



## PENDAMPINGAN PEMBUATAN BONEKA JARI BERBAHAN DASAR LIMBAH PUNTUNG ROKOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SMB MULYA DHARMA

Sukanto<sup>1</sup>, Rini Setiani<sup>2</sup>, Ariek Devin Samanta<sup>3</sup>, Rakay Indramayapanna<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya Tangerang Banten

Email: [mailkanto23@gmail.com](mailto:mailkanto23@gmail.com)<sup>1</sup>, [rsetiani271@gmail.com](mailto:rsetiani271@gmail.com)<sup>2</sup>, [devinsamanta@gmail.com](mailto:devinsamanta@gmail.com)<sup>3</sup>, [rakayindra@stbn-sriwijaya.ac.id](mailto:rakayindra@stbn-sriwijaya.ac.id)<sup>4</sup>

### ABSTRAK

Media pembelajaran boneka jari berbahan dasar limbah puntung rokok merupakan media pembelajaran yang bentuknya 3D yang dapat menjadi alat peraga yang sifatnya konkret dan dapat mempermudah pemahaman siswa. Dengan adanya program ini bertujuan untuk pendampingan pembuatan boneka jari berbahan dasar limbah puntung rokok bagi pendidik SMB Mulya Dharmma sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program ini dilakukan melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan pembuatan proposal, observasi lapangan, wawancara, dokumentasi, dan sosialisasi. Pada tahap pelaksanaan dilakukan pensterilan limbah puntung rokok dan pembuatan boneka jari berbahan dasar limbah puntung rokok. Dan pada tahap evaluasi dilakukan pengisian angket, dimana didapat hasil 85,44. Dari nilai tersebut diketahui tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan program ini cukup tinggi. Dari hasil evaluasi tersebut diketahui bahwa program ini sudah cukup berhasil. Hasil dari program ini yaitu media pembelajaran berupa boneka jari berbahan dasar limbah puntung rokok.

**Kata Kunci:** *Limbah puntung rokok, Media pembelajaran, Boneka jari*

### ABSTRACT

*Finger puppet learning media made from cigarette butt waste is a 3D learning media that can be a concrete teaching tool and can facilitate student understanding. This program aims to assist in making finger puppets made from cigarette butt waste for SMB Mulya Dharmma educators as a learning medium. The method used in the implementation of this program is carried out through three stages, namely the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation stage. In the preparation stage, proposals, field observations, interviews, documentation, and socialization are carried out. At the implementation stage, sterilization of cigarette butt waste and finger puppetry made from cigarette butt waste were carried out. And at the evaluation stage, filling out a questionnaire was carried out, where the results were 85.44. From this value, it is known that the level of participant satisfaction with the implementation of this program is quite high. From the results of the evaluation, it is known that this program has been quite successful. The result of this program is a learning media in the form of finger puppets made from cigarette butt waste.*

**Keywords:** *Cigarette butt waste, Learning media, Finger puppets*

### PENDAHULUAN

Dewasa ini rokok bukanlah barang yang asing di kalangan masyarakat Indonesia, berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) jumlah perokok aktif di Indonesia mencapai rata-rata 27,75% ditahun 2020. Pada tahun 2021, jumlah rata-rata perokok di Indonesia mengalami kenaikan yaitu mencapai 28,03%, sedangkan pada tahun 2022 menurun yaitu menjadi 26,80%. Data tersebut menunjukkan bahwa perokok aktif di Indonesia terbilang cukup tinggi. Khususnya di provinsi Banten, jumlah rata-rata perokok aktif mencapai 31,58% ditahun 2020, pada tahun 2021 mencapai 31,76%, dan pada tahun 2022 yaitu 31,26%. Jika dibandingkan dengan 34 provinsi yang lain, provinsi Banten memiliki jumlah perokok aktif yang terbilang cukup tinggi dari provinsi lainnya. Banyaknya jumlah

perokok aktif di Indonesia khususnya di Provinsi Banten menyebabkan masalah baru berupa pencemaran lingkungan, hal itu karena adanya limbah puntung rokok yang dibuang sembarangan. Zat seperti tar dan nikotin yang terdapat pada gabus puntung rokok dapat berbahaya bagi lingkungan. Namun, apabila diolah dengan baik dan di sterilkan, maka limbah puntung rokok dapat menjadi bahan yang lebih bermanfaat. Proses untuk mensterilkan puntung rokok tersebut dapat dilakukan melalui proses perebusan dan pencucian menggunakan menggunakan cairan alkohol. Menurut Menurut WHO dalam Lestari (2020), suhu 60-70 derajat celcius telah mampu untuk membunuh sebagian besar bakteri, virus, dan protozoa. Kemudian dengan penggunaan alkohol 70% dapat mensterilkan zat-zat yang ada pada puntung rokok. Selain itu, menurut (Central of disease Control an Prevention:2023) alkohol dengan dosis 60% hingga 80% sangat efektif untuk membasmi berbagai macam bakteri dan virus berbahaya. Dengan begitu puntung rokok dapat didaur ulang dan dimanfaatkan sebagai bahan dalam menciptakan sebuah produk, salah satunya adalah sebagai bahan dasar pembuatan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Miarso (2004), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Oemar Hamalik dalam Komalasari (2019), media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pendidikan di sekolah. Menurut Arif S. Sadirman (1984) dalam Septian (2014) berpendapat bahwa, media pembelajaran merupakan segala alat fisik seperti Film, buku, dan kaset yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami materi yang dibahas secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, pendidik juga dapat terbantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Media pembelajaran juga dibedakan menjadi beberapa jenis. Menurut Herry (2007) dalam Karimah (2016) menyatakan bahwa, terdapat tiga jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru di sekolah, yang pertama media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projekted visual) dan media yang luaran dapat diproyeksikan (nonprojekted visual) contohnya seperti film suara, tv, pita video dan lain sebagainya. Yang kedua yaitu media audio, media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya contohnya seperti radio, CD audio, dan kaset. Dan yang ketiga yaitu media audio visual, merupakan kombinasi dari media audio dan media audio visual atau media pandang dengar diantaranya seperti film bisu, slide bisu, foto, miniature dan lain sebagainya. Sedangkan dalam artikel (2023) media pembelajaran dibedakan menjadi 6 macam yaitu: a) media audio, contohnya media audio seperti; radio, telepon, laboratorium bahasa, tape recorder, dan lainnya; b) media visual,

contohnya media visual diam (foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain) dan media visual gerak (proyeksi gerak seperti film bisu dan sebagainya); c) media audio visual, contohnya media audio visual diam (TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara) dan media audio visual gerak (film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lainnya); d) media serbaneka, contohnya papan/board, Media tiga dimensi (model, mock up, dan diorama); realita e) peta dan globe; dan f) gambar/fotografi. Boneka jari sendiri tergolong dalam bentuk media tiga dimensi. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa boneka jari merupakan jenis media pembelajaran berupa media serbaneka.

Hamalik (1986) dalam Arsyad (2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penerapan media pembelajaran dapat membantu pendidik dan juga siswa dalam menjalankan proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu dalam penerapannya hendaknya mempertimbangkan kondisi dan situasi pembelajaran agar media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi secara optimal. Fasilitas dan lingkungan pembelajaran juga menentukan media apa yang cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Dengan fasilitas yang kurang memadai serta aktifitas pembelajaran yang monoton tentunya hal tersebut akan mengurangi semangat belajar siswa. Sehingga siswa menjadi lebih sulit untuk memahami materi pembelajaran.

Seperti yang terjadi di Vihara Mulya Dharma, berdasarkan hasil observasi Sekolah Minggu Buddhis (SMB) Mulya Dharma ini masih kurang dalam segi fasilitas pembelajaran. Hal itu membuat para pendidik menjadi kesulitan dalam merancang kegiatan pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Akibatnya aktivitas pembelajaran menjadi monoton dan siswa menjadi bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan. Pendidik sendiri juga masih berusia remaja di mana mereka juga belum begitu memahami cara penerapan media pembelajaran yang tepat. Kegiatan sekolah minggu Buddhis merupakan aktivitas belajar dan mengajar yang dilakukan oleh agama Buddha khususnya hari minggu di Vihara maupun cetya (PP RI NOMOR 55 Tahun 2007). Dalam proses belajar mengajar siswa sekolah minggu akan diberikan pengetahuan tentang ajaran agama Buddha baik dalam bentuk lagu Buddhis, materi, maupun cerita jataka. Dalam kegiatan sekolah minggu buddhis para siswa rata-rata merupakan anak-anak yang masih berusia 17 tahun kebawah, maka dari itu cerita jataka merupakan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran Sekolah Minggu.

Berdasarkan hasil wawancara bersama dengan Pembina sekolah Minggu Vihara Mulya Dharma, pada Minggu, 22 Mei 2022 para pendidik masih merasa kesulitan menyampaikan materi dalam bentuk kisah misalnya seperti materi kisah-kisah Jataka. Kisah jataka sendiri adalah kumpulan cerita tentang kehidupan lampau sang Buddha ketika Beliau belum terlahir sebagai Sidharta Gautama yang

didalamnya mengandung makna-makna ajaran sang Buddha. Namun, dengan adanya kendala tersebut, aktivitas pembelajaran berupa kisah Jataka tidak pernah dilakukan di SMB (Sekolah Minggu Buddhis) Mulya Dharma. Akibatnya siswa kurang mengenal tentang kisah jataka. Oleh sebab itu, sangat diperlukan pendampingan untuk pembuatan media pembelajaran yang tepat bagi pendidik agar dapat mempermudah mereka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya dalam bentuk kisah jataka.

Dalam penyampaian materi mengenai kisah Jataka dapat digunakan boneka jari sebagai media pembelajaran dalam materi tersebut. Boneka jari ini dapat menstimulus siswa dalam kegiatan belajar yang akan dilakukan. Melalui boneka jari ini siswa dapat memvisualisasikan kisah Jataka yang dibahas. Selain itu mereka juga dapat berinteraksi sosial dengan temannya untuk menkisahkan sebuah kisah Jataka. Oleh karena itu boneka jari ini merupakan media yang tepat untuk menyampaikan materi mengenai kisah Jataka. Menurut M. Riski, dkk. (2021) limbah puntung rokok dapat digunakan untuk menjadi bahan utama dalam pembuatan produk dengan cara didaur ulang. Oleh karena itu, pembuatan boneka jari ini dapat memanfaatkan daur ulang puntung rokok sebagai pengganti dakron dalam pembuatan boneka jari. Pemilihan puntung rokok sebagai pengganti dakron yaitu karena berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, limbah puntung rokok juga ditemukan di sekitar Vihara Mulya Dharma. Penulis juga menemukan limbah puntung rokok di area dekat Vihara Mulya seperti warung sekitar Vihara Mulya Dharma. Oleh karena itu, perlu untuk dilakukan pengolahan limbah puntung rokok menjadi boneka jari untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian limbah puntung rokok yang telah diolah dan disterilkan akan lebih bermanfaat sebagai media pembelajaran di SMB (Sekolah Minggu Buddhis) Mulya Dharma dan mengurangi dampak dari limbah puntung rokok sehingga mencemari lingkungan.

Salah satunya melalui Program Kreativitas Mahasiswa Bidang pengabdian Masyarakat ini, diharapkan dapat membantu mengurangi limbah puntung rokok disekitar Vihara Mulya Dharma sekaligus membantu proses pembelajaran bagi SMB Mulya Dharma dalam pemanfaatan limbah puntung rokok sebagai media pembelajaran kisah jataka bagi Sekolah Minggu Mulya Dharma. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis merasa perlu untuk melakukan pendampingan pembuatan boneka jari berbahan dasar limbah puntung rokok sebagai media pembelajaran bagi SMB Mulya Dharma.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan program pengabdian ini dilakukan selama enam bulan. Pendampingan dilaksanakan pada hari minggu, pukul 09.00-12.00 WIB, dan melewati 3 tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan berbagai persiapan untuk pengumpulan informasi di wilayah yang menjadi sasaran pengabdian, yaitu pendidik dan siswa Sekolah Minggu Buddha, Vihara Mulya Dharma Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Pada tahap ini juga

dilakukan observasi, pendekatan kepada masyarakat, perizinan, hingga penyusunan proposal. Yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan sosialisasi pembina SMB Mulya Dharma mengenai pentingnya media pembelajaran bagi siswa SMB Mulya Dharma. sosialisasi ini dilaksanakan pada Minggu, 13 November 2022. Dan pada minggu tersebut hingga tanggal 27 November 2022 dilakukan proses untuk mempersiapkan alat dan bahan sebagai media pendukung pelaksanaan program pendampingan, di antaranya dengan mengumpulkan limbah puntung rokok dan diolah untuk menghilangkan kandungan zat berbahaya yang terdapat pada puntung rokok tersebut. Pengumpulan limbah puntung rokok dilakukan dengan menitipkan asbak di 3 warung yang ada di sekitar Vihara Mulya dharma. Dan dilanjutkan dengan mempersiapkan tempat pelaksanaan, serta memberikan materi mengenai bagaimana cara pensterilan puntung rokok.

Tahap pelaksanaan dimulai pada tanggal 4 Desember 2022 dengan melakukan pensterilan limbah puntung rokok yaitu dengan menuci gabus puntung rokok yang telah dipisahkan dengan kertasnya, merbus limbah puntung rokok hingga mendidih, dan merendam puntung rokok menggunakan alkohol selama 1 jam serta yang terakhir menjemur gabus puntung rokok hingga kering. Selanjutnya pada 11 Desember 2022 peserta diberikan pengarahan tentang bagaimana cara membuat boneka jari mulai dari pembuatan sketsa, pemotongan kain sesuai pola, menjait kain sesuai pola, dan pengisian gabus puntung rokok. Proses pembuatan boneka jadi dilakukan 2 kali pertemuan hingga tanggal 18 Desember 2022.

Pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi program yang terlaksana pada 25 Desember 2022, dimana pada tahap ini dilakukan implementasi hasil pembuatan boneka jariberbahan dasar limbah puntung rokok sebagai media pembelajaran serta mengevaluasi program yang berjalan, sejauh mana keberhasilan dan kendala apa saja yang menghambat sehingga program tidak berjalan, seperti mengevaluasi sejauh mana keberhasilan pendampingan pembuatan boneka jari dan bagaimana penguasaan pendidik dalam menggunakan boneka jari sebagai media pembelajaran yang sudah di dapat dalam beberapa bulan. Untuk mengetahui tingkatan pemahaman pendidik sekolah minggu Vihara Mulya Dharma terhadap program pelatihan ini, penulis menggunakan angket yang berisi pernyataan mengenai program pengabdian masyarakat dan untuk keberlanjutannya. Pertanyaan diajukan yang kemudian di jawab oleh responden.

No	Aspek	Skor				
1	Manfaat Pembuatan Boneka Jari					
2	Manfaat adanya pendampingan Pembuatan Boneka Jari					
3	Kualitas hasil pembuatan Boneka Jari					
4	Proses penyampaian cara pembuatan Boneka Jari oleh kelompok PKM					
5	Kesesuaian materi					

	dengan masalah yang ada					
6	Kesiapan kelompok dalam menyiapkan materi					
7	Kesesuaian pendampingan dengan masalah yang terjadi					
8	Kelengkapan peralatan sesuai dengan kebutuhan					
9	Kesesuaian hasil dari program Pembuatan Boneka Jari					
10	Pemahaman pendidik SMB setelah menggunakan Boneka Jari sebagai media pembelajaran					

Keterangan:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$TS = \frac{ST}{SI} \times 100$$

Keterangan:

TS = Tingkat Skor

SI = Skor ideal

ST = Skor Total

Adapun kriteria kepuasan peserta maupun keberhasilan peserta sebagai berikut:

81-100 = Sangat Baik

61-80 = Baik

41-60 = Cukup

21-40 = Kurang

1-20 = Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Program ini merupakan pengembangan kreativitas mahasiswa bidang pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk membantu proses mengajar pembina sekolah minggu Vihara Mulya Dharma, Tangerang. Wujud dari program ini berupa pendampingan pembuatan boneka jari berbahan dasar limbah puntung rokok sebagai media pembelajaran yang ditujukan kepada pendidik sekolah minggu Vihara Mulya Dharma. Penggunaan gabus puntung rokok sebagai bahan dasar isian boneka jari dimaksudkan agar peserta memiliki kepedulian terhadap lingkungan serta mampu mengembangkan kreatifitas dalam

mengajar. Melalui penggunaan boneka jari sebagai media pembelajaran diharapkan mampu menstimulus pemahaman siswa sekolah minggu buddha Vihara Mulya Dharma dalam proses pembelajaran seperti contohnya dalam cerita jataka, karena boneka jari sebagai media pembelajaran merupakan salah satu alternatif dalam memvisualisasikan materi pembelajaran berupa cerita jataka.

Pendampingan pembuatan boneka jari ini berlangsung selama enam bulan dengan pertemuan secara tatap muka atau langsung selama 6 kali dengan melibatkan 25 orang yang terdiri dari pendidik dan siswa sekolah minggu jenjang SMP dan SMA Vihara Mulya Dharma.



Gambar 1 sosialisasi program pengabdian

Program ini dilaksanakan di Vihara Mulya Dharma, Tangerang. Proses penjadwalan dan pelaksanaan menyesuaikan kondisi yang ada serta melalui kesepakatan antara kedua pihak, yakni kelompok pengabdian masyarakat dan pengurus sekolah minggu buddha Vihara Mulya Dharma, Tangerang.



Gambar 2 dokumentasi kegiatan

Hasil dari program kegiatan pendampingan pembuatan boneka jari ini menunjukkan hasil yang baik. Responden peserta selama mengikuti kegiatan sangat antusias, terlihat dengan kehadiran peserta yang stabil. Terlihat adanya kemajuan oleh peserta dalam memahami pembuatan dan penggunaan boneka jari. Pendidik dan siswa sekolah minggu sudah mampu untuk membuat dan mengguakan boneka jari serta melalui puntung rokok sebagai bahan dasar mampu untuk menumbuhkan rasa kepedulian terhadap lingkungan.



Gambar 3 Dokumentasi Hasil Program

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL	SKOR
1	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	46	92
2	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	46	92
3	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	45	90
4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	45	90
5	3	4	5	4	4	5	4	4	4	3	40	80
6	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	37	74
7	4	4	3	4	4	3	3	4	5	4	38	76
8	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	44	88
9	4	3	4	5	4	3	4	4	5	4	40	80
10	5	4	3	5	4	4	3	4	4	2	38	76
11	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	47	94
12	4	4	5	3	4	3	4	4	5	4	40	80
13	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	47	94
14	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	46	92
15	5	4	3	4	4	5	5	4	4	4	42	84
16	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	45	90
17	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	47	94
18	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	45	90
19	4	4	4	5	5	3	5	4	5	4	43	86
20	5	5	3	5	4	5	4	4	4	5	44	88
21	5	4	3	3	4	5	5	4	4	4	41	82
22	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	39	78
23	4	3	3	5	5	4	4	4	5	4	41	82
24	4	3	4	4	5	4	3	3	4	4	38	76

25	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	44	88
<b>Total Keseluruhan</b>											1068	2136
<b>Rata-Rata</b>											42,72	85,44

Tabel 3.1 angket evaluasi program

## KESIMPULAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat pendampingan pembuatan boneka jari berbahan dasar limbah puntung rokok bagi SMB Vihara Mulya Dharma mendapat hasil sebagai berikut; (1) Selama enam bulan pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan perkembangan dalam memahami konsep serta praktiknya. Peserta mampu membuat serta memiliki rasa kepedulian terhadap lingkungan dan mengikuti kegiatan dengan baik. Peserta dapat menyiapkan alat dan bahan sendiri sehingga mereka mampu untuk membuat boneka jari secara mandiri dan; (2) Responden peserta terhadap pelaksanaan program sebagaimana dalam evaluasi menunjukkan kepuasan dengan skor 85,44. Berdasarkan skor tersebut dapat diketahui bahwa peserta sangat puas terhadap pelaksanaan pengabdian masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abdul Karim H. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Anonim. 2013. *Pengertian, manfaat, jenis dan pemilihan media pembelajaran*. Tersedia pada: <http://www.asikbelajar.com/2013/09/pengertian-manfaat-jenis-dan-pemilihan.html>
- Anonim. 2015. Definisi atau Pengertian Media Pembelajaran menurut ahli. Tersedia pada: <http://www.definisipengertian.com/2015/10/definispengertian-media-pembelajaranahli.html>
- Anonim. 2022. *Kelola Puntung Rokokmu*. Tersedia pada: <https://pslh.ugm.ac.id/kelola-puntung-rokokmu/>
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bps.go.id (2023) Persentase Merokok Pada Penduduk Umur  $\geq$  15 Tahun Menurut Provinsi (Persen), 2020-2022. Diakses pada 20 April 2023, dari: <https://www.bps.go.id/indicator/30/1435/1/persentase-merokok-pada-penduduk-umur-15-tahun-menurut-provinsi.html>
- Ekayani P. 2017. *Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa*. Tersedia pada: [https://www.researchgate.net/publication/315105651\\_PENTINGNYA\\_PENGGUNAAN\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_UNTUK\\_MENINGKATKAN\\_PRESTASI\\_BELAJAR\\_SISWA](https://www.researchgate.net/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA)
- Karimah, Ashiriati Nur. 2016. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Multimedia Berbasis Discovery Learning Pada Konsep Ekosistem. *Skripsi (S1)*, Fkip Unpas.
- Kemenag.go.id. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan. Dari: [https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/pp\\_55\\_07.pdf](https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/pp_55_07.pdf)
- Komalasari, Eti. 2019. Peran Guru Dalam Media Dan Sumber Belajar Di Era Disrupsi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, Vol.02, No.01
- Kusumo (22 April 2023) *Jenis-jenis Media Pembelajaran*. Dalam Milenialjos. Diakses pada 14 Februari 2023, dari: <https://milenialjoss.com/jenis-jenis-media-pembelajaran/>
- Lestari, Raka. (Selasa, 22 Desember 2020). Pada Suhu Berapa Kuman akan Mati?. Dalam Gaya.id. Diakses pada 14 Februari 2023, dari: <https://www.medcom.id/gaya/fitness-health/MkMdq9Ob-pada-suhu-berapa-kuman-akan-mati> )
- Rizki, Muhammad, dkk. 2021. *Desinfektan Tanaman Limbah Rokok*. Dalam Jurnal Mahasiswa FIAI-UII, at-Thullab, Vol.3, Nomor 2.
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

- Septian, M. Aditya, Eri Kresna Andana, S. Kom dan Abdul Aziz, ST .2014. Media Pembelajaran Microsoft Word Kelas VI Pada Sekolah Dasar Negeri Menggunakan Macromedia Director. *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Uno, Hamzah B & Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.