

PENGEMBANGAN MEDIA GAME BERBASIS KOMPUTER UNTUK BIMBINGAN KESEHATAN REPRODUKSI

DEVELOPMENT OF GAME MEDIA BASED ON COMPUTER FOR REPRODUCTIVE GUIDANCE

Oleh: ammi prayoga, program studi bimbingan dan konseling, universitas negeri yogyakarta
ammiprayoga33@gmail.com

Abstrak

Kesehatan reproduksi merupakan bagian dari materi yang harus disampaikan pada siswa SMP. Bimbingan tentang kesehatan reproduksi diberikan untuk menyikapi perubahan fisik, psikis dan sosial yang terjadi serta menghindari masalah-masalah yang mungkin akan muncul. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media *game* berbasis komputer untuk bimbingan kesehatan reproduksi bagi siswa SMP. Penelitian ini dalam pengembangannya menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subyek yang dilibatkan adalah siswa SMP N 1 Kretek. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media mendapat skor 4.00 dengan kategori “layak”. Berdasarkan penilaian guru mendapat skor 4.78 dengan kategori “sangat layak” dan berdasarkan penilaian siswa mendapat skor 3.60 dengan kategori “layak”. Kesimpulannya media layak digunakan.

Kata kunci : *game berbasis komputer, kesehatan reproduksi. Siswa SMP.*

Abstract

Reproductive health is a part of materials that have to deliver to the junior high school student. A guidance of reproductive health is given to respond the change of physic, psychic and social that happend and get rid of the problems that may appear. The aim of this research is to develop a game based on computer for guidance of reproductive health for junior high school students. In order to develop this research, this research is using the method of ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) the subjects are included students of SMP N 1 Kretek. The result of this research show that score of 4.00 with the category of “suitable”. Based on the teacher’s assesment is earned score of 3.60 with the category of “suitable”. The conclusion media is suitable to use.

Key word : game based on computer, reproductive healt, juniror high school students.

PENDAHULUAN

Bimbingan mengenai kesehatan reproduksi bagi remaja menjadi sangat penting untuk disampaikan karena pada masa-masa pubertas akan menimbulkan kecemasa-kecemasan bagi sebagian remaja. Pemberian informasi di sekolah mengenai kesehatan reproduksi cenderung menekankan pada aspek fisik, sedangkan bila ditinjau dari definisi kesehatan reproduksi menurut Undang – Undang RI NO.36/2009 pasal 71, bahwa kesehatan reproduksi mencakup aspek fisik, mental

dan sosial. Mitos-mitos terkait kesehatan reproduksi yang ada di masyarakat seperti, bila melakukan hubungan seks pertama kali tidak menyebabkan kehamilan, keperawanan seseorang dapat dilihat dari cara berjalannya, masih dipercayai oleh remaja yang belum mendapatkan informasi kesehatan reproduksi. Pemahaman lebih lanjut mengenai kesehatan reproduksi juga harus ditekankan kepada remaja, mereka harus tahu segala aspek yang berkaitan dengan reproduksi, mulai dari dampak ketika sistem reproduksi itu sudah mulai

berfungsi, bagaimana upaya menjaga kesehatan reproduksi hingga permasalahan reproduksi yang akan mungkin muncul.

Tahun 2016, semester pertama menjadi tahun yang subur untuk kasus kejahatan seksual. Masalah-masalah mengenai kejahatan seksual ini seperti pemerkosaan, sodomi, pelecehan dan kekerasan. Pada Tahun 2015 Dinas Kesehatan DIY mencatat jumlah total kasus persalinan remaja mencapai 1087 kasus, dengan usia 10-14 tahun berjumlah 9 kasus, 15-17 tahun berjumlah 380 kasus, dan 18-19 tahun berjumlah 698 kasus.

Bimbingan bila dikaitkan dengan konseling memiliki makna upaya sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh konselor atau guru Bimbingan dan Konseling untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik/Konseli untuk mencapai kemandirian dalam kehidupannya (Permendikbud No.111/2014). Menurut Prayitno (2004: 99) bimbingan merupakan pemberian bantuan kepada seseorang supaya dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri, dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada.

Bimbingan kesehatan reproduksi yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan upaya pemberian bantuan berupa informasi mengenai kesehatan reproduksi yang mencakup aspek fisik, mental dan sosial yang terprogram, obyektif dan bisa diterima oleh masyarakat. Sehingga pada akhirnya nanti masalah – masalah terkait kesehatan seksual dan reproduksi semakin berkurang.

Pemanfaatan teknologi, inovasi, serta kreativitas harus dimunculkan dalam pengembangan media bimbingan saat ini. Media berasal dari bahasa latin *medium*

yang berarti *antara*. Menurut Zaman (2005: 11) media merupakan perantara yang digunakan untuk meneruskan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Seels & glasgow (dalam Warsito, 1990: 181-185) membagi media menjadi dua kategori yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional berupa poster, papan bimbingan, leaflet, booklet, film, dan video pendek, sedangkan untuk media teknologi mutakhir salah satunya adalah permainan komputer. Manfaat penggunaan media menurut *Encyclopedia of Education Research* (dalam Warsito 2014: 12). 1)Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir; 2)Memperbesar perhatian siswa; 3)Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar; 4)Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa; 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, terutama melalui gambar hidup; 6)Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

Media bimbingan kesehatan reproduksi yang sering digunakan oleh guru di sekolah masih termasuk media tradisional dan belum banyak dibuat dan digunakan media teknologi mutakhir. Media yang dapat dikembangkan untuk bimbingan kesehatan reproduksi pada siswa SMP yang termasuk dalam media teknologi mutakhir adalah permainan komputer atau *game* berbasis komputer. Media bimbingan pada penelitian ini mempunyai tujuan sebagai perantara pesan yang akan disampaikan oleh guru kepada siswanya yang berisi informasi serta upaya pencegahan dari masalah-masalah kesehatan reproduksi.

Kelebihan dari media *game* ini adalah mudah dimainkan untuk siswa SMP. Tidak memerlukan jaringan internet karena bersifat *offline*. Siswa bisa memainkan *game* ini di rumah dan mengisi waktu luang dengan permainan yang positif. Informasi mengenai kesehatan reproduksi dapat disampaikan walau tanpa tatap muka dan guru dapat melakukan evaluasi hasil atau mengukur pengetahuan tentang kesehatan reproduksi saat pemberian layanan di kelas. Materi-materi yang akan dimasukkan dalam media *game* ini disesuaikan dengan aspek perkembangan reproduksi dan kondisi pergaulan siswa SMP sekarang. Kondisi dimana informasi mengenai kesehatan reproduksi belum tersampaikan sepenuhnya pada remaja. Guru yang menjadi salah satu sumber informasi juga belum berani menyampaikan hal tersebut pada siswanya dari berbagai aspek tidak hanya fisik, namun juga mental dan sosial. Maka dipandang perlu adanya media yang mampu menjembatani, salah satunya adalah dengan *game* berbasis komputer yang mengandung unsur bimbingan, informasi sekaligus preventif.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan Tahapan dalam penelitian pengembangan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Mulyanta (2009: 5-6) menjelaskan tahapan pengembangan model ADDIE sebagai berikut : a)tahap *analysis*, menentukan sasaran pengguna, apa yang harus dipelajari, pengetahuan-pengetahuan sebagai prasyarat yang harus diketahui, dan mengumpulkan informasi yang diperlukan. b)tahap *design* , merancang media yang akan dibuat, menetapkan isi dan informasi

yang akan disampaikan melalui media tersebut. c)tahap *development*, media mulai dibuat sesuai dengan desain yang direncanakan, kemudian dikembangkan sesuai masukan dari berbagai ahli. d)tahap *implementation*, media yang telah selesai dibuat kemudian diterapkan/disosialisasikan pada subyek yang telah ditentukan untuk mengetahui tingkat efektifitasnya. e)tahap *evaluation* mengukur seberapa jauh media bisa membantu siswa menguasai konten yang disampaikan, ada dua tahap evaluasi, yaitu evaluasi untuk memperoleh umpan balik dan evaluasi untuk mengukur pencapaian melalui indikator.

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan.

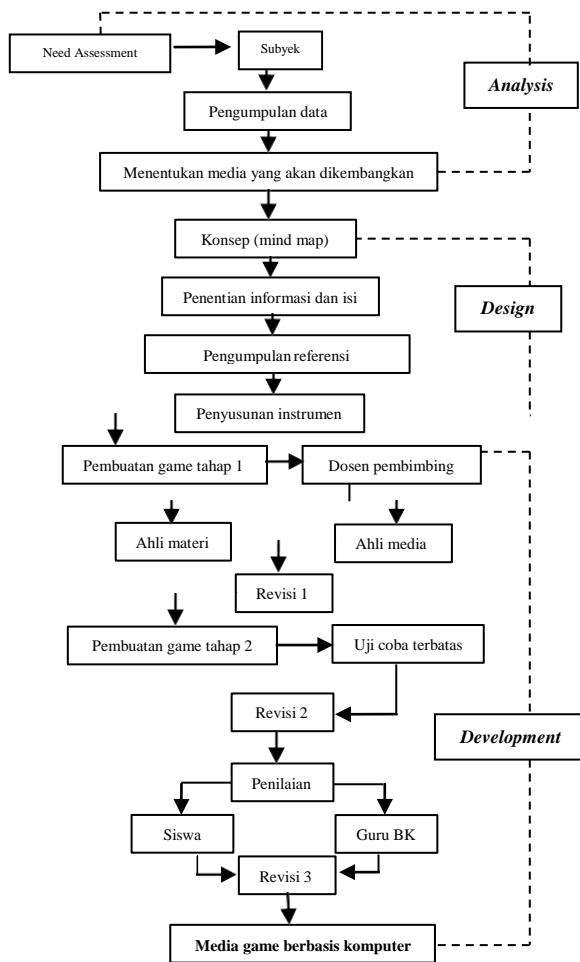
Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan dimulai pada bulan Januari hingga bulan Juni 2017. Dilakukan di SMP Negeri 1 Kretek, Alamat : Greges, Donotirto, Kretek, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Subyek penelitian 40 siswa SMP N 1 Kretek yang terdiri dari kelas VII dan VIII dan setiap jenjang kelas diambil 10 laki-laki dan 10 perempuan. Pengambilan sampel dengan teknik *proportionate stratified random sampling*, karena populasi memiliki unsur berstrata (kelas VII, dan VIII) dan tidak homogen (laki-laki dan perempuan) Sugiyono, (2012: 120).

Prosedur



Gambar 1. Prosedur Alur pengembangan Media Game Berbasis Komputer.

Prosedur penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang dilakukan seperti pada gambar 1. Pada pengembangan tidak dilakukan semua tahapan namun sampai pada tahap *development* karena tujuannya dari penelitian ini baru menguji kelayakan media yang dikembangkan belum sampai pada menguji efektifitas.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pemberian angket. Pada penelitian ini jenis angket yang digunakan adalah angket *need assessment*, angket

observasi, angket evaluasi yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan guru bimbingan dan konseling serta angket penilaian siswa. dari angket tersebut akan diperoleh data kualitatif, berupa informasi, saran, masukan serta kritik dan data kuantitatif, berupa skor angka.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.

1. Teknik analisis data kualitatif

Pada analisis hasil angket semi terbuka yang dilakukan adalah memeriksa kelengkapan hasil angket dan membuat tabulasi hasil dan melakukan analisis (Gantina Komalsasi, 2011: 88). Selain itu juga dilakukan pengelompokan informasi berupa tanggapan, saran/masukan, dan juga kritik yang diperoleh selama proses penelitian pengembangan dilakukan.

2. Teknik analisis data kuantitatif

a. Analisis Lembar Observasi

Lembar angket observasi yang digunakan untuk mengumpulkan pokok bahasan mengenai kesehatan reproduksi pada siswa SMP. Tipe angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan pilihan jawaban “YA” dan “TIDAK”. Butir pertanyaan/pernyataan pada angket tersebut dikembangkan berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan. pada butir bahasan materi yang kurang dari 70% maka tidak akan masuk kedalam materi game RPG tersebut. Lembar angket observasi dihitung dari banyaknya pilihan jawaban “YA”. Selanjutnya dilakukan perhitungan terhadap hasil yang diperoleh dengan perdoman perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Persentase pengamat (p)} = \frac{\text{Jumlah jawaban "YA"}}{\text{Jumlah jawaban Seluruhnya}} \times 100 \%$$

Selanjutnya presentasi tersebut dikonversikan kedalam kriteria kualitatif berdasarkan acuan tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Kualitatif Observasi (Yuni Yamasari, 2010: 4)

Rentang Presentase	Kriteria Kualitas
85 < p	Sangat Baik
70 ≤ p < 85	Baik
50 ≤ p < 70	Kurang Baik
P < 50	Tidak Baik

b. Analisis lembar penilaian

Data yang diperoleh dari penilaian akhir siswa berupa data kualitatif yang kemudian diubah menjadi data kuantitatif menggunakan skala *likert* seperti yang ditunjukkan tabel dibawah (Sugiyono, 2012: 135)

Tabel 2. Pemberian skor pada skala *likert*

Kategori	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
CS (Cukup Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Setelah semua data terkumpul, kemudian menghitung skor rata-rata.

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{n}$$

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Skor total masing-masing penilai

n = Jumlah penilai

Setelah skor rata-rata dari pengukuran menggunakan skala *likert* diperoleh, kemudian mengubah skor tersebut menjadi data kualitatif untuk mengetahui kategori yang diperoleh media tersebut, Adapun acuan perubahan skor menjadi skala lima

menurut Eko Putro W. (2009: 238) disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3. Konversi skor aktual menjadi nilai skala 5

No	Rentang skor	Nilai	Kategori
1	$X > \bar{x} + 1,80$ S <i>B</i> <i>i</i>	A	Sangat layak
2	$\bar{x} + 0,60$ S <i>B</i> <i>i</i> < $X \leq \bar{x} + 1,80$ S <i>B</i> <i>i</i>	B	layak
3	$\bar{x} - 0,60$ S <i>B</i> <i>i</i> < $X \leq \bar{x} + 0,60$ S <i>B</i> <i>i</i>	C	Cukup layak
4	$\bar{x} - 1,80$ S <i>B</i> <i>i</i> < $X \leq \bar{x} - 0,60$ S <i>B</i> <i>i</i>	D	Kurang layak
5	$X \leq \bar{x} - 1,80$ S <i>B</i> <i>i</i>	E	Sangat kurang layak

Keterangan:

X = skor aktual (skor yang dicapai)

\bar{x} = rerata skor ideal = (1/2) (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

S*B**i* = simpangan baku skor ideal = (1/6) (skor tertinggi ideal - skor terendah ideal)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, dan dibatasi hanya sampai pada tiga tahapan, yaitu; *Analysis, Design, Development*, Berikut ini penjelasan pada masing-masing tahapan;

Tahap analisis (*analysis*), terdiri dari analisis kebutuhan informasi dan materi, analisis pemberian bimbingan pada siswa, analisis kondisi dan teknologi sekolah, analisis *software* Pengembangan *game*. Menunjukkan pengembangan *game* berbasis komputer untuk bimbingan kesehatan reproduksi siswa SMP sangat

mungkin dapat dilakukan, di SMP Negeri 1 Kretek sebagai lokasi penelitian dan pengembangannya.

Tahap desain (*design*), melakukan penyusunan instrumen yaitu berupa angket yang digunakan untuk melakukan *need assessmen*, observasi, penilaian ahli materi, penilaian ahli media, penilaian guru bimbingan dan konseling dan penilaian siswa. Melakukan Penyusunan konsep *game*, secara garis besar *game* yang akan dibuat mengambil tema petualangan dengan tokoh utama bernama Erik, dalam *game* tersebut terdapat lima tahapan dan tantangan namun diawali dengan proses mengumpulkan informasi terlebih dahulu supaya dapat melewati kelima tahapan tersebut.

Tahap pengembangan (*development*). Melakukan pembuatan *game* dengan menggunakan software RPG Maker sesuai dengan desain yang telah disusun, setelah *game* tersebut jadi kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media berikut ini hasilnya;

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Rata-rata Skor	Kategori
1.	Kualitas isi dan Tujuan	4.00	Layak
2.	Kualitas instruksional	4.00	Layak
Rata-rata Keseluruhan		4.00	Layak

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Rata-rata Skor	Kategori
1.	Kualitas teknis	4.00	Layak
2.	Kualitas komunikasi visual	4.00	Layak
Rata-rata Keseluruhan		4.00	Layak

Selesai melakukan validasi tersebut kemudian dilakukan revisi produk sesuai dengan masukan yang diperoleh. Tahap berikutnya adalah penilaian oleh guru bimbingan dan konseling di SMP N 1 Kretek. Berikut hasil penilaian yang diperoleh;

Tabel 6. Hasil Penelitian Media oleh guru

No	Aspek	Rata-rata Skor	Kategori
1.	Kualitas isi dan tujuan	5.00	Sangat Layak
2.	Kualitas instruksional	5.00	Sangat Layak
3.	Kualitas teknis	4.33	Layak
4.	Kualitas komunikasi visual	4.80	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		4.78	Sangat Layak

Dari hasil penilaian tersebut apabila ditemukan masukan, kritik atau saran maka akan dilakukan kembali revisi produk. Penilaian terakhir media dilakukan oleh siswa sebagai subyek penelitian. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut

Tabel 7. Hasil Penilaian media oleh siswa

No.	Aspek	Rata-rata skor	Kategori
1.	Rasa Senang	3.55	Layak
2.	Keingintahuan	3.60	Layak
3.	Keaktifan	3.57	Layak
4.	Perhatian	3.65	Layak
5.	Ketertarikan	3.65	Layak
6.	Kemudahan	3.59	Layak
Rata-rata keseluruhan		3.60	Layak

Pembahasan

Media game berbasis komputer untuk bimbingan kesehatan reproduksi bagi siswa sekolah menengah pertama telah dinyatakan layak untuk digunakan dengan alasan semua hasil skor rata-rata penilaian termasuk dalam kategori "layak" dan "sangat layak". Hal ini menunjukkan dari segi isi materi telah mencakup semua aspek kesehatan reproduksi secara menyeluruh yaitu aspek fisik, mental, dan sosial sesuai dengan pengertian kesehatan reproduksi dalam UU RI No.36 Tahun 2009 pasal 71 dan WHO (*World Health Organization*).

Media *game* juga telah sesuai dengan tujuan dan manfaat penggunaan teknologi sesuai dengan yang diungkapkan Hendry (2010: 53) yaitu membuat siswa mengenal teknologi komputer, memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan, *game* menyediakan latihan untuk pemecahan masalah dan logika, menyediakan latihan penggunaan saraf motorik dan spasial skill. Penggunaan media juga telah memperbesar perhatian siswa terhadap materi yang sedang dipelajari (Azar, 2002: 25)

Terkait dengan bimbingan dan konseling, pengembangan media bimbingan menjadi penting salah satunya berguna untuk menyelenggarakan kegiatan bimbingan yang memandirikan (Warsito, 2010: 1). Game yang dikembangkan oleh peneliti mampu memberikan layanan yang

memandirikan karena dalam proses pemberian layanan konseli diminta untuk mengeksklore dirinya dan pengetahuan yang dimiliki dengan cara bermain game, terdapat beberapa masalah yang harus dipecahkan mencakup fisik, mental dan sosial terkait dengan kesehatan reproduksi. Media game berbasis komputer juga dapat membantu memberikan layanan bimbingan dan konseling tanpa harus bertatap muka.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan *game* berbasis komputer untuk bimbingan kesehatan reproduksi bagi siswa Sekolah Menengah Pertama dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil dari setiap tahapan pengembangan sebagai berikut: Tahap analisis (*analysis*) terdiri dari ; a). Analisis kebutuhan informasi dan materi, b). Analisis pemberian bimbingan pada siswa. c). Analisis kondisi dan teknologi sekolah. d). Analisis *software* Pengembangan *game*. Tahap desain (*design*) melakukan; a) penyusun instrumen penelitian, b) membuat konsep *game* bimbingan. Tahap pengembangan (*development*) terdiri dari ; a) pembuatan produk awal, b) validasi produk, c) revisi produk, dan d) uji coba terbatas kepada teman sebaya, *gamer*, dan seorang siswa kelas VIII. Pada tahap selanjutnya dilakukan penilaian produk dan analisis semua data yang telah diperoleh.
2. Hasil penilaian yang diperoleh dari pengembangan *game* berbasis komputer sebagai media bimbingan kesehatan reproduksi bagi siswa Sekolah Menengah Pertama sebagai berikut :

- a. Hasil penilaian media pengembangan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dan satu guru bimbingan dan konseling menunjukkan bahwa media bimbingan yang dikembangkan mendapat skor 4.39 dengan kategori “layak”.
 - b. Hasil angket penilaian siswa menunjukkan bahwa skor yang diperoleh media bimbingan berbasis komputer adalah 3.60 dan tergolong kategori “layak”. Hasil observasi keterlaksanaan bimbingan mendapat presentasi sebesar 94% termasuk kategori “sangat layak”.
5. Pengembangan media *game* dengan menggunakan *software RPG Maker* masih bisa melebihi yang dilakukan saat ini dalam segala aspek, namun memerlukan waktu pengembangan yang cukup lama.
 6. Pengembangan yang dilakukan dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu *implementation* dan *evaluation* oleh peneliti lain.

Impilkasi Penelitian

Implikasi dalam penelitian ini adalah, *game* berbasis komputer yang dikembangkan layak dan dapat digunakan sebagai media bimbingan kesehatan reproduksi pada siswa sekolah menengah pertama.

Saran

Saran yang bisa diberikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Media bimbingan berupa *game* berbasis komputer ini dapat dijadikan pilihan saat memberikan materi mengenai kesehatan reproduksi pada siswa SMP.
2. Guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan media *game* ini untuk membantu memberikan informasi terkait kesehatan reproduksi.
3. Dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri oleh siswa yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun dengan syarat tersedianya piranti yang mendukung.
4. Pengembangan lebih lanjut *game* sebagai media bimbingan tidak hanya

bisa dimainkan dikomputer saja namun juga bisa dimainkan di *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta. Rajagrafindo Persada
- Djiwandono, & Esti, W. (2008). *Pendidikan Seks keluarga*. Jakarta : Indeks.
- Hendry, S. (2010). *Cerdas dengan game*. Yogyakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Komalasari, G, dkk. (2011). *Asesmen teknik nontes dalam perspektif BK komperhensif*. Jakarta : PT Indeks.
- Mulyanta & Leong, M M. 2009. *Tutorial membangun multimedia interaktif media pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan Nomor.111 Tahun 2014
Tentang bimbingan dan konseling pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.
- Prayitno & Erman, A. (2004). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kualitatif*,

kuantitatif, dan r&d. Bandung :
Alfabeta

Undang - Undang Republik Indonesia
Nomor.36 Tahun 2009 Pasal 71
Tentang kesehatan.

Wahana Komputer. (2013). *Membuat game
RPG dengan RPG Maker.*
Yogyakarta. PT. Andi

Warsito, A& Agus, T. (2010).
*Pengembangan media bimbingan
dan
konseling.* Yogyakarta.

Zaman, B. (2005). *Pengembangan alat
permainan edukatif untuk anak
taman kanak-kanak.* Bandung. PG-
PAUD UPI