

Peningkatan Kepedulian Lingkungan Melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan dengan Media Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar

Nathania Janani Haryanto, Kartika Chrysti Suryandari, Ratna Hidayah

Universitas Sebelas Maret, Indonesia
nathania.jh@student.uns.ac.id

Article History

accepted 30/10/2024

approved 30/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

Education in Indonesia is expected not only to develop students' intellectual abilities, but also to foster the development of skills and character, especially in terms of environmental awareness. The research was conducted to describe the application of environment-based learning with online game media, increase students' environmental awareness, and describe students' responses to the application of environment-based learning with online game media. The research was conducted using the class action method, with the subjects of third grade students of SD Negeri 2 Jatisari and third grade teachers. The data used in the research are qualitative and quantitative data. Data collection techniques through non-tests with observation, questionnaires, and interviews. Data analysis was carried out in three steps, namely data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of the study indicate that the application of environment-based learning with online game media is able to increase the environmental awareness of third grade students of SD Negeri 2 Jatisari, so that the application of environment-based learning with online game media can be applied in teaching and learning activities.

Keywords: *environment-based learning, online game, environmental awareness*

Abstrak

Pendidikan di Indonesia diharapkan tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual siswa, namun juga dibina dalam hal pengembangan keterampilan dan karakter, terutama dalam hal kepedulian lingkungan. Penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran berbasis lingkungan dengan media *game online*, meningkatkan kepedulian lingkungan peserta didik, dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap penerapan pembelajaran berbasis lingkungan dengan media *game online*. Penelitian dilaksanakan menggunakan metode tindakan kelas, dengan subjek peserta didik kelas III SD Negeri 2 Jatisari dan guru kelas III. Data yang digunakan dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data melalui non tes dengan observasi, angket, dan wawancara. Analisis data dilakukan dalam tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis lingkungan dengan media *game online* mampu meningkatkan kepedulian lingkungan peserta didik kelas III SD Negeri 2 Jatisari, sehingga penerapan pembelajaran berbasis lingkungan dengan media *game online* dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata kunci: *pembelajaran berbasis lingkungan, game online, kepedulian lingkungan*



PENDAHULUAN

Menjaga lingkungan menjadi hal yang penting untuk dilakukan agar tidak terjadi kerusakan lingkungan. Kerusakan lingkungan tidak akan terjadi apabila manusia memiliki kepedulian lingkungan. Terdapat beberapa indikator kepedulian lingkungan yang menunjukkan kegiatan menjaga lingkungan yaitu, 1) merawat lingkungan agar tetap lestari, 2) mengurangi penggunaan barang berbahan dasar plastik, 3) memisahkan sampah sesuai dengan klasifikasi, 4) mengurangi emisi karbon, dan 5) melakukan penghematan energi (Dewi Irfianti, 2016). Kepedulian lingkungan diperlukan karena kerusakan lingkungan menjadi masalah besar yang harus dihadapi seluruh umat manusia di bumi, secara lebih dekat dapat kita lihat banyaknya kerusakan lingkungan disekitar kita. Sekolah idealnya dapat menjadi lembaga yang dapat mengembangkan karakter siswa, salah satu karakter yang harus ditanamkan adalah sikap peduli lingkungan (Siti & Rochimah, 2018).

Masyarakat pada masa sekarang ini masih memiliki kesadaran rendah terhadap lingkungan sekitar. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya limbah rumah tangga yang tidak dibuang pada tempat seharusnya (Islamiyah et al., 2022). Sampah sampai sekarang masih menjadi masalah bagi Indonesia walau seharusnya kebersihan lingkungan merupakan tanggung jawab seluruh lapisan masyarakat dari berbagai usia, sampah membawa banyak dampak negatif terhadap lingkungan dan juga kesehatan masyarakat (Apriyani et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD, siswa masih kurang peduli dengan lingkungan. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang membuang sampah sembarangan, masih merasa enggan untuk memungut sampah yang berserakan di halaman sekolah dan kelas, belum sadar untuk berpartisipasi aktif dalam kerja bakti dan siswa masih memilih untuk jajan dengan wadah plastik dibandingkan membawa kotak bekal dari rumah. Hasil dari observasi yang dilakukan peneliti juga menemukan beberapa bagian sekolah yang kebersihannya kurang terjaga dan sekolah belum menyediakan tempat sampah yang berlabel sesuai jenis klasifikasi sampah sehingga siswa belum terbiasa memilah sampah.

Masyarakat yang memiliki tingkat kepedulian lingkungan rendah masih menjadi masalah, banyak pula gagasan tentang solusi penanggulangan ketidaksadaran masyarakat terhadap lingkungan. Beberapa solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap lingkungan adalah 1) terobosan program pemberdayaan lingkungan dari pemerintah, 2) sosialisasi tentang kepedulian lingkungan, dan 3) penerapan terobosan yang dibuat. Dengan dilakukan hal tersebut diharapkan masyarakat dapat memahami urgensi menjaga lingkungan (Farihin et al., 2022). Penanaman sikap dan karakter peduli lingkungan di sekolah dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kepedulian lingkungan karena penanaman sikap dan karakter sangat penting untuk gaya hidup berkelanjutan siswa.

Pembentukan karakter siswa dapat dilakukan dengan menanamkan fondasi peduli lingkungan di sekolah dengan guru sebagai *role model* yang dapat diteladani siswa. Pembelajaran juga dapat memanfaatkan lingkungan agar anak mendapatkan pengalaman belajar yang realistik yaitu anak dapat terjun langsung ke lapangan. Pembelajaran berbasis lingkungan dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap lingkungan. Pada pembelajaran berbasis lingkungan guru dapat memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai objek pengamatan (Ismail, 2021). Solusi lain yang dapat dilakukan adalah penerapan program bank sampah yang dapat menjadi sarana pendidikan non-formal dalam hal penanaman kecakapan hidup pada masyarakat. Selain itu, bank sampah dapat menjadi jawaban pemerintah untuk memberdayakan masyarakat. Kegiatan bank sampah mencakup kegiatan 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle) (Rahmadani, 2020).

Solusi yang dapat dipilih dalam menangani ketidakpedulian terhadap lingkungan di sekolah adalah dengan melakukan pembelajaran yang berbasis lingkungan. Pembelajaran berbasis lingkungan merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang menerapkan kegiatan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Karena peserta didik SD Negeri 2 Jatisari dapat ditanamkan sikap dan karakter menyayangi lingkungan. Selain itu, pembelajaran berbasis lingkungan dapat membuat anak merasakan pengalaman belajar baru yang menyenangkan. Seperti yang dikatakan oleh Septiani (2020) pembelajaran berbasis lingkungan menjadi salah satu upaya terbaik untuk menanamkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan. Terlebih jika pembelajaran tersebut dipadukan dengan media game online edukatif sebagai bahan evaluasi kegiatan anak belajar dengan lingkungan. Menurut Yulianti dan Ekohariadi (2020) game edukasi adalah salah satu contoh pemanfaatan media pembelajaran, permainan edukasi bertujuan agar pesertadidik mendapatkan ilmu, permainan edukasi menggabungkan dua aspek yaitu bermain dan belajar serta permainan edukasi diharapkan mampu mengembangkanminat belajar peserta didik selama proses belajar mengajar.

Game online sendiri merupakan permainan yang memanfaatkan internet dan perangkat elektronik untuk menjalankan sistem operasi (Mariana, 2020). Pada pembelajaran masa kini *game* online dikembangkan menjadi media pembelajaran yang biasa disebut sebagai *game* edukasi. Menurut Soeheri (2016) *game* online memiliki sisi positif untuk mendidik anak terutama pada pembelajaran yang berbasis lingkungan. *Game* edukasi adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk merangsang motorik anak dengan tujuan meningkatkan daya pikir berupa kemampuan anak untuk berkonsentrasi dan melakukan *problem solving* (Widyastuti & Sari Puspita, 2020). Dalam menerapkan *game* edukasi peneliti memilih *wordwall* sebagai permainan yang akan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. *Wordwall* menurut Sari dan Yarza (2021) *wordwall* merupakan aplikasi yang dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan juga *wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai alat penilaian yang menarik bagi peserta didik.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan penerapan pembelajaran berbasis lingkungan dengan media *game* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan kepedulian lingkungan siswa kelas III SD Negeri 2 Jatisari tahun ajaran 2023/2024; (2) Meningkatkan kepedulian lingkungan berdasarkan pembelajaran IPA berbasis lingkungan dengan media *game* online pada siswa kelas III SD Negeri 2 Jatisari tahun ajaran 2023/2024; (3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis lingkungan dengan media *game* online untuk meningkatkan kepedulian lingkungan siswa kelas III SD Negeri 2 Jatisari tahun ajaran 2023/2024.

METODE

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dirancang dengan proses pelaksanaan kolaboratif. Kolaborasi menurut Gray dalam Raharja et al. (2020) kolaborasi merupakan sebuah kelompok yang terdiri dari orang yang memiliki kepentingan sama akan melakukan interaksi sehingga menghasilkan keputusan ataupun tindakan yang sama. Peneliti berperan sebagai perancang tindakan kelas dan guru kelas III SD Negeri 2 Jatisari berperan sebagai pelaksana tindakan kelas yang telah dirancang bersama dengan peneliti. Penelitian dilakukan pada bulan Januari-Februari 2024 dengan subjek yang dipilih yaitu siswa kelas III SD Negeri 2 Jatisari Kebumen tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa 28 orang peserta didik.

Data merupakan kumpulan atau catatan dari fakta (Rusmawan, 2019). Dalam penelitian ini terdapat jenis data kualitatif. Data kualitatif merupakan data atau informasi yang memuat tentang pelaksanaan pembelajaran menerapkan sumber belajar lingkungan yang dipadukan dengan media belajar *game* online yang dilaksanakan oleh

guru dan siswa kelas III sehingga dapat meningkatkan kesadaran siswa dalam menjaga lingkungan. Aspek Kepedulian lingkungan sesuai dengan pernyataan Sya'ban (2016, hal. 85) yang mengutip temuan Dirjen Dikti yang dipilih peneliti untuk meningkatkan kepedulian lingkungan peserta didik adalah 1) pembiasaan memelihara kebersihan dan kelestarian lingkungan sekolah, 2) melakukan pembiasaan memisahkan jenis sampah organik dan anorganik, 3) menjaga dan memelihara kebersihan dan keindahan sekolah, dan 4) menjaga kesehatan, kebersihan dan kerapian diri. Teknik pengumpulan data melalui non tes dengan observasi, angket, dan wawancara. Analisis data menurut Huberman dan Wiles dalam Alifansyah (2021) dilakukan dalam tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan pembelajaran berbasis lingkungan dengan media *game online* dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu peserta didik diajak untuk melakukan pembiasaan merawat lingkungan dengan memungut sampah dan merawat tanaman. Lalu, peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan langkah sebagai berikut (1) peserta didik diberikan angket awal tentang kepedulian lingkungan, (2) peserta didik diberikan informasi atau materi bertemakan jenis cuaca, (3) peserta didik disajikan masalah nyata bencana alam yang disebabkan oleh cuaca ekstrem, (4) peserta didik melakukan observasi terhadap cuaca di lingkungan sekitar, (5) peserta didik membuat karya berupa mading, (6) peserta didik menyajikan hasil karya dengan melakukan presentasi, (7) peserta didik diberikan angket akhir tentang kepedulian lingkungan dan (8) peserta didik diberikan evaluasi menggunakan media *game online*. Penerapan pembelajaran dilakukan selama tiga siklus dengan skor indikator ketercapaian minimal 75%. Data perbandingan hasil observasi guru dalam melakukan tindakan pada siklus I, II, dan III disajikan dalam tabel 1, sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Rata-rata Skor Observasi Guru Menerapkan Pembelajaran Berbasis Lingkungan dengan Media Game Online

No.	Langkah Pembelajaran	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Pemberian angket awal tentang lingkungan	81,25%	75%	100%
2.	Pemberian informasi atau materi terkait lingkungan	87,5%	87,5%	100%
3.	Penyajian masalah nyata	100%	100%	75%
4.	Pelaksanaan observasi terhadap lingkungan	81,25%	87,5%	100%
5.	Pembuatan karya yang berhubungan dengan materi dan masalah nyata	66,67%	75%	83,3%
6.	Menyajikan hasil karya	68,75%	68,75%	81,25%
7.	Pemberian angket akhir tentang lingkungan	87,5%	75%	100%
8.	Evaluasi menggunakan game online	58,3%	91,67%	83,3%

Berdasarkan data yang tersaji dalam tabel 1 pada saat pelaksanaan tahap awal di lapangan guru masih mendapatkan point rendah dalam beberapa langkah seperti pelaksanaan observasi lingkungan, penyajian karya peserta didik, dan juga dalam menggunakan *wordwall*. Saat menggunakan *wordwall* guru masih belum terbiasa dalam mengondisikan peserta didik yang sangat bersemangat sembari menjadi operator dalam melaksanakan permainan. Saat peserta didik melaksanakan presentasi guru kurang memeriksa isi konten bertema cuaca yang dituliskan peserta didik. Guru juga sedikit

bingung dalam menjelaskan proses pengisian angket awal, tetapi pada pemberian angket akhir guru sudah memahami isi dari indikator angket tersebut.

Dalam menerapkan pembelajaran berbasis lingkungan, guru masih belum terbiasa untuk membimbing peserta didik melakukan observasi lingkungan, sehingga tidak jarang peserta didik terlihat kurang kontrol dari guru dalam melakukan observasi. Kelemahan tindakan observasi yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran adalah beberapa ilmuwan kualitatif menganggap observasi hanyalah kegiatan mengumpulkan data visual, sehingga dianggap kurang bermanfaat (Hasanah, 2016).

Pada setiap siklus performa guru tidak selalu sama, sehingga kekurangan yang terdapat juga berbeda seperti pada siklus 2 guru kurang dalam membimbing peserta didik membuat karya. Namun, sedari awal siklus guru sudah menguasai cara pemberian informasi tentang lingkungan dan penyajian masalah, hal tersebut dikarenakan sudah menjadi kegiatan yang selalu dilakukan dalam pembelajaran. Siklus tiga guru mulai dapat beradaptasi dengan pembelajaran yang diterapkan, namun belum maksimal secara keseluruhan. Guru dalam siklus tiga sudah tidak ada performa cukup (skor 2) karena banyak peningkatan yang terlihat. Terutama dalam menerapkan *game online wordwall*.

Pelaksanaan tindakan oleh guru tidak selalu berjalan lancar seperti yang diharapkan, karena guru membutuhkan pembiasaan dalam menerapkan suatu pembelajaran yang dianggap masih asing untuk dirinya. Dalam pelaksanaan tindakan guru mengalami peningkatan dari tiap siklus yang dilaksanakan, nilai yang diolah dari hasil observasi guru menerapkan pembelajaran menunjukkan angka yang semakin besar atau dapat dikatakan guru mengalami perkembangan dengan nilai rata-rata hasil siklus 1 78,9%, pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 82,55%, dan pada akhir siklus 3 hasil observasi guru dalam menerapkan pembelajaran meningkat dengan memuaskan diangka 90,36%. Angka tersebut membuktikan bahwa pembelajaran yang diterapkan dapat diterima dan diterapkan oleh guru tanpa suatu kesulitan yang berarti.

Peningkatan yang terjadi pada hasil observasi guru dalam menerapkan pembelajaran seharusnya membawa dampak baik terhadap peningkatan kepedulian lingkungan peserta didik. Kepedulian lingkungan dapat dihasilkan melalui hasil dari pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa dalam mengatasi masalah-masalah yang berada lingkungan melalui pembelajaran berbasis lingkungan, pembelajaran berbasis lingkungan sudah banyak dilakukan di negara lain dan menjadi landasan strategi belajar oleh UNESCO dan OECD (Perkasa, *et al.* 2018). Sehingga pembelajaran berbasis lingkungan sudah sepantasnya dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran. Gambar 1 merupakan contoh kegiatan pengamatan lingkungan, kegiatan ini merupakan pembelajaran yang secara tidak langsung memberikan pengetahuan lingkungan kepada peserta didik.



Gambar 1. Kegiatan Pengamatan Lingkungan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Fokus utama dalam penelitian ini adalah mengetahui apabila pembelajaran dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kepedulian lingkungan peserta didik.

Sehingga melalui tindakan yang dilakukan peserta didik mengalami peningkatan dalam kepedulian lingkungan. Penelitian yang dilaksanakan dengan 4 aspek kepedulian lingkungan untuk ditingkatkan yaitu (1) pembiasaan memelihara kebersihan dan kelestarian lingkungan sekolah, (2) melakukan pembiasaan memisahkan jenis sampah organik dan anorganik, (3) menjaga dan memelihara kebersihan dan keindahan sekolah, (4) Menjaga kesehatan, kebersihan dan kerapihan diri. Penelitian dilakukan dengan mengisikan lembar angket penilaian antar teman dan lembar observasi yang diisikan oleh peneliti. Hasil skor rata-rata angket yang didapatkan, sebagai berikut.

Tabel 2. Persentase Rata-rata Skor Angket Kepedulian Lingkungan Peserta Didik

Aspek	Angket Awal	Angket Akhir
Pembiasaan memelihara kebersihan dan kelestarian lingkungan sekolah	75%	79,91%
Melakukan pembiasaan memisahkan jenis sampah	62,05%	76,34%
Menjaga dan memelihara kebersihan dan keindahan sekolah.	68,15%	73,81%
Menjaga kesehatan, kebersihan, dan kerapihan diri	77,67%	78,87%

Dari data yang tersaji pada tabel 2 dapat dilihat bahwa semua aspek mengalami peningkatan, terutama pada aspek melakukan pembiasaan memisahkan jenis sampah. Peserta didik yang sebelumnya belum membuang sampah sesuai kategori mulai memilah sampah. Hal ini, juga berdampak baik dengan aksi yang dilakukan peserta didik menjadi mengenal jenis-jenis sampah dengan baik, dan peserta didik memahami sampah yang dapat dimanfaatkan kembali melalui proses daur ulang. Jika kebiasaan ini terus berlanjut pihak sekolah dapat menjalankan program bank sampah agar peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam menerapkan kebiasaan memilah sampah. Gambar 2 merupakan contoh kegiatan peserta didik dalam memilah sampah.



Gambar 2. Membuang Sampah Sesuai Klasifikasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Aspek menjaga kesehatan, kebersihan dan kerapihan diri perlu peningkatan lebih lanjut agar peserta didik terbiasa untuk berpenampilan rapih dan selalu menjaga kebersihan diri, seperti mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan kerja bakti memungut sampah.

Selain itu, peserta didik juga telah menjaga dan memelihara kebersihan dan keindahan sekolah yang mencerminkan kepedulian terhadap lingkungan. Menurut Ismail (2021) kepedulian lingkungan peserta didik dapat terbentuk melalui proses menjaga lingkungan sekolah, kebiasaan tersebut akan melekat pada peserta didik untuk menjaga lingkungan sekitarnya. Pendapat lain dari Wibowo (2012) mengatakan bahwa

pembiasaan memelihara kebersihan dan kelestarian lingkungan sekolah merupakan salah satu indikator ketercapaian nilai-nilai peduli lingkungan.

Selain menggunakan angket, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mengumpulkan data. Hasil observasi disajikan dalam tabel 3 sebagai berikut. Lembar observasi diisi oleh observer yang berisikan 10 indikator kepedulian lingkungan yang telah dipersiapkan oleh peneliti.

Tabel 3. Persentase Perbandingan Skor Observasi Kepedulian Lingkungan Peserta Didik

No.	Kepedulian Lingkungan Peserta Didik Terhadap Penerapan Pembelajaran Berbasis Lingkungan dengan Media Game Online	Peserta Didik		
		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1.	Peserta didik membuang sampah pada tempat sampah	67,85%	75%	89,29%
2.	Peserta didik memungut sampah yang berserakan tanpa diberi perintah	50%	60,71%	75%
3.	Peserta didik membuang sampah sesuai dengan kategori sampah	17,85%	32,14%	53,57%
4.	Peserta didik dapat membedakan sampah sesuai kategori	17,85%	32,14%	67,85%
5.	Peserta didik pernah mencoba menanam pohon	57,14%	64,29%	85,71%
6.	Peserta didik pernah merawat tanaman hidup yang telah ditanam	46,43%	53,57%	71,43%
7.	Peserta didik mampu merawat tanaman secara mandiri dengan bimbingan orang tua	32,14%	39,29%	67,85%
8.	Peserta didik mencuci tangan setelah membuang sampah dan melakukan kegiatan bersih-bersih	75%	82,14%	89,29%
9.	Peserta didik mencuci tangan setelah merawat tanaman	64,29%	75%	85,71%
10.	Peserta didik mampu untuk menjaga kebersihan diri selama mengikuti kegiatan belajar mengajar	75%	85,71%	92,86%
Rata-rata		50,35%	60%	77,86%

Pada tabel 3 dapat dilihat peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan dengan media *game online* membawa hasil yang baik dalam meningkatkan kepedulian lingkungan peserta didik. Rasa kepedulian lingkungan mulai berkembang dalam diri peserta didik. Namun, jika penerapan pembelajaran lebih sering dilakukan hasil yang didapat pun dapat lebih maksimal. Peserta didik sedikit demi sedikit mulai memahami klasifikasi jenis sampah, dan menerapkan membuang sampah sesuai jenis.

Hasil positif dari tindakan berupa kemampuan peserta didik dalam memisahkan jenis sampah dapat memengaruhi terciptanya kebersihan lingkungan, sehingga lingkungan lebih terbebas dari sampah yang berserakan (Rachmadi, 2019). Seiring berjalannya waktu peserta didik mulai memenuhi indikator kepedulian lingkungan, yaitu 1.) Merawat lingkungan, 2.) Mengurangi penggunaan plastik, 3.) Memisahkan sampah sesuai kategori, 4.) Mengurangi emisi karbon, dan 5.) Menghemat energi (Irfianti, et al, 2016).

Peserta didik juga telah melakukan kegiatan menjaga lingkungan sekolah dengan memungut sampah bersama-sama seperti pada gambar 3. Peserta didik melakukan hal tersebut sejalan dengan Arifudin, 2017 yang berpendapat bahwa lingkungan sekolah yang tidak terjaga kebersihannya dapat mengganggu kegiatan belajar mengajar karena lingkungan yang tidak nyaman dan juga lingkungan sekolah yang kotor menjadi sarang penyakit yang bisa membawa bibit penyakit bagi warga sekolah, kebersihan lingkungan sekolah harusnya mendapat perhatian lebih dari warga sekolah untuk menjaga kenyamanan proses belajar mengajar dan segala kegiatan yang dilakukan di sekolah.



Gambar 3. Bentuk kepedulian lingkungan peserta didik dengan memungut sampah

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah melaksanakan proses pembelajaran peserta didik mengisi lembar angket respon peserta didik terhadap pembelajaran, tujuan dilakukan pengisian angket adalah untuk mengetahui perasaan peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran berbasis lingkungan dengan media *game online* dan data yang didapatkan diolah kedalam tabel, sebagai berikut.

Tabel 4. Persentase Skor Angket Respon Peserta Didik Terhadap Pembelajaran

No.	Indikator	Persentase
1.	Saya tidak merasa terpaksa dalam menjalani kegiatan pembelajaran	86,6
2.	Saya merasa senang saat menjalani kegiatan pembelajaran	91,07
3.	Saya bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	78,57
4.	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif	80,36
5.	Saya menolong teman dalam kegiatan pembelajaran	74,11
6.	Saya bertanggung jawab dalam membuat karya	90,17
7.	Saya percaya diri saat menyajikan hasil karya	92,86
8.	Saya disiplin dalam memanfaatkan waktu di setiap kegiatan pembelajaran	76,79
9.	Saya merasa senang dalam mengerjakan kuis menggunakan wordwall	78,57
10.	Saya ingin mengerjakan kuis menggunakan wordwall disetiap pembelajaran	76,79

Respon peserta didik yang diuraikan pada tabel 4 menunjukkan dalam pelaksanaan pembelajaran memperoleh hasil yang memuaskan dengan nilai rata-rata 82,59%. Respon sendiri memiliki arti berupa tindakan yang diarahkan kepada individu lain dan memiliki makna subjektif (Muhsam, *et al.* 2021). Respon peserta didik tersebut berarti menunjukkan kepuasan yang diarahkan kepada guru yang menyajikan pembelajaran, dan peserta didik juga menunjukkan kepuasan terhadap pembelajaran yang berlangsung dan tersaji selama proses pembelajaran berlangsung.

Dapat dilihat dari respon peserta didik yang merasa senang saat diajak guru bermain dengan media *wordwall*. Peserta didik sebanyak 78,57% menyukai pembelajaran dengan menggunakan *wordwall*, dan sebanyak 76,79% menyatakan ingin melakukan pembelajaran selanjutnya dengan media *wordwall*. *Wordwall* juga menjadi media yang diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran karena dalam mengaplikasikan *wordwall* memiliki banyak jenis permainan sehingga guru memiliki variasi dalam mengemas penyajian pembelajaran, *wordwall* juga menawarkan pembelajaran yang interaktif, mudah, dan murah untuk diaplikasikan (Pradani, 2022).

Peserta didik juga memberikan respon tertinggi sebesar 92,86% terhadap kepercayaan diri saat menyajikan hasil karya di depan kelas. Kepercayaan diri peserta didik dapat timbul dalam pembelajaran karena peserta didik tersebut merasakan kenyamanan sehingga peserta didik dapat lebih terbuka dalam proses pembelajaran (Anggraini, 2023). Namun hal ini berbanding terbalik dengan tolong menolong antar peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran yang rendah dengan nilai persentase 74,11%. Tolong menolong seharusnya menjadi sikap social yang dimiliki peserta didik, karena sebagai manusia sosial peserta didik harus saling menolong. Rendahnya tolong menolong dapat dikaitkan dengan rendahnya sikap sosial peserta didik (Khotimah, 2022). Gambar 4 menunjukkan keadaan peserta didik saat mengisi lembar angket respon siswa terhadap pembelajaran.



Gambar 4. Pengisian angket respon peserta didik

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

SIMPULAN

Penerapan pembelajaran berbasis lingkungan dengan media *game online* untuk meningkatkan kepedulian lingkungan peserta didik dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) peserta didik diberikan angket awal tentang kepedulian lingkungan, (2) peserta didik diberikan informasi atau materi terkait lingkungan, (3) peserta didik disajikan masalah nyata, (4) peserta didik melakukan observasi terhadap lingkungan sekitar, (5) peserta didik membuat karya yang berhubungan dengan materi dan masalah nyata lingkungan, (6) peserta didik menyajikan hasil karya yang telah dibuat, (7) peserta didik diberikan angket akhir tentang kepedulian lingkungan dan (8) peserta didik diberikan evaluasi menggunakan media *game online*. Kepedulian lingkungan peserta didik berhasil ditingkatkan melalui penerapan pembelajaran berbasis lingkungan dengan media *game online wordwall*, hal ini dapat terlihat dari persentase hasil pengolahan data yang meningkat. Pada pengisian angket awal tindakan didapatkan nilai sebesar 71,16% dan pada angket akhir tindakan peserta didik didapatkan nilai rata-rata sebesar 77,05%. Menerapkan pembelajaran berbasis lingkungan dengan media *game online* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, karena dapat menumbuhkan sikap kepedulian lingkungan pada diri peserta didik. Hal ini juga menjadi dampak positif bagi sekolah karena peserta didik lebih sadar

untuk menjaga lingkungan dan dapat memisahkan sampah sesuai dengan klasifikasi, sehingga sampah dapat didaur ulang kembali. Penerapan pembelajaran berbasis lingkungan dengan media *game online* dapat membawa dampak positif untuk sekolah dan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, M. (2021). Pengaruh Kompensasi dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan di Rumah Sakit Umum Jampangkulon. *MANEGGIO: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 4(1), 145-155. <https://doi.org/10.30596/maneggio.v4i1.6774>
- Anggraini, I., Darmawanti, I. (2023). Gambaran Kepercayaan Diri Pada Siswa Yang Mengalami Hambatan Presentasi. *Community Development Journal Vol.4 No.2 Juni 2023, Hal. 4565-4571*
- Apriyani, A., Putri, M. M., & Wibowo, S. Y. (2020). Pemanfaatan sampah plastik menjadi ecobrick. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 1(1), 48–50. <https://doi.org/10.33292/mayadani.v1i1.11>
- Arifudin, M. (2017). The level knowledge of school cleanliness in fourth and fifth grade students at state elementary school 2 kalasan sub district sleman regency.
- Dewi Irfianti, M., Khanafiyah, S., & Astuti, B. (2016). Unnes Physics Education Journal Perkembangan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Model Experiential Learning. *UPEJ*, 5(3). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Farihin, M., Hidayah, N., Fathoni, M., Primajati, G., Rusandi, H. (2022) Kesadaran Masyarakat Akan Pentingnya Kebersihan Lingkungan. *Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Siti Khadijah Palembang Hal (Vol. 1, Issue 2)*.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial).
- Irfianti, Mustia Dewi. 2016. Perkembangan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Model *Experiential Learning*. *Unnes Physics Education Journal, Volume 5, No 3*.
- Ismail, M. J. (2021). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Menjaga Kebersihan di Sekolah. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 59-68
- Karlina, N., Rusli, B., Muhtar, E. A., & Candradewini, C. (2021). Sosialisasi Pemeliharaan Personal Hygiene Dan Proteksi Diri Di Lingkungan Perumahan Pada Era New Normal. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i1.30658>
- Khotimah, H., Anita Alfiani, D., & Pdl, M. (2022). *IJEE 3 (1) 2022: Indonesian Journal Of Elementary Education* Upaya Penanaman Nilai-Nilai Sosial Dalam Membangun Sikap Tolong Menolong Melalui Pembelajaran IPS Siswa Kelas VI di MI Salafiyah Kota Cirebon. In *IJEE (Vol. 3)*. <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ijee/>
- Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*
- Muhsam, J. (2021). Hubungan Antara Respon Siswa Dalam Pembelajaran Atas Motivasi Belajar Kelas IV Sekolah Dasar. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.2.263-272.2021>
- Pradani, T. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter; Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Rachmadi, D. (2019). Peningkatan Perilaku Peserta Didik Dalam Mengelola Sampah Sekolah Melalui Turnamen Tim SMAN 1 Karangrayung. *Jurnal Profesi Keguruan*. <https://journal.unnes.ac.id/journals/jpk>
- Raharja, S. J., Arifianti, R., & -, R. (2020). Model Kolaborasi Dalam Pengembangan Industri Keramik Di Purwakarta Indonesia. *AdBispreneur*, 5(1), 31. <https://doi.org/10.24198/adbispreneur.v5i1.26391>

- Rahmadani, F. A. (2020). Upaya Menumbuhkan Kesadaran Masyarakat Dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan Melalui Pengelolaan Bank Sampah. *JURNAL COMM-EDU* 3(3), 2615–1480.
- Rusmawan, U. (2019). Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman. *Jakarta : PT Elex Media Komputindo*
- Sari, P. M. & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SD IT Al-Kahfi. SELAPARANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 1–5. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Siti, O. :, & Rochimah, N. (2018). Peningkatan Sikap Peduli Lingkungan Menggunakan Media Pop Up Berbasis Karakter Pada Siswa Kelas Ia SD Muhammadiyah Pepe Improving 1st A Grade Students' Environmental Awareness Through Character Based Pop Up Media At Sd Muhammadiyah Pepe. *In Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi (Vol. 26)*.
- Soeheri. (2016). DGBL – ID (Digital Game Based Learning) Sebagai Arsitektur Perancangan Game Edukasi. *Eksplora Informatika. Volume 6 Nomor 1*.
- Sya'ban, F. (2016). Kepedulian Lingkungan Dengan Pembelajaran Ipa Terintegrasi Kearifan Lokal. *QUANTUM, Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 5(2). <https://doi.org/10.20527/quantum.v5i2.1203>
- Ubabuddin (2019). Hakikat belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. *Vol. V No. 1 Januari – Juni 2019*
- Wibowo, A. (2012). Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Widyastuti, R., & Sari Puspita, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. 22(1). <https://doi.org/10.31294/p.v21i2>
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/3827>