

***BUILDING AWARENESS OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS BY INCLUDING MULTIMEDIA AS PART OF THE PBL METHOD IN THE ENVIRONMENT EDUCATION***

**MULTIMEDIA BERBASIS PBL (*PROBLEM BASED LEARNING*)  
PADA PEMBELAJARAN PLH UNTUK MEMBANGUN  
KESADARAN SISWA**

Oleh :

**Indriyani Rachman, Toru Matsumoto, Yayoi Kodama**

Researcher in Faculty of Environmental Engineering, The University of Kitakyushu

Lecturer in University of Syekh Yusuf Tangerang Banten

Email : [destyn\\_liza@yahoo.com.sg](mailto:destyn_liza@yahoo.com.sg)

**Abstract.** *Environmental education ( PLH) is a learning material that must be studied by all students of various levels of school, particularly for those at the elementary school students. Currently, in some cities in Indonesia, the PLH is a field of incorporated study in the local content curriculum, while in some cities the PLH is an integrated material with other subjects. In delivering the message, the PLH has to be provided in an interesting format. This is a big challenge for those who teach of PLH. This Paper is using the PBL learning method, where students are presented with various problems, discussion, and find solution. This research examines PBL learning method with learning form using several media. This learning test was conducted in 2 big cities: Balikpapan and Bandung. Trial of multimedia usage on learning PLH, teacher give one problem, then student invited to know directly about the problem, then discussion and conclusion. At the end of learning activities, students were given a questionnaire and interview. The final result shows that the students can understand the material conveyed with maximum on learning PLH.*

**Keyword:** *Environmental Education, Problem Based Learning, Multimedia, storytelling method, role play method, outdoor learning method*

**Abstrak.** pendidikan lingkungan hidup merupakan materi pembelajaran yang wajib di pelajari oleh seluruh siswa berbagai tingkatan sekolah. Terutama untuk siswa sekolah dasar. Pada saat ini, di beberapa kota diIndonesia, mata pelajaran PLH merupakan bidang studi yang tergabung pada kurikulum muatan local, tapi di beberapa kota PLH bukan merupakan mata pelajaran, tetapi merupakan materi yang terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya. Yang menjadi masalah saat ini adalah bagaimana pengajar dapat mengemas pembelajaran pendidikan lingkungan hidup menjadi hal yang menarik dan dapat menyampaikan pesan kepada para siswa. Bila hanya mengandalkan pembelajaran dengan metoda tradisional, dimana siswa mendengarkan guru menerangkan, Tanya jawab dan test, menjadi sebuah pelajaran yang tidak menarik. Tetapi dengan metoda pembelajaran PBL, yang dimana siswa disuguhkan sebuah masalah, kemudian memikirkan masalah tersebut dan mencari solusinya maka kegiatan pembelajaran PLH akan menjadi sangat menarik. Penelitian ini meneliti metode pembelajaran PBL dengan bentuk pembelajaran menggunakan beberapa media. Ujicoba pembelajaran ini dilakukan di 2 kota besar, yaitu Kota Balikpapan dan Kota Bandung. Ujicoba penggunaan multimedia pada pembelajaran PLH, guru memberikan satu masalah, kemudian siswa-siswa diajak mengenal secara langsung tentang masalah tersebut, lalu diskusi dan mengambil kesimpulan. Akhir pembelajaran, siswa diberikan angket dan

interview Hasilnya mereka dapat mengerti materi yang di sampaikan dengan maksimal pada pembelajaran PLH.

**Kata kunci: Pendidikan Lingkungan Hidup, Problem Based Learning, Multimedia, Metoda Mendongeng, Metoda Bermain Peran, Metoda Pembelajaran Outdoor**

## A. PENDAHULUAN

Pada tahun 1996 disepakati kerjasama dalam Pendidikan Lingkungan Hidup di Indonesia antara Departemen Pendidikan Nasional dan Kementerian Negara Lingkungan Hidup, yang diperbaharui pada tahun 2005 dan tahun 2010. Sebagai tindak lanjut dari kesepakatan tahun 2005, pada tahun 2006 Kementerian Lingkungan Hidup mengembangkan program pendidikan lingkungan hidup pada jenjang pendidikan dasar dan menengah melalui program Adiwiyata. Standar Pendidikan Nasional sebagaimana dilengkapi dan diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.19 tahun 2005, yang dijabarkan dalam 8 standar pengelolaan pendidikan. Dengan melaksanakan program Adiwiyata akan menciptakan sekolah, khususnya peserta didik yang peduli dan berbudaya lingkungan, sekaligus mendukung dan mewujudkan sumberdaya manusia yang memiliki karakter bangsa terhadap perkembangan ekonomi, sosial, dan lingkungannya dalam mencapai

pembangunan berkelanjutan di daerah. (<http://www.menlh.go.id>). Salah satu komponen dalam pencapaian tujuan pendidikan lingkungan hidup adalah kurikulum yang berbasis lingkungan. Pihak sekolah sebagai pencipta management harus bertanggung jawab dalam hal keseluruhan proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pelaksanaan kurikulum yang berbasis lingkungan. Dan kegiatannya harus dilakukan secara terus menerus secara komprehensif.

Sejarah pendidikan Lingkungan Hidup mengungkapkan hubungan yang saling terkait antara mengubah konsep tentang masalah-masalah yang terkait dengan lingkungan dan dimana pendidikan lingkungan hidup dipromosikan sebagai salah satu cara dalam pemecahan masalah yang terkait dengan masalah lingkungan.

Peraturan pemerintah yang mewajibkan pendidikan lingkungan hidup diajarkan diseluruh sekolah baik sebagai mata pelajaran sendiri dengan lokal kurikulum atau terintegrasi dengan

matapelajaran lain, seperti IPA, IPS, Bahasa Indonesia dan Olah raga. Tentunya untuk dapat mengajarkan PLH dibutuhkan metoda yang tepat dalam pembelajaran. How to teach environmental education to elementary student?

Di Kitakyushu jepang, pendidikan lingkungan hidup diajarkan kepada siswa bukan merupakan satu mata pembelajaran, melainkan merupakan materi yang terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya. Murid diajarkan thema ramah lingkungan dan kegiatan sekolah yang melibatkan siswa. Pembelajaran PLH lebih menyuguhkan masalah yang ada disekitar siswa tinggal, kemudian siswa diajak berfikir tentang masalah tersebut dan mencari solusinya. Pembelajaran yang lebih banyak menggunakan methoda problem based learning ini banyak digunakan di sekolah dasar di jepang. Salah satu yang dilakukan siswa adalah membawa sampah kaleng dari rumah dan disetorkan ke sekolah, memilah sampah ketika akan dibuang, menanam tanaman bunga, sayur dan memeliharanya sendiri. Setelah istirahat makan siang, seluruh siswa diwajibkan untuk berpartisipasi dalam pembersihan kelas, baik menyapu, mengelap, mengepel dan menata kembali barang-barang.

Worksheet yang digunakan di seluruh sekolah di Kitakyushu adalah berupa worksheet yang bernama Midori Note (foto). Worksheet ini, dikerjakan oleh siswa ketika liburan musim dingin dan panas. Dimana siswa harus memperhatikan perubahan dan kondisi alam sekitar tempat tinggalnya. Pada saat pembelajaran

PLH, guru menggunakan berbagai metode yang mempermudah siswa untuk mengerti, misalnya siswa langsung melakukan percobaan penanaman bunga. Selama kurang lebih 6 bulan, siswa harus memperhatikan perkembangan bunga dan masalah masalah yang dihadapi pada saat pertumbuhannya. Kemudian siswa membuat laporan hasil kerja dan mempresentasikannya di depan kelas. Murid lain diperbolehkan bertanya dan berdiskusi.

Guru sekolah dasar di Kitakyushu, mereka sudah dibekali dengan kemampuan mengajar dengan metoda PBL. Sehingga cara mengajarkan materi PLH sudah menggunakan metoda PBL (Problem Based Learning).

Salah satu contoh lain adalah, Sekolah SD di Kitakysuhu yang posisinya dengan dengan sungai, siswa kelas 5 mendapatkan pembelajaran membesarkan kunang-kunang. Dari thema kunang-kunang, siswa menjadi

paham apa saja masalah yang timbul. Pada awalnya siswa mengerti bahwa di sekitar hulu sungai tempat mereka tinggal banyak sekali kunang-kunang, tetapi di tengah, hampir tidak ada kunang-kunang yang hidup. maka siswa diberikan tugas untuk mencari informasi tentang kunang-kunang, maka siswa mencari di perpustakaan pusat kota tentang kunang-kunang, tentang air sungai dan tingkat kejernihan dan mencari solusinya dan ujicoba. Di akhir semester semua siswa dapat melihat hasil akhir kerja mereka, yaitu banyaknya kunang kunang yang hidup di badan sungai bagian tengah.

Kegiatan lingkungan hidup juga dilakukan oleh beberapa NGO dan pusat pembelajaran masyarakat kota. Siapa saja bisa berpartisipasi. Biasanya setiap kegiatan yang akan dilaksanakan diumumkan di pusat pembelajaran tingkat kelurahan atau diumumkan melalui sekolah-sekolah. (web kitakyushu. EE. ([http://www.city.kitakyushu.lg.jp/kankyoku/file\\_0259.html](http://www.city.kitakyushu.lg.jp/kankyoku/file_0259.html)))

Pada jurnal yang berjudul : Inovatif mengajar: Menggunakan multimedia dalam lingkungan pembelajaran berbasis masalah, yang ditulis oleh Mai Neo dan Ken T. K. Neo, Selangor Malaysia. Menuliskan bahwa pendekatan pendidi-

kan tradisional telah mengakibatkan ketidaksesuaian antara apa yang diajarkan kepada siswa dan apa yang perlu industri. Karena itu, banyak lembaga yang beralih menggunakan pembelajaran berbasis masalah sebagai solusi untuk menghasilkan lulusan yang kreatif, dapat berpikir kritis dan analitis, dan mampu memecahkan masalah. dalam tulisan ini, kita fokus pada menggunakan teknologi multimedia sebagai pengajaran yang inovatif dan strategi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran berbasis masalah dengan memberikan siswa sebuah proyek multimedia untuk melatih mereka dalam keahlian ini. Pada project uji coba tersebut, bertujuan dari proyek ini adalah untuk mengakses kemampuan siswa dalam meringkai dan memecahkan masalah dengan menggunakan teknologi multimedia. Para siswa bekerja dalam kelompok dan setiap kelompok harus memilih topik untuk proyek mereka, mengembangkan, merancang dan menyajikannya dengan CD-ROM. mereka kemudian disurvei pada sikap mereka terhadap proyek dan keterampilan mereka sebagai sebuah tim. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sangat positif terhadap proyek, menikmati kerja sama tim, mampu berpikir kritis dan menjadi peserta aktif dalam proses belajar mereka. Oleh karena itu, multimedia yang

berorientasi proyek, seperti banyak solusi pembelajaran berbasis masalah lainnya, dapat digunakan sebagai alternatif sebagai alat inovatif dan efektif dalam lingkungan pembelajaran berbasis masalah untuk akuisisi kemampuan memecahkan masalah.

Pada kumpulan jurnal yang berjudul : *Information Technology in Childhood Education Annual (2004)*, 25-37, dengan judul *Using Multimedia to Enhance Problem –Based Learning in Elementary School* yang ditulis oleh JOERG ZUMBACH, DANIEL KUMPF, AND SABINE C. KOCH Masalah-Based Learning (PBL) adalah ajaran kontemporer pendekatan yang telah menjadi cara yang semakin terapan dari pendidikan ademic sejak permulaannya pada tahun 1960. PBL ini menjadi tenar ketika diperkenalkan di dunia pendidikan kedokteran dan menyebar ke berbagai bidang dalam dekade terakhir. pendekatan pembelajaran kelompok dengan menggunakan prinsip utama terletak belajar dan terletak kognisi, bagaimanapun, telah diterapkan hampir secara eksklusif untuk pendidikan orang dewasa. Pada artikel ini

pengenalan multimedia untuk meningkatkan komputer-PBL berbasis di sekolah dasar. Kami membandingkan sebuah PBL kelas

dengan kelas berbasis kuliah tradisional keempat siswa kelas dari SD Jerman. Analisis kognitif dan motivasi mengungkapkan beberapa manfaat belajar mandiri dengan PBL dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pada buku kumpulan jurnal Akademik, *Journal of Technology dan Pendidikan Guru*, berjudul *Belajar Berbasis Masalah sebagai Kerangka Desain Multimedia di Pendidikan Guru* yang ditulis oleh Albion, Peter R.; Gibson, Ian W. Menuliskan tentang pembelajaran dengan penggunaan multimedia interaktif (IMM) dan pembelajaran berbasis masalah (PBL) keduanya tren yang signifikan dalam praktik pendidikan kontemporer tetapi mereka belum banyak diterapkan bersama-sama dalam pendidikan guru. Sebuah paket IMM berdasarkan prinsip PBL sedang dikembangkan untuk membantu guru dalam belajar untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran mereka. ini menggabungkan contoh pekerjaan dan refleksi guru yang berpengalaman dalam kerangka dirancang untuk melibatkan pengguna dengan masalah otentik praktek profesional. evaluasi awal prototipe menunjukkan bahwa kekuatan dari Imm

dan PBL dapat dikombinasikan untuk menghasilkan yang baik efek.

Menanggapi munculnya komputer pribadi di sekolah-sekolah, energi pendidik guru telah dihasilkan gelombang yang berurutan dari aktivitas. Mereka telah berusaha untuk membantu siswa pendidikan guru terhadap melek komputer, untuk mendorong integrasi perangkat lunak komputer di seluruh kurikulum, dan untuk model penggunaan komputer dalam pengajaran mereka sendiri. Sebagian besar upaya awal di daerah-daerah cukup bisa berasumsi bahwa siswa memiliki pengalaman terbatas dengan komputer, tapi ini tidak lagi terjadi.

Pada Jurnal : *Learning History in Middle School by Designing Multimedia in a Project-Based Learning Experience* yang ditulis oleh Pedro Hernández-Ramos & Susan De La Paz menuliskan bahwa Artikel ini menjelaskan sebuah studi di mana siswa kelas delapan di salah satu sekolah belajar untuk membuat multimedia mini-dokumenter di unit sejarah enam minggu pada sejarah AS abad ke-19-an. Penulis diperiksa tes konten pengetahuan, proyek kelompok, dan sikap dan pendapat survei untuk menentukan manfaat relatif bagi siswa yang berpartisipasi dalam berbasis proyek pengalaman belajar teknologi

yang dibantu, dan kontras pengalaman mereka kepada orang-orang dari siswa yang menerima bentuk yang lebih tradisional dari instruksi. Hasil dari langkah-langkah pengetahuan konten menunjukkan keuntungan yang signifikan bagi siswa di proyek- yang kondisi pembelajaran berbasis dibandingkan dengan siswa di sekolah perbandingan. Hasil karya siswa dalam kondisi intervensi juga mengungkapkan pertumbuhan kemampuan berpikir historis mereka, karena banyak mampu menangkap pemahaman mendasar bahwa sejarah lebih dari menyajikan fakta-fakta. Implikasi dan saran untuk teknologi Enhanced berbasis proyek pengalaman belajar yang ditunjukkan.

### **1. Masalah**

Dengan masuknya pendidikan lingkungan hidup kedalam kurikulum pendidikan nasional, Pada kurikulum 2013 dimana PLH merupakan materi yang terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya, hal ini menjadikan masalah tersendiri khususnya perubahan paradigma. Pada kenyataannya pendidikan lingkungan hidup di Indonesia dalam kurun waktu satu dekade ini sudah menunjukkan perkembangan yang signifikan walaupun tidak terlihat merata di seluruh Indonesia dengan jumlah yang masih sedikit

dikarenakan PLH yang ada saat ini masih sulit di implementasikan. (<http://www.menlh.go.id>)

Di beberapa kota yang dianggap merupakan kota yang berbasis lingkungan, sangat berperan aktif dalam usaha penanaman pendidikan LH, dengan dimasukkan PKLH (Pendidikan Kebersihan & Lingkungan Hidup) didalam muatan lokal, itu artinya seluruh sekolah harus menerapkannya. Permasalahannya adalah apakah semua sekolah dalam hal ini guru mempunyai pengetahuan dan pengalaman yang cukup tentang bagaimana mengajarkan pendidikan LH kepada para siswanya. Dalam penanaman budaya baru yaitu budaya peduli lingkungan, siswa membutuhkan suatu kegiatan atau pembelajaran yang mampu memicu keingintahuan mereka untuk bereksplorasi dan menganalisis, permasalahannya adalah metode pembelajaran seperti apakah yang cocok diterapkan, dan mampu menyampaikan pesan dalam pembelajaran masalah lingkungan hidup yang sedang dihadapi, mampu menganalisa masalah dan mencari solusinya.

## 2. Metode

Pada penelitian ini mengujicobakan beberapa metoda pembelajaran dengan konsep Problem Based Learning.

Ujicoba ini menggunakan media pembelajaran dengan model PBL di 5 sekolah, di 2 kota yaitu kota Bandung dan Balikpapan.

1. SD Negeri 3 Balikpapan dengan metoda bermain peran.
2. SMP Babussalam Bandung, Praktek pembuatan kompos
3. TK Istiqomah Balikpapan dengan metoda mendongeng.
4. SMP Negeri Padalarang dengan metoda kunjungan outdoor

## B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan lingkungan hidup menurut Soeriatmadja pada tahun 1997, Pendidikan lingkungan hidup adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan kesadaran umat manusia akan lingkungan hidup dengan seluruh permasalahan yang terdapat didalamnya. Jadi, dapat disimpulkan pengertian Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) adalah suatu proses yang memiliki tujuan untuk menciptakan masyarakat yang sadar akan lingkungan hidup dengan memperhatikan masalah-masalah lingkungan hidup yang terjadi dan mampu memberikan solusi untuk mengatasinya. Pada teori pembelajaran terdapat metoda pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar-mengajar pada siswa tercapai sesuai

dengan tujuan. Metode pembelajaran ini sangat penting di lakukan agar proses belajar mengajar tersebut nampak menyenangkan dan tidak membuat para siswa tersebut suntuk, dan juga para siswa tersebut dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik tersebut dengan mudah. ([http://seputar\\_pendidikan003.blogspot.jp/2013/06/pengertian](http://seputar_pendidikan003.blogspot.jp/2013/06/pengertian-metode-pembelajaran.html) -metode-pembelajaran.html).Metoda pembelajaran yang kerap digunakan dalam kelas adalah metoda Ceramah, metoda eksperimen, metoda pemberian tugas, metoda diskusi, Metoda latihan Metoda Proyek.

Pada penelitian ini diujicobakan Model PBL pada beberapa metoda pembelajaran dengan materi PLH. Metoda yang telah dilaksanakan untuk penelitian ini adalah:

#### **a. Bermain Peran**

Pada uji bermain peran, dilakukan pada siswa sekolah kelas Penelitian ini mengujicobakan kepada siswa kelas IV (lima), SD Negeri 001Balikpapan Selatan dalam bermain peran. Metodologi penelitian ini fokus pada perubahan pola hidup dan bukan hanya pengetahuan pencapaian, mencakup pendekatan pemecahan masalah yang menuntut sebuah solusi. Simulasi bermain peran membahas kriteria dan

dapat mempengaruhi perubahan perspektif yang diperlukan untuk mempromosikan perilaku yang berkelanjutan. Kami menyediakan salah satu contoh dari metodologi ini dan mendiskusikan manfaat potensial dalam mendorong pembelajaran transformatif dalam pendidikan lingkungan hidup pada siswa sekolah dasar.

Dalam beberapa jam pelajaran, siswa dibawa untuk pembelajaran lingkungan diluar kelas yaitu ke Hutan Mangrove dan Kawasan Pendidikan Lingkungan Hidup, Sun Bear Conservation (KWPLH) Balikpapan. Kemudian mereka disuruh memilih ingin menjadi pohon seperti apa, seandainya mereka menjadi pohon. Siswa di ajak berfikir kritis, mengapa mereka memilih untuk menjadi “sebuah pohon” tertentu. Siswa diperbolehkan mendiskusikannya dengan teman lainnya serta menemukan sumber informasi dari petugas di KWPLH ataupun dari sumber media belajar lainnya.

Pada akhir pembelajaran siswa membuat laporan singkat berupa gambar yang berupa mading/pajangan yang terbuat dari bahan daur ulang (daun kering, kardus bekas, dll), siswa bebas untuk menjabarkan tentang alasan mengapa ingin menjadi pohon tersebut. Di akhir pembelajaran, setelah siswa

memahami apakah peranan pohon bagi manusia dan alam sekitar, siswa diminta untuk mengapresiasi bentuk kecintaan mereka terhadap alam, khususnya pohon sebagai bentuk rasa syukur dan kesadaran lingkungan. Salah satu tujuan dari pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat menemukan masalah disekitar kita, analisis sesuai dengan skala pemikiran siswa sekolah dasar dan pemecahan masalah yang bisa dilakukan sedini mungkin dimulai dari diri sendiri.

### 1) Tujuan Bermain Peran

Empat tujuan dalam bermain peran adalah:

- a) Untuk berlatih dan menyaring pengetahuan yang sudah didapat dan keterampilan.
- b) Untuk mengidentifikasi kesenjangan atau kelemahan dalam pengetahuan atau ketrampilan.
- c) Untuk melayani sebagai penjumlahan atau review, dan Untuk mengembangkan hubungan baru antara konsep dan prinsip. newrelationships antara konsep dan prinsip. "Game of education" juga dapat digunakan untuk menghargai siswa serta melatih siswa bekerja keras atau sebagai bentuk

percepatan pembelajaran di dalam kelas.

### 2) Karakteristik Bermain Peran

Salah satu bentuk metode pembelajaran lingkungan hidup adalah bermain peran. Karakteristik penting dari simulasi bermain peran adalah sebagai berikut:

- 1) Model yang memadai dari situasi dunia nyata yang kompleks dan yang berinteraksi adalah siswa (disebut sebagai kesetiaan atau validitas)
- 2) Didefinisikan peran untuk setiap peserta dengan tanggung jawab dan kendala dari peran tersebut.
- 3) Lingkungan yang kaya data yang memungkinkan siswa untuk mengeksekusi berbagai strategi, dari pembuatan keputusan yang ditargetkan atau "shotgun"
- 4) Umpan balik untuk tindakan peserta dalam bentuk perubahan dalam masalah atau situasi.

Two concepts are important in the analysis of games and simulations: surface structure and deep structure. Briefly, surface structure refers to the paraphernalia and observable mechanics of an exercise (van Ments, 1984)

Explicit teaching of these capabilities prior to engagement in a simulation is important for another reason. Specifically, it is that learners

cannot develop advanced cognitive and self-regulatory capabilities unless they develop conscious awareness of their own thinking (Vygotsky, 1998a, 1998b)

Prinsip teori ini fokus langsung kepada beberapa peneliti yang mencatat bahwa interaksi siswa dengan lingkungan menunjukkan bahwa siswa dalam tahap berfikir “metakognitif” dalam berdiskusi dengan rekan mereka, tetapi ketrampilan ini tidak nampak jelas dalam test akhirnya. Kurangnya kesadaran siswa dalam mengambil pengalaman tertentu atau strategy kebetulan, itulah mengapa beberapa peneliti sedang mencari solusi tetapi tidak berfokus pada pemikiran mereka sebelumnya.

Hal inilah yang mendasari bahwa simulasi bermain peran harus mempunyai konteks keterkaitan dan guru harus berhati-hati dalam mengembangkan metode ini untuk mencapai tujuan itu. Dengan kata lain, sangat penting bagi guru untuk mengeksplorasi potensii silmulasi bermain peran untuk belajar kognitif dan metakognitif.

### **3) Metoda Bermain Peran**

Pada penelitian ini, dilakukan pada siswa kelas 4 SD Penelitian ini dilakukan dalam eco study diluar kelas, dengan siswa sejumlah 110 anak. Pembelajaran pertama adalah exploring mangrove

Balikpapan, dengan membawa anak melakukan pengamatan langsung. Siswa diberikan tugas mandiri untuk mengamati apa sajakah yang mereka temukan di daerah mangrove dan mencari informasi sebanyak- banyaknya tentang hal tersebut. Kemudian, siswa melakukan penelitian kecil di KWPLH Pusat Konservasi Beruang Madu di km 23, Balikpapan. Kemudian siswa beri tugas untuk mengeksplorasi alam bebas. Terakhir siswa diajak untuk membayangkan seandainya mereka menjadi salah satu jenis pohon yang ada di alam sekitarnya, ingin menjadi pohon apakah mereka dan apakah alasan mereka ingin menjadi pohon tersebut.

Pengalaman yang siswa dapatkan dan simulasi bermain peran harus terus dikembangkan. Pelaksanaan simulasi bermain peran mempunyai kelemahan dan kelebihan dalam hal perencanaan, proses pelaksanaannya dan pendekatan pemantauan terhadap siswa dalam memecahkan masalah kompleks.

Konsep simulasi bermain peran adalah adanya perkembangan mental secara mendalam dan siswa terlibat dalam “belajar penemuan scientific” untuk menyimpulkan hubungan antara variabel input tertentu dan variable hasil.

Hal ini memberikan pengenalan sistem bimbingan secara cerdas dalam

membantu siswa menemukan sendiri jawaban dari buah pemikiran mereka sendiri, meningkatkan daya kreatifitas siswa, merangsang siswa berimajinasi nyata. Pembelajaran bermain peran bisa dilaksanakan dalam sekolah ataupun luar sekolah, tergantung ketersediaan sarana dan prasarana. Siswa cenderung akan lebih merasa tertantang ketika mereka belajar diluar kelas. Dan hal ini kita pandang sebagai suatu kelebihan dari metode bermain peran.

Keuntungan pembelajaran Lingkungan Hidup dengan bermain peran adalah:

- a) Pengajaran eksplisit, kemampuan ini sebelum keterlibatan dalam simulasi adalah penting. Peserta didik dapat mengembangkan kognitif canggih dan selfregulatory (mengatur diri sendiri)
- b) Kemampuan diri untuk mengembangkan kesadaran diri dari hasil pemikiran mereka sendiri.
- c) Siswa memperhatikan langsung, mengamati langsung dan berinteraksi dengan lingkungan secara langsung.
- d) Merangsang siswa berfikir metakognitif dalam berdiskusi dengan pasangan mereka didalam kelompok

## 2. Metoda Mendongeng.

Pendekatan Metode Penelitian ini menggunakan metoda Ujicoba bercerita dibantu alat peraga, Wawancara dan pengamatan kepada 25 siswa TK yang berusia antara 5-6 tahun.

Pengaruh Metode Mendongeng “Cintailah Lingkunganmu” dalam pembentukan karakter anak usia 5-6 tahun. Perkembangan otak manusia pada dasarnya berkembang sangat pesat ketika mereka masih anak-anak, sehingga pengenalan akan berbagai hal (khususnya lingkungan sekitar) sangat diperlukan bagi pembentukan kepribadiannya kelak. Segala informasi yang ditangkap oleh anak akan dimasukkan sebagai memori untuk kemudian diolah dan diekspresikan melalui segala tingkah laku yang dia tunjukkan. Namun memang tidak semua anak mempunyai kemampuan (kecerdasan) yang sama, selain karena factor genetis, lingkungan dan pendidikan ikut mempengaruhi pola perkembangan kecerdasan seorang anak.

Rangsangan sangat diperlukan bagi perkembangan ini, salah satunya adalah dengan metode mendongeng yaitu dengan judul “Cintailah Lingkunganmu” (naskah terlampir) Isi dari dongeng ini adalah menanamkan akan pentingnya lingkungan hidup yang diwariskan dari generasi ke generasi, di-

mana manusia sangat menggantungkan hidupnya pada alam. dan lingkungan, kerusakan terhadap lingkungan hidup akan berdampak buruk bagi kehidupan manusia, bencana pun akan datang melanda seperti banjir, tanah longsor dan sebagainya. Maka sudah seharusnya kita semua cinta lingkungan dan merawatnya agar kelestarian tetap terjaga sehingga akan membawa kesejahteraan bagi penghuninya, sebagaimana semboyan *Green, Clean, and Health*.

Dampak positif dari dongeng Cintai Lingkunganmu terhadap karakter anak usia 5-6 tahun di TK Islam

Istiqamah dalam hal jujur, rasa ingin tahu, toleransi, disiplin, gemar membaca, komunikatif, peduli social, peduli lingkungan, tanggung jawab, kreatif, mandiri, kerja keras sangat besar pengaruhnya karena perkembangan anak dari asal mulanya tidak mengerti dan faham, menjadi saya tahu, saya bisa, saya mengerti, saya faham, dan saya praktekan sesuai dengan perkembangan dan kematangan dari setiap anak. Dan itu semua melalui proses jangka panjang tidak mudah untuk menjadi lebih baik kalau tidak ada upaya serta do'a tentunya yang selalu kita lakukan.



**Gambar 1.1** Foto mendongeng dengan diiringi alat tabuh



**Gambar 1.2** Foto mendongeng gerakan tubuh



**Gambar 1.3** Foto mendongeng gerakan mimic muka

#### **a. Pendidikan Karakter**

Anak merupakan investasi masa depan yang perlu distimulasi perkembangannya sejak usia dini. Sel-sel otak yang dimiliki anak sejak lahir tidak akan mampu berkembang secara optimal jika stimulus yang diberikan tidak tepat dan tidak mendukung perkembangannya. Salah satu kawasan yang perlu dikembangkan oleh orang tua dan pendidik dalam menstimulasi anak adalah penanaman nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. Pendidikan karakter bukan hanya sekadar menanamkan mana yang benar dan salah. Pendidikan karakter merupakan usaha menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik (*habituation*).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkem-

bangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 Ayat 14). usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Yuliani Nurani Sujjona, 2009: 7). Anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Dongeng atau cerita mempunyai makna yang luas jika ditinjau dari segi bentuk dan isi cerita. Biasanya dongeng atau cerita berisi tentang kejadian suatu tempat, kehidupan binatang sebagai perlambang kehidupan manusia, kehidupan manusia dalam masyarakat, dan cerita tentang mite yang hidup dalam masyarakat kapan dan di mana cerita itu terjadi.

**b. Manfaat Mendongeng untuk anak usia dini :** Berikut beberapa manfaat mendongeng bagi perkembangan anak usia dini :

- 1) Anak mengenal kosa kata baru untuk mengembangkan kemampuan berbahasa sebagai dasar untuk keterampilan berkomunikasi dengan pola yang benar. Dengan menggunakan bahasa yang baik saat mendongeng, akan diserap dan disimpan di dalam memori anak.
- 2) Dengan mendongeng kemampuan mendengar anak meningkat dan ini penting untuk meningkatkan daya konsentrasi anak.
- 3) Dengan mendongeng melatih anak untuk menyimak dan mendengar, serta berani bertanya.
- 4) Mendongeng melatih daya imajinasi dan kreativitanya.
- 5) Mendongeng akan memberikan relaksasi jiwa dalam menata emosinya serta mempererat ikatan emosi dengan orangtuanya.
- 6) Mendongeng mengoptimalkan berbagai kecerdasan

- 7) Meningkatkan fungsi otak dan keterampilan berfikir

**c. Materi mendongeng untuk anak**

Materi mendongeng untuk anak sebaiknya beragam agar anak dapat mempelajari berbagai hal melalui mendongeng. Tema cerita bisa kita sesuaikan dengan pesan yang kita sampaikan ,kita juga bisa mengembangkan cerita atau dongeng yang pernah kita dengar. Selain itu kita juga bisa mengarang atau mengolah cerita sendiri sesuai dengan perkembangan dan imajinasi anak.

Untuk melakukan hal itu pendidik harus bisa lebih kreatif misalnya dengan:

- 1) Menggabungkan-gabungkan kemampuan yang kita miliki seperti: menyanyi, berpantun, atau berpantomim (memainkan mimik/ekspresi).
- 2) Menirukan gerak gerik hewan atau menirukan macam-macam suara (Suara angin, suara pintu ditutup, teriakan, menangis, atau suara desahan yang dibarengi dengan ekspresi takut, dll).
- 3) Menggunakan alat peraga atau alat bantu apa saja (boneka, wayang, saputangan, gambar-gambar, kertas origami atau buku cerita bergambar dsb).

### 3. Metoda prakek langsung pembuatan kompos

Pada pembelajaran yang dilakukan di SMP Babussalam Bandung, Siswa SMP diajarkan bagaimana membuat kompos dari dedaunan yang ada disekitar halaman sekolah. Komplek pendidikan Yayasan Babussalam memiliki area yang luas dengan tanaman yang berbagai jenis. Tentunya banyak daun kering yang jatuh, dan menjadi sampah. Sehingga setiap hari sampah daun kering menumpuk dan tidak nyaman di pandang. Berbekal ingin membersihkan lingkungan sekitar dari daun kering. Maka sepakat untuk menjadikan daun tersebut lebih bermanfaat. Kompos yang sudah jadi digunakan untuk menyuburkan tanah pot tanaman sayur yang menjadi percobaan yang dilakukan oleh siswa SMP.

Angket disebarkan kepada siswa SMP, hampir 90% siswa mengatakan bahwa mereka sangat senang melakukan pembuatan kompos dan terjun langsung dalam membuat kompos, sehingga siswa menjadi lebih mengerti bagaimana proses pembuatan kompos.

Pengalaman langsung ini menjadi sangat bermanfaat bagi siswa. Dari hasil angket yang disebarkan, maka kita dapat melihat bahwa: Setiap siswa memiliki kesadaran untuk memelihara lingkungan.

Sekolah sebagai lembaga yang dapat membentuk siswanya agar memiliki wawasan lingkungan hidup.

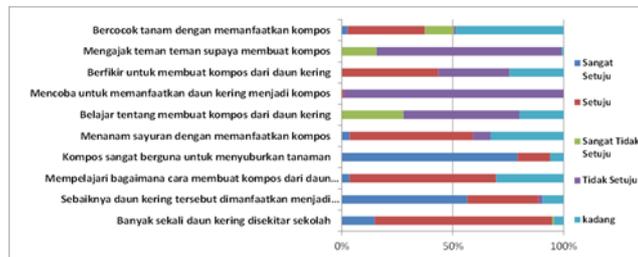
92% siswa berpendapat bahwa disekitar sekolah terdapat daun kering yang gugur,

Dan 65 % menyatakan ingin memanfaatkan daun kering tersebut menjadi kompos. Hal tersebut sudah menjadi point yang baik akan kesadaran siswa. Dari pernyataan angket no 1 dan 2, yang menyatakan siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan, dimana mereka mengamati lingkungan sekitarnya. 76% dari jumlah angket yang disebarkan menyatakan ingin mempelajari bagaimana cara membuat kompos dari daun kering, karena mereka mengetahui bahwa kompos itu sangat berguna untuk

menyuburkan tanah 91%. Siswa ingin menanam, sayuran dengan menggunakan kompos berjumlah 64%, ini berpotensi untuk sekolah sebagai sukarelawan dalam kegiatan pembuatan kompos. Pembentukan group ekstrakurikuler dengan kegiatan pendidikan lingkungan hidup pembuatan kompos dapat dilakukan. Tetapi mereka belum pernah mencoba untuk membuat kompos dari sampah organik. 96% siswa mengatakan belum pernah berinisiatif mengajak teman untuk melakukan aktivitas pembu-

atan kompos. 40% setuju untuk mengembangkan kemampuan bercocok tanam

dengan menggunakan kompos.



**Grafik 1.1** Hasil angket tentang kepedulian siswa terhadap masalah sampah

Dari hasil keseluruhan data angket, dapat disimpulkan bahwa siswa SMP Bussalam memiliki potensi untuk membuat kompos dari sampah daun kering.

Sebelum pembuatan kompos, guru membuat pertanyaan berkisar tentang masalah yang dihadapi oleh sekolah dan sekitarnya, maka semua berfikir tentang banyaknya daun yang jatuh di halaman sekolah dan sekitarnya. Siswa berfikir dan menganalisa masalah. Maka diputuskan untuk menjadikan daun-daun tersebut diproses menjadi kompos.

Pembuatan kompos yang di kemas dalam pembelajaran PLH dengan Model PBL ini, memacu anak untuk memikirkan masalah lingkungan sekitar sekolah yang dipenuhi oleh daun kering, lalu mereka memikirkan pembuatan kompos dan penggunaannya. Pada pelaksanaannya, siswa sangat aktif dan semangat pada kegiatan pembuatan kompos dan digunakan untuk menanam sayuran.

Melalui model PBL, siswa menjadi lebih mengerti permasalahan yang dihadapi.

### 3. Metoda belajar di outdoor.

Salah satu usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan pengembangan media pembelajaran IPA berkarakter peduli lingkungan. Pembelajaran IPA dan lingkungan saling berhubungan, sehingga penting dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran IPA (M. Taufiq). Lebih rinci dijelaskan bahwa karakter peduli lingkungan terintegrasi di seluruh mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang sekolah dasar hingga menengah, namun lebih ditekankan terpadu pada pembelajaran sains atau Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) karena memiliki keterkaitan yang erat dengan kajian bidang IPA. Karakter peduli lingkungan perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan, agar dapat menjaga dan memperbaiki kondisi ling-

kungan yang ada.

Pada pembelajaran dengan metoda outdoor ini, siswa dapat belajar langsung di lingkungan alam dekat sekolah yang mudah dijangkau. Media ini menyediakan lingkungan alami dan lingkungan dengan kondisi rusak karena ulang manusia. Siswa dapat melihat langsung dan mencari sebab dan akibat dari masalah lingkungan yang tengah dihadapi. Tentunya dengan bimbingan guru dan diskusi dengan siswa lainnya untuk dapat menentukan titik permasalahannya. Siswa dapat juga mencari referensi lain mengenai pemecahan masalah dari kondisi yang tengah di hadapi oleh alam sekitarnya.

Guru sebagai pembimbing akan lebih banyak berperan mengarahkan pola pemikiran siswa dalam menganalisa masalah.

Lingkungan di sekitar sekolah ada beberapa area yang rusak karena adanya penggalian dan penambangan bukit kapur (kars) yang ada di sekitar Gua Pawon dan Stone Garden Padalarang Kabupaten Bandung Barat. Tempat ini juga mengalami pencemaran udara yang berasal dari asap pabrik kapur dan marmer karena pembakaran batu kapur yang menggunakan bahan bakar kayu, ban bekas dan kain bekas. Asap tersebut san-

gat mengganggu bagi masyarakat sekitarnya, termasuk sekolah.

Pembelajaran dengan model PBL yang menggunakan metoda outdoor, mengajak siswa untuk memikirkan masalah lingkungan yang sedang terjadi. Pembelajaran ini ingin melihat tingkat kepekaan siswa terhadap kondisi yang ada di lingkungan sekolah. Maka ketika melakukan kunjungan ke luar sekolah, apakah siswa merasa memiliki pengalaman baru atau tidak. Maka siswa diajak berkeliling mengunjungi gunung batu dan diukur dengan angket before dan after berkunjung. Apakah ada hasil perbedaan atau tidak.

Pembelajaran dengan model PBL yang menggunakan metoda outdoor, mengajak siswa Dengan mengunjungi langsung daerah yang memiliki masalah dalam lingkungan, siswa dapat menemukan titik permasalahannya, kemudian memikirkan bagaimana solusi pemecahan masalah. Siswa juga bisa mencari langsung sumber permasalahan yang ada. Pada dasarnya Model PBL ini menyerahkan pembelajaran kepada siswa untuk menemukan masalah yang tengah terjadi .

**Tabel 1.1** Hasil angket sebelum kunjungan ke Gunung Batu.

No	Pertanyaan	OPTION					
		A (ya)		B (tidak)		C (ragu)	
		JH	%	JH	%	JH	%
1	Saya tidak pernah belajar di alam	5	11%	35	78%	5	11%
2	Saya tidak tahu. Ada apa di alam yang akan kami kunjungi	16	36%	21	47%	8	18%
3	Saya sangat ingin mengunjungi alam yang akan kami kunjungi	41	91%			4	9%
4	Saya pernah mendengar alam yang akan kami kunjungi dari teman	38	84%	3	7%	4	9%
5	Menurut saya mungkin alam ini merupakan tempat belajar yang menyenangkan	41	91%			4	9%
6	Saya pernah mengunjungi Stine garden dan gua pawon	20	44%	16	36%	9	20%
7	Setelah mengunjungi alam ini, saya berharap mendapatkan pengetahuan baru	44	98%			1	2%
8	Saya merasa semangat ingin mengunjungi alam ini	43	96%			1	2%
9	Saya tidak begitu tertarik apa yang ada di alam yang akan kami kunjungi	2	4%	41	91%	2	4%
10	Menurut saya, alam merupakan tempat belajar tumbuhan, hewan dan lingkungan	40	89%	2	4%	3	7%

Pada hasil angket ditemukan bahwa 78% siswa pernah belajar di alam terbuka dan 91% menyatakan sebenarnya tertarik untuk mengetahui sebenarnya ada apa di luar sana. Ini membuktikan bahwa sebenarnya Siswa ingin mengetahui hal-hal lain yang ada diluar sekolah. Dari pernyataan no 5, bahwa menurut asumsi mereka, alam adalah tempat belajar yang menyenangkan ini dijawab oleh oleh 95% siswa. Pada seb-

aran angket kedua, setelah mereka mengunjungi Gunung Batu, Siswa menyatakan mendapat pengetahuan baru tentang alam dijawab 100% oleh siswa. Pada pertanyaan no 6 (Fig.6) menyatakan bahwa 84% siswa merasa belajar langsung di alam terbuka dan mengunjungi objek pembelajaran lebih berkesan dibanding membaca buku. Tetapi 7% menjawab tidak dan 9% ragu-ragu.

**Tabel 1.2** Hasil angket sebelum kunjungan ke Gunung Batu.

No	Pertanyaan	OPTION					
		A (ya)		B (tidak)		C (ragu)	
		JH	%	JH	%	JH	%
1	Saya merasa mendapat pengetahuan baru tentang alam dan lingkungan	45	100%	-	-	-	-
2	Bila ada kesempatan saya ingin mengunjungi alam yang lain	45	100%	-	-	-	-
3	Saya ingin memberitahukan kepada teman bahwa alam yang saya kunjungi ini menarik	45	100%	-	-	-	-
4	Banyak hal yang sebelumnya tidak saya ketahui menjadi tahu	43	96%	-	-	2	4%
5	Saya merasa beruntung dapat mengunjungi alam Gua Pawon dan Stone Garden	44	98%	-	-	1	2%
6	Saya merasa mengunjungi alam lebih berkesan daripada membaca buku	38	84%	3	7%	4	9%
7	Selama perjalanan kunjungan ke alam, saya merasa sangat bahagia karena menyenangkan	40	89%	1	2%	4	9%
8	Saya ingi mengajak ayah, ibu, kakak, adik dan saudara untuk mengunjungi gua pawon dan stone garden agar merka dapat mengetahui alam dan lingkungan dan merasa bahagia perjalanan di alam	43	96%	1	2%	1	2%
9	Saya merasa beruntung dapat mempelajari alam dan pengrusakan lingkungan	43	96%	1	2%	1	2%
10	Ternyata saya mendapatkan banyak pengetahuan setelah mengunjungi alam stone garden dan goa pawon	45	100%	-	-	-	-

### C. SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran Pendidikan lingkungan hidup menggunakan model PBL dengan menggunakan metoda multimedia tampaknya menjadi system pembelajaran yang cukup efektif dalam menyampaikan suatu thema

Masalah lingkungan, Dalam pembelajarannya model PBL ini dimulai dengan masalah atau skenario yang kompleks, dimana siswa melihat dan memperhatikan masalah yang ada. Kemudian bertukar pikiran untuk memahami sifat dari masalah, tahap berikutnya adalah menetapkan setiap pemecahan masalah dengan menganalisis penyelesaian secara specific, mengintegrasikannya dengan pengetahuan dan keterampilan baru dalam

konteks masalah

Dari empat metoda pembelajaran yang diujicobakan, keempatnya menunjukkan bahwa adanya hasil yang signifikan kepada siswa. Siswa lebih aktif dalam menganalisis dan memandang permasalahan yang ada. Pada metoda mendongeng, siswa seolah-olah menjadi bagian dari cerita. Pengalaman-pengalaman seperti ini akan menjadi sesuatu yang tertanam dalam dirinya.

Untuk tahap berikutnya akan diujicobakan metoda-metoda pembelajaran yang lain, sehingga dapat ditemukan metoda apa yang sangat cocok digunakan pada pembelajaran pendidikan lingkungan Hidup dengan model problem based learning.

#### D. DAFTAR PUSTAKA

- Endang Komara dan Idris Apandi, (2015) *Revolusi Mental Berbasis pendidikan karakter*. Fajar Media. Bandung
- Idris Apandi, (2015), *Revolusi Mental Berbasis pendidikan karakter*. Fajar Media. Bandung
- Madjid.Abdul dan Dian Andayani. (2011). *Pendidikan karakter dalam Perspektif Islam*. Bandung.Remaja Rosa karya.
- M. Taufiq, N. R. Dewi, A. Widiyatmoko <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii>
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1984. *Pedoman guru pendidikan Bahasa di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Heri Hidayat. (2003). *Aktivitas mengajar anak-anak PAUD*. Bandung.
- Oemar Malik. (2004). *Media Pembelajaran untuk anak*. UI Jakarta.
- Agus DS. (2009). *Tips Jitu Mendongeng*. Yogyakarta.
- Buletin PAUD. (2010). *Dasar-dasar mendongeng*. Jakarta.
- Kak Bimo. (2011). *Mahir mendongeng*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kak Rokhmad. (2011). *Panduan bercerita secara menarik dan benar*. Yogyakarta.
- Lia Karliyah , Indriyani Rachman. (2015) Students Awareness in Maintaining the Cleanliness of the School Environment: Utilization of Dried Leaves into Compost to Fertilize Plants in Junior Babussalam Bandung: Prosed- ing in UPI JIN Conference
- Lisda Hani Gustina, Indriyani Rachman. (2015) Pengaruh Metode Mendongeng “Cintailah Lingkunganmu” Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini 5-6 Tahun (Study Kasus Di TK Islam Istiqamah)
- Mardiah, S.Pd. Indriyani Rachman, MA. Prof. Yayoi Kodama.(2015) The Effect of Environmental Field Trips on Student Learning in Middle School (Pengaruh Belajar di Alam Dengan Perjalanan (hiking) Bagi Siswa SMP SMP NEGERI 3 PADALARANG
- Dewi Naura Vergustina, Indriyani Rachman, Kodama Yayoi. (2015) The Role Play Simulation of Transformative Methodology in the Learning Environment Education for the Students of Elementary School 001 Balikpapan Selatan, Indonesia
- Mai Neo and Ken T. K. Neo, Innovative teaching: Using multimedia in a problem-based learning environment Lecturers, Centre for Innovative Education (CINE) Faculty of Creative Multimedia Multimedia University, Cyberjaya, Selangor Malaysia Information
- Joerg Zumbach, Daniel Kumpf, Sabine C. Koch, Using Multimedia to Enhance Problem-Based Learning in Elementary School Technology in Childhood Education Annual (2004), 25-37 University of Heidelberg Ger-

many

Albion, Peter R.; Gibson, Ian W. Problem-Based Learning as a Multimedia Design Framework in Teacher Education, Academic journal article Journal of Technology and Teacher Education

Pedro Hernández-Ramos & Susan De La Paz Learning History in Middle School by Designing Multimedia in a Project-Based Learning Experience