

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Konsep Teoritis Media Pembelajaran

Pengembangan *booklet ecobrick* ini dilandasi oleh teori pembangunan berkelanjutan (*sustainable development*) sebagai *grand theory*. Teori ini menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan manusia pada masa kini tanpa mengorbankan kemampuan generasi mendatang dalam memenuhi kebutuhannya. Dalam konteks pendidikan dasar, pembangunan berkelanjutan diarahkan pada upaya penanaman kesadaran dan perilaku peduli lingkungan sejak dini melalui kegiatan pembelajaran yang terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari. *Ecobrick* sebagai bentuk pemanfaatan sampah plastik menjadi produk yang bernilai guna merupakan implementasi nyata prinsip pembangunan berkelanjutan di lingkungan sekolah. Selanjutnya, teori pendidikan lingkungan hidup digunakan sebagai *middle theory* yang berperan menjembatani konsep pembangunan berkelanjutan dengan praktik pendidikan di sekolah. Teori ini menekankan pentingnya pendidikan yang bertujuan membangun pengetahuan, sikap, dan perilaku peserta didik

agar memiliki kepedulian serta tanggung jawab terhadap lingkungan. Melalui pendidikan lingkungan hidup, peserta didik tidak hanya memahami permasalahan lingkungan, tetapi juga didorong untuk berperan aktif dalam upaya pelestarian lingkungan melalui kegiatan yang kontekstual dan bermakna. Adapun teori pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) digunakan sebagai *applied theory* dalam pengembangan dan penerapan *booklet ecobrick*. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan teori pembelajaran kontekstual dalam *booklet ecobrick* diwujudkan melalui penyajian materi yang dekat dengan lingkungan peserta didik, seperti permasalahan sampah plastik di rumah dan sekolah, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung melalui kegiatan kokurikuler.

Media pembelajaran terdiri atas dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris, media merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti pengantar atau saluran (Sirri dkk.,

2021). Menurut Ngajijah dkk., (2024) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik. Dalam praktiknya, media bukan hanya alat bantu mengajar, melainkan bagian integral dari sistem pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan penjelasan para ahli bisa ditarik kesimpulan bahwa Media pembelajaran merupakan sarana perantara yang berfungsi menyalurkan pesan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, media tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi menjadi bagian penting dan menyatu dalam proses pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media pembelajaran

Menurut (Fikri & Madona 2018), jenis-jenis media pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piring hitam, dan MP-3.
- 2) Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, grafik, gambar dan poster.

- 3) Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan *video compact disk* (VCD).
- 4) Media animasi, yaitu gambar/grafik yang dibuat dengan cara merekam gambargambar yang diam, lalu gambar tersebut diputar kembali secara berurutan sehingga menyatu dan tidak terpisah lagi. sedangkan karakter animasi dalam video bisa berupa gambar orang, hewan, ataupun bentuk lain yang dituangkan dalam bentuk dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D).
- 5) Multimedia, yaitu media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audiovisual, dan animasi yang terdiri dari gambar, teks, grafik, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi.

2. *Booklet*

a. Pengertian *Booklet*

Booklet merupakan buku kecil berukuran setengah kertas kuarto dan memiliki jumlah halaman yang tipis, biasanya tidak melebihi 30 lembar bolak-balik. *booklet* yang dirancang untuk kegiatan menulis dapat digunakan sebagai panduan bagi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menulis. Selain itu, *booklet* bersifat praktis, mudah digunakan, dan sudah akrab dalam keseharian peserta didik. Sebagai media pembelajaran, *booklet*

memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi. Ukurannya yang ringkas membuat *booklet* mudah dibawa dan digunakan kapan saja oleh peserta didik dalam proses belajar (Nizam, 2022).

Menurut Azizah dkk., (2022) *booklet* merupakan bentuk inovatif dari media pembelajaran berbasis cetak. Media ini menyajikan materi pelajaran dalam format fisik yang menarik, unik, dan mudah digunakan. Keunikan *booklet* terletak pada ukurannya yang kecil dan desain penuh warna, yang mampu menarik minat peserta didik untuk menggunakannya. Sifat fleksibel *booklet* memungkinkan peserta didik membawanya ke mana saja dan menggunakannya kapan pun dibutuhkan, karena ukurannya lebih ringkas dibandingkan buku pelajaran pada umumnya. *Booklet* juga berfungsi sebagai sumber belajar tambahan di luar jam pelajaran formal di kelas. Dibandingkan buku paket yang cenderung tebal dan berisi teks panjang yang dapat membuat peserta didik merasa jenuh, *booklet* hadir sebagai alternatif yang menyegarkan dalam kegiatan membaca. Desainnya mengutamakan visual berupa gambar yang lebih jelas, disertai penjelasan ringkas yang merangkum inti materi dari buku paket yang biasa digunakan oleh peserta didik.

Berdasarkan penjelasan para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa *booklet* merupakan media pembelajaran cetak yang berbentuk buku kecil dan tipis, dengan tampilan menarik dan isi yang ringkas. Media ini dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, baik dalam kegiatan menulis maupun membaca. Dengan ukurannya yang praktis dan desain visual yang menarik, *booklet* mudah dibawa dan digunakan kapan saja, sehingga sangat efektif sebagai sumber belajar tambahan di luar kelas. Keunikan dan fleksibilitas *booklet* menjadikannya alternatif yang menyenangkan dibandingkan buku pelajaran konvensional yang cenderung tebal dan membosankan.

b. Karakteristik *Booklet*

Menurut Oktaviani dkk., (2021) karakteristik *booklet* sebagai media pembelajaran dapat dijabarkan melalui lima aspek utama penilaian, yaitu isi, penyajian, bahasa, kegrafisan, dan keefektifan. Dari aspek isi, *booklet* harus sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, serta menampilkan contoh dan gambar yang relevan dan informasi hasil penelitian yang akurat. Dari segi penyajian, informasi dalam *booklet* disusun secara sistematis dan berurutan agar mudah dipahami. Pada aspek bahasa, *booklet* menggunakan bahasa yang sederhana,

jelas, dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia sehingga dapat memudahkan peserta didik memahami materi. Dari aspek kegrafisan, *booklet* didesain dengan ukuran huruf yang jelas, penggunaan warna lebih dari empat warna, variasi bentuk insert shape, serta gambar-gambar yang mendukung materi untuk meningkatkan daya tarik visual. Terakhir, dari aspek keefektifan, *booklet* dinilai praktis, mudah digunakan, dan efektif sebagai media pembelajaran karena isinya ringkas, mudah dibawa, serta dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Karakteristik *booklet* ditandai dengan bentuknya yang kecil dan jumlah halaman yang terbatas, yaitu antara lima hingga empat puluh delapan halaman, tidak termasuk sampul. *Booklet* memiliki desain yang konsisten dan selaras dengan tema materi yang disampaikan. Penggunaan bahasa dalam *booklet* disusun secara jelas dan mudah dipahami, sehingga dapat diterima dengan baik oleh pembaca. Untuk memperjelas isi, *booklet* dilengkapi dengan gambar atau foto pendukung yang relevan. Selain itu, pemilihan warna yang menarik dan sesuai juga menjadi bagian penting dalam memperkuat pesan yang disampaikan. Informasi dalam *booklet* disajikan secara ringkas namun tetap lengkap, sehingga media ini praktis, fleksibel, dan dapat

digunakan kapan saja. Kepraktisan serta daya tarik visual inilah yang membuat *booklet* menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik (Oktavia & Zulyusuri, 2024).

c. Manfaat *Booklet*

Menurut (Fatimatus, 2024) manfaat *booklet* yang ditemukan dalam penelitiannya adalah dapat memotivasi semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. *Booklet* dinilai efektif untuk menarik minat dan perhatian peserta didik karena bentuknya yang sederhana, banyak menggunakan gambar dan warna, serta materi yang disajikan singkat dan jelas. *Booklet* juga mudah dibawa dan digunakan kapan saja, sehingga membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Selain itu, *booklet* berfungsi sebagai alat bantu dan sarana penyampai pesan yang memudahkan peserta didik dalam memahami informasi penting, serta dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *booklet* berbasis pendekatan saintifik mendapat respon sangat positif dari peserta didik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

d. Keunggulan dan Kelemahan *Booklet*

Booklet memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya media pembelajaran yang efektif. Informasi yang disajikan dalam *booklet* biasanya cukup lengkap dan padat, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami materi. Selain itu, biaya produksinya relatif murah dan bentuknya yang ringan serta praktis memungkinkan *booklet* dibawa ke mana saja. *Booklet* juga sangat mendukung pembelajaran mandiri karena isinya dirancang agar mudah dipahami tanpa bantuan langsung dari guru. Peserta didik pun dapat dengan mudah mengulang materi yang telah dipelajari kapan pun diperlukan. Namun demikian, *booklet* juga memiliki beberapa kelemahan. Proses pembuatan *booklet* memerlukan waktu yang cukup lama, terutama dalam hal penyusunan materi dan desain tampilan agar menarik. Jika dicetak dengan kualitas bahan yang rendah, *booklet* cenderung mudah rusak. Selain itu, *booklet* bersifat satu arah, sehingga tidak memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pembaca dan penyaji materi. Keberhasilan penyampaian informasi melalui *booklet* juga sangat dipengaruhi oleh minat baca dan kemampuan pemahaman dari pembacanya (Nooraisyah, 2021).

Maka dapat ditarik kesimpulan menurut pendapat ahli bahwa *booklet* merupakan media pembelajaran yang cukup

efektif karena mampu menyampaikan informasi secara lengkap, praktis, dan mendukung pembelajaran mandiri. Keunggulannya terletak pada kemudahan penggunaan, biaya yang terjangkau, serta fleksibilitas untuk dipelajari kapan saja. Namun, penggunaan *booklet* juga memiliki keterbatasan, terutama dalam hal waktu pembuatan, risiko kerusakan jika kualitasnya rendah, serta sifat komunikasinya yang satu arah. Oleh karena itu, agar lebih optimal, *booklet* sebaiknya dilengkapi dengan media pendukung lain yang dapat memfasilitasi interaksi dan memperkuat pemahaman peserta didik.

3. *Ecobrick*

a. Pengertian *Ecobrick*

Ecobrick berasal dari gabungan dua kata, yaitu “*eco*” yang berarti ramah lingkungan dan “*brick*” yang berarti bata. Disebut bata ramah lingkungan karena *ecobrick* merupakan bentuk pengelolaan sampah plastik dengan cara memanfaatkan botol plastik bekas yang diisi sampah plastik hingga padat. Botol-botol tersebut kemudian dapat disusun dan direkatkan menggunakan lem untuk dijadikan bahan bangunan seperti bata, atau diolah menjadi berbagai produk berguna seperti kursi dan meja yang memiliki nilai keberlanjutan. Menurut (Farida Samad, 2021), *ecobrick* adalah botol plastik yang diisi penuh dengan sampah plastik

padat sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan bangunan yang bisa digunakan kembali. Secara umum, *ecobrick* menjadi inovasi kreatif dalam mengolah limbah plastik agar berubah menjadi benda yang berguna bagi masyarakat serta membantu mengurangi pencemaran lingkungan akibat sampah plastik.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan *ecobrick* merupakan upaya efektif dalam mengurangi jumlah sampah plastik di lingkungan sekitar. Prosesnya dilakukan dengan mengumpulkan dan mendaur ulang sampah plastik, kemudian memasukkannya ke dalam botol plastik hingga padat. Botol-botol tersebut selanjutnya direkatkan menggunakan lem sehingga membentuk bata bangunan yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Selain berfungsi sebagai bahan bangunan, *ecobrick* juga dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai barang berguna seperti kursi dan meja. Tak hanya itu, *ecobrick* pun bisa dijadikan media untuk berkarya seni, misalnya dibentuk menjadi kreasi menyerupai flora dan fauna (Palupi et al., 2020).

Sampah plastik menjadi salah satu masalah terbesar yang dihadapi masyarakat di seluruh dunia. Di Indonesia sendiri, persoalan ini cukup serius. Berdasarkan data dari Asosiasi Industri Plastik Nasional (INAPLAS) dan Badan

Pusat Statistik (BPS), setiap tahunnya Indonesia menghasilkan sekitar 64 juta ton sampah plastik. Dari jumlah tersebut, sekitar sepuluh miliar kantong plastic setara dengan 85 ribu ton dibuang ke lingkungan setiap tahun, dan sekitar 3,3 juta ton di antaranya berakhir mencemari lautan (Suminto, 2017). Pada kenyataannya, sampah plastik termasuk jenis sampah yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari karena memiliki sifat ringan, kuat, tahan lama, murah, dan mudah diperoleh. Namun, di balik keunggulan tersebut, plastik juga membawa dampak negatif bagi lingkungan. Sampah plastik berpotensi menimbulkan pencemaran karena sulit terurai di tanah maupun di perairan, sehingga dapat menumpuk dan terakumulasi dalam jangka waktu yang sangat lama.

Untuk mengelola sampah plastik di lingkungan, salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah menerapkan prinsip 3R, yaitu *Reduce*, *Reuse*, dan *Recycle*. *Reduce* berarti mengurangi penggunaan barang-barang berbahan plastik, *Reuse* berarti menggunakan kembali barang plastik agar tidak langsung dibuang, sedangkan *Recycle* berarti mendaur ulang sampah plastik menjadi barang yang bermanfaat. Jika ketiga langkah tersebut dilakukan secara baik dan konsisten, maka permasalahan sampah plastik dalam kehidupan sehari-hari dapat berkurang secara

signifikan (Widiyasari, 2024). Saat ini, masyarakat mulai menerapkan prinsip *Reduce* dengan cara mengurangi penggunaan kantong plastik. Beberapa swalayan bahkan tidak lagi menyediakan kantong plastik, sehingga pembeli diharuskan membawa tas atau kantong belanja sendiri yang tidak terbuat dari plastik. Untuk *Reuse*, masih sedikit masyarakat yang berupaya memanfaatkan kembali barang-barang berbahan plastik, seperti kantong plastik, yang biasanya dibuang setelah tidak layak digunakan. Sementara itu, melalui prinsip *Recycle*, sebagian kecil masyarakat sudah mulai mendaur ulang barang-barang plastik menjadi produk yang berguna bagi lingkungan. Salah satu bentuk upaya tersebut adalah kegiatan *ecobrick*, yaitu mengelola sampah plastik menjadi barang yang lebih bermanfaat dan berkelanjutan.

b. Bahan dan cara membuat *ecobrick*

Sebelum melakukan kegiatan *ecobrick*, terdapat beberapa bahan dan alat yang perlu dipersiapkan, yaitu sebagai berikut (Ningrum & Marheni, 2022):

- 1) Sampah plastik, sebagai bahan utama dalam pembuatan *ecobrick*. Jenis sampah plastik yang digunakan dapat berupa sampah rumah tangga, kemasan makanan, maupun bungkus minuman yang terbuat dari plastik.

- 2) Botol plastik bekas, digunakan sebagai wadah utama *ecobrick*, misalnya botol air mineral dengan ukuran standar 600 ml.
- 3) Gunting, berfungsi untuk memotong sampah plastik agar lebih mudah dimasukkan ke dalam botol.
- 4) Tongkat bambu, digunakan sebagai alat bantu untuk menekan dan memasukkan sampah plastik ke dalam botol hingga padat.
- 5) Lem fox atau lakban, berfungsi untuk merekatkan bagian-bagian *ecobrick* ketika disusun menjadi bentuk tertentu.

Setelah bahan dan alat lengkap, terdapat langkah-langkah membuat *ecobrick* yang harus diperhatikan agar dapat digunakan dalam jangka panjang dan bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Sebagai berikut:

- 1) kumpulkan sampah-sampah plastik kemudian dicuci bersih dan dikeringkan.
- 2) Sampah plastik yang telah dicuci dan dikeringkan dipotong kecil-kecil.
- 3) Proses memasukan potongan sampah plastik ke dalam botol plastik bekas secara bertahap sampai penuh dibantu dengan tongkat untuk memadatkan isi botol tersebut.

- 4) Pastikan botol plastik bekas benar-benar padat dengan sampah plastik. Maka itu, timbang berat botol sampai kisaran 200-300 gram per-botolnya.
 - 5) Mulai merekatkan dan menyusun botol-botol *ecobrick* dengan lem fox untuk menjadi pola yang diinginkan.
- c. Manfaat *ecobrick* Sampah plastik berdampak buruk bagi lingkungan. Saat dibakar atau dibuang sembarangan, plastik dapat mencemari tanah dan udara karena sifatnya yang sulit terurai secara alami. Oleh karena itu, kehadiran *ecobrick* menjadi salah satu solusi untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut. Manfaat lain dari kegiatan membuat *ecobrick* adalah dapat mengasah kreativitas dan imajinasi seseorang. Proses pembuatannya dilakukan dengan cara memotong plastik menjadi potongan-potongan kecil, kemudian memasukkannya ke dalam botol plastik bekas hingga padat. Setelah itu, *ecobrick* dapat dibentuk menjadi berbagai barang yang berguna, sambil berkreasi dengan menghias, mewarnai, menyusun, dan merekatkannya sesuai keinginan (Santi, 2021).

4. Kokurikuler

a. Pengertian Kokurikuler

Kokurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memperkuat, memperdalam, dan

memperkaya pembelajaran intrakurikuler melalui pengalaman langsung yang kontekstual dan bermakna (Purnamasari et al., 2025).

Kegiatan kokurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memperkuat, memperdalam, dan memperkaya pembelajaran intrakurikuler. Kegiatan ini menjadi jembatan antara materi yang dipelajari di kelas dengan penerapannya dalam kehidupan nyata, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini diperkuat dengan Pasal UU terbaru yang diatur dalam Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025 (tentang Struktur Kurikulum), yang menyederhanakan dan mengintegrasikan kegiatan kokurikuler dengan pembelajaran proyek P5 serta mengurangi waktu alokasi tertentu, menyesuaikan Kurikulum Merdeka, bukan lagi mengacu pada UU Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) secara langsung untuk detail pelaksanaannya, melainkan mengamanatkan penyesuaian aturan teknis yang lebih adaptif, menekankan penyederhanaan waktu dan integrasi dengan intrakurikuler (Permendikdasmen, 2025).

Kokurikuler fokus pada pengembangan karakter dan kompetensi murid melalui aktivitas yang menyenangkan, kontekstual, langsung, dan berbasis keterampilan. Melalui kegiatan ini, murid didorong untuk mengeksplorasi,

berkolaborasi, berpikir kritis, serta menumbuhkan nilai-nilai seperti cinta lingkungan, cinta ilmu, dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, kokurikuler menjadi bagian penting dalam membentuk murid menjadi pribadi yang beriman, berakarakter, dan kompeten sesuai delapan dimensi profil lulusan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kokurikuler merupakan kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk memperkuat dan memperdalam pembelajaran intrakurikuler melalui pengalaman langsung yang kontekstual dan bermakna. Kegiatan ini tidak hanya menghubungkan teori dengan praktik dalam kehidupan nyata, tetapi juga menjadi sarana pengembangan karakter, kompetensi, dan keterampilan peserta didik. Melalui aktivitas yang menyenangkan, eksploratif, dan berbasis keterampilan, kokurikuler membantu membentuk peserta didik menjadi pribadi yang beriman, berakarakter, serta kompeten sesuai dengan profil lulusan yang diharapkan.

b. Bentuk Kegiatan Kokurikuler

Berdasarkan (Purnamasari et al., 2025), kegiatan kokurikuler dikelompokkan menjadi kegiatan, yaitu pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu, Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH), dan bentuk kegiatan lainnya. Ketiga bentuk kegiatan tersebut disusun

untuk mendukung pengembangan kompetensi murid secara menyeluruh sekaligus memberikan keleluasaan bagi sekolah dalam merancang kegiatan sesuai kebutuhan peserta didik dan karakteristik lingkungan pendidikan. Berikut tiga bentuk kegiatan kokurikuler :

1) Kegiatan Kokurikuler melalui Pembelajaran Kolaboratif Lintas Disiplin Ilmu

Kegiatan kokurikuler melalui pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu merupakan bentuk pelaksanaan kokurikuler yang mengintegrasikan dua atau lebih mata pelajaran dalam suatu tema atau isu tertentu yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Tujuan kegiatan ini adalah membantu peserta didik memahami keterkaitan antarkonsep, menyelesaikan permasalahan secara kontekstual, serta menghasilkan karya atau aksi nyata yang mendukung pencapaian delapan dimensi profil lulusan. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran kolaboratif lintas disiplin ilmu memposisikan peserta didik sebagai aktor aktif yang menghubungkan berbagai pengetahuan dari beragam mata pelajaran melalui proses memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pengetahuan dalam konteks nyata. Guru bertindak sebagai fasilitator, aktivator, dan kolaborator, sedangkan kegiatan disusun

secara sistematis mulai dari pengenalan masalah hingga pelaksanaan aksi nyata.

2) Kegiatan Kokurikuler melalui Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH)

Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) terdiri atas tujuh jenis pembiasaan, yaitu bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, dan tidur cepat. Ketujuh kebiasaan tersebut dirancang untuk membentuk karakter peserta didik secara menyeluruh melalui rutinitas positif yang dilakukan secara konsisten. Melalui pembiasaan bangun pagi dan tidur cepat, peserta didik dilatih untuk memiliki manajemen diri dan kedisiplinan. Kebiasaan beribadah dan bermasyarakat mendorong penguatan nilai moral, spiritual, serta kepedulian sosial. Berolahraga serta mengonsumsi makanan sehat dan bergizi mendukung gaya hidup sehat dan keseimbangan fisik. Sementara itu, kebiasaan gemar belajar menumbuhkan kemandirian dan motivasi internal dalam proses belajar. Secara keseluruhan, tujuh kebiasaan ini menjadi fondasi untuk membentuk peserta didik yang berkarakter, sehat, bertanggung jawab, dan mampu berperan positif dalam lingkungan sekitarnya.

3) Kegiatan Kokurikuler melalui Bentuk Kegiatan Lainnya

Bentuk kegiatan lainnya merupakan kegiatan kokurikuler yang dikembangkan secara fleksibel oleh satuan pendidikan dengan mempertimbangkan potensi daerah, kekhasan nilai sekolah, kebutuhan peserta didik, serta kebijakan daerah, namun tetap berpijak pada prinsip penguatan delapan dimensi profil lulusan. Kategori ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan untuk merancang kegiatan yang merefleksikan karakteristik sosial, budaya, lingkungan, maupun keagamaan yang berkembang di komunitas sekolah. Setiap kegiatan disusun secara sadar, terencana, dan sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik, serta diarahkan oleh tema-tema kokurikuler yang direkomendasikan dalam panduan resmi, yaitu Gaya Hidup Berkelanjutan, Kewargaan dan Kebhinekaan, Kesehatan dan Keselamatan, Kreativitas dan Kemandirian, Keterlibatan Sosial dan Budaya, Generasi Sehat dan Bugar, Peduli dan Berbagi, serta Aku Cinta Indonesia.

5. Gaya Hidup Berkelanjutan

Gaya hidup berkelanjutan (*sustainable lifestyle*) merupakan pola hidup yang bertujuan menjaga keseimbangan

antara kebutuhan manusia dan kelestarian alam. Menurut (Shalini syafina, 2024), gaya hidup berkelanjutan mencakup kebiasaan mengurangi konsumsi berlebihan, menghemat energi, serta menggunakan produk ramah lingkungan. Prinsip dasarnya adalah “mengambil seperlunya dan mengembalikan secukupnya.

Menurut (Sudianto et al., 2023), menegaskan bahwa pendidikan untuk keberlanjutan (*education for sustainability*) harus dimulai sejak usia dini karena anak-anak merupakan agen perubahan masa depan. Di tingkat sekolah dasar, pembiasaan seperti memilah sampah, membuat *ecobrick*, atau membawa botol minum sendiri adalah bentuk konkret penerapan gaya hidup berkelanjutan.

Menurut (Maulida & Tampati, 2023), pembelajaran yang mengaitkan konsep keberlanjutan dengan kegiatan nyata memiliki dampak jangka panjang terhadap perilaku ramah lingkungan peserta didik. Sementara itu, (Asih & Fitriani, 2018) menunjukkan bahwa penerapan tema gaya hidup berkelanjutan dalam kegiatan kokurikuler mampu menumbuhkan empati ekologis dan kesadaran spiritual peserta didik terhadap pentingnya menjaga alam. Dengan demikian, gaya hidup berkelanjutan dalam konteks penelitian ini bukan hanya tema pembelajaran, tetapi juga kerangka berpikir dan tujuan akhir dari pengembangan media *booklet ecobrick*.

Melalui kegiatan *ecobrick*, peserta didik belajar menghubungkan antara teori lingkungan dengan perilaku konkret, sehingga terbentuk karakter peduli, disiplin, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

6. Pengembangan *booklet ecobrick* Pada tema Gaya Hidup Berkelanjutan

Pengembangan *booklet* pada tema gaya hidup berkelanjutan merupakan serangkaian tahapan yang sistematis untuk menghasilkan media yang efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks kegiatan kokurikuler, satuan pendidikan diberikan keleluasaan untuk merancang dan melaksanakan kegiatan sesuai potensi daerah, kebutuhan peserta didik, serta nilai khas sekolah, dengan tetap mengacu pada tema-tema kokurikuler yang telah direkomendasikan dalam panduan resmi. Tema gaya hidup berkelanjutan menjadi salah satu tema utama yang mendorong peserta didik untuk memahami dan menerapkan perilaku ramah lingkungan melalui kegiatan yang bermakna dan berdampak. Menurut (Maulida & Tampati, 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman nyata misalnya melalui praktik pengelolaan sampah, daur ulang, atau pemanfaatan barang bekas memiliki pengaruh jangka panjang terhadap pembentukan perilaku berkelanjutan pada peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan *booklet ecobrick* pada tema ini tidak

hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana penguatan nilai, pembiasaan positif, dan implementasi prinsip keberlanjutan dalam kegiatan kokurikuler.

Menurut (Tamrin et al., 2011) proses pengembangan *booklet* dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Berikut adalah langkah-langkah dalam pengembangan *booklet*:

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam perancangan *booklet*. Dalam tahap ini dilakukan analisis kurikulum, analisis kurikulum mencakup analisis isi atau konten dan analisis capaian tujuan pembelajaran.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan melalui dua bagian, yaitu desain produk *booklet* dan desain instrumen penelitian. Desain produk *booklet* mencakup perancangan format atau layout *booklet* yang meliputi penentuan ukuran *booklet*, pemilihan warna, jenis dan ukuran font, desain sampul, serta struktur isi *booklet*. Ukuran *booklet* yang digunakan adalah ukuran standar A5. *Booklet* didesain menggunakan aplikasi Canva dan dicetak menggunakan kertas HVS.

Struktur isi *booklet* merujuk pada karakteristik umum *booklet* yang terdiri dari sampul, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, isi materi beserta gambar, glosarium, dan daftar pustaka. Setelah desain *booklet* selesai, tahap selanjutnya adalah merancang instrumen penelitian berupa lembar validasi *booklet*.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, *booklet* yang telah dirancang dikembangkan lebih lanjut dan dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator ahli.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahapan implementasi dalam penelitian ini dilaksanakan melalui uji coba terhadap *booklet*. Uji coba dilakukan pada sejumlah peserta didik untuk mengetahui tanggapan awal mengenai kepraktisan dan kemudahan penggunaan *booklet* dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh masukan secara langsung dari pengguna, sehingga dapat diketahui sejauh mana *booklet* dapat digunakan sebagai sumber belajar pendukung.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilaksanakan setelah uji coba selesai dilakukan. Evaluasi mencakup dua bentuk penilaian, yaitu validasi ahli dan penilaian respon pengguna. Hasil dari

tahap evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar *booklet* menjadi lebih layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Shalini syafina, 2024) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ecobrick* Berbasis *Outdoor* pada Materi Gotong Royong” bertujuan mengembangkan media pembelajaran *ecobrick* yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui kegiatan pembelajaran outdoor. Penelitian tersebut menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dan menghasilkan produk berupa media *ecobrick* yang digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan *ecobrick* sebagai media pembelajaran serta penerapan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Adapun perbedaannya, peneliti pertama mengembangkan media *ecobrick* berbasis aktivitas *outdoor* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian ini mengembangkan *booklet ecobrick* sebagai media pendukung kegiatan kokurikuler pada tema gaya hidup berkelanjutan di Madrasah Ibtidaiyah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Erisanti, 2018) berjudul “Pengembangan *Booklet* Berbasis Entrepreneurship sebagai Bahan Ajar Daur Ulang Limbah di SMA” bertujuan mengembangkan *booklet* sebagai bahan ajar pada materi daur ulang limbah dengan menekankan penanaman jiwa entrepreneurship pada peserta didik SMA. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini karena sama-sama mengembangkan media cetak berupa *booklet* yang berkaitan dengan pengelolaan atau daur ulang limbah. Adapun perbedaannya, peneliti kedua berfokus pada pengembangan *booklet* berbasis *entrepreneurship* untuk pembelajaran intrakurikuler di tingkat SMA, sedangkan penelitian ini mengembangkan *booklet ecobrick* sebagai media pendukung kegiatan kokurikuler pada tema gaya hidup berkelanjutan di Madrasah Ibtidaiyah.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Suhro, 2024) penelitian “Pengembangan Modul Pembelajaran *Ecobrick Eco Design* terhadap Pengembangan Diri Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung” mengembangkan modul pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran intrakurikuler pada materi pencemaran lingkungan untuk peserta didik kelas VII MTs, dengan fokus pada pengembangan diri peserta didik.

Sementara itu, penelitian ini mengembangkan *booklet ecobrick* sebagai media pendukung kegiatan kokurikuler pada tema gaya hidup berkelanjutan yang ditujukan untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah, dengan penekanan pada praktik *ecobrick* dan kepedulian lingkungan.

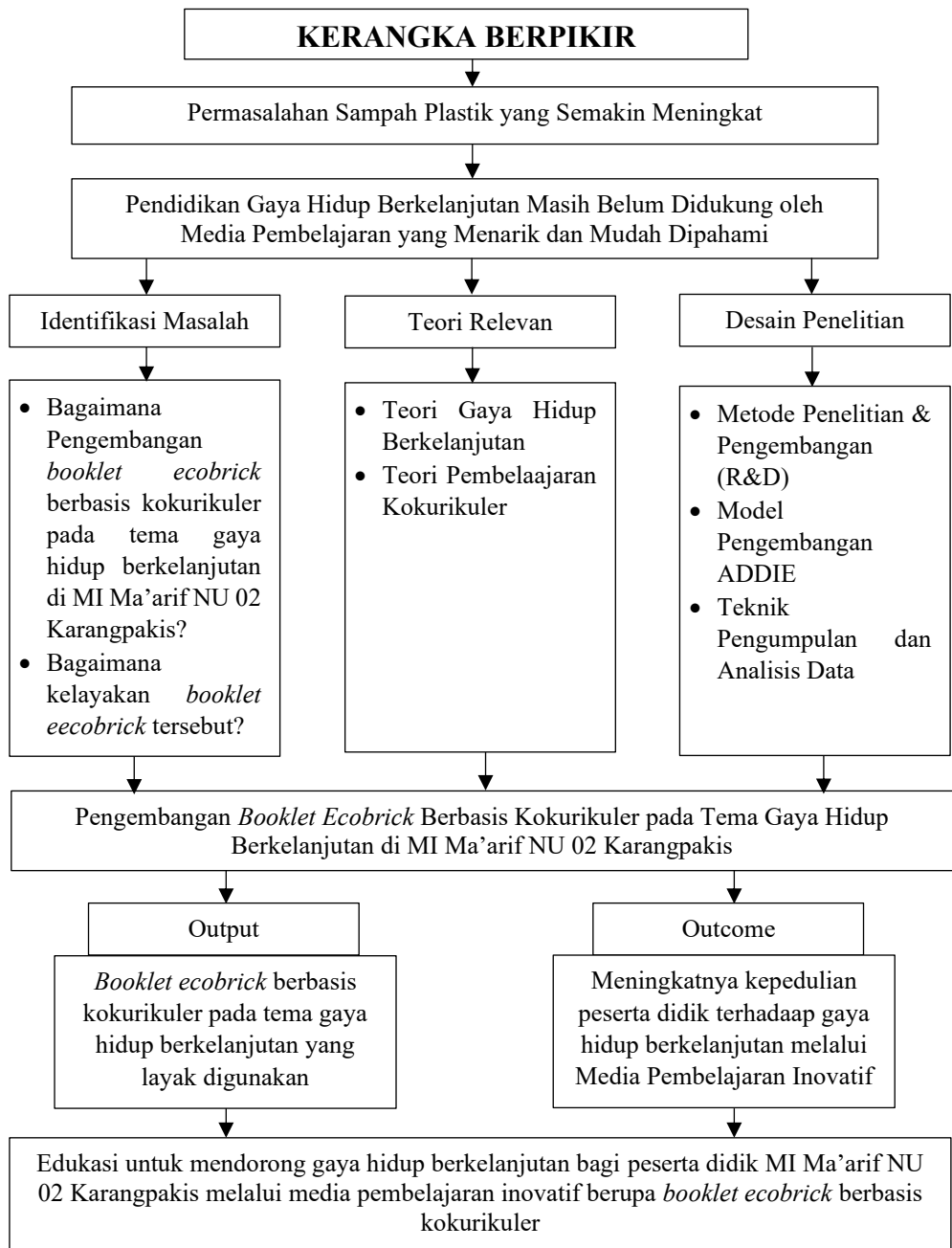
Berdasarkan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *booklet* di Madrasah Ibtidaiyah masih terbatas pada kegiatan kokurikuler secara umum dan belum secara khusus membahas tema gaya hidup berkelanjutan. Belum ada pula *booklet* yang memuat materi *ecobrick* sebagai bentuk tindakan nyata peserta didik dalam menjaga lingkungan. Karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekurangan tersebut dengan mengembangkan *booklet ecobrick* yang lebih kontekstual, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik MI pada kegiatan kokurikuler tema gaya hidup berkelanjutan.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilaksanakan karena terdapat sejumlah permasalahan yang muncul pada peserta didik selama mengikuti pembelajaran dalam kegiatan kokurikuler. Peserta didik tampak kesulitan memahami materi yang disampaikan guru, terutama pada tema gaya hidup berkelanjutan yang cenderung abstrak. Pada tahap usia sekolah dasar, peserta didik lebih mudah memahami konsep yang konkret dan kontekstual, sehingga diperlukan media

pembelajaran yang dapat membantu memvisualisasikan materi dengan lebih jelas. Hasil wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru masih sangat terbatas sehingga proses pembelajaran belum optimal dalam mendukung pemahaman peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan media booklet ecobrick yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Alur pemikiran penelitian ini digambarkan dalam kerangka berpikir yang menunjukkan hubungan antara permasalahan, teori yang relevan, dan proses pengembangan media. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana proses pengembangan *booklet ecobrick* berbasis kokurikuler menggunakan model ADDIE di MI Ma'arif NU 02 Karangpakis?
2. Bagaimana kelayakan *booklet ecobrick* berdasarkan respon guru dan peserta didik di MI Ma'arif NU 02 Karangpakis?