

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA RITATOON DALAM PENGENALAN  
PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT ANAK  
KELOMPOK A DI TK IT AL-AZIZI**



**OLEH**

**HASMA INDAH  
NIM: 2020203886207003**

**PROGRAM STUDI PEDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA RITATOON DALAM PENGENALAN  
PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT ANAK  
KELOMPOK A DI TK IT AL-AZIZI**



**OLEH**

**HASMA INDAH**

**NIM: 2020203886207003**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2025**

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING**

Judul Skripsi : Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pengenalan  
Perilaku Hidup Bersihdan Sehat Anak Kelompok A  
di TK IT Al-Azizi

Nama Mahasiswa : Hasma Indah

NIM : 202020886207003

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah  
Nomor : 2494 Tahun 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Novita Ashari, S.Psi., M.Pd

NIP : 198907242019032009

Pembimbing Pendamping : Tri Ayu Lestari , M.Pd

NIP : 199206172023212039

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP: 19830420 200801 2 010

## PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pengenalan  
Perilaku Hidup Bersihdan Sehat Anak Kelompok A  
di TK IT Al-Azizi

Nama Mahasiswa : Hasma Indah

NIM : 2020203886207003

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.175/In.39/FTAR.01/PP.00.13/01/2025

Tanggal Kelulusan : 21 Januari 2025

Disahkan oleh Komisi Penguji:

Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd.	(Ketua)
Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd.	(Sekretaris)
Syarifah Halifah, M.Pd.	(Anggota)
A. Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd.	(Anggota)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. berkat hidayah, taufik dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghanturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda Rahmawati dan ayah tercinta Muharram Yusuf, di mana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Hannani M.Ag., selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd. dan Ibu Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd. selaku penguji pertama dan kedua saya yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi

5. Kepala Perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh stafnya yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama ini dalam menjalani studi di IAIN Parepare.
6. Kepala dan wakil kepala sekolah TK IT Al-Azizi, para guru serta adik-adik peserta didik kelompok A di TK IT Al-Azizi yang telah memberi izin dan bersedia membantu serta melayani penulis dalam pengumpulan data penelitian.
7. Teman teman prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah saling memotivasi dalam proses perkuliahan dan penyelesaian ini, terima kasih kalian luar biasa, terkhusus kepada Resky Ayu Amelia, Elsay Fahrani Dasman, Faudiah Ismail dan Fitriani Sulva Aulia. Terimasi kasih pula kepada Hasmitha Apriyani, Sri Mahdi Tiara, Wiwi Anggreani dan isnaeni yang selalu menemani dari awal perkuliahan, mendukung segala keputusan serta sangat-sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah swt berkenan menilai segala kebaikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya. Akhir penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 18 Desember 2024  
17 Jumadil Akhir 1446 H

Penulis,



Hasma Indah  
NIM: 2020203886207003

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Hasma Indah  
Nomor Induk Mahasiswa : 2020203886207003  
Tempat/Tanggal Lahir : Parepare, 27 Mei 2001  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pengenalan  
Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Kelompok  
A Di TK IT Al-Azizi

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya dan seutuhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiarisme, atau dibuat oleh orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperolehnya batal demi hukum.

Parepare, 18 Desember 2024

Penyusun,



Hasma Indah  
NIM: 2020203886207003

## ABSTRAK

HASMA INDAH, “*Pengembangan Media Ritatoon dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak kelompok A di TK IT Al-Azizi*” (dibimbing oleh Novita Azhari dan Tri Ayu Lestari Natsir)

Perilaku hidup bersih dan sehat atau biasa disingkat (PHBS) adalah segala perilaku segala perilaku kesehatan yang dilakukan dengan kesadaran sendiri sehingga mampu menolong dirinya sendiri dan memiliki peran aktif dalam kkegiatan-kesehatan kesehatan masyarakat. Sedangkan PHBS di sekolah adalah pondasi dari perilaku kesehatan yang bisa diraih oleh anak, dari itu sekolah harus mempromosikan program kesehatan di lingkungan sekolah terkait kebersihan diri untuk mencapai pencegahan penyakit di lingkungan sekolah. Upaya dalam mengenalkan PHBS pada anak yaitu melalui Media Ritatoon. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Gambaran analisis, proses pengembangan, serta hasil kevalidan dan kepraktisan dalam mengembangkan Media Ritatoon dalam perilaku hidup bersih dan sehat kelompok A di TK IT Al- Azizi.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research And Development (R&D)* dengan subjek penelitian yaitu anak kelompok A dengan jumlah siswa 10 anak dengan 5 laki-laki dan 5 perempuan. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model Borg & Gall, meliputi 10 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain, revisi produk, produksi massal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran analisis dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak kelompok A di TK IT Al-Azizi menunjukkan kurangnya fasilitas dalam mengenalkan PHBS pada anak serta metode yang masih kurang bervariasi pemanfaatan adanya Media Ritatoon dalam mengenalkan PHBS. Proses pengembangan menggunakan model Borg & Gall dengan 10 tahapan, dan hanya sampai tahap uji coba produk terbatas. Hasil kevalidan ahli materi sebesar 96% dengan kriteria "Sangat Layak" dan ahli media sebesar 92% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil kepraktisan menunjukkan rata-rata sebesar 3,9 dengan kategori "Tinggi". Dan hasil dari hasil penilaian observasi anak mendapat persentase sebesar 81% dengan kategori "Layak". Angket respon guru oleh guru kelompok A menunjukkan persentase sebesar 75% dengan kriteria "Layak".

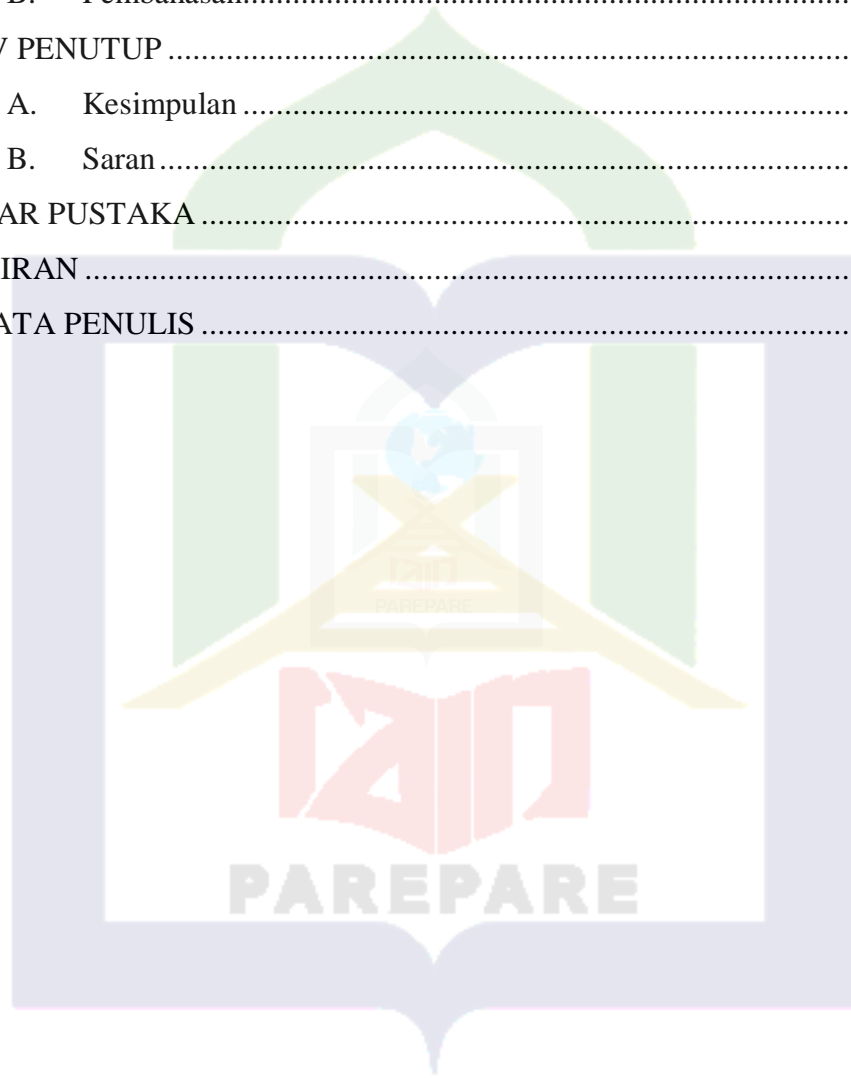
Kata Kunci : *Pengembangan, Phbs, Media Ritatoon*



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
TRANSLITERASI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	9
A. Tinjauan Penelitian Relevan .....	9
B. Tinjauan Teoritis .....	13
C. Kerangka Pikir .....	22
BAB III METODE PENELITIAN .....	25
A. Pendekatan Jenis Penelitian .....	25
B. Desain Penelitian.....	26
C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	30
D. Populasi dan Sampel.....	30

E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
G. Instrumen Penelitian.....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Penelitian .....	38
B. Pembahasan.....	66
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan .....	75
B. Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>I</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>IV</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>XXXIII</b>



## DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Tinjauan Penelitian Relevan	13
2.2	Tingkat pencapaian perkembangan anak	24
3.1	Definisi Operasional Variabel	36
3.2	Kriteria Kelayakan	40
4.1	Daftar Nama Validator Pengembangan Media Ritatoon	54
4.2	Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	54
4.3	Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	63
4.4	Hasil lembar observasi guru	66
4.5	Hasil penilaian observasi anak	67
4.6	Data hasil penlitian observasi anak	69
4.7	Hasil analisis angket respon guru	71

## DAFTAR GAMBAR

No.Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	27
4.1	Media Ritatoon sebelum dikembangkan	45
4.2	Desain Media Ritatoon	53
4.3	Desain Awal Modul Media Ritatoon	53
4.4	Uji Coba Media Ritatoon	60
4.5	Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi	62
4.6	Grafik Hasil Penilaian Ahli Media	64
4.7	Grafik Penilaian Peserta Didik	68
4.8	Hasil Analisis Observasi Kegiatan	70
4.9	Grafik Hasil Penilaian Angket respon guru	73



## DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Surat Keputusan Penetapan Pembimbing Skripsi	V
2	Rekomendasi Penelitian Fakultas	VI
3	Surat Meneliti Dinas Penanaman Modal	VII
4	Surat Pernyataan Meneliti	VIII
5	Modul	XI
6	Hasil Wawancara Guru	XVIII
7	Observasi Anak Didik	XX
8	Validasi Ahli Materi	XXIII
9	Validasi Ahli Media	XXV
10	Hasil Angket Respon Guru	XXVIII
11	Lembar Observasi Guru	XXX
12	Produk Sebelum Dan Sesudah Dikembangkan	XXXIII
13	Dokumentasi	XX

## TRANSLITERASI

### A. Transliterasi Arab-Latin

#### 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h}	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	es dan ye
Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ص	Sad	s}	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	d}	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	t}	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z}	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau menoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَ	fathah dan ya	Ai	a dan i
اَوْ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : h}aula

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ يَ	fathah dan alif atau ya	a>	dan garis di atas
اِ يَ	kasrah dan ya	i>	dan garis di atas
اُ	dammah dan wau	Ū	dan garis di atas



Contoh:

مَاتَ	: Ma>ta
رَمَى	: Rama>
قِيلَ	: Qīla
يَمُوتُ	: Yamūtu

#### 4. *Ta marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

1. *ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].
2. *ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata tersebut terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: Rauḍah al-aṭfāl
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: Al-madīnah al-fāḍilah
الْحِكْمَةُ	: Al-hikmah

#### 5. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid, dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh :

رَبَّنَا *Rabbana>*

نَجَّيْنَا *Najjaina*>

الْحَقُّ *Al-Haqq*

الْحَجُّ *Al-hajj*

نُعِمُّ *Nu‘ima*

عُدُّ *Aduwwn*

Jika huruf ى ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah maka ia ditransliterasikan sebagai huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ ‘arabi (bukan ‘arabiyy atau ‘araby)

عَلِيٌّ ‘ali (bukan ‘alyy atau ‘aly)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (alif lam ma’arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar.

Contohnya:

الشَّمْسُ : Al-Syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : Al-Zalزالah (bukan az-zalزالah)

الْفَلْسَفَةُ : Al-Falsafah

الْبِلَادُ : Al-Bila>du

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : Ta'murūna

النَّوْءُ : An-Nau'

شَيْءٌ : Syai'un

أُمِرْتُ : Umirtu

## 8. Penulisan Kata Bahasa Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia.

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam Bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *Al-Qur'an*), *sunnah*, khusus dan umum. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Fi> z}ila>l al-qur'an*

*Al-Sunnah qabl al-tadwin*

*Al-ibara>t bi 'umum al-lafz} la> bi khusus al-sabab*

### 9. Lafz al- Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ      Dīnullāh      بِاللَّهِ      Bi>lla>h

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ      Hum fi rahmatillah

### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-).

Contoh:

*Wa ma> muhammadun illa> rasu>l*

*Inna awwala baitin wudi' alinna>si lalladhi> bi Bakkata muba>rakan*

*Syahrul ramadan al-ladh>i unzila fih al-Qur'an*

*Nazir al-Din al-Tusi>*



*Abu> Nasr al- Farabi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

*Abu> al-Walid Muhammad Ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd,*

*Abu> al- Wali>d Muhammad (bukan : Rusyd, Abu> al-Walid Muhammad Ibnu)*

*Nas}r Hamid Abu> Zaid, ditulis menjadi: Abu> Zaid, Nas}r Hami>d*

*(bukan: Zaid, Nas}r Hami>d Abu>)*

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah :

- c. Swt. = *subhanahu wa ta'ala*
- d. Saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*
- e. a.s. = *'alaihi al-sallam*
- f. r.a = *radiallahu 'anhu*
- g. QS.../...4= QS. Al-Baqarah/2:4 atau QS. Al-Imran/3:4
- h. HR = Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

- ص = صفحة
- دو = مكان بدون
- صهع = وسلم عليه صلنا الله
- ط = طبعة
- دن = بدون ناشر

الخ = إلآخره/لآخرها

خ = جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Mendukung keberhasilan tumbuh kembang anak pada masa golden age, kesehatan menjadi hal utama untuk diperhatikan, oleh karena itu perlu peran serta banyak pihak yang mendukung agar dapat mencapai kualitas kesehatan anak yang lebih baik. Salah satu usaha yang mendukung tercapainya kualitas kesehatan anak Indonesia yang lebih baik adalah program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yang dirancang oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, yang berarti semua perilaku kesehatan yang dilakukan karena kesadaran pribadi sehingga keluarga dan seluruh anggotanya mampu menolong diri sendiri pada bidang kesehatan serta memiliki peran aktif dalam aktivitas masyarakat.<sup>1</sup>

PHBS di sekolah adalah pondasi dari perilaku kesehatan yang bisa diraih oleh anak, sekolah harus mempromosikan program kesehatan di lingkungan sekolah terkait kebersihan diri untuk mencapai pencegahan penyakit di lingkungan sekolah. Proses belajar mengajar harus mengedepankan pendidikan kesehatan PHBS, agar siswa mampu mandiri dalam mempraktikkan kesehatan dasar melalui kegiatan intra dan ekstrakurikuler yang sesuai.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Masykuroh Khusniyati, Implementasi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Di Sekolah Rujukan Nasional Tk Aisyiyah 4 Tebet Jakarta Selatan, *Jip Paud Fkip Untirta*, Vol. 7No. 1 Mei 2020

<sup>2</sup> Ririanty mury, efektifitas buku saku PHBS di sekolah dalam meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat, *Jurnal kesehatan Vol.6. No.2 agustus 2018*

PHBS adalah cerminan pola hidup keluarga yang senantiasa menjaga kesehatan seluruh anggota keluarga. PHBS juga memiliki pengertian lain yaitu segala perilaku kesehatan yang dilakukan dengan kesadaran sendiri sehingga mampu untuk menolong dirinya sendiri dan memiliki peran aktif dalam kegiatan- kegiatan kesehatan masyarakat.<sup>3</sup> PHBS Bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menjalankan hidup bersih dan sehat sehingga masyarakat mampu mencegah dan menanggulangi masalah kesehatan, menciptakan lingkungan yang sehat dan meningkatkan kualitas hidup. PHBS terbagi beberapa tatanan termasuk pada bagian lembaga PAUD, Tatanan adalah tempat dimana sekumpulan orang hidup, bekerja, bermain, dan berinteraksi.<sup>4</sup>

Lembaga PAUD memiliki peran penting dalam tumbuh kembang anak. Selain menjadi tempat belajar, sekolah beresiko menjadi sumber penyakit. Pengenalan PHBS perlu dikenalkan sejak dini agar anak mampu terbiasa berperilaku Hidup Bersih dan Sehat, salah satu tempat yang tepat untuk belajar sekaligus menanamkan kesadaran diri terhadap kebersihan adalah pada Lembaga PAUD. Oleh karna itu, PHBS wajib dikenalkan, diajarkan dan diterapkan sedini mungkin mulai dari usia anak.<sup>5</sup>

Budaya bersih adalah cerminan sikap dan perilaku masyarakat dalam menjaga dan memelihara kebersihan pribadi serta lingkungan dalam kehidupan sehari- hari. Kebersihan diri adalah perawatan diri sendiri yang dilakukan untuk mempertahankan

---

<sup>3</sup> Julianti *et al*, Pelaksanaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Di Lingkungan Sekolah, *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 3.2018

<sup>4</sup> Husna ,Ismalia Dan Marcellia Selvi, Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Siswa SD Negeri Steluk Pandan Kabupaten Pesawaran Provinsi Lampung, *Jurnal Pengabdian Farmasi Malahayati* Vol.2 No. 1, 2019

<sup>5</sup> Dayani, Tiata Rica *Et Al*, Penyuluhan Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) Serta Pentingnya Menjaga Kesehatan Diri Dan Kebersihan Lingkungan Pada Anak-Anak,*Al- Mua" Awanah Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 3 No 2, 2022

kesehatan. Memelihara kebersihan diri secara optimal tidak mungkin akan terwujud tanpa ada penanaman sikap hidup bersih dan contoh teladan dari orang tua atau masyarakat. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S At- Taubah/9:108.

لَا تَقُمْ فِيهِ أَبَدًا لِمَسْجِدٍ أُسِّسَ عَلَى التَّقْوَى مِنْ أَوَّلِ يَوْمٍ أَحَقُّ أَنْ تَقُومَ فِيهِ رِجَالٌ يُحِبُّونَ أَنْ يَتَطَهَّرُوا وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُطَهَّرِينَ

Terjemahnya

Janganlah engkau melaksanakan salat di dalamnya (masjid itu) selamanya. Sungguh, masjid yang didirikan atas dasar takwa sejak hari pertama lebih berhak engkau melaksanakan salat di dalamnya. Di dalamnya ada orang-orang yang gemar membersihkan diri. Allah menyukai orang-orang yang membersihkan diri.<sup>6</sup>

Di TK IT Al-Azizi telah tersedia 2 jenis tempat sampah di beberapa sudut, (Organik dan anorganik) untuk daun kering, bunga dan ranting dan untuk botol, kaleng dan kantong plastik. Namun masih terdapat anak yang membuang sampah di sembarangan tempat, bahkan penempatan sampah yang dibuang oleh anak tidak sesuai dengan jenis dari tempat sampah tersebut. Pembiasaan lain yang di terapkan ialah saat anak keluar kelas, anak mencuci tangan dengan cara mengantri terdapat beberapa anak yang tidak ingin mencuci tangan sebelum makan, dan ada anak yang hanya membasuh tangan dengan air namun tidak menggunakan sabun.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti melihat bahwa TK IT Al-Azizi telah menyediakan dan memfasilitasi sebagai penunjang kebutuhan kebersihan diri pada anak. Baik dari pemilahan tempat sampah hingga fasilitas mencuci tangan dari air mengalir, sabun dan kain untuk menggeringkan tangan. Hanya saja guru perlu meningkatkan kesadaran diri pada anak dengan meningkatkan pembiasaan kegiatan tersebut secara konsisten agar hal tersebut dapat tercapai secara baik.

<sup>6</sup> Departemen agama RI, “ Al-Qur’an dan terjemahan” (Semarang: Cv Toha Putra, N.D.)

Fasilitas untuk menunjang PHBS Di TK IT Al-Azizi sudah cukup baik akan tetapi media pembelajaran yang digunakan masih sangat sederhana ada 2 media pembelajaran yaitu poster dan media Ritatoon, untuk poster sendiri ditempel di dinding luar kelas sementara media Ritatoon yang digunakan berbentuk bahan kardus dan dilapisi oleh kertas marmer berwarna. Penggunaan media Ritatoon telah digunakan selama beberapa waktu yang membuat anak mulai bosan baik itu dari segi penyajiannya maupun cara penggunaan dalam penyampaian pembelajaran tersebut.

Media Ritatoon yaitu media tiga dimensi dengan dua komponen yaitu papan yang berisi informasi yang disajikan dengan beberapa gambar dan tulisan, serta rak yang digunakan sebagai tempat peletakan papan.<sup>7</sup> Media Ritaton merupakan media pembelajaran yang sederhana, dengan rangkaian bentuk dikemas seperti bingkai sehingga tahapan yang ditampilkan dalam gambar mampu dipresentasikan menjadi proses peristiwa.<sup>8</sup>

Media pembelajaran yaitu alat berbentuk fisik dan non fisik yang digunakan sebagai perantara guru dengan anak agar lebih efektif dan efisien.<sup>9</sup> Selain itu media pembelajaran merupakan bentuk peralatan, metode atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi anak dalam mengikuti proses belajar mengajar.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> Nikmah, Miftakhun dan Mulyani, *Efektifitas Media Ritatoon Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun Kelas V Sdn Bangkingan Ii/442 Surabaya*

<sup>8</sup> Fitryana, Rahma Utami Dan Zulminiati, Pengaruh Media Ritatoon Dalam Penjumlahan Pada Anak Usia Dini Di TK Dharmawanita Kabupaten 50 Kota, *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 7 No. 11 2023

<sup>9</sup> Februan, Syahyolan, Sepenting Apa Media Pembelajaran Bagi Guru Dan Siswa, *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, Vol. 2 No. 1 2022.

<sup>10</sup> Guslinda, Kurnia Rita, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, CV. Jakad Publishing Surabaya 2018, JL. Gayung Kebon Sari I No. 1 Surabaya

Media grafis tergolong pada jenis media visual yang menghubungkan pesan lewat simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian sajian pembelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Banyak konsep yang justru lebih mudah jelaskan melalui gambar daripada menggunakan kata-kata verbal.<sup>11</sup>

Adapun media yang telah dipilih oleh peneliti adalah Media Ritatoon dimana ini menjadi salah satu media yang akan diterapkan serta dikembangkan peneliti di TK IT AL-Azizi di Kelompok A. Media yang digunakan ialah media gambar, pada Media Ritatoon disajikan berupa gambar tahapan proses mencuci tangan dan gambar sampah organik dan anorganik. Adapun media gambar merupakan suatu gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran berfungsi menyampaikan pesan dari guru kepada anak. Media gambar dapat membantu anak mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan jelas.<sup>12</sup>

Media Ritatoon menjadi salah satu solusi berupa inovasi pengembangan media belajar Ritatoon yang dapat membantu serta memudahkan guru dalam melakukan bimbingan pada proses pembelajaran anak sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Media Ritatoon yaitu media berisi gambar-gambar yang menarik serta memiliki pesan atau informasi, yang dimaksud informasi ialah penjelasan mengenai tentang gambar yang berada pada Media Ritatoon sendiri. Media Ritatoon

---

<sup>11</sup> Kristanto Andi, media pembelajaran, penerbit bintang Surabaya anggota Ikapi daerah jawa timur No: 011/JTI/95

<sup>12</sup> Magdalena ina *et al*, Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di Sd Neg 09 Kamal Pagi, *Jurnal pendidikan dan ilmu social* Vol. 2No.2 2021



memberikan kesan gambar cerita yang menarik dan mudah dimengerti melalui tampilan gambar yang terstruktur sehingga Media Ritatoon sangatlah cocok digunakan sebagai media pembelajaran di TK IT Al-Azizi.

Ritatoon dapat digunakan sebagai model pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan kemampuan Ritatoon dalam mengurutkan kejadian pada materi yang berhubungan dengan suatu peristiwa. Terdapat kelebihan seperti meningkatkan rasa ketertarikan anak dalam pembelajaran, memudahkan anak dalam memahami materi pembelajaran dan bahan pembuatan Media Ritatoon tergolong mudah didapatkan.<sup>13</sup>

Peneliti ingin mengembangkan Media Ritatoon. ini, karena pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran terkhusus pada materi kebersihan untuk anak, itu masih sebatas menganjarkan tahapan cuci tangan melalui Media Ritatoon. Dari itu mengapa peneliti ingin menginovasi serta mengemas secara menarik dengan mencakup tema PHBS agar dalam penyajiannya tidak membuat anak bosan.

Pengembangan Media Ritatoon sebelumnya sudah dilakukan oleh peneliti lain, namun masih menggunakan bahan kardus berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengembangkan dengan menggunakan bahan kayu dan tripleks sebagai bahan utama pembuatan Media Ritatoon. Dari itu Media Ritatoon dapat awet dalam jangka waktu yang lama selain itu, penggunaannya akan terasa aman dan nyaman dalam proses pembelajaran, hal tersebut yang akan menjadi pembeda dengan peneliti lainnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

---

<sup>13</sup> Nikmah, miftakhun dan mulyani, *efektivitas media ritatoon dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun kelas v sdn bangkingan II/442 surabaya*, jurnal JPGSD Vol. 6 No. 13 2018

1. Bagaimana gambaran analisis dalam pengenalan kebersihan diri anak di kelompok A di TK IT AL-Azizi ?
2. Bagaimana proses pengembangan Media Ritatoon kelompok A di TK IT Al - Azizi ?
3. Bagaimana hasil kevalidan dan kepraktisan pengembangan Media Ritatoon kelompok A di TK IT Al –Azizi ?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk Mengidentifikasi analisis dalam pengenalan kebersihan diri anak di kelompok A di TK IT AL-Azizi
2. Untuk mengetahui proses pengembangan Media Ritatoon kelompok A diTK IT Al –Azizi
3. Untuk mengetahui hasil kevalidan dan kepraktisan pengembangan Media Ritatoon kelompok A di TK IT Al –Azizi

### **D. Kegunaan Penelitian**

#### **a. Peneliti**

Manfaat bagi peneliti memberikan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam melakukan penulisan, analisis, dan permasalahan yang terjadi terkait dengan apa yang diteliti. Sekaligus memberikan sumbangsih pemikiran mengenai Media Ritatoon. yang dapat menjadi inovasi baru dalam penerapan kesehatan diri bagi anak-anak DI TK ITAl-Azizi

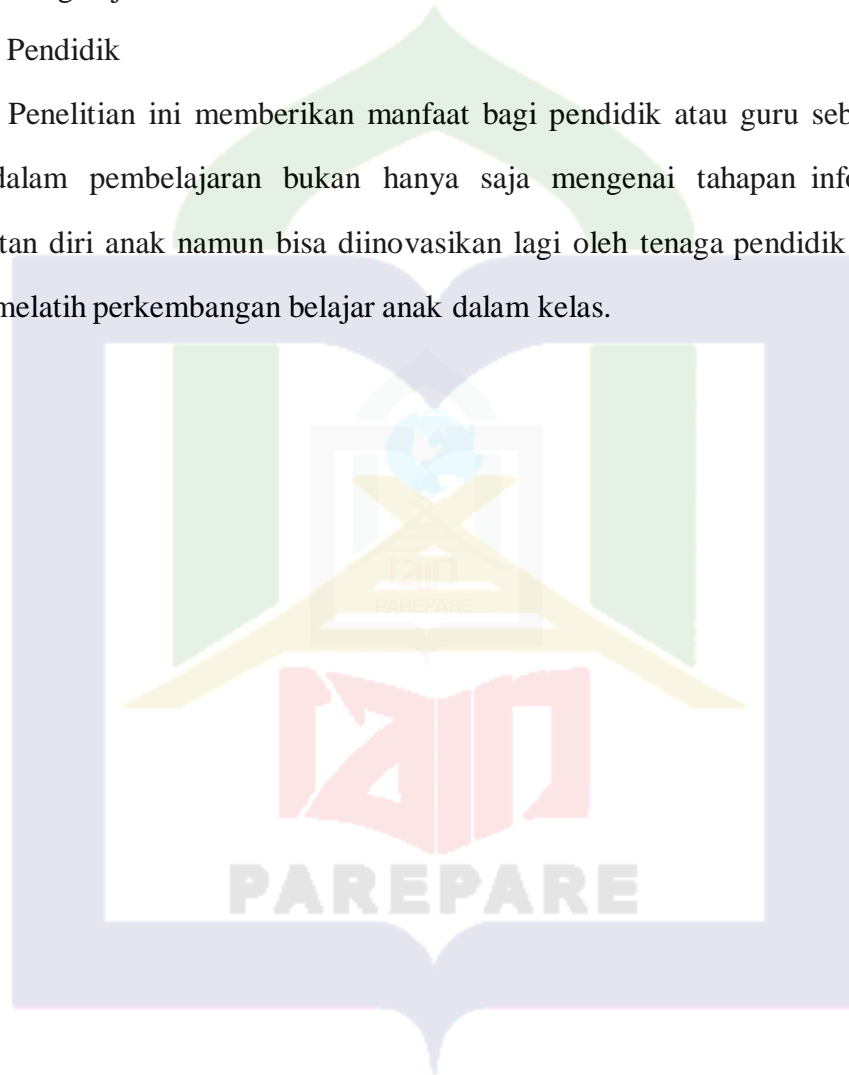
#### **b. Peserta Didik**

Manfaat bagi peserta didik, pada penelitian ini dimana penggunaan Media Ritatoon. Dapat lebih menarik minat serta semangat anak dalam belajar terhadap pentingnya kesehatan diri lalu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-

hari. Selain dari pada itu dalam pengenalan hal sederhana seperti itu biasanya guru hanya menjelaskan atau mengarahkan anak melalui sebuah perintah, namun dengan penggunaan Media Ritatoon. Menjadi sebuah hal baru dan juga akan dipahami anak dengan dengan jelas.

c. Pendidik

Penelitian ini memberikan manfaat bagi pendidik atau guru sebagai metode baru dalam pembelajaran bukan hanya saja mengenai tahapan informasi pada kesehatan diri anak namun bisa diinovasikan lagi oleh tenaga pendidik dan berguna untuk melatih perkembangan belajar anak dalam kelas.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Penelitian Relevan**

Penelitian ini terdiri dari beberapa referensi. Referensi tersebut dijadikan sebagai bahan acuan yang berhubungan dengan skripsi ingin penulis teliti tentang ‘Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pengenalan Kebersihan Diri Pada Anak Kelompok A Di TK IT Al-Azizi’. Tinjauan penelitian terdahulu atau sering disebut sebagai tinjauan pustaka merupakan telaah terhadap hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan objek penelitian yang sedang dikaji. Sebelum merencanakan penelitian ini maka calon peneliti mengkaji beberapa referensi penelitian yang relevan hal ini dimaksud agar penelitian memiliki acuan dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Penelitian terdahulu oleh Khodijah Siti Dengan judul “Peningkatan kemampuan bercerita anak melalui Media Ritatoon untuk Kelompok B di TK Selaras Cita Malang. Hal ini terlihat dari hasil lembar kegiatan yang dikerjakan oleh anak dalam menceritakan alur gambar anak masih bingung dan tidak terarah dalam bercerita. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media Ritatoon untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak kelompok B5 di TK Selaras cita malang serta mengetahui apakah penggunaan media Ritatoon dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak anak kelompok B5 di TK Selaras cita malang. Penelitian ini dilakukan dalam penelitian Tindakan kelas (PTK) pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dimana setiap siklus terdapat empat tahap yaitu perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian terdahulu berfokus pada Peningkatan kemampuan bercerita anak melalui Media Ritatoon untuk Kelompok B di TK Selaras Cita Malang. Sedangkan penelitian ini berfokus pada Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pengenalan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Kelompok A di TK IT AL-AZIZI. Adapun kesamaan dari kedua peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang Media Ritatoon.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Utami Fitryana dan zulminiati zulminiati. Dengan judul “ Pengaruh Media Ritatoon Dalam Penjumlahan Pada Anak Usia Dini di TK Dharmawanita Kabupaten 50 Kota. Tujuan penelitian melihat pengaruh media Ritatoon terhadap peningkatan kemampuan penjumlahan pada anak. Sampel penelitian yaitu kelas B1 sebagai kelas control dan B2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah anak 42 orang. Metode yang dipakai yaitu kuantitatif dengan metode *quasy eksperimen*. Teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi hasil peneluitian ini menunjukkan menggunakan media Ritatoon dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan pada anak, yang dilihat dari hasil *post- test* kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil *post- test* kelas control.<sup>14</sup> Penelitian terdahulu berfokus pada Pengaruh Media Ritatoon Dalam Penjumlahan Pada Anak Usia Dini di TK Dharmawanita Kabupaten 50 Kota. Sedangkan penelitian ini berfokus pada Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pengenalan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Kelompok A di TK IT AL-AZIZI. Adapun kesamaaan dari kedua peneliti yaitu sama-sama meneliti penggunaan Media Ritatoon dan juga targetnya pada Taman Kanak-Kanak.

---

<sup>14</sup> Fitryana, Rahma Utami dan zulminiati, zulminiati. Pengaruh Media Ritatoon Dalam Penjumlahan Pada Anak Usia Dini di TK Dharmawanita Kabupaten 50 Kota. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(2), 2022

Selanjutnya penelitian yang dilakukan EraWati Dwi Karomah judul “Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pembelajaran Fisik Motorik Aspek Kebersihan Diri Untuk Anak Usia 4-5 Tahun”. Penelitian ini mengembangkan sebuah media sebagai salah satu alat komunikasi dalam pembelajaran yaitu media Ritatoon untuk mengembangkan kemampuan anak tentang kebersihan diri. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media Ritatoon yang efektif dan efisien dan menarik untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak dalam aspek kebersihan diri. Berdasarkan pengamatan di tiga lembaga TK di Kecamatan Kedungkandang yaitu TK Negeri Pembina 5 TK Sabilil Muhtadiin TK Yala Widya tingkat kebersihan pada anak di lembaga TK kelompok B masih kurang anak belum mengetahui pentingnya dalam menjaga kebersihan diri nya dan kurangnya pengetahuan tentang kebersihan yang terhadap ahli pembelajaran AUD serta uji coba kelompok kecil. Berdasarkan uji formatif pada ahli media pembelajaran diperoleh presentase 91 07% dan ahli pembelajaran AUD diperoleh presentase sebesar 85 71%. Dari uji coba kelompok kecil diperoleh data aspek keefektifan sebesar 90% data aspek keefisienan sebesar 83 3% dan data aspek kemenarikan sebesar 91 7%. Berdasarkan uji formatif dari para ahli dan uji coba kelompok kecil yang dilakukan media ritatoon efektif efisien dan menarik sehingga layak digunakan untuk pembelajaran anak usia 4-5 tahun. Penelitian terdahulu berfokus pada Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pembelajaran Fisik Motorik Aspek Kebersihan Diri Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. Sedangkan penelitian ini berfokus pada Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pengenalan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Kelompok A di TK IT AL-AZIZI. Adapun kesamaan dari

kedua peneliti yaitu sama-sama meneliti pengembangan Media Ritatoon serta targetnya pada Kelompok A.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Dilakukan**

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	a. Siti Khodijah	Peningkatan kemampuan bercerita anak melalui Media Ritatoon untuk Kelompok B di TK Selaras Cita Malang.	Sama-sama meneliti tentang penggunaan Media Ritatoon	<p>a. Penelitian terdahulu berfokus pada Peningkatan kemampuan bercerita anak melalui Media Ritatoon untuk Kelompok B di TK Selaras Cita Malang.</p> <p>b. penelitian terdahulu menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK)</p> <p>c. penelitian terdahulu mengambil target Kelompok B</p>
2.	a. rahma utami b. zulminiati	Pengaruh Media Ritatoon Dalam Penjumlahan Pada Anak Usia Dini di TK Dharmawanita Kabupaten 50 Kota.	Sama-sama meneliti penggunaan Media Ritatoon	<p>a. Penelitian ini lebih berfokus pada Pengaruh Media Ritatoon Dalam Penjumlahan Pada Anak Usia Dini di TK Dharmawanita Kabupaten 50 Kota.</p> <p>b. Penelitian terdahulu menggunakan Kuantitatif, metode quasy eksperimen</p>



3.	Karomah Erawati Dwi	Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pembelajaran Fisik Motorik Aspek Kebersihan Diri Untuk Anak Usia 4- 5 Tahun	<p>a. Sama-sama meneliti pengembangan Media Ritatoon</p> <p>b. Menggunakan model pengembangan <i>Borg and Gall</i></p> <p>c. Memilih Kelompok A</p>	<p>d. Penelitian terdahulu berfokus pada Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pembelajaran Fisik Motorik Aspek Kebersihan Diri Untuk Anak Usia 4-5 Tahun</p> <p>e. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian lapangan( field research) dengan pendekatan kualitatif metode deskriptif</p>
----	------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## B. Tinjauan Teoritis

### 1. Media Ritatoon

#### a. Pengertian Media Ritatoon

Media Ritatoon merupakan media gambar yang menarik berisi pesan atau informasi, beserta informasi tambahan tentang gambar tersebut agar isi gambar tersebut dijelaskan kepada guru. Selain itu media Ritatoon merupakan media belajar sederhana dengan rangkaian gambar dibingkai sehingga tahapan yang ditampilkan dalam gambar mampu dipresentasikan menjadi proses peristiwa. Media Ritatoon yaitu gambar seri berbingkai dengan beberapa tahapan proses kejadian yang dapat dipresentasikan yang didukung oleh piranti tiga dimensi.<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Nikmah Miftakhun dan Mulyani, efektifitas Media Ritatoon dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun kelas V SDN BANGKINGAN, *JPGSD*, VOL 6 NO. 13 thn 2018

Media Ritatoon adalah media gambar bebas yang menarik berisi pesan tertentu berupa informasi dan pada bagian belakang ditambahkan keterangan mengenai gambar tersebut sehingga memudahkan guru dalam menjelaskan. Ritatoon adalah media pembelajaran Ritatoon bersal dari dua kata, yakni kata “Cerita” dan “Toon” yang dalam bahasa Inggris berarti pertunjukkan. Ritatoon adalah media pembelajaran yang efektif karena dalam penggunaannya guru dapat bercerita sambil memperlihatkan gambar dan dapat menarik perhatian anak sehingga tingkah laku anak masih dapat diawasi.

Ritatoon media perangkat menggunakan kayu dengan ukuran 40 cm x 50 cm x 10 cm, yang di dalamnya diberi sembilan alat lubang bergaris panjang 30 cm dan lebar 1 cm sebagai bingkai untuk gambar dan setiap lubang diberi jarak 5 cm terpisah. Sedangkan gambar ritatoon dibingkai medianya menggunakan triplek dengan ukuran 30 cm x 30 cm dengan tambahan panjang 10 cm sebagai standar agar gambar yang dibingkai dapat berdiri tegak.<sup>16</sup>

Ritatoon mampu digunakan pada model pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan kemampuan Ritatoon dalam mengurutkan kejadian pada materi yang berhubungan dengan suatu peristiwa. Adapun pengertian Media Ritatoon menurut peneliti adalah media berupa gambar berjenjang yang diletakkan diatas kayu dan digunakan untuk mengurutkan suatu gambar, adapun yang dikatakan oleh dukungan piranti tiga dimesi adalah perangkat untuk meletakkan gambar barbingkai tersebut.

---

<sup>16</sup> Maftuhah dan SB, Nugraheti Sismulyasih. Ritatoon Media Development Using The Poe Model To Understand Advice Sentences. *Departement Of Primary School Teacher Education, Faculty Of Education* , Semarang State University

b. Fungsi Media Ritatoon

- 1) Media Ritatoon sebagai alat bantu, media tersebut dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran supaya lebih menarik dan bervariasi.
- 2) Media Ritatoon sebagai komponen pembelajaran, ketika guru dan siswa melakukan proses belajar maka harus didukung oleh Media Ritatoon
- 3) Media Ritatoon sebagai pembelajaran individual, anak dapat mengutak-atik sendiri Ritatoon sehingga dapat memperoleh pengalaman secara tersendiri. Dengan begitu pembelajaran individual bisa bisa dijalankan dengan baik, guru akan menjelaskan peristiwa dari setiap gambar yang disajikan dan anak memperhatikan hal tersebut dan diberikan kesempatan untuk melakukannya.

c. Tujuan Media Ritatoon

Media Ritatoon dapat membantu guru dalam melakukan bimbingan belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Dengan menyajikan visualisasi cerita yang terstruktur dan menarik membuat tampilan Media Ritatoon cocok digunakan digunakan sebagai media pembelajaran di TK IT AL-Azizi. Dengan menyusun materi yang lebih lengkap dengan meliputi tema PHBS membuat anak tidak akan jenuh dalam proses pembelajaran berlangsung.

d. Langkah Penggunaan Media Ritatoon

- 1) Sebelum pembelajaran dimulai peneliti menyiapkan Media Ritatoon yang akan digunakan pada proses pembelajaran, selain itu peneliti menyiapkan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2) Peneliti menyampaikan materi menggunakan Media Ritatoon dengan menyusun setiap papan sesuai tahapan peristiwa, dengan itu anak akan memperhatikan dengan seksama apa yang dicontohkan depan kelas. Papan Media Ritatoon terdapat nomor urut beserta kalimat penjelasan dari setiap gambar tersebut.

3) Setelah selesai penyampaian materi, peneliti memberikan kesempatan pada setiap anak untuk melakukan pembelajaran menggunakan Media Ritatoon dengan arahan oleh guru/peneliti.

## 2. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Anak Usia Dini (PHBS AUD)

Masa anak usia dini adalah kelompok usia yang rentan terhadap masalah kesehatan. Selain rentan dalam hal kesehatan, anak usia dini juga berada dalam kondisi yang peka terhadap stimulus sehingga sangat mudah dibimbing, diarahkan, dan ditanamkan kebiasaan yang positif, termasuk kebiasaan berperilaku hidup bersih dan sehat. Perilaku hidup bersih dan sehat merupakan perilaku yang dilakukan dengan mengikuti peraturan yang berkaitan dengan kesehatan diri maupun lingkungan anak. Tujuan utama dari pola hidup bersih dan sehat yaitu untuk meningkatkan Kesehatan melalui proses penyadaran warga secara bertahap dan memahami proses hidup bersih, penjelasan tersebut menggambarkan kedudukan pribadi dalam menjaga perilaku hidup bersih dan sehat tiap hari.<sup>17</sup>

PHBS sekolah menggambarkan upaya pencegahan yang dilakukan oleh masyarakat sekolah terhadap penyakit, menghasilkan area yang bersih dan sehat, serta meningkatkan kesehatannya. Upaya awal untuk memulai yaitu dengan Penanaman nilai-nilai perilaku hidup bersih dan sehat PHBS harus dilakukan setiap

---

<sup>17</sup> Maulidia anggie, hanifah umi, *peran edukasdi orangtua terhadap PHBS aud selama masa pandemic covid-19*

hari oleh anak usia dini, kebiasaan PHBS terhadap pengetahuan yang sehat dapat mendorong masyarakat untuk menjaga kesehatan dan kesadaran diri untuk saling mengingatkan hidup sehat. Oleh karena itu dapat dijadikan panutan anak usia dini agar dapat ditiru di sekolah dan keluarga serta digunakan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>18</sup>

a. Tahapan perilaku hidup bersih dan sehat anak Usia 4-5 Tahun

Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) merupakan salah satu upaya pencegahan terhadap suatu penyakit atau masalah kesehatan dan peningkatan derajat kesehatan pada seseorang. Selain itu perilaku hidup bersih dan sehat merupakan sekumpulan perilaku yang dipraktikkan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, yang menjadikan seseorang, keluarga, kelompok atau masyarakat mampu menolong dirinya sendiri di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan masyarakat.<sup>19</sup>

Pembentukan penerapan kebiasaan baru ini diawali dari peran guru dan orang tua dengan memberikan pengetahuan dan contoh perilaku sehat guna meningkatkan pemahaman pada anak tentang perilaku kebiasaan baru yang dilakukan. Kondisi lingkungan dan komunikasi antara anak dengan guru dan orang tua diperlukan dalam membentuk karakter dan sikap anak terhadap pencegahan berbagai penyakit yang menular.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Rozi fathor, ahmad zubaidi dan masykuroh, Strategi sekolah dalam menerapkan program perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada anak usia dini, Jurnal pendidikan anak , Vol. 10 No.1 2021

<sup>19</sup> Julianti & Nasirun. Pelaksanaan Perilaku Hidup bersih dan Sehat (PHBS) di lingkungan sekolah. *Jurnal ilmiah potensia*, 3 (1), 11-17.2018

<sup>20</sup> Pangestuti. Meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) anak usia 4-5 tahun melalui metode bercerita, *Action research journal* Vol. 1, No. 1 2021

Pada masa kanak-kanak bermain merupakan media belajar bagi anak, anak bermain apapun yang ada disekitarnya, maka dimasa inilah anak rentan terhadap kuman dan penyakit. Demikian PHBS sangat penting ditanamkan sejak dini, melalui lingkungan sekolah menjadi faktor pendukung dalam membantu anak mengenal serta belajar tentang kebersihan diri. Kebersihan diri adalah sebuah tindakan yang dilakukan untuk menjaga dan memelihara kebersihan pada badan.

Melakukan kegiatan kebersihan pada diri adalah salah satu cara yang paling efektif untuk mengurangi resiko terkena beragam macam penyakit pada diri. Kegiatan yang termasuk dalam menjaga kebersihan diri merupakan cuci tangan, mandi, mencuci rambut, menyikat gigi, memotong kuku, dan menggunakan pakaian yang bersih. Terdapat jenis-jenis kebersihan diri diantaranya: 1) kebersihan kesehatan kulit, 2) kebersihan dan kesehatan kaki, tangan dan kuku, 3) kebersihan dan kesehatan gigi dan mulut, 4) kebersihan dan kesehatan rambut, 5) kebersihan dan kesehatan mata, telinga dan hidung.<sup>21</sup>

Oleh sebab itu kebersihan diri harus dijaga sedini mungkin agar kita terhindar dari beragam jenis penyakit yang diakibatkan dari kotoran yang ada pada diri kita. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kesadaran diri pada anak terkait kebersihan, karena dengan adanya pemahaman pada anak maka anak menjadi sadar sedini mungkin terkait kebersihan diri pada anak usia dini sangat penting untuk dilakukan. Peran guru dilingkungan sekolah dalam mengajarkan anak cara menjaga kebersihan diri bisa dilakukan melalui kegiatan sehari-hari, seperti membuang

---

<sup>21</sup> Ogemi, Penia Lisa Dan Eliza Delfi, Peran Guru Dalam Menerapkan Kebersihan Diri Pada Anak Di TK Negeri Pembina Keliling Danau, *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)* Vol. 6 No. 1 2022

sampah pada tempatnya, maka disinilah guru menjalankan perannya disekolah dalam menerapkan kebersihan pada anak, selain itu peran guru dalam mengajarkan kebersihan pada diri maupun lingkungan pada anak akan sangat berdampak bagi setiap proses perkembangan anak.

b. Tahapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Usia 5-6 Tahun

Pembiasaan perilaku yang kita ajarkan serta kenalkan pada anak dari yang sederhana yang biasa kita lakukan antara lain membiasakan mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, dengan mencuci tangan memakai sabun setelah melakukan aktifitas ini akan mencegah kuman masuk kedalam tubuh sehingga anak terlindungi dari berbagai kuman penyakit, memotong kuku, membersihkan rambut, membersihkan gigi dan mulut, mandi memakai pakaian yang bersih dan membuang sampah pada tempatnya.

Anak-anak yang telah dibiasakan dengan pola hidup bersih dan sehat sejak dini akan tumbuh dan berkembang dengan baik, menyenangkan dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, selain itu membiasakan hidup bersih dan sehat dapat mencegah berbagai penyakit serta diharapkan mampu memutus rantai penyebaran penyakit.<sup>22</sup> Membiasakan pola hidup bersih dan sehat yang paling mudah diterapkan untuk anak usia dini yaitu: mencuci tangan dengan sabun dan air bersih, membuang sampah pada tempatnya, menyikat gigi, dan menggunakan air bersih.<sup>23</sup>

Sesuai dengan standar Tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA) dalam permendikbud 137 tahun 2014 anak berusia 5-6 tahun sudah harus mengenal

---

<sup>22</sup> Safitri, H.I. & Harun, H. Membiasakan Pola Hidup Sehat Dan Bersih Pada Anak Usia Dini Selama Pandemic Covid=19. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1).

<sup>23</sup> Nuradhiani, Siregar, & K. Edukasi Gizi Dan Demonstrasi CTPS ( Cuci Tangan Pakai Sabun) Pada Anak-Anak Di UPTD Perlindungan Sosial Dinas Sosial, Provinsi Banten. *Panranuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1-6.



perilaku hidup bersih dan sehat yaitu: 1) menutup hidung dan mulut Ketika batuk dan bersin, 2) membersihkan dan membereskan tempat bermain, 3) mengetahui situasi yang membahayakan membuang sampah sembarangan dapat menyebabkan banjir dan menimbulkan penyakit, 4) mengenal kebiasaan buruk bagi Kesehatan membeli jajan sembarangan, dari itu mengapa PAUD perlu menanamkan kebiasaan PHBS agar anak dapat menolong dirinya sendiri dan salah satu cara dalam mengenalkannya melalui media pembelajaran yang diterapkan oleh guru.<sup>24</sup>

c. Aspek Perkembangan Nilai Agama Moral Terhadap Pengenalan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Pentingnya nilai agama dan moral dikembangkan sejak dini untuk membangun jiwa anak untuk mampu berperilaku sesuai tuntutan. Pendidikan moral bertujuan membina terbentuknya perilaku moral yang baik bagi setiap orang. Aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral merupakan bagian-bagian pada kemampuan anak yang harus dan dapat dikembangkan sesuai dengan tahapan usianya berkenaan dengan kemampuan berperilaku sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku.<sup>25</sup>

Menjaga kebersihan diri maupun lingkungan menjadi salah satu aspek Nilai Agama Moral, dan termasuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral merupakan seperangkat kemampuan yang dapat dan harus dimiliki oleh anak. Dalam hal ini anak usia dini menekankan pada kemampuan anak dalam

---

<sup>24</sup> Hidayanti, Fitri Nur. Pengembangan Media Busy Book Cika (Cintai Kebersihan) Untuk Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Usia 5-6 tahun. *Paud Teratai* Vol. 12, No. 1 2023

<sup>25</sup> Sartika, Indah Dwi. Putri, Yecha Febrieanitha, *Peningkatan Aspek Perkembangan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Melalui Media Audio Visual*

mengenai agama yang dianut, mengenai perilaku baik dan buruk dan menjaga kebersihan lingkungan.

Moral dikatakan sebagai tata cara, kebiasaan dan adat, perilaku moral dikendalikan oleh konsep moral atau peraturan perilaku yang menjadi kebiasaan dalam kelompok. Aspek moral adalah sesuatu yang tidak dibawa dari lahir melainkan sesuatu yang berkembang dan dapat dipelajari.<sup>26</sup> dari itu dapat disimpulkan bahwa perkembangan moral adalah perubahan pada penalaran, perasaan dan perilaku mengenai standar dalam mengenali benar atau salah terhadap sesuatu.

**Tabel 2.2**

Usia	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
4-5 Tahun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui agama yang dianutnya</li> <li>2. Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar</li> <li>3. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu</li> <li>4. Mengenali perilaku baik/sopan dan buruk</li> <li>5. Membiasakan diri berperilaku baik</li> <li>6. Mengucapkan salam dan membalas salam</li> </ol>
5-6 Tahun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenali agama yang dianut</li> <li>2. Mengerjakan ibadah</li> <li>3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb</li> <li>4. Mengetahui hari besar agama</li> </ol>

<sup>26</sup> Afifah. Hafnilia Afifah, DKK. *Meningkatkan Perkembangan Moral Aspek Kontrol Diri Terhadap Kebersihan Lingkungan Melalui Bakti Sosial Pada Anak-Anak Di Rusun Griya Tipar Cakung*. PRAXIS: Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 1, No. 2 2022

	5. Menghormati (toleransi) agama orang lain
--	---------------------------------------------

(STPPA No. 137 tahun 2014)

### 3. Hubungan Media Ritatoon dengan Pengenalan Kebersihan Diri Anak

Hubungan Media Ritatoon dengan Pengenalan Kebersihan Diri menjadi satu kesatuan yang cocok dimana tema PHBS yang diangkat lalu dituangkan dalam media Ritatoon, digambarkan melalui visualisasi yang menarik disertakan penjelasan dari setiap papan media Ritatoon yang akan menjelaskan setiap cerita dari tema PHBS. Dari itu anak mampu Meningkatkan pemahamannya terhadap kebersihan diri melalui Media Ritatoon.

Menurut peneliti dengan menggunakan serta mengembangkan media Ritatoon sangat berpengaruh pada perkembangan PHBS anak, dimana Media Ritatoon menjadi sebuah Media alternative dalam mengajarkan anak terhadap pengenalan kebersihan diri. Selain memberi pemahaman, adanya Media Ritatoon membuat suasana pada proses pembelajaran anak menjadi lebih menarik dan tidak membuat anak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran, banyak aspek perkembangan yang bisa anak dapatkan saat belajar menggunakan Media Ritatoon salah satunya aspek perkembangan Fisik Motorik Halus, Kognitif dan juga Nilai agama moral.

### C. Kerangka Pikir

Mendukung keberhasilan tumbuh kembang anak secara optimal di masa golden age, kesehatan menjadi hal utama yang perlu diperhatikan serta ditanamkan sejak dini pada anak, oleh karna itu perlu banyak pihak yang terlibat agar dapat mencapai kualitas kesehatan yang baik bagi anak. Salah satu usaha untuk mencapai hal tersebut dengan adanya program PHBS, yang diterapkan dan diajarkan pada adadi lingkungan sekolah. Dengan terciptanya PHBS pada pribadi setiap anak, hal terus

dapat menyadarkan diri sendiri maupun orang sekitarnya terhadap kebersihan maupun lingkungannya.

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) untuk anak usia dini menekankan pada kebiasaan dan perilaku yang mendukung kesehatan tubuh serta lingkungan sekitar. Pada anak usia dini, pengenalan PHBS harus dilakukan secara sederhana, menyenangkan, dan mudah dipahami. PHBS adalah media pembelajaran yang berupa gambar lepas yang berisi pesan tertentu. Media ini dapat digunakan untuk penyampaian informasi kepada anak.

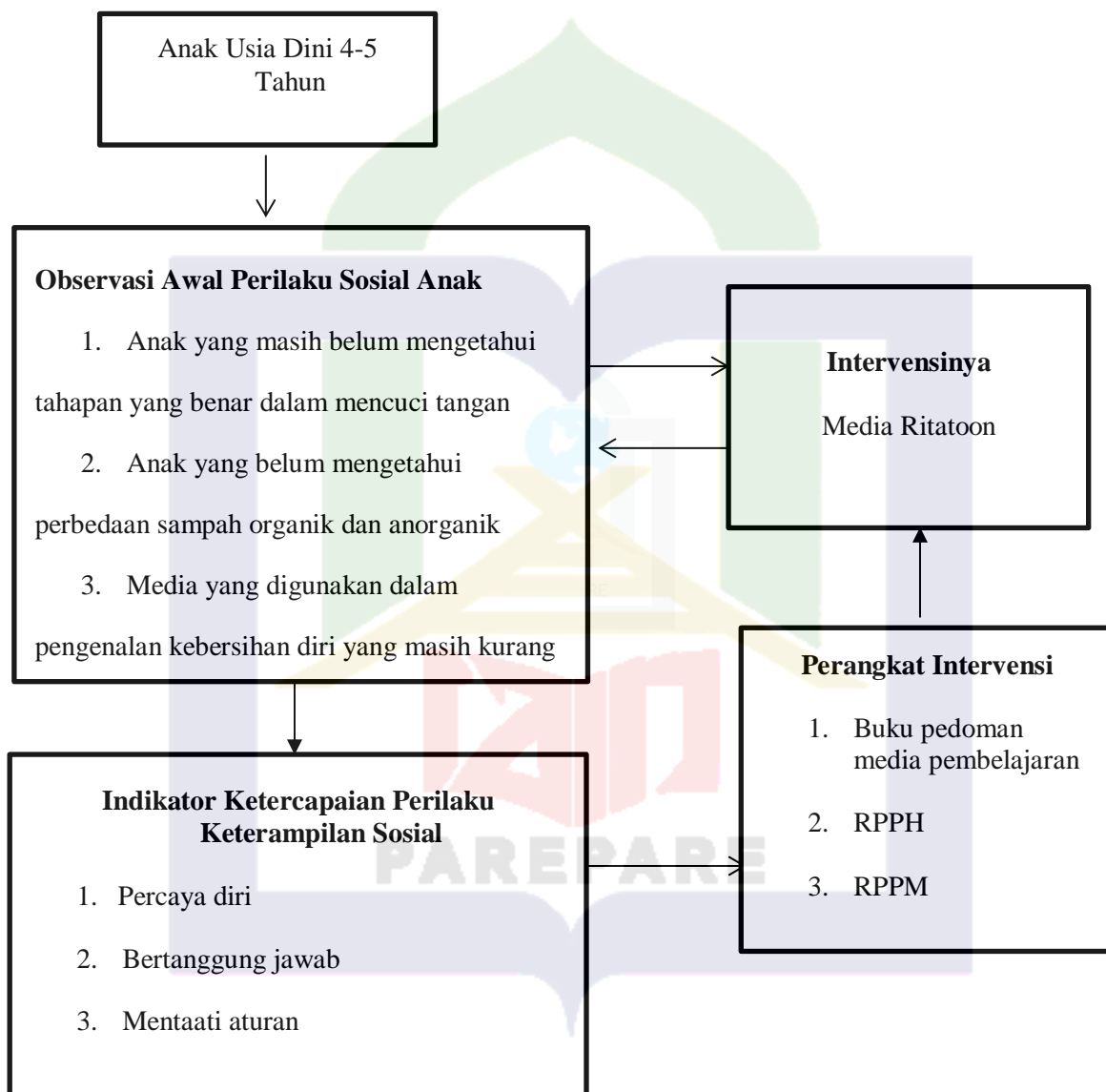
Dari hasil observasi peneliti menemukan anak yang masih belum mampu mengatasi kebersihan baik pada dirinya maupun pada lingkungan sekitar, bahkan walaupun diingatkan dan diarahkan oleh guru tentunya masih terdapat anak yang belum mampu mengimplementasikan hal tersebut. Proses pembelajaran akan lebih mudah jika dibarengi dengan media pembelajaran yang menarik, hal tersebut membuat anak lebih semangat dan tidak cepat jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Guru memiliki peran penting untuk mengkreasikan setiap media yang disajikan pada anak, diluar dari pembuatan media yang baik tentunya memiliki makna dan tujuan dari tema pembelajaran. Lingkungan sekolah yang bersih dan sehat bisa menjadi contoh nyata bagi anak. Guru dapat menjelaskan dan melibatkan anak dalam menjaga kebersihan kelas, taman bermain, dan ruang lainnya, yang juga mendukung pemahaman anak tentang pentingnya lingkungan yang bersih dan sehat.

Hasildari observasi peneliti menemukan Media Ritatoon yang digunakan di sekolah masih kurang bervariasi serta efektif baik dari segi fisik medianya, maupun

tema pembelajaran yang disajikan pada anak masih terbatas dikarenakan media dan metode yang dikenalkan serta diterapkan anak berupa poster dan mural.

**Gambar 2.1 kerangka pikir**



### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Jenis Penelitian

Pendekatan ini menggunakan metode *Research and development* (penelitian pengembangan). Pendekatan penelitian ini dipilih karena sesuai dengan tujuan tujuan penelitian yaitu menghasilkan produk media pembelajaran. Adapun didalam pendidikan penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang akan digunakan dalam pembelajaran.<sup>27</sup> Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang digunakan untuk menghasilkan media ataupun sebuah produk kemudian menguji efektifitasnya ketika diterapkan.

Tahap-tahap dari proses ini biasanya disebut sebagai R&D, terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian sampai pada tahap uji coba pemakaian setelah dilakukan revisi produk dan media permainan telah divalidasi oleh validator ahli media. Penelitian ini mencakup pada skala kecil, belum pada tahap produksi massal mengingat bahwa sampel yang digunakan oleh peneliti terbatas.

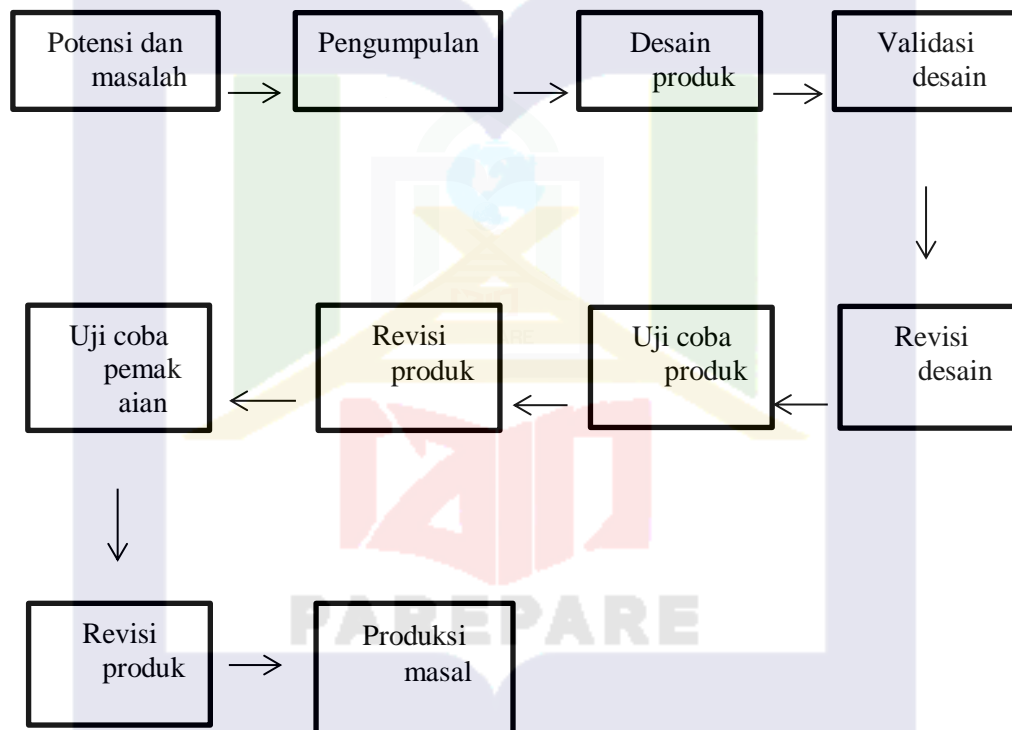
---

<sup>27</sup> Hanafi, "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan" *Jurnal Kajian Keislaman* 4, No. 2 (2017): 129-50.

## B. Desain Penelitian

Metode penelitian R&D yang peneliti gunakan yaitu model pengembangan yang dikembangkan oleh *Borg&Gall*. *Borg&Gall* berpendapat bahwa, pendekatan *Research and Development (R&D)* dalam pendidikan meliputi sepuluh tahapan. Tujuan utama metode penelitian digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Berikut bagan Borg And Gall<sup>28</sup>



<sup>28</sup> Moh. Iqbal Assyauqi, "Model Pengembangan Borg and Gall," Institut Agama Islam Negeri, 2020, <https://www.taufiq.net/2019/09/model-penelitian-pengembangan-borg-and.html>.



#### 4. Potensi dan masalah

Potensi merupakan awal dari sesuatu yang bila dikembangkan akan menjadi nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.<sup>29</sup> Adapun kesimpulannya masalah dapat menjadi potensi jika dapat dikembangkan, potensi dan masalah ini akan dikaji melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, masalah yang didapatkan yaitu TK tersebut dalam mengenalkan anak PHBS melalui poster yang tertempel di dinding luar kelas dan juga Media Ritatoon dengan berbahan dasar kardus, tentu hal tersebut yang membuat kurangnya kesadaran diri anak terhadap kebersihan bahkan pada lingkungan sekitarnya. Dari masalah inilah yang membuat peneliti ingin mengembangkan sebuah Media Ritatoon.

#### 5. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan setelah menemukan potensi serta masalah yang ada di lokasi. Peneliti dalam penelitian ini mencari informasi dengan melakukan analisis terhadap kajian penelitian yang relevan mengenai pengenalan kebersihan diri dan melakukan wawancara kepada guru mengenai media apa yang digunakan dan bagaimana cara guru dalam mengenalkan anak baik kebersihan diri maupun lingkungan sekitarnya.

#### 6. Desain Produk

Penelitian dan pengembangan (Research and Development) menghasilkan produk yang bermacam-macam. Dalam dunia pendidikan sendiri, produk yang

---

<sup>29</sup> Lela Nurlela, “ Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Usia Dini Di Play Group Islam Binabalita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018” Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018)

diharapkan mampu meningkatkan produktifitas pendidikan. Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran yang bernama Media Ritatoon dan dikembangkan dari bahan utama triplek dan kayu, yang dibuat menjadi 2 bagian pertama tripleks yang berbentuk portrait sebagai media yang ditempelkan gambar beserta penjelasannya, bagian kedua ialah sebagai peletakan atau tempat ditancapkan papan media bergambar tersebut dengan bahan dasar kayu. Sesuai namanya, cara bermain dari produk ini yaitu dengan mengambil papan bergambar dan menancapkannya sesuai dengan tahapan yang benar.

#### 7. Validasi Desain

Proses ini merupakan kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk memiliki keefektifan yang lebih tinggi dibanding bahan ajar yang sudah ada sebelumnya. Validasi desain bersifat rasional karena masih berdasarkan pada pemikiran rasional, belum berdasarkan pada fakta yang ada di lapangan. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai rancangan produk baru yang akan dikembangkan tersebut. Peneliti menghadirkan 2 ahli media pembelajaran dalam melakukan penilaian. Berikut kriteria yang harus dimiliki oleh ahli media pembelajaran, diantaranya: a) Minimal lulus S2 PAUD, b) Pengalaman mengajar menjadi dosen lebih dari 2 tahun, c) Guru.

#### 8. Revisi Desain

Setelah desain produk di validasi melalui penilaian ahli media pembelajaran atas Media Ritatoon yang dikembangkan. Peneliti akan melakukan perbaikan pada desain produk yang telah dirancang disesuaikan dengan masukan-masukan yang nantinya akan diberikan oleh ahli media.

#### 9. Uji coba produk

Desain produk yang sudah dibuat tidak dapat langsung diujicobakan terlebih dahulu. Akan tetapi, haruslah dibuat terlebih dahulu hingga menghasilkan produk, dan produk itulah yang diujicobakan. Pengujian bisa dilaksanakan melalui eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja yang lama dengan sistem kerja yang baru.

#### 10. Revisi Produk

Pengujian produk terhadap sampel yang terbatas tersebut dapat menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata yang lebih baik bila dibandingkan dengan sistem yang lama. Perbedaan yang sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut bisa diterapkan atau diberlakukan.

#### 11. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk yang dihasilkan sukses, dan mungkin ada revisi yang tidak begitu penting, maka langkah berikutnya yaitu produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diberlakukan atau diterapkan pada kondisi nyata untuk ruang lingkup yang luas. Dalam pengoperasian sistem kerja baru tersebut tetap harus dinilai hambatan atau kekurangan yang muncul guna dilakukan perbaikan yang lebih lanjut. Penelitian dilakukan sampai pada tahap uji coba pemakaian ini, mengingat bahwa peneliti hanya menggunakan skala yang kecil dengan jumlah sampel yang kecil pula.

#### 12. Revisi Produk

Revisi produk ini dilaksanakan, bila dalam perbaikan pada yang kondisi nyata terdapat kelebihan dan kekurangan. Dalam uji pemakaian produk, sebaiknya

pembuat produk selaku peneliti selalu mengevaluasi bagaimana kinerja dari produknya dalam hal ini yaitu sistem kerja.

### 13. Produksi Massal

Tahap ini dilaksanakan apabila produk yang telah diujicobakan dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi secara massal. Hanya saja, pada penelitian ini peneliti hanya melakukan hingga pada tahap uji coba pemakaian.

## C. Lokasi dan Waktu Penelitian

### a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah salah satu TK di Kota Parepare, Sulawesi Selatan tepatnya di TK IT Al-Azizi. Peneliti memilih tempat ini dikarenakan selama observasi awal dan wawancara awal dengan guru, belum pernah memperkenalkan media pembelajaran tentang kebersihan maupun untuk kesehatan anak.

### b. Waktu Penelitian

Penulis akan melakukan penelitian selama 2 bulan setelah menyusun proposal, mengikuti seminar, dan mendapatkan izin penelitian serta menyesuaikan dengan kebutuhan dari peneliti.

## D. Populasi dan Sampel

### a. Populasi

Populasi merupakan semua kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi terikat kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi berupa guru, siswa, kurikulum, fasilitas, Lembaga sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat, karyawan perusahaan, jenis tanaman hutan, jenis padi, kegiatan marketing, hasil produksi dan sebagainya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga dapat organisasi, binatang, hasil karya

manusia dan benda-benda alam yang lain<sup>30</sup>. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelompok A di TK yang ada di Kota Parepare.

b. Sampel

Sampel diartikan bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian, atau sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Adapun Teknik sampling yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu Purposive Random Sampling yakni dengan menentukan kriteria sample yang diinginkan. Teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tau tentang apa yang diharapkan.

Adapun ciri-ciri dari sampel yang akan diteliti yaitu: a) berasal dari kelompok A dengan usia 4-5 tahun, b) memiliki permasalahan terkait PHBS. Berdasarkan penjelasan diatas dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan sebanyak 14 orang anak sesuai dengan jumlah dari keseluruhan anak kelompok A di TK IT AL-Azizi.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun Teknik pengumpulan data adalah salah satu hal yang paling penting dalam melakukan penelitian. Teknik pengumpulan data ini merujuk pada cara atau metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber. Tujuan utamanya yaitu untuk mendapatkan data yang relevan dan akurat yang dapat digunakan di dalam penelitian lebih lanjut.

Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan:

---

<sup>30</sup> Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, And Kamaluddin Abunawas, "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," *Jurnal Pilar* 14, no. 1 (2023): 15–31. Hal 18

### 1) Wawancara

Wawancara merupakan sebuah dialog yang dilakukan antara pewawancara dan yang terwawancara untuk memperoleh sebuah informasi. Penelitian ini yang menjadi subjek wawancara adalah guru kelompok A TK IT AL-Azizi. Wawancara ini menggunakan wawancara semi terstruktur yang dimana dibandingkan dengan wawancara terstruktur. wawancara semi terstruktur memungkinkan peneliti untuk mengajukan pertanyaan sebeb-as-basnya namun tema dan pembahasan tetap terkait.

### 2) Observasi

Obsevasi merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mengamati secara lansung suatu objek tertentu dengan tujuan memperoleh sejumlah data dan informasi terkait objek tersebut. Metode observasi bukan hanya sebagai proses kegiatan pengamatan dan pencatatan, namun lebih dari itu observasi memudahkan kita mendapatkan informasi tentang dunia sekitar.<sup>31</sup>Observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan belajar mengajar dikelas guna untuk menganalisa media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Kemudian melihat secara langsung sikap anak terhadap media pembelajaran yang digunakan.

### 3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan penelusuran dan perolehan data yang diperlukan melalui data yang telah tersedia. Teknik dokumentasi digunakan adalah dengan maksud untuk melengkapi hasil data wawancara dan pengamatan yang telah

---

<sup>31</sup> Hasana Hasyim. *Teknik teknik observasi*, jurnal at-Taquaddum, Vol. 8 No 1 2016

dilakukan sebelumnya.<sup>32</sup> Dokumentasi yang digunakan berupa foto anak kelompok A di TK IT Al-Azizi pada saat proses pembelajaran menggunakan Media Ritatoon.

#### F. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel merupakan suatu definisi yang memberikan suatu pengertian kepada suatu variable atau dengan mespesifikkan kegiatan, atau memberi suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variable tersebut. Peneliti menggunakan definisi operasional variabel ini agar dapat menjadi petunjuk dalam penelitian ini. Definisi operasional variable tersebut sebagai berikut:

Variabel	Definisi Operasional	Indikator
Pengenalan Kebersihan Diri	1) Perilaku kebersihan (tahapan cuci tangan) 2) Kesadaran lingkungan (Sampah organik dan anorganik)	1) Mengenal perilaku baik dan buruk 2) Membiasakan diri berperilaku baik

<sup>32</sup> Apriyanti Yoki, Lorita Evi Dan Yusuarsono. Kualitas Pelayanan Kesehatan Dipusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah, *Jurnal Professional FIS UNIVED* Vol. 6 No. 1 2019

Media Ritatoon	Ritatoon pada kenyataan nya pesan belajar dikemas dalam media dua dimensi yang didukung oleh piranti tiga dimensi. Gambar berbingkai tersebut merupakan papan berseri untuk menempatkan komponen - komponen.	1) Kemudahan penggunaan 2) Perencanaan media pembelajaran yang efektif 3) Muatan pembelajaran sesuai dengan tema yang diangkat
----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

### G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dilakukan untuk satu tujuan penelitian tertentu yang tidak bisa digunakan oleh penelitian yang lain, sehingga peneliti harus merancang sendiri instrument yang akan digunakan. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrument penelitian dibuat dengan tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai dasar.<sup>33</sup> Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### 1) Angket Respon Guru

Angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data dilakukan dengan memberi pertanyaan kepada responden yaitu guru. Metode angket digunakan untuk

<sup>33</sup> I Komang Sukendra and I Kadek Surya Atmaja, Instrumen Penelitian (Pontianak: Mahameru Press, 2020), <https://penerbitdeepublish.com>



mengukur indikator yang berkaitan dengan isi dan tampilan dari Media Ritatoon. Angket menggunakan format respon check list, sebuah daftar, dimana responden tinggal membubuhkan tanda check list pada kolom yang sesuai.

## 2) Lembar observasi

Lembar observasi guru dan anak merupakan alat yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk mengamati dan mengevaluasi kinerja guru dan peserta didik. Lembar observasi ini mencakup berbagai komponen, seperti interaksi antara guru dan siswa, strategi pengajaran yang digunakan, efektivitas pembelajaran, dan tingkat partisipasi siswa dalam kelas. Lembar observasi biasanya berisi daftar pertanyaan atau pernyataan yang diisi berdasarkan pengamatan dan penilaian.

## 3) Lembar Validasi

Lembar validasi ini merupakan lembar digunakan dalam memvalidasi sebuah produk yang dikembangkan. Lembaran ini dibuat sendiri oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian dan nantinya akan diberikan kepada validator dalam hal ini dosen untuk melakukan validasi terhadap media permainan yang telah dibuat.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

### 1) Teknik Analisis Kuantitatif

#### a) Analisis validitas

Data yang diperoleh melalui instrument penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang akan dikembangkan Angket tanggapan diisi oleh guru dan peserta didik. Angket tanggapan berisi pertanyaan dengan jawaban semi terbuka. Urutan penulisannya adalah judul, pernyataan dari responden, petunjuk pengisian,

dan item pertanyaan. Angket tanggapan bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian presentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan empat respon, bisa dicari dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{x}_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = rata-rata penilaian dari para validator

$\bar{x}_i$  = rata-rata skor hasil penilaian validator ke-i

$n$  = banyaknya validator

Dengan  $\bar{x}_i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

#### b) Analisis Kepraktisan

Hasil dari skor penilaian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Skor Presentase (%)	Interpretasi
$p > 80\%$	Sangat layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang layak
$P \leq 20\%$	Sangat kurang layak

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan<sup>34</sup>

Berdasarkan tabel diatas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian dan kelayakan media dan kualitas pada Media Ritatoon untuk Pendidikan Anak Usia Dini 4-5 tahun untuk mengenalkan kebersihan diri dikategori sangat layak atau layak.

c) Analisis Instrumen

Analisis instrument dilakukan sesuai dengan jenis instrument yang digunakan, dalam penelitian ini yaitu angket dan lembar observasi guru dan siswa.

2) Teknik analisis kualitatif pada penelitian ini data diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi yakni masukan dari ahli media. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan dalam mengembangkan Media Ritatoon.

---

<sup>34</sup> Nurlela, "Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018."hal 54

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Bab ini akan membahas mengenai proses Pengembangan Media Ritatoon dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak kelompok A di TK IT AL-AZIZI. Penelitian pengembangan ini akan berkenaan dengan tiga komponen kegiatan yaitu:

Gambaran analisis kebutuhan dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak kelompok A, proses pengembangan Media Ritatoon kelompok A, dan hasil Media Ritatoon yang valid dan praktis untuk anak kelompok A. Dalam proses pelaksanaan ketiga komponen kegiatan ini peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Adapun uraian secara jelas ketiga komponen tersebut yaitu:

##### **1. Gambaran Analisis Pengenalan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Kelompok A TK IT Al-Azizi**

Analisis adalah tahap awal yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai jenis media dan proses dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak sehingga peneliti bisa menganalisis pengembangan dalam penelitian ini. Analisis penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan agar Media Ritatoon dalam meningkatkan pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat sebelumnya bisa dikembangkan. Gambaran analisis ini didapatkan dari potensi dan masalah yang ada kemudian peneliti melakukan pengumpulan data.

a. Potensi dan Masalah

Pengembangan produk ini berawal dari potensi dan masalah yang didapat di lapangan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru di TK IT AL-AZIZI Kota Parepare. Dari hasil observasi pada bulan Maret 2024 didapatkan fakta di lapangan bahwa di TK IT Al-Azizi dengan jumlah 14 orang anak, masih terdapat anak yang belum mengetahui cara mencuci tangan yang sesuai dengan tahapan yang tepat selain itu anak yang masih membuang sampah tidak sesuai dengan jenis sampah baik sampah organik maupun sampah anorganik. Dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat guru masih menggunakan metode serta media yang kurang menarik dan efektif salah satunya pajangan poster. Dari potensi dan masalah yang ada inilah peneliti akhirnya mengembangkan Media Ritatoon yang dibuat dari bahan dasar kayu dan tripleks sebagai media pembelajaran dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia 4-5 tahun.

Survei melalui wawancara kepada guru kelompok A di TK IT Al-Azizi yaitu untuk mengetahui pembiasaan anak dalam kegiatan cuci tangan sebelum dan sesudah beraktifitas serta kemampuan anak dalam membedakan sampah organik dan anorganik. Kemudian terkait metode guru dan media yang digunakan dalam memfasilitasi pembelajaran mengenai perilaku hidup bersih dan sehat.

Faktor yang mempengaruhi masih terdapat anak belum mengetahui tahapan cuci tangan dengan baik dan benar, begitupun dengan anak yang masih belum bisa membedakan jenis sampah organik maupun anorganik dikarenakan kurangnya fasilitas dalam proses pembelajaran yang menarik baik dari metode

ataupun media pembelajaran yang bisa dikenalkan guru kepada anak mengenai pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat.

Dari keseluruhan hasil pengamatan yang dilakukan, peneliti menggambarkan dan menjelaskan bahwa dengan menerapkan Media Ritatoon dapat menarik perhatian anak, menambah semangat belajar pada anak, serta menyenangkan dalam penggunaan media belajar di kelas. Hal tersebut yang membuat peneliti mengembangkan Media Ritatoon dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak kelompok A.



Gambar 4.1 Media Ritatoon sebelumnya

#### b. Mengumpulkan Data

Berdasarkan potensi dan masalah yang didapatkan oleh peneliti, pengumpulan data tidak hanya berdasarkan pada asumsi-asumsi dalam menganalisis saja tetapi pada hasil studi pendahuluan yang dilakukan di sekolah yaitu analisis karakteristik anak dan analisis tugas guru, studi literatur dan perumusan masalah.

### 1) Karakteristik Anak

Karakteristik anak pada kelompok A (usia 4-5 tahun) meliputi pengetahuan awal yang dimiliki dari lingkungan yang harus dikenali oleh seorang guru. Berikut informasi yang diperoleh pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) antara lain:

- a) Berkaitan dengan perkembangan dasar anak usia dini bahwa anak sangat aktif dalam melakukan berbagai kegiatan, tetapi dilihat dari media dan metode yang diberikan guru dalam mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat masih berupa mural dan poster yang membuat proses pengenalan PHBS masih kurang efektif.
- b) Anak menunjukkan rasa penasaran dengan sangat aktif dan bersemangat terlihat dari seringnya anak bertanya mengenai hal baru yang dilihat.

Analisis tugas guru melihat bagaimana guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, membuat berbagai rencana pembelajaran mengatur kegiatan pembelajaran, mengelola kelas dan menilai hasil belajar. Perencanaan pembelajaran adalah langkah penting yang harus dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Perencanaan pembelajaran mencakup tujuan yang akan dicapai, jumlah waktu yang dibutuhkan untuk mencapainya, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mencapainya, dan alat evaluasi yang diperlukan untuk mengevaluasi perkembangan anak. perencanaan pembelajaran berfungsi sebagai pegangan atau pedoman bagi guru dalam menyiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran.

## 2) Studi Literatur

Pada tahap ini, peneliti mencari dan mengumpulkan informasi tentang pengembangan Media Ritatoon bagi anak usia dini. Fokus penelitian (kajian pustaka) pada tahap ini adalah tentang Media Ritatoon dalam mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak kelompok A, termasuk jenis media, prosesnya, tujuan, keuntungan dan kegunaanya.

## 3) Merumuskan Masalah

Merujuk dari hasil potensi dan masalah pada anak dan guru TK IT Al-Azizi maka dianggap penting untuk melaksanakan program Media Ritatoon bagi anak usia dini khususnya pada anak kelompok A untuk mengenalkan PHBS. Oleh karena itu sangat dibutuhkan sebuah pedoman dalam mengenalkan PHBS anak dengan jenis pedoman adalah pedoman (modul) Media Ritatoon pada anak kelompok A. diharapkan modul tersebut dapat dijadikan rujukan bagi setiap guru dalam membantu setiap guru dalam membantu anak mengenalkan PHBS di sekolah.

## c. Perencanaan Pengembangan

Perencanaan pengembangan yang dimaksud adalah hal-hal yang dipersiapkan dalam membuat modul Media Ritatoon pada anak kelompok A untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat adalah sebagai berikut :

### 1) Jenis Kegiatan Pada Tahap Perencanaan

Kegiatan yang diberikan pada tahap ini adalah memberikan materi dan gambaran untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat pada kegiatan awal simulasi Media Ritatoon. Mengingat bahwa anak memerlukan



penyegaran model Media Ritatoon untuk memulai kegiatan selanjutnya. Maka diterapkan pengembangan model Media Ritatoon.

## 2) Media Ritatoon Bagi Anak

Media Ritatoon yang dilaksanakan terdiri dari 2 kegiatan yaitu Menyusun tahapan cuci tangan dan Menyusun tahapan sampah organik dan sampah anorganik. Kegiatan tersebut sudah dicantumkan dalam modul Ritatoon, selain itu dilengkapi pula bentuk penilaian anak yang bisa diberikan guru ketika memberikan Media Ritatoon tersebut dalam mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak.

## 2. Proses Pengembangan Media Ritatoon Anak Kelompok A TK IT Al-Azizi

Pada rumusan masalah kedua yang dilakukan adalah proses pengembangan Media Ritatoon bagi anak kelompok A di TK IT Al-Azizi peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu:

- a. Menyusun desain awal produk model Media Ritatoon bagi anak kelompok
- b. Melakukan tahapan proses pengembangan Media Ritatoon draft pedoman umum model pembelajaran yang dirancang merupakan perangkat pembelajaran awal yang masih bersifat sementara (hipotetik) yang akan dinilai oleh validator sebanyak 2 orang ahli serta akan dinilai oleh para guru. Hasil dari penilaian yang diberikan akan dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki model media yang dikembangkan.<sup>35</sup>

Rancangan produk berupa model pembelajaran yaitu:

- 1) Modul Media Ritaton Untuk Mengenalkan PHBS Anak kelompok A
- 2) Lembar Observasi Guru (Lembar Pengamatan Kegiatan Guru)

---

<sup>35</sup> Natsir, Tri Ayu Lestari, Pengembangan Model Permainan Kontekstual Bagi Anak Usia Dini, *Thesis Pascasarjana*. 2018

- 3) Lembar Obsevasi Anak ( Lembar Pengamatan Kegiatan Anak)
  - 4) Angket Respon Guru (ARG)
  - 5) Desain Awal Produk.
- c. Menyusun Desain Model Media Ritatoon Bagi Anak Kelompok A

Adapun bentuk desain rancangan awal pengembangan model Media Ritatoon anak kelompok A dijabarkan antara lain

1) Rancangan Modul Media Ritaton

Modul Media Ritatoon merupakan langkah dalam Menyusun kegiatan Media Ritatoon untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak kelompok A. Modul tersebut akan menjadi panduan dalam pelaksanaan kegiatan Media Ritatoon yang berisi kata pengantar, daftar isi, cara pembuatan, alat dan bahan, tujuan pembuatan, fungsi, petunjuk penggunaan, penilaian anak didik, daftar Pustaka dan profil penulis. Pelaksanaan uji coba modul dianggap penting karena menentukan tujuan pencapaian pembuatan modul, apakah implementasi modul tersebut memberikan dampak positif bagi partisipasi serta mendapatkan *feedback* untuk pengembangan modul kedepannya.<sup>36</sup> Adapun rancangan awal modul Media Ritatoon untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak kelompok A adalah sebagai berikut:

a) Cara pembuatan Media Ritatoon

Potong balok kayu dengan ukuran 45 cm, dengan membentuk kotak sebagai alas bawah.

---

<sup>36</sup> Palintan, Tien Asmara And Novita Ashari, “ Validasi Modul Pembelajaran Pengelolaan Emosi Untuk Anak Usia Dini” , *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education*

- (1) Potong balok kayu dengan ukuran 45 cm, dengan memotong bagian atasnya menjadi celah 8 bagian sebagai jalur-jalur dari Media Ritatoon
- (2) Setelah kedua bagian dari balok kayu telah dibentuk kita mulai untuk cat semua bagian balok kayu.
- (3) Setelah cat kering, sediakan 2 engsel dan dipasangkan pada bagian belakang pada Media Ritatoon
- (4) Selanjutnya untuk bagian depan pasang kunci Grendel capit udang, untuk mempermudah buka tutup Media Ritatoon Tahap terakhir potong tripleks menjadi 8 bagian membentuk persegi dengan ukuran 30cm sebagai bahan pelengkap Media Ritatoon

b) Tujuan pembuatan Media Ritatoon

- (1) Membantu fasilitas belajar anak pada proses pembelajaran materi pengenalan hidup bersih dan sehat
- (2) Membantu guru dalam melakukan bimbingan belajar terhadap Media Ritatoon yang digunakan
- (3) Memudahkan anak dalam memahami tujuan proses pembelajaran mengenai materi PHBS

c) Fungsi Media Ritatoon

- (1) Media Ritatoon sebagai alat bantu, media tersebut dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran agar lebih menarik dan bervariasi
- (2) Media Ritatoon sebagai komponen pembelajaran, ketika guru dan anak melakukan proses belajar maka harus didukung oleh Media Ritatoon

- (3) Media Ritatoon sebagai pembelajaran individual, anak dapat mengutak atik sendirian Media Ritatoon sehingga dapat memperoleh pengalaman secara pribadi.

d) Petunjuk Penggunaan

- (1) Sebelum pembelajaran dimulai peneliti menyiapkan Media Ritatoon yang akan digunakan pada proses pembelajaran, selain itu peneliti menyiapkan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.
- (2) Guru/Peneliti menyampaikan materi menggunakan Media Ritatoon dengan Menyusun setiap papan sesuai tahapan peristiwa, dengan itu anak akan memperhatikan dengan seksama apa yang dicontohkan depan kelas, pada Media Ritatoon terdapat angka beserta kalimat penjelas dari gambar tersebut
- (3) Setelah selesai penyampaian materi, peneliti memberikan kesempatan pada setiap anak untuk melakukan pembelajaran menggunakan Media Ritatoon dengan arahan dari guru/ peneliti

2) Lembar observasi

Peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan menggunakan lembar observasi guru untuk memperoleh informasi tentang keterlaksanaan Media Ritatoon bagi anak usia dini dalam aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran. Lembar observasi ini dibuat dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang cara guru mengelola pembelajaran dengan mengenalkan Media Ritatoon bagi anak usia dini. Adapun aspek pengamatan selama proses kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran sehari-hari dari Media Ritaton sendiri.

3) Lembar Observasi Anak Didik

Keefektifan media Ritatoon dilihat dari hasil penilaian yang dilakukan saat anak-anak menggunakan Media Ritatoon pada saat proses pembelajaran berlangsung, didasarkan pada indikator perilaku hidup bersih dan sehat.

#### 4) Angket Respon Guru

Angket respon guru ini bertujuan untuk mengetahui reaksi/respon guru terhadap Media Ritaton bagi anak usia dini yang telah diimplementasikan dalam uji coba terbatas. Aspek pengamatan menyangkut materi dan penyajian Media Ritatoon, nilai tambah bagi guru, dan saran-saran dalam pelaksanaan kegiatan Media Ritatoon bagi anak usia dini.

#### d. Tahapan Pengembangan Produk Media Ritatoon

##### 1) Desain Produk

Merupakan tahapan dimana peneliti melakukan perencanaan dan proses pembuatan rancangan produk atau media pembelajaran yang dikembangkan. menyesuaikan data kebutuhan yang ada.



Gambar 4.2 Desain Media Ritatoon



Gambar 4.3 Desain Awal Modul Ritatoon

## 2) Validasi Desain

Tahap ini dilakukan dengan menemui validator ahli materi dan ahli media untuk memberikan komentar dan saran secara lisan terhadap desain Media Ritatoon yang dikembangkan. Konsultasi dilakukan dengan membawa desain awal produk. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan yang dikembangkan.

Adapun nama validator dalam pengembangan Media Ritatoon untuk Mengenalkan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Anak Kelompok A di TK IT Al-Azizi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Daftar Nama Validator Pengembangan Media Ritatoon

No	Nama	Keahlian	Validator
1.	Novita Ashari, S.Psi.,M.Pd	Memiliki keahlian dalam bidang PAUD terutama dalam bidang	Validator Ahli Materi

		pengembangan	
2.	Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd	Memiliki keahlian dalam bidang PAUD terutama mengenai Alat Permainan Edukatif bagi anak	Validator Ahli Media

Dari tabel diatas diketahui bahwa dalam penelitian ini validator yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan dalam mengembangkan Media Ritatoon untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak.

### 3) Revisi Desain

Pada tahap ini peneliti mendapatkan revisi pada modul, berikut hasil revisi yang didapatkan dari ahli.

#### a) Ahli Materi

##### (1) Daftar Pustaka

Sebelum Revisi (Tidak Ada)

Setelah Revisi, menambahkan daftar pustaka pada modul



(2) Lampirkan gambar/Animasi

Sebelum Revisi (Tidak Ada)

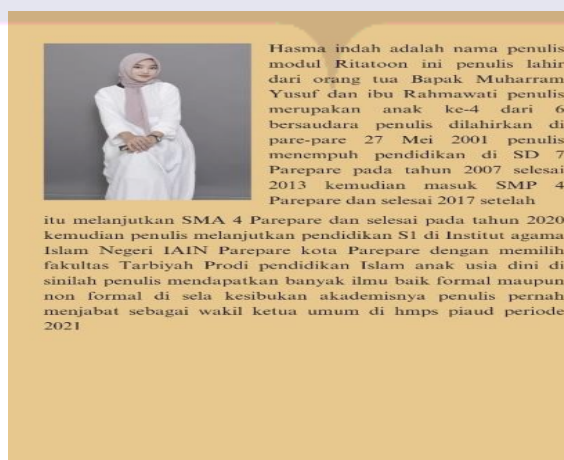
Setelah Revisi, melampirkan gambar Ritatoon pada halaman awal modul



(3) Sampul belakang biografi

Sebelum Revisi (Tidak Ada)

Setelah Revisi, menambahkan sampul biografi penulis pada modul





#### (4) Bahan Sampul

Sebelum Revisi



Setelah Revisi, perbaikan pada bahan sampul menjadi jilid laminating



(5) Nomor Halaman

Sebelum Revisi



Setelah Revisi, menambahkan nomor halaman pada modul



b) Ahli Media

Ahli media memberikan masukan serta saran terhadap Media Ritatoon sebelum dan sesudah dikembangkan yang telah dibuat Dimana isi dari masukan tersebut adalah :

(1) Media dibuat awet dan tahan lama

(Sebelum Revisi)



(Setelah Revisi)



c) Uji Coba Produk

Setelah produk direvisi, produk selajutnya diuji cobakan kepada 14 anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK IT Al-Azizi sebagai sampel. Pada penelitian ini uji coba produk terbatas dilakukan oleh guru setelah memahami modul Ritatoon yang telah dirancang.



Gambar 4.4 Uji Coba Produk Media Ritatoon

Terdapat 14 anak di dalam kelas kelompok A yang melakukan uji coba terbatas pada penelitian ini. Respon dari anak sangat antusias dan senang saat belajar menggunakan Media Ritatoon sesuai dengan arahan guru. Adapun perbedaan produk yang dikembangkan dari Media Ritatoon sebelumnya yaitu berbeda dari segi material dan penambahan materi sampah organik dan anorganik yang sebelumnya hanya materi tahapan cuci tangan saja, selain itu pada papan Media Ritatoon telah tersedia angka sesuai urutan yang membantu serta memudahkan anak dalam memahami saat mengurutkan tahapan materi menggunakan Media Ritatoon.

#### d) Revisi Produk

Tahap ini diperlukan ketika ada saran dan masukan yang diberikan oleh guru disekolah memberikan angket respon guru. Angket respon guru berisi penilaian yang diberikan oleh guru kelompok A dalam hal ini ibu Aminah terhadap permainan yang diujicobakan.

### 3. Hasil kevalidan dan kepraktisan Pengembangan Media Ritatoon Kelompok A TK IT Al-Azizi

#### a. Hasil kevalidan

Untuk mengetahui hasil kevalidan dari produk yang dikembangkan, peneliti melakukan validasi kepada validator ahli yakni ahli materi dan ahli media. Para validator tersebut adalah mereka yang berkompeten dan mengerti tentang pengembangan media permainan dalam meningkatkan perkembangan pada anak usia dini dan mampu memberikan masukan dan saran untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Jadi ahli memvalidasi produk sesuai indikator penilaian tercantum pada lembar validasi.

#### 1) Validasi ahli materi

Produk awal yang telah selesai divalidasi, Adapun validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu ibu Novita Ashari, S.Psi.,M.Pd dengan hasil validasi disajikan dalam tabel sebagai berikut:

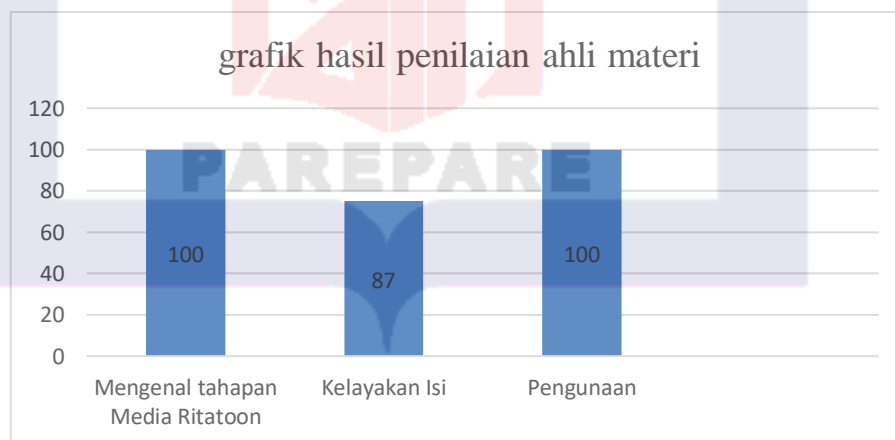
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Mengenal tahapan Media Ritatoon	Mampu mengetahui gambar tahapan cuci tangan	4
		Mampu mengurutkan tahapan cuci tangan dengan tepat	4

		Mampu mengenali perbedaan sampah organik dan anorganik	4
		Mampu mengurutkan perbedaan sampah organik dan anorganik dengan tepat	4
2.	Kelayakan isi	Dapat dipahami oleh anak	4
		Mampu membuat anak lebih aktif	4
3.	Penggunaan	Penggunaan permainan aman digunakan untuk anak	3
		Media mudah digunakan	4
Jumlah			31
Presentase			96,8
Kriteria			Sangat layak

Sumber data: data validator

Berdasarkan penilaian ahli materi untuk Media Ritatoon berada pada kategori sangat layak dengan nilai 96%



Gambar 4.5 grafik hasil penilaian ahli materi

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian validator ahli materi dari aspek 1 kualitas mengenal tahapan media ritatoon mendapat presentase 100% dengan kategori “sangat layak”, penilaian aspek 2 kelayakan isi mendapat presentase 87% dengan kategori “layak” dan penilaian aspek 3 kualitas penggunaan Media Ritatoon mendapat presentase 100% dengan kategori “sangat layak”.

## 2) Validasi oleh ahli media

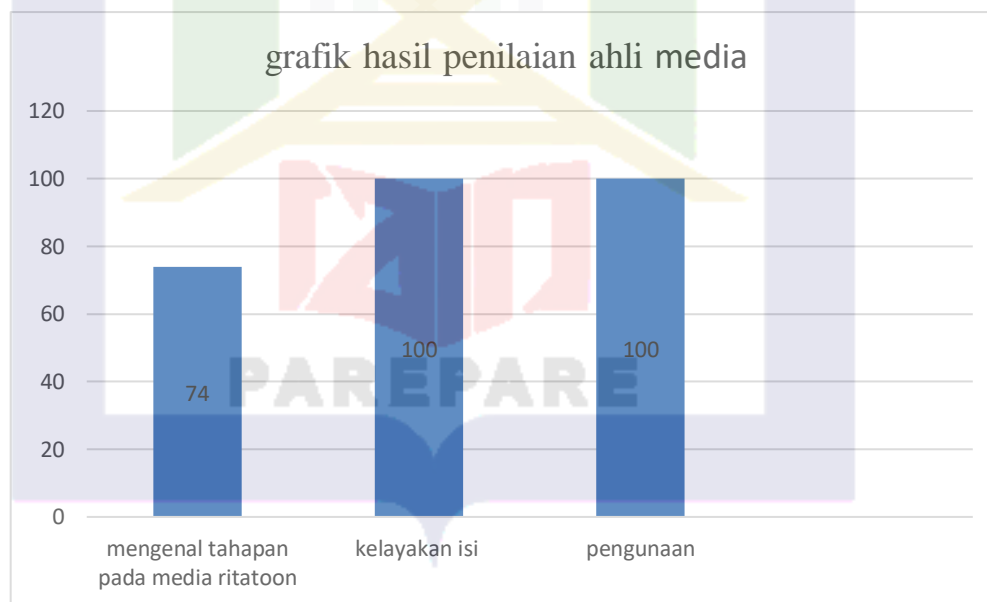
Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk media validasi dilakukan oleh satu ahli media yaitu ibu Tri ayu lestari natsir M,Pd. dimana hasil penilain validasi oleh ahli media disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.5 penilaian validasi ahli media

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Segi estetika media	Pemilihan warna baground dan gambar pada media ritatoon sudah selesai	4
		Kesesuaian pemilihan bahan-bahan pada media ritatoon	3
		Kemenarikan bentuk media ritatoon	4
		Kesesuaian pemilihan ukuran media ritatoon	3
		Kemenarikan penyajian/sajian media ritatoon	3
2.	Materi permainan	Kemudahan dalam mengenali	4

	dan modul	angka serta gambar yang tertera pada media ritatoon	
		Kemudahan dalam menggunakan media ritatoon	4
3.	teknik pembuatan	Tingkat keawetan media	4
		Media aman digunakan	4
		Kejelasan teks untuk dibaca	4
Jumlah			37
Presentase			92%
Kriteria			Sangat valid

Berdasarkan tabel diatas penilaian oleh validasi ahli media, untuk Media Ritatoon berada pada kategori sangat layak dengan nilai 92.



Gambar 4.6 grafik hasil penilaian ahli media



Dari grafik diatas menunjukkan penilaian validator ahli media dari validasi dari aspek 1 kualitas mengenal tahapan media ritatoon mendapat presentase 100% dengan kategori “sangat layak”, penilaian aspek 2 kelayakan isi mendapat presentase 74% dengan kategori “layak” dan penilaian aspek 3 kualitas penggunaan Media Ritatoon mendapat presentase 100% dengan kategori “sangat layak”.

b. Hasil Kepraktisan

Pengukuran tingkat kepraktisan Media Ritatoon yang dikembangkan dilakukan melalui pengamatan terhadap kelaksanaan Media Ritatoon dan kemampuan guru mengelola pembelajaran, kedua pengamatan ini menggunakan instrumen lembar observasi guru. Prosedur yang ditempuh adalah pengamat mengamati kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan pengenalan Media Ritatoon untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak kelompok A dengan memberikan skor pada kolom sesuai dengan skor penilaian diberikan.

Setiap hari saat pengamatan berlangsung untuk mengambil kesimpulan pengamatan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan pengenalan media ritatoon. Tujuan analisis data keterlaksanaan media dan pengelolaan pembelajaran adalah untuk melihat kepraktisan Media Ritatoon bagi anak usia dini. Agar lebih mudah menarik kesimpulan maka data pengamatan keterlaksanaan Media Ritatoon dan pengelolaan pembelajaran di tentukan berdasarkan data penilaian pengamat.

Tabel 4.6 hasil lembar observasi guru

No	Jenis kegiatan	Rata-rata	kategori
----	----------------	-----------	----------

1.	Kegiatan awal	3,75	Tinggi
2.	Kegiatan inti	3,36	Tinggi
3.	Kegiatan transisi	4	Tinggi
4.	Kegiatan akhir	4	Tinggi
<b>Total rata-rata</b>		3,9	Tinggi

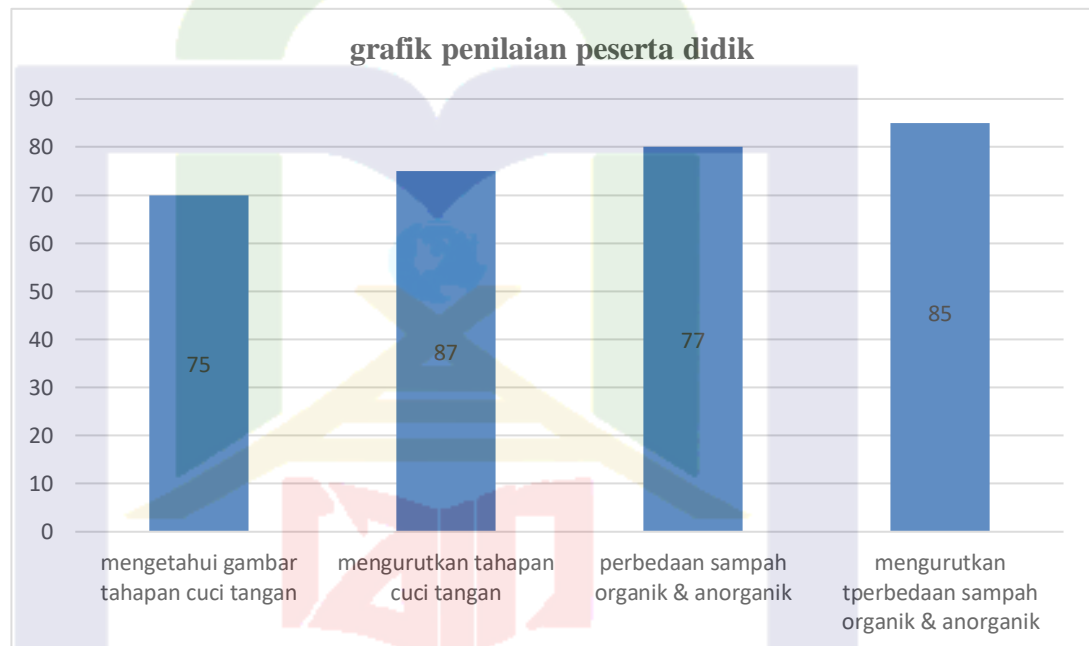
Secara keseluruhan hasil pengamatan kegiatan guru mengelola pembelajaran sekaligus praktek Pengembangan Media Ritatoon diperoleh nilai rata-rata 3,9 dengan kategori tinggi. Pada proses kegiatan transisi dan kegiatan akhir setelah belajar memperoleh angka 4 yang merupakan nilai tertinggi pada kemampuan guru mengelola pembelajaran. Hasil pengamatan pada uji coba tersebut diatas tampak bahwa hampir semua aspek dalam komponen pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dan praktek menggunakan Media Ritatoon telah terlaksana seluruhnya.

Tabel 4.7 hasil penilaian lembar observasi anak

<b>Indikator penilaian</b>	<b>Nilai per Aspek</b>	<b>Rata-rata presentase kelayakan</b>
Mengetahui gambar tahapan cuci tangan	30	75%
Mengurutkan tahapan cuci tangan dengan tepat	35	87%
Mengenali perbedaan sampah organik dan anorganik	31	77%
Mengurutkan perbedaan sampah organik dan anorganik	34	85%

Jumlah	130	325%
Rata-Rata	32,5	81%
Kategori	Sangat Layak	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa 4 indikator penilaian terhadap perkembangan Media Ritatoon pada anak mendapatkan hasil rata-rata 32,5% dengan presentase kelayakan 81% kategori “layak”. Berikut adalah grafik dari hasil penilaian uji coba pemakaian Media Ritatoon.



Gambar 4.7 grafik penilaian peserta didik

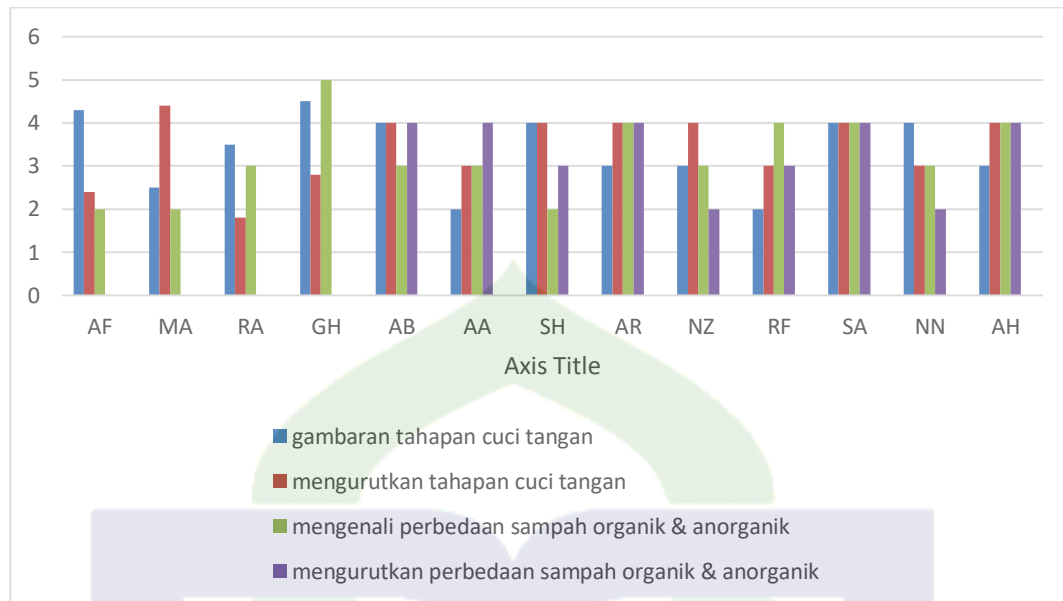
Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Ritatoon dalam pembelajaran membuat anak merasa senang dan antusias saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini disampaikan langsung oleh anak-anak kelompok A bahwa ingin belajar menggunakan media itu lagi. Media Ritatoon ini juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat

yaitu anak jadi lebih antusias saat ingin membuang sampah sesuai dengan jenis sampahnya serta saat mendekati jam makan mereka sudah siap untuk melakukan kegiatan cuci tangan.

Adapun tabel hasil observasi anak pada penelitian di TK IT Al-Azizi Parepare adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 data hasil penelitian

No	Nama anak	Indikator pencapaian				ket
		1	2	3	4	
1.	AH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
2.	MA	BSH	BSH	MB	BSB	BSB
3.	RA	MB	BSB	BSB	BSB	BSB
4.	AZ	BSH	BSH	MB	BSH	BSB
5.	GH	MB	BSH	BSH	BSH	BSB
6.	AB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
7.	AA	MB	BSH	BSH	BSB	BSH
8.	SH	BSB	BSB	MB	BSH	BSB
9.	AR	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
10.	NZ	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB
11.	RF	MB	BSH	BSB	BSH	BSH
12.	SA	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
13.	NN	BSB	BSH	BSH	MB	BSH
14.	AH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB



Gambar 4.8 grafik hasil analisisi observasi kegiatan anak

Dari hasil analisis observasi kegiatan anak-anak di atas terdapat 3 anak yang telah berkembang sesuai harapan yaitu AA, RF dan NN. Hal ini terlihat ketika anak sudah mulai mampu mengikuti setiap kegiatan pembelajaran sesuai panduan guru menggunakan Media Ritatoon yang didasarkan pada beberapa indikator pengenalan PHBS pada anak kelompok A.

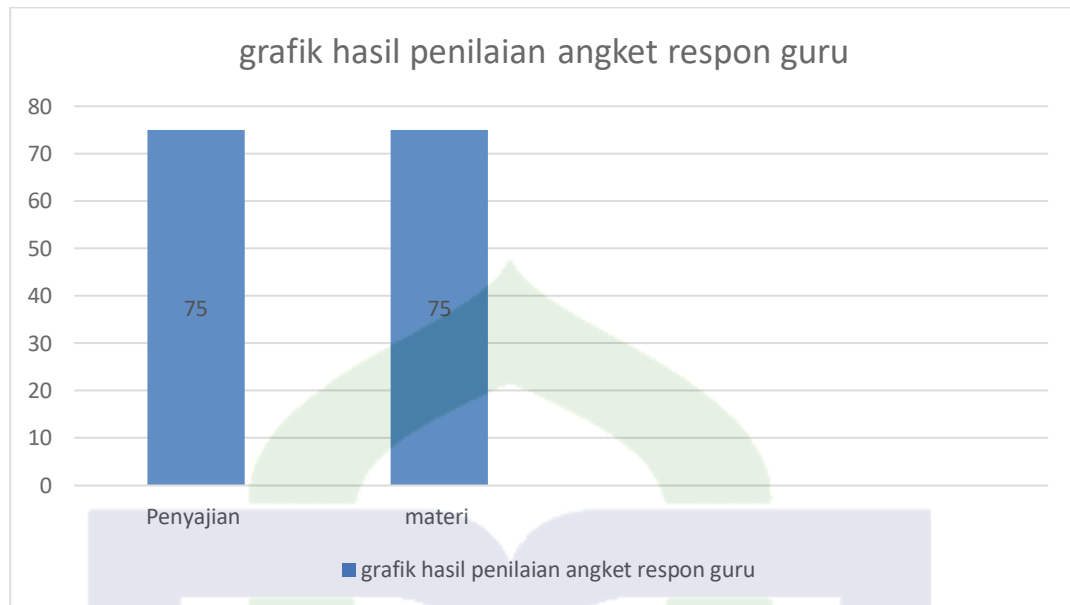
Kemudian terdapat 11 anak yang sudah berkembang dengan sangat baik dalam pengenalan PHBS yaitu AH, MA, RA, AZ, GH, AB, SH, AR, NZ, SH, dan AH. Hal ini terlihat mereka sering mengajukan diri untuk memulai kegiatan lebih awal, selain itu mampu menyelesaikan tugas menyebut dan menyusun tahapan dengan baik dan benar serta ingin membantu teman yang belum mampu mengurutkan papan Media Ritatoon.

Tabel 4.10 hasil analisis angket respon guru

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor	Rata-rata persen	Presentase
1.	Materi	Media Ritatoon memberikan pembelajaran terhadap pengenalan perilaku hidup brersih dan sehat pada anak	3	3	75%
		Kejelasan gambar, penulisan dan angka pada Media Ritatoon	3		
		Kesesuaian dengan pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat	3		
		Media Ritatoon mudah diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas	3		
2.	Penyajian	Gambar yang dipilih sesuai dan	3		

		jelas			
		Penentuan warna yang digunakan menarik	3	3	75%
		Ukuran pada Media Ritatoon Sesuai	3		
		Media Ritatoon aman digunakan oleh anak	3		
	Total		24	6%	150%
	Rata-rata		3	3	75%
	Kategori		Layak		

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil dari penilaian angket respon guru mendapatkan jumlah skor penilaian 24 dari 8 indikator penilaian. Adapun rata-rata peraspek mendapatkan skor sebesar 3 dengan presentase kelayakan 75%, pada aspek 2 tentang penyajian mendapat presentase 75% jumlah skor penilaian 24 dari 8 indikator penilaian rata-rata guru yaitu 3 dengan presentase kelayakan 75% data dari analisis penilaian guru dapat dilihat pada gambar berikut.



Tabel 4.9 hasil penilaian angket respon guru

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian guru pada produk dari aspek 1 kualitas materi mendapat persentase 75% dengan kategori Layak, penilaian aspek 2 kualitas penyajian mendapat persentase 75% Dengan kategori layak.

## B. Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian sebelumnya, maka akan dilakukan pembahasan deskriptif tentang gambaran analisis dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat, proses pengembangan Media Ritatoon dan bagaimana hasil kevalidan dan kepraktisan pengembangan Media Ritatoon untuk mengembangkan Media Ritatoon dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak kelompok A di Tk it Al-azizi. Ketiga bagian tersebut akan dibahas secara singkat dibawah ini:

### 1. Gambaran Analisis Pengenalan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat

Apa yang dikemukakan pada deskripsi dan temuan dilapangan berkaitan dengan pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak kelompok A



menunjukkan bahwa pengenalan PHBS merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting dan perlu dikenalkan oleh anak. Karena dalam pelaksanaannya sendiri anak belum mampu mengenali tahapan cuci tangan serta memahami perbedaan antara sampah organik dan anorganik.

Oleh karna itu guru perlu memberikan pemahaman awal ketika memperkenalkan PHBS, disisi lain guru menginginkan kegiatan pembelajaran mengenai kebersihan yang sebelumnya diajarkan pada anak dapat memiliki pemahaman terkait pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak lebih baik dari sebelumnya.

Hal ini sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa penerapan PHBS di sekolah merupakan sekumpulan perilaku yang dipraktikkan peserta didik, guru, dan masyarakat lingkungan sekolah atas dasar kesadaran sebagai hasil pelajaran, sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat.<sup>37</sup>

PHBS merupakan singkatan dari Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat yang memiliki arti gerakan yang dilakukan untuk menjaga kesehatan tubuh dan lingkungan sekitar. Tujuan PHBS sendiri untuk meningkatkan kualitas hidup melindungi kesehatan diri maupun orang terdekat dan melestarikan lingkungan.

PHBS dapat diterapkan dimana saja termasuk pada lingkungan sekolah, peneliti ingin mengembangkan sebuah produk dengan mengenalkan tema PHBS ini sebagai kebutuhan bagi guru dan anak di TK IT Al-Azizi mengingat kemampuan anak yang masih kurang berdasarkan indikator yang ada.

---

<sup>37</sup> Parlaungan Jansen et al., “Pemberdayaan Guru Paud Dalam Meningkatkan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di Wilayah Kerja Puskesmas Sorong Timur Tahun 2022, AKSARA : Jurnal Ilmu Pendidikan Non Formal, 2022

Materi PHBS yang diangkat menjadi kebutuhan bagi anak usia dini dalam mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat karena kegiatan tersebut memiliki fungsi serta manfaat. Materi yang dikenalkan berupa tahapan cuci tangan dan perbedaan antara gambaran sampah organik dan anorganik dimana anak mampu mengenali dan mengimplementasikan tahapan cuci tangan dengan baik dan tepat, serta anak mampu mengenali perbedaan dan membuang sampah organik dan anorganik sesuai dengan jenis sampah tersebut.

Bagi guru PHBS yang dikenalkan serta dikembangkan oleh peneliti memudahkan guru memberikan pemahaman awal dan gambaran jelas kepada anak mengenai tahapan cuci tangan serta perbedaan sampah organik dan anorganik, media pembelajaran yang menyenangkan dan menjadi hal baru bagi guru serta anak yang cukup efektif dalam mengenalkan PHBS bagi anak terkhusus pada anak Kelompok A. Dengan demikian materi PHBS yang dikenalkan serta yang dikembangkan oleh peneliti merupakan kebutuhan bagi anak dan guru dalam rangka Pengenalan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Kelompok A.

## **2. Deskripsi Proses Pengembangan Media Ritatoon**

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak. Media pembelajaran berguna untuk menuntun dan mengarahkan anak untuk memperoleh pengalaman belajar, dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tentunya akan meningkatkan hasil belajar.<sup>38</sup>

Media Ritatoon adalah media pembelajaran yang efektif karena dalam penggunaannya guru dapat bercerita sambil memperlihatkan gambar dan dapat

---

<sup>38</sup> Guslinda and Kurnia Rita, media pembelajaran anak usia dini 2018

menarik perhatian anak. Selain itu Media Ritatoon merupakan serangkaian gambar berbingkai sebenarnya wujud gambarnya sendiri bukan tiga dimensi, melainkan dua dimensi, tetapi karena perangkat untuk meletakkan gambar berbingkai tersebut dikatakan tiga dimensi, maka ritatooon termasuk golongan media perangkat tiga dimensi.<sup>39</sup>

Proses pengembangan Media Ritatoon untuk pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak kelompok A di TK It Al-Azizi Parepare ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang memiliki 10 tahapan yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba penggunaan, revisi produk dan produksi massal.<sup>40</sup> Pada penelitian ini hanya sampai pada uji coba produk. Hal ini dilakukan karena Media Ritatoon akan dilakukan uji coba secara terbatas.

Penelitian dimulai dari suatu potensi dan permasalahan. Masalah yang ada dapat diatasi dengan menelitinya melalui R&D agar model, sistem atau pola penanganan dapat ditemukan dan dipakai dalam mengatasi masalah tersebut. Setelah potensi dan masalah didapatkan, selanjutnya yaitu mengumpulkan data dan melakukan studi literatur yang akan digunakan dalam merencanakan pembuatan produk yang dikembangkan yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada.

---

<sup>39</sup> Masari, Kiki Vera. "Penerapan Media Ritatoon Dan Rotatoon Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Sma Negeri 1 Kesambeian Blitar 2020"

<sup>40</sup> AT, St. Hajar Dilla, Novita Ashari, Sri Muliana And Tadzkiroh, "Pengembangan Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerisasi Pada Anak Usia 4-5 Tahun". Aulad : journal on early childhood 2024 860-872

Untuk menghasilkan sistem kerja yang baru, perlu dilakukan perancangan kerja baru terhadap sistem kerja yang lama agar kelemahan- kelemahan dapat ditemukan pada sistem tersebut, dari sinilah desain produk mulai dilakukan.<sup>41</sup> lebih lanjut dijelaskan bahwa setelah melakukan desain pada produk yang dikembangkan maka tahap selanjutnya melakukan validasi desain yang memiliki tujuan untuk menilai apakah produk yang dirancang layak atau tidak untuk dikembangkan. Validasi produk ini menghadirkan beberapa ahli atau pakar yang sudah berpengalaman sesuai bidangnya.

Selain melakukan validasi, ahli juga memberikan saran/komentar yang berkaitan dengan pengembangan produk untuk dijadikan bahan rujukan peneliti dalam merevisi produk. Kemudian uji coba produk dilakukan ketika produk telah dibuat. Pengujian produk dilakukan untuk melihat bagaimana kelayakan dari produk yang dikembangkan sehingga produk yang dikembangkan dapat untuk diberlakukan melalui uji coba pada skala terbatas.

Pada Penelitian Terdahulu Oleh Khadijah Siti Dengan Judul “Peningkatan Kemampuan Bercerita Anak Melalui Media Ritatoon Untuk Kelompok B Di TK Selaras Cita Malang”. Menunjukkan bahwa Hasil penelitian ini dapat diketahui beberapa peningkatan yang terjadi setiap tahapannya. Pada tahap pratindakan persentase kemampuan bercerita anak yang sesuai dengan kriteria keberhasilan hanya mencapai 22 2%. Siklus I pertemuan pertama persentase kemampuan bercerita anak yang sesuai dengan kriteria keberhasilan mencapai 44 4%. Siklus I pertemuan kedua persentase kemampuan bercerita anak yang sesuai dengan kriteria keberhasilan mencapai 62 9%. Siklus II persentase kemampuan bercerita

---

<sup>41</sup> Hanafi, konsep penelitian R&d dalam bidang Pendidikan

anak yang sesuai dengan kriteria keberhasilan mencapai 81,5%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Ritatoon dapat mengasah kemampuan bercerita anak dengan baik hal ini sesuai pada hasil penelitian tindakan yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan bercerita anak sesuai dengan indikator. Setiap siklus dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan bercerita anak melalui media ritatoon. Penelitian dihentikan pada siklus II karena telah mencapai 88,05%. Secara klasikal.

Senada dengan peneliti Rahma Utami Fitryana dan zulminiati zulminiati. Dengan judul “Pengaruh Media Ritatoon Dalam Penjumlahan Pada Anak Usia Dini di TK Dharmawanita Kabupaten 50 Kota”. Menunjukkan bahwa hasil penelitian ini menggunakan media Ritatoon dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan pada anak, yang dilihat dari hasil post- test kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil post- test kelas control. Berdasar penelitian, uji normalitas pre-test serta post-test kelas eksperimen signifikansi 0,143, dan nilai post-test 0,194 yang berarti lebih besar 0,05, artinya berdistribusi normal. Sedangkan uji keseragaman dengan nilai sig 0,911 > 0,05, berarti bahwa nilai sig lebih besar 0,05, menunjukkan adanya varians pada data posttest untuk kelas eksperimen maupun kontrol. Homogen (sama). Uji hipotesis dilakukan dengan uji-t berpasangan dan nilai sig (2-tailed) 0,000 dari kelas pra dan pasca uji untuk setiap kelas. 0,005, maka  $H_a$  diterima serta  $H_o$  ditolak, mengartikan terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Ritatoon dalam meningkatkan kemampuan penjumlahan pada anak.

Peneliti EraWati Dwi Karomah judul “Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pembelajaran Fisik Motorik Aspek Kebersihan Diri Untuk Anak Usia 4-5

Tahun”. Menunjukkan bahwa hasil pengembangan berupa produk media ritatoon yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak aspek kebersihan diri. Validasi dilakukan terhadap ahli media pembelajaran ahli pembelajaran AUD serta uji coba kelompok kecil. Berdasarkan uji formatif pada ahli media pembelajaran diperoleh presentase 91 07% dan ahli pembelajaran AUD diperoleh presentase sebesar 85 71%. Dari uji coba kelompok kecil diperoleh data aspek keefektifan sebesar 90% data aspek keefisienan sebesar 83 3% dan data aspek kemenarikan sebesar 91 7%. Berdasarkan uji formatif dari para ahli dan uji coba kelompok kecil yang dilakukan media ritatoon efektif efisien dan menarik sehingga layak digunakan untuk pembelajaran anak usia 4-5 tahun.

Ketiga peneliti terdahulu membahas kesamaan dalam aspek Media Ritatoon namun target pencapaian yang ingin dihasilkan berbeda dari yang ingin dikembangkan peneliti saat ini yaitu pengembangan Media Ritatoon dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak kelompok A di TK IT Al-Azizi.

### **3. Hasil Kevalidan Dan Kepraktisan Media Ritatoon**

Berdasarkan dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh para validator ahli dan hasil kepraktisan yang didapatkan pada penilaian lembar observasi guru, pengembangan Media Ritatoon dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak kelompok A di TK IT Al-Azizi mendapatkan hasil sebagai berikut:

Hasil penilaian dari validator ahli materi mendapatkan jumlah skor 29 dan rata-rata skor 4, Persentase kelayakan yang dihasilkan yaitu 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun hasil penilaian dari validator ahli media mendapatkan jumlah skor 37 dengan rata-rata 4. Persentase kelayakan yang didapatkan yaitu 92% dengan kategori “Sangat Layak”.

Validasi desain adalah proses kegiatan yang bertujuan untuk menentukan apakah rancangan produk dengan sistem kerja baru akan lebih efektif atau tidak. Ini dikatakan secara rasional karena validasi pada tahap ini masih merupakan penilaian yang didasarkan pada pemikiran rasional daripada pengalaman praktis.<sup>42</sup> Untuk menentukan kekuatan dan kelemahan desain baru, setiap pakar diminta untuk memberikan nilainya. Nilai ini lah yang nantinya akan menentukan valid atau tidaknya sebuah produk yang telah dikembangkan.

Hasil kepraktisan Media Ritatoon untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak kelompok A. Tidak hanya diukur dari perangkat pembelajaran yang digunakan, melainkan tingkat kepraktisannya pun dapat diukur melalui observasi terhadap pengelolaan pembelajaran.

Sesuai pelaksanaan uji kevalidan dan kepraktisan oleh ahli dan menganggap layak untuk diterapkan, maka peneliti melakukan uji coba 14 anak dengan jumlah laki-laki sebanyak 5 anak dan perempuan sebanyak 9 anak sebagai uji coba kelompok kecil atau kelompok terbatas. Tujuannya untuk melihat efektifitas modul dan Media Ritatoon bagi anak usia dini. Hasil dari 4 indikator memberikan penilaian terhadap pengembangan Media Ritatoon kepada anak rata-rata 32,5% dengan presentase kelayakan 81% dengan kategori “layak” ini berarti Media Ritatoon untuk mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat anak kelompok A layak untuk diaplikasikan.

Angket Respon Guru (ARG) diberikan untuk mengetahui sejauh mana aspek kelayakan pengembangan Media Ritatoon. Selain itu untuk mengetahui

---

<sup>42</sup> Hanafi, “ konsep penelitian R&D Dalam bidang pendidikan , “ jurnal kajian keislaman 4, no.2 (2017) 129-50.

respon guru terhadap pengembangan dan penerapan Media Ritatoon kepada anak usia dini. ARG memiliki 2 aspek penilaian dengan 8 indikator keseluruhan dan empat tingkatan penilaian yakni : tidak baik = 1 poin, kurang baik = 2 poin, baik = 3 poin, dan sangat baik = 4 poin. Hasil penilaian guru dalam hal ini ibu Aminah S.Pd pada produk dari aspek 1 kualitas materi mendapat presentase 75% dengan kategori “layak” penilaian aspek 2 kualitas penyajian mendapat presentase 75% dengan kategori “ layak”.

Respon adalah reaksi yang diberikan oleh individu karena adanya stimulus. Untuk mengetahui respon guru kita dapat menggunakan perantara angket (kuesioner). Respon itu sendiri dapat berupa respon positif artinya sikap menyetujui, menerima serta melaksanakan dan dapat berupa respon negatif yang artinya mencakup tindakan penolakan atau tidak menyetujui.<sup>43</sup> Angket respons guru digunakan untuk mengumpulkan data untuk mengetahui tanggapan guru terhadap suatu hal, seperti proses pembelajaran, media pembelajaran, atau perangkat pembelajaran. Angket ini biasanya diisi oleh guru setelah proses pembelajaran selesai.

---

<sup>43</sup> Dyah Ajeng Candrawaty, Rian Damariswara, and Kukuh Andri Aka, “Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya,” Jurnal Basicedu 6, no. 4 (2022).



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan Media Ritatoon dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak kelompok A di TK IT Al-Azizi dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran analisis dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak di kelompok A di TK IT AL-Azizi dapat digambarkan bahwa anak masih belum mampu mengenali dan melakukan tahapan cuci tangan dengan tepat serta belum bisa membedakan jenis sampah organik dan anorganik.
2. Proses pengembangan Media Ritatoon anak kelompok A di TK IT AL-Azizi ini menggunakan pengembangan Borg&Gall yang terdiri dari 10 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi produk setelah melakukan uji coba terbatas melihat bahwa sampel yang digunakan hanya dalam skala kecil.
3. Hasil kevalidan dan kepraktisan pengembangan Media Ritatoon kelompok A di TK IT Al –Azizi menunjukkan bahwa Media Ritatoon memiliki kriteria “Sangat Layak” digunakan dalam Pengenalan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat pada anak kelompok A di TK IT Al-Azizi

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil dan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, dikemukakan saran untuk penelitian selanjutnya yakni :

### 1. Guru (pendidik)

Bagi guru (pendidik) diharapkan untuk memberikan pembelajaran melalui media yang menyenangkan bagi anak. Tidak hanya melalui dengan 2 materi saja, selain itu disesuaikan dengan tema sentra yang telah ditetapkan sekolah.

### 2. Para peneliti

Pengembangan Media Ritatoon dalam pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat anak kelompok A di TK IT Al-Azizi perlu dikembangkan lebih meluas lagi hingga pada tahap akhir pengembangan. Diharapkan pula dapat mengembangkan Media Ritatoon menggunakan materi yang bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

*AL- Qur'an AL- Karim*

- Afifah, *et al.*, “Meningkatkan perkembangan moral aspek kontrol diri terhadap kebersihan lingkungan melalui bakti sosial pada anak-anak di rusun griya tipar cakung”. *PRAXIS: pengabdian kepada masyarakat*, No. 2 2022
- Amin, Nur Fadillah, *et al.*, “Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian.” *Jurnal pilar 14*, (2023) 15-31.
- Apriyanti, *et al.*, Kualitas pelayanan kesehatan di pusat kesehatan masyarakat kembang seri kecamatan talang empat kabupaten Bengkulu tengah, *jurnal professional FIS UNIVED*, No. 1 2019
- Assyauqi, Moh. Iqbal. “Model Pengembangan borg and gall” *institut agama islam negeri*, 2020
- AT, ST. Hajar, *et al.*, “ Pengembangan Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerisasi Pada Anak Usia 4-5 Tahun.” *Aulad : journal on early childhood* 2024, 860-872.
- Dayani, *et al.*, “Penyuluhan perilaku hidup bersih sehat (PHBS) serta pentingnya menjaga kesehatan diri dan kebersihan lingkungan pada anak-anak, Al- Mua” awanah.” *Jurnal pengabdian kepada masyarakat*, vol. 3 no 2, 2022
- Febriana, Syahyolan, “Sepenting apa media pembelajaran bagi guru dan siswa.” *Jurnal pendidikan profesi guru madrasah*, Vol. 2 No. 1 2022.
- Fikri, *et al.*, “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah.” Parepare: *IAIN Parepare Nusantara Press*, (2023)
- Fitryana, *et al.*, “Pengaruh Media Ritatoon Dalam Penjumlahan Pada Anak Usia Dini Di TK Dharmawanita Kabupaten 50 Kota.” *Jurnal pendidikan tambusai* vol. 7 no. 11 2023
- Guslinda, dan Kurnia Rita, “Media Pembelajaran Anak Usia Dini.” *CV. Jakad Publishing Surabaya* 2018, JL. Gayung Kebon Sari I No.1 Surabaya
- Hanafi, “konsep penelitian R&D dalam bidang Pendidikan.” *Jurnal kajian keislaman* 4, no. 2 (2017)
- Hasana, Hasyim. “Teknik teknik observasi.” *Jurnal at-Taqqaddum*, Vol. 8 No 1 2016
- Hidayanti dan Fitri Nur, “Pengembangan Media Busy Book Cika (Cintai Kebersihan) Untuk Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Unesa, Paud Teratai* 12, No 1 2023

- Husna, Ismalia dan Marcellia Selvi, "Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Siswa SD Negeri 5 Teluk Pandan Kabupaten Pesawaran Provinsi Lampung." *Jurnal Pengabdian Farmasi Malahayati*, Vol. 2 no.1, 2019
- I Komang, Sukendra dan I Kadek Surya Atmaja, "Instrumen Penelitian." (*Pontianak Mahameru Press.*" 2020)
- Julianti, *et al.*, "Pelaksanaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Di Lingkungan Sekolah." *Jurnal ilmiah potensia*, Vol. 3 2018
- Kristanto, Andi, "Media pembelajaran." *Penerbit Bintang Surabaya Anggota IKAPI daerah jawa* No: 011/JTI
- Lela, Nurlela, "Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasausia Dini Di Playgroup Islam Binabalita Way Halim Bandar Laung Tahun Ajaran 2017/2018." *Universitas Islam Negeri Raden Intan*, 2018.
- Maftuhah dan Nugraheti, *et al.*, "Ritatoon Media Development Using The Poe Model To Understand Advice Sentences. *Departement of primary school teacher education*, faculty of eduction, semarang state university
- Magdalena, Ina *et al.*, "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Elas IV Di SD Neg 09 Kamal Pagi." *Jurnal pendidikan dan ilmu sosial* vol. 2 No.2 2021
- Masykuroh, Khusniyati, 'Implementasi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Di Sekolah Rujukan Nasional TK Aisiyyah 4 Tebet Jakarta Selatan, *JJP Paud fkip Untirta* vol. 7No. 1 Mei 2020
- Maulidia, Anggie dan Hanifah Umi, "Peran Edukasi Orangtua Terhadap PHBS AUD selama masa pandemic covid-19." *Musamus Journal Of Primary Edycation 1* (3) 35-45,2020
- Natsir, Tri Ayu Lestari, "Pengembangan Model Permainan Kontekstual Bagi Anak Usia Dini", *Thesis Pascasarjana*. 2018
- Nikmah, Miftakhun dan Mulyani "efektifitas Media Ritatoon dalam pembelajaran keterampilan menulis pantun klas V SDN Bangkingan II 442 Surabaya." *JPGSD*, Vol 6 NO. 13, 2018
- Nuradhiani, Siregar, & K. "Edukasi Gizi Dan Demonstrasi CTPS ( Cuci Tangan Pakai Sabun) Pada Anak-Anak Di UPTD Perlindungan Sosial Dinas Sosial, Provinsi Banten." *Panranuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1-6.
- Ogemi, penia lisa dan eliza delfi, "Peran Guru Dalam Menerapkan Kebersihan Diri Pada Anak Di Tknegeri Pembina Keliling Danau." *Jurnal Ilmu Social Dan Pendidikan (JISIP)* Vol. 6 No. 1 2022

- Palintan, Tien Asmara dan Novita Ashari, "Validasi Modul Pembelajaran Pengelolaan Emosi Untuk Anak Usia Dini." *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education* Vol. 6 No.2 2021
- Pangestuti, Meningkatkan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Anak Usia 4-5 tahun Melalui Metode Bercerita." *action research journal* Vol. 1, No. 1 2021
- Rozi, fathor, *et al.*, "Strategi sekolah dalam menerapkan program perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada anak usia dini." *Jurnal pendidikan anak* , Vol. 10 No.1 2021
- Safitri, *et al.*, "Membiasakan Pola Hidup Bersih Pada Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia dini*, 5(1)
- Sartika, Indah Dwi, Putri and Yecha febrienitha, " Peningkatan Aspek Perkembangan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Melalui Media Audio Visual." *Jurnal pendidikan islam anak usia dini* 5 (1) 96-111, 2021






Lampiran 1 surat keputusan penetapan pembimbing skripsi



Lampiran 2 rekomendasi penelitian dari fakultas

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 9110, website : [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id) email: [mail.iainpare.ac.id](mailto:mail.iainpare.ac.id)

Nomor : B-3520/In.39/FTAR.01/PP.00.9/09/2024  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

19 September 2024

Yth. WALIKOTA PAREPARE  
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
di  
KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: HASMA INDAH
Tempat/Tgl. Lahir	: PAREPARE, 27 Mei 2001
NIM	: 2020203886207003
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: IX (Sembilan)
Alamat	: JEND.A.YANI, KEL. UJUNG BARU KEC. SOREANG KOTA PAREPARE


Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA RITATOON DALAM PENGENALAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT ANAK KELOMPOK A DI TK AL-AZIZI

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 19 September 2024 sampai dengan tanggal 19 Oktober 2024.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,  
  
Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare



Lampiran 3 surat izin meneliti dinas dan penanaman modal

SRN IP0000747

  
**PEMERINTAH KOTA PAREPARE**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpstp@pareparekota.go.id

---

**REKOMENDASI PENELITIAN**  
**Nomor : 747/IP/DPM-PTSP/10/2024**

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.  
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.  
3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

**MENGIZINKAN**

KEPADA  
NAMA

UNIVERSITAS/ LEMBAGA

Jurusan

ALAMAT

UNTUK

: **HASMA INDAH**

: **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**

: **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

: **JL. JEND. A. YANI KOTA PAREPARE**

: melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENGEMBANGAN MEDIA RITATTOON DALAM PENGENALAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT ANAK KELOMPOK A DI TK IT AL-AZIZI**

LOKASI PENELITIAN : **TKIT AL-AZIZI KOTA PAREPARE**

LAMA PENELITIAN : **02 Oktober 2024 s.d 02 November 2024**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung  
b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**  
Pada Tanggal : **04 Oktober 2024**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
KOTA PAREPARE**

  
**Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM**  
**Pembina Tk. 1 (IV/b)**  
**NIP. 19741013 200604 2 019**

**Biaya : Rp. 0.00**

UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1.

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**.

Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPSTP Kota Parepare (scan QRCode)



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik



Lampiran 4 surat pernyataan telah meneliti

  
TKIT AL-AZIZI

**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL-AZIZI**  
**TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU AL-AZIZI (TKIT) KOTA PAREPARE**  
ALAMAT : JL. GURU.M.AMIN NO.24 RT 01 RW 03 KEL. UJUNG BARU KEC. SOREANG KOTA PAREPARE  
TELEPON : 0853 9585 7852

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 51/YPI-TKIT-ALAZIZI/XI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hefrida Ruslan, S.Pd.  
NIP : -  
Jabatan : Kepala TKIT Al Azizi

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : HASMA INDAH  
NIM/ Fakultas : 2020203886207003 / Tarbiyah  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) IAIN Parepare  
Judul : Pengembangan Media Ritatoon dalam Pengenalan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Kelompok A di TKIT Al Azizi

Benar yang bersangkutan telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi pada IAIN Parepare.

  
Parepare, 25 November 2024  
Kepala TKIT Al Azizi Parepare  
Hefrida Ruslan, S.Pd.  
NIP:

## Lampiran 5 Modul Ritatoon

<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>1</b>
<p>Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan Taufik dan hidayahnya, sehingga kami dapat menyusun "Modul Ritatoon" untuk anak usia dini yang kami beri nama Media Ritatoon modul ini disusun untuk mengetahui penggunaan media yang buat. Untuk itu saya sampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada para dosen di yaut yang telah memberikan bimbingan baik selama penyusunan buku penulis menyadari masih terdapat kesalahan pada buku ini dari itu kritik dan saran membangun sangat dibutuhkan oleh penulis.</p>	
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>2</b>
Kata Pengantar.....	1
Daftar Isi.....	2
Cara Pembuatan Media Ritatoon.....	3
Bahan dan Alat.....	4
Tujuan Pembuatan Media Ritatoon.....	5
Fungsi Penggunaan Media Ritatoon.....	6
Petunjuk penggunaan Media Ritatoon.....	7
Penilaian Anak Didik.....	8
Daftar Pustaka.....	9



## CARA PEMBUATAN MEDIA RITATOON

3

1. Potong balok kayu dengan ukuran 45 cm, dengan membentuk kotak sebagai alas bawah.
2. Potong balok kayu dengan ukuran 45 cm, dengan memotong bagian atasnya menjadi celah 8 bagian sebagai jalur-jalur dari Media Ritatoon.
3. Setelah kedua bagian dari balok kayu telah dibentuk kita mulai untuk cat semua bagian balok kayu
4. Setelah cat kering, sediakan 2 engsel Dan pasangkan pada bagian belakang pada Media Ritatoon
5. Selanjutnya untuk bagian depan pasangkan Kunci grendel capit udang, untuk mempermudah buka tutup Media Ritatoon
6. Tahap terakhir potong tripleks menjadi 8 bagian membentuk persegi dengan ukuran 30cm sebagai bahan pelengkap Media Ritatoon

## ALAT DAN BAHAN

4

### Alat

1. Palu
2. Kayu
3. Paku
4. Gergaji
5. Tripleks
6. Engsel
7. Grendel capit udang

### Bahan

1. Cat
2. Double tip
3. Print berwarna
4. Pembungkus berwarna

## **TUJUAN PEMBUATAN MEDIA RITATOON**

5

1. Membantu fasilitas Belajar anak pada proses Pembelajaran materi Pengenalan hidup bersih dan sehat
2. membantu guru dalam Melakukan bimbingan belajar terhadap Media Ritatoon yang digunakan
3. Memudahkan anak dalam memahami Tujuan proses pembelajaran mengenai materi PHBS melalui Media Ritatoon

## **FUNGSI MEDIA RITATOON**

6

1. Media Ritatoon Sebagai alat bantu, Media tersebut dapat Membantu guru dalam Menyajikan materi Pembelajaran agar lebih menarik dan bervariasi.
2. Media Ritatoon sebagai Komponen pembelajaran, ketika guru dan Anak melakukan proses belajar maka harus didukung Oleh Media Ritatoon
3. Media Ritatoon Sebagai pembelajaran Individual, anak dapat mengutak-atik sendirian Media Ritatoon sehingga dapat memperoleh pengalaman secara pribadi

## Petunjuk penggunaan Media Ritatoon

7

1. Sebelum pembelajaran dimulai Peneliti menyiapkan Media Ritatoon Yang akan digunakan pada proses pembelajaran, selain itu peneliti menyiapkan materi dan tujuan Pembelajaran yang akan dilakukan
2. Guru/Peneliti menyampaikan Materi menggunakan Media Riatoon dengan menyusun setiap papan sesuai tahapan peristiwa, dengan itu anak akan memperhatikan dengan seksama apa yang dicontohkan depan kelas. Pada Media Ritatoon terdapat angka Beserta kalimat penjelas dari gambar tersebut
3. Setelah selesai penyampaian materi, Peneli memberikan kesempatan pada setiap anak untuk melakukan pembelajaran menggunakan Media Ritatoon dengan arahan dari guru/peneliti

## Penilaian anak didik

8

No	Anak Didik	Jenis Kegiatan permainan dan Indikator							
		Mengurutkan Tahapan Cuci Tangan Dengan Benar				Mengurutkan Tahapan Sampah Organik dan Anorganik			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
Jumlah									

Keterangan:

1. BB = Belum Berkembang
2. MB = Mulai Berkembang
3. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB = berkembang Sangat Baik






Hasma Indah Adalah nama penulis Modul Ritatoon ini penulis lahir dari orang tua Bapak Muharram Yusuf dan Ibu Rahmawati. Penulis merupakan anak ke empat dari enam bersaudara. Penulis dilahirkan di Parepare, 27 Mei 2001. Penulis mulai menempuh pendidikan di SDN 7 Parepare pada tahun 2007 dan selesai 2013, Kemudian Masuk SMPN 4 Parepare dan selesai 2017 setelah itu

Melanjutkan SMAN 4 Parepare dan selesai pada tahun 2020. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Kota Parepare dengan memilih Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Disinilah penulis mendapatkan banyak ilmu, baik formal maupun non formal. Disela kesibukan akademisnya, penulis pernah menjabat sebagai Wakil Ketua Umum di HMPS PIAUD periode 2021.



Lampiran 7 hasil wawancara guru

	
<b>KEMENTERIAN AGAMA RI</b> <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE</b> Jl. AmalBakti No. 08 Soreang 91132 Telp. (0421) 21307, Fax mail (0421) 2404	
<b>INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI</b>	

Nama mahasiswa	: Hasma Indah
Nim	: 2020203886207003
Fakultas	: Tarbiyah
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pengenalan Kebersihan Diri Anak Kelompok A Di TK IT AL-AZIZI

**PEDOMAN WAWANCARA**

Daftar pertanyaan berikut ini ditujukan dengan tujuan untuk mencari dan mengumpulkan data untuk keperluan penelitian tentang Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pengenalan Kebersihan Diri Anak Kelompok A Di TK IT AL-AZIZI. Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan inilah nantinya akan dijadikan sebagai data untuk kemudian di analisis agar memperoleh informasi penelitian.

Adapun pertanyaan-pertanyaan yang akan disampaikan kepada guru sebagai berikut:

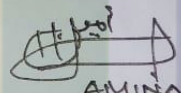
- Bagaimana kemampuan anak kelompok A, terhadap perilaku hidup bersih dan sehat di TK IT AL-AZIZI?
- Bagaimana cara/teknik yang dilakukan oleh guru dalam upaya mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak kelompok A?
- Apakah penggunaan Media Ritatoon cukup mudah digunakan guru pada saat proses pembelajaran?



- d. Bagaimana tanggapan/respon anak dalam menggunakan Media Ritatoon tersebut ?
- e. Apakah penggunaan Media Ritatoon ini cukup aman jika diberikan pada anak?
- f. Apakah ada yang menjadi hambatan guru dalam penggunaan Media Ritatoon?
- g. Apakah ada yang menjadi hambatan anak dalam penggunaan Media Ritatoon?
- h. Apakah penggunaan Media Ritatoon dapat menciptakan keterlibatan antara guru dan anak pada proses pembelajaran?
- i. Apakah materi yang diangkat pada Media Ritatoon efektif dalam pengenalan PHBS bagi anak?
- j. Apakah menurut ibu Media Ritatoon ini cocok serta layak digunakan pada proses pembelajaran?


Parepare, 22 - 11 - 2024

Guru Kelompok A

  
(.....AMINAH.....)

**PAREPARE**

## Lampiran 8 observasi anak didik

	<b>KEMENTERIAN AGAMA RI</b> <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE</b> Jl. AmalBakti No. 08 Soreang 91132 Telp. (0421) 21307, Fax mail (0421) 2404
<b>VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN</b> <b>SKRIPSI</b>	

**LEMBAR OBSERVASI ANAK DIDIK**

**PENGEMBANGAN MEDIA RITATOON DALAM PENGENALAN**  
**PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT ANAK KELOMPOK A DI TK IT**  
**AL-AZIZI**

**A. Petunjuk Pengisian**

Amatilah hal-hal yang menyangkut aktifitas anak didik selama kegiatan berlangsung, kemudian isilah lembar pengamatan dengan prosedur sebagai berikut

1. Pengamatan dilakukan sejak dimulainya pelajaran
2. Berilah tanda checklist (✓) sesuai dengan kriteria perkembangan belajar pada kolom yang sesuai, menyangkut hasil belajar yang dicapai anak.
3. Memberikan penilaian tentang hasil belajar anak didik terhadap permainan tradisional engklek berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan

**B. Indikator Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Media Ritatoon**

1. Mengenal tahapan cuci tangan dengan baik dan benar
2. Mampu mengenal dan membedakan sampah organik dan anorganik

**C. Kriteria Penilaian**

Kriteria yang digunakan untuk mengukur aspek perkembangan anak dalam kegiatan permainan adalah sebagai berikut:

1 = Belum Berkembang (BB) apabila anak masih dibantu ataupun diberi contoh oleh guru atau teman serta menunjukkan perkembangan yang masih tetap sama ketika saat screening awal.

- 2 = Mulai Berkembang (MB) apabila anak masih perlu diingatkan oleh orang lain atau anak menunjukkan peningkatan dari sebelumnya dari kondisi awal ketika screening
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH) apabila anak sudah mampu mandiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan secara konsisten
- 4 = Berkembang Sangat baik (BSB) apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri serta konsisten dan mampu menolong temannya

No	Anak didik	Jenis kegiatan Media dan indikator																Skor
		Mengetahui				Mengurutkan				Mengenali				Mengurutkan				
		gambar tahapan cuci tangan				tahapan cuci tangan dengan tepat				perbedaan sampah organik & anorganik				perbedaan sampah organik & anorganik				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Achmad hafizh sofyar				✓				✓			✓					✓	15
2.	Muhammad adam			✓				✓			✓						✓	12
3.	Rayyan abhipraya		✓					✓				✓					✓	14
4.	Ahmad zehan			✓				✓			✓						✓	11
5.	Ghanim		✓					✓			✓						✓	11
6.	Andi bau			✓				✓			✓						✓	15
7.	Afifah annisa		✓					✓			✓						✓	12
8.	Shidqiah			✓				✓			✓						✓	13
9.	Aulia reskika		✓					✓			✓						✓	14

10.	Nafila zaina		✓			✓		✓		✓		13
11.	Rafifah fajri	✓			✓			✓		✓		12
12.	Syafirah aida		✓		✓			✓			✓	16
13.	Naurah nadhifah		✓		✓			✓		✓		14
14.	Amelia habibatul		✓		✓			✓			✓	15
Jumlah		43			50			44			48	
Rata-Rata		43			50			44			48	

**Keterangan :**

1. **BB** = Belum berkembang
2. **MB** = Mulai berkembang
3. **BSH** = Berkembang sesuai harapan
4. **BSB** = Berkembang sangat baik

Parepare 2024

Pengamat

*Hasma indah*

Hasma indah

2020203886207003



Lampiran 9 hasil validasi ahli materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
 FAKULTAS TARBIYAH  
 Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307

**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN  
 PENULISAN SKRIPSI**

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI OLEH AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pengenalan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Kelompok A Di Tk It Al-Azizi

Peneliti : Hasma Indah

---

**A. Petunjuk Penilaian**

Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklis pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

Tidak Valid : 1  
 Kurang Valid : 2  
 Valid : 3  
 Sangat Valid : 4

Selain validator memberikan penilaian, dapat juga validator memberikan komentar langsung di dalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian validator saya mengucapkan terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			4	3	2	1
I	Mengenal Tahapan pada Media Ritatoon	Mampu mengetahui gambar tahapan cuci tangan	✓			
		Mampu mengurutkan tahapan cuci tangan dengan	✓			
		tepat				

		Mampu mengenali perbedaan sampah organik dan anorganik	✓			
		Mampu mengurutkan perbedaan sampah organik dan anorganik dengsn tepat	✓			
2	Kelayakan Isi	Dapat dipahami oleh anak	✓			
		Mampu membuat anak lebih aktif	✓			
3	Penggunaan	Penggunaan permainan aman digunakan untuk anak		✓		
		Media mudah digunakan	✓			

Mohon penilai menuliskan butir-butir saran/komentar dibawah ini, atau menuliskan langsung pada naskah.

Mediannya dibuat lebih awet dan tahan lama

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul di atas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.


Parepare,

2024

Validator Ahli materi

(Novita Ashari, S.Psi.,M.Pd)  
NIP. 19890724 2019032009

Lampiran 10 hasil validasi ahli media

	<b>KEMENTERIAN AGAMA RI</b>
	<b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE</b>
	Jl. AmalBakti No. 08 Soreang 91132 Telp. (0421) 21307, Fax mail (o421) 2404
<b>VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI</b>	

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI OLEH AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pengenalan Perilaku  
Hidup Bersih dan Sehat Kelompok A Di TK IT AL-AZIZI

Peneliti : Hasma Indah

.....

A. Petunjuk Penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklis pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

Tidak valid	: 1
Kurang valid	: 2
Valid	: 3
Sangat valid	: 4

Selain validator memberikan penilaian, dapat juga validator memberikan komentar langsung didalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian validator saya mengucapkan terima kasih.

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Pemilihan warna background dan gambar pada Media Ritatoon sudah sesuai	✓			
2	Kesesuaian pemilihan bahan-bahan pada Media Ritatoon		✓		
3	Kemenarikan bentuk Media Ritatoon	✓			
4	Kesesuaian pemilihan ukuran Media Ritatoon		✓		
5	Kemenarikan penyajian/sajian Media Ritatoon		✓		
6	Kemudahan dalam mengenali angka serta gambar yang tertera pada Media Ritatoon	✓			
7	Kemudahan dalam menggunakan Media Ritatoon	✓			
8	Tingkat keawetan media	✓			
9	Media aman digunakan anak	✓			
10	Kejelasan teks untuk dibaca	✓			

Mohon penilai menuliskan butir-butir saran/komentar dibawah ini, atau menuliskan langsung pada naskah



Tambahkan pada media Rubric (Animasi / gambar)

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul di atas, maka instrument tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare,  
Validator Ahli Media

  
(Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd)  
NIDN. 201707902

**PAREPARE**

Lampiran 11 hasil angket respon guru



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
**Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307**

**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**  
**PENULISAN SKRIPSI**

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA RITATOON**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Ritatoon Dalam Pengenalan Kebersihan diri Anak Kelompok A Di TK IT AL-AZIZI” peneliti menggunakan angket respon guru terhadap Media Ritatoon. Untuk itu peneliti meminta validator untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklist pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

Tidak Baik : 1  
 Kurang Baik : 2  
 Baik : 3  
 Sangat Baik : 4

Selain validator memberikan penilaian, dapat juga validator memberikan komentar langsung di dalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian validator saya mengucapkan terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Materi	Media Ritatoon memberikan pembelajaran terhadap pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak			✓	
		Kejelasan gambar, penulisan dan			✓	

		angka pada Media Ritatoon				
		Kesesuaian dengan pengenalan perilaku hidup bersih dan sehat			✓	
		Media Ritatoon mudah diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas			✓	
2	Penyajian	Gambar yang dipilih sesuai dan jelas			✓	
		Penentuan warna yang digunakan menarik			✓	
		Ukuran pada Media Ritatoon sesuai			✓	
		Media Ritatoon aman digunakan oleh anak			✓	


Mohon penilai menuliskan butir-butir saran/komentar dibawah ini, atau menuliskan langsung pada naskah.

Mahasiswa Penelitian ini sudah meneliti dengan membawa berbagai macam Media gambar dan meminta ustazah untuk mengeluarkan Media yang dibawah keoral-anak dan mengambil dokumentasi Alhamdulillah antisias sekali.

Parepare, 20. 11- 2024  
Guru Kelompok A

  
(.....)

Lampiran 12 lembar observasi guru

	<b>KEMENTERIAN AGAMA RI</b> <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE</b> Jl. AmalBakti No. 08 Soreang 91132 Telp. (0421) 21307, Fax mail (0421) 2404
<b>VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI</b>	

**LEMBAR OBSERVASI GURU**

**PENGEMBANGAN MEDIA RITATOON DALAM PENGENALAN KEBERSIHAN DIRI ANAK KELOMPOK A DI TK IT AL-AZIZI**

Nama Guru	: Aminah
Hari/Tanggal	: / 31 Okt 2024
Tema/Sub Tema	: Kebersihan / Cuci tangan & membuang Sampah
Permainan	: Media Ritatoon

**Petunjuk:**  
 Pengamat memberi angka penilaian 1-4 sesuai pada kolom yang sesuai. Dibagian bawah tabel (ceklis) isikan pula isikan pula secara jelas hal-hal penting/menarik pada saat guru mengelola pembelajaran.

**Deskriptor:**

Skor 1	: tidak dilakukan oleh guru
Skor 2	: dilakukan oleh guru dengan cukup baik
Skor 3	: dilakukan oleh guru dengan baik
Skor 4	: dilakukan oleh guru dengan sangat baik

<b>ASPEK PENILAIAN</b>	<b>Tidak Dilaksana kan</b>	<b>Dilaksanakan</b>	<b>Ket</b>
------------------------	--------------------------------	---------------------	------------



ASPEK PENILAIAN	Tidak Dilaksanakan	Dilaksanakan	Ket
<b>Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran</b>			
<b>1. Kegiatan Awal</b>			
1) Membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa		4	
2) Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan		4	
3) Mempersiapkan Media Ritatoon			
4) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan penggunaan Media Ritatoon		4	
<b>2. Kegiatan Inti</b>			
1) Membaca basmalah bersama-sama lalu mempersilahkan anak-anak untuk memperhatikan kembali arahan		4	
2) Membuka dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara menarik perhatian anak seperti memberikan media nyata sesuai tema pembelajaran		4	
3) Menggali pengetahuan anak yang diperoleh sebelumnya untuk membantu melatih keterampilan sikap dan perilaku yang baik		4	
4) Mengenalkan Media Ritatoon sebagai alat pembelajaran		4	
5) Membimbing anak melaksanakan kegiatan pembelajaran		3	
6) Memberi dukungan dan motivasi berupa pernyataan yang positif		4	

ASPEK PENILAIAN	Tidak Dilaksanakan	Dilaksanakan	Ket
mengenai pembelajaran kontekstual yang dilakukan			
7) Mengamati aktivitas anak dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan Media Ritatoon berlangsung		4	
<b>3. Kegiatan Transisi</b>			
1) Mengarahkan anak untuk bekerja tuntas dalam beres-beres menyelesaikan tugas		4	
2) Senantiasa memberikan motivasi beres beres untuk mendukung keberhasilan untuk mengenalkan kebersihan diri pada anak		3	
<b>4. Kegiatan Penutup</b>			
1) Menanyakan anak ( <i>recalling</i> ) mengenai pembelajaran yang menggunakan Media Ritatoon yang telah dipelajari, hal ini untuk melatih daya ingat anak dan memperluas keterampilan komunikasi pada anak		4	
2) Memberikan pengakuan atau penghargaan pada anak		4	
3) Membimbing anak melakukan refleksi		4	
4) Melaksanakan evaluasi pada kegiatan berlangsung		4	
5) Menutup dengan doa dan salam		4	
<b>SKOR</b>			70

Lampiran 13 produk penelitian dan pengembangan

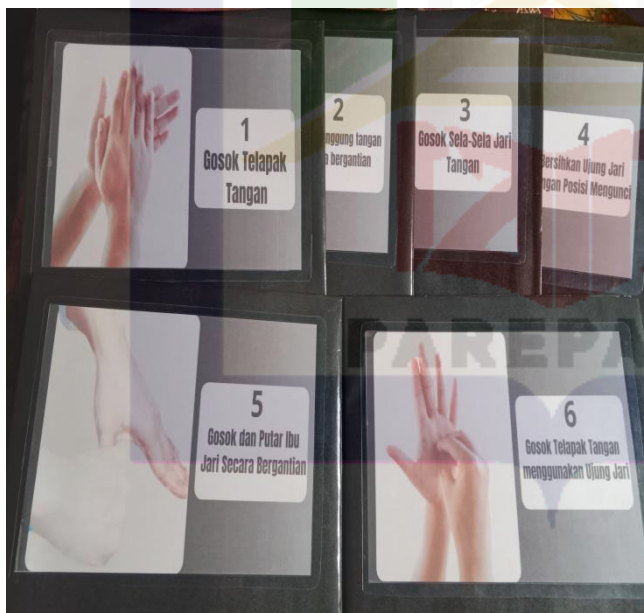
(Sebelum dikembangkan )



PAREPARE



(setelah dikembangkan)





Lampiran 14 dokumentasi penelitian





## BIODATA PENULIS



Hasma indah adalah nama penulis pada skripsi ini. Penulis lahir dari orangtua bernama bapak muharram yusuf dan ibu rahmawati Penulis merupakan anak keempat dari enam bersaudara. Penulis dilahirkan di Parepare, 27 Mei 2001. Penulis mulai menempuh pendidikan di SDN 7 Parepare pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 4 Parepare dan selesai pada tahun 2017, setelah itu melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 4 Parepare lulus pada tahun 2020. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Kota Parepare, dengan memilih Fakultas Tarbiyah, Program Studi

Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Disinilah penulis mendapatkan banyak ilmu, baik formal maupun non formal. Disela kesibukan akademisnya, penulis pernah menjabat sebagai wakil ketua umum pada HMPS PIAUD periode 2021. Kemudian penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Pertiwi Kota Parepare.