

Perancangan Media Pembelajaran Manfaat Enam Jenis Sayuran Untuk Siswa PAUD Di Kota Bandung

Nizar Ansori¹, Hendy Yuliansyah, S.Sn, M.M²

¹Universitas BSI Bandung, nizaransori@gmail.com

²Universitas BSI Bandung, hendy.hly@bsi.ac.id

ABSTRAK

Sayuran merupakan sumber vitamin, mineral dan serat pangan. Oleh sebab itu sayuran memiliki peran penting untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Perilaku anak terhadap konsumsi sayuran di Kota Bandung masih rendah, dikarenakan adanya faktor pergeseran pola makan dari pola makan tradisional ke pola makan modern. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan cara observasi. Berdasarkan data di lapangan, sebanyak 369 subjek di tiga sekolah TK di Kota Bandung yaitu TKN Pembina Citarip, TKN Centeh dan TKN Pembina Sadang Serang, konsumsi sayuran di TKN Pembina Citarip dan TKN Pembina Sadang Serang lebih besar dibandingkan dengan TKN Centeh. Sekolah dalam hal pembelajaran tentang sayuran masih menggunakan media pembelajaran konvensional, dengan media konvensional tersebut kurang begitu menarik untuk digunakan, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik yang bisa membuat anak merasa senang dalam kegiatan belajarnya. Hasil yang digunakan dari perancangan ini adalah membuat media pembelajaran manfaat enam jenis sayuran dalam bentuk animasi dan manfaat dari media pembelajaran ini adalah mengenalkan anak usia dini tentang manfaat sayuran, sehingga dengan mengetahui manfaatnya, anak usia dini mau mengkonsumsi sayuran.

Kata Kunci: Sayuran, Anak Usia Dini, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Vegetables are a source of vitamin, minerals and dietary fiber. Therefore, vegetables have an important role to help the growth and development of early childhood. Children's behavior toward vegetable consumption in Bandung is still low, due to the shifting factor of diet from the traditional diet to the modern diet. This research uses qualitative research method by observation. Based on data in the field, as many as 369 subjects in three kindergarten schools in Bandung City TKN Pembina Citarip, TKN Centeh and TKN Pembina Sadang Serang, vegetable consumption in TKN Pembina Citarip and TKN Pembina Sadang Serang greater than TKN Centeh. Schools in terms of learning about vegetables still use conventional learning media, with conventional media is less interesting to use, so the need for an interesting media learning that can make children feel happy in learning activities. Result used from this design is to make the learning media benefits of six types of vegetables in the form of animation and the benefits of this learning media is to introduce early childhood about the benefits of vegetables, so by knowing the benefits, early childhood will consume vegetables.

Keywords: Vegetables, Early Childhood, Learning Media

PENDAHULUAN

Sudah menjadi suatu permasalahan yang klasik ketika sayuran dipandang sebelah mata oleh kebanyakan orang khususnya anak usia dini. Apalagi masih sedikitnya sosialisasi tentang pentingnya mengkonsumsi sayuran bagi anak ketika masa pertumbuhannya. Orang tua pun memiliki peranan yang begitu besar dalam memberikan pengetahuan tentang pentingnya mengkonsumsi sayuran kepada putra putrinya. Jika hal ini dibiarkan, akan menyebabkan terganggunya pertumbuhan dan perkembangannya, dimana anak-anak akan sangat rentan terkena berbagai penyakit.

Dengan mengkonsumsi sayuran hal tersebut dapat dihindari, Karena sayuran mengandung beberapa mineral seperti kalsium dan zat besi, namun pada kenyataannya bahwa menurut hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) 2013 menunjukkan penduduk berumur dibawah 10 tahun yang kurang mengkonsumsi buah dan sayur di Jawa Barat adalah 96,4% (Depkes, 2013). Hasil tersebut berbeda jauh dengan rekomendasi yang dikeluarkan WHO, bahwa konsumsi buah dan sayur adalah 400g (5 Porsi) per hari untuk semua kelompok usia (Mohammad dan Madaniyah, 2015).

Anak-anak perlu dikenalkan kepada sayuran sejak dini. Kebiasaan makan sayuran akan terbawa sampai anak dewasa dan mampu menurunkan resiko terkena penyakit berat seperti jantung dan kanker. Ada lima alasan penting anak perlu makan sayuran, antara lain sayuran membantu pertumbuhan anak, sayuran mampu melawan penyakit, sayuran membantu terhidrasi, sayuran mencegah obesitas dan sayuran kaya akan serat (Hidayat, 2015). Pengenalan sayuran pada anak usia dini perlu dilakukan baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan sekolah. Bertolak dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran pengenalan sayuran dan manfaatnya bagi

pertumbuhan anak usia dini. Dimana penulis merumuskannya dalam bentuk penulisan dengan judul **“Perancangan Media Pembelajaran Manfaat 6 Jenis Sayuran Untuk Siswa PAUD Di Kota Bandung”**.

(Susila dan Ganis, 2012) memaparkan bahwa “Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar.”

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah membuat media pembelajaran untuk siswa PAUD. Media pembelajaran yang digunakan adalah media animasi atau motion graphic dengan ilustrasi flat design dan memainkan unsur tipografi, adapun poinnya sebagai berikut:

1. Memberikan penjelasan dalam bentuk animasi mengenai manfaat enam jenis sayuran yang baik bagi tumbuh kembang anak. Adapun enam jenis sayuran yang baik bagi tumbuh kembang anak, diantaranya seledri, bayam, labu siam, wortel, brokoli dan tomat.
2. Media pembelajaran ini berisi tentang pengetahuan dengan media gambar, video, audio dan teks yang didesain secara khusus agar anak merasa senang dan tidak bosan dalam kegiatan belajarnya. Sehingga memberikan stimulus pada anak agar mau mengkonsumsi sayuran.

KAJIAN LITERATUR

1. Sayuran

Sayuran merupakan sumber vitamin, mineral dan serat pangan, selain itu sayuran juga memiliki peran penting untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Pro-vitamin A dalam sayuran berguna untuk pertumbuhan tulang, mata, rambut dan kulit. Bermanfaat juga untuk mengganti sel-sel tubuh, mengganti selaput lendir mata, dan

meningkatkan kekebalan tubuh terhadap infeksi. Vitamin B kompleks bisa membantu proses metabolisme pembentukan sel darah merah serta menambah nafsu makan si kecil. Vitamin C membantu memelihara kesehatan gigi, gusi, kulit, otot dan tulang. Vitamin E dalam sayuran hijau, penting untuk proses metabolisme dan menjaga kesehatan kulit dan otot (Wijayati, 2011).

2. Anak Usia Dini

Menurut Hapsari (2016) mengemukakan bahwa “tahap usia prasekolah termasuk dalam kategori anak usia dini. Anak usia dini didefinisikan oleh United Nations berdasarkan hasil konvensi tentang anak usia dini di New York tahun 2010 menyatakan bahwa anak usia dini merupakan periode usia anak dari lahir hingga usia 8 tahun.”

Menurut Bredekamp dalam Hapsari (2016) memaparkan bahwa “hal ini sesuai dengan kategori yang ditetapkan oleh The National Association for the Education of Young Children (NAEYC) bahwa anak usia dini (early childhood) merupakan periode sejak anak dilahirkan sampai anak berusia delapan tahun.” Supriadi dalam Hapsari (2016) menjelaskan bahwa “hal ini juga sesuai dengan psikologi perkembangan anak dan berdasarkan riset neurologi, bahwa anak usia dini merupakan anak yang berumur 0-8 tahun.”

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Media disebut juga alat-alat audio visual, artinya, dengan penggunaan alat-alat ini, guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih efektif serta interaksinya bersifat banyak arah (Susila dan Ganis, 2012).

Menurut Daryanto dalam Susila dan Ganis (2012) bahwa: Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan. Sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan

lebih baik dan lebih sempurna. Media dalam kawasan teknologi pendidikan merupakan sumber belajar yang berupa gabungan dari bahan dan peralatan. Bahan disini merupakan barang yang biasanya disebut perangkat lunak atau software yang didalamnya terkandung pesan-pesan untuk disampaikan dengan mempergunakan peralatan.

4. Animasi

Menurut Gunawan (2013) memberikan batasan bahwa “animasi berasal dari kata ‘to animate’ yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak.” Pengertian animasi menurut Ibiz Fernandes dalam Buchari dkk (2015) adalah “sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan”. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintegrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri. Animasi cocok sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan (Utami, 2011).

METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode literatur yaitu menggunakan beberapa referensi untuk menghimpun informasi yang relevan dengan masalah yang akan dibahas.

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari lapangan (sumber dan objek penelitian), seperti wawancara, Menurut Ruslan (2010) survei pengalaman yaitu “penelitian melalui pencarian pengalaman dari para praktisi, profesional terhadap pihak-pihak (responden) yang dianggap sebagai sample of representatif melalui wawancara.”

Data sekunder adalah data-data yang bersifat teoritis yang berhubungan dengan aspek permasalahan yang sedang diteliti. Dengan menggunakan literatur yang berhubungan

sebagai referensi untuk bahan penelitian dan perancangan tugas akhir. Data ini meliputi buku-buku, jurnal dan artikel.

PEMBAHASAN

Data Lapangan

Hasil wawancara dengan kepala sekolah TK Negeri Pembina Citarip Bandung, bahwa dari 107 siswa, sebanyak 25 siswa tidak suka makan sayur. Sisanya menyukai sayuran, namun sayuran yang disukai ke-82 siswa tersebut adalah kangkung, taoge, kentang dan mentimun.

Sedangkan di TK Negeri Pembina Sadang Serang Bandung, 80% siswanya suka mengonsumsi sayuran dari total 120 siswa. Itu terlihat dari bekal makanan yang disediakan sekolah, dimana salah satu menu wajibnya adalah olahan sayuran.

Terdapat hasil yang signifikan ketika penulis mewawancarai kepala sekolah TK Negeri Centeh Bandung mengenai perilaku siswanya terhadap konsumsi sayuran. Dimana hanya 20% siswa TK Negeri Centeh Bandung yang suka mengonsumsi sayuran, dari jumlah keseluruhan 142 siswa.

Pada waktu yang berbeda penulis mewawancarai Ibu Dessy Anggraeni selaku staf Seksi Kesga (Kesehatan Keluarga) dan Gizi di Dinas Kesehatan Kota Bandung seputar sayuran. Bahwa perilaku anak terhadap konsumsi sayuran di kota Bandung masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari data kasus penyakit diare pada balita dan usia 5 tahun keatas, pada tahun 2013 sampai tahun 2015 terus meningkat (Dinkes Kota Bandung, 2015).

Ibu Dessy menegaskan bahwa salah satu faktor anak mudah terserang diare adalah asupan serat yang kurang, dimana sayuran merupakan asupan yang banyak mengandung serat. Sayuran merupakan makanan yang dianjurkan oleh para ahli kesehatan dan didukung oleh program pemerintah yang disebut sebagai Pedoman Gizi Seimbang.

Menurut Lilis Risidah selaku kepala seksi ketersediaan dan penganekaragaman pangan (Dispertapa Kota Bandung), masih rendahnya kalangan anak SD mengonsumsi sayur dan buah disinyalir faktor pergeseran pola makan dari

pola tradisional ke pola modern. Selain itu terkait ketersediaan atau aksesibilitas masyarakat terhadap sayur dan buah-buahan.

Masyarakat perkotaan khususnya anak-anak sekarang ini, kata Lilis, terbiasa mengonsumsi makanan dan minuman beresiko seperti makanan dengan kandungan lemak, gula, garam yang tinggi seperti fast food (Tiah, 2016).

Kesimpulan dan Pemecahan Masalah

Dari data yang sudah didapat dan masalah yang ada tentang masih rendahnya anak-anak mengonsumsi sayuran. Dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa siswa TK pada saat ini dalam kegiatan belajar mengajarnya masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Meskipun pengajar atau guru sudah menerapkan tentang pentingnya sayuran dalam mata pelajarannya. Hal tersebut masih belum efektif dan kurang efisien.

Mengatasi masalah tersebut, penulis akan merancang sebuah media pembelajaran dalam bentuk animasi. Karena dalam perkembangannya media dalam bentuk animasi memiliki peranan dalam kehidupan manusia terutama pada anak-anak. Perkembangan teknologi multimedia membuka potensi besar dalam perubahan cara belajar. Demikian pula bagi para anak-anak, dengan adanya media pembelajaran dalam bentuk animasi diharapkan mereka akan lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan.

Maka dari itu penulis akan merancang sebuah media pembelajaran manfaat enam jenis sayuran untuk siswa PAUD di kota Bandung. Media pembelajaran dengan sajian animasi yang berisi tentang pengenalan sayuran serta belajar membaca dengan media gambar, video, audio dan teks yang didesain secara khusus agar anak merasa senang dan tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajarnya dan menjadikan sebuah pembelajaran yang menarik bagi anak TK khususnya.

Konsep Media

Konsep media pembelajaran ini adalah CD-Interaktif yang dapat dioperasikan melalui DVD

Player dan komputer. Media pembelajaran berisikan tentang manfaat sayuran bagi pertumbuhan anak usia dini. seperti pembelajaran sekolah pada umumnya, namun media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk animasi, yang akan membuat anak-anak merasa senang dan tidak bosan selama proses belajar mengajar berlangsung.

Selain mengenalkan manfaat enam jenis sayuran yang baik untuk masa kembang anak usia dini dengan visualisasi karakter yang atraktif dan imajinatif. Media pembelajaran ini juga mengajak anak-anak untuk belajar membaca dengan cara yang unik karena karakter di dalam media pembelajaran tersebut seakan-akan mengajak anak-anak untuk belajar membaca bersama dengannya.

Pemilihan Media

Media yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini dibagi menjadi dua macam, yaitu media utama dan media pendukungnya. Media utama yang digunakan adalah media pembelajaran dalam bentuk animasi yang dikemas dalam CD (Compact Disk), sedangkan untuk media pendukungnya digunakan sebagai media publikasi dan sebagai media promosi CD pembelajaran manfaat enam jenis sayuran.

1. Media utama

Media utama dalam perancangan ini adalah video animasi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk CD yang diperuntukan untuk siswa PAUD. CD pembelajaran ini difungsikan sebagai media utama dari media keseluruhan. Pemilihan animasi ini sebagai media utama karena bersinggungan langsung dengan sifat anak-anak yang imajinatif.

Penyampaian materi dengan melalui media komputer akan jauh lebih efektif dibandingkan cara konvensional. Dengan cara ini yakni melalui media interaktif dalam bentuk animasi. Anak-anak akan merasa senang dalam proses belajarnya.

Dengan mengusung konsep friendly atau akrab yang digunakan sebagai desain dalam perancangan media pembelajaran tentang

manfaat enam jenis sayuran ini, penulis yakin anak-anak akan senang, serta dalam media pembelajaran ini memberikan metode belajar membaca yang unik dan imajinatif. Penulis juga membuat media pendukung sebagai penunjang, agar media pembelajaran ini diketahui masyarakat luas.

1. Konsep Desain

Konsep desain dalam media pembelajaran ini adalah karikatural pada tokoh utama, sayuran dengan tampilan vektor. Media pembelajaran ini juga menggunakan teknik animasi motion graphic, animasi yang pergerakannya meliputi skala, posisi dan rotasi.

2. Teknik Visual

Pada perancangan media pembelajaran manfaat enam jenis sayuran untuk siswa PAUD ini menggunakan ilustrasi digital, dimana dalam bentuk teknik ini hanya proses pewarnaan dan layouting yang dilakukan secara digital, sedangkan proses sketsa dilakukan secara manual.

3. Tipografi

Tipografi merupakan unsur yang sangat penting dalam sebuah media pembelajaran, tidak hanya sekedar pemilihan jenis font tetapi juga harus memperhatikan jarak yang akan digunakan. Tipografi yang akan digunakan dalam media pembelajaran ini tipografi jenis sans serif atau huruf tak berkait dengan ujung yang bisa tajam atau tumpul, jenis font ini memiliki kesan akrab dan sangat mudah dibaca (Hendratman, 2015), dan jenis dekoratif yang memberi kesan menyenangkan (Anggraini S, 2016).

EKSEKUSI PERANCANGAN

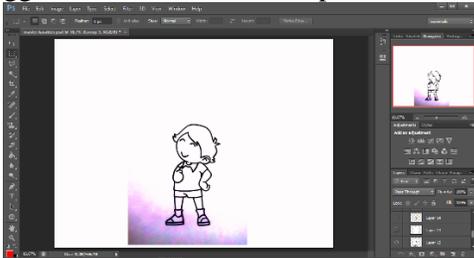
Proses produksi diawali dari sketsa yang dibuat secara manual.



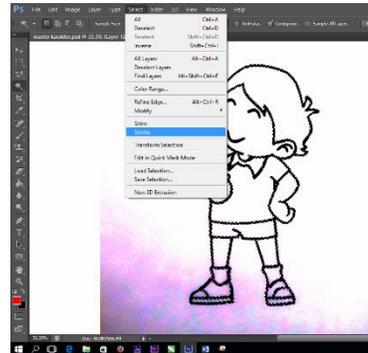
Gunakan Similar pada menu Select agar outline pada sketsa terseleksi sepenuhnya.

Gambar. 1
Sketsa Manual
Sumber : Dokumen Penulis

Lalu scan sketsa manual tersebut dan edit menggunakan Adobe Photoshop.



Gambar. 2
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis



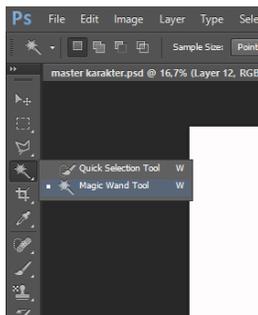
Gambar. 4
Proses Editing Karakter
Sumber : dokumen Penulis

Buat layer baru lalu pilih menu Edit-Fill.



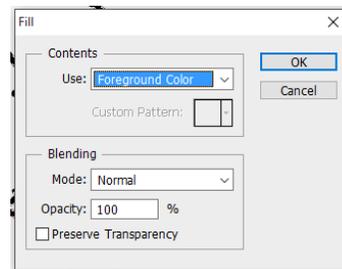
Gambar. 5
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis

Gunakan Magic Wand Tool untuk menseleksi sketsa.



Gambar. 3
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis

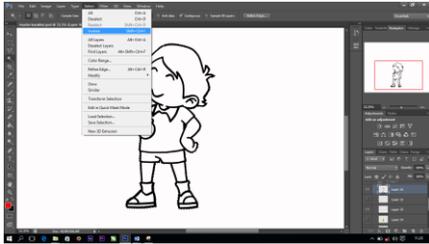
Pilih Foreground Color dengan Opacity 100%.



Gambar. 6
Proses Editing Karakter “e”

Sumber : Dokumen Penulis

Setelah mendapatkan sketsa digital. Lalu gunakan Magic Wand Tool untuk menyeleksi karakter. Pilih Select-Inverse dan buat layer baru untuk memberi warna.



Gambar. 7
Proses Editing Karakter “e”
Sumber : Dokumen Penulis

Pilih Edit-Fill-Foreground Color dengan Opacity 100%. Dahulukan warna dasar.



Gambar. 8
Proses Editing Karakter “e”
Sumber : Dokumen Penulis

Lakukan hal yang sama untuk pewarnaan bagian lainnya.

Untuk menggerakkan karakter agar menjadi sebuah animasi. Penulis menggunakan Adobe AfterEffect, tapi sebelumnya seperti biasa penulis membuat sketsa karakter secara manual dan mengubahnya dalam bentuk digital.

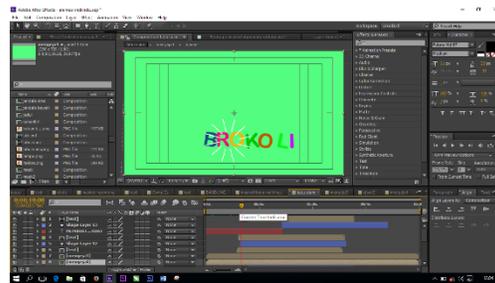


Gambar. 9
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis

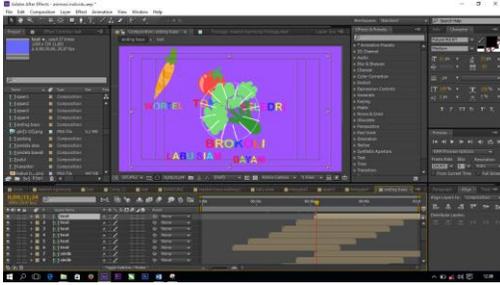
Desain karakter harus dibuat beberapa dengan gerakan yang telah disesuaikan. Pemberian nama file harus sama dan diberi seri. Seperti contoh “Karakter 1, Karakter 2...dst”. Tujuannya agar ketika di import kedalam Adobe AfterEffect akan tersusun otomatis. Selain menggerakkan karakter, dalam Adobe AfterEffect penulis juga menggerakkan huruf, vektor sayuran serta elemen lainnya.



Gambar. 10
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis



Gambar. 11
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis



Gambar. 12
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis



Gambar. 15
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis

Karena dalam pembuatan animasi, penulis membagi menjadi beberapa segment, diantaranya segment pembukaan, segment wortel, segment tomat, segment seledri, segment labu siam, segment bayam, segment brokoli dan segment penutup. sehingga video yang sudah melalui proses editing animasi harus disatukan, agar sesuai dengan alur cerita.



Gambar. 16
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis



Gambar. 13
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis



Gambar. 17
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis



Gambar. 14
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis



Gambar. 18

Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis

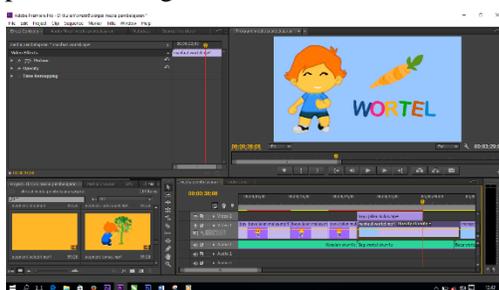


Gambar. 19
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis



Gambar. 20
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis

Proses menyatukan setiap segment, penulis menggunakan Adobe Premiere. Dalam Adobe Premiere tidak hanya edit video namun penulis juga melakukan proses editing audio serta pemakaian lagu tema dan efek suara.



Gambar. 21
Proses Editing Karakter
Sumber : Dokumen Penulis

PENUTUP

1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan media pembelajaran ini berdasarkan analisis objek penelitian antara lain sebagai berikut :

- Pola makan modern menjadi salah satu faktor anak-anak tidak suka mengonsumsi sayuran, serta orang tua yang kurang berperan dalam mengawasi pola makan si kecil dan lingkungan sekolah sebagai salah satu yang mempengaruhi perubahan pola makan lebih baik.
- Media pembelajaran manfaat enam jenis sayuran yang dikemas dalam bentuk animasi adalah sebagai penunjang dalam pemahaman seorang anak terhadap pentingnya mengonsumsi sayuran bagi kesehatan mereka.
- Dengan adanya media pembelajaran manfaat enam jenis sayuran yang baik untuk masa kembang anak usia dini, anak-anak menjadi respon dan semakin tahu akan manfaat sayuran bagi mereka, dan guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi terhadap siswa melalui media pembelajaran tersebut.

2. Saran

Berdasarkan permasalahan yang penulis kaji dalam tugas akhir ini. Penulis mencoba memberikan beberapa saran sebagai berikut :

- Penulis menyarankan dalam merancang sebuah media pembelajaran dalam bentuk animasi, diusahakan data tentang objek yang diteliti harus dapat dipertanggungjawabkan dan dipelajari lebih dalam, agar dalam proses perancangan karya menjadi lebih mudah.
- Imajinasi sangat dibutuhkan untuk menghasilkan ide kreatif dalam perancangan sebuah media pembelajaran dalam bentuk animasi tersebut, selain itu perlu adanya kesabaran dan ketelitian juga, agar karya

yang dihasilkan bisa maksimal dan dapat dimengerti oleh target audience, mulai dari pembuatan karakter, musik dan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

- c. Merancang sebuah karya dalam tugas akhir harus disesuaikan dengan kemampuan kita agar hasil yang didapatkan menjadi maksimal.

REFERENSI

Hapsari, Iriani Indri. 2016. Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: PT. Indeks.

Hidayat, Wihdan. 2015. Lima Alasan Anak Harus Makan Sayur. Diambil dari: www.Republika.co.id/berita/gaya-hidup/parenting/15/02/19/nk0fq2. (16 April 2017).

Mohammad, Andika dan Siti Madanijah. 2015. Konsumsi Buah dan Sayur Anak Usia Sekolah Dasar di Bogor. ISSN: 1978-1059. Bogor: Jurnal Gizi Pangan Vol. 10, No. 1 Maret 2015: 71-76. Diambil dari: <http://jai.ipb.ac.id/index.php/jgizipangan/article/view/9315>. (8 April 2017).

Ruslan, Rosady. 2010. Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Susila, Candra Budi dan Erlina Idola Ganis. 2012. Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Pertiwi Kecamatan Pacitan. ISSN: 2088-0154(online), 2302-1136(print). Surakarta: Jurnal Seruni FTI UNSA Vol. 1, 2012: A-1s/dA-5. Diambil dari: <http://portal.ejurnal.net/index.php/seruni/article/view/1033>. (25 Mei 2017).

SM, Tiah. 2016. Puluhan Anak SD Antusias Minum Sekaligus Belajar Buat Jus

Sayur dan Buah. Diambil dari: www.dispertapa.kotabandung.co.id/berita/22/07/2016. (29 Mei 2017).

Utami, Dina. 2011. Animasi Dalam Pembelajaran. Diambil dari: https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=xkAzEs4AAAAJ&citation_for_view=xkAzEs4AAAAJ:ufrVoPGSRksC. (22 Juli 2017).

Wijayati, Anissa Tri. 2011. Manfaat Sayuran Bagi Pertumbuhan Anak. Diambil dari: www.ibudanbalita.com/diskusi/manfaat-sayuran-bagi-pertumbuhan-anak. (9 April 2016).