

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOKLET* DAN VIDEO SEBAGAI PENGUATAN KARAKTER HIDUP BERSIH DAN SEHAT

Lutfin Andyana Rehusisma<sup>1</sup>, Sri Endah Indriwati<sup>2</sup>, Endang Suarsini<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Biologi-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup>Pendidikan Biologi-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

---

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 17-5-2017

Disetujui: 20-9-2017

---

### Kata kunci:

video;  
booklet;  
character';  
live clean and healthy;  
video;  
booklet;  
karakter;  
hidup bersih dan sehat

---

## ABSTRAK

**Abstract:** This study aims to develop learning media *booklets* and videos of clean and healthy life characters using the ADDIE model (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The average percentage of *booklet* validation is 100% and the video is 96.89%. The result of validation by the media expert including the category is very valid. The result of the average practicality test *booklet* media is 98,90% and the video is 97,50% which is very valid category. The result of the large group test based on the paired T-test and the wilcoxon rank test showed the literate knowledge of the people in each kecamatan with  $p(0.00) < 0.05$ , meaning that knowledge increased significantly, in the illiterate people in Kecamatan Bantul,  $p > 0.05$  means knowledge increased insignificantly, while in other sub-districts had a value of  $p < 0.05$  which means a significant increase.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *booklet* dan video karakter hidup bersih dan sehat dengan menggunakan model ADDIE yaitu (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Persentase rata-rata validasi *booklet* sebesar 100% dan video sebesar 96,89%. Hasil validasi oleh ahli media termasuk kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan rata-rata media pembelajaran *booklet* sebesar 98,90% dan video sebesar 97,50% yang termasuk kategori sangat valid. Hasil uji kelompok besar berdasarkan hasil Uji-T berpasangan dan *wilcoxon rank test* menunjukkan pengetahuan masyarakat yang melek huruf pada setiap kecamatan dengan  $p(0.00) < 0.05$ , artinya pengetahuan meningkat secara signifikan, pada masyarakat buta huruf di Kecamatan Bantul diperoleh  $p > 0.05$  artinya pengetahuan meningkat secara tidak signifikan, sedangkan pada kecamatan lain memiliki nilai  $p < 0.05$  yang artinya mengalami peningkatan secara signifikan.

---

### Alamat Korespondensi:

Lutfin Andyana Rehusisma  
Pendidikan Biologi  
Pascasarjana Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang 5 Malang  
E-mail: lutfinandyanioum@rocketmail.com

---

Hidup bersih dan sehat merupakan salah satu program Pemerintah Daerah, sesuai dengan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 2269 tahun 2011. Berdasarkan peraturan tersebut menyatakan bahwa pembangunan kesehatan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, kemauan, dan kemampuan hidup sehat bagi setiap orang agar terwujud derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya dengan memberdayakan dan mendorong peran aktif masyarakat dalam segala bentuk upaya kesehatan. Faktor-faktor penentu dalam hidup sehat menurut WHO & *United Nation High Commissioner for Human Rights* (2008) yaitu makanan yang sehat, perumahan yang memadai, kondisi lingkungan yang sehat, pendidikan dan informasi terkait kesehatan. Hidup bersih dan sehat berkaitan dengan sikap, motivasi dan keterampilan dalam mengembangkan kesehatan pada lingkungan masyarakat, kondisi ini ditandai dengan keadaan masyarakat yang berkarakter, berperilaku sehat, dan hidup dalam lingkungan sehat, serta adanya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai hidup sehat (Indriwati, 2015).

Berdasarkan pernyataan Indriwati (2015), hidup bersih dan sehat berkaitan dengan sikap. Sikap yang dilakukan berulang-ulang akan berdampak menjadi sebuah perilaku yang dinamakan kebiasaan, sikap juga akan mempengaruhi perilaku tertentu (Suharyat, 2009). Menurut Anderson & Krathwhol (2001) sikap yang termasuk dalam ranah afektif memiliki kategori dari tingkatan dasar ke tingkat yang kompleks, secara berurutan dari dasar hingga kompleks yaitu *behaviour* (kebiasaan), *responding* (jawaban), *valuing* (penilaian), *organization* (organisasi), dan *characterization* (karakteristik). Karakter merupakan cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama dalam lingkup keluarga dan masyarakat yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan (Samani & Hariyanto, 2013). Berdasarkan hasil studi

pendahuluan dengan menggunakan lembar instrument Karakter Hidup Bersih dan Sehat pada enam kecamatan yaitu Kecamatan Poncokusumo, Kecamatan Bantur, Kecamatan Tumpang, Kecamatan Pujon, Kecamatan Turen dan Kecamatan Wagir dapat dinyatakan dalam persentase bahwa karakter hidup bersih dan sehat pada masing-masing kecamatan yaitu Kecamatan Poncokusumo dengan persentase sebesar 58,33%, Kecamatan Bantur dengan persentase sebesar 60,98%, Kecamatan Tumpang dengan persentase sebesar 60,97%, Kecamatan Pujon dengan persentase sebesar 57,55%, Kecamatan Turen dengan persentase sebesar 63,08%, dan Kecamatan Wagir dengan persentase sebesar 57,86%. Angka persentase dari masing-masing Kecamatan menunjukkan angka dari nilai-nilai karakter hidup bersih dan sehat yang masih di bawah kriteria dan terbilang kurang baik serta sejauh ini belum ada penyuluhan atau sosialisasi dari dinas kesehatan atau pihak kecamatan terkait program hidup bersih dan sehat dengan menggunakan media yang menunjang sehingga masyarakat masih belum mengetahui perilaku dan karakter hidup bersih dan sehat dalam meningkatkan kualitas diri.

Solusi dari permasalahan tersebut yaitu adanya media pembelajaran yang mampu mengakomodasi hidup bersih dan sehat pada masyarakat di Kabupaten Malang dengan media pembelajaran *booklet* dan video. *Booklet* adalah media pendidikan berbentuk buku kecil yang berisi tulisan, gambar atau kedua-duanya (Efendi & Makhfudli, 2009). Penyajian *booklet* yang menggunakan banyak gambar dan warna memberikan tampilan yang menarik (Pralisaputri, dkk, 2016). Pengembangan *booklet* ditujukan pada masyarakat yang melek huruf, menurut Efendi & Makhfudli (2009) menyatakan bahwa sasaran *booklet* adalah masyarakat yang dapat membaca, sedangkan untuk masyarakat yang buta huruf maka dikembangkan media pembelajaran berupa video. Video termasuk dalam audio-visual yang dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya. Penggunaan video membuat pesan yang ditampilkan lebih dipahami secara utuh dan sederhana karena memberikan gambaran nyata yang terjadi di kehidupan ataupun lingkungan sehari-hari. Tampilan video menjadi daya tarik sehingga mampu mempertahankan perhatian seseorang selama video diputar (Primavera, 2014).

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Branch, 2009) dengan lima tahapan yaitu (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Pengembangan media video dan *booklet* serta uji coba kelompok kecil (*Small Group Trial*) termasuk dalam tahapan *development*. Uji coba kelompok kecil menurut ADDIE berjumlah sekitar 8-20 orang. Pelaksanaan penelitian penerapan *booklet* dan video di uji cobakan pada 21 orang dari 7 desa dalam 6 kecamatan sehingga masing-masing desa berjumlah 3 orang, sedangkan untuk uji coba kelompok besar dengan jumlah 15 pada masing-masing desa. Masyarakat dalam penelitian ini adalah masyarakat ekonomi rendah yang tergolong dari masyarakat melek huruf dan masyarakat buta huruf.

Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari komentar dan saran ahli media video dan *booklet*, sedangkan kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang diberikan pada validator dan hasil kepraktisan (uji coba kelompok kecil) masyarakat serta hasil tes pengetahuan masyarakat dengan menggunakan Uji T. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan *booklet* dan video adalah angket lembar validasi, angket lembar uji coba skala kecil, dan soal pengetahuan masyarakat terkait hidup bersih dan sehat. Teknik analisis data meliputi analisis data validasi ahli media video dan *booklet*, analisis data angket kepraktisan (uji coba kelompok kecil) masyarakat, dan analisis data tes pengetahuan masyarakat. Evaluasi pada analisis data hasil validasi dengan menggunakan rumus yang dirujuk dari Akbar (2013:82) sebagai berikut.

$$V. ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

Keterangan:

*V. ah* : validasi ahli

*Tse* : total skor empirik yang dicapai

*Tsh* : total skor yang diharapkan

Hasil perhitungan persentase masing-masing komponen agar dapat memberikan makna dalam pengambilan keputusan dalam merevisi media pembelajaran *booklet* dan video digunakan kriteria yang tertera pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Validitas dan Angket Respon Masyarakat dalam Pengambilan Keputusan Produk Media Pembelajaran *Booklet* dan Video**

Skor Persentase (%)	Tingkat Kriteria	Keterangan
90—100	Sangat valid	Produk media pembelajaran sangat valid tanpa revisi
80—89	Valid	Produk media pembelajaran valid dan sedikit revisi
70—79	Cukup valid	Produk media pembelajaran cukup valid dan perlu revisi
60—69	Kurang valid	Produk media pembelajaran kurang valid dan revisi sebagian
Kurang dari 60%	Sangat kurang	Produk media pembelajaran sangat kurang valid dan revisi total

(Sumber: Adaptasi Sudjana, 2012)

**HASIL**  
**Data Uji Validitas**

**Tabel 2. Ringkasan Hasil Validasi Media *Booklet* Karakter Hidup Bersih & Sehat**

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Aspek	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Interpretasi
1.	Teknik penyajian	4	16	16	100%	Sangat valid
2.	Pendukung penyajian materi	4	16	16	100%	Sangat valid
3.	Komponen penyajian	13	52	16	100%	Sangat valid
4.	Pengembangan materi	2	8	52	100%	Sangat valid
Rata-Rata Persentase skor perolehan					100%	Sangat valid

**Tabel 3. Ringkasan Hasil Validasi Media Video Karakter Hidup Bersih & Sehat**

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Aspek	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Interpretasi
1.	Konsistensi	4	16	16	100%	Sangat valid
2.	Kelayakan kegrafisan	7	28	27	96,43%	Sangat valid
3.	Komponen penyajian	13	52	49	94,23%	Sangat valid
Rata-Rata Persentase Skor Perolehan					96,89%	Sangat valid

Hasil validasi pada *booklet* (Tabel 2) karakter hidup bersih dan sehat diperoleh rata-rata 100% pada aspek teknik penyajian, pendukung penyajian materi, komponen penyajian, dan pengembangan materi yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil validasi pada video (Tabel 3) karakter hidup bersih dan sehat pada aspek konsistensi diperoleh persentase sebesar 100%, kelayakan kegrafisan sebesar 96,43%, dan komponen penyajian sebesar 94,23% dan diperoleh rata-rata 96,89% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan skor hasil validasi oleh ahli media maka media pembelajaran *booklet* dan video dapat dilakukan uji coba kelompok kecil (uji kepraktisan).

**Data Uji Kepraktisan**

**Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Skala Kecil (*Small Group Trial*) Enam Kecamatan di Kabupaten Malang pada Media Pembelajaran *Booklet***

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Aspek	Skor Maksimal	Rerata Skor Perolehan	Interpretasi
1.	Fungsi dan Manfaat	4	16	98,21%	Sangat valid
2.	Kelayakan Kegrafisan	4	16	98,51%	Sangat valid
3.	Pengembangan Materi	2	8	100,00%	Sangat valid
Rata-Rata Persentase Skor Perolehan				98,90%	Sangat valid

**Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Skala Kecil (*Small Group Trial*) Enam Kecamatan di Kabupaten Malang pada Media Pembelajaran Video**

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Aspek	Skor Maksimal	Rerata Skor Perolehan	Interpretasi
1.	Artistik dan Estetika	5	20	96,90%	Sangat valid
2.	Fungsi dan Manfaat	5	20	98,10%	Sangat valid
Rata-Rata Persentase Skor Perolehan				97,50%	Sangat valid

Hasil kepraktisan media pembelajaran *booklet* pada enam kecamatan di Kabupaten Malang pada aspek fungsi dan manfaat diperoleh persentase sebesar 98,21%, kelayakan kegrafisan sebesar 98,51%, dan pengembangan materi sebesar 100%, maka rata-rata hasil uji coba *booklet* pada kelompok kecil sebesar 98,90%. Pada media pembelajaran video pada aspek estetika diperoleh persentase sebesar 96,90% dan aspek fungsi & manfaat sebesar 98,10%, maka rata-rata hasil uji coba video pada kelompok kecil diperoleh rata-rata sebesar 97,50%, persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid sehingga tidak perlu revisi.

**Tabel 6. Hasil Uji T Berpasangan dan *Wilcoxon Rank Test* (Masyarakat Melek Huruf di Setiap Kecamatan)**

Kecamatan	Selisih		df	t	p
	M	SD			
Tumpang	12.582	4.463	20	12.918	0.00
Turen	9.873	4.255	21	10.883	0.00
Pujon	17.005	7.652	20	10.183	0.00
Wagir	12.497	4.984	19	11.213	0.00
Poncokusumo (Argosuko)	11.522	3.806	21	14.199	0.00
Poncokusumo (Ngadas)	11.976	4.069	19	13.162	0.00
Bantur	13.631	6.002	21	10.652	0.00

**Tabel 7. Hasil Uji T Berpasangan dan Wilcoxon Rank Test (Masyarakat Buta Huruf di Setiap Kecamatan)**

Kecamatan	Selisih		df	t	z	P
	M	SD				
Tumpang	22.320	6.760	3	6.603	-	0.007
Turen	13.097	2.066	2	10.975	-	0.008
Pujon	11.608	6.097	2	3.807	-	0.032
Wagir	14.282	4.376	4	7.297	-	0.002
Poncokusumo (Argosuko)	10.720	3.570	2	5.201	-	0.035
Poncokusumo (Ngadas)	15.718	4.070	4	8.635	-	0.001
Bantur	20.240	10.305	2	3.402	0.667	0.077

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran pembelajaran bermanfaat untuk memperkuat pembelajaran, memotivasi pebelajar dan melakukan pembelajaran secara nyata (Ngure, dkk, 2014). Seorang pendidik harus mengembangkan, memanfaatkan pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman serta kreativitas dalam menciptakan lingkungan belajar yang diperlukan oleh pebelajar dengan memanfaatkan media pembelajaran (Benson & Odera, 2013). Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa *booklet* dan video. *Booklet* merupakan media pembelajaran yang termasuk dalam kelompok media cetak yang memiliki paling sedikit lima halaman dan paling banyak empat puluh delapan halaman tetapi tidak termasuk dalam hitungan sampul, yang dijilid di bagian tengah sekaligus dengan sampulnya dan desain yang menarik (Pralisaputri, Soegiyanto & Muryani, 2016; Satmoko & Astuti, 2002). *Booklet* bisa dibaca semua kalangan, tidak ribet, mudah dibawa dan disimpan (Ferdiana, 2016), sedangkan video adalah media pembelajaran penyampai pesan termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar (Purwanti, 2015).

Pada media pembelajaran *booklet* dan video hidup bersih sehat memuat nilai-nilai karakter yaitu gaya hidup sehat, disiplin, jujur, religious, berpikir logis, kreatif & inovatif, peduli lingkungan, dan peduli sosial. Karakter merupakan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku (Aeni, 2014). Gaya hidup sehat pada *booklet* dan video memberikan penguatan mengenai memasak air sebelum diminum, mencuci tangan dengan sabun, menggosok gigi dua kali dalam sehari, membersihkan rumah dan halaman rumah, mencuci buah dan sayur, serta mencuci ikan dan daging sebelum dimasak. Nilai karakter disiplin pada *booklet* dan video memberikan penguatan mengenai disiplin dalam menggosok gigi yang dilakukan dalam dua kali sehari, menyapu rumah dua kali sehari, membersihkan halaman rumah minimal satu kali dalam sehari dan menyiram tanaman dua kali dalam sehari. Nilai karakter religious pada *booklet* dan video memberikan penguatan yaitu memanfaatkan tumbuhan wanafarma yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan obat dan tidak ada ciptaan Tuhan yang sia-sia. Nilai karakter berpikir logis, kreatif dan inovatif pada *booklet* dan video memberikan penguatan mengenai pemanfaatan simplisia daun salam untuk mengobati diare. Nilai karakter peduli sosial pada *booklet* dan video memberikan penguatan mengenai saling berbagi terhadap sesama pada tumbuhan wanafarma yang dimiliki. Peduli lingkungan pada *booklet* dan video memberikan penguatan mengenai menanam dan merawat tanaman yang dimilikinya. Nilai Karakter jujur pada *booklet* dan video memberikan penguatan mengenai pemilihan dan pemilahan pada bahan makanan yang akan digunakan sebagai masakan.

Pembangunan karakter menempatkan pendidikan sebagai salah satu strategi dasar dalam pelaksanaan dilakukan secara koheren dengan beberapa strategi yang mencakup sosialisasi atau penyadaran, pemberdayaan, dan pembudayaan (Rachmah, 2013). Upaya dan semangat pebelajar dalam membudayakan karakter akan menciptakan lingkungan yang nyaman dan kondusif dalam belajar (Hanib, dkk, 2017). Pengembangan nilai karakter pada pebelajar diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat yang religius dan kreatif (Ainiyah, 2013), selain itu sikap peduli lingkungan perlu ditanamkan agar pebelajar atau masyarakat lebih menghargai dan menjaga ciptaan Tuhan (Puspitasari, dkk, 2016). Aspek sikap tidak diajarkan melainkan dibiasakan, diinternalisasikan dalam diri sebagai fondasi untuk berpikir dan bertindak (Ilham, dkk, 2016).

Media pembelajaran *booklet* dan video yang digunakan dalam sosialisasi pada masyarakat melek huruf dan masyarakat buta huruf di setiap kecamatan (Kecamatan Tumpang, Turen, Pujon, Wagir, Poncokusumo, dan Bantur) diperoleh hasil  $p(0.00) < 0.05$ , artinya pengetahuan meningkat secara signifikan. Peningkatan hasil pengetahuan masyarakat dikarenakan media pembelajaran merupakan sarana untuk memvisualisasikan proses belajar yang sering juga dipakai dalam pengajaran (Supardi, dkk, 2012), sedangkan pada masyarakat buta aksara pada Kecamatan Tumpang, Turen, Pujon, Wagir, dan Poncokusumo diperoleh hasil  $p(0.00) < 0.05$ , yang artinya pengetahuan meningkat secara signifikan, namun pada Kecamatan Bantur diperoleh hasil  $p(0.00) > 0.05$ , yang artinya pengetahuan meningkat, tetapi tidak signifikan. Peningkatan pengetahuan yang tidak signifikan dapat terjadi karena motivasi belajar menyumbang 13% dalam prestasi belajar sehingga mengakibatkan perbedaan konsentrasi dan pengetahuan pebelajar (Adina & Tudor, 2015; Tze & Chou, 2010), selain itu konsentrasi tinggi dapat mempengaruhi sebuah ide atau gagasan dalam aktivitas kognitif (pengetahuan) (Bino, Subashb, & Ramanathan, 2005).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, hasil validasi media pembelajaran video dan *booklet* karakter hidup bersih dan sehat yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat digunakan. Adanya penyuluhan karakter hidup bersih dan sehat dengan menggunakan video dan *booklet* memberikan penguatan dan pengetahuan baru bagi masyarakat.

Sosialisasi kepada masyarakat dengan menggunakan media pembelajaran *booklet* dan video membutuhkan waktu dan tempat yang sesuai, sehingga peneliti juga perlu mempertimbangkan dan mengatur waktu serta menentukan tanggal dan hari dalam pelaksanaan sosialisasi sehingga proses sosialisasi dapat berjalan lancar dan media pembelajaran *booklet* dan video yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan untuk sosialisasi yang terkait dengan karakter hidup bersih dan sehat pada lingkup ibu PKK, perangkat desa dan masyarakat yang lebih luas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adina, A. C., & Tudor, C. 2015. The Students` Emotional Life and Their Attitude toward Mathematics Learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 744—750.
- Aeni, A. N. 2014. Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1 (1):50—58.
- Ainiyah, N. 2013. Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Ulum* 13 (1):25—38.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Sudjana.
- Anderson, L., & Krathwohl, D. A. 2001. *Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Benson, A., & Odera, F. 2013. Selection and use of Media in Teaching Kiswahili Language in Secondary Schools in Kenya. *International Journal of Information and Communication Technology Research*, 3 (1):12—18.
- Bino, P. G. D., Subashb, S., & Ramanathan, A. 2005. Concentration in Knowledge Output: A case of Economics Journals. *Journal of Comparative Economics*, 2 (2):261—279.
- Efendi, F., & Makhfudli. 2009. *Keperawatan Kesehatan Komunitas: Teori dan Praktik dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba
- Ferdiana., Mimien Heni Irawati Al-Mudhar., & Suhadi. 2016. Pengembangan *Booklet* Program Kawasan Rumah Pangan Lestari dan Pengaruhnya terhadap Pengetahuan Lingkungan Masyarakat di Kota Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, (Online) 1 (7):1261—1264, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6527/2788>, diakses 25 April 2017).
- Hanib, M. T., Suhadi., & Sri Endah Indriwati. 2017. Penerapan Pembelajaran *Process Oriented Guided Inquiry Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Karakter Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*. (Online), 2 (1):22—31, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/8381/4027>, diakses 25 April 2017).
- Ilham, M. J., Muakibatul Hasanah., & Yuni Pratiwi. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) Bermuatan Nilai Karakter terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Humaniora*. (Online), 4 (3):121—131, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jph/article/view/8215/3761>, diakses 25 April 2017).
- Indriwati, S. E. 2015. Pengembangan Model Pendidikan Karakter Nilai-Nilai Hidup Sehat Melalui Pemanfaatan Potensi Wanafarma Untuk Meningkatkan Mutu Kesehatan Masyarakat Miskin di Kabupaten Malang. Makalah di sajikan dalam *International Conference on Ocean Environment and Ecotoxycology* (ICOEE) 20—24 Oktober di Universitas Brawijaya, Malang.
- Kementrian Kesehatan RI. 2011. *Pedoman Pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)*. (Online), ([http://www.promkes.depkes.go.id/dl/pedoman\\_umum\\_PHBS.pdf](http://www.promkes.depkes.go.id/dl/pedoman_umum_PHBS.pdf), diakses 25 Mei 2016).
- Ngure, G., Begi, N., Kimani, E., & Mweru, M. 2014. Utilization of Instructional Media for Quality Training in Pre-Primary School Teacher Training Colleges in Nairobi County, Kenya. *Researchjournali's Journal of Education*, 2(2): 1-22
- Pralisaputri, K. R., Soegiyanto, H., & Muryani, C. 2016. Pengembangan Media *Booklet* Berbasis SETS Pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam Untuk Kelas X SMA. *Jurnal GeoEco*, 2 (2):147—154.
- Primavera, I. R. C., & Suwarna, I. P. 2014. Pengaruh Media Audio-Visual (Video) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Konsep Elastisitas. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 11 September 2014*.
- Purwanti, B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model *Assure*. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3 (1):42—47.
- Puspitasari, E., Sumarmi., Ach. Amirudin. 2016. Integrasi Berpikir Kritis dan Peduli Lingkungan Melalui Pembelajaran Geografi dalam Membentuk Karakter Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*. (Online) 1 (2):122—126, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6106/2568>, diakses 25 April 2017).
- Rachmah, H. 2013. Nilai-Nilai Dalam Pendidikan Karakter Bangsa yang Berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. *E-Journal WIDYA Non-Eksakta*, 1(1):7—14.
- Samani, M., & Hariyanto. 2013. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Rosdakarya: Bandung.

- Satmoko, S., & Astuti, H.T. 2006. Pengaruh Bahasa Booklet Pada Peningkatan Pengetahuan Peternak Sapi Perah tentang Inseminasi Buatan di Kelurahan Nongkosawit, Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. *Jurnal Penyuluhan*, 2 (2):78—82.
- Suharyat, Y. 2009. Hubungan Antara Sikap, Minat dan Perilaku Manusia. *Region*, 1 (3):1—19.
- Tze, P., & Chou, M. 2010. Attention drainage effect: How background music effects Concentration in Taiwanese College Students. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 10 (1):36—46.
- WHO & United Nation High Commissioner for Human Rights. 2008. *The Right to Health*. Geneva: Printed at United Nations.