

PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF “LIGA-LIKU” UNTUK MENGENALKAN PENDIDIKAN SEKSUAL PADA ANAK USIA DINI

Dyah Silvian Retnosari¹⁾, Nur Aisyah Pratiwi²⁾

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya

^{1,2} Jl. Ketintang No.2 Gayungan Surabaya Jawa Timur 60231

E-mail : dyahsilvian20@gmail.com¹⁾, aisyahitiwi409@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Pelecehan seksual merupakan salah satu permasalahan yang rentan terjadi pada anak usia dini di Indonesia. Pelecehan seksual ini rentan terjadi karena kurangnya edukasi pendidikan seksual pada anak sejak dini. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan permainan “Liga-Liku” sebagai media edukasi pendidikan seksual bagi anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4D yang diawali dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran), namun karena adanya keterbatasan waktu, penelitian dilakukan sampai tahap *develop* (pengembangan) dan tahap berikutnya akan dilakukan pada penelitian selanjutnya.

Rincian hasil uji validasi dalam penelitian ini yaitu uji ahli materi mencapai hasil 80% dalam kategori layak dan uji validasi ahli media mendapatkan hasil 83% dalam kategori sangat layak. Hasil persentase rata-rata penilaian validasi ahli dan media yaitu sebesar 82% dengan interpretasi sangat layak karena memperoleh nilai $\geq 81\%$. Kesimpulan dari penelitian yaitu permainan “Liga-Liku” layak untuk digunakan sebagai media edukasi pendidikan seksual sebagai upaya preventif dalam mengurangi angka korban pelecehan seksual pada anak usia dini.

Kata Kunci: Anak usia dini, Pelecehan seksual, Permainan edukasi

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin pesat tidak hanya membawa dampak positif bagi kehidupan manusia, namun juga menimbulkan berbagai masalah yang sulit dihindari. Salah satu masalah yang sering terjadi di Indonesia yaitu masalah pelecehan seksual. Data dari Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban (LPSK) menunjukkan bahwa terdapat kenaikan korban pelecehan seksual pada tahun 2020 – 2021 hingga sebanyak 8.730 pada kalangan anak-anak. Kasus pelecehan seksual tersebut paling banyak terjadi pada tahun 2021 dengan jumlah kasus sebanyak 797 korban (Fitriani et al., 2021). Data tersebut menunjukkan masih banyaknya tindak pelecehan seksual pada anak di Indonesia.

Sebagian besar korban pelecehan seksual adalah anak-anak dan remaja wanita yang masih bersekolah. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengungkapkan bahwa sepanjang bulan Januari hingga Juni 2022 terdapat 15 kasus kekerasan seksual yang dilaporkan kepada pihak kepolisian, 10 kasus terjadi pada anak usia dini (Herman & Andika, 2022). Penyebab banyaknya kasus pelecehan seksual pada anak usia dini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya ialah

tidak adanya ketahanan dan pembelaan diri atas kejahatan seksual yang dilakukan oleh orang lain pada diri anak karena pada umumnya anak-anak belum memiliki cukup pengetahuan dalam mempertahankan dan menyelamatkan diri ketika terjadi tindak pelecehan seksual (Ratnasari & Alias, 2016). Hal ini mendorong para pemerhati keselamatan dan penggiat perlindungan anak mengkampanyekan pentingnya pendidikan seksual pada anak sejak usia dini agar anak memiliki pengetahuan cara melindungi diri ketika terdapat orang yang berniat untuk melakukan tindak pelecehan seksual.

Pendidikan seksual bagi anak lebih mengarah pada upaya memberikan pengetahuan yang benar sebagai usaha pengajaran, penyadaran dan perenungan akan topik seksual agar anak mampu beradaptasi dan waspada terhadap permasalahan dan penyimpangan seksual yang mungkin dihadapi pada kehidupan. Fokus pendidikan seksual tidak hanya terkait pemberian pengetahuan tentang organ reproduksi saja, tetapi juga terkait dengan moral dan etika agar anak tidak salah dalam mempergunakan organ reproduksi (Sekarningrum et al., 2014). Pendidikan seksual penting diajarkan pada anak usia dini, karena pada jenjang tersebut anak memasuki

fase *phallic*, dimana fase tersebut anak sudah mulai menyadari adanya perbedaan tubuh antara perempuan dan laki-laki (Hinga, 2019). Usia yang tepat untuk memberikan pendidikan seksual yaitu ketika anak berusia 3-4 tahun dimana anak telah mengerti sesuatu yang berkaitan dengan organ tubuh (Sarasati et al., 2021). Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Soesilo et al. (2021) yang juga menyatakan bahwa pemberian pendidikan seksual harus dimulai ketika anak berada di masa kanak-kanak dan harus terus berlanjut sampai usia remaja. Pendidikan seksual yang ditanamkan sejak dini dapat mempermudah anak mengembangkan potensi dirinya sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dan kepribadian diri serta penerimaan diri yang positif dalam menjaga diri (Nurbaiti et al., 2022).

Mengenai permasalahan tersebut, anak usia dini penting mendapatkan edukasi pendidikan seksual. Namun pada kenyataan di lapangan, pelaksanaan pendidikan seksual pada Pendidikan Usia Dini (PAUD) masih dianggap tabunya oleh masyarakat di Indonesia. Pendidikan seksual kerap dianggap penting oleh guru, namun orang tua berpandangan bahwa pendidikan seksual dianggap tabu untuk dibicarakan dengan anak-anak (Nurbaiti et al., 2022). Guru kerap menghindari atau menutupi obrolan seputar seksual sehingga berdampak pada anak-anak yang rentan menjadi korban pelecehan seksual dan banyaknya remaja yang melakukan kenakalan seksual karena minimnya pengetahuan pendidikan seksual yang diberikan di sekolah.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menanamkan pendidikan seksual agar tidak dianggap tabu oleh masyarakat yaitu dengan media permainan edukatif (Saputri, 2021). “Liga-Liku” merupakan suatu permainan edukatif berbasis masalah terkait pendidikan seksual mengenai pengenalan jenis kelamin, organ tubuh yang harus dilindungi, tindakan yang dilakukan ketika terjadi tindakan yang mengarah pada kekerasan seksual, dan cara menjaga kebersihan terkait organ seksual anak yang dikemas sederhana dan disesuaikan dengan usia dan pemahaman anak.

Permainan tersebut dikembangkan dengan berbasis masalah dan cerita rakyat yang dapat memberikan pendidikan seksual bagi anak usia dini. Permainan “Liga-Liku” diharapkan dapat menjadi media dalam pendidikan seksual bagi anak dan dapat menjadi upaya preventif dalam mengurangi korban kasus pelecehan seksual pada anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D (*Four D Models*) yang merupakan metode penelitian untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk tertentu (Sugiono, 2014). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran), namun karena adanya keterbatasan waktu, penelitian dilakukan hingga tahap *develop* (Pengembangan) dan tahap berikutnya akan dilakukan pada penelitian selanjutnya.

Metode ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa permainan “Liga-Liku” (Kenali, Jaga, Dan Lindungi Tubuhku). Produk yang dikembangkan akan diuji kelayakannya pada penelitian selanjutnya dengan melakukan penyebaran secara luas sehingga permainan tersebut dapat menjadi media dalam penyampaian pendidikan seksual pada anak usia dini dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan.

Penelitian pengembangan permainan “Liga-Liku” dilaksanakan di Jalan Ketintang Timur, Gayungan, Surabaya pada bulan Oktober 2019. Penelitian pengembangan ini menggolongkan subjek uji coba menjadi dua, yaitu subjek untuk uji ahli materi dan media) dan subyek uji coba kelompok kecil dan lapangan. Ahli materi yang dimaksud adalah pakar psikolog yang berperan untuk menentukan apakah materi permainan sesuai atau belum dengan kaidah sesungguhnya. Ahli media yang dimaksud adalah pakar media yang memahami terkait permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu siswa PAUD yang ada di Surabaya.

Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif berupa hasil telaah yang berisi komentar dan masukan dari para ahli validasi untuk menyempurnakan produk permainan yang akan dikembangkan dan data kuantitatif berupa hasil penilaian validasi para ahli. Yang akan dianalisis menggunakan Skala Likert yang kemudian diinterpretasikan dalam bentuk persentase dengan kriteria interpretasi pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor	
Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak

21% - 40%

Tidak Layak

Berdasar pada Tabel 1 kriteria interpretasi tersebut, dapat diketahui bahwa apabila penilaian dalam validasi ahli memperoleh nilai persentase >61%, maka permainan “Liga-Liku yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dan apabila penilaian dalam validasi ahli memperoleh nilai persentase <61%, maka permainan “Liga-Liku yang dikembangkan harus dilakukan perbaikan kembali sebelum disebarluaskan untuk edukasi pendidikan seksual kepada anak usia dini.

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu data primer yang didapat dari hasil uji coba permainan dan dokumentasi dengan mengumpulkan data – data dari berbagai media, baik media cetak maupun media elektronik yang berupa tulisan ataupun gambar guna meningkatkan kredible penelitian. Data yang telah terkumpul dari hasil kajian literatur dan uji coba akan digunakan sebagai pijakan dalam melakukan analisis deskriptif kuantitatif maupun kualitatif untuk selanjutnya dapat ditarik kesimpulan berdasarkan pembahasan dari setiap permasalahan yang dikemukakan.

Teknik analisis data dalam penulisan ini meliputi beberapa tahapan, diantaranya ialah a) Pengumpulan data yang dikumpulkan untuk kemudian diambil bagian-bagian yang paling relevan dengan topik yang dibahas; b) Reduksi data yang merupakan analisis yang dilakukan untuk menggolongkan, mengarahkan, dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga diperoleh kesimpulan akhir dari data yang diperoleh; c) Penarikan kesimpulan yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah. Penulisan ini diuraikan secara detail mengenai hasil akhir yang diperoleh dari pengujian yang ada di lapangan atas hasil validasi ahli yang diberikan dan penilaian pengguna secara langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini berupa permainan “Liga-Liku” yang dikembangkan sebagai media pendidikan seksual bagi anak usia dini. Permainan “Liga-Liku” merupakan suatu permainan berbasis masalah terkait pendidikan seksual dengan memberikan tiga rangkaian kartu, yaitu *problem card* (kartu masalah), *solution card* (kartu solusi), dan *information card* (kartu informasi).

Pengembangan permainan “Liga-Liku” dimulai dari tahap analisis (*analysis*) yang dilakukan untuk menganalisis berbagai hal yang dibutuhkan dalam pengembangan permainan (Kurnia et al., 2019). Penelitian pengembangan ini melakukan tiga

analisis, yaitu analisis permasalahan, analisis kebutuhan, dan analisis konsep.

Analisis permasalahan dilakukan dengan cara *literature review* (studi literatur) yang didapat dari berbagai sumber terkait permasalahan pelecehan seksual pada anak usia dini. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan analisis kondisi di lapangan terkait edukasi seksual yang dilakukan pada anak usia dini dan didapat hasil bahwa pendidikan seksual masih tabu diajarkan pada anak-anak di sekolah. Masyarakat terutama orang tua menganggap bahwa pendidikan seksual merupakan sesuatu yang tabu dan tidak layak untuk disampaikan kepada anak, sehingga anak kurang mendapatkan edukasi terkait pendidikan seksual (Herman & Andika, 2022).

Analisis konsep dilakukan dengan menentukan konsep permainan yang dikembangkan. Dalam hal ini, permainan “Liga-Liku” akan dikonsept dengan memberikan edukasi terkait *go protect*, *go health*, dan *go act* yang berisi tentang pengenalan jenis kelamin, organ tubuh yang harus dilindungi, tindakan yang dilakukan ketika terjadi suatu perilaku yang mengarah pada kekerasan seksual, dan cara menjaga kebersihan reproduksi dan alat kelamin pada anak. Permainan ini berisi *boardgames* (papan permainan), *problem card* (kartu masalah), *solution card* (kartu solusi), *information card* (kartu informasi), dadu jangkar, reward, dan bantal tindakan.

Permainan ini dibuat dengan berbasis cerita rakyat “Ande-Ande Lumut” yang memiliki adegan cerita yang dapat menjadi edukasi seksual bagi anal. Sistem permainan “Liga-Liku” dibuat sangat sederhana yaitu dengan menjalankan figur Klenting Kuning agar sampai pada kotak selesai yaitu bertemu pada figur Ande-Ande Lumut. Anak akan diminta mencocokkan antara masalah yang ditemuinya dengan ilustrasi jawaban yang ada pada kartu solusi ketika memainkan permainan ini. Cara bermain permainan “Liga-Liku yaitu sebagai berikut.

1. Persiapan

- a. Papan permainan (*boargames*) diletakkan diatas meja.
- b. Kartu masalah dan kartu informasi diletakkan didalam petak yang telah tersedia dalam keadaan tertutup.
- c. Permainan dimulai pada petak “Mulai”.
- d. Masing-masing pemain mendapat kartu solusi.

2. Permulaan :

- a. Perwakilan pemain memutar jangkar dadu.
- b. Figur Klenting Kuning dijalankan sesuai angka jangkar dadu yang telah diputar.

3. Proses Permainan:

Pada proses berjalannya permainan, pemain akan dihadapkan tantangan pada setiap petak sesuai dengan jangkar dadu yang telah diputar. Konsep permainan ini bertema “siapa cepat dan tepat” dengan tantangan sebagai berikut.

- 1) Apabila pemain berhenti pada petak yang bersimbol tanda tanya (?), maka perwakilan pemain membuka kartu masalah dan masing-masing pemain harus mencocokkan kartu solusi sesuai jawaban dari kartu masalah yang didapat. Apabila pemain berhasil mencocokkn kartu solusi dengan benar sesuai jawaban yang ada pada buku panduan, pemain tersebut akan mendapat kartu *reward*.
- 2) Apabila pemain berhenti pada petak yang bersimbol bintang, maka perwakilan pemain membuka kartu informasi. Kartu informasi tersebut dapat dijadikan sebagai tambahan informasi terkait pendidikan seksual pada anak usia dini.
- 3) Apabila pemain berhenti pada petak yang bersimbol Yuyu Kangkang, pemain harus memilh dan menyentuh bantal tindakan sesuai masalah yang ada pada petak tersebut.
- 4) Pemain yang mendapat *reward* terbanyak akan menjadi pemenang dalam permainan.

Pada perjalanan permainan, anak akan bertemu figur Yuyu Kangkang yang akan menghadapkan anak pada tindakan yang mengarah pada pelecehan seksual. Dalam hal ini, anak diminta untuk memilih tindakan yang harus dilakukan pada bantal tindakan yang telah disediakan. Apabila anak berhasil mencocokkan kartu masalah dan solusi serta bantal tindakan dengan tepat, maka anak akan mendapat *reward* yang nantinya akan digunakan dalam menentukan pemenang permainan. Permainan ini juga dilengkapi dengan kartu informasi dan modul sehingga anak dapat lebih memahami terkait pendidikan seksual. Permainan ini juga akan dilengkapi dengan buku panduan terkait cara bermain yang akan memudahkan anak dalam memainkan “Liga-Liku”.

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini yaitu tahap desain (*design*) dengan melakukan perancangan dan persiapan desain awal permainan sesuai dengan konsep yang telah direncanakan sebelumnya. Tahap ini dilakukan dengan membuat desain *boargames* yang bertemakan cerita singkat “Ande-Ande Lumut”, membuat figur cerita yaitu figur “Ande-Ande Lumut, para Klenting, dan Yuyu Kangkang sebagai tokoh dalam permainan “Liga-

Liku”. Setelah *boargames* selesai dibuat, proses selanjutnya adalah membuat *problem card* (kartu masalah), *solution card* (kartu solusi), *information card* (kartu informasi), dadu jangkar, *reward*, dan bantal tindakan yang berisi edukasi pendidikan seksual dengan menyesuaikan karakter dan pemahaman anak usia dini/

Tahap ketiga yang dilakukan yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilakukan telaah oleh para ahli validasi, baik ahli materi dan media untuk diberi masukan dan saran terhadap produk permainan “Liga-Liku” yang telah dibuat. Penilaian lembar validasi para ahli disusun sesuai dengan standar indikator yang ada pada Badan Standar Nasional tahun 2014 yang meliputi komponen kelayakan isi dan media. Hasil telaah para ahli tersebut akan dijadikan patokan peneliti untuk melakukan revisi dalam menyempurnakan produk permainan edukasi pendidikan seksual yang dikembangkan.

Permainan “Liga-Liku” yang telah direvisi kemudian menjadi *draft* produk II yang akan dinilai kelayakan atau validitasnya oleh para ahli validasi. Hasil penilaian validitas para ahli selanjutnya akan dianalisis dan diinterpretasikan sesuai dengan hasil persentase yang didapatkan. Kriteria kelayakan permainan “Liga-Liku” dikatakan layak untuk digunakan apabila memperoleh nilai $\geq 61\%$ dan produk menjadi sangat layak apabila memperoleh nilai $\geq 81\%$ (Riduwan, 2016). Hasil validasi permainan “Liga-Liku” yang telah dikembangkan ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Para Ahli

Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
Uji Ahli Materi	80%	Layak
Uji Ahli Media	83%	Sangat Layak
Rerata Persentase Penilaian	82%	Sangat Layak

Hasil penilaian validasi ahli materi dan media didapatkan persentase rerata sebesar 82% dengan interpretasi sangat layak untuk digunakan. Uji ahli materi mendapatkan hasil 80% dalam kategori layak.

Komponen penilaian pada uji ahli materi meliputi penilaian terhadap dimensi sikap dan spriritual, dimensi sikap sosial, dimensi pengetahuan, dimensi keterampilan, teknik penyajian, pendukung penyajian materi, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan penyajian yang berisi materi edukasi pendidikan seksual bagi anak

usia dini. Uji ahli media mendapatkan hasil 83% dalam kategori sangat layak. Komponen pada uji ahli materi ini meliputi penilaian terhadap ketepatan media, kepentingan dan kelengkapan media, desain media, kesesuaian dengan situasi anak usia dini, kebermanfaatan dan dampak permainan, keterbacaan, serta kualitas tampilan permainan.

Pembahasan tersebut menunjukkan bahwa permainan “Liga-Liku” yang dikembangkan layak digunakan dan dapat dijadikan media edukasi pendidikan seksual bagi anak pada jenjang Pendidikan Usia Dini (PAUD). Permainan “Liga-Liku” ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya preventif dalam mengurangi angka pelecehan seksual pada anak di Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, permainan “Liga-Liku” layak diterapkan sebagai media edukasi pendidikan seksual bagi anak-anak pada jenjang Pendidikan Usia Dini (PAUD). Hasil uji validasi ahli materi mendapat nilai 80% dengan interpretasi layak, uji validasi ahli media mendapat hasil 83% dengan interpretasi sangat layak, dan hasil rata-rata nilai validasi yang didapatkan sebesar 82% dengan interpretasi sangat layak karena nilainya >81%. Produk permainan “Liga-Liku” ini diharapkan dapat dikembangkan hingga tahap *disseminate* (penyebaran) pada penelitian berikutnya sehingga dapat diterapkan secara luas dan dapat menjadi upaya preventif dalam mengurangi angka korban pelecehan seksual pada anak usia dini di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, D., Fajriah, H., & Wardani, A. (2021). Mengenalkan Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Buku Lift The Flap “Auratku.” *Gender Equality International Journal of Child and Gender Studies*, 7(1), 33–46.
- Herman, & Andika, R. (2022). Perancangan dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animation Pada Pembelajaran Sex Education Tentang Sexual Abuse Untuk Platform Android. *Journal of Information System and Technology*, 04(01), 80–99.
- Hinga, I. (2019). Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Anak Melalui Edukasi Kesehatan Reproduksi Berbasis Media Pada Murid Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *GEMASSIKA*, 3(1), 83–98.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A.

(2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Kurnia*, 1(1), 516–525.

- Nurbaiti, N., Saripudin, A., & Masdudi. (2022). Pengembangan Media Sex Education Book Untuk Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Seksual Pada Anak Usia Dini. *AWLADY Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 111–125.
- Ratnasari, R., & Alias, M. (2016). Pentingnya Pendidikan Seks Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi Khatulistiwa*, 2(2), 55–59.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Saputri, P. D. (2021). Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Berbasis Parenting Education di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 84–93.
- Sarasati, T. P., Cahyati, N., Pendidikan, P., Usia, A., Edukatif, B., & Anak, P. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Edukatif Untuk Pengenalan Pendidikan Seks Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Cikal Cendekia*, 01(02), 1–16.
- Sekarningrum, A. D., Sajidan, & Sarwanto. (2014). Pengembangan Dan Implementasi Model Pembelajaran Predict , Planning , Observe , Explain , Write (P 2 Oew) Pada Materi Pencemaran kelas X Sma Negeri 7 Surakarta. *Jurnal Inkuri*, 3(Iii), 1–10.
- Soesilo, T. D., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). Pelaksanaan Parenting Pendidikan Seks (Pesek) Anak Usia Dini di PAUD Tunas Bangsa Ungaran Kabupaten Semarang. *Scholaria*, 11(Nomor 1), 47–53.
- Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

PROFIL SINGKAT

Penelitian ini dilakukan oleh Dyah Silvian Retnosari dan Nur Aisyah Pratiwi yang merupakan lulusan Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini berhasil mendapat juara dalam lomba karya tulis ilmiah nasional dan kemudian dijadikan artikel ilmiah yang dipublikasikan pada Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Dyah Silvian Retnosari yang menjadi penulis pertama lahir di Kabupaten Lamongan Provinsi Jawa Timur. Riwayat pendidikan peneliti pertama yaitu SDN Jotosanur 1 (2006-2011), SMPN 2 Lamongan (2011-2014), SMAN 1 Lamongan (2014-2017), dan Universitas Negeri Surabaya (2017-2021). Nur

Aisyah Pratiwi yang merupakan penulis kedua lahir di Kabupaten Klaten Provinsi Jawa Tengah. Riwayat pendidikan terakhir peneliti kedua yaitu S1 Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya yang lulus tahun 2021.