

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Damayanti, “Layanan Informasi dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Sex Education Siswa,” *Indones. J. Guid. Couns. Theory Appl.*, vol. 7, no. 1, pp. 37–44, 2018, [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>.
- [2] Division for the Coordination of UN Priorities in Education, *International Technical International Technical Guidance on Sexuality Education*, ED-2006/WS., vol. II. 75352 Paris 07 SP, France: UNESCO, 2009.
- [3] R. F. Ratnasari and M. Alias, “Pentingnya Pendidikan Sekes Untuk Anak Usia Dini,” *J. Tarbawi Khatulistiwa*, vol. 2, no. 2, pp. 55–59, 2016.
- [4] F. Wajdi and A. Arif, “Pentingnya Pendidikan Seks Bagi Anak Sebagai Upaya Pemahaman Dan Menghindari Pencegahan Kekerasan Maupun Kejahatan Seksual,” *J. Abdimas Indones.*, vol. 1, no. 3, pp. 129–137, 2021, doi: 10.53769/jai.v1i3.130.
- [5] B. Rusyidi, A. Bintari, and H. Wibowo, “Pengalaman Dan Pengetahuan Tentang Pelecehan Seksual: Studi Awal Di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi (Experience and Knowledge on Sexual Harassment: a Preliminary Study Among Indonesian University Students),” *Share Soc. Work J.*, vol. 9, no. 1, p. 75, 2019, doi: 10.24198/share.v9i1.21685.
- [6] D. Jatmika, “Pengembangan Alat Ukur Kesiapan Pendidikan Seksual Pada Anak-Anak Usia 11-14 Tahun,” *J. Muara Ilmu Sos. Humaniora, dan Seni*, vol. 1, no. 2, p. 266, 2018, doi: 10.24912/jmishumsen.v1i2.1004.
- [7] N. L. P. N. S. P. Astawa and G. A. A. I. S. Dewi, “Gamifikasi Cerita Rakyat Bali sebagai Media Pembelajaran,” *JIIPJurnal Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, pp. 383–389, 2021.
- [8] M. Wibowo and Paradise, “Pengembangan Learning Management System (LMS) dengan Menerapkan Video Based Learning dan Gamification Dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Mahasiswa,” *J. Media Inform.*

- Budidarma*, vol. 5, pp. 929–936, 2021, doi: 10.30865/mib.v5i3.3087.
- [9] T. T. Mukarromah *et al.*, “Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini,” *J. EdukidsJurnal Pertumbuhan, Perekmbangan, dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 18, no. 229, pp. 18–27, 2021, doi: 10.17509/edukids.v18i1.33338.
- [10] M. A. Fitri Marisa, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda1, “Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan,” *J. JointecsJournl Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 5, no. July, pp. 219–228, 2020, doi: 10.31328/jointecs.v5i3.1490.
- [11] K. P. dan Kebudayaan, *Mdoel Gamifikasi Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Kesetaraan Program Paket C Daring*. Bandung Barat: Pusat Pengembahan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, 2018.
- [12] P. S. Devi and G. W. Bayu, “Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual,” *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 8, no. 2, pp. 238–252, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/26525>.
- [13] P. A. Sunarya, U. Rahardja, Q. Aini, and A. Khoirunisa, “Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran,” *Edutech*, vol. 18, no. 1, p. 79, 2019, doi: 10.17509/e.v18i1.14697.
- [14] M. R. Sanjaya, A. Khoiriah, and D. Kurniawan, “QUALITY DESIGN OF DOCUMENT BASED ON WEBSITE AT STIK SITI KHADIJAH WITH USABILITY SCALE (SUS) SYSTEM TESTING METHOD,” *INTECOMS J. Inf. Techonology Comput. Sci.*, vol. 4, pp. 209–215, 2021.
- [15] S. Gamifikasi, S. Peningkatan, and M. Kuliah, “Strategi Gamifikasi Sebagai Peningkatan Motivasi Kuliah Pemrograman Website Pada Masa Pandemi Covid19,” *JOINTECS J. Int. Technol. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 28, pp. 129–136, 2021.
- [16] A. Sidik, “Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile,” vol. 9, no. 2, 2018.

- [17] A. Khairuddin, “Epistemologi Pendidikan Multikultural Di Indonesia,” *Ijtimaiah*, vol. 2, no. 1, pp. 1–20, 2018.
- [18] M. Amin, “Pendidikan Multikultural,” *J. PilarJurnal Kaji. Islam Kontenporer*, vol. 09, no. 1, pp. 24–34, 2018.
- [19] G. N. Tampubolon, Y. Nurani, and S. M. Meilani, “Pengembangan Buku Pendidikan Seksual Anak Usia 1-3 Tahun,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, p. 527, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i2.243.
- [20] I. K. Selamat, “PENGUNAAN MEDIA VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJARMATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD INPRES TUMPU JAYA I,” *J. Paedagogy*, vol. 7, no. 2, pp. 121–125, 2020.
- [21] Fatimah and Nuryaningsih, “Buku Ajar Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak,” 2018.
- [22] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurnia, and D. Firmansyah, “Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 4, pp. 13–23, 2021, doi: 10.35969/interkom.v14i4.78.
- [23] T. R. Rivanthio, “Perancangan Website E-Commerce Rikas Collection,” *J. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 7, no. 2, pp. 140–146, 2020.
- [24] T. Riko Rivanthio, “Perancangan Pengajuan Sidang Laporan Praktek Kerja Lapangan Mahasiswa Berbasis Website Pada Sekolah Tinggi Analisis Bakti Asih Bandung,” *Temat. J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 7, no. 1, pp. 108–119, 2020, doi: 10.38204/tematik.v7i1.376.
- [25] M. Manuhutu and J. Wattimena, “Perancangan Sistem Informasi Konsultasi Akademik Berbasis Website,” *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 9, no. 2, p. 149, 2019, doi: 10.21456/vol9iss2pp149-156.
- [26] A. G. Mulia, “Sistem Informasi Absensi berbasis WEB di Politeknik Negeri Padang,” *J. Teknol. Inf. Indones.*, vol. 5, no. 1, pp. 11–17, 2020, doi: 10.30869/jtii.v5i1.519.

- [27] D. Purnomo, "Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi," *JIM P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54–61, 2017, doi: 10.37438/jimp.v2i2.67.
- [28] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, "System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.
- [29] R. Nurlistiani and N. Purwati, "Interpretasi Pengujian Usabilitas E-Learning di Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan System Usability Scale," vol. 2020, no. Rusman 2015, pp. 164–171, 2021.
- [30] F. Fariyanto, S. Suaidah, and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021.
- [31] A. I. G. Prakasa and F. Ardiansyah, "Perancangan User Experience Aplikasi Marketplace Paket Wisata Indonesia untuk Wisatawan Lokal," *J. Ilmu Komput. dan Agri-Informatika*, vol. 5, no. 1, p. 51, 2018, doi: 10.29244/jika.5.1.51-60.