



# Pengembangan *Puzzle Book* Untuk Membentuk Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Anak 5-6 Tahun

Maulidya Ulfah, Ahmad Yani, Agnes Nadiah Nurfauziah

Received: 03 11 2020 / Accepted: 29 12 2020 / Published online: 30 12 2020  
© 2021 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

**Abstrak** Penelitian ini dilatar belakangi adanya kebutuhan media yang dapat membantu anak usia dini dalam memahami Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dengan benar di TKIT Sabilul Huda Kota Cirebon. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *puzzle book* sebagai media pembelajaran untuk membentuk PHBS pada anak 5-6 tahun, serta mengetahui kelayakan *puzzle book* sebagai media pembelajaran PHBS. Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) mengacu model Borg and Gall. Teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dengan analisis data deskriptif kuantitatif Pengembangan dilakukan dengan 6 tahap yaitu 1) pengumpulan informasi awal, 2) perencanaan dan pengembangan produk, 3) validasi produk, 4) Perbaikan produk, 5) uji coba pemakaian terbatas dan 6) hasil akhir produk. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dinyatakan bahwa *puzzle book* dapat diuji cobakan secara terbatas di lapangan. Berdasarkan penilaian yang diperoleh melalui tiga tahap validasi dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 82,5% dengan memperoleh kriteria "layak". Kemudian hasil validasi ahli materi mendapatkan hasil persentase sebesar 92,5% dan termasuk ke dalam kategori "layak". media *puzzle book* layak digunakan untuk membentuk Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada anak usia dini.

**Kata kunci:** *Puzzle book*, PHBS, Anak Usia Dini

**Abstract** *The This research is motivated by the need for media that can help young children understand the behavior of clean and healthy living correctly in TKIT Sabilul Huda Cirebon City. This has an impact on bad habits of children. This study aims to develop puzzle book media as one of the learning media to shape clean and healthy life behavior in young children, as well as to determine the feasibility of puzzle book media as a learning media for clean and healthy living. The type of research used is research and development (Research and Development) is a type of development adapted from Borg and Gall. Data collection techniques used in this research are observation, questionnaire, interview and documentation. Analysis of the data in this study is a quantitative description. Development is carried out in 6 stages: 1) gathering initial information, 2) product planning and development 3) product validation, 4) product improvement, 5) limited use trials and 6) Final product results. Based on the assessment obtained through three stages of validation from media experts, a percentage of 82.5% was obtained by obtaining the "appropriate" criteria. Then the results of the material expert validation get a percentage of 92.5% and fall into the "feasible" category. puzzle book media is suitable to be used to form a Clean and Healthy Life Behavior in early childhood.*

**Keywords:** *Puzzle book*, PHBS, Early Childhood

## Pendahuluan

Memahami tumbuh kembang anak usia dini adalah kewajiban bagi orang dewasa di sekitarnya, terutama guru dan orang tua. Pemahaman terhadap tumbuh kembang anak usia dini bertujuan untuk membantu tumbuh kembang anak secara optimal sesuai dengan

potensi yang dimilikinya. Anak usia dini memiliki otak yang sedang bekerja dengan sangat baik sehingga pada masa itulah dasar-dasar kepribadian anak diletakkan sebagai bekal untuk kehidupannya saat beranjak dewasa. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam memahami dan menguasai lingkungan.

Howard Gardner menyatakan bahwa pada usia lima tahun pertama selalu diwarnai dengan keberhasilan dalam belajar mengenai segala hal. Senada dengan Gardner, Deborah Stipek menyatakan bahwa "anak usia enam atau tujuh tahun menaruh harapan yang tinggi untuk berhasil dalam mempelajari segala hal". Anak usia dini di sini adalah anak-anak yang berusia 0 sampai 5 tahun, yang disebut sebagai masa emas (*the golden ages*). Masa ini juga disebut sebagai masa sensitif dalam menerima berbagai stimulus, sebagaimana Montessori berpendapat bahwa usia lima tahun pertama merupakan masa sensitif karena anak mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungan sekitarnya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam memahami dan menguasai lingkungan. Apa yang diperoleh pada masa ini akan melekat dalam memori anak dan menjadi fondasi untuk masa selanjutnya (Ulfah, 2017).

Pendidikan adalah suatu usaha terencana dalam mengembangkan potensi diri yang ada di masing-masing individu agar memiliki keterampilan yang dapat berguna bagi dirinya maupun orang lain dalam kehidupan sebenarnya (Suyadi, 2015). Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik (Yus, 2011). Menurut Sigmund Freud, pada usia lima tahun pertama pada masa kanak-kanak sebagai masa terbentuknya kepribadian dasar individu. Hal tersebut dikarenakan kepribadian seorang individu ketika menginjak usia dewasa ditentukan pada cara-cara pemecahan masalah antara sumber kesenangan awal dengan tuntutan realita pada masa kanak-kanak. Pada masa yang meletakkan dasar dalam kehidupan seseorang di masa dewasa (Suyadi; Maulidya Ulfah, 2015).

Tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus yaitu untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yang pertama yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya (bahasa, intelektual, emosi, sosial, motorik, konsep diri, minat dan bakat) (Muhammad, 2016). Anak usia 5 sampai 6 tahun adalah masa yang tepat untuk mengajarkan *life skills*, yaitu mempunyai sikap mau melakukan sesuatu atas kesadaran dan usahanya sendiri sehingga anak tidak terbiasa menggantungkan diri pada orang lain. Salah satu *life skills* yang dapat di terapkan pada anak usia dini agar anak dapat disiplin, mandiri, dan bertanggung jawab salah satu hal yang dapat diterapkan adalah dengan menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat dalam kesehariannya. Upaya kesehatan anak bertujuan agar memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang normal dan wajar sesuai dengan standar tingkat perkembangan anak pada umumnya dan memiliki standar kemampuan seusianya (Wawan, 2010).

Perilaku hidup bersih dan sehat atau yang lebih di kenal dengan PHBS adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikan oleh seseorang atas dasar kesadaran diri sendiri sebagai hasil pembelajaran, sehingga secara mandiri sehingga mampu menjaga kesehatan diri maupun lingkungannya dan mampu mencegah berbagai macam penyakit, serta mampu berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat (Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No 56, 2013). Pada dasarnya sehat adalah kebutuhan dasar bagi setiap manusia. Islam telah menerapkan hidup bersih dan sehat sesuai dengan apa yang di contohkan oleh Rasulullah Muhammad Saw. Allah pun menyukai segala sesuatu yang bersifat bersih dan suci seperti FirmanNya dalam dan surat At-Taubah ayat 108 "*Janganlah kamu bersembahyang dalam mesjid itu selamalamanya Sesungguhnya mesjid yang didirikan atas dasar taqwa (masjid Quba), sejak hari pertama adalah lebih patut kamu sholat di dalamnya. di dalamnya mesjid itu ada orang-orang yang ingin membersihkan diri. dan Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bersih.*"

Adapun indikator PHBS yang dapat dilakukan di sekolah adalah Menjaga kebersihan diri seperti mencuci tangan pakai sabun, menggosok gigi dengan benar, ada

pula menjaga kebersihan lingkungan dan menjaga makanan sehat, dengan menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat anak-anak di harapkan dapat menjaga kesehatan diri dan lingkungannya. Praktik pembelajaran pada anak usia dini harus dengan cara bermain sambil belajar, seorang guru harus mampu memahami karakteristik setiap peserta didik agar pembelajaran dapat maksimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran.

Media merupakan sarana atau alat bantu/peraga dalam proses pembelajaran. Media untuk anak ada beragam macamnya salah satunya adalah *puzzle*. *Puzzle* dalam Bahasa Indonesia berarti teka-teki. Bermain permainan *puzzle* anak dapat memahami bentuk, warna dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya sehingga anak terlatih untuk belajar memecahkan masalah. Hal tersebut dapat melatih ketangkasan jari serta kordinasi antara mata dan tangan, selain itu *puzzle* juga melatih konsep kognitif untuk mencocokkan bentuk dan hubungan bagian-bagian *puzzle* dengan utuh (Agustina, 2012).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TKIT Sabilul Huda didapati kegiatan setiap hari sudah menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat khususnya seperti mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, setelah buang air, dan setelah bermain, namun masih banyak anak belum memahami PHBS sesuai dengan apa yang diharapkan, dimana anak-anak bisa mempraktikkan akan tetapi belum memahami cara yang benar dan manfaat atau fungsi pelaksanaan PHBS itu sendiri. Penelitian ini dilakukan agar guru dapat menjelaskan cara dan manfaat PHBS dengan media yang efektif untuk membentuk pembiasaan PHBS pada anak. Oleh karena itu peneliti mengajukan penelitian dengan mengambil judul "Media *Puzzle Book* Untuk Membentuk Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Anak Usia Dini".

Menurut Lawrwnce Green menganalisis perilaku manusia dari tingkat kesehatan. Kesehatan seorang individu dapat dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor perilaku (*behavior causes*) dan faktor di luar perilaku. Adapun faktor perilaku dipengaruhi 3 faktor yaitu *predisposing, enabling, reinforcing causes in educational diagnosis and evaluation*. (PRECEDE). Maksud dari PRECEDE adalah merupakan fase diagnosa masalah dan evaluasi perilaku untuk mengintervensi promosi kesehatan. Perilaku seseorang atau masyarakat tentang kesehatan ditentukan oleh pengetahuan, sikap, kepercayaan, tradisi dan sebagainya dari orang yang bersangkutan. Selain itu ketersediaan fasilitas sikap dan perilaku petugas kesehatan juga akan mendukung dan memperkuat terbentuknya perilaku (Notoatmodjo, 2014).

Perilaku hidup bersih dan sehat dapat diartikan sebagai sekumpulan perilaku yang dipraktikkan oleh peserta didik, guru dan masyarakat atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit dan meningkatkan kesehatannya serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat. Perilaku kesehatan adalah suatu respons seseorang (organisme) terhadap stimulus yang berkaitan dengan sakit dan penyakit, sistem pelayanan kesehatan, makan serta lingkungan (Wawan, 2010)

Dalam pelaksanaan PHBS di lingkungan sekolah Ada beberapa indikator PHBS sebagai berikut yaitu:

1. Mencuci tangan dengan air yang mengalir dan menggunakan sabun,
2. Mengonsumsi jajanan sehat di kantin sekolah
3. Menggunakan jamban yang bersih dan sehat
4. Olahraga yang teratur dan terukur
5. Memberantas jentik nyamuk
6. Tidak merokok
7. Menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan setiap 6 bulan
8. Membuang sampah pada tempatnya (Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No 56, 2013).

Penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian sebelumnya, diantaranya Pertama, Srimulyanti (2016) yang berjudul "Pengembangan *Puzzle* Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegaran, Gondokusuman, Yogyakarta". Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D). Produk mendapat hasil layak dengan diujicobakan kepada anak didik melalui dua tahap uji validasi yaitu uji coba produk kepada 3 anak dan uji coba pemakaian kepada 15 anak. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media dan anak didik Kelompok A TK sebagai subjek uji coba. (Srimulyanti, 2016). Kedua, penelitian oleh Diah Mariana (2014) yang berjudul "*Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta". Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus dengan desain penelitian model Kemmis dan Mc.Taggart. Tujuan penelitian untuk peningkatan minat, senang, semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa (Mariana Diah, 2014). Ketiga, penelitian Oleh Yesi Ratna Sari (2018) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK LPM Raman Endra" Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan perkembangan kognitif anak melalui media *puzzle* dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Metode dalam penelitian yang digunakan adalah eksperimen, dengan *Treatment By Subjects Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, sampel dalam penelitian ini berjumlah 38 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun (Yesi, 2018). Keempat, penelitian oleh Apriliana Kuntoro Astuti (2016) yang berjudul "Pelaksanaan Perilaku Sehat Pada Anak Usia Dini Di PAUD Purwomukti Desa Batur Kecamatan Getasan" Tumbuh berkembangnya anak usia dini yang optimal tergantung dari perilaku sehat yang dilakukan. Perilaku sehat yang diamati dalam penelitian ini adalah perilaku makan dan minum; perilaku terhadap kebersihan diri; perilaku terhadap kebersihan lingkungan; perilaku terhadap sakit dan penyakit; perilaku keseimbangan (olahraga yang rutin, istirahat dan tidur yang cukup). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku sehat anak usia dini di PAUD Purwomukti, Desa Batur, Kecamatan Getasan, Kab. Semarang. (Astuti Kuntoro, 2016)

Media *puzzle book* yang akan dikembangkan dalam artikel ini merupakan perangkat pembelajaran untuk anak usia dini. Media ini merupakan buku panduan untuk guru dalam mengajarkan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Buku tersebut juga terdapat permainan *puzzle* yang dapat digunakan untuk bermain anak. Media *puzzle book* yang akan dikembangkan berupa buku panduan berukuran A4 yang berisi 6 materi PHBS diantaranya: mencuci tangan, menggosok gigi, membuang sampah pada tempatnya, memberantas jentik nyamuk, gizi seimbang dan makanan sehat. Dalam setiap materi tersebut disisipkan satu permainan *puzzle* yang dilaminating yang didalamnya diberi lempengan besi agar dapat ditempel dengan magnet, sehingga dapat digunakan untuk mempermudah dan kelancaran kegiatan pembelajaran anak.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti mengenai pengembangan media *puzzle book* ialah menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Borg and Gall (1989). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang akan dikembangkan (Zaenal, 2014).

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *puzzle book* untuk membentuk perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini di TKIT Sabilul Huda Kota Cirebon. Penelitian yang akan dilakukan akan disesuaikan dengan tujuan penelitian yang diambil untuk mengembangkan media *puzzle book*. Pengembangan media *puzzle book* untuk penelitian ini mengambil 6 langkah yakni, (1) pengumpulan informasi awal, (2) desain produk, (3) validasi produk, (4) perbaikan produk, (5) uji coba terbatas, dan (6) hasil produk akhir (Sugiyono, 2017). Teknik dalam pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket/kuesioner, observasi, dan dokumentasi (Sugiyono, 2017).

Tahap pertama yang dilakukan adalah observasi dan wawancara untuk mengumpulkan informasi awal. Tahap selanjutnya adalah pembuatan angket instrumen dan pengembangan media. Selanjutnya dilakukan tahap validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media pembelajaran. Setelah media dinyatakan layak kemudian dilakukan uji coba di sekolah dengan memberikan angket penilaian pada guru. Data tersebut kemudian dianalisis yang bertujuan untuk melihat kelayakan media *puzzle book* untuk membentuk perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini di TKIT Sabilul Huda Kota Cirebon, khususnya pada anak kelas B2 Kreatif.

### Hasil Penelitian dan Analisis

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah produk berupa media *puzzle book* untuk membentuk perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini. Berikut merupakan proses pengembangan media *puzzle book*, yaitu:

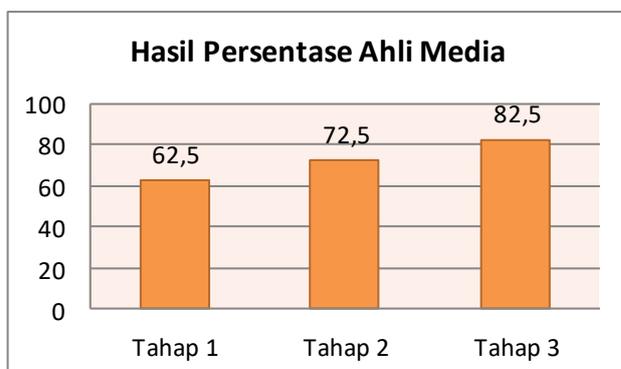
*Pertama*, pengumpulan informasi awal yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh guru dan peserta didik. Pengumpulan informasi awal ini dilakukan melalui observasi dan wawancara. Peneliti melakukan proses wawancara kepada kepala sekolah serta wali kelas B2 kreatif. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti melihat anak-anak TKIT Sabilul Huda masih belum memahami cara hidup bersih dan sehat secara benar, terbukti masih banyak anak yang terburu-buru saat mencuci tangan, gigi rusak, membuang sampah sembarangan serta ada yang obesitas.

*Kedua* adalah desain produk. Media *puzzle book* merupakan sebuah buku panduan untuk guru disertai alat permainan edukatif yang dirancang untuk membentuk perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini. Media *puzzle book* ini dibuat dengan 6 jenis perilaku hidup bersih dan sehat yaitu: mencuci tangan, menggosok gigi, membuang sampah, memberantas jentik, makanan sehat, dan gizi seimbang. *puzzle book* juga disertai dengan gambar dan warna yang menarik agar anak lebih semangat dalam belajar perilaku hidup bersih dan sehat. Buku dibuat dengan kertas *Matte Photo* ukuran 21 cm x 20,7 cm (A4) dengan 43 halaman.

Desain produk media *puzzle book* terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan diantaranya yaitu: tahap pembuatan desain materi *puzzle book* dan desain permainan *puzzle*. Tahap yang pertama adalah mengumpulkan desain gambar dari internet sesuai dengan tema dalam *puzzle book*. Proses pengumpulan gambar dilakukan secara online yaitu dengan aplikasi google dan Pinterest. Langkah kedua gambar yang telah dikumpulkan terlebih dahulu melalui proses pengeditan seperti penghapusan background dan pemberian warna agar gambar lebih menarik dan mudah untuk diolah. Langkah ketiga yaitu menyusun gambar yang sudah di edit menggunakan power point sekaligus memasukan isi materi didalamnya. Setelah materi dan gambar selesai, selanjutnya adalah pembuatan permainan *puzzle* untuk anak. Ada 6 buah permainan *puzzle* dimana ada satu permainan di setiap temanya. Langkah keempat adalah mencentak seluruh halaman buku dan permainan. Kemudian bagian belakang papan permainan *puzzle* ditemplei lempengan besi agar dapat menempel dengan magnet. Setelah rapih kemudian papan permainan *puzzle* dilaminasi agar lebih awet dan tahan lama, langkah terakhir adalah proses penjilidan.

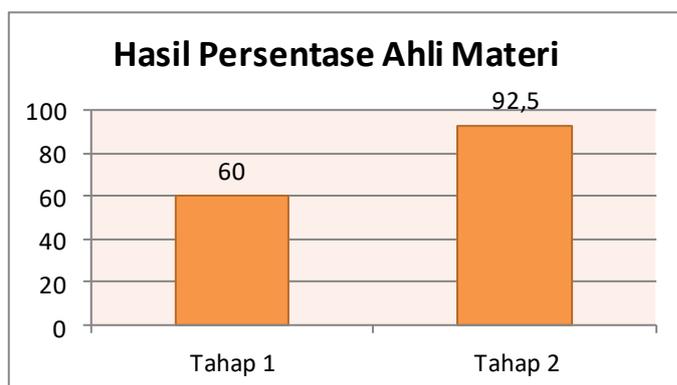
Setelah produk media *puzzle book* selesai dibuat tahap selanjutnya yaitu validasi produk kepada ahli media, dan ahli materi. Adapun tujuan validasi adalah untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan, selain itu tahap validasi dilakukan guna menyempurnakan produk sehingga dapat menghasilkan kualitas produk yang maksimal. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang sesuai dengan bidangnya. Validasi ahli materi dilakukan Ibu Mitha Erlisya Puspanthani, SKM. M.Kes. dosen Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mahardika Kota Cirebon. Validasi media dilakukan oleh Ibu Jazariyah, M. Pd. dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Berikut ini merupakan validasi ahli media dan ahli materi.



Gambar 1 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I, II, dan III

Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap pertama mendapatkan jumlah skor 62,5 % dengan kategori “cukup layak” kemudian melakukan revisi dan melakukan kembali validasi tahap kedua didapat jumlah skor 72,5%, kemudian melakukan revisi dan melakukan kembali validasi tahap ketiga didapat jumlah skor 82,5% hal ini kemudian menunjukkan bahwa media *puzzle book* dinyatakan “Layak” untuk diuji cobakan di lapangan. Kemudian selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan II

Validasi yang didapatkan ketika tahap I oleh ahli materi yaitu dengan skor 60% yang di kategorikan sebagai “cukup layak”. Setelah dilakukan revisi maka validasi tahap II diperoleh skor 92,5% yang dinyatakan “layak” untuk di uji cobakan di lapangan.

Berdasarkan hasil validasi terdapat beberapa perbaikan pada media *puzzle book* yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berikut ini adalah perbaikan media *puzzle book* dengan perbandingan sebelum dilakukan perbaikan dan setelah dilakukan

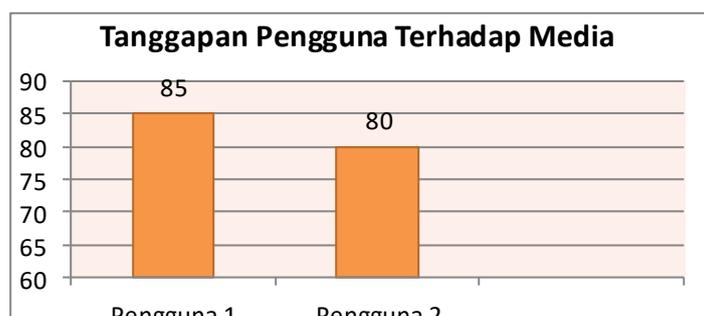
perbaikan sesuai dengan catatan para validator atau ahli media dan ahli materi. Berikut jika disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1 Perbaikan Media *Puzzle Book*

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		Perubahan Cover
		Perbaikan Magnet
		Perubahan Background
		Perbaikan gambar materi
		Perbaikan gambar dan materi

Setelah media *puzzle book* dinyatakan layak digunakan dilapangan oleh ahli media dan ahli materi maka tahap penelitian berikutnya yaitu uji coba terbatas yang dilakukan kepada 20 anak pada kelompok B2 TKIT Sabilul Huda Kota Cirebon. Uji coba produk *puzzle book* PHBS dilakukan satu kali pada tanggal 18 Juli 2019. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengamati efektifitas media *puzzle book* dalam membentuk perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini.

Pada pelaksanaan uji coba terbatas ini peneliti mengamati secara langsung aktivitas anak dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan media *puzzle book* PHBS. Setelah mengamati proses pembelajaran peneliti memberikan angket kepada guru untuk memberikan tanggapan terhadap media *puzzle book* PHBS yang telah di uji coba sebelumnya. Berikut merupakan hasil penilaian produk berdasarkan tanggapan guru-guru kelas B2 Berikut adalah hasil penilaian tanggapan guru terhadap media *puzzle book* setelah di ujicobakan pada anak.



Gambar 3 Tanggapan Guru Terhadap Media

Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli maka terdapat kenaikan presentase yang signifikan. Proses validasi dan revisi bertujuan untuk menghasilkan produk *puzzle book PHBS* untuk menilai kelayakan produk untuk kemudian dikatakan layak untuk di uji cobakan di TKIT Sabilul Huda Kota Cirebon.

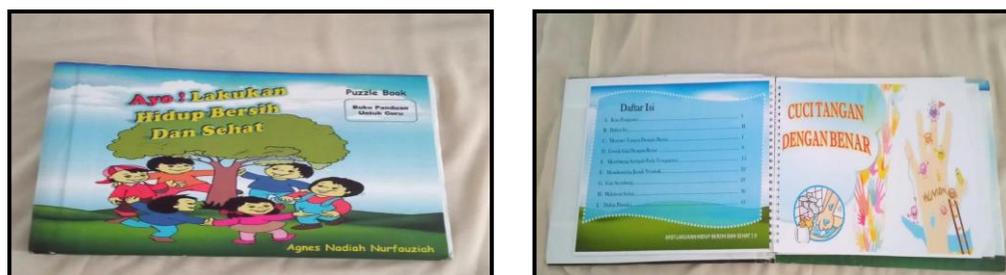
Setelah media *puzzle book PHBS* selesai diuji cobakan, selanjutnya pengguna mengisi angket mengenai kelayakan media *puzzle book PHBS* yang telah disediakan oleh peneliti. Hasil tanggapan dan penilaian guru mengenai uji coba terbatas pemakaian media menunjukkan bahwa tanggapan pengguna 1. mendapatkan persentase 85% dengan kriteria media “layak” digunakan. Kemudian menurut tanggapan pengguna 2 mendapatkan hasil persentase 80% dengan kriteria “layak” digunakan untuk menjadi media pembelajaran anak usia dini. Uji coba terbatas media *Puzzle book PHBS* yang dilakukan di kelas B2 TKIT Sabilul Huda Kota Cirebon, tidak mengalami revisi dikarenakan menurut tanggapan guru terhadap media *puzzle book PHBS* masuk ke dalam kategori “layak” digunakan dalam membentuk perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini.

Berdasarkan uji coba terbatas yang telah dilakukan perkembangan PHBS anak usia dini secara keseluruhan berkembang sesuai harapan,. Berikut merupakan hasil penilaian perkembangan perilaku hidup bersih dan sehat anak kelas B2 sebelum dan setelah menggunakan media *puzzle book* dalam bentuk tabel:

Tabel 2. Hasil Penilaian sebelum dan Setelah Menggunakan Media *Puzzle Book*

No	Indikator Penilaian	Hasil Penilaian (%)	
		Sebelum	Setelah
1	Anak mampu mencuci tangan dengan benar	53	87
2	Anak mampu menggosok gigi dengan benar	33	73
3	Anak mampu memisahkan sampah kering dan sampah basah	67	93
4	Anak mampu menyebutkan cara memberantas jentik nyamuk	33	67
5	Anak mampu menyebutkan makanan gizi seimbang	40	80
6	Anak mampu mengklasifikasikan makanan sehat dan tidak sehat	60	93

Produk akhir media *puzzle book* merupakan hasil dari saran para ahli yang didapatkan melalui proses validasi dari ahli media, ahli materi dan tanggapan para guru melalui hasil uji coba terbatas. Dari hasil validasi dan uji coba terbatas media *puzzle book PHBS* untuk membentuk perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini di kelompok B2 TKIT Sabilul Huda Kota Cirebon dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4 Hasil produk *puzzle book*Gambar 5 Permainan *puzzle*

## Pembahasan

Salah satu pengembangan potensi pada anak adalah membiasakan perilaku yang baik dalam kesehariannya diantaranya adalah perilaku hidup bersih dan sehat seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Adapun pengembangan potensi membiasakan perilaku hidup bersih dan sehat tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan (Permendikbud) no. 137 tahun 2014 mengenai standar nasional PAUD (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137, 2014).

Pembelajaran efektif bukan hanya terfokus dalam hasil evaluasi yang dicapai anak, melainkan mampu memberikan pemahaman yang baik, ketekunan, kedisiplinan, semangat, dan rasa senang saat belajar (Masdudi, 2017). Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah pembelajaran menggunakan media. Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan proses belajar mengajar dapat tercapai dengan sempurna (Sartika, 2013). Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar (Arsyad, 2015). Menurut Rudy Brets, ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu: media audio visual gerak, media audio visual diam, audio semi gerak, media visual bergerak, media visual diam, media audio dan media cetak (Afandi Latif, Zubaidah, 2013). Ada beberapa kriteria dalam pemilihan media yang tepat diantaranya yaitu ketepatan tujuan pembelajaran, mengandung edukasi, bahan ajar mudah digunakan dan ditemukan (Sartika, 2013).

Salah satu media permainan yang sering digunakan untuk pembelajaran pada anak usia dini adalah *puzzle*. *Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan (Mariana Diah, 2014). Permainan *puzzle* merupakan sebuah permainan yang kompleks, permainan tersebut terbagi dalam lima jenis *puzzle*, yaitu (Ayu, 2014):

1. *Spelling Puzzle*
2. *Jigsaw Puzzle*

3. *The Thing Puzzle*
4. *The Letter(s) Raedniess Puzzle*
5. *Crossword Puzzle*

Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. “*Puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi anak.” *Puzzle* merupakan mainan yang terbuat dari bahan kayu atau karbon maupun plastik yang ringan, berbentuk kubus atau lempengan dan jika disusun sedemikian rupa akan membentuk gambar. Hal tersebut dapat melatih ketangkasan jari serta kordinasi antara mata dan tangan, selain itu *puzzle* juga melatih konsep kognitif untuk mencocokkan bentuk dan hubungan bagian-bagian *puzzle* dengan utuh (Agustina, 2012).

*Puzzle* untuk usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau kepingan sederhana atau sedikit, sedangkan untuk *puzzle* untuk anak usia 4-6 tahun memiliki jumlah kepingan atau potongan lebih banyak”. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa anak memiliki kemampuan dan kematangan berdasarkan tingkatan usia anak (Srimulyanti, 2016). Berdasarkan jenis *puzzle* yang telah sebutkan, *Puzzle book* termasuk dalam kategori *The Thing Puzzle*, dimana *puzzle* edukatif berisi audio, angka dan kata yang berhubungan dengan gambar untuk dijodohkan.

Perilaku hidup bersih dan sehat atau yang lebih di kenal dengan PHBS adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikan oleh seseorang atas dasar kesadaran diri sendiri sebagai hasil pembelajaran, sehingga secara mandiri sehingga mampu menjaga kesehatan diri maupun lingkungannya dan mampu mencegah berbagai macam penyakit, serta mampu berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat (Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No 56, 2013).

Pembiasaan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) juga sesuai dengan kurikulum PAUD 2013 seperti yang tercantum dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no. 146 tahun 2014 tentang kurikulum pendidikan anak usia dini. Perilaku kesehatan merupakan salah satu kompetensi dasar dalam urikulum 2013. Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan. Adapun kompetensi mengenai perilaku kesehatan terdapat dalam kompetensi inti 2 / KI.2. Uraian dari setiap Kompetensi Dasar untuk kompetensi inti 2 adalah sebagai berikut: (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146, 2014)

Dengan menerapkan berperilaku hidup bersih dan sehat di sekolah oleh peserta didik, guru dan masyarakat lingkungan sekolah, maka akan membentuk mereka untuk memiliki kemampuan dan kemandirian dalam mencegah penyakit, serta meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sekolah sehat. Selain kebersihan diri dan lingkungan asupan makananpun perlu diperhatikan. Tubuh manusia dapat tumbuh karena ada zat-zat yang berasal dari makanan. Oleh sebab itu untuk mendapatkan hidupnya manusia mutlak memerlukan makanan dan aktifitas penunjang lain guna mendapatkan keadaan jasmani dan rohani yang baik. Dengan adanya pengetahuan tentang sikap berperilaku sehat dan pengetahuan tentang zat-zat gizi, seseorang akan mampu menyediakan dan menghidangkan makanan secara seimbang, dalam arti komposisi yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan. Pemenuhan unsur-unsur dalam komposisi makanan menunjang tercapainya kondisi tubuh yang sehat. Selain makanan, yang harus diperhatikan adalah minuman. air yang sehat adalah air yang bersih, tidak berbau, tidak berwarna, tidak mengandung zat-zat kimia yang berbahaya.

Peran dalam Berperilaku terhadap kebersihan diri sendiri Upaya pertama dan yang paling utama agar seseorang dapat dalam keadaan yang sehat adalah dengan

menjaga kebersihan diri sendiri. Menjaga kebersihan diri sendiri sebenarnya bukanlah hal yang mudah namun bukan pula hal yang terlalu sulit untuk dilaksanakan. Tujuan untuk menjaga kebersihan adalah agar siswa mengetahui manfaat kebersihan diri sendiri dan mampu memberikan bagian-bagian tubuh, serta mampu menerapkan perawatan kebersihan diri sendiri dalam upaya meningkatkan berperilaku hidup bersih dan sehat.

Dalam proses pembuatan produk media *Puzzle book* PHBS. Berikut tidaklah mudah baik dalam proses perencanaan, pembuatan, validasi serta uji coba. Terdapat beberapa keterbatasan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Berikut ini merupakan beberapa keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini:

1. Langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan secara sederhana.
2. Wawancara dan observasi kebutuhan hanya dilakukan di satu sekolah.
3. Uji coba pemakaian media *Puzzle book PHBS* hanya dilakukan secara terbatas.
4. Jumlah media yang dibuat masih terbatas.

### Simpulan dan Saran

Penelitian ini dilatar belakangi adanya kebutuhan media yang dapat membantu anak usia dini dalam memahami Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dengan benar di TKIT Sabilul Huda Kota Cirebon. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan puzzle book sebagai media pembelajaran untuk membentuk PHBS pada anak 5-6 tahun, serta mengetahui kelayakan *puzzle book* sebagai media pembelajaran PHBS. Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) mengacu model Borg and Gall. Teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dengan analisis data deskriptif kuantitatif Pengembangan dilakukan dengan 6 tahap yaitu 1) pengumpulan informasi awal, 2) perencanaan dan pengembangan produk, 3) validasi produk, 4) Perbaikan produk, 5) uji coba pemakaian terbatas dan 6) hasil akhir produk.

Media *Puzzle book PHBS* dinyatakan layak digunakan untuk membentuk perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) setelah mendapatkan hasil penilaian validasi para ahli, tanggapan guru dan uji coba terbatas pemakaian produk. Validasi ahli media dilakukan dengan tiga tahap dan hasil akhirnya memperoleh kriteria "layak" dengan presentase sebesar 82,5%. Kemudian validasi ahli materi dilakukan dalam 2 tahap dengan hasil akhir mendapatkan persentase sebesar 92,5% dan termasuk ke dalam kategori "layak". Sedangkan uji coba terbatas pemakaian media dilakukan kepada anak kelompok B2 TKIT Sabilul Huda Kota Cirebon. Adapun hasil penilaian media berupa tanggapan guru kelompok B2 mendapat persentase sebesar 85% dengan kriteria "layak", kemudian tanggapan guru lain mendapat presentase 80% dengan kriteria "layak". Berdasarkan hasil validasi ahli, uji coba terbatas, dan tanggapan guru maka dapat disimpulkan bahawa media *Puzzle book PHBS* layak digunakan untuk membentuk perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada anak usia dini. Berdasarkan uji coba terbatas yang telah dilakukan perkembangan PHBS anak usia dini secara keseluruhan berkembang sesuai harapan. Hasil penilaian perkembangan perilaku hidup bersih dan sehat anak kelas B2 sebelum dan setelah menggunakan media *puzzle book* pada indikator mencuci tangan meningkat dari 53% menjadi 87%, indikator menggosok gigi meningkat dari 33% menjadi 73%, indikator membuang sampah meningkat dari 67% menjadi 93%, indikator memberantas jentik nyamuk meningkat dari 33% menjadi 67%, indikator gizi seimbang meningkat dari 40% menjadi 80%, dan yang terakhir indikator makanan sehat meningkat dari 60% menjadi 93% sehingga media dinyatakan layak digunakan untuk membentuk perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini.

### Daftar Rujukan

Afandi Latif, Zubaidah, Z. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:

- Kencana Prenda Media Group.
- Agustina, S. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Books.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ayu, S. (2014). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak TK. *Jurnal PAUD*, 2.
- Eti Nurhayati. (2011). *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fadillah. (2017). *Bermain dan Permainan*. 2017: Kencana Media.
- Masdudi. (2017). Konsep Pembelajaran Pembelajaran Multiple Intelligences Bagi Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).
- Misbahudin, H. (2013). *Strategi Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhammad, F. (2016). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ruzz Media.
- Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Notoatmodjo, S. (2014). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No 56. (2013). Tentang Pedoman Pelaksanaan dan Pembinaan Pemberdayaan Masyarakat Bidan Kesehatan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137. (2014). Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146. (2014). Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Proverawati atikah dan Rahmawati Eni. (2012). *Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Sadiman. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2015). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sartika, Y. (2013). *Ragam Media Pembelajaran Adaptif untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Familia.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial dan Teknik*. Bandung: Alfabeta CV.
- Suyadi. (2015). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Suyadi; Maulidya Ulfah. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Rosda Karya.
- Thobroni, M., & Mumtaz, F. (2011). *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Jogjakarta: Katahari.
- Ulfah, Eti. N. (2017). Menciptakan Home Literacy Bagi Anak Usia Dini di Era Digital. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*.
- Wawan, D. M. (2010). *Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Wiyani A N. (2013). *Bina Karakter Anak Usia Dini: Panduan Orangtua & Guru Dalam Membentuk Kemandirian & Kedisiplinan Anak Usia Dini*. Jakarta: Arruzz Media.
- Yani, A., Khaeriyah, E., & Ulfah, M. (2017). Implementasi Islamic Parenting Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Di Ra At-Taqwa Kota Cirebon.
- Yulianti Dwi. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Nuha Medika.

Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media.

Zaenal, A. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.