

# SI PELITA (SUPERHERO LINGKUNGAN PENYELAMAT LIMBAH RUMAH TANGGA) SEBAGAI MEDIA PENANAMAN KARAKTER 4C (CONSCIOUS, CARE, CREATIVE, CHEER) DI SDN 01 SENDANG MULYO

Rezki S.<sup>1</sup>, Vivi Ulfa<sup>2</sup>, Sutan Nur Ahmad<sup>3</sup>, Luthfan Abi Hirzi<sup>4</sup>, Indri Marlana<sup>5</sup>.

*Program Studi Matematika<sup>1</sup>, Program studi Instrumentasi dan Elektronika<sup>2</sup>, Program Studi Fisika<sup>3</sup>, Program Studi Teknik Lingkungan<sup>4,5</sup>, Fakultas Sains dan Matematika<sup>1,2,3</sup>, Fakultas Teknik<sup>4,5</sup>, Universitas Diponegoro Semarang  
Jl Prof. Soedarto, S.H. Semarang  
Telp. (024) 7450013  
E-mail: rezkisuryadinata@gmail.com*

## ABSTRAK

Keadaan sampah semakin banyak di Indonesia, jika sampah di Indonesia diposisikan di daratan Indonesia, maka akan tertutup Indonesia oleh sampah. Kesadaran yang kurang, merupakan masalah klise yang sudah ada sejak dahulu, konsep 3R yang diciptakan pemerintah (Reuse, Reduce, Recycle) pada nyatanya belum mengurangi populasi sampah di Indonesia. karena banyaknya sampah yang dibuang disana sebenarnya masih berpotensi untuk dijadikan bahan ajar, dengan bermodal sampah sisa penggunaan kegiatan rumah tangga seperti, sampah plastik sachet, sampah kemasan, dan lainnya. Ditanamkan juga pandangan dalam melihat sampah, sampah merupakan hal yang dapat memiliki fungsi lebih jika disikapi secara bijak. Si Pelita adalah solusi yang tepat untuk menumbuhkan semangat kreativitas anak-anak SD dengan latar belakang superhero yaitu dengan menerapkan metode superhero lingkungan penyelamat limbah rumah tangga (SI PELITA) sebagai media penanaman karakter 4C (conscious, care, creative, cheer) terhadap lingkungan di SDN 01 Sendang Mulyo, Metode yang digunakan adalah pengenalan superhero, yang terbuat dari kreasi siswa sendiri, terkait dengan pengolahan limbah rumah tangga, yaitu Sapeli (satwa peduli lingkungan), Sogi bot (robot gosok gigi), Rosipah (roket pengusir sampah), luripah (lukisan dari sampah) hal ini diharapkan menjadi ikonik bagi siswa, dan pada akhir akan dilakukan pementasan drama dari karakter tersebut.

*Kata Kunci: Superhero, Pendidikan Karakter, Budaya Cinta Lingkungan, Limbah rumah Tangga.*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia masih tergolong kurang dan masih butuh dorongan agar maksimal dalam pembelajaran atau proses dibandingkan dengan Negara Negara yang sama berkembangnya sama dengan Negara kita. Hal ini dapat dilihat berdasarkan data menurut Education for all global monitoring report yang dikeluarkan oleh UNESCO pada tahun 2011 yang berisi hasil pemantauan pendidikan di Indonesia pada posisi ke -69 dibandingkan dengan Malaysia yang memiliki peringkat EDI ke-65 dan Brunei ke-34. Selain itu pada artikel BBC 2012, sistem pendidikan di Indonesia menempati peringkat terendah di Dunia. Diberitakan bahwa menurut tabel Liga Global yang diterbitkan oleh Firma Pendidikan Pearson. Ranking ini menunjukkan hasil tes internasional dan data seperti tingkat kelulusan antara 2006 dan 2010.

Sampah pada dasarnya terbagi menjadi dua yaitu organik dan anorganik, hal ini juga memengaruhi lama penguraiannya, jika sampah organik memakan waktu yang relatif sebentar lain dengan sampah anorganik, semisal untuk sampah kemasan sisa aktivitas rumah tangga, bisa memakan waktu 100 tahun, atau 2 generasi, sementara itu kita semua mengetahui, betapa banyak kemasan yang digunakan dalam aktivitas rumah tangga, semisal untuk sabun cuci bisa digunakan 2 kemasan dalam 1 hari, lalu kaleng susu, bungkus kopi, botol air mineral, dan lain sebagainya. Hal ini yang menyebabkan banyak efek domino setelahnya, seperti banjir, pencemaran lingkungan hingga global warming karena kurangnya kesadaran terhadap sampah.

Keadaan sampah semakin banyak di Indonesia, jika sampah di Indonesia diposisikan di daratan Indonesia, maka akan tertutup Indonesia oleh sampah. Kesadaran yang kurang, merupakan masalah klise yang sudah ada sejak dahulu, konsep 3R yang diciptakan pemerintah (Reuse, Reduce, Recycle) pada nyatanya belum mengurangi populasi sampah di Indonesia. karena banyaknya sampah yang dibuang disana sebenarnya masih berpotensi untuk dijadikan bahan ajar, dengan bermodal sampah sisa penggunaan kegiatan rumah tangga seperti, sampah plastik sachet, sampah kemasan, dan lainnya. Ditanamkan juga pandangan dalam melihat sampah, sampah merupakan hal yang dapat memiliki fungsi lebih jika disikapi secara bijak.

Si Pelita adalah solusi yang tepat untuk menumbuhkan semangat kreativitas anak-anak SD dengan latar belakang superhero yaitu dengan menerapkan metode superhero lingkungan penyelamat limbah rumah tangga (SI PELITA),

dengan menumbuhkan “4C” yakni Concious (kesadaran), Care (peduli), creative (kreatif) dan Cheer (ceria). Tujuan yang hendak dicapai dari program pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan semangat anak-anak untuk tetap menjaga kesadaran, kepedulian dan semangat dalam hal kelestarian lingkungan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dihadapi adalah belum berkembangnya kreativitas siswa terkait pengolahan sampah, dan edukasi tentang sampah, siswa masih beranggapan sampah merupakan benda yang sudah tidak terpakai lagi, ditambah kesadaran siswa terhadap lingkungan masih sedikit, bukan hanya didalam lingkungan sekolah tetapi di lingkungan rumah tangga.

Sehingga program ini diupayakan untuk menjadi salah satu solusi, penyelesaian limbah rumah tangga, dengan pendidikan berkelanjutan diharapkan siswa bukan hanya menanamkan karakter cinta lingkungan tetapi juga karakter 4 C yaitu conscious, care, creative and cheer, sehingga bisa mengolah sampahnya sendiri, bahkan bisa menjadi inspirasi bagi orang lain.

## 1.3 Tujuan Penulisan

1.3.1 Mengenalkan kreasi dari sampah yang bisa dibuat secara sederhana

1.3.2 Menanamkan budaya cinta lingkungan kepada siswa-siswi

1.3.3 Memberikan metode pendidikan karakter yang dapat diimplementasikan di sekolah lain.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Pendidikan Karakter dengan Bermain Peran

Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Dengan mengutip dari Shaftel dan Shaftel, (E. Mulyasa, 2003) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi : (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; (2) memilih peran; (3) menyusun tahap-tahap peran; (4) menyiapkan pengamat; (5) menyiapkan pengamat; (6) tahap pemeranan; (7) diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap I ; (8) pemeranan ulang; dan (9) diskusi dan evaluasi tahap II; dan (10) membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

### 2.2 Pendidikan Karakter dengan Tokoh Superhero

Menurut penelitian Salawati (2015) tokoh yang paling disukai anak adalah tokoh seusia mereka, hal itu disebabkan para informan merasa sama dengan apa yang dialami tokoh. Tokoh lain yang diminati anak dalam cerita bergambar adalah tokoh *superhero* dewasa karena mereka menganggap orang dewasa itu hebat. Dalam penelitian tersebut juga dikatakan banyak pustakawan yang setuju dengan pendapat tersebut tetapi yang terpenting adalah proses pendidikan dapat terlaksana. Apabila tokoh cerita yang digunakan adalah tokoh yang sebaya, maka bahasa yang digunakan kurang lebih sama dengan bahasa yang anak-anak, sehingga informasi akan lebih mudah diterima oleh anak-anak (BKKBN dan Yayasan AIDS Indonesia, 2002). Menurut Horne tokoh dalam cerita baik itu berupa anak-anak, remaja maupun dewasa haruslah terlihat nyata, agar diperhatikan oleh pembacanya. (Van Horne, 2007)

*Superhero* dapat menjadi figur yang dapat dicontoh oleh anak, anak cenderung menggunakan imajinasi mereka dalam keseharian, sehingga ketika *superhero* dijadikan sebagai media pendidikan maka pembelajaran cenderung lebih mudah dilakukan.

### 2.3 Limbah Rumah Tangga

Limbah merupakan sisa hasil pakai manusia, limbah merupakan sesuatu yang dianggap sudah tidak terpakai lagi, saat ini Saat ini limbah plastik merupakan masalah utama dalam masalah lingkungan yang ada di Indonesia, limbah plastik merupakan limbah yang tidak akan terurai bahkan sampai 100 tahun lamanya, sumber utama dari limbah plastik adalah aktivitas rumah tangga. Barang-barang rumah tangga banyak menggunakan sachet yang berasal dari plastik, aktivitas rumah tangga adalah penyumbang terbesar limbah plastik di Indonesia. Limbah rumah tangga merupakan barang yang berpotensi untuk menjadi keuntungan, karena barang-barang sisa aktivitas rumah tangga umumnya merupakan limbah plastik yang dapat dikreasi.

### 3. METODE

Penelitian ini menggunakan analisis data, yaitu data yang diambil dari kegiatan PKM-M Si PELITA Universitas Diponegoro di SDN 1 Sendangmulyo Semarang, dengan metode pendidikan karakter yang dilakukan adalah dengan melakukan pengolahan limbah rumah tangga, kemudian diolah menjadi barang-barang yang bermanfaat seperti gantungan kunci, bros, roket air, robot, dan lukisan dari sampah. Kelima barang itu diajarkan kepada anak dari mulai proses pengumpulan sampah, hingga menjadi barang tersebut.

Pendidikan karakter lebih ditekankan melalui karakter superhero yang merupakan visualisasi dari barang-barang yang telah siswa buat, hal ini ditujukan untuk memberikan kesan hidup dari barang-barang yang telah siswa-siswi buat. Sehingga superhero yang dipilih bentuknya tidak jauh berbeda dengan olahan yang siswa siswi buat. Tokoh superhero difigurkan memiliki kekuatan super yang berhubungan dengan penjagaan lingkungan hal ini dipilih agar siswa menajadikan tokoh superhero sebagai figur keseharian mereka dalam menimbulkan budaya cinta lingkungan

Penelitian diawali dengan melakukan analisa masalah dalam hal ini SDN 1 Sendangmulyo Semarang, yang dinilai memiliki masalah dalam kesadaran pengolahan sampah atau limbah, lalu dipilih tujuan yang akan dicapai, kemudian diberi perlakuan metode terkait. Penelitian dilakukan selama 7 pertemuan mulai dari April-Mei yang dilakukan setiap hari Sabtu jam 09.00-10.30, kemudian diakhir pertemuan ketujuh diberikan kuisioner untuk melihat perubahan para siswa yang kemudian dijadikan sebagai data primer, data sekunder diperoleh dari pendapat para guru, dan penilaian kualitatif dikelas pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

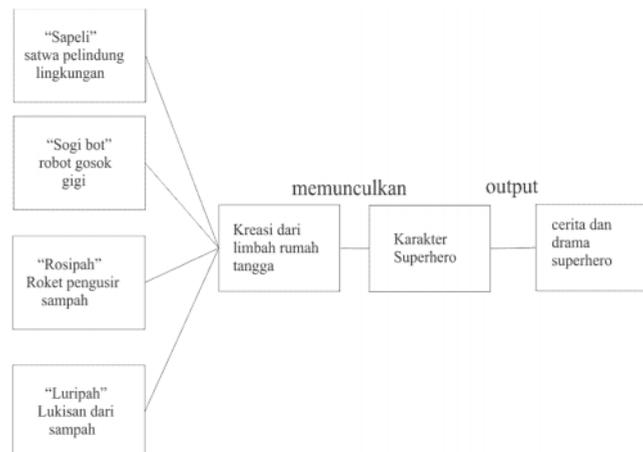
#### 4.1 Tahap Persiapan dan Sosialisasi

Persiapan terkait dengan penyediaan alat dan bahan, pengadaan alat dan bahan, terutama kegiatan penunjang dan peralatan tidak habis pakai, sedangkan peralatan habis pakai dapat menyesuaikan, pada tahap ini juga diperlukan perakitan alat alat tertentu seperti fondasi dari roket air, selain itu pada tahap ini dilakukan pengajuan RPP, dan surat izin kepada UPTD Semarang sebagai bentuk izin kegiatan.

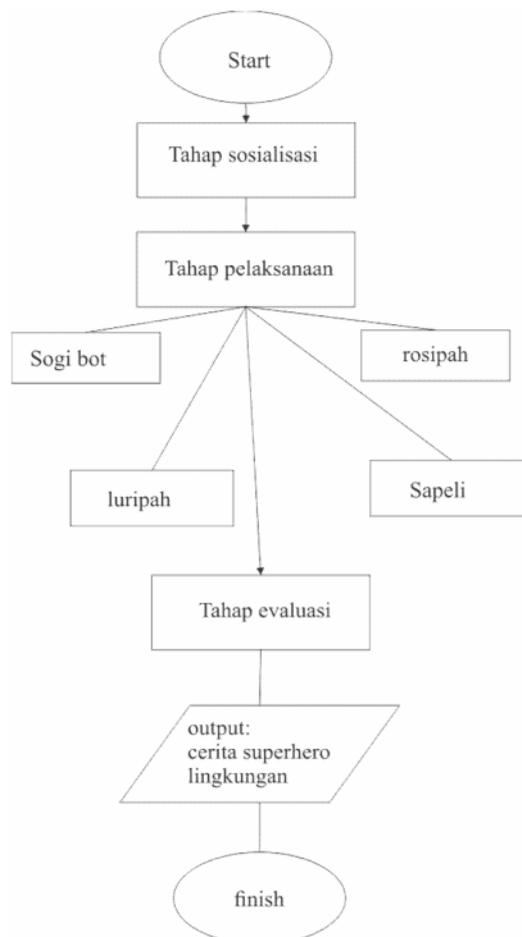
Sedangkan tahap sosialisasi, yaitu tahap penjelasan program kepada sekolah dan kepada siswa siswi terutama kelas 4 SD 1 Sindang Mulyo, sebagai pengenalan kegiatan yang akan dilaksanakan, sosialisasi dilaksanakan dengan interaktif, sehingga dapat menarik minat siswa.

#### 4.2 Tahap Pelaksanaan Program

Program diintegrasikan dengan tujuan untuk menanamkan nilai mencintai lingkungan dengan mengolah limbah rumah tangga, dengan mengajarkan pengolahan limbah, dengan menghidupkan karakter superhero, untuk menarik minat siswa-siswi untuk turut serta membuat superhero penjaga lingkungan. Sebelum penjelasan lebih jauh, penjelasan dijelaskan pada bagan alur berikut.



Gambar 1. Bagan Alur Si Pelita



Gambar 2. Flow Chart Si Pelita

Si Pelita merupakan rangkaian kegiatan, yang diawali dengan pembentukan kreasi superhero dari limbah rumah tangga, seperti kemasan pewangi, kemasan sabun cuci, kemasan sachet, botol air mineral dan lainnya. Hal ini ditujukan untuk menginternalisasi nilai mencintai lingkungan dan minat untuk mengolah lingkungan, karena keadaan yang terjadi di bumi, terutama oleh limbahlimbah yang sulit terurai, seperti limbah plastik. Sedangkan limbah plastik dikumpulkan dari siswa yang membawa kesekolah.

Kreasi terdiri dari 4 jenis dan mengangkat tema superhero dan dengan kekuatan super untuk membersihkan lingkungan, untuk menarik minat siswasiswi, yaitu “sapeli” satwa pelindung lingkungan, dengan bahan bekas kemasan kopi, dan minuman sachet lain, lalu dengan menggunakan teknik anyam dapat dibuat bentuk ikan dan kupu-kupu sebagai “superhero” dengan kekuatan memakan sampah hal ini didasari dengan tubuhnya yang terbuat dari sampah. Setelah itu, ada sogi bot, atau robot gosok gigi, dengan bahan utama sikat gigi bekas, dengan tambahan bahan lain, dapat dibuat robot sederhana dan mudah, dengan kekuatan membersihkan sampah, implementasinya adalah siswa mau bekerja bakti, dan menjaga kebersihan lingkungan, Lalu ada “Rosipah” roket pengusir sampah, dengan bahan botol air mineral bekas dan dengan bantuan air sebagai peluncur, dengan kekuatan super dapat meluncurkan sampah, yang diharapkan implementasinya adalah siswa mau memungut sampah yang berserakan di jalan. Lalu ada luripah, lukisan dari sampah, dengan teknik cetak dengan sampah sebagai pembatas, dengan kekuatan mampu membuat lingkungan menjadi segar dan bersih, diharapkan siswa dapat mengimplementasi kedalam kehidupan sehari-hari.

Setelah mendapat perhatian dari karakter superhero, siswa akan dibawa ketahap selanjutnya, yaitu materi penanaman karakter, dengan konsep permainan menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan merasa sampah tidak berguna, dan sebagai output siswa dapat memberikan cerita lingkungan dan menampilkan pentas drama dengan media yang sudah diberikan.

Pada pembentukan Sapeli “Satwa Pelindung Lindungan” selain dijadikan sebagai karakter superhero juga dibentuk suatu produk gantungan kunci, sehingga siswa merasa limbah dapat diolah menjadi suatu produk yang dapat menghasilkan uang.

#### 4.3 Hasil Penelitian

Karakter yang diharapkan timbul adalah karakter 4C yaitu *cheer, conscious, creative, and care*. Karakter tersebut dimiliki anak setelah dilakukannya program SI PELITA di SDN 1 Sendangmulyo, karakter 4C memiliki

parameter keberhasilan masing-masing, selain itu diharapkan anak mampu membuat olahan limbah sendiri sebagai bukti peran mereka dalam penjagaan lingkungan.

Berikut adalah tabel hasil kegiatan Si Pelita

Tabel 1. Barang Olahan Limbah Rumah Tangga

No	Nama Barang	Limbah	Kuantitas
1	Gantungan kunci bentuk ikan	Sachet minuman atau detergen	90
2	Bros bentuk kupu-kupu	Sachet detergen dengan tekstur kaku	90
3	Pohon cita-cita	Kertas	3
4	Wayang superhero	Kardus, kayu	15
5	Robot Sederhana	Sikat bekas	6
6	Roket Air	Botol bekas	3
7	Lukisan	Sampah plastik	12

Media pembelajaran digunakan selama kegiatan, dan juga sebagai keberlanjutan dari kegiatan, selanjutnya dari setiap kegiatan yang dilakukan memiliki karakter sendiri yang ditimbulkan, berikut merupakan tabel hasil kegiatan.

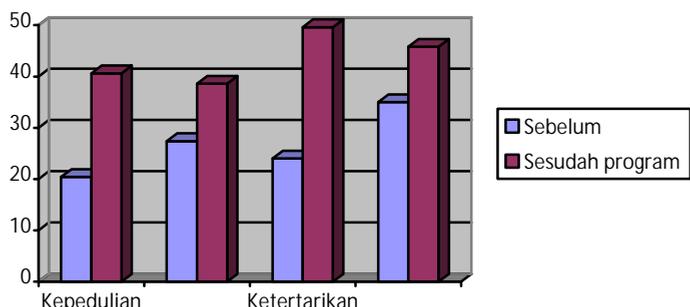
Tabel 2. Hasil Kegiatan Si PELITA

No	Bentuk Kegiatan	IKJP	Hasil
1	Sosialisasi dan pembuatan pohon cita-cita	Semua warga (guru dan murid) sekolah mengenal program Si PELITA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sudah dilakukan 1 kali pada tanggal 9 April 2016</li> <li>Semua warga sekolah (guru dan murid) telah mengenal program Si Pelita</li> </ul>
2	Pembuatan SAPELI (Satwa Pelindung Lingkungan) versi ikan, dan versi kupu-kupu	<p><b>- Kognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memiliki pengetahuan untuk mengolah limbah dan membuat gantungan kunci dan bros</li> </ul> <p><b>- Psikomotorik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu mempraktikkan dengan membuat ganci dan bros</li> </ul> <p><b>- Afektif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa antusias saat mengikuti kegiatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sudah dilakukan pada 16, dan 23 April 2016</li> <li>Terbuat 90 Gantungan kunci dan 90 bros</li> <li>Antusias siswa dalam pembelajaran</li> <li>Dilaksanakan piket kelas yang baik</li> </ul>
3	Pembuatan Luripah (Lukisan dari Sampah)	<p><b>- Kognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengetahuan siswa tentang pemilahan dan pemanfaatan sampah meningkat</li> </ul> <p><b>-Psikomotorik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu membuat lukisan dari sampah</li> <li>Siswa mampu memanfaatkan sampah</li> </ul> <p><b>-Afektif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa antusias saat menerima materi</li> <li>Meningkatnya kreativitas siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sudah dilakukan pada Sabtu, 30 April 2016</li> <li>Diperoleh 12 lukisan dari sampah tentang tokoh superhero si pelita</li> <li>Siswa antusias mengikuti kegiatan</li> <li>Karya yang dihasilkan memiliki nilai seni cukup tinggi</li> </ul>
4	Pembuatan Rosipah (roket dari sampah)	<p><b>-Kognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengetahuan siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sudah dilakukan pada Sabtu, 21 Mei 2016</li> </ul>

		tentang pelajaran tekanan pada IPA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbentuk 3 rosipah, yang dapat digunakan dengan baik</li> <li>• Antusias siswa baik, dibuktikan dengan keaktifan mereka menanggapi materi dan menjawab pertanyaan, dan pada saat praktik.</li> </ul>
		<b>Psikomotorik</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu menghemat pemakaian botol</li> <li>• Siswa mampu mempraktikkan pemakaian rosipah</li> </ul>	
		<b>Afektif</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa antusias saat menerima materi</li> </ul>	
5	Pembuatan SOGIBOT (Gosok gigi robot)	<b>Kognitif</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan siswa tentang dinamo, dan olahan limbah meningkat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sudah dilaksanakan pada Sabtu, 28 Mei 2015</li> <li>• Siswa mampu bermain sogibot</li> <li>• Antusias siswa baik, dibuktikan dengan keaktifan mereka menanggapi materi dan menjawab pertanyaan dan praktik</li> </ul>
		<b>Psikomotorik</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu membuat olahan limbah dalam keseharian</li> </ul>	
		<b>Afektif</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa antusias saat menerima materi</li> <li>• Kesadaran mengolah limbah</li> </ul>	
6	Drama	Siswa dapat menuangkan kreativitasnya dalam menerapkan ilmu yang didapat dari pembelajaran si pelita terkait pengelolaan lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sudah terlaksana pada Kamis, 16 Juni 2016.</li> <li>• Siswa memainkan drama tentang superhero si pelita dengan berbagai cerita</li> <li>• Ada penambahan kegiatan Lomba adu SOGIBOT</li> </ul>

Selain itu juga diperoleh perubahan sikap dan perilaku yang diperoleh dari kuisioner yang diisi oleh siswa-siswi SDN 1 Sendangmulyo, diperoleh hasil sebagai berikut.

Grafik 1. Perubahan perilaku siswa-siswi



Sehingga dengan mengombinasikan olahan limbah yang divisualisasikan dengan karakter superhero SI PELITA, diperoleh perubahan yang efektif, sehingga metode SI PELITA dapat digunakan dalam pendidikan karakter anak dalam mengolah limbah rumah tangga.

## 5. KESIMPULAN

Berdasar 7 pertemuan yang telah dilakukan dalam program SI Pelita, terdapat perubahan terutama dalam cara pandang siswa terhadap sampah, siswa tidak lagi menganggap sampah sebagai sesuatu yang tidak bermanfaat tetapi sebagai barang yang dapat diolah dan dapat menghasilkan uang, selain itu pendidikan karakter 4C dapat dilakukan dengan menggunakan metode ini, terutama 4C dengan objek limbah rumah tangga.

Sehingga program SI PELITA cukup efektif digunakan untuk digunakan sebagai program penanaman karakter untuk mendukung program pemerintah Indonesia bebas sampah 2019

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diberikan kepada Dikti, karena telah mendanai program SI PELITA, melalui pemberian dana hibah PKM-M pada tahun pendanaan 2015, terimakasih diberikan kepada dosen matematika Undip yaitu Siti Khabibah, S.Si., M.Sc. karena telah menjadi dosen pendamping sekaligus pembimbing dalam program Si Pelita, tidak lupa terimakasih diberikan kepada pihak sekolah SDN 1 Sendangmulyo karena telah mengizinkan tim PKM-M Si pelita untuk melakukan kegiatan pengganti jam mapel KPDL, dan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu berjalannya program ini.

## PUSTAKA

BKKBN dan Yayasan AIDS Indonesia. (2002). Pedoman dan Pemberdayaan pendidik sebaya dan konselor sebaya dalam program kesehatan reproduksi remaja. Jakarta: BKKBN dan Yayasan AIDS Indonesia.

Daryanto. 2013. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Hamida, K., Zulaikhah, S. & Mutalazimah. (2012). Penyuluhan dengan Media Komik untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Keamanan Makanan Jajanan. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kemas/article/view/2261/2698> (accessed on June 1, 2016)

Munadi, Y., 2013. Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Referensi.

Sadiman, Arief S, R Raharjo, Anung Haryono dan Rahardjito. 2010. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada