



EDUKASI SEKS BERBASIS PERMAINAN *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PERLINDUNGAN DIRI ANAK

Laelatus Syifa Sari Agustina^{1✉}, Rafika Nur Kusumawati², Hardjono³

Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit 31 Agustus 2022
Direvisi 9 September 2022
Diterima 12 November 2022

Keywords:

Experiment, Abused, Education, Sexual

Abstrak

Banyaknya kasus Kekerasan Seksual pada Anak (KSA) terjadi karena anak tidak memahami kejahatan seksual. Selain itu, anak tidak menyadari bahwa mereka adalah golongan yang rawan menjadi korban KSA. Di sisi lain, masih banyak orang tua yang kurang terampil memberikan pendidikan seks yang tepat pada anak, bahkan masih menganggapnya sebagai hal yang tabu. Untuk itu, peneliti mencoba membuat metode pembelajaran edukasi seks kepada anak melalui permainan *puzzle*. Pemberian pengetahuan dan keterampilan melalui metode permainan adalah cara yang sangat tepat bagi anak. Hal ini juga mempermudah orang tua atau guru untuk mengajarkan anak tentang perlindungan diri dalam edukasi seks. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzle* edukasi seks pada keterampilan perlindungan diri anak. Penelitian ini melibatkan 17 anak usia 5-6 tahun. Metode dilakukan dengan eksperimen *one group pretest-posttest*. Analisis dalam penelitian ini menggunakan *paired sample t-test* dengan bantuan program pengolah data, untuk menguji apakah terdapat perbedaan keterampilan perlindungan diri antara sebelum dan sesudah intervensi dilakukan pada sebuah kelompok eksperimen. Eksperimen dilakukan menjadi dua sesi pertemuan yang didampingi oleh fasilitator. Hasil menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan perlindungan diri anak sebelum dan sesudah pemberian permainan *puzzle* seks edukasi dengan taraf signifikansi 0,000.

Abstract

Many cases of childhood sexual abuse occurred because children do not understand what sexual abuse is. Furthermore, children do not realize that they are a vulnerable group to become victims of childhood sexual abuse. On the other hand, there are still many parents who are not skilled enough to provide proper sex education to their children, and even consider it a taboo. For this reason, the researcher tried to make a method of learning sex education to make a method of learning sex education to children through puzzle games. Providing knowledge and skills to children through play methods is a very appropriate way for children about self-protection in sex education. The purpose of this study was to determine the effect of educational sex puzzle games on children's self protection skills. This study involved 17 children aged 5-6 years. The method was carried out by experimenting with one group pretest-posttest. The analysis in this study used a paired sample t-test with SPSS software, to test whether there were differences in self-protection skills between before and after the intervention was carried out in an experimental group. The experiment was carried out into two meeting sessions facilitated by the facilitator. The results showed that there were significant differences in children's self-protection skills before and after giving the educational sex puzzle games with significant level at 0,000.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir Sutami No. 36 A, Pucangsawit, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia
laelatussyifa.sa@staff.uns.ac.id

p-ISSN 2086-0803
e-ISSN 2541-2965

PENDAHULUAN

Tingkat prevalensi Kekerasan Seksual pada Anak (KSA) bervariasi di berbagai belahan dunia. WHO mencatat bahwa pada 2010, sekitar 20% perempuan dan 5-10% laki-laki di dunia pernah mengalami kekerasan seksual pada masa kanak-kanak. Pada 2012, laporan *National Sex Offender Public Website* (NSOPW) menyatakan 9,3% dari kasus penganiyaan anak-anak digolongkan sebagai pelecehan seksual dengan total sejumlah 62.939 kasus. Data dari UNICEF pada 2014 mengungkapkan bahwa sekitar 120 juta anak di seluruh dunia atau lebih dari 100 anak telah menjadi korban kekerasan seksual di bawah usia 20 tahun (Septiani, 2021). Secara global diperkirakan sekitar 11-12% dari populasi dengan 15-19% di antaranya wanita dan 7-8% pria pernah mengalami pelecehan seksual sebelum usia 18 tahun (Manay & Collin-Vézina, 2019). Pernyataan di atas sejalan dengan temuan bukti oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui penelitian pada 21 negara bahwa tingkat kekerasan yang dialami anak perempuan satu setengah hingga tiga kali lebih tinggi dibandingkan anak laki-laki, dan sebagian besar kekerasan dialami dalam lingkungan keluarga (Septiani, 2021).

Di Indonesia, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyatakan bahwa pada 2011 terdapat 2.509 laporan kasus kekerasan, di mana 59% nya adalah kekerasan seksual, kemudian pada 2012 kasus meningkat menjadi 62% (Justicia, 2016). Kasus KSA menjadi masalah sosial yang dapat menimbulkan dampak negatif bagi korban, keluarga, komunitas, dan lingkungan (Pereda dkk., 2009). Kekerasan seksual pada anak juga menimbulkan trauma fisik dan psikologis, penderitaan berkepanjangan, bahkan menurut Chomaria, korban KSA memiliki potensi yang besar untuk menjadi pelaku di masa mendatang (Jatmikowati, 2015). Meningkatnya kasus kekerasan atau penyiksaan pada anak baik fisik, emosional, seksual, akan berdampak bagi masa depan anak. Bahaya ini termasuk bahaya aktual maupun potensial bagi kesehatan dan

juga perkembangan psikologis anak (Kurniasari dkk., 2017).

Kasus yang terjadi di Bali ditemukan bahwa sebagian anak jalanan yang menjadi korban kekerasan seksual pada umumnya tidak menyadari bahwa mereka adalah korban. Pada akhirnya mereka juga pasrah karena memiliki ketergantungan terhadap pelaku (Jatmikowati, 2015). Wurtele melaporkan bahwa sebagian besar anak masih menunjukkan keterampilan perlindungan diri yang rendah dan atau tidak dapat menyebutkan alat genital mereka secara benar (Kumalasari & Kurniawati, 2018). Kondisi ini menunjukkan bahwa banyak anak yang tidak tahu bila mereka berada dalam bahaya dan ancaman nyata KSA dari lingkungan. Di lingkungan yang berbeda, kasus KSA juga pernah terjadi pada siswa-siswa di sekolah yang terkenal cukup elite dan memiliki tingkat keamanan yang cukup baik di Jakarta pada 2014. Hal ini membuktikan betapa pentingnya upaya pencegahan kekerasan seksual sejak dini bagi anak, bukan hanya mengandalkan perlindungan lingkungan eksternal, tetapi juga kesadaran anak untuk melindungi diri mereka sendiri dari sinyal bahaya. Lingkungan yang tampak aman tidak selalu menjadi tempat yang aman untuk anak, bahkan banyak kasus pelecehan seksual dilakukan oleh orang terdekat, baik keluarga sendiri, pengasuh, guru, dan orang-orang yang memiliki banyak akses pada mobilitas anak sehari-hari.

Terjadinya kekerasan seksual pada anak dapat disebabkan karena anak belum mendapat pendidikan seks, dalam artian, banyaknya kasus KSA terjadi karena anak tidak tahu dan tidak menyadari perlakuan orang dewasa yang menyentuh area pribadinya. Anak juga tidak mengerti bagaimana perilaku yang tepat jika menemui situasi yang kurang atau tidak aman (Akbar & Muzdalifah, 2014). Dengan memahami pengetahuan tentang diri dan orang lain, anak diharapkan akan lebih waspada dan sadar akan kondisi yang dialami. Ketidaktahuan anak

merupakan salah satu sumber bahaya yang mempermudah orang lain memanfaatkan kondisi anak tersebut. Mengingat pentingnya kondisi ini, maka pendidikan seks pada anak perlu dilakukan sejak dini.

Perubahan gaya hidup masa kini, membuat anak menghabiskan sebagian besar waktunya di sekolah, hal tersebut membuat tanggung jawab mendidik anak kini tidak hanya diperankan oleh orang tua, melainkan turut melibatkan guru di dalamnya termasuk dalam pendidikan seks (Martin dkk., 2020). Pendidikan seks sudah semestinya diberikan oleh orang tua dan pihak sekolah. Namun, praktik di lapangan belum optimal mengingat masih adanya orang tua yang menganggap pendidikan seks merupakan hal yang tabu, terutama mengenai reproduksi manusia atau aktivitas yang berkaitan dengan seks. Orang tua juga menganggap bahwa pendidikan seks akan membuat anak mengenal dunia seks lebih awal daripada seharusnya.

Pada kenyataannya, pendidikan seks merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan fungsi organ reproduksi dengan menanamkan moral etika (Akbar & Muzdalifah, 2014). Pendidikan seks mengajarkan anak untuk memahami kondisi tubuhnya dan lawan jenis, sekaligus menjaga dan menghindarkan dari kekerasan seksual. Pendidikan seks pada anak dapat dilakukan secara bertahap mengingat perlu disesuaikan dengan tingkat pemahaman yang mereka miliki. Hal tersebut bertujuan membantu anak dalam membuat keputusan yang tepat saat menghadapi peristiwa berbahaya di depannya. Dalam pendidikan seks, keterampilan perlindungan diri (*personal safety skill*) merupakan isu yang sangat penting. Keterampilan ini menekankan pada tiga elemen yaitu menyadari, menolak, dan melaporkan situasi yang membahayakan keamanan seksual (Wurtele, 2008).

Ketika memberikan pendidikan seks, orang tua dan guru perlu memperhatikan kemampuan anak dalam menangkap

informasi. Piaget menyatakan bahwa anak memiliki dunia sendiri dalam belajar dan memiliki ciri khasnya tersendiri. Berdasarkan tahapan perkembangan, pada usia 2 hingga 7 tahun anak berada pada fase praoperasional (Santrock, 2007). Pada tahapan tersebut aktivitas berpikir anak belum terorganisasikan dengan baik. Tidak hanya itu, anak juga melihat dunia menurut kehendak dirinya. Namun pada tahap ini anak telah menunjukkan kemampuan aktivitas kognitif dalam menghadapi dunia luar. Dalam fase praoperasional anak juga mampu memahami realitas dengan menggunakan tanda atau simbol yang ada di lingkungan sekitarnya. Pada fase tersebut anak belajar untuk merepresentasikan benda-benda dengan kata dan gambar (Widyati, 2014). Karakteristik anak pada fase ini adalah senang bermain, sehingga memberikan pembelajaran melalui metode bermain sangatlah efektif dengan cara mendorong siswa memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk mereka sendiri (Papalia & Feldman, 2008). Bermain sangatlah penting bagi anak untuk mengoptimalkan perkembangannya karena berkontribusi pada kognitif, sosial, dan *emotional well-being* anak.

Edukasi melalui upaya preventif perlu dilakukan sedini mungkin dengan tetap mempertimbangkan waktu yang tepat (Paramastri dkk., 2015). Setiap anak tidak memiliki masa perkembangan yang sama, sehingga tidak dapat disamaratakan usia berapa seharusnya seorang anak mulai mendapatkan pendidikan seksual (Janz dkk., 2002). Namun, jika melihat fenomena serta kebutuhan tentang edukasi seksual saat ini, hal yang bisa dilakukan adalah menyesuaikan cara penyampaian dengan tahapan perkembangan anak (Noviana, 2015). Melalui program pendidikan komprehensif yang dirancang untuk melindungi anak dari pelecehan seksual dapat secara efektif mengurangi pelecehan seksual pada anak (Wulandari dkk., 2019).

Pembelajaran dengan bermain sering juga disebut dengan permainan edukatif. Permainan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru serta memberikan kenyamanan bagi anak saat belajar. Rahmawati (2015) juga menyatakan bahwa permainan edukatif memiliki fungsi yaitu membuat materi pembelajaran yang disajikan lebih menarik karena anak membutuhkan visualisasi konkret yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengar. Selain itu, media permainan edukatif juga dapat membantu anak untuk berkonsentrasi dalam mendengarkan pengajaran. Program pendidikan seks yang dirancang untuk anak dibuat dengan mengedepankan metode yang konkret dan operasional agar anak tidak kesulitan dalam memahami. Selain itu, melalui metode ini anak diharapkan dapat mengenali kondisi dan ancaman yang perlu mereka sikapi agar dapat menjalani hidup dengan baik di masa mendatang (Akbar & Muzdalifah, 2014).

Anak yang memiliki pengetahuan tentang seksual, cenderung lebih rendah mengalami kekerasan seksual dibandingkan anak yang tidak memiliki pengetahuan seksual. Sehingga pendidikan seksual bisa menjadi usaha preventif yang sangat perlu diberikan pada anak baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Penelitian program pencegahan kekerasan seksual sebelumnya pernah dilakukan oleh Paramastri dkk. (2015) yaitu menggunakan model diskusi kelompok (kelompok kecil dengan jenis kelamin yang sama dan usia sebaya) pada anak sekolah dasar dengan media komik (cerita gambar). Diskusi serta media komik tersebut tepat diberikan pada anak-anak sekolah dasar saat anak sudah dapat membaca dengan lancar. Selain itu, media komik sangatlah menarik bagi anak, sehingga anak santai dan nyaman saat mendapatkan edukasi tentang seksual. Alat bantu belajar yang juga disebut media, dapat mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif (Prasetyo dkk., 2020). Penelitian ini nantinya menggunakan salah satu bentuk

media permainan edukatif yaitu permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* tersebut diharapkan dapat memberikan edukasi seksual yang tepat bagi anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Keterampilan perlindungan diri anak dari pelecehan seksual dapat dilihat dari bagaimana anak bersikap dan berkata. Anak mampu menolak dengan baik secara verbal, menghindar keluar dari situasi-situasi membahayakan, memberi tahu, dan melaporkan kepada orang lain (Wulandari dkk., 2019). Proteksi diri (*self-protection*) disinggung sebagai salah satu langkah preventif penting yang dapat mereduksi terjadinya serangan seksual (*sexual assault*) dari para pelaku kejahatan seksual. Keterampilan perlindungan diri dari pelecehan seksual yaitu dengan mampu mengenali, menolak, dan melaporkan tindakan pelecehan seksual. Anak mampu berkata dan bersikap tentang tindakan pelecehan seksual (Wulandari dkk., 2019). Dalam hal ini permainan *puzzle* dipilih sebagai media karena melibatkan anak secara aktif dari segi motorik, kognitif, dan afektif sehingga membantu dalam proses pemahaman.

Penelitian ini berusaha untuk menemukan bagaimana pengaruh metode belajar berupa permainan *puzzle* pada anak usia dini terhadap keterampilan perlindungan diri mereka. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengetahuan anak, namun juga mengukur keterampilan mereka dalam perlindungan diri dengan metode spesifik yaitu *puzzle*. Metode ini dapat menjadi acuan pengembangan metode baru dalam meningkatkan keterampilan perlindungan diri pada anak. Selain itu, pemberian edukasi seks dengan metode ini dapat digunakan oleh orang tua dan guru dalam memberikan pendidikan seks pada anak dengan cara yang menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *one group pretest-*

posttest design. Hasil *pretest* dan *post-test* akan diuji menggunakan *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa taman kanak-kanak dengan usia 5-6 tahun, yang ditentukan secara acak dengan kriteria belum pernah mendapatkan psikoedukasi atau materi pendidikan seks.

Aktivitas permainan *puzzle* seks edukasi diberikan untuk melihat pengaruhnya pada keterampilan perlindungan diri anak. Keterampilan perlindungan diri diambil

berdasarkan *personal safety skill* oleh Bagley dan King (Mashudi & Nur'aini, 2016) yang terdiri dari tiga komponen yaitu *recognize*, *resist*, dan *report*. Dalam penelitian ini, *puzzle* merupakan media yang memberikan teka-teki dan pemainnya perlu menemukan jawaban yang tepat dengan media jawab yang sudah tersedia. Program ini dilakukan dalam dua sesi pertemuan meliputi lima materi. Subjek dibagi dalam kelompok kecil dan diberi tugas untuk memecahkan permainan *puzzle* dengan bantuan fasilitator. Materi permainan *puzzle* disusun berdasarkan kebutuhan lapangan tentang pendidikan seks pada anak, meliputi:

Tabel 1.
Keterampilan Perlindungan Diri pada Anak

Aspek	Indikator Keberhasilan
<i>Recognize</i>	- Mampu mengenali ciri-ciri orang yang berpotensi melakukan kekerasan seksual - Mampu mengenali bagian tubuh pribadi
<i>Resist</i>	- Anak mampu membedakan pelaku kekerasan seksual dan bukan - Mampu bertahan dari rayuan serta menolak tindakan yang mengarah kekerasan seksual
<i>Report</i>	- Mampu melaporkan perilaku kurang menyenangkan secara seksual yang diterima dengan bersikap terbuka kepada orang dewasa

Beberapa aktivitas yang diberikan terangkum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.
Blueprint Permainan *Puzzle* Pendidikan Seks pada Anak

Sesi	Materi	Deskripsi	Tujuan
1	Mengenal bagian tubuh	Menunjuk dan mencari bagian tubuh manusia, laki-laki dan perempuan dengan menggunakan media	Kesadaran tentang anggota tubuh diri sendiri dan orang lain
2	Laki-laki dan perempuan	Memasangkan gambar baju dan aksesoris laki-laki dan perempuan	Kesadaran tentang perbedaan jenis kelamin sejenis dan lawan jenis, materi ini mengandung pengenalan identitas gender
3	Sentuhan boleh dan tidak boleh	Menunjuk dan mencari area tubuh yang boleh disentuh dan area tubuh yang tidak boleh disentuh dengan media pembelajaran	Kesadaran untuk berperilaku secara tepat terhadap bagian tubuh pribadi dan orang lain serta menolak kondisi yang tidak seharusnya
4	Menolak dan menghindari situasi berbahaya	Menunjuk pilihan yang tepat ketika berada dalam situasi tertentu yang aman dan tidak aman dengan menggunakan gambar dan pilihan jawab pada media pembelajaran	Kemampuan untuk mengenali situasi atau orang-orang yang berpotensi melakukan kekerasan seksual dan bagaimana bersikap
5	Mencari bantuan	Menunjuk pilihan jawaban yang tepat dalam media	Kemampuan anak untuk melaporkan kejadian yang

Permainan *puzzle* juga divalidasi melalui FGD dengan melibatkan 10 profesional yang terdiri dari 2 psikolog dan 8 guru PAUD. Dari hasil FGD peneliti merevisi kembali untuk mendapatkan hasil yang relevan dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan *personal safety skill* (Mashudi & Nur'aini, 2016) meliputi 3R yaitu *recognize*, *resist* dan *report*. Alat ukur ini memiliki tiga skor, dari skor diperoleh dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu kurang, sedang, dan tinggi. Hasil uraian jawaban siswa dikategorisasikan oleh peneliti menjadi tiga golongan tersebut.

Alat ukur dibuat oleh peneliti dengan *professional judgment* yang melibatkan 3 praktisi psikologi. Setelah melakukan validasi konten, peneliti melakukan uji diskriminasi dengan menggunakan *product moment* dengan bantuan program pengolah data.

Dari hasil uji daya beda menggunakan batas 0.5 dengan R tabel adalah 0.4821, menunjukkan bahwa aitem valid jika R hitung > R Tabel. Berdasarkan hasil tersebut maka diperoleh sejumlah aitem yang memiliki nilai lebih besar dari R tabel yaitu aitem 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, dan 12. Aitem-aitem ini digunakan untuk mengukur keterampilan perlindungan diri pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aitem yang digunakan untuk membentuk skala harus memiliki konsistensi

internal. Semua aitem harus mengukur hal yang sama, sehingga harus berkorelasi satu sama lain. Oleh karena itu, peneliti menggunakan *alpha cronbach* yaitu koefisien yang berguna untuk menilai konsistensi internal, untuk mendapatkan alat ukur yang reliabel (Cronbach, 1951). Peneliti melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan *alpha cronbach* yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.788	9

Dari uji reliabilitas diperoleh nilai *alpha cronbach* di atas 0.6 yaitu 0.788. Dari uji reliabilitas menunjukkan angka 0.788 artinya instrumen memiliki konsistensi yang baik, sehingga dapat diandalkan untuk mengukur keterampilan perlindungan diri pada anak.

Untuk mengetahui sebaran data penelitian, peneliti menggunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*. Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Distribusi normal adalah distribusi simetris dengan modus, mean, dan median berada di pusat (Nuryadi dkk., 2017).

Tabel 4. Uji Normalitas

Pre-Post	Kolmogorov Smirnov ²			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistics	Df	Sig.	
Hasil pre-pos	Pre	.242	17	.009	.905	17	.083
	Post	.206	17	.054	.929	17	.212

Uji normalitas menunjukan bahwa nilai signifikansi > 0.05. Dari data *Shapiro Wilk* diperoleh bahwa nilai sig > 0.05 yaitu sebesar 0.083. Uji normalitas *Shapiro Wilk* digunakan jika data kurang dari 50. Maka

dapat disimpulkan bahwa sebaran data pada skala terdistribusi normal.

Awalnya peneliti mendapatkan subjek berjumlah 23 anak, namun 5 subjek gugur karena beberapa anak tidak hadir di sekolah

ketika pengukuran *post-test* terjadi. Peneliti akhirnya memperoleh subjek akhir sejumlah 17 anak, 8 anak di antaranya adalah laki-laki dan 9 anak perempuan. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah mendapatkan intervensi, peneliti menggunakan uji-t berpasangan atau *paired*

sample t-test. Uji-t berpasangan atau *paired sample t-test* adalah salah satu metode pengujian hipotesis di mana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan), dalam artian uji beda yang dilakukan pada 1 objek penelitian yang sama yang dikenai dua buah perlakuan yang berbeda (Nuryadi dkk., 2017).

Tabel 5.
Uji Beda

Paired Sample Statistics		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	16.65	17	3.888	.943
	<i>Post-test</i>	24.00	17	1.936	.470

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata *pretest* siswa sebesar 16.65 dan *post-test* sebesar 24.00. Dari data

tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rerata sebelum dan sesudah program intervensi

Tabel 6.
Uji Paired Sample Test

		Paired Differences					T	Df	Sig (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest	-7.353	3.639	.883	-9.224	-5.482	-8.331	16	.000

Berdasarkan tabel output hasil uji t, diperoleh nilai sig = 0.000, yang berarti lebih kecil dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre* dan *post*. Sehingga terdapat perbedaan keterampilan perlindungan diri anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Sementara uji signifikansi memberitahu kita adanya perbedaan, sedangkan menurut Olejnik dan Algina, mengukur *effect size* sangat penting untuk mengetahui besarnya efek suatu variabel pada variabel lain, besarnya perbedaan maupun hubungan, yang bebas dari pengaruh besarnya sampel (Santoso, 2010). *Effect size* dibutuhkan karena uji signifikansi tidak memberikan informasi mengenai besarnya perbedaan atau korelasi (Santoso, 2010).

Rumus *effect size* sendiri dapat dilihat dari gambar 1.

$$d = \frac{\bar{x}_t - \bar{x}_c}{S_{pooled}}$$

Gambar 1. Rumus *Effect Size*

Keterangan:

- d* = Cohen's *d effect size*
- X* = *mean* (rata-rata kondisi *treatment* dan kondisi pembanding)
- S* = standar deviasi
- Subscripts* = t mengarah pada kondisi perlakuan dan c adalah kondisi kontrol

Effect size dikategorikan menjadi beberapa kategori, dan ditunjukkan dalam tabel 7.

Tabel 7.
Kategori Cohen Mengenai *Effect Size*
(Cohen, 1988).

Kategori	Batas atas-bawah
Diabaikan	$0,00 \leq ES \leq 0,20$
Kecil	$0,20 \leq ES \leq 0,50$
Sedang	$0,50 \leq ES \leq 0,80$
Besar	$0,80 \leq ES \leq 1,30$
Sangat besar	$1,30 \leq ES$

Effect size sangat penting karena memungkinkan kita untuk membandingkan besarnya perlakuan eksperimental dari satu percobaan ke percobaan lainnya. Untuk mengukur *effect size* peneliti melakukan perhitungan menggunakan rumus *cohen's d* menggunakan kalkulator *effect size* untuk *T-Test* pada <https://www.socscistatistics.com/effectsize/default3.aspx> dan didapatkan hasil sebagaimana pada tabel 8.

Tabel 8.
Nilai *Effect Size*

	Nilai
Cohen's <i>d</i>	2,393195
Glass's <i>delta</i>	1,890432
Hedges' <i>g</i>	2,393195

Pengukuran *effect size* pada penelitian ini menggunakan nilai *cohen's d* yang bernilai sebesar 2,393195 atau $1,30 \leq ES$, yang artinya program edukasi seks berbasis permainan *puzzle* memiliki dampak yang sangat besar terhadap peningkatan ketrampilan perlindungan diri pada anak. Hal ini dapat dijelaskan dengan penelitian yang dilakukan oleh Permata (2020) yang menunjukkan bahwa hasil permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Dapat dikatakan bahwa, permainan *puzzle* mampu menstimulasi pemahaman anak karena permainan *puzzle* melibatkan anak dalam ranah kognitif. Selain itu, aktivitas bermain menggunakan media *puzzle* akan mengimplikasikan kerjasama antara tangan dengan mata. Kenny dkk. (2007) mengatakan bahwa anak yang berumur 3

tahun, sudah mampu menerima pembelajaran terkait keterampilan perlindungan diri. Saat ini, program pengajaran preventif terkait kekerasan anak semakin berkembang dengan beberapa metode, termasuk bermain. Bermain sendiri adalah upaya memperkuat insting yang dibutuhkan oleh anak dalam menghadapi atau menjaga kelangsungan hidup di masa mendatang. Bermain merupakan sifat bawaan yang berguna untuk mempersiapkan diri sendiri melakukan peran orang dewasa. Kondisi ini menunjukkan bahwa melalui permainan sebenarnya anak sedang mempersiapkan diri untuk menghadapi situasi yang serius, termasuk dalam menghadapi ancaman bahaya kekerasan seksual. Memahami bagaimana anak belajar melalui permainan adalah inti dari penerapan pendidikan dan pengasuhan anak usia dini (Colliver & Veraksa, 2019).

Tabel 9.
Nilai Rata-rata (*Mean*) per Aspek

Aspek	<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>
<i>Recognize</i>	1.8	2.59
<i>Resist</i>	1.79	2.74
<i>Report</i>	2.24	2.9

Nilai rata-rata (*mean*) dari masing-masing aspek menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari setiap aspek yang dapat dilihat pada tabel 9. Pada perhitungan tersebut, dapat dilihat bahwa aspek *resist* mengalami peningkatan paling besar yaitu sebesar 0.95 yaitu yang pada awalnya 1.79 menjadi 2.74, selanjutnya disusul *recognize* yang menunjukkan angka *pretest* sebesar 1.8 kemudian memiliki nilai *post-test* sebesar 2.59 yang artinya aspek *recognize* mengalami peningkatan sebanyak 0.79, dan yang terakhir adalah aspek *report*, yang awalnya sebesar 2.24 pada nilai *pretest* kemudian berubah menjadi 2.9 pada nilai *post-test*. Pada aspek *report* terjadi peningkatan sebesar 0.66. Dari ketiga aspek menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rerata di semua aspek. Hal ini karena permainan *puzzle* membantu anak

untuk memahami materi dengan cara melibatkan mereka secara aktif dalam permainan *puzzle*. Untuk dapat terlibat aktif dalam permainan, anak perlu berkonsentrasi mendengar aturan main dan bergerak secara aktif melalui gerakan motorik kasar maupun halus. Pengalaman emosional yang dialami anak ketika mampu menjawab dan berkompetisi dengan rekan-rekannya juga menjadi salah satu kekuatan dari permainan ini. Dalam permainan *puzzle*, anak dilibatkan dalam kegiatan motorik, kognitif, dan afektif. Hal ini sesuai dengan pernyataan Arbianingsih dkk. (2018), di mana belajar melalui permainan membutuhkan partisipasi aktif peserta untuk mengalami pembuatan keputusan dan menyelesaikan permasalahan. Pelibatan secara aktif ini membantu anak untuk memahami proses pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan mereka.

Selain itu, peningkatan terendah yang terjadi pada aspek *report* yaitu kemampuan untuk bersikap terbuka untuk melaporkan perilaku kurang menyenangkan yang terjadi dapat dijelaskan melalui pendapat Wurtele. Wurtele melaporkan bahwa komponen *report* adalah salah satu komponen yang membutuhkan keterampilan yang kuat dalam mengingat dan berkomunikasi (Kumalasari & Kurniawati, 2018). Kemampuan *report* membutuhkan keterampilan yang melibatkan aksi nyata berupa keterbukaan dan mampu melaporkan kejadian tidak menyenangkan yang dialaminya. Hal ini bisa disebabkan bahwa terdapat kecenderungan adanya tekanan psikologis dari korban pelecehan seksual yang menyalahkan diri sendiri atas peristiwa yang terjadi (Fuadi, 2011). Hal ini diperkuat oleh pendapat bahwa korban akan mengevaluasi diri terkait kasus pelecehan seksual sebagai orang yang bersalah pada kasus (Quick & McFayden, 2017). Dalam hal ini, anak menjadi subjek yang unik karena mereka memiliki kemampuan kognitif yang kurang matang dibandingkan manusia dewasa pada umumnya, sehingga tidak sedikit anak yang tertekan dan

tidak tahu keputusan terbaik apa yang perlu diambil. Hasil penelitian terkait pengambilan keputusan pada anak menunjukkan bahwa mereka mampu untuk mengambil keputusan secara independen, namun belum dengan pertimbangan yang lengkap (Triwijayati dkk., 2014).

Tabel 10.
Perbandingan Skor Laki-Laki dan Perempuan

	Laki-laki	Perempuan
<i>Pretest</i>	17.25	16.11
<i>Post-test</i>	24.38	23.67
Selisih	7.13	7.56

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa angka mean *pretest* dan *post-test* peserta tidak menunjukkan perbedaan yang besar. *Pretest* laki-laki sebesar 17.25 dan *post-test* menunjukkan nilai 24.38 sedangkan anak perempuan menunjukkan angka yang lebih rendah di mana nilai *pretest* dan *post-test* adalah 16.11 dan 23.67. Namun, apabila dilihat dari selisih perbedaan yang terjadi pada anak perempuan menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi yaitu sebesar 7.56 dibandingkan dengan laki-laki yang sebesar 7.13. Meski demikian, kedua angka tersebut tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Menurut Piaget (Purnamasari & Nurhayati, 2019) selain dipengaruhi proses aktif dalam menginterpretasi informasi dari pengalaman, proses adaptasi anak dalam menginterpretasi objek di sekitarnya juga dipengaruhi oleh modifikasi pengalaman dengan dunia sekitarnya. Sehingga perbedaan yang tidak terlalu tinggi dapat disebabkan karena kemampuan anak dalam mendapatkan pengetahuan dipengaruhi oleh lingkungan mereka yang sama.

Program dilakukan dalam beberapa kelompok kecil dan setiap kelompoknya dibimbing oleh fasilitator. Hal ini bertujuan agar setiap anak memperoleh kesempatan yang lebih besar dalam berinteraksi dengan permainan secara aktif. Cara ini cukup efektif karena semua anak mendapatkan perhatian.

Dalam menerapkan permainan untuk belajar, instruksi permainan yang jelas dan konsisten, suasana belajar yang menantang, opsi yang dapat mengendalikan kontrol permainan, dan penampilan yang menarik perlu diperhatikan. Anak prasekolah memiliki ketertarikan yang lebih pada permainan yang memiliki karakter utama yang menarik, aktivitas yang bervariasi memberikan hadiah, dan tampilan warna yang mencolok (Arbianingsih dkk., 2018). Dari temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif bagi anak dapat berwujud apa saja, asalkan mempertimbangkan unsur-unsur tersebut. Dalam permainan *puzzle* ini, fasilitator memberikan instruksi dengan jelas kepada partisipan. Kejelasan dalam memberikan instruksi didukung dengan jumlah kelompok anak yang tidak terlalu besar sehingga terjadi interaksi yang intens antara fasilitator dan partisipan dalam menyelesaikan permainan *puzzle*. Dalam jumlah yang kecil ini juga memungkinkan partisipan untuk memiliki kesempatan berperan aktif dalam bermain *puzzle*.

Dalam pemberian program selalu menggunakan gambar dan pertanyaan untuk menarik perhatian agar anak mau terlibat dalam kegiatan. Dalam eksperimen ini, anak diberikan kesempatan untuk terlibat secara motorik, kognitif, dan afektif. Keterlibatan tiga aspek penting ini dalam permainan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengembangkan keterampilan. Penggunaan gambar memfasilitasi subjek dalam mengingat materi. Hal ini sesuai dengan penelitian dilakukan pada subjek *down syndrome*, yang dilatih untuk meningkatkan proteksi diri, mereka lebih mudah mengingat urutan keterampilan ketika ditunjukkan dengan media gambar (Kumalasari & Kurniawati, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa melalui gambar yang dibuat teka-teki permainan *puzzle* merupakan media yang mudah untuk dipahami anak. Permainan yang interaktif, melibatkan anak baik secara visual maupun motorik membantu mereka semakin memahami materi yang

disampaikan. Maurer (Akbar & Muzdalifah, 2014) mengatakan bahwa perlunya alat bantu visual, pengulangan kata kunci, penyampaian materi yang simpel, humor, melibatkan anak dalam unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik akan membantu proses pembelajaran anak.

Penelitian ini menunjukkan pengaruh signifikansi permainan *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan perlindungan diri. Arbianingsih dkk. (2018) mengatakan bahwa menerapkan konsep penting pada periode ini akan membantu mengembangkan pola pikir anak di kemudian hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan *puzzle* yang banyak memanfaatkan visual, tampilan, dan keaktifan dari partisipan menjadi metode yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman anak bahkan keterampilan mereka. Masa usia dini merupakan periode yang baik untuk mempelajari potensi mereka secara penuh. Periode praoperasional sangat penting dalam pembentukan konsep dan ide pada anak. Permainan adalah aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional secara penuh. Permainan dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan belajarnya. Permainan juga efektif digunakan untuk pendekatan promosi kesehatan untuk meningkatkan perilaku sehat pada anak.

Program dalam penelitian ini memberikan manfaat cukup besar terutama pada peningkatan kemampuan anak dalam memahami dan membedakan sentuhan boleh dan tidak boleh. Temuan ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan yang sama di berbagai budaya (Kenny dkk., 2008). Di beberapa budaya termasuk Asia, Puerto Rico, beberapa budaya latin, Afrika Amerika dan penduduk asli Amerika menganggap perilaku asertif sebagai perilaku yang tidak sopan, terutama jika hal tersebut dilakukan oleh wanita dan anak-anak, sehingga banyak dari mereka yang menahan diri untuk tidak

melakukan perilaku asertif agar terhindar dari anggapan negatif (Kenny dkk., 2007).

Kemampuan dalam memahami dan membedakan sentuhan boleh dan tidak boleh mengajarkan anak untuk lebih mawas diri. Selain itu, mereka juga diajarkan untuk berani bertindak jika merasa ada perlakuan yang salah terhadap tubuh mereka. Program yang diajarkan hanya sekali dan hanya di satu *setting* tidak akan seefektif program yang dilakukan secara berulang-ulang dan di berbagai *setting*. Anak yang diajari baik di sekolah maupun di rumah akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang perlindungan diri dibandingkan dengan anak yang hanya diajari keterampilan proteksi diri di sekolah (Kenny dkk., 2008). Dari pernyataan ini menunjukkan bahwa perlu adanya keterlibatan aktif penanaman keterampilan anak dari berbagai pihak termasuk guru dan orang tua agar keterampilan proteksi diri anak dapat memiliki hasil yang efektif.

Permainan yang melibatkan anak secara aktif dapat membantu mereka mengingat sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam perlindungan diri. Di sisi lain, keberhasilan metode pembelajaran melalui permainan *puzzle* tidak menutup kemungkinan penggunaan metode lain yang dapat membantu anak dalam mempelajari dan memahami lingkungannya dalam konteks perlindungan diri. Temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan referensi utamanya bagi orang tua maupun guru apabila hendak menyelipkan keterampilan perlindungan diri pada anak melalui permainan sehari-hari. Penelitian ini memiliki keterbatasan di antaranya adalah jumlah subjek yang sedikit yaitu berjumlah 17 orang. Selain itu penelitian eksperimen ini tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga peneliti tidak bisa beranggapan bahwa perubahan skor yang terjadi pada *pretest* dan *post-test* disebabkan oleh perlakuan yang diberikan, dengan kata lain, penelitian ini tidak memiliki validitas internal untuk memperkuat hasil yang telah didapatkan.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan ($\text{sig} < 0.00$) terhadap keterampilan perlindungan diri pada anak sebelum dan sesudah pemberian permainan edukasi seks berbasis *puzzle*. Hasil juga menunjukkan bahwa metode ini memiliki *effect size* dengan nilai 2,393195 ($1,30 \leq ES$) yang artinya program edukasi seks berbasis permainan *puzzle* memiliki dampak yang sangat besar terhadap peningkatan ketrampilan perlindungan diri pada anak.

Di samping itu, penelitian ini memiliki kelemahan di antaranya keterbatasan jumlah subjek dan tidak adanya kelompok kontrol. Kajian tambahan seperti budaya dan gender juga belum dipertimbangkan dalam penelitian ini. Sehingga penelitian ke depan diharapkan memperhatikan hal tersebut agar mendapatkan hasil yang dapat digeneralisasikan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Z., & Muzdalifah, F. (2014). *Program Pendidikan Seks Untuk Meningkatkan Proteksi*. 25(2).
- Arbianingsih, Rustina, Y., Krianto, T., & Ayubi, D. (2018). Developing a Health Education Game for Preschoolers: What Should We Consider? *Enfermeria Clinica*, 28, 1–4. [https://doi.org/10.1016/S1130-8621\(18\)30025-1](https://doi.org/10.1016/S1130-8621(18)30025-1)
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. In *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. NJ: Erlbaum.
- Colliver, Y., & Veraksa, N. (2019). The Aim of the Game: A Pedagogical Tool to Support Young Children's Learning Through Play. *Learning, Culture and Social Interaction*, 21(March), 296–310. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.001>
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient Alpha and the Internal Structure of Tests. *Psychometrika*, 16, 297–334.

- Dwi Permata, R. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Fuadi, A. (2011). Dinamika Psikologis Kekerasan Seksual: Sebuah Studi Fenomenologi. *Psikoislamika: Jurnal Psikologi Islam*, 8(2), 191–209.
- Janz, N. K., Champion, V. L., & Strecher, V. J. (2002). Health Belief Model. In K. Glanz, B.K. Rimer, & F.M. Lewis (Eds.), *Health Behavior and Health Education: Theory, Research, and Practice 3rd Edition*. In *Jossey-Bass* (Issue cel).
- Jatmikowati. (2015). a Model and Material of Sex Education for Early-Aged-Children. *Cakrawala Pendidikan, No. 03*, 434–448. <https://doi.org/DOI.10.21831/cp.v3i3.7407>
- Justicia, R. (2016). Program Underwear Rules Untuk Mencegah Kekerasan Seksual pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(2), 217-232.
- Kenny, M. C., R., R., Thakkar-Kolar, Ryan, E. E., & Runyon, M. K. (2008). *Child Sexual Abuse: From Prevention to Self-Protection*. 16(January 2008), 296–310. <https://doi.org/10.1002/car>
- Kenny, M. C., R., R., Kolar, T., & Ryan. (2007). *Child Sexual Abuse: From Prevention to Self-Protection*. 16, 296–310. <https://doi.org/10.1002/car>
- Kumalasari, D., & Kurniawati, F. (2018). The Effectiveness of Behavioral Skills Training (BST) Program to Improve Personal Safety Skills for Down syndrome Adolescent with Mild Intellectual Disability. *Psychological Research on Urban Society*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.7454/proust.v1i2.28>
- Kurniasari, A., Widodo, N., Susantyo, B., & Wismayanti dan Irmayani, Y. F. (2017). Prevalensi Kekerasan Terhadap Anak Laki-Laki Dan Anak Perempuan Di Indonesia Prevalence of Violence Against Boys and Girls in Indonesia. *Direvisi: 25 Oktober*.
- Manay, N., & Collin-Vézina, D. (2019). Recipients of Children’s and Adolescents’ Disclosures of Childhood Sexual Sbuse: A Systematic Review. *Child Abuse and Neglect, September*, 104192. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2019.104192>
- Martin, J., Riazi, H., Firoozi, A., & Nasiri, M. (2020). A Sex Education Program for Teachers of Preschool Children: A Quasi-Experimental Study in Iran. *BMC Public Health*, 20(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s12889-020-08826-y>
- Mashudi, E. A., & Nur’aini. (2016). Pencegahan Kekerasan Seksual pada Anak Melalui Pengajaran Personal Safety Skills. *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 60–71. <https://doi.org/10.17509/md.v9i2.3253>
- Noviana, Pi. (2015). Kekerasan Seksual terhadap Anak: Dampak dan Penanganannya. *Sosio Informa*, 1(1), 13–28.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar Dasar Statistik Penelitian*. Gramasurya.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2008). *Psikologi Perkembangan* (edisi terj). Kencana Prenada Media Group.
- Paramastri, I., Supriyati, S., & Priyanto, M. A. (2015). Early Prevention Toward Sexual Abuse on Children. *Jurnal Psikologi*, 37(1), 1 – 12–12. <https://doi.org/10.22146/jpsi.7688>
- Pereda, N., Guilera, G., Forns, M., & Gómez-Benito, J. (2009). The Prevalence of Child Sexual Abuse in Community and Student Samples: A Meta-Analysis. *Clinical Psychology Review*, 29(4), 328–338. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2009.02.00>

- 7
- Prasetyo, B. A., Jannah, I. L., Kiswanto, T. A. P., & Yuniawatika. (2020). "Knowing Your Body Well" Menggunakan Media Monopoli Sebagai Upaya Perlindungan Diri. *Jurnal Karinov*, 3(1), 1–4.
- Purnamasari, A., & Nurhayati, N. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 124. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v1i2.6657>
- Quick, J. C., & McFayden, M. A. (2017). Sexual Harrasment: Have We Made Any Progress. *Journal of Occupational Health Psychology*, 22(3), 286–298. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1037/ocp0000054>
- Rahmawati, A. (2015). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>
- Santoso, A. (2010). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Penelitian, Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta*, 14(Effect Size), 17. <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/9419>
- Santrock, J. W. S. (2007). *Perkembangan Anak. Jilid 1 edisi kesebelas*. PT Erlangga.
- Septiani, R. D. (2021). *Pentingnya Komunikasi Keluarga dalam Pencegahan Kasus Kekerasan Seks pada Anak Usia Dini*. 10(1), 50–58.
- Triwijayati, A., Widjojo, D. H., Armanu, & Solimun. (2014). Kompetensi Anak dalam Mengambil Keputusan Konsumsi serta Regulasi dan Pemberdayaan Konsumen Anak dalam Mengonsumsi Makanan Jajanan. *JAM: Jurnal Aplikasi Manajemen*, 10(2), 318. <https://jurnaljam.ub.ac.id/index.php/jam/article/view/423>
- Widyati, W. (2014). Belajar dan Pembelajaran Perspektif Teori Kognitivisme. *Biosel (Biology Science and Education): Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan*, 3(2), 177–187.
- Wulandari, M. D., Widhayanti, A., Hidayat, M. T., Fathoni, A., & Abduh, M. (2019). Identifikasi Pengetahuan dan Keterampilan Perlindungan Diri Anak dari Pelecehan Seksual di SD Muhammadiyah 1 Surakarta. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 61–68. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.8374>
- Wurtele, S. K. (2008). Behavioral Approaches to Educating Young Children and Their Parents about Child Sexual Abuse Prevention. *The Journal of Behavior Analysis of Offender and Victim Treatment and Prevention*, 52–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/h0100434>