

PERANCANGAN KOMIK PERAN KELUARGA DALAM EDUKASI KESADARAN LINGKUNGAN UNTUK MENJAGA RUMAH BAGI ANAK USIA 6-9 TAHUN

Pavel Safnat Mandak¹, Syarip Hidayat² dan Novian Denny Nugraha³

*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan
Buahbatu, Bojongsoang, Bandung, Jawa Barat, 40257*

Abstrak : Kesadaran lingkungan merupakan tahap awal dalam aksi menjaga lingkungan, tanpa adanya itu orang-orang tidak akan memiliki rasa tanggung jawab dalam menjaga lingkungan sekitarnya. Untuk itu kesadaran lingkungan itu penting untuk dimiliki setiap golongan, karena dalam menjaga lingkungan anak-anak juga memiliki peran penting tidak hanya orang dewasa . Anak usia 6–9 tahun sedang berada dalam tahap perkembangan penting dan mudah menyerap nilai dari lingkungan sekitar. Sayangnya, masih banyak anak yang kurang memahami pentingnya menjaga kebersihan lingkungan rumah. Salah satu media edukatif yang menarik dan mudah dipahami anak adalah komik. Komik merupakan bentuk media visual yang berisi perpaduan teks dan gambar, yang dapat menyampaikan pesan-pesan edukatif dengan cara yang lebih asyik dan mudah diterima oleh anak-anak. Melalui ilustrasi dan cerita, komik dapat menyampaikan pesan secara ringan namun bermakna. Perancangan ini bertujuan menciptakan komik yang memperlihatkan peran keluarga dalam mengajarkan anak menjaga lingkungan. Penelitian ini memakai studi pustaka untuk mengumpulkan data dan analisis SWOT untuk menganalisis data yang ada. Dengan adanya pernyataan dan penelitian yang sudah pernah dilakukan, komik memiliki potensi untuk menjadi media edukasi yang kreatif untuk anak usia 6-9 tahun.

Kata kunci: Komik, edukasi lingkungan, anak, keluarga

Abstract: *Environmental awareness is the initial stage in environmental protection. Without it, people will lack a sense of responsibility for preserving their surroundings. Therefore, environmental awareness is crucial for all groups, as environmental protection is not limited to adults but also to children. Children aged 6–9 are at a crucial developmental stage and readily absorb values from their surroundings. Unfortunately, many children still lack a grasp of the importance of maintaining a clean home environment. One educational medium that is engaging and easy for children to understand is comics. Comics are a visual medium containing a combination of text and images, which can convey educational messages in a fun and accessible way for children. Through illustrations and stories, comics can convey messages in a light yet meaningful way. This design aims to create a comic that demonstrates the role of families in teaching children to protect the environment. This research used a literature review to collect data and a SWOT analysis to analyze the existing data. Based on statements and previous research, comics have the potential to be a creative educational medium for children aged 6–9.*

Keywords: *Comics, environmental education, children, family*

PENDAHULUAN

Kesadaran lingkungan merupakan tahap awal dalam aksi menjaga lingkungan, tanpa adanya itu orang-orang tidak akan memiliki rasa tanggung jawab dalam menjaga lingkungan sekitarnya. Ekosistem lingkungan berkaitan erat dengan kehidupan manusia, tanpa adanya lingkungan yang bersih, kesehatan dan kehidupan manusia bisa terganggu, Untuk itu kesadaran lingkungan itu penting untuk dimiliki setiap golongan, karena dalam menjaga lingkungan anak-anak juga memiliki peran penting tidak hanya orang dewasa saja (Rais et al., 2020; Ismail, 2021 ; Khotimah & Slam, 2024).

Dalam mengedukasi anak-anak tentunya dimulai dari lingkungan dalam rumahnya dulu, maksudnya keluarga. Keluarga biasanya terdiri dari ayah, ibu, anak dan setiap dari mereka memiliki perannya masing-masing. Anak-anak biasanya mencontohi perilaku orang tuanya, oleh karena itu orang tua memiliki peran penting dalam pertumbuhan perilaku anak (Anik Indramawan, 2020).

Pada usia 6-9 tahun, anak-anak harus diberi pengarahan dan edukasi untuk supaya anak-anak bisa terdidik, mengenal lingkungan sekitarnya, dan punya sifat peduli. Anak-anak merupakan generasi penerus yang menjadikan mereka tumpuan harapan, oleh karena itu mereka harus dijaga dan dipelihara dan dibekali dengan pendidikan (Saputra, 2017).

Dalam konteks kesadaran lingkungan, anak-anak bisa diajarkan lewat kesehariannya terlebih dahulu, seperti merapikan kasur, mencuci peralatan makan setelah selesai digunakan, membuang sampah pada tempatnya dan lain sebagainya. Hal ini juga bisa dikembangkan lagi seperti mengajarkan anak untuk menghemat energi, mengolah sampah, dan cara kreatif lainnya dalam menjaga lingkungan. Dengan mengambil contoh keseharian mereka, anak-anak akan lebih mudah untuk melakukannya, sehingga kedepannya anak-anak sudah memiliki sifat kesadaran lingkungan.

Namun dalam mengedukasi anak-anak diperlukan cara yang sesuai dengan dunia mereka yang menyenangkan dan kreatif. Dalam hal ini komik bisa menjadi media edukasi yang cocok dengan dunia anak-anak. Komik merupakan bentuk media visual yang berisi perpaduan teks dan gambar, yang dapat menyampaikan pesan-pesan edukatif dengan metode yang lebih asyik dan mudah dipahami oleh anak-anak (Muhaimin et al., 2023).

Saat ini, komik yang secara khusus mengangkat tema peran keluarga dalam menjaga lingkungan yang dimulai dari dalam rumah seperti memilah sampah, menghemat air, mematikan lampu jika tidak digunakan dan lain sebagainya masih jarang untuk ditemui. Oleh karena itu, diperlukan perancangan media edukatif berbentuk komik yang tidak hanya menarik secara visual namun dapat mengedukasi serta menyampaikan pesan pentingnya peran keluarga dalam menumbuhkan kesadaran lingkungan sejak dini.

Sehingga melalui penelitian ini, penulis ingin merancang komik edukasi dengan cerita yang sesuai dengan keseharian anak-anak, penggambaran karakter yang berani, serta visual yang dapat menarik perhatian mereka. Dengan tujuan untuk dapat mengedukasi anak-anak tentang jaga lingkungan yang dimulai dari hal kecil dari keseharian mereka, dengan menekankan pentingnya peran keluarga dalam membentuk sifat kesadaran peduli lingkungan dari dalam rumah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada cara mengedukasi lewat media komik, dengan tema keluarga tentang kesadaran lingkungan yang dimulai dari lingkungan dalam rumah. Fokus juga pada pemilihan visual dan bahasa yang tepat untuk desain komik yang cocok bagi anak usia 6-9 tahun. Anak usia 6-9 tahun yang dimaksud adalah anak-anak yang masih hidup bersama orang tuanya. Memiliki ketertarikan dengan media komik dan suka dengan cerita yang membuat mereka merasa terhubung dengan kehidupan mereka.

Penelitian ini menggunakan cara studi pustaka sebagai teknik dalam mengumpulkan data. Studi pustaka merupakan sebuah proses sistematis dalam mengumpulkan, menganalisis, serta mengkaji berbagai sumber informasi yang memiliki keterkaitan dengan masalah yang sedang diteliti (Hermawan, 2020). *Literature* adalah kumpulan buku atau referensi, sedangkan *review* adalah proses meninjau dan memeriksa kembali sesuatu yang sudah pernah dibuat sebelumnya. Dengan demikian, *literature review* digunakan untuk meninjau kembali dan memeriksa kumpulan referensi tersebut. (Warsito et al., 2014). Dengan menggunakan studi literatur, informasi mengenai penelitian-penelitian terdahulu bisa dikumpulkan dan diolah menjadi sebuah inovasi baru untuk komik yang akan dikerjakan.

Untuk mengolah data, digunakan metode analisis *SWOT* (*Strength, Weaknesses, Opportunities, Threats*) yang merupakan suatu cara dalam mengambil keputusan yang menyatukan faktor internal (kekuatan dan kelemahan) dan eksternal (peluang dan ancaman). Metode ini bisa membantu dalam menemukan kelebihan dan kelemahan dari penelitian terdahulu sehingga penelitian selanjutnya dapat memanfaatkan peluang dan menciptakan inovasi baru yang dapat meningkatkan penelitian sebelumnya.

Penelitian ini juga menggunakan metode pendekatan ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Metode ini digunakan sebagai cara untuk mengatasi masalah pembelajaran dengan tujuan menumbuhkan motivasi serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Pendekatan ini dirancang agar anak-anak tetap termotivasi dalam proses memperoleh pemahaman atau pengetahuan baru. Dalam penerapannya, model ini sangat berkaitan dengan dorongan belajar anak-anak, terutama semangat mereka untuk terus belajar dan memahami hal-hal yang belum mereka ketahui sebelumnya (Safitri, 2022).

HASIL DAN DISKUSI

Pada tabel 1 merupakan proyek sejenis dengan penelitian yang dilakukan. Pada tabel ini dijelaskan kelebihan dan kekurangan dari proyek sejenis yang nantinya akan diambil sebuah kesimpulan untuk mencari inovasi untuk komik yang dirancang.

TABEL 1 DATA PROYEK SEJENIS

NO	Judul Komik	Deskripsi Singkat	Kelebihan	Kekurangan	Pelajaran yang Diambil
1	<i>The Lorax</i>	Cerita klasik dari Dr. Seuss tentang makhluk kecil bernama Lorax yang memperjuangkan pohon-pohon dari penebangan liar	Cerita kuat, ilustrasi khas, pesan lingkungan mendalam dan menyentuh	Bahasa dan metafora kadang terlalu simbolik untuk anak usia dini	Cerita dengan pesan moral kuat dapat meninggalkan kesan jangka panjang jika dikemas dengan visual menarik

PERANCANGAN KOMIK PERAN KELUARGA DALAM EDUKASI KESADARAN LINGKUNGAN UNTUK MENJAGA
RUMAH BAGI ANAK USIA 6-9 TAHUN

2	Hantu Sampah	Kisah sekelompok anak yang menciptakan "hantu" untuk menakuti warga agar tidak membuang sampah sembarangan	Kreatif, menggabungkan unsur humor dan pesan moral, serta mendorong inisiatif anak-anak dalam menjaga lingkungan	Ilustrasi dan distribusi terbatas, sehingga jangkauan pembaca mungkin belum maksimal	Pendekatan cerita yang melibatkan aksi nyata dari anak-anak dapat menginspirasi pembaca untuk bertindak positif terhadap lingkungan
3	Astawira	Petualangan Wira, anak SD yang melawan kerusakan lingkungan bersama makhluk Hejo	Menarik secara visual, menggunakan gaya pahlawan super yang disukai anak-anak	Cerita lebih fokus pada aksi, pesan lingkungan bisa kurang terserap	Perlu keseimbangan antara hiburan dan edukasi agar pesan tetap tersampaikan
4	Seri Dongeng SAMTAKU (Sampahku Tanggung Jawabku)	Kisah kakak-beradik yang belajar mengelola sampah di rumah	Pesan moral kuat, pendekatan dongeng yang dekat dengan anak	Fokus Hanya pada isu sampah	Tokoh anak-anak dalam konteks rumah efektif untuk mengajarkan kebiasaan baik
5	KOCIL (Komik Cinta Lingkungan)	Komik karya mahasiswa IPB untuk mengajarkan pentingnya cinta lingkungan pada anak	Cerita mudah dipahami, kontennya edukatif dan sesuai usia anak	Distribusi terbatas, kurang dikenal secara luas	Konten bagus harus dibarengi strategi distribusi agar menjangkau lebih banyak anak

sumber: Pavel Safnat Mandak (2025)

sumber: Dokumentasi penulis

HASIL PENGUMPULAN DATA

Komik yang dirancang sebagai alat pembelajaran dengan melalui visual dan cerita dapat membantu siswa lebih memahami materi pelajaran, termasuk materi tentang lingkungan. (Yustiansyah et al., 2023).

Anak-anak usia dini berada pada tahap dimana mereka lebih responsif terhadap media visual, dan penggunaan komik dapat menanamkan nilai- nilai kepedulian terhadap lingkungan melalui karakter dan cerita yang berkaitan dengan kehidupan harian anak (Yunianti et al., 2024).

Perancangan karakter tokoh yang edukatif dan relevan akan menunjukkan hubungan emosional dengan lingkungan sekitarnya dapat menjadi teladan bagi anak-anak (Putri & Prasetya, 2024).

Kesadaran lingkungan rumah dapat dibentuk sejak dini melalui kegiatan sederhana seperti merapikan kasur, mencuci peralatan makan setelah selesai digunakan, membuang sampah pada tempatnya dan lain sebagainya. (Utara et al., 2024).

(Lubis & Azizan, 2018) menekankan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada pemahaman kognitif, tetapi juga membantu membentuk karakter anak, seperti rasa tanggung jawab dan kepedulian terhadap lingkungan sosial maupun fisik.

Penggunaan warna dalam komik anak memegang peran penting dalam menarik perhatian, memfokuskan pandangan, dan meningkatkan daya ingat visual. Warna dapat merangsang emosi, mempermudah diferensiasi objek, serta memperkuat pesan moral dalam cerita (Dzulkifli & Mustafar, 2013). Visual berwarna meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat pesan edukatif dibandingkan visual hitam putih (Diachenko et al., 2022).

(Amarin & Al-Saleh, 2020) menegaskan bahwa penggunaan warna yang tepat dalam materi pembelajaran meningkatkan pengalaman belajar anak secara emosional dan kognitif. Warna hangat atau warna pastel dengan kontras sedang cocok untuk anak karena tidak menyebabkan overstimulasi dan tetap menarik secara visual.

Bahasa dalam komik untuk anak usia dini perlu disesuaikan dengan kemampuan berbahasa mereka. Kalimat-kalimat yang pendek, langsung, dan mudah dipahami sangat membantu anak memahami alur cerita. Menurut (Duke et al., 2013), anak usia 6–9 tahun masih sangat bergantung pada bantuan visual untuk memahami teks, sehingga bahasa yang digunakan harus sederhana dan didukung oleh ilustrasi yang kuat.

Berdasarkan hasil studi literatur, dapat disimpulkan bahwa media komik memiliki potensi besar sebagai sarana edukasi anak dalam menanamkan kesadaran lingkungan rumah. Diperlukan pendekatan visual yang menarik, alur cerita yang sederhana namun menyentuh nilai-nilai kehidupan sehari-hari, serta karakter yang dapat dijadikan panutan oleh anak-anak usia 6–9 tahun.

PERANCANGAN KOMIK PERAN KELUARGA DALAM EDUKASI KESADARAN LINGKUNGAN UNTUK MENJAGA
RUMAH BAGI ANAK USIA 6-9 TAHUN

TABEL 2 ANALISIS SWOT MEDIA KOMIK

Aspek	Analisis
Strengths (Kekuatan)	- Komik disukai oleh anak-anak karena visual menarik. - Karakter utama yang berkaitan: anak perempuan yang cinta kebersihan. - Mengusung pesan moral tentang menjaga lingkungan rumah. - Bisa digunakan sebagai media belajar nonformal dan informal.
Weaknesses (Kelemahan)	- Keterbatasan daya baca dan pemahaman anak jika desain terlalu rumit. - Perlu panduan orang tua/guru agar makna komik tersampaikan sempurna. - Produksi cetak mungkin mahal untuk distribusi luas.
Opportunities (Peluang)	- Tren pendidikan karakter dan kesadaran lingkungan sedang meningkat. - Potensi kolaborasi dengan sekolah dasar dan komunitas peduli lingkungan. - Bisa dikembangkan menjadi media digital (webtoon atau animasi pendek).
Threats (Ancaman)	- Persaingan dengan media hiburan digital seperti YouTube dan game. - Kemungkinan kurangnya minat membaca anak. - Materi bisa kurang efektif jika tidak dikemas dengan visual dan cerita yang menarik.

sumber: Pavel Safnat Mandak (2025)

sumber: Dokumentasi penulis

PERANCANGAN KOMIK PERAN KELUARGA DALAM EDUKASI KESADARAN LINGKUNGAN UNTUK MENJAGA RUMAH BAGI ANAK USIA 6-9 TAHUN

TABEL 3 ANALISIS SWOT PROYEK SEJENIS

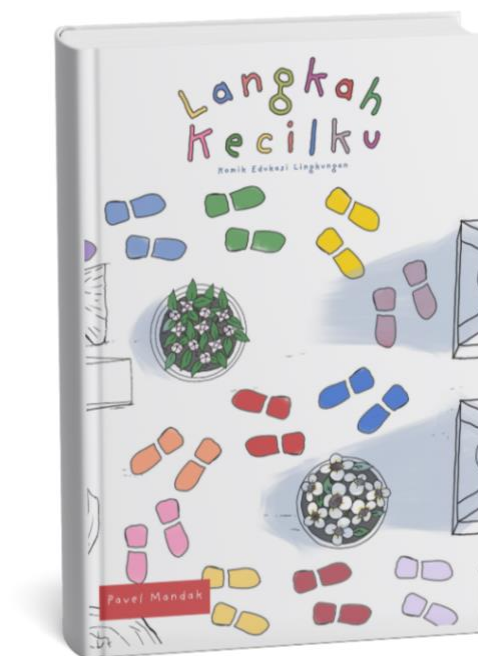
Aspek	Analisis
Strengths (Kekuatan)	- Cerita memiliki pesan moral lingkungan yang kuat dan menyentuh (misal: <i>The Lorax</i>, <i>Samtaku</i>) - Visual menarik dan tokoh dekat dengan dunia anak-anak - Pendekatan yang kreatif, seperti dongeng atau humor, membuat anak mudah tertarik
Weaknesses (Kelemahan)	- Distribusi dan jangkauan pembaca masih terbatas (<i>Hantu Sampah</i>, <i>KOCIL</i>) - Beberapa komik terlalu simbolik atau terlalu fokus pada aksi, bukan edukasi - Tidak semua isu lingkungan rumah diangkat secara lengkap
Opportunities (Peluang)	- Potensi memperluas tema ke isu lingkungan rumah tangga - Dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi karakter di sekolah - Komik bisa dikembangkan ke versi digital seperti webtoon atau video animasi sederhana
Threats (Ancaman)	- Persaingan dengan media hiburan digital seperti game dan video - Risiko visual atau cerita kurang menarik sehingga pesan gagal tersampaikan - Rendahnya minat baca anak dapat menghambat efektivitas komik sebagai media edukasi

sumber: Pavel Safnat Mandak (2025)

sumber: Dokumentasi penulis

Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa komik sebagai media edukasi sudah pernah dilakukan dan memiliki hasil yang baik. Dari hasil analisis data proyek sejenis, ditemukan perbandingan yang akan digunakan sebagai landasan

inovasi perancangan komik ini. Proyek yang sudah ada terlalu fokus terhadap aksi bukan edukasi dan menjaga lingkungan yang dimaksud masih bersifat luas. Sehingga dalam perancangan komik ini, cerita akan lebih berfokus dengan tema lingkungan dalam rumah. Dengan skala yang lebih kecil komik ini akan menampilkan cerita yang lebih mengedukasi lewat aksi-aksi kecil yang dilakukan oleh tokoh utama dalam komik ini. Berikut adalah contoh hasil dari perancangan komik.



GAMBAR 1 MOCKUP BUKU KOMIK

sumber: Pavel Safnat Mandak (2025)

sumber: Dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan proses perancangan yang sudah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa komik edukasi merupakan media yang berhasil dalam menyampaikan pesan kesadaran lingkungan kepada anak usia 6–9 tahun. Komik "*Langkah Kecilku*", yang dirancang menggunakan pendekatan ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), mampu menarik perhatian, membangun kedekatan emosional, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab anak terhadap kebersihan dan keteraturan lingkungan rumah.

Cerita yang sederhana namun berhubungan dengan kehidupan keseharian anak, dipadukan dengan ilustrasi yang menarik dan karakter yang inspiratif, terbukti memperkuat pemahaman dan minat anak terhadap isu lingkungan. Selain itu, strategi penyampaian dalam dua format—cetak dan digital—mendukung distribusi pesan edukatif secara lebih luas dan adaptif terhadap kebutuhan media pembelajaran masa kini. Secara keseluruhan, perancangan ini menjawab kebutuhan akan media edukasi yang komunikatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak.

Sebagai saran Komik ini dapat dikembangkan menjadi serial bertema lingkungan lain seperti pengelolaan sampah, air bersih, dan energi ramah lingkungan agar anak-anak memperoleh pemahaman yang lebih luas. Untuk menjangkau audiens lebih besar, komik juga sebaiknya hadir dalam format digital interaktif dan dipublikasikan melalui platform seperti Webtoon atau aplikasi edukasi anak. Kolaborasi dengan sekolah dan komunitas akan memperkuat penerapan pesan dalam kegiatan nyata. Selain itu, evaluasi melalui umpan balik dari anak-anak, guru, dan orang tua penting dilakukan untuk menilai pemahaman, keterlibatan, dan dampak perilaku, serta menjadi dasar pengembangan edisi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amarin, N., & Al-Saleh, A. A.-S. (2020). The effect of color use in designing instructional aids on learners' academic performance. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 16(2).
- Anik Indramawan. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Keluarga Bagi Perkembangan Kepribadian Anak. *J-KIs: Jurnal Komunikasi Islam*, 1(1). <https://doi.org/10.53429/j-kis.v1i1.122>
- Diachenko, I., Kalishchuk, S., Zhylin, M., Kyyko, A., & Volkova, Y. (2022). Color education: A study on methods of influence on memory. *Heliyon*, 8(11), e11607. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11607>
- Duke, N. K., Norman, R. R., Roberts, K. L., Martin, N. M., Knight, J. A., Morsink, P. M., & Calkins, S. L. (2013). Beyond Concepts of Print: Development of Concepts of Graphics in Text, PreK to Grade 3. *Research in the Teaching of English*, 48(2), 175–203. <https://doi.org/10.58680/rte201324324>
- Dzulkifli, M. A., & Mustafar, M. F. (2013). The influence of colour on memory performance: A review. *Malaysian Journal of Medical Sciences*, 20(2).
- Hermawan, B. (2020). *Pengembangan SIGRAM sebagai upaya peningkatan mutu layanan calon mahasiswa baru* [Skripsi Sarjana]. Perguruan Tinggi Raharja.
- Ismail, M. J. (2021). PENDIDIKAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN DAN MENJAGA KEBERSIHAN DI SEKOLAH. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i1.67>
- Khotimah, D. T. H., & Slam, Z. (2024). PENTINGNYA KESADARAN MASYARAKAT DALAM MENJAGA DAN MENAATI ATURAN YANG ADA DI LINGKUNGAN. *CIVIC SOCIETY RESEARCH and EDUCATION: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1). <https://jurnal.uniraya.ac.id/index>.

- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2018). *PERAN MEDIA KOMIK DALAM MEMBENTUK KARAKTER DAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA SEKOLAH DASAR*.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/f3m9q>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- Putri, D. R. S., & Prasetya, D. (2024). *Perancangan Komik Sebagai Media Edukasi Kesehatan Anak Usia 6-12 Tahun Di Kabupaten Muara Enim COMICS DESIGN AS A MEDIA FOR HEALTH EDUCATION FOR CHILDREN AGED 6-12 YEARS IN MUARA ENIM REGENCY*.
- Rais, M., Razak, R., Muhammadiyah, U., Rappang, S., & Jabbar, A. (2020). *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*.
<https://doi.org/10.31604/jips.v7i3.2020.545-554>
- Safitri, N. D. (2022). *Efektivitas Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence and Satisfaction) terhadap Literasi Sains Peserta Didik [DiplomaThesis]*. UIN Raden Intan Lampung.
- Saputra, T. (2017). PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 6-12 TAHUN. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Utara, A. R., Hapidin, H., & Dwi Utami, A. (2024). Kesadaran Lingkungan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 275–281.
<https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4358>
- Warsito, A. B., Yusup, M., & Yulianto, Y. (2014). Kajian yii framework dalam pengembangan website perguruan tinggi. *CCIT (Creative Communication and Innovative Technology) Journal*, 7(3), 437–451.

Yunianti, A. D., Ahmad, A., Widaningsih, Y., Putra Pangestu, K., Firmansyah, F., & Syah, A. R. (2024). EDUKASI MENJAGA KESEHATAN DAN LINGKUNGAN SEJAK DINI DI KAWASAN WISATA BATULAPISI, MALINO. *Jurnal Dinamika Pengabdian*, 9(2), 339–348. <https://doi.org/10.20956/jdp.v9i2.31050>

Yustiansyah, T., Subayani, N. W., & Nugroho, A. S. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Upaya Pelestarian Lingkungan Hidup Untuk Peserta Didik Kelas 5 SD. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 3(01), 105–113. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.404>