

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS “MULTIMEDIA MY EARTH IS MY HOME” (MHME) SEBAGAI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Nadifa Nada Ul Jannah

Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
Email: nadifanadauljannah@gmail.com

Artikel Info; (1) Received: Januari (2) Revised: Februari (3) Accepted: Maret

ABSTRACT

This study aims to determine changes in the environmental care character of fifth grade elementary school students after implementing interactive media based on "Multimedia My Earth Is My Home" for fifth grade elementary school students. This research uses a qualitative approach with the type of development research. The object of this research is fifth grade students of SD N Girisekar. Data collection was done by observation and interview methods. The techniques used in data analysis are data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Based on the results of the research, the implementation of interactive media has an effect on student awareness of environmental awareness as a strengthening of character education. Based on the results of interviews from media experts and related media materials, it is also feasible to use in the learning process as a means of strengthening environmental care character education.

Keywords : *Interactive Media, Character Education, Environmental Care.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan karakter peduli lingkungan siswa kelas V sekolah dasar setelah diimplementasikan media interaktif berbasis “*Multimedia My Earth Is My Home*” pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian pengembangan. Objek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Girisekar. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Teknik yang digunakan dalam analisis data adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian implementasi media interaktif tersebut berpengaruh terhadap kesadaran siswa pada kepedulian lingkungan sebagai penguatan pendidikan karakter. Berdasarkan hasil wawancara dari ahli media dan materi media terkait juga sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sarana penguatan pendidikan karakter peduli lingkungan.

Kata Kunci : Media Interaktif, Pendidikan Karakter, Peduli Lingkungan.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya dengan keanekaragaman hayati dan non hayati nya. Tidak dipungkiri bahwasannya dengan keanekaragaman tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara yang memiliki sumber daya alam (SDA) yang sangat melimpah. Menurut definisi sumber daya alam dalam Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, Pasal 1 Ayat 9, SDA adalah unsur lingkungan hidup yang terdiri atas sumber daya hayati dan nonhayati, yang bersama-sama membentuk suatu ekosistem. Sumber daya alam memiliki peranannya masing-masing dalam menjaga ekosistem yang ada di negara kita juga bumi kita dimana merupakan tempat kita hidup juga beraktivitas. Namun, pada kenyataannya justru banyak sekali hal yang dilakukan oleh manusia justru menyebabkan kerusakan ekosistem.

Sudah seharusnya generasi sekarang dan yang akan datang diberikan edukasi yang merekonstruksi agar nantinya generasi yang akan datang dapat menjaga keseimbangan ekosistem dan menemukan solusi terkait dengan kerusakan alam yang ada. Hal tersebut tentu saja tidak lepas dengan yang namanya pendidikan karakter yang berkaitan dengan kepedulian terhadap lingkungan. Berdasarkan pasal 1 Peraturan Presiden (Perpres) No 87 Tahun 2017 dinyatakan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat

sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Pentingnya penguatan karakter juga didukung oleh pendapat dari John W. Santrock, “Pendidikan karakter adalah pendidikan yang dilakukan dengan pendekatan langsung kepada peserta didik untuk menanamkan nilai moral dan memberikan pelajaran kepada murid mengenai pengetahuan moral dalam upaya mencegah perilaku yang dilarang”. Sehingga, pada penelitian kali ini berfokus pada penanaman karakter peduli lingkungan melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang mengambil sampel penelitian siswa kelas v sekolah dasar. Untuk merealisasikan hal tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Upaya melakukan proses pendidikan karakter melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan wahana untuk mengembangkan karakter tentang kepedulian terhadap lingkungan hidup yang tujuannya dapat mendidik peserta didik dan mengajarkan kepada mereka bagaimana dampak jika lingkungan hidup ini tidak dijaga dengan baik. Dalam penelitian ini merujuk pada pengembangan media ajar yang akan dilakukan terkait dengan inovasi yang dapat membantu keefektifan belajar siswa kelas V di sekolah dasar dimana fokus materi yang akan digunakan adalah pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Media ajar yang dikembangkan haruslah selaras dan sesuai dengan kebutuhan. Isi pembelajaran pada Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial sangatlah konkrit dan bersifat fakta sehingga

media yang dapat dikembangkan bisa dalam bentuk multimedia berbasis animasi dan grafik yang juga memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Media pembelajaran sendiri merupakan suatu alat yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Diharapkan dalam pemenuhan kebutuhan media ajar menggunakan media interaktif berbasis multimedia “*Multimedia My Earth Is My Home*” dapat merealisasikan tujuan tentang pengembangan karakter peduli lingkungan melalui pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di kelas V sekolah dasar. Dimana dalam prakteknya guru masih sering menggunakan alat konvensional sehingga siswa biasanya kurang tertarik dan belum tentu paham akan arti materi yang diajarkan

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran berupa buku saku digital ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Menurut Sugiyono (2011: 297) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan media pembelajaran berupa media interaktif berbasis “*Multimedia My Earth Is My Home*” terhadap penguatan karakter peduli lingkungan mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluating* (Evaluasi). Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 pada 19 Oktober 2023. Tempat penelitiannya adalah SD N Girisekar, Panggang, Gunungkidul, DI Yogyakarta.

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan

ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluating (evaluasi).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis kebutuhan siswa yang meliputi kebutuhan dan karakteristik siswa yang akan menjadi sasaran pengguna. media interaktif berbasis “*Multimedia My Earth Is My Home*” terhadap penguatan karakter peduli lingkungan.

b. Analisis kompetensi yang meliputi analisis terhadap Capaian Pembelajaran yang akan dimuat dalam media ini. Capaian Pembelajaran yang akan dimuat Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, tahap yang selanjutnya dilakukan adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tahap berikut:

a. Pembuatan Desain Media “*Multimedia My Earth Is My Home*”

Media interaktif “*Multimedia My Earth Is My Home*” merupakan media pembelajaran yang secara keseluruhan terdiri dari animasi dan grafis yang berisi materi ajar yang telah dipaparkan. Media ini berfungsi untuk memudahkan siswa dalam belajar.

b. Menetapkan Materi

Pada tahapan ini peneliti akan mengumpulkan materi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan

Penngembangan Media Interaktif Berbasis “Multimedia My Earth Is Home” MHME sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar (Nadifa Nada UI Jannah)

yaitu mengenai merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi yang merupakan materi yang terdapat pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

c. Penyusunan Kuis

Kuis yang akan dimuat pada media ini adalah terkait dengan materi mengenai perubahan kondisi alam di permukaan bumi yang memiliki banyak faktor dan siswa diminta untuk menganalisis kuis dengan menjawab bagaimana solusi yang tepat agar siswa memiliki karakter peduli lingkungan yaitu peduli pada bumi dan isinya.

d. Mengkaji Mata Pelajaran yang Sesuai dengan Kurikulum

Capaian Pembelajaran merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alan dan Sosial dikaji sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku di sekolah.

e. Pengumpulan background, font, gambar, dan tombol

Pengumpulan background, font, gambar, dan tombol adalah dengan cara mengunduh dari berbagai sumber kemudian dibuat dalam format gambar .png (portable network graphics) dengan menggunakan Canva atau Picsart. Tujuannya agar tidak pecah dan jelas saat dimasukkan ke dalam aplikasi.

3. Tahap Pengembangan (Development)

a. Membuat Produk Media Interaktif Berbasis “*Multimedia My Earth Is My Home*”. Pada tahap ini produk media pembelajaran dibuat sesuai dengan format yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu menggunakan *software Smart Apps Creator*.

b. Validasi Ahli Materi

Proses validasi ini dilakukan oleh ahli materi yaitu guru kelas yang bersangkutan. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk uji coba produk pada siswa.

c. Validasi Ahli Media

Proses ini dilakukan oleh dosen sebagai ahli media. Hasilnya berupa kritik, saran, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk uji coba produk pada siswa.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi ini produk akan diuji cobakan kepada 25 peserta didik dari SD N Girisekar. Pada tahap ini juga dilakukan observasi dan wawancara untuk mengukur dan mengetahui pendapat atau respon peserta didik mengenai media pembelajaran berupa buku saku digital untuk pembelajaran yang nantinya akan didokumentasikan.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi setelah tahap pengimplementasian aplikasi sudah dilakukan. Hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan maka menjadi acuan dalam merevisi aplikasi yang digunakan. Namun, dalam revisi ini akan

dipertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli media pembelajaran, satu orang ahli materi, dan 25 siswa SD N Girisekar. Uji coba yang diteliti adalah kualitas dan kelayakan media pembelajaran berupa media interaktif "*Multimedia My Earth Is My Home*" yang merupakan aspek relevansi materi, aspek pengorganisasian materi, aspek evaluasi/kuis, aspek bahasa, aspek tampilan visual, aspek efektivitas perangkat *software Smart Apps Creator*.

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif. Menurut Moleong (2017:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi peneliti ke SD N Girisekar, Panggang, Gunungkidul. Menurut Yusuf (2014:384) kunci keberhasilan dari observasi sebagai teknik dalam pengumpulan data sangat banyak ditentukan oleh peneliti itu sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan suatu objek penelitian dan kemudian peneliti menyimpulkan dari apa yang diamati.

Teknik analisis data yang digunakan oleh penelitian menggunakan model Miles and Huberman. Menurut Miles dan Huberman dalam buku Sugiyono (2018:246) analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan

setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media interaktif berbasis "*Multimedia My Earth Is My Home*"

Penelitian ini berawal dari observasi ke sekolah yaitu SD N Girisekar, Panggang, Gunungkidul. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, sebagian besar siswa mengalami kejenuhan dalam belajar karena masih banyak guru yang menggunakan metode mengajar konvensional yaitu ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran. Halhal tersebut mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan, tidak memperhatikan penjelasan guru.

Sehingga dalam pengamatan peneliti perlu adanya media ajar yang menjadi inovasi baru pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Kemajuan teknoloi yang ada memunculkan ide untuk memanfaatkan kemajuan tersebut sebagai media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan pada penelitian kali ini. Media interaktif berbasis "*Multimedia My Earth Is My Home*" dikembangkan menggunakan bantuan *software Smart Apps Creator* dimana aplikasi ini merupakan aplikasi animasi dan grafis sehingga akan sesuai dengan usia peserta didik yang masih sangat tertarik dengan model aplikasi yang penuh animasi dan grafis yang menarik.

Dalam pengembangan materi yang dicantumkan dalam aplikasi juga harus sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada dimana penguatan karakter menjadi fokus utama dalam hasil penelitian kali ini. Penilaian para

validator mengenai media interaktif berbasis “*Multimedia My Earth Is My Home*”

a. Ahli Materi

Setelah aplikasi dikembangkan maka Langkah selanjutnya yaitu validasi kepada ahli materi dengan melakukan wawancara. Dari wawancara yang dilakukan oleh ahli media didapatkan hasil bahwasannya aplikasi sudah mencamtumkan materi ajar yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan kurikulum yang ada di sekolah. Aplikasi ini juga memberikan pembelajaran mengenai penguatan karakter peduli lingkungan yang dikembangkan dari capaian pembelajaran yang ada. Berikut hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari informan U sebagai guru dari SD N Girisekar yang mengampu Kelas V. Materi ajar yang dikembangkan dalam aplikasi ini sudah sesuai dan tidak berbelit-belit, penyusunannya juga bagus memudahkan siswa dalam belajar, sesuai dengan kurikulum sekolah yaitu Kurikulum Merdeka. Juga esensi dari penguatan karakter peduli lingkungan yang dikembangkan dalam media dapat tersampaikan dengan begitu baik. (Wawancara, 19 Oktober 2023)

Apa yang disampaikan oleh ahli materi tersebut juga menjadi saran agar aplikasi yang dikembangkan bisa digunakan dengan baik oleh siswa.

b. Ahli Media

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media terhadap media interaktif yang dikembangkan. Ada beberapa masukan yang didapatkan peneliti. Yaitu terkait dengan kemudahan tombol-tombol navigasi pada aplikasi agar lebih menambah ukuran dari tombol yang sudah dicantumkan. Namun, berdasarkan apa yang disampaikan keseluruhan dari aplikasi yang dikembangkan sudah baik. Pendapat atau respon siswa mengenai media pembelajaran berbasis

“*Multimedia My Earth Is My Home*”

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas V SD Negeri Girisekar diperoleh data sebagai berikut. 100% siswa menjawab bahwa mereka senang ketika menggunakan aplikasi media interaktif berbasis “*Multimedia My Earth Is My Home*” dan 0% siswa merasa tidak menyukai aplikasi tersebut. Mereka juga memberikan pendapat mereka terkait dengan aplikasi yang ada bahwasannya ini merupakan hal baru bagi mereka dan menyenangkan bisa belajar seperti bermain game. Kemudian, terkait dengan instrument kedua bahwasannya adalah sebagai berikut :

Hasil diperoleh dari uji coba yang dilakukan siswa bahwa 85% siswa tidak mengalami kendala dan 15% mengalami kendala. Kendala yang dialami adalah terkait dengan siswa yang masih kurang pahan dan terbiasa terhadap media ajar baru berupa media interaktif. Berdasarkan hasil wawancara terhadap instrument 3 100% siswa menjawab bahwa aplikasi yang digunakan menarik sehingga mereka lebih mudah belajar. Animasi yang digunakan juga jelas dan tidak membosankan, siswa merasa bisa berimajinasi juga memahami hal-hal yang berkaitan dengan kepedulian terhadap lingkungan berdasarkan hal tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh pada penelitian ini terkait pengembangan media interaktif berbasis “*Multimedia My Earht Is My Home*” (MHME) sebagai penguatan pendidikan karakter peduli lingkungan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial siswa kelas v sekolah dasar maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif tersebut berpengaruh terhadap kesadaran siswa

pada kepedulian lingkungan sebagai penguatan pendidikan karakter. Berdasarkan hasil wawancara dari ahli media dan materi media terkait juga sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sarana penguatan pendidikan karakter peduli lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri Yusuf. 2014. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan”. Jakarta : prenadamedia group
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional
- Menurut Moleong. 2017. penelitian kualitatif
- Peraturan Presiden RI No. 87 Tahun 2017. Tentang penguatan Pendidikan Karakter. Bab 1 Pasal 2
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. Jakarta: Sekretariat Negara.