Gah-Pesek.
 - 8) Setelah semua responden selesai melaksanakan *pre-test*, menerima intervensi berupa media boneka edukasi Gah-Pesek, dan *post-test*, responden diberi souvenir berupa alat tulis.
 - 9) Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah TK Amal Kartini yang telah memberikan izin serta kesempatan pada peneliti untuk melakukan penelitian di TK Amal Kartini dan memberikan Kenang-kenangan sebagai tanda apresiasi peneliti kepada pihak sekolah.
- b. Kelompok kontrol
- 1) Peneliti bertemu dengan Kepala Sekolah TK Islam Amal Kasih untuk melakukan perizinan penelitian.
 - 2) Peneliti menjelaskan mengenai tujuan, manfaat, peran yang akan dilakukan oleh responden, dan syarat yang dibutuhkan untuk memenuhi dilakukannya penelitian.

- 3) Peneliti meminta jumlah data siswa/siswi yang akan dilakukan penelitian dimana terdiri dari nama, usia, dan jenis kelamin.
- 4) Peneliti meminta nomor *WhatsApp* Kepala Sekolah TK Islam Amal Kasih.
- 5) Peneliti bertemu dengan wali kelas untuk melakukan perkenalan, maksud dan tujuan yang akan dilakukan serta memberikan lembar *inform consent* yang akan di bagikan oleh wali kelas untuk para wali murid sebagai responden untuk mengetahui apakah responden “bersedia” atau “tidak bersedia”.
- 6) Setelah responden mengisi *inform consent* akan dilakukan pemberian *pre-test*.
- 7) Setelah dilakukan pemberian *pre-test* akan dilakukan pemberian intervensi dengan media boneka edukasi Gah-Pesek.
- 8) Setelah semua responden selesai melaksanakan *pre-test*, menerima intervensi berupa media boneka edukasi Gah-Pesek dan *post-test*, responden diberi souvenir berupa alat tulis.
- 9) Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah TK Islam Amal Kasih yang telah memberikan izin serta kesempatan pada peneliti untuk melakukan penelitian di TK Islam Amal Kasih dan memberikan Kenang-kenangan sebagai tanda apresiasi peneliti kepada pihak sekolah.

K. Manajemen Data

1. Pengolahan Data

Data yang telah dikumpulkan dari sekolah-sekolah TK masing-masing akan dianalisis untuk memastikan kelengkapannya. Jika data-data tersebut sudah lengkap, proses pengolahan data akan dilakukan melalui serangkaian tahap berikut:

a. *Editing*

Setelah data terkumpul, proses editing data dilakukan, di mana data diperiksa kembali untuk mendeteksi kesalahan atau ketidaksesuaian.

Data yang harus diperiksa melibatkan identitas responden.

b. *Coding*

Coding merupakan pemberian kode pada data, yang merupakan tahap dalam proses pengkodean, bertujuan untuk mengubah data yang bersifat kualitatif menjadi bentuk data yang dapat diukur secara kuantitatif²¹.

1) Umur anak

Kode 1: anak usia 5 tahun – 5 tahun 6 bulan

Kode 2: anak usia 5 tahun 7 bulan – 6 tahun

2) Jenis kelamin

Kode 1: anak laki-laki

Kode 2: anak perempuan

c. *Scoring*

Scoring merupakan proses memberikan penilaian terhadap data sekunder dan primer yang telah dikodekan, dan setelah itu menentukan nilai dan bobot untuk data tersebut.

d. *Tabulating*

Data identitas anak dimasukkan ke dalam tabel sesuai dengan kriteria yang mencakup karakteristik anak, perbedaan pengetahuan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah menerima edukasi tentang pencegahan pelecehan seksual.

e. *Entry*

Menginput data dengan menggunakan pemrosesan komputer, dan Peneliti memasukkan data menggunakan program komputer SPSS.

f. *Cleaning data*

Pada semua lembar kerja *software*, dilakukan pembersihan untuk mengatasi kesalahan yang mungkin terjadi selama proses penginputan data.

2. Analisis Data

a. Analisis Univariat

Analisis univariat memiliki tujuan untuk memberikan penjelasan atau deskripsi tentang karakteristik masing-masing variable. Dalam Penelitian ini, analisis univariat melibatkan data responden yang mencakup informasi seperti usia anak dan jenis kelamin, yang dianalisis dalam bentuk distribusi frekuensi dan presentase untuk setiap variabelnya.

b. Analisis Bivariat

Analisis data bivariate digunakan untuk mengevaluasi nilai rata-rata pengetahuan sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) pemberian

intervensi pada setiap kelompok. Untuk menguji hipotesis tersebut, dilakukan uji normalitas terlebih dahulu, dimana data dianggap normal jika nilai p pada uji normalitas lebih besar dari 0,05. Uji normalitas data ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Jika uji normalitas menunjukkan distribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan *paired t-test*. Sebaliknya, jika data tidak terdistribusi normal, uji t akan digantikan oleh uji statistik nonparametrik, yaitu uji *Wilcoxon*. Selanjutnya, untuk mengevaluasi perbedaan antara kelompok media boneka edukasi Gah-Pesek dan media Video Animasi Area Pribadi Tubuhku, dilakukan uji *Mann-Whitney*.

L. Etika Penelitian

Etika merujuk pada aturan moral yang menjadi pedoman bagi individu atau kelompok dalam mengatur perilaku mereka, atau serangkaian prinsip dan nilai moral yang membentuk kode etik. Berikut nomor edaran Surat Ethical Clirent No. DP. 04. 03/e-KEPK. 2/038/2024.

Etika penelitian didasarkan pada prinsip umum etik penelitian kesehatan:

1. Menghormati harkat martabat manusia (*respect for person*)

Prinsip penghargaan terhadap individu merupakan bentuk penghormatan terhadap otonomi seseorang yang memiliki kebebasan untuk membuat keputusan sendiri mengenai partisipasi mereka dalam penelitian, termasuk keputusan untuk mengikuti atau tidak mengikuti dalam penelitian serta untuk melanjutkan atau menghentikan keterlibatan dalam tahapan penelitian.

Selama pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan informasi yang jelas mengenai tujuan penelitian dengan menggunakan Prosedur Petunjuk Penelitian dan memberikan kebebasan kepada responden untuk berpartisipasi. Jika orangtua/wali/guru yang mewakili responden sepakat untuk berpartisipasi dalam penelitian ini, mereka akan diberikan lembar Persetujuan Setelah Tindakan (PSP) untuk ditandatangani.

2. Prinsip berbuat baik (*beneficence*) dan tidak merugikan (*non-maleficence*)

Prinsip *beneficence* merupakan prinsip yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan individu tanpa menimbulkan kerugian. Sedangkan prinsip *non-maleficence* memiliki prinsip jika dalam penelitian tidak terdapat manfaat dan justru memberikan hal yang merugikan maka sebaiknya tidak dilakukan penelitian.

Pada prinsip *beneficence* terdapat ketentuan berupa:

a. Risiko studi haruslah wajar, disbanding dengan khasiat yang diharapkan

Melalui penelitian ini, responden akan mendapatkan manfaat berupa pemahaman tentang pencegahan pelecehan seksual. Kerugian yang mungkin dialami oleh responden adalah pengorbanan waktu belajar mereka karena harus mengikuti kegiatan edukasi menggunakan media Boneka Edukasi Gah-Pesek. Sebagai kompensasi, peneliti akan memberikan souvenir berupa botol *tumbler* kepada responden.

b. Desain pada riset wajib memenuhi persyaratan ilmiah

Pada penelitian ini, desain yang digunakan baik dalam alat ukur maupun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian telah teruji validasi oleh para ahli dalam bidangnya sesuai dengan standar yang ada.

c. Para periset dapat melakukan riset dan dapat pula melindungi kesejahteraan subjek penelitian

1) Tanpa Nama (Anonim)

Dalam Penelitian ini, Peneliti tidak akan mencantumkan nama asli responden, melainkan hanya inisial nama mereka.

2) Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Peneliti akan memberikan jaminan bahwa informasi dan hasil Penelitian akan dijaga kerahasiaannya.

d. Peneliti mengurus izin Penelitian, dengan mengajukan permohonan surat *Ethical Clearance* kepada komisi etik Poltekkes Kemenkes Yogyakarta. Selanjutnya, surat rekomendasi Penelitian dan *ethical clearance* yang diterima dari Poltekkes Kemenkes Yogyakarta akan dikirimkan kepada pihak TK Amal Kartini dan TK Islam Amal Kasih.

3. Prinsip keadilan (*justice*)

Prinsip keadilan (*justice*) merupakan prinsip yang mengamanatkan bahwa seseorang harus diperlakukan dengan benar dan adil dalam hak-haknya,

dan tidak dikenai tanggung jawab atau kewajiban yang bukan menjadi bagian dari haknya.

Peneliti akan memberikan penjelasan tentang seluruh prosedur penelitian kepada semua responden, sehingga semua responden akan diperlakukan secara adil dan mendapatkan manfaat yang sama. Semua anak yang memenuhi kriteria penelitian berhak menjadi responden penelitian²¹.

M. Kelemahan dan Kesulitan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih mempunyai kelemahan yaitu penelitian ini hanya meneliti sebatas pengetahuan tanpa disertai dengan menilai sikap individu dalam mewaspadaikan tatkala terdapat ancaman pelecehan seksual pada dirinya. Selain itu, kelemahan dalam penelitian ini terdapat pada penyampaian sebelum penelitian (PSP) kepada wali murid, pada rencana awal penelitian peneliti akan menjelaskan secara langsung kepada seluruh wali murid selaku wali dari responden terkait penelitian yang hendak dilakukan agar kedepannya wali murid akan memberikan informasi terkait pencegahan pelecehan seksual pada anak-anak mereka, namun hal ini tidak dapat dilakukan karena hampir sebagian besar wali murid merupakan seorang pekerja. Maka pada penjelasan sebelum persetujuan (PSP) kelompok eksperimen dilakukan peneliti dengan menjelaskan (PSP) kepada kepala sekolah dan selanjutnya memberikan surat *inform consent* kepada seluruh responden kelompok B untuk diberikan kepada wali masing-masing, namun hal itu terdapat kendala karena sebagian besar surat tidak kembali untuk

dikumpulkan, sehingga kepala sekolah memutuskan untuk mewakilkan persetujuan untuk seluruh anak kelompok B di TK Amal Kartini. Sedangkan pada kelompok Video Animasi peneliti memberikan penjelasan sebelum penelitian (PSP) melalui pesan *WhatsApp* kepada grup wali murid kelompok B di TK Islam Amal Kasih, kemudia peneliti memberikan surat *Infrom consent* kepada anak-anak untuk disampaikan kepada wali masing-masing, serta dapat terkumpul kembali seluruh surat inform consent kelompok B di TK Islam Amal Kasih.

Kelamahan selanjutnya dalam penelitian ini yaitu pada tahap *pre-test* kelompok Boneka Edukasi Gah-Pesek menuju intervensi yang mana pada hari pemberian intervensi bertepatan pada tanggal merah yang berarti hari libur nasional, sehingga pemberian intervensi dilakukan 1 hari setelah *pre-test*. Kelemahan lain dalam penelitian ini yaitu prosedur penelitian yang digunakan berbeda dengan rancangan penelitian yang sebelumnya telah peneliti bentuk. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor yang terjadi di lokasi penelitian sehingga peneliti tidak bisa melaksanakan prosedur sesuai rancangan yang telah dibentuk.

Kelemahan yang terakhir yakni adalah pembuatan dan uji validitas media Boneka Edukasi Gah-Pesek. Dimana pada uji validitas kepada para ahli masih ada point-point dengan nilai 3, selain itu masih terdapat banyak saran yang diberikan kepada ahli media terhadap Boneka Edukasi Gah-Pesek. Namun, point-point tersebut serta saran yang diberikan tidak peneliti lakukan perbaikan terhadap Boneka Edukasi Gah-Pesek yang telah peneliti bentuk.

Sehingga hal tersebut menjadi kelemahan dalam pembuatan Boneka Edukasi Gah-Pesek.