

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAL MAKANAN HALAL DAN THOYYIB UNTUK ANAK MUSLIM SEKOLAH DASAR

Shofia Shafira¹, Olivine Alifaprilina Supriadi² dan Fariha Eridani Naufalina³

^{1,2,3} S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1,
Terusan Buahbatu, Bandung, Jawa Barat, 40257

1shofiashaf@student.telkomuniversity.ac.id, 2olivinea@telkomuniversity.ac.id,

3farihaen@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Makanan halal dan thoyyib merupakan konsep penting dalam ajaran Islam yang mencakup aspek kehalalan serta kualitas gizi dan kebersihan makanan. Halal berarti diperbolehkan menurut syariat Islam, sedangkan thoyyib merujuk pada makanan yang baik, sehat, dan layak konsumsi. Tetapi di lapangan, banyak anak usia sekolah dasar yang belum memperhatikan aspek tersebut. Hal ini dapat terjadi karena ketidaktahuan anak-anak tentang makanan halal dan sehat dan kurangnya media dengan visual yang menarik untuk memperkenalkan konsep halal dan thoyyib. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan kualitatif dengan teknik observasi langsung ke sekolah, wawancara, perbandingan produk sejenis, serta studi literatur. Data kemudian diolah dengan analisis deskriptif, analisis matriks, dan analisis visual. Hasil analisis kemudian digunakan dalam perancangan buku ilustrasi yang materinya dikemas dengan fitur interaktif dengan judul "Isi Bekalku, Halal dan Sehat!". Hasil perancangan buku ilustrasi kemudian diujikan dan terbukti efektif untuk mengenalkan materi halal dan thoyyib dengan cara yang sederhana dan menarik.

Kata kunci: Buku ilustrasi, halal, thoyyib

Abstract: Halal and thoyyib food is an essential concept in Islam, encompassing both permissibility according to the halal law, quality, cleanliness, and nutritional value of food. Halal refers to food that is permissible, while thoyyib describes food that is good, healthy, and suitable for consumption. However, in practice, many elementary school-aged children have not paid attention to these aspects. This may be due to a lack of knowledge about halal and healthy food, as well as the absence of engaging media to introduce the concept of halal and thoyyib. This design project uses a qualitative approach through school observations, interviews, product comparisons, and literature studies. The collected data were processed using descriptive analysis, matrix analysis, and visual analysis. The results were used in the design of an illustrated book with interactive features titled "My Lunchbox: Halal and Healthy!". The book was tested and the result showed that the illustrated book effectively introduces the concept of halal and thoyyib in a simple and engaging way.

Keywords: Illustrated book, halal, thoyyib

PENDAHULUAN

Makanan merupakan kebutuhan dasar manusia yang memiliki pengaruh besar terhadap kesehatan dan perkembangan anak. Dalam Islam, konsep makanan tidak hanya harus halal secara hukum syariat, tetapi juga thoyyib, yang berarti baik, sehat, dan bergizi. Dalil tentang diwajibkannya untuk memakan makanan halal dan thoyyib tercantum dalam Al-Quran di surat Al-Baqarah ayat 168. Ayat ini menekankan kepada umat Muslim untuk memakan makanan halal yang telah diatur dalam agama Islam dan begitu juga untuk seluruh manusia agar memakan makanan thoyyib atau baik yang dapat bermanfaat bagi tubuh.

Namun, masih banyak anak Muslim yang kurang memahami perbedaan antara makanan halal dan haram, serta bagaimana memilih makanan yang baik untuk kesehatan mereka. Anak-anak sering kali memilih makanan berdasarkan rasa dan tampilan tanpa mempertimbangkan aspek kesehatan dan kehalalannya. Anak-anak akan membeli makanan yang dirasa menarik, penuh rasa, dan harganya murah sehingga dapat membelinya berkali-kali. Di sisi lain, sebagian besar anak sekolah tidak memiliki cukup pengetahuan dalam memilih makanan dan jajanan yang ada di kantin sekolah maupun yang dijual di sekitar sekolah (Eni Purwani & Muwahhidah, 2016). Makanan yang dinilai menarik dan enak, rata-rata dalam kandungannya di dalamnya menggunakan gula yang berlebih, penyedap yang takarannya melebihi anjuran pemakaian, pengawet, bahkan juga bahan tambahan sintetik yang dapat merusak organ apabila dikonsumsi terus-menerus (Iklima, 2017). Kurangnya kesadaran ini dapat berdampak negatif terhadap pola makan dan kesehatan anak dalam jangka panjang.

Salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya pemahaman ini adalah minimnya media edukasi dengan visual yang menarik dan sesuai dengan usia anak. Sebagian besar materi tentang pelajaran agama masih disampaikan dalam bentuk teks atau pembelajaran formal, sehingga kurang diminati oleh anak-anak. Sikap anak tentang jajanan sehat sangat perlu ditingkatkan, dengan demikian anak akan

mengetahui mana jajanan yang mengandung gizi baik dan mana jajanan yang tidak baik untuk dikonsumsi (Wulandari, 2016). Buku ilustrasi yang interaktif dapat menjadi sebuah inovasi media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Ramadhani & Dwanda Putra, 2023) . Buku dengan ilustrasi yang menarik dan aktivitas interaktif dapat membantu anak-anak memahami konsep makanan halal dan thoyyib dengan cara yang lebih menyenangkan. Fitur-fitur interaktif yang terdapat dalam buku ilustrasi, dapat mengundang pembaca untuk berpartisipasi dalam simulasi kegiatan di dalamnya (Prasetyo, 2022). Pada usia anak Sekolah Dasar, terutama pada usia 8-10 tahun memerlukan contoh konkret untuk membantu mengimajinasikan narasi yang ada di dalam buku. Gambar dalam buku cerita digunakan untuk memperkaya teks, mengkonkretkan karakter dan alur secara naratif serta digunakan sebagai daya tangkap dan imajinasi anak terhadap narasi teks yang sederhana (Nurgiyantoro, 2005). Dengan dirancangnya media pendukung belajar ini, diharapkan anak-anak dapat lebih bijak dalam memilih makanan dan menerapkan pola makan sehat dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data ini dilakukan dengan metode kualitatif, yaitu dengan melakukan komunikasi interaktif dengan sumber data sehingga memperoleh makna (Soewardikoen, 2019). Adapun pengumpulan data dikumpulkan melalui:

1. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan melalui beberapa pendekatan untuk memperoleh data yang relevan dalam perancangan buku ilustrasi. Pertama, dilakukan studi komparatif terhadap proyek buku sejenis sebagai acuan. Kedua, observasi mencakup kondisi geografis wilayah Bandung, khususnya area Gedung Sate, yang dipilih karena merupakan lokasi edukatif yang kerap dikunjungi anak sekolah dasar. Ketiga,

pengamatan langsung dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 1 Lengkong untuk memahami perilaku, situasi, dan proses pembelajaran anak sekolah dasar usia 8-10 tahun secara lebih objektif. Terakhir, kunjungan ke toko buku Gramedia dilakukan untuk menelusuri referensi buku ilustrasi interaktif serta mengevaluasi ketersediaan buku yang mengangkat tema makanan halal dan thoyyib.

2. Wawancara

Melakukan wawancara dengan narasumber dengan latar belakang yang relevan dengan kebutuhan perancangan. Wawancara dilakukan dengan narasumber dari *creative fields* (Desainer, Editor buku anak, dan ilustrator buku anak), Komunitas Usaha Sadar Halal, guru Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Lengkong, dan Ibu Desya serta anaknya yaitu J yang berumur 9 Tahun.

3. Survei

Melakukan kegiatan dengan memberi lembar dengan 4 macam gaya ilustrasi dan 3 alternatif buku ilustrasi anak kepada siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Lengkong.

4. Studi Literatur

Mengumpulkan dokumen tertulis, arsip, foto, atau video yang relevan dengan penelitian. Sumber data penelitian berasal dari jurnal terkait, buku dan artikel yang berkaitan dengan teori untuk perancangan buku ilustrasi interaktif. Teori yang dikumpulkan mencakup Desain Komunikasi Visual, buku cerita anak, *storytelling*, buku ilustrasi anak, buku interaktif, perjenjangan buku anak, makanan halal dan thoyyib, gaya hidup sehat untuk anak dan psikologis perkembangan anak usia 8-10 tahun.

HASIL DAN DISKUSI

Penulis melakukan observasi di Sekolah Dasar Negeri 1 Lengkong yang terletak di Bojongsoang, Kabupaten Bandung. Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis, sekolah ini dikelilingi oleh warung dan pedagang jajanan, terutama yang menjual makanan dalam kemasan. Dari pengamatan, mayoritas siswa lebih memilih membeli jajanan di sekitar sekolah dibandingkan membawa bekal dari rumah. Menurut Bappeda Jabar, Kabupaten Bandung merupakan wilayah dengan potensi unggulan di sektor pertanian dan perkebunan, yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mendorong kebiasaan konsumsi makanan sehat dan bergizi, terutama di lingkungan sekolah dasar. Setelah melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, diketahui bahwa materi makanan halal dan thoyyib baru dipelajari di kelas 6 saja, sedangkan untuk kelas bawah baru diajarkan makanan sehat. Hal ini juga diungkap dari pernyataan beberapa siswa yang belum mengenal apa itu makanan halal. Dari pernyataan guru, penulis juga mengetahui metode pembelajaran yang dilakukan di SDN 1 Lengkong tidak terbatas pada lingkungan kelas saja, namun juga melakukan kegiatan di luar sekolah seperti outing class dan juga sosialisasi dengan tema tertentu.

Dari permasalahan ini, penulis juga mengumpulkan dan menganalisa dari wawancara ibu dan anak yang memiliki pemahaman yang baik mengenai makanan halal. Pemahaman tentang makanan halal dan sehat diperkenalkan langsung oleh ibu melalui aktivitas sehari-hari, seperti berbelanja di supermarket dan kebiasaan membawakan bekal. Dalam kegiatan tersebut, anak diajarkan untuk memperhatikan label halal, komposisi bahan, dan kondisi makanan sebelum dikonsumsi. Meskipun demikian, ibunya tetap memberikan kebebasan kepada anak untuk membeli jajanan seperti teman-temannya, namun dengan catatan untuk tetap berhati-hati dan menerapkan pengetahuan yang telah diajarkan. Dalam pemahaman makanan halal dan thoyyib, Lembaga Pengkajian Pangan,

Obat-obatan dan Kosmetika Majelis Ulama Indonesia (LPPOM MUI) juga memiliki andil dengan menyelenggarakan sosialisasi dan acara yang berkaitan tentang makanan halal dan thoyyib (LPPOM MUI, 2023). LPPOM MUI aktif mengadakan program edukasi halal di lingkungan sekolah melalui inisiatif seperti LPPOM Goes to School. Misalnya, pada 2 Oktober 2024, LPPOM MUI mengunjungi SDIT Amal Mulia dan memberikan edukasi kepada 50 siswa kelas 4 tentang pentingnya konsumsi produk halal dan thayyib dalam kehidupan sehari-hari. Selain aspek halal, kandungan makanan yang sehat juga perlu menjadi pertimbangan dalam pola makan sehat anak. Kemenkes RI menganjurkan untuk konsumsi beragam makanan pokok, lauk tinggi protein, buah dan sayur, serta cukup air putih. Disarankan juga untuk membatasi makanan yang terlalu manis, asin, dan berlemak, selalu membiasakan sarapan pagi, serta membaca label pada kemasan pangan (Kemenkes RI, 2024). Dari hasil analisa data, penulis memilih buku ilustrasi yang dapat mendukung anak sekolah dasar untuk mengenal makanan halal dan thoyyib serta manfaatnya untuk tubuh mereka. Buku ilustrasi dapat diartikan sebagai buku yang memuat konten visual seperti foto, lukisan, gambar, atau karya seni rupa yang mendukung atau melengkapi isi tulisan (Ekayanti Komang et al., 2019). Melalui ilustrasi yang menarik dan sesuai, anak-anak akan lebih terbantu dalam memahami isi cerita serta dapat memperluas wawasan dan pengalaman mereka melalui narasi yang disajikan (Sinamo & Herawati, 2023). Perjenjangan buku untuk anak usia 8-10 tahun (Ikatan Penerbit Indonesia, 2022) masuk dalam kategori pembaca awal, disesuaikan dengan tahap perkembangan psikologis anak yang telah berada pada fase operasional konkret (Trimansyah, 2020). Sedangkan materi dikemas dengan fitur interaktif agar menarik. Buku interaktif yaitu buku yang berisi tulisan untuk menyampaikan informasi serta pengetahuan yang bersifat dinamis dan interaktif, sehingga mendorong terjadinya proses aksi atau respons dari pembacanya (Chairil Hidayat et al., 2020).

Analisis kemudian beralih dengan membahas perancangan buku ilustrasi yang dibuat berdasarkan observasi geografis Kabupaten/Kota Bandung, area Gedung Sate, survei, dan wawancara. Disimpulkan bahwa observasi geografis dilakukan di daerah Kabupaten Bandung untuk menyesuaikan dengan tempat penelitian yaitu SDN 1 Lengkong yang terletak di Bojongsoang, Kabupaten Bandung (Bappeda Jabar, 2019). Selanjutnya, kawasan Gedung Sate dikenal sebagai ikon Kota Bandung sekaligus sering dijadikan destinasi wisata edukatif, termasuk bagi anak-anak sekolah dasar. Area ini juga dikelilingi oleh berbagai penjual makanan dan jajanan, menjadikannya tempat yang relevan untuk mengamati pola konsumsi anak-anak saat berada di luar rumah. Untuk membuat buku ilustrasi yang relevan dengan target pembaca, yaitu anak sekolah dasar usia 8-10 tahun, penulis juga melakukan survei dengan anak kelas 3A di SDN 1 Lengkong. Dapat ditemukan bahwa anak-anak menyukai gaya ilustrasi yang memiliki warna yang cerah dan terkesan *playful*. Sedangkan untuk model buku, anak-anak lebih tertarik dengan buku yang memiliki ukuran yang besar, *full color*, ilustrasi yang mendominasi, dan memiliki fitur tambahan interaktif.

KONSEP PERANCANGAN

Perancangan buku ilustrasi sebagai media mengenal makanan halal dan thoyyib berguna untuk memberikan gambaran awal terhadap anak usia 8-10 tahun tentang apa itu makanan yang termasuk halal dan baik untuk kesehatan ataupun aspek yang mempengaruhinya dengan bimbingan orangtua, guru, atau pendamping. Penulis mencoba untuk membawa pengetahuan makanan halal dan thoyyib agar dapat sampai ke mereka tentang pentingnya memperhatikan makanan apa saja yang akan dibeli atau dikonsumsi untuk kesehatan tubuh. Untuk menyampaikan materi ini, penulis menggunakan fitur interaktif *peek a boo/lift the flap* yang diselipkan di beberapa halaman dan *games* di akhir cerita untuk mengulang pemahaman dari materi yang disampaikan dalam buku cerita.

KONSEP KOMUNIKASI

Dalam mendukung penyampaian pesan edukatif mengenai makanan halal dan thoyyib, perancangan buku ilustrasi ini memiliki konsep komunikasi yang menggunakan metode AIDA (*Attention, Interest, Desire, and Action*) yang meliputi:

Attention

Buku ini memiliki judul yang memiliki makna tersurat dari isi buku. Judul buku “Isi Bekalku, Halal dan Sehat!” ini digunakan agar anak dapat langsung mengetahui apa yang akan dibahas di dalam buku. Begitu pula dengan orangtua akan langsung memahami topik yang akan dibahas di dalamnya. Desain sampul juga dibuat menampilkan tokoh dan bekalnya sehingga sesuai dengan topik. Desain ini akan semakin menarik minat anak-anak karena desain menggunakan warna dan asset yang *playful* dan ada karakter yang sebaya dengan mereka.

Interest

Buku memiliki sinopsis dengan kalimat yang mengajak pembaca untuk penasaran dengan isi bukunya. Selain itu terdapat tulisan “Buku Interaktif Cilukba!” yang membedakan buku ini dengan buku edukasi agama lainnya.

Dalam kegiatan yang dilakukan LPPOM MUI, buku beserta bonus dan merchandise yang ditampilkan atau dipakai oleh pemateri dapat menarik peserta untuk memiliki buku beserta merchandisenya.

Desire

Saat LPPOM MUI mengadakan sosialisasi atau acara, bonus dan merchandise yang ditawarkan dalam kegiatan ini mendukung implementasi yang ada di dalam isi buku sehingga anak-anak atau orangtua tergerak untuk memiliki buku beserta bonus dan merchandise yang ditawarkan.

Action

Peserta kegiatan membaca mandiri dan membeli buku serta merchandise khusus yang dapat ditemui dalam acara yang diadakan LPPOM MUI. Adapun instansi seperti Sekolah Dasar juga bisa ikut menyediakan buku ini sebagai koleksi perpustakaan sekolah ataupun media tambahan dalam pelajaran di sekolah.

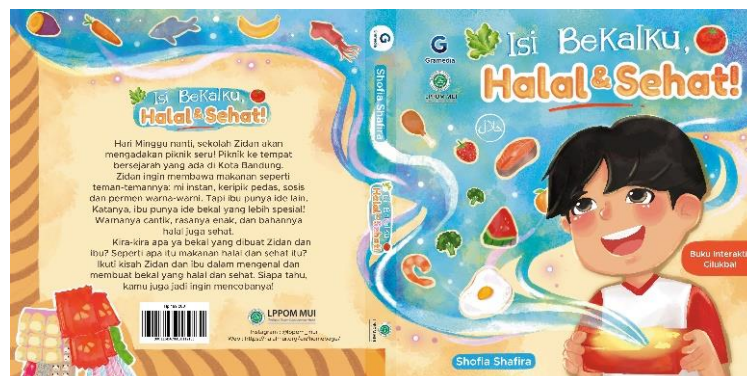
HASIL PERANCANGAN

Desain Karakter



Gambar 1 Desain karakter
Sumber: Shafira, 2025

Desain Sampul



Gambar 2 Desain sampul
Sumber: Shafira, 2025

Media Utama



Gambar 3 Buku ilustrasi interaktif cilukba
Sumber: Shafira, 2025

Media Pendukung



Gambar 4 Poster
Sumber: Shafira, 2025



Gambar 5 Stiker A5
Sumber: Shafira, 2025



Gambar 6 Resep
Sumber: Shafira, 2025



Gambar 7 Tote bag belanja
Sumber: Shafira, 2025



Gambar 8 Apron ibu dan anak
Sumber: Shafira, 2025



Gambar 9 Magnet kulkas
Sumber: Shafira, 2025



Gambar 10 Desain kotak bekal
Sumber: Shafira, 2025



Gambar 11 Desain tampak depan dan belakang botol minum
Sumber: Shafira, 2025

SIMULASI



Gambar 12 Simulasi hasil perancangan
Sumber: Shafira, 2025

Simulasi dilakukan pada tanggal 19 Juni 2025 di area Masjid Syamsul Ulum, Telkom University. Anak-anak Sekolah Dasar yang ditemui bervariasi, namun diutamakan yang berusia 8–10 tahun. Penulis memberikan buku kepada anak-anak untuk dibaca secara langsung. Beberapa anak terlihat malu-malu untuk memegang buku, sehingga penulis membantu membuka dan membacakan halamannya. Respons awal yang diberikan cukup positif, ditunjukkan dengan ketertarikan terhadap visual sampul. Anak-anak dapat langsung mengenali gambar-gambar yang berkaitan dengan materi tentang makanan halal, haram, dan thoyyib. Beberapa dari mereka juga memberikan tanggapan yang baik terhadap ilustrasi di beberapa halaman, terutama pada bagian interaktif dan cerita perjalanan ke Gedung Sate karena ada anak yang belum pernah mengunjungi tempat tersebut. Bahkan, salah satu anak sempat meminta izin untuk membaca ulang buku sebelum ditutup.



Gambar 13 Tes pemahaman makanan halal dan thoyyib
Sumber: Shafira, 2025

Setelah sesi membaca, dilakukan tes pemahaman menggunakan papan magnet yang berisi gambar bahan makanan yang sama seperti di dalam buku. Hasil simulasi menunjukkan bahwa anak-anak memahami perbedaan antara makanan halal dan haram, serta mengenali karakteristik makanan yang thoyyib.

KESIMPULAN

Buku ilustrasi ini dirancang untuk mengenalkan konsep makanan halal dan thoyyib kepada anak-anak muslim usia 8–10 tahun yang duduk di bangku sekolah dasar, dengan menggunakan pendekatan naratif yang dekat dengan keseharian anak melalui cerita tentang kegiatan piknik sekolah. Proses perancangan dimulai dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan survei. Data yang dikumpulkan mencakup aktivitas anak-anak di sekolah, jenis makanan yang mereka konsumsi, serta pola edukasi yang diberikan orang tua terkait makanan sehat dan halal. Informasi tersebut diolah menjadi narasi dan referensi visual yang menjadi dasar pengembangan isi buku. Hasil analisis dituangkan dalam bentuk cerita yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak, kemudian disusun dalam *storyboard* lengkap dengan sketsa ilustrasi yang mendukung alur cerita. Buku ini juga dilengkapi fitur interaktif untuk mengemas

materi dengan menarik sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu anak, serta pewarnaan akhir yang memperkuat daya tarik visual.

Berdasarkan tanggapan dari anak-anak sebagai pembaca, perancangan buku ini berhasil memperkenalkan konsep makanan halal dan thoyyib secara sederhana dan menarik. Anak-anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai bahan makanan serta kriteria jajan yang halal dan baik untuk dikonsumsi. Berdasarkan proses perancangan tersebut, disarankan agar pengembangan selanjutnya lebih mendalami aktivitas serta kebiasaan konsumsi makanan dan jajanan anak sekolah dasar, serta memperkuat aspek naratif agar penyampaian pesan lebih efektif dan mudah dipahami oleh anak-anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Bappeda Jabar. (2019). *Rankhir RPJPD Kab Bandung 2005-2025*.
- Chairil Hidayat, E., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). *PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK EDUKASI ANAK USIA 9-12 TAHUN DI SDN 107 PALEDANG BANDUNG*.
- Ekayanti Komang, Swanti I, & Artha I. (2019). *Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Sosialisasi Mengenai Doa Sehari-Hari*. <http://www.lspr.edu/>
- Eni Purwani, & Muwakhidah. (2016). *PENINGKATAN PENGETAHUAN ANAK SD MELALUI EDUKASI GIZI TENTANG MAKANAN JAJANAN SEHAT DAN GIZI SEIMBANG DENGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DI SD TIYARAN 01 DAN 03 SUKOHARJO*. *Warta LPM*.
- Ikatan Penerbit Indonesia. (2022, June). *PEDOMAN PERJENJANGAN BUKU*. <https://www.lkapi.org/wp-content/uploads/2022/06/Pedoman-Perjenjangan-Buku-Pusat-Perbukuan-BSKAP.pdf>.
- Iklima, N. (2017). *Gambaran Pemilihan Makanan Jajanan Pada Anak Usia Sekolah Dasar*.
- Kemenkes RI. (2024, June 28). *Isi Piringku, Pola Makan dan Hidup Lebih Sehat*. <https://ayosehat.kemkes.go.id/isi-piringku-kebutuhan-gizi-harian-seimbang>.
- LPPOM MUI. (2023). *Event LPPOM MUI*. <https://halalmui.org/event/>.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *TAHAPAN PERKEMBANGAN ANAK DAN PEMILIHAN SASTRA ANAK*. Cakrawala Pendidikan.
- Prasetyo, M. E. (2022). *DESIGN OF THE INTERACTIVE ILLUSTRATION BOOK "LET'S PLAY HIDE AND SEEK" FOR CHILDREN AGED 3+*. *DeKaVe*, 15(2), 149–164. <https://doi.org/10.24821/dkv.v15i2.7398>
- Ramadhani, Z., & Dwanda Putra, L. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA MOVABLE BOOK INTERAKTIF BUDAYA HIDUP SEHAT BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*.

- Sinamo, J., & Herawati, J. (2023). MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN BUKU CERITA BERGAMBAR. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual* (D. W. Soewardikoen, Ed.). PT KANISIUS.
- Trimansyah, B. (2020). *Panduan_Penulisan_Buku_Cerita_Anak*.
- Wulandari, T. T. (2016). *PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN METODE VISUAL AIDS TERHADAP SIKAP TENTANG JAJANAN SEHAT PADA SISWA KELAS V DI SDN NOGOTIRTO SLEMAN YOGYAKARTA*.