

## **PENGEMBANGAN PUTURE (PUNAKAWAN ADVENTURE) SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI**

**Hanun Nurrahma<sup>1</sup>, Putri Dwi Naryaningsih<sup>2</sup>**

*Pendidikan Matematika, UIN Sunan Ampel Surabaya<sup>1</sup>*

*Pendidikan Matematika, UIN Sunan Ampel Surabaya<sup>2</sup>*

hanun.nurrahma78@gmail.com

naryaputri@gmail.com

### **ABSTRAK**

*Kasus kenakalan yang dilakukan oleh anak usia dini di berbagai wilayah di Indonesia menunjukkan peningkatan setiap tahun. Salah satu penyebabnya adalah perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang tidak disertai dengan wawasan yang cukup sehingga membuat anak-anak cenderung mendapatkan dampak negatif dari penggunaannya. Untuk meminimalisir kondisi perilaku perilaku yang tidak sesuai norma tersebut diperlukan penanaman pendidikan karakter menggunakan kearifan lokal. Salah satu alternatifnya adalah dengan membuat suatu media pembelajaran. Oleh karena itu, penulis mengembangkan media Puture (Punakawan Adventure) berbasis Adobe Flash CS6 dengan bahasa pemrograman Actionscript 3.0. Tujuan pengembangan Puture ini adalah untuk memberikan bekal kepada remaja dalam tahap pertumbuhan psikologisnya. Hasil pengembangan ini berupa aplikasi Puture yang berisi cerita sehari-hari yang mengandung nilai moral dan kearifan lokal Jawa yang digambarkan dengan tokoh punakawan. Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah R and D (research and development) menggunakan pendekatan kualitatif. Selain disajikan dalam aplikasi berbasis Android, penulis juga mengembangkannya dalam bentuk E-book dengan harapan dapat digunakan sebagai sumber bacaan yang bermanfaat bagi anak-anak.*

**Kata kunci: Kearifan Lokal, Pendidikan Karakter, Puture**

### **ABSTRACT**

*The case of delinquency performed by early childhood in various regions of Indonesia shows an increase every year. Common mischief is to fight, steal, watch porn videos to try to practice it. One cause is the development of science and technology that is not accompanied by enough insight that makes children tend to get a negative impact from its use. To minimize the condition of behavior behavior that does not fit the norm is required penanaman character education using local wisdom. One alternative is to create a learning medium. Therefore, the authors develop Puture (Punakawan Adventure) media based on Adobe Flash CS6 with Actionscript 3.0 programming language. Puture development goal is to provide supplies to the teenager in the stage of psychological growth. The result of this development is a Puture application containing everyday stories containing moral values and local wisdom of Java which is depicted with the character of punakawan. The type of research used by the author is R and D (research and development) using a qualitative approach. In addition to being presented in an Android-based app, the author also developed it in the form of an E-book in the hope of being used as a useful reading resource for children.*

---

*Keywords: Local Wisdom, Character Education, Puture*

## **PENDAHULUAN**

Kasus-kasus kenakalan anak-anak SD yang terjadi di Jawa Timur, terutama Surabaya. Pada tahun 2016, Mapolrestabes Surabaya menangkap tiga pelajar SD dan lima pelajar SMP yang melakukan tindakan asusila pada seorang siswi SMP berusia 13 tahun (Wiwoho, 2016). Sementara itu, di kota Samarang, tawuran antar siswa sekolah dasar berhasil digagalkan oleh petugas keamanan pada 24 November 2016 (Tar, 2017). Kenakalan anak usia dini khususnya anak Sekolah Dasar (SD) sudah tidak dapat dikategorikan sebagai kenakalan yang biasa.

Kondisi kenakalan-kenakalan yang terjadi pada siswa SD menunjukkan menurunnya moralitas etika pada anak-anak SD. Menurut Parera dan Eta yang termasuk ciri adanya krisis moral adalah tingginya angka kekerasan pada anak-anak (Parera dan Eta, 2016). Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi eksistensi kekerasan pada anak adalah media elektronik (teknologi) (Simanungkalit, 2015).

Pendidikan karakter adalah suatu usaha yang disengaja untuk

membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti (Sudrajat, 2011). Ada beberapa cara agar bentuk pendidikan karakter. Salah satunya adalah pendidikan karakter menggunakan kearifan lokal.

Penerapan pendidikan karakter kearifan lokal dapat dilaksanakan dengan teori *modeling* Bandura. Dalam teori *modeling* menjelaskan bahwa perilaku manusia merupakan hasil dari pengamatannya melalui figur (Anwas, 2010).

Banyak yang berpendapat bahwa masa anak-anak adalah masa yang paling panjang dalam rentang kehidupan. Termasuk anak sekolah dasar. Anak sekolah dasar adalah anak yang menempuh pendidikan di sekolah dasar yang berusia sekitar 7-12 tahun (Ali, 2009). Menurut Slavin anak sekolah dasar dalam tahapan Piaget termasuk dalam anak operasi konkret (usia 7-11 tahun) (Slavin, 2011). Pada usia operasi konkret sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya (Afandi, 2011). Prayoga, Fianto dan Hidayat menganggap bahwa anak-anak pada masa ini juga senang

---

dibacakan dan melihat gambar-gambar di buku yang sangat lucu dan menarik (Prayoga *et al*, 2015).

Karakter menjadi bagian terdalam dari diri manusia yang mempengaruhi tingkah laku, baik sebagai individu ataupun sebagai makhluk sosial (Nashr, 2010). Sedangkan Kearifan lokal terdiri dari dua kata, yaitu kearifan (wisdom) dan lokal (local). Menurut Irianto, kearifan lokal adalah sikap, pandangan, dan kemampuan suatu komunitas di dalam mengelola lingkungan rohani dan jasmaninya yang memberikan daya tahan dan daya tumbuh kepada komunitas tersebut (Irianto, 2009). Secara singkatnya, kearifan lokal adalah sesuatu yang telah melekat pada masyarakat dan telah menjadi ciri khas di daerah tertentu secara turun-temurun dan telah diakui oleh masyarakat luas (Prabandani, 2011).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pengertian karakter kearifan lokal adalah watak dan kepribadian yang dimiliki seseorang dengan mendasari nilai-nilai yang ada di dalam keidupan seseorang dari terpengaruhnya kehidupan tersebut

melalui turun-temurun berdasarkan nilai-nilai budaya lokal yang dianutnya. Salah satu jenis budaya lokal yang sangat tersohor, yakni wayang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian wayang diantaranya, wayang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh di pertunjukan drama tradisional, biasanya dimainkan oleh seseorang disebut dalang (Depdiknas, 2008).

Di dalam pertunjukan pewayangan selalu tidak terlepas adanya tokoh Punakawan yang selalu setia menyertai para pendawa. Ada penafsiran lain dari kata-kata Punakawan. Puna bisa juga disebut Pana yang berarti terang, sedangkan kawan berarti teman atau saudara. Jadi penafsiran dari arti kata Punakawan adalah teman atau saudara yang mengajak ke jalan yang terang (Ningrum, 2014). Punakawan, terdiri dari empat tokoh yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong dengan berbagai karakter yang unik di dalamnya. Tokoh ini sering dijadikan sebagai simbol seorang figur ideal yang memiliki sifat rendah hati, suka

---

menolong, sesama tidak serakah melakukan tanpa, mengurangi makan dan tidur, serta menjalankan laku lainnya. Seolah apa yang dilakonkan dalam cerita wayang menggambarkan keadaan yang nyata, baik yang sudah terjadi maupun yang akan terjadi (Prayoga *et al*, 2015).

Pendidikan karakter berdasarkan kearifan lokal berupa tokoh Punakawan dapat diberikan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Menurut Sadiman media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran (Sadiman, 2012). Di era modern ini, aplikasi dari android dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Mukti, Lumenta, Sugiarto aplikasi dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran kepada siswa mengingat dalam suatu proses pembelajaran seharusnya terdapat interaksi antar komponen-komponen pembelajaran (Mukti *et al*, 2016).

Melalui aplikasi android seseorang dapat meniru model yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Proses pembelajaran seperti ini dikenal sebagai proses pembelajaran

*modeling* milik Bandura. Bandura mencatat bahwa pembelajaran peniruan melalui peniruan langsung atau tidak langsung. Meliputi empat tahap: memberikan perhatian, mengingat perilaku, memproduksi perilaku, dan termotivasi untuk mengulangi perilaku tersebut. Bandura berpendapat bahwa siswa seharusnya diajari mempunyai harapan akan kinerja mereka sendiri dan menguatkan diri sendiri (Slavin, 2011).

Kondisi yang telah dijelaskan menarik penulis untuk menciptakan aplikasi android yang bernama “*PUTURE (Punakawan Adventure)*” sebagai pengembangan karakter berdasarkan kearifan lokal bagi anak-anak. Diharapkan melalui aplikasi android *PUTURE*, anak-anak dapat mengimplementasikan karakter lokal yang dapat menunjukkan identitas asli bangsa Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah R & D (*research and development*) menggunakan pendekatan kualitatif yang berorientasi pada pengembangan media *Puture (Punakawan Adventure)* sebagai media pendidikan karakter pada anak usia dini.

---

### **Subjek**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang duduk di sekolah dasar.

### **Peralatan**

Perangkat Android dan lembar angket penilaian media Puture.

### **Prosedur**

Prosedur yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dalam penulisan R&D yaitu a) *identify the problem motivating research*; b) *describe the objective*; c) *design and develop the artifact*; d) *subject the artifact to testing*; e) *evaluate the result of testing*; f) *communicate those result* (Ellis, 2010).

Pada prosedur pertama yaitu *identify the problem motivating the research* atau mengidentifikasi permasalahan. Penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang berkaitan tentang penyimpangan karakter atau kenakalan anak usia dini.

Prosedur yang kedua adalah *describe the objectives*. Pada tahap ini penulis mengidentifikasi hasil data pada langkah sebelumnya. Dari hasil identifikasi penulis merumuskan tuuanpembelajaran yang ingin dicapai melalui media Puture.

Prosedur ketiga yaitu *design and develop the artifact* atau merancang dan mengembangkan artifact. Penulis membuat dan mengembangkan media sesuai tujuan yang ingin dicapai.

Adapun prosedur keempat yaitu *subject the artifact to testing*. Subjek yang menjadi penguji adalah ahli media, ahli materi serta siswa SD. Awalnya penulis akan memberikan angket yang memuat beberapa kriteria penilaian. Setelah itu subjek diminta memberikan nilai dalam skala 1 sampai 5. Skala 1 jika media sangat tidak sesuai dengan kriteria penilaian. Skala 2 jika media tidak sesuai dengan kriteria penilaian. Skala 3 jika media cukup sesuai dengan kriteria penilaian, skala 4 jika media sesuai dengan kriteria penilaian dan skala 5 jika media sangat sesuai dengan kriteria penilaian.

Penulias melanjutkan pada prosedur kelima yaitu *evaluate the result of testing* atau mengevaluasi data hasil penelitian. Untuk menentukan kriteria kelayakan media, penulis menggunakan rata-rata nilai yang diberikan subjek penulisan.

Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

M = nilai rata-rata

x = nilai yang diberikan subjek

n = jumlah subjek

Kategori kelayakan media dapat dilihat pada Tabel 1 (Utariyanti, 2015).

**Tabel 1.** Kategori Kelayakan Media

Nilai Rata-Rata	Kategori Kelayakan
4,01- 4,75	Sangat layak, tidak perlu revisi
3,26- 4,00	Layak, tidak perlu direvisi
2,51- 3,25	Kurang layak, perlu revisi
1,76- 2,50	Tidak layak, revisi total
1,00- 1,75	Sangat tidak layak, revisi total.

Tahap akhir adalah *communicate those result* atau mengkomunikasikan hasil melalui penulisan karya tulis ilmiah ini.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan ini terdiri dari sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti, jujur,

berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain (Puskur, 2010). Salah satu cara untuk membentuk sebuah karakter yang positif yakni melalui pendidikan karakter.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan dengan penanaman nilai-nilai sesuai dengan budaya bangsa dengan komponen aspek pengetahuan (*cognitive*), sikap perasaan (*affection felling*), dan tindakan, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME) baik untuk diri

sendiri, masyarakat dan bangsanya (Afandi, 2011). Pendidikan karakter yang diberikan sebaiknya didasarkan pada kearifan lokal sehingga menggambarkan identitas penduduk suatu bangsa, termasuk bangsa Indonesia.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat dibagi menjadi tiga model, yaitu, melalui permainan tradisional dan lagu-lagu daerah, melalui cerita rakyat, serta melalui penggunaan alat-alat tradisional (Subiyantoro dan Zamzami, 2014). Melalui pembelajaran berbasis budaya yang dimiliki oleh bangsa, membuat individu menjadi generasi yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Sehingga, penanaman karakter kearifan lokal sebaiknya ditanamkan sejak individu pada masa anak.

Pada masa anak dalam pandangan Anwas, anak-anak dalam bertingkah laku cenderung mencontoh figur yang diamatinya (Anwas, 2010). Model-model yang ditiru oleh anak berasal dari figur lingkungan sekitar anak. Termasuk figur-figur yang terdapat pada media elektronik (teknologi). Bentuk teknologi yang

sangat diminati anak-anak pada masa sekarang adalah android. Menurut Mukti, Lumenta, dan Sugiarto, banyak anak-anak yang saat ini menggunakan *platform (OS) android* (Mukti *et al*, 2016).

PUTURE (Punakawan Adventure) adalah aplikasi android yang dikembangkan oleh penulis. PUTURE berisi cerita yang sarat akan edukasi. Cerita diambil dari permasalahan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan anak-anak sehingga dapat mempermudah pemahaman. Tokoh-tokoh dari cerita yang termuat dalam PUTURE diambil dari tokoh wayang Punakawan, yaitu Semar, Petruk, Gareg, dan Bagong.

Tokoh wayang Punakawan dipilih karena memiliki sifat dan perilaku yang sesuai dengan karakter kearifan lokal bangsa Indonesia. Meskipun statusnya hanya abdi, namun keluhurannya sejajar dengan Prabu Krishna dalam kisah Mahabharata (Subiyantoro dan Zamzami, 2014). Sifat-sifat yang dimiliki tokoh Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong dapat dilihat pada Tabel.2.

Nama Tokoh	Sifat Tokoh

---

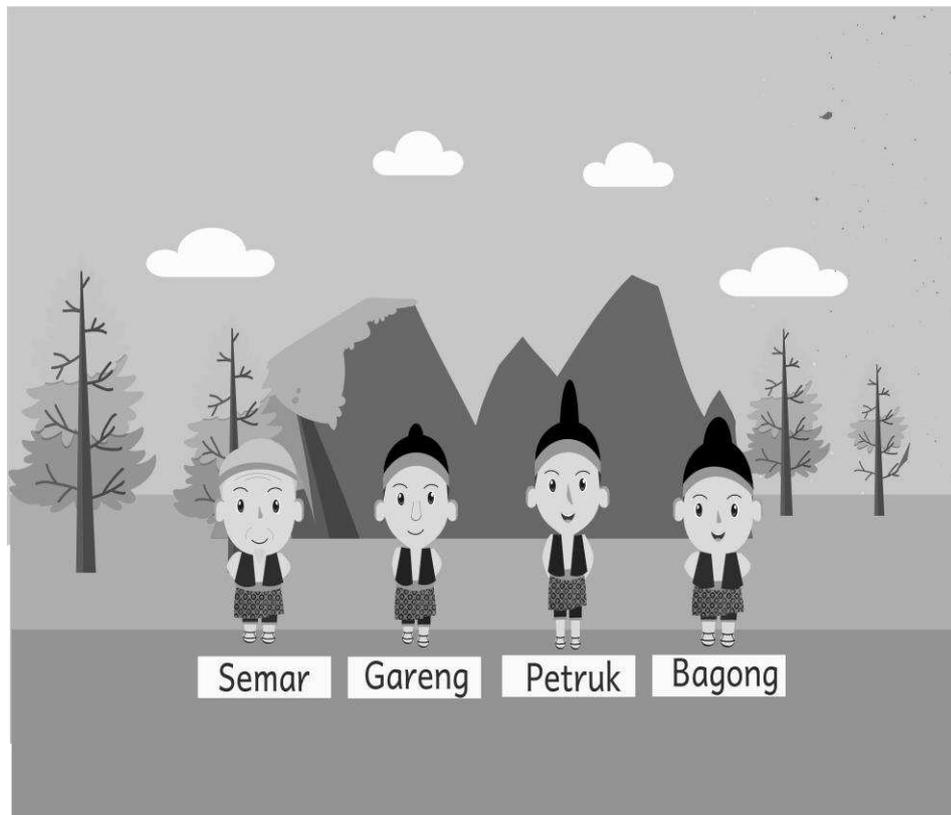
Semar	Rendah hati, tidak sombong, jujur, bijaksana
Petruk	Jujur, setia, suka menolong, rajin
Gareng	Percaya diri, tidak suka melihat hal buruk
Bagong	Suka bercanda, lugu, jujur

---

Dalam pewayangan, tokoh Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong memiliki tampilan yang kurang sesuai dengan anak-anak. Hal tersebut dapat menyebabkan menurunnya tingkat perhatian anak-anak. Karena alasan tersebut, penulis mendesain ulang

tampilan tokoh Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong dengan tidak menghilangkan ciri khas dari masing-masing tokoh. Desain keempat tokoh dibuat menarik dan disesuaikan dengan karakter anak-anak. Berikut ini adalah tampilan tokoh yang telah di desain ulang.

**Gambar 1. Tokoh Punakawan**



Selain desain tokoh, tampilan pada setiap bagian PUTURE juga disesuaikan dengan karakter anak-anak dengan pemberian animasi-animasi interaktif. Tema tampilan *opening* dalam PUTURE adalah budaya Jawa guna mempertegas

karakter wayang yang ada didalamnya. Selain tampilan, pemberian *background* serta efek suara pada *button* yang lucu dinilai juga mampu menarik perhatian anak-anak. Desain tampilan *opening* PUTURE dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Tampilan Awal Puture

Selain itu, anak-anak diharuskan menyusun "puzzle" dalam durasi waktu yang telah ditetapkan. *Game "puzzle"* terdiri dari 5 level. Tiap *level* memiliki gambar dan

durasi waktu yang berbeda *Game "puzzle"* dipilih karena selain dapat digunakan sebagai media aperspsi cerita, juga dapat melatih imajinasi anak-anak.

Kemudian mereka diberi beberapa pilihan dan diminta menebak siapakah tokoh tersebut. Jumlah pilihan jawaban berjumlah tiga sebab anak-anak masih belum bisa berpikir secara kompleks. Pemberian *game* ini dapat meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai karakter tokoh wayang punakawan. Secara tidak langsung *game* ini juga dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang karakter kearifan lokal.

Melalui aplikasi PUTURE maka anak-anak dapat mencontoh karakter-karakter positif asli pribumi dalam tokoh Punakawan. Sehingga, anak-anak yang menggunakan aplikasi PUTURE dapat memiliki karakter asli bangsa Indonesia.

## **KESIMPULAN**

Pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan dengan penanaman nilai-nilai sesuai dengan budaya bangsa dengan komponen aspek pengetahuan, sikap perasaan, dan tindakan. Pendidikan karakter yang diberikan sebaiknya didasarkan pada kearifan lokal sehingga menggambarkan identitas penduduk suatu bangsa, termasuk bangsa Indonesia.

Proses pembelajaran pada anak sekolah dasar cenderung mencontoh figur-figur yang diamati, termasuk figur pada media elektronik. Bentuk teknologi yang sangat diminati anak-anak pada masa sekarang adalah android. Salah satu fitur yang terdapat dalam *platform android* adalah aplikasi yang dimiliki. PUTURE (*Punakawan Adventure*) adalah aplikasi android yang dikembangkan oleh penulis.

PUTURE berisi cerita yang sarat akan edukasi yang berisi tokoh wayang Punakawan, yaitu Semar, Petruk, Gareg, dan Bagong. Selain cerita dengan tokoh wayang Punakawan, di dalam PUTURE juga terdapat pula *game* “*puzzle*” dan “*Coba Tebak Aku*”. Melalui aplikasi PUTURE maka anak-anak dapat mencontoh karakter-karakter positif asli pribumi dalam tokoh Punakawan. Sehingga, anak-anak yang menggunakan aplikasi PUTURE dapat memiliki karakter asli bangsa Indonesia.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Afandi, R. 2011. Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogia*. 1(1); 85-98.

- Ali, M. 2009. *Pendidikan untuk Pembangunan Nasional*. Grasindo. Jakarta.
- Anwas, O. M. 2010. Televisi Mendidik Karakter Bangsa: Harapan dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 16(3): 256-266.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka. Jakarta.
- Ellis, T. J dan Leavy, Y. 2010. A guide for novice researches: design and development research methods. *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*.
- Irianto, A. M. 2009. Mahasiswa dan Kearifan Lokal. <http://staff.undip.ac.id/sastra/agusmaladi.htm>. 5 September 2017 (04.59).
- Miller, S dan L. Pennycuff. 2008. The Power Of Story: Using Storytelling To Improve Literacy Learning, *Journal Of Cross-Disciplinary Perspectives In Education*. 1(1):36 – 43.
- Mukti, I. S. A., A. S. M. Lumenta dan B. A. Sugiarto. 2016. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6 – 9 Tahun Berbasis Android. *E-journal Teknik Informatika*. 7(1): 1-6.
- Nashr, M. S. 2010. Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal; Telaah Pemikiran Kh Abdurrahman Wahid. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo. Semarang.
- Natale, D. dan G. Matthews. 2008. *Digital Storytelling Tips and Resources*. Simmons College. Boston.
- Ningrum, D. S. 2014. Ningrum, Peran Tokoh Punakawan dalam Wayang Kulit sebagai Media Penanaman Karakter di Desa Bendosewu Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. 1-11.
- Parera, M dan M. A. Eta. 2016. Implementasi Pendidikan Karakter Bagi Anak Jalanan Di Griya Baca Kota Malang. *Disertasi*. Universitas Negeri Malang. Malang.
- Prabandani, H. W. 2011. Pembangunan Hukum Berbasis Kearifan Lokal. [birohukum.bappenas.go.id/data/data\\_artikel\\_jdih/PEMBANGUNAN%2520HUKUM%2520BERBASIS%2520KEARIFAN%2520LOKAL.pdf](http://birohukum.bappenas.go.id/data/data_artikel_jdih/PEMBANGUNAN%2520HUKUM%2520BERBASIS%2520KEARIFAN%2520LOKAL.pdf). 5 September 2017 (05.10).
- Prayoga, D. S., A.Y. Fianto, dan W. Hidayat. 2015. : Penciptaan Buku Novel Graphic Punakawan sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Kepada Anak-anak. *Art Nouveau*. 4(1): 1-9.
- Sadiman, A. S. 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo. Jakarta.
- Simanungkalit, D. 2015. Faktor Penyebab Terjadinya Kejahatan Kesusilaan Oleh Anak Terhadap Anak di Kota Pontianak. *Jurnal Mahasiswa S1 Fakultas Hukum*. 3(3): 1-10.
-

- Slavin, R. E. 2011. *Psychology Education : Theoty and Practice*. Indeks. Jakarta. Samosir, M. 2011. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktek*. Indeks. Jakarta.
- Subiyantoro, H dan M. F. Zamzami. 2014. Komik Edukasi Pewayangan “Punakawan” sebagai Keteladanan Bagi Remaja Usia 13-15 Tahun. *Createvitas*. 3(2): 367-380.
- Sudrajat, A. 2011. Mengapa Pendidikan Karakter?. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 1(1): 47-58.
- Tar. 2016. Miris Siswa SD Tawuran di Semarang. [http://m.inilah.com/news/detail/2341812/miris siswa sd tawuran di semarang](http://m.inilah.com/news/detail/2341812/miris_siswa_sd_tawuran_di_semarang). 5 September 2017 (04:28).
- Utariyanti, I. F. Z dan Wahyuni, S. 2015. Pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 1(3): 343-355.
- Wiwoho, L. H. 2016. Pelajar SD dan SMP Terlibat Pencabulan di Surabaya. [http://regional.kompas.com/read/2016/05/12/22130681/Pelajar.SD.dan.SMP.Terlibat.Pesta.Seks.di.Surabaya](http://regional.kompas.com/read/2016/05/12/22130681/Pelajar_SD.dan.SMP.Terlibat.Pesta.Seks.di.Surabaya). 5 September 2017 (04.45).
-