

OPTIMALISASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PENERAPAN ENVIRONMENT PROJECT-BASED LEARNING TERINTEGRASI MEDIA AUDIO VISUAL

Optimization of Character Education Through Implementation of Environment Project-Based Learning Integrated Audio Visual Media

Ichsan Fauzi Rachman¹, Fikri Hakim², Welly Nores Kartadireja³, Agi Ahmad Ginanjar⁴

¹²³⁴Universitas Siliwangi

Jl. Siliwangi No.24, Kahuripan, Kec. Tawang, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat 46115

ABSTRACT:

Environment project-based learning integrated audio-visual media is a learning method that involves students in projects related to the surrounding environment. The purpose of this study is to determine the effect of environment project-based learning integrated audio-visual media on student discipline. This study uses a quantitative method with the type of experimental research using design preexperimental design, that is the one group pretest posttest design. The population of this research was class VIIIA students of SMPIT Insan Kamil, which consisted of 20 students. The sampling technique used is saturated sampling. The data collection method was carried out using a non-test in the form of a questionnaire sheet. Hypothesis testing was carried out using a nonparametric test using the Wilcoxon formula. The results showed that there was an influence from the Environment project-based learning model that was integrated with audio-visual media on student discipline which could be seen from the posttest score which was higher than the pretest score for discipline.

Keywords:

character building; proyek learning; environment; audio visual

Kata kunci:

pendidikan karakter; proyek learning; environment; audio visual

ABSTRAK:

Environment project-based learning terintegrasi media audio visual merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proyek yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari environment project-based learning terintegrasi media audio visual terhadap kedisiplinan siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan tipe penelitian eksperimen menggunakan desain preexperimental design, yaitu the one group pretest posttest design. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIIIA SMPIT Insan Kamil yang berjumlah 20 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan nontes berupa lembar angket. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik dengan menggunakan formula Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh dari model Environment project-based learning yang terintegrasi dengan media audio visual terhadap kedisiplinan siswa yang dapat dilihat dari nilai posttest yang lebih tinggi daripada nilai pretest sikap disiplin.

PENDAHULUAN

Pada saat ini, dunia pendidikan menghadapi tuntutan yang semakin berat dan memprihatinkan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan berbagai macam dinamika perubahan yang sedang berkembang dengan sangat pesat, terutama pada aspek nilai dan moral dalam bermasyarakat (Nurmalisa & Adha, 2016; Prasetyo, Kamarudin & Dewantara, 2019). Hal yang menonjol sebagai potret peserta didik di Indonesia akhir-akhir ini

adalah aspek akhlak yang terus mengalami degradasi moral.

Mengutip data dari kekerasan.kemenpppa.go.id tahun 2023 melalui kompasiana.com, sebanyak 13,5% merupakan pelaku kekerasan dengan usia 13-17 tahun dan sebanyak 17,2% berusia 18-24 tahun. Dari 5.574 kasus kekerasan 1.067 memiliki hubungan saudara atau teman. Dalam sudut pandang mereka, hal tersebut seolah menunjukkan keberanian dan tidak takut akan pertanggungjawaban yang telah diperbuat. Sebuah kenyataan

yang miris, nilai moral remaja saat ini terasa semakin menipis. Selain perilaku kekerasan yang dilakukan oleh para remaja, persoalan yang menggambarkan degradasi moral seperti penggunaan narkoba, pornoaksi, tawuran pelajar, seks bebas, aborsi, perkosaan, perampasan, pencurian, pembunuhan, dan tindakan asusila lainnya menjadi persoalan sosial yang belum dapat diselesaikan secara maksimal baik oleh keluarga, sekolah, maupun pemerintah (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010).

Berdasarkan laporan dari Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) tahun 2018, sebanyak 51% remaja di Jabodetabek pernah terlibat dalam hubungan seks pranikah. Persentase serupa juga dilaporkan di daerah lain di Indonesia, seperti Surabaya dengan 54%, Bandung dengan 47%, dan Medan dengan 52%.

Data ini sejalan dengan laporan BKKBN sebelumnya (2015), remaja sangat rentan terhadap risiko kesehatan reproduksi remaja. Berdasarkan data tentang remaja dari 4.726 responden SLTP dan SLTA pada 17 kota besar di Indonesia, disimpulkan bahwa 97% remaja pernah menonton film porno, 93,7% pernah melakukan ciuman, genital

stimulation, dan oral seks, dan 62,7% remaja mengaku tidak perawan lagi serta 21,2% diantaranya pernah melakukan aborsi. Perilaku seksual remaja yang berisiko akan menyebabkan remaja akan mudah terjangkit berbagai penyakit infeksi menular seksual, seperti virus HIV/AIDS. Ada beberapa kerawanan kesehatan reproduksi remaja yang terjadi pada remaja. Pertama, adanya kehamilan dan perkawinan usia muda yang terjadi. Kedua, kehamilan yang tidak diinginkan. Ketiga, tertulari dan menularkan penyakit menular seksual. Keempat, menjadi korban eksploitasi dan tindak kekerasan seksual. Kelima, keterasingan dan perasaan tertinggalkan.

Hasil Survei Kesehatan Reproduksi Remaja Indonesia (SKRRI) tahun 2015 menunjukkan bahwa remaja laki-laki (79,6%) dan perempuan 71,6 pernah berpegangan tangan, remaja laki-laki (29,5%) dan remaja perempuan (6,2%) pernah meraba atau merangsang pasangannya, remaja laki-laki (48,1%) remaja perempuan 29,3% pernah berciuman. Hasil survei BKKBN Medan 2014 menunjukkan kejadian seks pranikah di Medan merupakan peringkat kedua tertinggi di Indonesia, yaitu di Surabaya 54%, Medan 52%, Jabotabek 51% dan Bandung 47%.

Dalam konteks pembelajaran di kelas, pendidikan karakter dapat diintegrasikan ke dalam semua mata pelajaran dengan menggunakan pendekatan yang terpadu. Saat ini, pendidikan yang dibutuhkan adalah pendidikan yang mampu menggabungkan pendidikan karakter dengan pembelajaran guna mengoptimalkan perkembangan semua dimensi anak, termasuk kognitif, fisik, sosial, emosional, kreatif, dan spiritual (Sulistiyowati, 2012; Sahroni, 2017).

Pendidikan karakter merupakan disiplin ilmu yang bersifat berakar dan berkembang (Berkowitz & Bier, 2007; 2014; Berkowitz & Hoppe, 2009). Banyak pertanyaan baik melalui ilmu filsafat, psikologi perkembangan, maupun sosiologi pendidikan tentang bagaimana menanamkan, menginvestasikan nilai-nilai karakter kepada para generasi muda dalam memastikan kemajuan sosial dan kelangsungan hidup mereka sendiri nanti di masyarakat. Pendidikan karakter secara harfiah merupakan bentuk kepedulian para pendidik, baik dalam lingkungan nonformal maupun pendidikan formal dalam memberikan semacam kompas etis bagi kaum muda dengan cara dan bentuk yang berbeda. (Maccarini, 2003; Besozzi, 2006; Lapsley & Navarez, 2006; Berkowitz & Bier, 2007;

2014). Selain itu, Pendidikan karakter juga diartikan sebagai disiplin ilmu yang memiliki tujuan dalam mengoptimalkan perilaku etis peserta didik dalam berbagai konteks pembelajaran. (Singh, 2019). Oleh karena itu, penulis simpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan disiplin ilmu yang bersifat berakar yang bertujuan untuk mendidik peserta didik agar memiliki perilaku yang baik sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.

Pada masa transisi saat ini, pendidikan cenderung menjadi "*personalizing education*". Artinya, pendidikan bertujuan untuk memperdalam intensionalitas pendidikan, merepresentasikan pendidikan "konstruktif" dengan mengedepankan aspek kepribadian atau moralitas sebagai sesuatu yang dianggap penting. Dalam konsep *personalizing education*, unsur yang kuat pada aspek non kognitif, seperti kewarganegaraan, kemampuan bersosialisasi, emosi, kreativitas, dan lainnya, diharapkan muncul. Setelah itu, gagasan baru pun berkembang yang mana kemampuan orang untuk bertahan terhadap dinamika sosial dengan mengembangkan rencana jangka panjang dan mempertahankan komitmen pada cita-cita yang bersifat non individualis. (Maccarini, 2014; Tetzlaff, 2021).

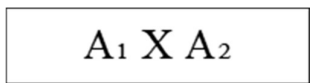
Berdasarkan paparan tersebut, peneliti memiliki minat untuk menganalisis efektivitas penggunaan *environment project-based learning* yang terintegrasi dengan media audio visual di mana konsep ini sejalan dengan model pembelajaran *project citizen* di mana pendidikan kewarganegaraan tidak hanya mendekatkan siswa pada kegiatan masyarakat, tetapi juga menghasilkan analisis dan masukan baru untuk kebijakan pemerintah (Sihombing, 2001) (Adha et al., 2019; Adha et al., 2018; Adha, 2010). Pemberdayaan peserta didik di tengah masyarakat melalui program *environment-based project learning* terintegrasi media audio visual dilaksanakan dengan harapan peserta didik mampu mengembangkan dirinya agar dapat berdaya secara mandiri, artinya mampu mengembangkan diri dalam mengembangkan lingkungan sekitarnya. Dasar penerapan *environment project-based learning* yang terintegrasi dengan media audio adalah upaya perbaikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan disiplin siswa kelas VIIIA dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, di mana perlakuan kegiatan diberikan dalam

proses pembelajaran di kelas. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Designs* dengan menggunakan desain *one-group pretest posttest design*. Penelitian dilaksanakan di SMPIT Insan Kamil Karanganyar pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023, khususnya melibatkan siswa kelas VIIIA.

Populasi yang menjadi subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPIT Insan Kamil yang berjumlah 20 siswa pada tahun ajaran 2022/2023. Dalam desain penelitian ini, subjek penelitian diberikan perlakuan dengan 2x (dua) kali pengukuran. Pengukuran pertama dilakukan sebelum penerapan *environment project-based learning* yang diintegrasikan dengan media audio visual (*pretest*), sedangkan pengukuran kedua dilakukan setelah penerapan perlakuan tersebut (*posttest*). Dengan demikian, hasil perlakuan dapat lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum penerapan perlakuan dilakukan. Desain penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut.



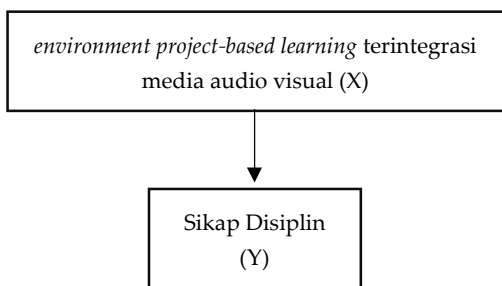
Gambar 1 : Desain Penelitian

Keterangan:

A₁ = hasil *pretest* (sebelum penerapan *environment project-based learning* terintegrasi media audio visual).

A₂ = hasil *posttest* (setelah penerapan *environment project-based learning* terintegrasi media audio visual).

X = perlakuan (pembelajaran menggunakan *environment project-based learning* terintegrasi media audio visual).



Gambar 2: Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, angket digunakan sebagai instrumen utama. Sebelum digunakan, instrumen tersebut harus melalui analisis yang teliti untuk memastikan bahwa memenuhi semua persyaratan sebelum diterapkan kepada siswa. Oleh karena itu, dilakukan uji coba angket untuk mengevaluasi validitas dan reliabilitasnya. Setelah uji validitas dan reliabilitas dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis penelitian. Uji hipotesis ini menggunakan metode nonparametrik dengan menggunakan

formula Wilcoxon, mengingat jumlah sampel siswa yang terlibat hanya sebanyak 20 orang. Untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian ini, digunakan perangkat lunak SPSS versi 22.0.

Pretest dan *posttest* dilakukan sebagai cara untuk mengumpulkan data tentang kemampuan belajar siswa sebelum dan setelah mengikuti perlakuan pembelajaran menggunakan *environment project-based learning* yang terintegrasi dengan media audio visual. *Pretest* digunakan untuk mendapatkan data awal sebelum siswa mengikuti pembelajaran, sedangkan *posttest* digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa setelah mereka diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan *environment project-based learning* yang terintegrasi dengan media audio visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, ada kebutuhan untuk melakukan analisis terhadap angket yang akan digunakan guna memastikan bahwa angket tersebut memenuhi syarat dan memiliki kriteria yang baik untuk mendapatkan data yang akurat. Angket tersebut diujicobakan kepada 20 siswa kelas VIII. Uji coba dilakukan untuk menguji apakah butir-butir

pertanyaan dalam angket dapat mengukur sikap disiplin siswa. Hasil dari uji coba tersebut digunakan untuk mengevaluasi validitas dan reliabilitas angket yang digunakan. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi *Pearson product moment* menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22.0. Hasil perhitungan uji validitas dengan menggunakan SPSS versi 22.0 menunjukkan nilai validitas untuk sikap disiplin berkisar antara 0,123 hingga 0,759. Kemudian, nilai-nilai tersebut dikonfirmasi dengan menggunakan nilai r_{tabel} pada tingkat signifikansi 5% dan $n = 20$. Dalam hal ini, nilai r_{tabel} yang diperoleh adalah 0,444. Rincian mengenai pengujian validitas angket dapat ditemukan dalam tabel berikut:

Tabel 1: Validasi Instrumen

Butir Soal	R tabel	R hitung	Keterangan
ke-1	0,444	0,113	Tidak Valid
ke-2	0,444	0,628	Valid
ke-3	0,444	0,605	Valid
ke-4	0,444	0,659	Valid
ke-5	0,444	0,232	Tidak Valid
ke-6	0,444	0,027	Tidak Valid
ke-7	0,444	0,659	Valid
ke-8	0,444	0,074	Tidak Valid
ke-9	0,444	0,665	Valid
ke-10	0,444	0,572	Valid
ke-11	0,444	0,590	Valid
ke-12	0,444	0,523	Valid
ke-13	0,444	0,102	Tidak Valid
ke-14	0,444	0,327	Tidak Valid
ke-15	0,444	0,701	Valid

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa jika nilai r hitung lebih besar dari nilai r_{tabel} , maka instrumen angket yang terkait dengan variabel sikap disiplin siswa dapat dianggap valid dan dapat digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Setelah melakukan uji coba, ditemukan bahwa terdapat 9 butir pertanyaan angket yang valid dan siap digunakan dalam penelitian.

Sebelum digunakan dalam penelitian ini, instrumen angket telah diuji coba pada 20 peserta didik. Uji coba tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan. Keandalan instrumen dapat diketahui dengan melihat nilai *Cronbach's alpha* yang diperoleh dari perhitungan angket. Untuk dianggap reliabel, nilai *Cronbach's alpha* harus mencapai 0,844 atau lebih, atau setidaknya di atas 0,60 untuk menunjukkan reliabilitas yang cukup tinggi. Dalam hal ini, hasil uji reliabilitas menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22.0 telah dilakukan. (Basuki dan Hariyanto dalam Arifin, 2017)

Tabel 2: Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.844	9

Berdasarkan data yang diperoleh di atas, dapat disimpulkan bahwa angket tersebut telah memenuhi kriteria reliabilitas dengan nilai di atas 0,60. Oleh karena itu, instrumen tersebut dapat dianggap reliabel dan cocok digunakan dalam proses pengumpulan data. Data hasil penelitian diperoleh melalui penggunaan metode angket, yang rinciannya dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini. Berikut ini merupakan hasil yang didapatkan dari 9 pertanyaan yang diajukan kepada 20 siswa kelas VIIIA SMPIT Insan Kamil Karanganyar.

Tabel 3: Deskripsi Sikap Disiplin Siswa VIII SMPIT Insan Kamil Karanganyar

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Sikap Disiplin	20	9	36	22,5	4,5

Berdasarkan data yang tertera pada tabel 3 di atas, didapat informasi bahwa mean (rerata) sebesar 22,5 dan standar deviasi sebesar 4,5 digunakan sebagai acuan dalam menentukan rumus atau formula untuk mengkategorikan angket dalam penelitian ini. Selanjutnya, dilakukan pengkategorian sikap disiplin menjadi lima kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang.

Tabel 4. Kategori Sikap Disiplin Pertemuan Pertama

Katagori	Rentang Skor	Pretest		Postest	
		F	%	F	%
Sangat Baik	90 – 100	2	10%	2	10%
Baik	70 - 89	6	30%	15	75%
Cukup	50 - 69	5	25%	1	5%
Kurang	30 - 49	5	25%	2	10%
Sangat Kurang	10 – 29	2	10%	-	-
<i>Jumlah (N)</i>		100	100%	100	100%

Tabel 5. Kategori Sikap Disiplin Pertemuan Kedua

Katagori	Rentang Skor	Pretest		Postest	
		F	%	F	%
Sangat Baik	90 – 100	3	15%	3	15%
Baik	70 - 89	5	25%	15	75%
Cukup	50 - 69	6	30%	1	5%
Kurang	30 - 49	4	20%	1	5%
Sangat Kurang	10 – 29	2	10%	-	-
<i>Jumlah (N)</i>		100	100%	100	100%

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel pretest (A1) pertemuan pertama, terdapat 2 siswa yang masuk dalam kategori sangat baik, 6 siswa dalam kategori baik, 5 siswa dalam kategori cukup, 5 siswa dalam kategori kurang, dan 2 siswa dalam kategori sangat kurang. Pada pertemuan kedua, terjadi perubahan data menjadi 3 siswa dalam kategori sangat baik, 5 siswa dalam kategori baik, 6 siswa dalam kategori cukup, 4 siswa dalam kategori kurang, dan 2 siswa dalam kategori sangat kurang.

Terjadi peningkatan dalam penilaian sikap disiplin pada kondisi A2, seperti yang terlihat dalam tabel *posttest* (A2) pertemuan pertama. Terdapat 2 siswa dalam kategori

sangat baik, 15 siswa dalam kategori baik, 1 siswa dalam kategori cukup, 2 siswa dalam kategori kurang, dan tidak ada siswa dalam kategori sangat kurang. Pada pertemuan kedua, data berubah menjadi 3 siswa dalam kategori sangat baik, 15 siswa dalam kategori baik, 1 siswa dalam kategori cukup, dan 1 siswa dalam kategori kurang.

Setelah memperoleh kategori sikap disiplin, dilakukan uji hipotesis menggunakan metode Wilcoxon. Uji Wilcoxon digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua sampel yang berpasangan. Berdasarkan hasil pretest dan *posttest*, dilakukan uji hipotesis Wilcoxon.

Tabel 5: Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon

Test Statistics	
	Posttest-pretest
Z	-3.183b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Dari hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001. Hasil signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil pretest dan posttest setelah penggunaan *environment project-based learning* terintegrasi media audio visual.

Hasil analisis di atas berguna untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini. Hipotesis dalam penelitian ini berbunyi :

Ho : Tidak ada pengaruh *environment project-based learning* terintegrasi media audio visual terhadap sikap disiplin siswa kelas VIII SMPIT Insan Kamil

Ha : ada pengaruh *environment project-based learning* terintegrasi media audio visual terhadap sikap disiplin siswa kelas VIII SMPIT Insan Kamil

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon yang telah dilakukan, ditemukan nilai signifikansi sebesar 0,001. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis null (Ho) ditolak, mengindikasikan bahwa *environment project-based learning* terintegrasi media audio visual memiliki pengaruh terhadap sikap disiplin pada siswa kelas VIII SMPIT Insan Kamil Karanganyar. Dalam penelitian ini, terbukti bahwa *environment project-based learning* terintegrasi media audio visual efektif dalam meningkatkan sikap disiplin siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest dalam hal penilaian sikap disiplin.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis null (Ho) ditolak, menandakan adanya pengaruh yang signifikan dari *environment project-based learning* terintegrasi media audio visual terhadap sikap disiplin siswa. Model

pembelajaran *environment project-based learning* terintegrasi media audio visual terbukti efektif dalam meningkatkan sikap disiplin siswa.

Dalam proses pembelajaran, terdapat berbagai sikap yang harus dikembangkan oleh siswa, seperti sikap gotong royong, disiplin, dan kerjasama. Sikap disiplin merupakan hasil perpaduan sikap individu yang terbentuk melalui kebiasaan dan keterdidikan, yang tercermin dalam sikap keseharian (Nurhamzah, 2016). Sikap disiplin ini terbentuk saat siswa melakukan kegiatan pembelajaran berbasis proyek secara kelompok, di mana mereka saling membantu dalam menyelesaikan tugas, menerima pendapat orang lain, dan terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.

Penelitian sebelumnya juga telah menunjukkan bahwa *environment project-based learning* terintegrasi media audio visual dapat meningkatkan sikap disiplin siswa. Contohnya, penelitian Pratiwi et al. (2018) menunjukkan peningkatan kedisiplinan siswa melalui metode *edutainment* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran dalam kelompok dan diskusi antar siswa mengenai cara mengerjakan tugas metode *edutainment* berkontribusi pada peningkatan kedisiplinan siswa.

Penelitian oleh Listiani dan Purwanto (2018) menunjukkan peningkatan sikap ilmiah siswa melalui penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan pemanfaatan barang bekas. Dalam penelitian tersebut, pada siklus kedua terjadi peningkatan sikap ilmiah siswa setelah menerapkan *model project-based learning*. Model ini mendorong kedisiplinan siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Penelitian oleh Aziza (2021) menunjukkan bahwa pemakaian e-modul audiovisual dapat menanamkan nilai-nilai akhlak yang bisa diteladani pada setiap kegiatan belajar.

Environment project-based learning memiliki konsep makna yang hampir sama dengan pendidikan berbasis masyarakat yang pada awalnya dikenalkan oleh Compton dan McClusky dengan istilah *community education for development*. Konsep tersebut memungkinkan setiap anggota masyarakat hadir dalam mengungkapkan setiap permasalahan dan kebutuhan yang mereka hadapi, lalu mereka mencari solusi di antara dengan menggunakan segala sumber daya yang ada dan membuat rencana kegiatan untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. Namun, di dalam *environment project-*

based learning, para peserta didiklah yang akan mencoba berpikir dan mencari solusi tentang permasalahan yang tengah terjadi di masyarakat sekitar. Hal tersebut dijadikan dasar atau latar belakang proyek yang akan mereka lakukan. Proyek itulah yang akan menjadi penilaian praktik pendidikan karakter karena banyak sekali aspek moral yang akan mereka pelajari selama menjalankan proyek tersebut, mulai dari aspek kejujuran, kedisiplinan, kerjasama, menghagai antarsesama, kritis dan peduli terhadap lingkungan dan lainnya. *environment project-based learning* adalah model pendidikan yang melibatkan lingkungan masyarakat dalam penyelenggaraan dan pengelolaan pendidikan sehingga pendidikan berakar pada permasalahan yang tengah terjadi di masyarakat. model *environment project-based learning* bisa dikatakan sebagai proses pembelajaran demokratis dimana pembelajaran berasal dari masyarakat, oleh masyarakat, dan untuk masyarakat karena mengingat peserta didik adalah bagian dari masyarakat. Konsep ini sejalan dengan model pembelajaran *project citizen* di mana pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang tidak hanya mendekatkan siswa pada kegiatan masyarakat, tetapi menghasilkan

analisis dan masukan baru untuk kebijakan pemerintah (Sihombing, 2001) (Adha et al., 2019; Adha et al., 2018; Adha, 2010). Pemberdayaan peserta didik di tengah masyarakat melalui program *environment project-based learning* dilaksanakan dengan harapan peserta didik mampu mengembangkan dirinya agar dapat berdaya secara mandiri, artinya mampu mengembangkan diri dalam mengembangkan lingkungan sekitarnya.

Berangkat dari prinsip pendidikan berbasis masyarakat tersebut, peneliti mencoba mengembangkan konsep implementasi dari *environment project-based learning* yang diintegrasikan dengan media audio visual yang bertujuan untuk diimplementasikan dengan pembelajaran bahasa Indonesia, memberikan konteks nyata bagi siswa, dan mempromosikan partisipasi aktif serta pemecahan masalah praktis.

Pendekatan EPBL menempatkan siswa dalam peran aktif sebagai peneliti, pengamat, dan pelopor perubahan. Mereka belajar tentang konsep-konsep lingkungan dan keberlanjutan melalui pengalaman langsung dengan masalah lingkungan di sekitar mereka. Siswa dapat mengembangkan keterampilan

analitis, kritis, dan kreatif mereka saat mereka mencoba mencari solusi untuk masalah yang kompleks dan kontekstual.

Keaktifan siswa terlihat ketika mereka menghadapi kesulitan dalam tugas atau ketika mempelajari hal-hal baru. Misalnya, ketika diminta untuk membuat jadwal kegiatan dalam sebuah proyek, siswa sering bertanya tentang cara membuatnya. Selain itu, mereka sering berdiskusi dengan anggota kelompok. Pengelolaan kelas yang terstruktur juga menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran yang telah direncanakan (Puspita, 2017). Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam hal pengembangan sikap disiplin.

Environment project-based learning terintegrasi media audio visual juga dapat membantu mengembangkan kerjasama siswa. Dalam menyelesaikan tugas proyek, siswa sepakat untuk mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Semakin cepat mereka menyelesaikan tugas, semakin cepat mereka mengumpulkannya. Selain itu, kemampuan siswa dalam bekerjasama juga meningkat karena siswa sering berinteraksi dalam kelompok.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Listiani dan Purwanto (2018) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Pemanfaatan Barang Bekas untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Siswa" juga menunjukkan peningkatan sikap ilmiah siswa melalui penerapan model pembelajaran *project-based learning*. Menurut mereka, sikap disiplin merupakan salah satu aspek dalam sikap ilmiah. Pada penelitian tersebut, terjadi peningkatan sikap ilmiah siswa pada siklus kedua setelah menerapkan model *project-based learning*. Penggunaan model ini dapat meningkatkan sikap ilmiah siswa di kelas. Dalam penelitian ini, terbukti bahwa penerapan *project-based learning* dapat meningkatkan kedisiplinan sikap. Sikap tersebut muncul dalam bentuk tanggung jawab, keteraturan, kerja keras, kerjasama, dan ketekunan. Melalui *project-based learning*, siswa diberikan kesempatan untuk mengelola waktu dan sumber daya mereka sendiri, yang mendorong perkembangan tanggung jawab. Selain itu, dengan adanya perencanaan dan penjadwalan yang ketat, siswa belajar menghargai keteraturan dan menjadi lebih terorganisir. Proyek-proyek yang memerlukan usaha intensif juga melatih siswa untuk bekerja keras dan

mengalihkan energi mereka ke dalam menyelesaikan tugas. Dalam kerja kelompok, siswa belajar berkolaborasi dengan baik, menghargai pendapat dan kontribusi anggota tim, serta mengikuti aturan yang telah disepakati bersama. Selain itu, ketekunan menjadi faktor penting saat menghadapi tantangan dan hambatan dalam proses *project-based learning*.

Pada kesimpulannya, penggunaan model pembelajaran *environment project-based learning* terintegrasi media audio visual efektif dalam meningkatkan sikap disiplin siswa di Sekolah Menengah pertama. Dalam proses pembelajaran, model ini memungkinkan siswa untuk berkesempatan untuk mengelola waktu dan sumber daya mereka sendiri, yang mendorong perkembangan tanggung jawab. Dukungan dan pengelolaan kelas yang baik juga berperan penting dalam memastikan keberhasilan pembelajaran.

SIMPULAN

Penerapan *Environment Project-Based Learning* (EPBL) yang diintegrasikan dengan media audio visual sebagai pendekatan dalam mengoptimalkan pendidikan karakter di Indonesia memiliki berbagai implikasi yang positif. EBPL memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proyek nyata

yang berhubungan dengan isu lingkungan, sehingga mereka dapat mengembangkan pemahaman mendalam tentang masalah lingkungan, keterampilan praktis, serta karakter dan nilai-nilai yang berhubungan dengan lingkungan dan keberlanjutan. Penerapan EBPL juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi siswa dalam pembelajaran, serta memfasilitasi pembelajaran lintas disiplin yang holistik.

Dari hasil penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan *Environment Project-Based Learning* yang diintegrasikan dengan media audio visual terhadap kedisiplinan siswa kelas VIIIA SMPIT Insan Kamil Karanganyar. Dampak positif penerapan *Environment Project-Based Learning* (EPBL) yang diintegrasikan dengan media audio visual yaitu membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, memberikan pengalaman baru dan meningkatkan sikap kerjasama.

PUSTAKA ACUAN

- Adha, M.M. (2010). "Model Project Citizen untuk Meningkatkan Kecakapan Warga Negara pada Konsep Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat". *Jurnal Kultur Demokrasi*, 1 (8), 44-52.
- Adha, M.M., Yanzi, H & Nurmalisa, Y. (2018). "The Improvement of Student Intellectual and

- Participatory Skill through Project Citizen Model in Civic Education Classroom". *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 3 (1).
- Berkowitz, M. W. & Bier, M. C. (2007). "What works in character education?" *Journal of Research in Character Education*. 5 (1), 29-48.
- Berkowitz, M. W. & Bier, M. C. (2014). Research-based fundamentals of the effective promotion of character development in schools. In L. Nucci, D. Narvaez & T. Krettenauer (Eds), *Handbook of moral and character education* (pp. 248-260). New York: Routledge.
- Berkowitz, M. W. & Hoppe, M. A. (2009). "Character education and gifted children." *High Ability Studies*, 20 (2), 131-142.
- Besozzi, E. (2006). *Società, cultura, educazione. Teorie, contesti e processi*. Roma: Carocci.
- BKKBN. (2019). Survei Kinerja dan Akuntabilitas Program KKBPK Tahun 2018-Panduan Pewawancara. Jakarta: BKKBN. Diunduh tanggal 16 Juli 2023, <https://kalsel.bkkbn.go.id/wp-content/uploads/2020/07/SKAP-2019-MODUL-WANITA-2019.pdf>
- BKKBN (2015). Survei Kesehatan Reproduksi Remaja Indonesia (SKKRI) 2015. Jakarta: BKKBN. Diunduh tanggal 16 Juli 2023, <https://jateng.bkkbn.go.id/?p=1551>
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). Kerangka Acuan Pendidikan Karakter. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Koesoema, A. D. (2007). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Koesoema, A. D. (2010). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kompas. (2017). Pengguna Narkoba di Jakarta Mencapai 1,2 juta orang. [Online]. <http://www.megapolitan.kompas.com/read/2017/07/24/16524371/pengguna-narkoba-di-jakarta-mencapai-1-2-juta-orang>. Diakses pada 25 Desember 2017.
- Lapsley, D. K. & Narvaez, D. (2006). Character Education. In K. A. Renninger & I. E. Sigel (Eds), *Handbook of child psychology*. Vol 4, Child psychology in practice (pp. 248-296). Hoboken, NJ, US: John Wiley & Sons Inc.
- Maccarini, A. M. (2003). *Lezioni di sociologia dell'educazione*. Padova: Cedam.
- Maccarini, A. M. (2014). "Che cosa significa "personalizzare" l'educazione? La bildung globale emergente tra flourishing e enhancement". *Spazio Filosofico*, 1, 51-60.
- Nurmalisa, Y & Adha, M. M. (2016). Peran Lembaga Sosial Terhadap Pembinaan Moral Remaja Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1 (1): 64-71.
- Prasetyo, W. H., Kamarudin, K. R., & Dewantara, J. A. (2019). Surabaya green and clean: Protecting urban

- environment through civic engagement community. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*. Vol.29, 2019-Issue 8.
- Sihombing, Umberto. (2001). *Konsep dan Pengembangan Pendidikan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- SIMFONI-PPA. (2023). "Kekerasan oleh Remaja: Moral Generasi Indonesia yang Semakin Menipis". Diunduh dari https://www.kompasiana.com/nisri_nahani4481/641b92184addee29e561cb52/kekerasan-oleh-remaja-moral-generasi-indonesia-yang-semakin-menipis diambil kembali dari kekerasan.kemenpppa.go.id: <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>
- Sahroni, Dapip. (2017). "Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran". *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling*, Vol. 1, No.1, pp. 115-124
- Sulistiyowati, E. (2012). *Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama.
- Tetzlaff, L., Schmiedek, F. & Brod, G. (2021). "Developing Personalized Education: A Dynamic Framework." *Educ Psychol Rev* 33, 863–882. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09570-w>