

ECODIORAMA: PENGEMBANGAN INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENANAMKAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN PADA ANAK USIA DINI

Ima Hapsawati ^{a, 1}, Qomariyatun Istiyana ^{b, 2}, Hafidzah Amelia ^{c, 3}

^a RA Al Hidayah, Indonesia, ^b RA Darul Ulum, ^c RA Munawarus Sholeh

¹ imahapsawati12@gmail.com ; ² qomariaistiana@gmail.com ; ^{3*} hafidzah.amel@gmail.com

Informasi artikel	ABSTRAK
Received : 14 Januari 2025 Revised : 20 Februari 2025 Publish : 20 Maret 2025	Pendidikan karakter peduli lingkungan perlu ditanamkan sejak usia dini untuk membentuk kebiasaan serta kesadaran anak dalam menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media <i>Ecodiorama Lingkungan</i> sebagai alat bantu pembelajaran interaktif dalam meningkatkan karakter peduli lingkungan pada anak usia dini. Metode yang digunakan adalah <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model 4-D (<i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>). Sampel penelitian terdiri dari 22 anak kelompok B di RA Al Hidayah Pokaan, Kapongan, Situbondo. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Ecodiorama Lingkungan</i> secara signifikan meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak dalam menjaga kebersihan lingkungan. Berdasarkan hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> , pemahaman anak meningkat sebesar 30%, sementara observasi menunjukkan peningkatan perilaku positif, seperti konsistensi dalam membuang sampah pada tempatnya, kepedulian dalam merawat tanaman, serta inisiatif untuk menjaga kebersihan lingkungan sekitar. Selain itu, hasil validasi dari ahli media dan materi menunjukkan bahwa media ini memiliki keunggulan dalam daya tarik visual, interaktivitas, dan kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini. Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>Ecodiorama Lingkungan</i> dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pendidikan karakter, khususnya dalam menanamkan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini. Penerapan media ini dapat diperluas melalui pelatihan guru, kolaborasi dengan orang tua, serta integrasi teknologi interaktif untuk memperkaya pengalaman belajar anak.
Kata kunci: <i>Ecodiorama Lingkungan; Pendidikan Karakter; Anak Usia Dini; Pembelajaran Interaktif; Kesadaran Lingkungan</i>	ABSTRACT
Keywords: <i>Environmental Ecodiorama; Character Education; Early Childhood; Interactive Learning; Environmental Awareness</i>	<i>Environmental care character education needs to be instilled from an early age to develop children's habits and awareness in maintaining cleanliness and environmental sustainability. This study aims to develop and examine the effectiveness of the Environmental Ecodiorama as an interactive learning tool to enhance environmental care character in early childhood. The research employed a Research and Development (R&D) method using the 4-D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The sample consisted of 22 children from group B at RA Al Hidayah Pokaan, Kapongan, Situbondo. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and documentation, then analyzed both quantitatively and qualitatively. The findings indicate that the use of the Environmental Ecodiorama significantly improves children's understanding and awareness of maintaining environmental cleanliness. Based on the pre-test and post-test results, children's understanding increased by 30%, while observations showed positive behavioral changes, such as consistent waste disposal in designated places, increased care for plants, and proactive involvement in keeping the environment clean. Additionally, validation by media and material experts confirmed that this medium is visually appealing, interactive, and well-suited to the characteristics of early childhood learners. The practical implications of this study suggest that the Environmental Ecodiorama can serve as an effective alternative learning medium for character education, particularly in fostering environmental awareness from an early age. The implementation of this medium can be expanded through teacher training, collaboration with parents, and the integration of interactive technology to enrich children's learning experiences.</i>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk karakter individu, terutama pada anak usia dini. Pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak usia dini agar anak dapat mengembangkan nilai-nilai moral dan etika yang kuat sebagai dasar dalam kehidupannya (Ardiyanti & Khairiah, 2021). Pendidikan karakter peduli lingkungan perlu ditanamkan sejak dini untuk menciptakan generasi yang sadar akan pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan. Karakter peduli lingkungan penting untuk ditanamkan sejak anak usia dini guna menumbuhkan nilai-nilai kesadaran lingkungan sebagai upaya untuk mencegah kerusakan alam di sekitar dengan harapan kelak setelah dewasa anak-anak didik menjadi pribadi yang peduli lingkungan dan mampu menjaga bumi dari kerusakan (Ramadhani & Masykuroh, 2022).

Namun, dalam praktiknya, masih banyak anak yang kurang memahami dan menerapkan kebiasaan peduli lingkungan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di RA Al Hidayah Pokaan Kapongan Situbondo, ditemukan bahwa masih ada sampah berserakan di lingkungan sekolah akibat kurangnya kesadaran anak akan kebersihan. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini mengembangkan media ecodiorama lingkungan sebagai alat bantu pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian anak dalam memahami pentingnya menjaga lingkungan.

Masa usia dini merupakan tahap kritis dalam perkembangan anak (Hasibuan, 2017). Pada usia 0 hingga 6 tahun ini, anak mengalami masa peka di mana fungsi fisik dan psikisnya matang serta siap merespons rangsangan dari lingkungan, namun setiap anak memiliki masa peka yang berbeda sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya yang unik (Puspitasari & Ni'mah, 2024). Mereka mulai memahami konsep-konsep dasar mengenai kehidupan, termasuk kepedulian terhadap lingkungan.

Pengalaman visual dan interaktif sangat efektif dalam membentuk kebiasaan dan sikap. Anak usia dini memerlukan perantara dalam belajar, yang dikenal sebagai media pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dapat membantu menarik perhatian anak dan mengalihkan fokus mereka, sehingga mengurangi kebosanan. Dengan demikian, anak dapat lebih berkonsentrasi dalam suatu kegiatan untuk jangka waktu yang lebih lama dibandingkan ketika pembelajaran dilakukan tanpa

menggunakan media (Hafiza, Fitriani, & Mariyani, 2024). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis visual seperti ecodiorama dapat menjadi pendekatan yang tepat dalam menanamkan nilai-nilai peduli lingkungan kepada anak sejak dini. Dengan media pembelajaran, anak dapat melihat langsung dampak dari perilaku manusia terhadap lingkungan dan memahami pentingnya menjaga kebersihan melalui pengalaman yang lebih konkret dan menyenangkan.

Selain itu, pembelajaran berbasis media interaktif seperti ecodiorama juga membantu meningkatkan daya ingat anak. Menurut Titin (2023) media pembelajaran membantu pemahaman konsep sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga peserta didik dapat terlibat aktif dan lebih mudah mengingat yang telah disampaikan. Anak usia dini lebih mudah memahami konsep abstrak melalui pengalaman nyata, seperti melihat representasi visual dari lingkungan yang bersih dan kotor. Dengan demikian, mereka dapat mengembangkan kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari, seperti membuang sampah pada tempatnya, menghemat air, dan merawat tanaman. Proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik juga membuat anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan di kelas, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas pembelajaran (Andriani & Rakimahwati, 2023; Titin et al., 2023).

Pendidikan karakter merupakan upaya sadar dalam membangun kebiasaan positif agar nilai-nilai baik tertanam dalam diri anak sejak usia dini (Megawangi, 2017). Sedangkan Peduli lingkungan merupakan sikap dan tindakan yang berfokus pada pencegahan kerusakan alam serta upaya pemulihan terhadap lingkungan yang telah rusak (Purwanti, 2017). Upaya mengatasi permasalahan lingkungan dapat dilakukan melalui pembentukan karakter peduli lingkungan sejak usia dini (Ismail, 2021). Penanaman karakter peduli lingkungan pada anak usia dini dapat diterapkan melalui metode pendidikan Ki Hajar Dewantara, yaitu dengan memberi teladan (*voorbeelt*), membiasakan (*pakulinan/gwoontevorming*), mengajarkan (*wulang-wuruk*), mengamalkan (*zelfbeheersching*), serta mengalami secara lahir dan batin (*nglakoni, ngrasa*) (Suwahyu, 2018). Keberhasilan pendidikan karakter peduli lingkungan tidak hanya bergantung pada metode yang digunakan oleh guru, tetapi juga melibatkan peran orang tua dan masyarakat. Anak-anak belajar tidak hanya dari materi yang diajarkan di sekolah, tetapi juga dari kebiasaan yang mereka lihat di

lingkungan sekitar. Oleh karena itu, kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai kepedulian lingkungan sejak dini. Pemberian stimulasi secara intens sejak dini dalam pengembangan karakter peduli lingkungan dapat meningkatkan kecerdasan naturalis serta menumbuhkan kepedulian anak terhadap lingkungan (Oktamarina, 2021).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam menanamkan karakter peduli lingkungan kepada anak usia dini. Dengan menggunakan media yang inovatif dan menarik, anak-anak dapat lebih mudah memahami pentingnya menjaga lingkungan dan menerapkan kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga memberikan dasar bagi pengembangan media pembelajaran serupa yang dapat digunakan di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini.

Pengembangan media pembelajaran yang menarik seperti ecodiorama juga sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain yang dianjurkan dalam pendidikan anak usia dini. Diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi yang sering disebut sebagai media serba aneka (Hasanah & Muryanti, 2019). Anak-anak cenderung lebih mudah menyerap informasi ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan bermakna dengan melihat langsung objeknya. Dengan ecodiorama, anak-anak tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam eksplorasi dan diskusi mengenai lingkungan. Interaksi langsung dengan media ini memungkinkan anak untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara tindakan mereka dan dampaknya terhadap lingkungan.

Penggunaan ecodiorama sebagai media pembelajaran dapat mendorong anak untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi atas permasalahan lingkungan. Misalnya, melalui simulasi yang dibuat dalam ecodiorama, anak-anak dapat mengamati perbedaan antara lingkungan yang bersih dan kotor serta mengeksplorasi berbagai cara untuk menjaga kebersihan lingkungan mereka. Hal ini dapat meningkatkan kesadaran dan keterampilan berpikir mereka dalam menghadapi tantangan nyata terkait kebersihan dan kelestarian lingkungan.

Selain aspek kognitif, media ecodiorama juga berkontribusi pada perkembangan sosial-emosional anak. Ketika anak-anak berpartisipasi dalam aktivitas berbasis

ecodiorama, seperti bermain peran atau bekerja sama dalam membersihkan model lingkungan yang kotor, mereka belajar tentang pentingnya bekerja sama dan berbagi tanggung jawab dalam menjaga lingkungan. Nilai-nilai seperti empati, kepedulian, dan tanggung jawab sosial dapat tumbuh seiring dengan pengalaman langsung mereka dalam pembelajaran ini.

Dengan demikian, pengintegrasian media ecodiorama dalam pembelajaran diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman anak tentang pentingnya menjaga lingkungan, tetapi juga menanamkan karakter peduli lingkungan yang berkelanjutan. Keunikan dan keunggulan metode ini menjadikannya sebagai alternatif pembelajaran yang efektif, terutama dalam mendukung tujuan pendidikan karakter di lembaga pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk mengeksplorasi efektivitas media ecodiorama dalam meningkatkan kesadaran lingkungan anak usia dini serta dampaknya terhadap perubahan perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Model 4-D merupakan salah satu pendekatan dalam pengembangan produk atau metode di bidang pendidikan (Johan, Iriani, & Maulana, 2023; Waruwu, 2024). Populasi penelitian mencakup seluruh anak di RA Al Hidayah, sementara sampel penelitian terdiri dari 22 anak kelompok B. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan mencakup angket validasi ahli media dan ahli materi, serta evaluasi efektivitas media terhadap pemahaman anak.

Pada tahap *define*, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan terkait pendidikan karakter peduli lingkungan di sekolah. Tahap *design* mencakup perancangan media *Ecodiorama Lingkungan* dengan mempertimbangkan aspek visual, keamanan, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Selanjutnya, tahap *develop* melibatkan uji validasi media oleh para ahli serta uji coba terbatas dengan peserta didik untuk menilai efektivitasnya. Sementara itu, tahap *disseminate* dilakukan dengan menyebarkan hasil penelitian kepada pendidik dan pihak terkait untuk penerapan lebih lanjut.

Pada tahap *design*, proses perancangan *Ecodiorama Lingkungan* mempertimbangkan daya tarik visual, keamanan bagi anak, serta kemudahan dalam penggunaannya. Model ecodiorama dirancang untuk merepresentasikan lingkungan bersih dan kotor dengan elemen interaktif yang memungkinkan anak memahami dampak perilaku manusia terhadap lingkungan secara langsung. Bahan yang digunakan berasal dari material ramah lingkungan dan dapat didaur ulang, guna menanamkan kesadaran ekologis sejak dini.

Tahap *develop* mencakup validasi media oleh ahli, termasuk dosen di bidang pendidikan anak usia dini dan pakar media pembelajaran. Setelah validasi, ecodiorama diuji coba secara terbatas kepada sekelompok anak untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman karakter peduli lingkungan. Data uji coba dianalisis untuk menilai respons anak serta masukan dari pendidik mengenai efektivitas media.

Tahap *disseminate* dilakukan dengan menyebarkan hasil penelitian melalui seminar akademik dan bagi praktisi pendidikan anak usia dini. Selain itu, penelitian ini bekerja sama dengan lembaga pendidikan untuk mengadopsi *Ecodiorama Lingkungan* dalam kurikulum PAUD. Dokumentasi hasil penelitian juga disusun dalam bentuk artikel ilmiah untuk publikasi di jurnal pendidikan.

Sebagai bagian dari tahap *disseminate*, dilakukan pelatihan bagi guru-guru PAUD agar dapat menggunakan *Ecodiorama Lingkungan* secara optimal dalam pembelajaran. Pelatihan ini mencakup cara penyampaian materi menggunakan ecodiorama, strategi membimbing anak dalam eksplorasi media, serta metode evaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kesadaran lingkungan. Langkah ini bertujuan memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan secara luas di berbagai lembaga pendidikan yang memiliki kebutuhan serupa.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli serta evaluasi pemahaman anak sebelum dan sesudah penggunaan *Ecodiorama Lingkungan*. Hasil *pre-test* dan *post-test* dibandingkan untuk mengukur peningkatan pemahaman anak terhadap karakter peduli lingkungan. Sementara itu, data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta anak-anak guna memahami bagaimana

media ini berkontribusi terhadap proses pembelajaran dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk menjamin validitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan hasil dari berbagai metode pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan angket. Teknik ini bertujuan memperoleh hasil yang lebih akurat dan mendalam mengenai efektivitas *Ecodiorama Lingkungan* dalam pembelajaran anak usia dini. Selain itu, reliabilitas instrumen diuji melalui uji coba awal sebelum digunakan dalam penelitian utama.

Hasil penelitian dianalisis secara sistematis untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai pengembangan dan implementasi *Ecodiorama Lingkungan* sebagai alat bantu pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam inovasi media pembelajaran interaktif bagi anak usia dini serta menjadi referensi bagi pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ecodiorama lingkungan mampu meningkatkan karakter peduli lingkungan anak. Gambar di bawah menunjukkan ecodiorama yang telah peneliti rancang. Gambar 1 menunjukkan ecodiorama lingkungan sehat dan gambar 2 menunjukkan lingkungan kotor.



Gambar 1. Ecodiorama lingkungan sehat **Gambar 2. Ecodiorama lingkungan kotor**

Ecodiorama ini menampilkan perbandingan antara lingkungan yang sehat dan lingkungan yang kotor. Pada bagian lingkungan sehat atau gambar 1, terlihat area yang bersih, hijau, dan tertata rapi, dengan anak-anak membuang sampah pada tempatnya serta menjaga kebersihan. Sementara itu, pada bagian lingkungan kotor atau gambar 2, terlihat sampah berserakan dan kurangnya kesadaran akan

kebersihan, menggambarkan dampak negatif dari kurangnya kepedulian terhadap lingkungan. Berikut data validasi media ecodiorama oleh para ahli.

Tabel 1 Data Validasi Media Diorama Lingkungan Tahap II

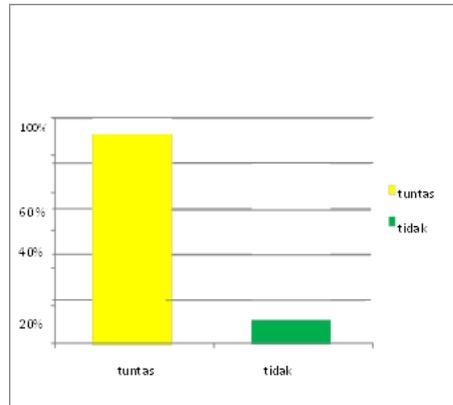
Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Fisik media	1. Keawetan dan keamanan media			√	
	2. Ketepatan dan kualitas bahan yang Digunakan		√		
	3. Tampilan media menarik untuk dimainkan				√
Penggunaan ornamen	4. Kesesuaian ornamen dengan konsep				√
	5. Ketepatan tata letak ornamen				√
	6. Kesesuaian komposisi dan ukuran ornamen				√
Penggunaan warna	7. Warna yang digunakan menarik perhatian anak didik				√
	8. Ketepatan komposisi warna				√
Komponen penunjang media	9. Kejelasan langkah-langkah petunjuk Penggunaan			√	
	10. Ketepatan petunjuk penggunaan			√	
Jumlah		35			
Rata-rata		3,50			
Persentase		87,5%			
Kategori		Sangat Layak			

Dari hasil uji validasi media oleh para ahli pada table 1, skor rata-rata yang diperoleh adalah 87,5%, yang menunjukkan bahwa media ini berada dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Validasi ahli media menilai bahwa ecodiorama ini memiliki daya tarik visual yang baik, mudah digunakan oleh anak-anak, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Sementara itu, validasi ahli materi menilai bahwa isi dari ecodiorama ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran karakter peduli lingkungan.

Berdasarkan hasil observasi, anak yang menggunakan media ini menunjukkan peningkatan kesadaran dalam membuang sampah pada tempatnya, menjaga kebersihan lingkungan, serta memahami pentingnya menjaga alam sekitar. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1 dan grafik 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Sikap Peduli Lingkungan

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Anak Tuntas	20	90,9%
Anak Tidak Tuntas	2	9,1%
Jumlah	22	100%



Grafik 1. Ketuntasan Sikap Peduli Lingkungan

Tabel 1 dan grafik 1 menunjukkan hasil observasi sikap peduli lingkungan anak setelah penggunaan media ecodiorama dalam pembelajaran. Berdasarkan data, 90,9% anak mencapai ketuntasan, menunjukkan kesadaran yang tinggi dalam menjaga kebersihan dan membuang sampah pada tempatnya. Sementara itu, 9,1% anak belum tuntas, yang berarti masih memerlukan pembinaan lebih lanjut untuk meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan.

PEMBAHASAN

Menanamkan karakter peduli lingkungan sejak usia dini merupakan aspek krusial dalam pendidikan karakter. Anak-anak perlu memperoleh pemahaman yang mendalam serta pengalaman nyata mengenai pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan. Namun, pembelajaran konvensional yang bersifat teoritis sering kali kurang efektif dalam membentuk kesadaran dan perilaku ramah lingkungan pada anak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan. Ecodiorama dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis visual dan eksploratif, yang bertujuan untuk menanamkan karakter peduli lingkungan pada anak usia dini melalui pendekatan yang lebih konkret dan menarik.

Perilaku anak yang sebelumnya kurang peduli terhadap kebersihan lingkungan mulai berubah setelah penggunaan media ecodiorama dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis pengalaman visual lebih efektif dibandingkan metode ceramah yang selama ini digunakan.

a. Analisis Respons Anak dan Guru

Hasil angket yang diberikan kepada anak menunjukkan bahwa mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media ecodiorama dibandingkan dengan metode ceramah. Anak-anak lebih aktif dalam mengamati, bertanya, serta mencoba memahami konsep lingkungan melalui miniatur yang disediakan dalam ecodiorama. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang dipelopori oleh Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan eksplorasi aktif terhadap materi pembelajaran. Pengetahuan tidak dapat ditransfer secara langsung dari guru ke murid. Hal ini berarti peserta didik harus terlibat secara aktif dalam proses berpikir untuk membangun struktur pengetahuannya sendiri, sesuai dengan tingkat kematangan kognitif yang dimilikinya (Masgumelar & Mustafa, 2021).

Tanggapan guru juga menunjukkan bahwa penggunaan ecodiorama membantu mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak. Guru merasakan bahwa dengan adanya media ecodiorama, anak-anak lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran dan lebih cepat memahami konsep kebersihan serta kepedulian terhadap lingkungan. Beberapa guru juga menyatakan bahwa ecodiorama dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam berbagai aktivitas pembelajaran lain yang berhubungan dengan lingkungan dan karakter.

b. Peningkatan Pemahaman Anak Melalui *Pre-Test* dan *Post-Test*

Untuk mengukur efektivitas media ecodiorama, dilakukan *pre-test* dan *post-test* terhadap pemahaman anak sebelum dan sesudah menggunakan media ini. Hasilnya menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman anak sebesar 30%. Sebelum menggunakan media ecodiorama, banyak anak yang tidak memahami perbedaan antara lingkungan sehat dan lingkungan yang kotor serta tidak menyadari dampak kebiasaan buruk seperti membuang sampah

sembarangan. Setelah penggunaan media, anak-anak dapat menyebutkan dan menjelaskan perbedaan lingkungan bersih dan kotor serta menyebutkan cara menjaga kebersihan lingkungan mereka.

Peningkatan pemahaman ini juga terlihat dari perilaku anak-anak setelah proses pembelajaran. Mereka mulai menunjukkan kepedulian dengan mempraktikkan kebiasaan baik, seperti membuang sampah pada tempatnya, tidak mencoret-coret tembok sekolah, serta berpartisipasi dalam kegiatan menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah. Guru dan orang tua juga melaporkan adanya perubahan positif dalam sikap anak-anak terkait kepedulian terhadap lingkungan di rumah.

c. Dampak Media Ecodiorama Terhadap Pengembangan Keterampilan Anak

Selain meningkatkan kesadaran lingkungan, media ecodiorama juga memberikan manfaat dalam pengembangan keterampilan motorik dan kognitif anak. Melalui manipulasi miniatur yang ada dalam ecodiorama, anak dapat berlatih koordinasi tangan-mata, meningkatkan keterampilan observasi, serta mengembangkan pemikiran logis tentang sebab-akibat dalam lingkungan. Penggunaan media berbasis pengalaman seperti ini juga membantu anak dalam mengembangkan rasa empati terhadap alam dan makhluk hidup di sekitarnya.

Ecodiorama lingkungan ini memberikan peluang bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi dan eksperimen. Anak-anak dapat mencoba memindahkan objek dalam ecodiorama untuk mensimulasikan berbagai situasi, seperti dampak membuang sampah sembarangan atau pentingnya menanam pohon untuk menjaga keseimbangan lingkungan. Kegiatan ini memperkuat pemahaman mereka tentang hubungan antara manusia dan lingkungan serta menanamkan nilai-nilai tanggung jawab sejak usia dini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran anak usia dini memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan perilaku anak. Studi oleh Oktamarina (2021) menemukan bahwa kegiatan berbasis pengalaman, seperti program "*Green School*" di PAUD, berhasil meningkatkan karakter peduli lingkungan pada anak usia dini. Temuan lain dari Hasanah dan Muryanti (2019) juga menunjukkan bahwa penggunaan media ecodiorama dapat

meningkatkan keterampilan motorik halus anak, yang mendukung perkembangan kognitif mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti bahwa pembelajaran berbasis media visual dan interaktif merupakan strategi yang efektif dalam pendidikan karakter anak usia dini. Media ecodiorama lingkungan dapat menjadi alat yang inovatif dalam membantu anak memahami konsep kebersihan dan kepedulian terhadap lingkungan secara lebih menyenangkan dan berkesan.

d. Tantangan dan Kendala dalam Implementasi

Meskipun media ecodiorama lingkungan terbukti efektif dalam meningkatkan karakter peduli lingkungan pada anak usia dini, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam proses implementasinya. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan sumber daya dalam pembuatan ecodiorama. Beberapa sekolah mungkin mengalami kesulitan dalam memperoleh bahan ramah lingkungan yang sesuai untuk pembuatan ecodiorama yang tahan lama dan menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan panduan yang lebih rinci mengenai bahan alternatif yang dapat digunakan serta cara pembuatan yang lebih sederhana agar media ini dapat lebih mudah diadopsi oleh berbagai institusi pendidikan anak usia dini.

Selain itu, beberapa guru mengalami kendala dalam membimbing anak-anak saat menggunakan ecodiorama, terutama dalam membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak terkait lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan bagi pendidik sangat penting agar mereka dapat memanfaatkan media ini secara optimal. Guru perlu memahami cara mengajukan pertanyaan terbuka yang merangsang pemikiran anak serta memberikan contoh konkret yang dapat membantu anak menghubungkan pengalaman ecodiorama dengan kehidupan nyata mereka.

Faktor lain yang menjadi tantangan adalah kesinambungan pembelajaran. Beberapa anak menunjukkan perubahan perilaku positif selama kegiatan pembelajaran dengan ecodiorama, tetapi masih memerlukan penguatan secara terus-menerus agar kebiasaan tersebut menjadi bagian dari gaya hidup mereka. Dalam hal ini, keterlibatan orang tua sangat diperlukan agar pembelajaran yang dimulai di sekolah dapat berlanjut di rumah. Oleh karena itu, perlu adanya

sinergi antara sekolah dan keluarga dalam mengajarkan karakter peduli lingkungan secara berkelanjutan.

e. Implikasi Penelitian bagi Pendidikan Anak Usia Dini

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting dalam pendidikan anak usia dini. Pertama, media ecodiorama lingkungan dapat dijadikan sebagai model pembelajaran inovatif yang dapat diadaptasi untuk berbagai tema pembelajaran lainnya, seperti pemahaman tentang siklus air, pelestarian hewan, atau pentingnya energi terbarukan. Fleksibilitas media ini memungkinkan guru untuk menggunakannya dalam berbagai konteks pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman langsung.

Kedua, penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis pengalaman dan eksplorasi memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan karakter anak usia dini. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman konkret tidak hanya meningkatkan pemahaman anak terhadap suatu konsep, tetapi juga membentuk pola pikir dan kebiasaan yang dapat bertahan dalam jangka panjang. Dengan demikian, pendidikan karakter tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga pada metode yang digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai tersebut.

Ketiga, penelitian ini menekankan pentingnya peran guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Oleh karena itu, institusi pendidikan dan pemerintah perlu memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan dan penyediaan sumber daya agar guru dapat mengadopsi metode pembelajaran inovatif secara lebih luas.

f. Rekomendasi untuk Pengembangan Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa rekomendasi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media ecodiorama dalam pendidikan anak usia dini:

1. Penyediaan Panduan dan Pelatihan Guru

Pengembangan modul pelatihan bagi pendidik mengenai penggunaan ecodiorama dalam pembelajaran lingkungan akan membantu meningkatkan efektivitas media ini. Modul ini dapat mencakup strategi implementasi,

metode evaluasi, serta cara mengadaptasi ecodiorama untuk berbagai kebutuhan pembelajaran.

2. Kolaborasi dengan Orang Tua

Untuk memastikan kesinambungan pembelajaran di rumah, sekolah dapat mengadakan program berbasis keluarga yang melibatkan orang tua dalam aktivitas terkait lingkungan, seperti proyek kecil yang mendorong anak untuk menjaga kebersihan rumah atau menanam pohon di lingkungan sekitar.

3. Pengembangan Media Ecodiorama yang Lebih Interaktif

Mengintegrasikan elemen teknologi, seperti *augmented reality* atau *QR code* yang menghubungkan anak dengan video edukatif, dapat memperkaya pengalaman belajar mereka dan meningkatkan pemahaman mengenai konsep lingkungan secara lebih mendalam.

4. Evaluasi Jangka Panjang

Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan media ecodiorama terhadap pembentukan karakter anak. Studi lanjutan dapat dilakukan untuk melihat sejauh mana perubahan perilaku anak dapat bertahan setelah beberapa bulan atau tahun setelah intervensi pembelajaran dengan ecodiorama.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Ecodiorama Lingkungan* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan karakter peduli lingkungan pada anak usia dini. Pendekatan visual dan interaktifnya membantu anak memahami konsep kebersihan dan kelestarian lingkungan serta menerapkan kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari. Untuk implementasi lebih luas, diperlukan dukungan dari guru, orang tua, dan kebijakan pendidikan yang mendorong inovasi pembelajaran berbasis lingkungan. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi efektivitas media ini dalam konteks yang lebih beragam, seperti integrasi dengan teknologi digital atau penerapan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran penelitian ini. Tidak lupa, penulis menghargai segala bentuk dukungan dari keluarga dan rekan-rekan yang telah memberikan motivasi serta dorongan selama proses penelitian dan penulisan. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik di bidang pendidikan anak usia dini.

REFERENSI

- Andriani, D., & Rakimahwati, R. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1910–1922. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>
- Ardiyanti, S., & Khairiah, D. (2021). HAKIKAT PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MENINGKATKAN KUALITAS DIRI PADA ANAK USIA DINI. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 167–180.
- Hafiza, H., Fitriani, W. R., & Mariyani, T. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI BERBAGAI MACAM MEDIA PEMBELAJARAN. *ABATA (Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini)*, 4(2), 154–167.
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, Vol. 2, pp. 1–7. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.29>
- Hasibuan, R. (2017). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*.
- Ismail, M. J. (2021). PENDIDIKAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN DAN MENJAGA KEBERSIHAN DI SEKOLAH. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 59–68.
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, Vol. 2, pp. 49–57. Retrieved from <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Megawangi, R. (2017). *Menyemai Benih Karakter*. Depok: Indonesia Heritage Foundation.
- Oktamarina, L. (2021). Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Sejak Usia Dini Melalui Kegiatan Green School di PAUD Uswatunn Hasanah Palembang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 6, pp. 37–44.
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2), 14–20. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>

- Puspitasari, E., & Ni'mah, R. (2024). Local Wisdom Comics of Tuban District Culture: As a Media to Stimulate The Expressive Language of Early Children. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 4(1), 84. <https://doi.org/10.31958/jies.v4i1.12273>
- Ramadhani, N. N., & Masykuroh, K. (2022). Pengembangan Media Flashcard Untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 190–201.
- Suwahyu, I. (2018). Pendidikan Karakter Dalam Konsep Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 192–204. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2290>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>