

## Media Edutainment Berbasis Bahan 3R Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila

Zahdinny Mucharina Fadhillah, Nur Ngazizah, Arum Ratnaningsih

Universitas Muhammadiyah Purworejo  
zahdinny@gmail.com

---

### Article History

accepted 1/7/2024

approved 1/8/2024

published 21/9/2024

---

### Abstract

*The monotonous learning process does not use media or game activities. This research aims to produce a product and determine the feasibility of edutainment media based on 3R materials integrated with Pancasila student profiles in material changing forms of energy for elementary schools. The type of research carried out is Research and Development (R&D), using the ADDIE model. The ADDIE model is an abbreviation for Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The results of research and product development are edutainment media called Jelajah Sumber Energi which consists of 3 games including an adventure board, a stacking tower board, and a word formation board. Validity data from edutainment media is seen from material experts with a score of 4.00, media experts with a score of 3.90. The practicality of group trials scored 3.53, field trials scored 3.55. Teacher assessment of learning implementation using a media score of 3.83. The effectiveness of pretest and posttest data from group trials scored 0.71, field trials scored 0.62, edutainment media products based on integrated 3R materials. Pancasila Student Profile material changing forms of energy at Purworejo Private Elementary School is suitable for use in learning activities in class IV.*

**Keywords:** *Edutainment Media, 3R Materials, and Pancasila Student Profiles*

### Abstrak

Proses pembelajaran yang monoton belum menggunakan media ataupun kegiatan permainan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan mengetahui kelayakan berupa media *edutainment* berbasis bahan 3R terintegrasi profil pelajar Pancasila pada materi mengubah bentuk energi untuk sekolah dasar. Jenis penelitian yang dilakukan Research and Development (R&D), dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Hasil penelitian dan pengembangan produk berupa media *edutainment* bernama Jelajah Sumber Energi yang terdiri dari 3 permainan diantaranya papan petualangan, papan menara susun, dan papan susun kata. Data kevalidan dari media *edutainment* dilihat dari ahli materi skor 4,00, ahli media skor 3,90. Kepraktisan uji coba kelompok skor 3,53, uji coba lapangan skor 3,55. Penilaian guru keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media skor 3,83. Keefektifan data pretest dan posttest uji coba kelompok skor 0,71, uji coba lapangan skor 0,62, Produk media *edutainment* berbasis bahan 3R terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi mengubah bentuk energi di SD Swasta Purworejo layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV.

**Kata kunci:** *Media Edutainment, Bahan 3R, dan Profil Pelajar Pancasila*

---



## PENDAHULUAN

Kebijakan Kurikulum Merdeka berkaitan mata pelajaran IPA dan IPS yang disatukan tentunya memberikan tantangan tersendiri baik bagi guru maupun murid (Wijayanti, I & Ekantini, A 2023:2102). Pembelajaran IPA menjadi IPAS hal ini memiliki tujuan dalam pembelajaran diantaranya menambah dalam keterampilan inkuiri, paham dengan kebutuhan diri sendiri dan lingkungan yang nantinya akan meningkatkan pengetahuan dan konsep pembelajaran yang ada (Sugih, S. N et al., 2023: 600). Menurut (Agustina, N.S et al., 2022:9181) menyatakan bahwa adanya tujuan pembelajaran IPAS diantaranya meningkatkan rasa tertarik, berperan aktif, keterampilan inkuiri, meningkatkan pemahaman murid. Dalam proses pembelajaran IPAS guru perlu adanya media pendukung sebagai alat menjelaskan materi kepada murid, contoh media yang dapat digunakan seperti Power Point, atau teknologi lainnya (Cindika, P. A et al., 2023:53).

Ketepatan dalam pemilihan media menyebabkan pelaksanaan pembelajaran menjadi lancar dan materi mudah dipahami siswa (Bahtiar Efendi et al., 2023). Media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan (Solikhah et al., 2023). *Edutainment* adalah konsep pembelajaran yang bentuk kegiatannya menarik dan lebih menyenangkan dari pembelajaran sebelumnya karena tidak ada rasa bosan. Media *edutainment* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif, mengasikkan, pelengkap media konvensional (Sartika, D et al., 2021:2-3). Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk proses penyampaian ilmu, sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapat dengan baik (Darmawan, C. A et al., 2021:38). Media pembelajaran dapat diartikan menjadi alat yang dapat menyampaikan informasi dalam proses peningkatan pembelajaran (Ngazizah, N et al., 2022:149). Media pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah dasar dengan percampuran belajar dan bermain salah satunya media *edutainment* yang mana media ini menggunakan unsur hiburan dalam proses pembelajaran (Harini & Usman, 2019:20).

Kriteria dalam memilih media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, penggunaan yang tepat, praktis, tepat sasaran, guru dengan kreatif mampu merancang dan mengembangkan, mutu terjamin (Mulyaningtyas, R & Khasanah, U 2021:230). *Edutainment* merupakan proses pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggabungkan antara pendidikan dengan hiburan, dengan hal itu memunculkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menarik minat belajar murid untuk dapat belajar (Yanuardianto, E 2020:2). (Zuhriyah, A 2020:65) mengatakan bahwa karakteristik dari media permainan yang menyenangkan karena anak anak lebih menyukai bermain, dengan suasana yang menyenangkan, tidak membosankan, lebih tertarik untuk belajar.

Media *edutainment* ini menggunakan bahan 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) artinya dari bahan sampah yang dapat dikurangi dalam penggunaannya, digunakan kembali, dan di daur ulang. Kecepatan produksi sampah yang selalu meningkat tidak sama dengan pertumbuhan penduduk tetapi juga meningkatnya pola konsumsi masyarakat dengan sampah yang belum dikelola secara optimal (Eprianti, N et al., 2021:180). Penerapan 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) atau dapat di kenal dengan pengurangan, proses penggunaan kembali, dan proses mendaur ulang sampah yang ketiga proses tersebut langkah pengelolaan sampah yang diambil dari limbah rumah tangga (Ristya, T. O 2020). (Mellyanawaty M et al., 2021: 1782-1783) komponen sampah terdiri dari sampah organik dan anorganik, organik dapat dimanfaatkan menjadi kompos seperti sisa makanan, sayuran dan lain sebagainya, untuk anorganik seperti kertas, plastik, karet, kayu, logam, kaca, dan lain sebagainya. Ataupun dengan daur ulang dimanfaatkan lagi menjadi barang yang lebih bermanfaat. Sampah itu ada

berbagai macam dan dapat dijadikan kreasi yang bernilai tinggi seperti plastik, kardus, kaleng, dan kertas, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi sampah kardus dengan penggunaan kembali kardus yang masih layak digunakan kembali (Adhe, A et al., 2022:65). Media pembelajaran *edutainment* dilengkapi dengan profil pelajar Pancasila. Karakter profil pelajar pancasila, beriman bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis, mandiri, dapat dibentuk sejak usia dini sehingga memiliki karakter lokal dan berwawasan global (Ngazizah, N, & Laititia T, 2022: 1259).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2023 di SD swasta Purworejo telah didapatkan beberapa permasalahan, diantaranya, pertama dalam proses pembelajaran seperti sarana dan prasarana di sekolah masih terbatas seperti media pembelajaran dalam awal tahun ajaran ini masih menggunakan media di sekitar dan ada 1 media pembelajaran. Guru belum mencoba kegiatan belajar dengan media pembelajaran yang memadukan pendidikan dengan permainan, kedua dalam proses pembelajaran terutama media pembelajaran belum masih memanfaatkan lingkungan sekolah. Ketiga dalam proses pembelajaran di kelas pelaksanaan profil pelajar Pancasila masih belum sempurna. Keempat dalam pembelajaran IPA materi mengubah bentuk energi belum ada kesulitan yang signifikan dalam penyampaian namun hanya saja murid sedikit kesulitan dalam memberikan contoh energi selain yang ada dalam buku. Kelima guru belum bisa memanfaatkan bahan dari barang bekas di sekitar untuk menjadi media pembelajaran serta minimnya pengetahuan terkait pembuatan media sangat berpengaruh.

Fakta di lapangan masih banyak guru yang belum mempunyai keahlian, kemahiran, dan kecakapan dalam menyiapkan pembelajaran (Ratnaningsih et al., 2020). Maka perlu adanya media dalam proses pembelajaran supaya murid dapat lebih mudah memahami materi dan tertarik belajar. Selain itu guru dalam menggunakan media juga dapat dioptimalkan tidak hanya mengandalkan lingkungan sekolah saja karena terbatasnya media bermain ataupun peraga dalam belajar. Pembelajaran yang efektif nantinya akan membuat murid nyaman dengan apa yang diajarkan seperti dengan menyediakan pembelajaran yang dapat menarik perhatian murid seperti belajar dengan hiburan ataupun permainan. Media pembelajaran dari bahan barang bekas kardus dan botol plastik dapat mengembangkannya kreatifitas guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi murid (Ramasari, M & Purwasi, L. A 2021:58).

Tujuan dari adanya pengembangan media *edutainment* berbasis bahan 3R terintegrasi Profil Pelajar Pancasila yaitu Menghasilkan produk dan mengetahui kelayakan media *edutainment* berbasis bahan 3R terintegrasi profil pelajar Pancasila pada materi mengubah bentuk energi yang diterapkan di sekolah dasar. Media *edutainment* ini dirancang menggunakan bahan 3R yang terdiri dari plastik, kertas HVS yang tidak terpakai, Kertas Kalender, tutup botol besi. Media *edutainment* yang akan dibuat diberi nama "Jelajah Sumber Energi" di dalam media tersebut terdapat tiga permainan yang berbeda-beda diantaranya permainan papan petualangan, papan menara susun dan papan susun kata. Media pembelajaran yang memanfaatkan bahan 3R terintegrasi profil pelajar Pancasila yang diambil 3 indikator profil Pelajar Pancasila terdiri dari bergotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Media *Edutainment* Berbasis Bahan 3R Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila".

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan penelitian Research and Development (R&D). Metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan produk dengan kriteria tertentu serta menguji efektifitas produk yang dibuat. Agar dapat mendapatkan hasil produk yang diinginkan maka perlu adanya penelitian dengan analisis kebutuhan produk dan diuji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi secara meluas (Sugiyono, 2021:752)

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini merupakan media pembelajaran dengan nama Jelajah Sumber Energi dapat disingkat JSE yang dirancang dengan model ADDIE. Model ADDIE ini merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Tahapan analisis (*analysis*) meliputi analisis kebutuhan, kurikulum dan materi. Tahapan desain (*design*) perancangan desain produk, penyusunan materi soal, penyusunan aturan main, penyusunan pengemasan. Tahapan pengembangan (*development*) meliputi produk media *edutainment* JSE yang dikembangkan, membuat instrumen, dan validasi. Tahapan implementasi (*implement*) uji coba produk yang terdiri dari uji coba kelompok dan uji coba lapangan kepada murid kelas IV. Tahapan evaluasi (*evaluate*) penyempurnaan produk media. Subjek penelitian terdiri dari 13 murid. Teknik pengumpulan data wawancara, observasi, angket, dan tes. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar observasi, lembar wawancara, angket validator, angket respon murid, angket penilaian guru, dan lembar tes. Teknik analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Analisis kevalidan dilakukan agar dapat mengetahui kelayakan dari media yang telah dibuat serta mendapatkan saran dari ahli untuk memperbaiki media (Andani, T. 2021: 216). Analisis kepraktisan dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan mudah digunakan dalam pembajaran atau tidak (Ayu, R., & Dharmono, D. 2020: 74). Analisis keefektifan dilakukan untuk mengetahui apakah perangkat dikatakan efektif apabila dapat mencapai sasaran dalam pembelajaran yang ditetapkan untuk meningkatkan hasil belajar yang diharapkan (Suniasih, N. 2019: 419).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian dan pengembangan produk media *edutainment* ini menggunakan model ADDIE. Tahap pertama analisis (*analysis*) yaitu menganalisis kebutuhan, kurikulum, dan materi. Analisis kebutuhan ditemukan beberapa permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran di kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas bahwa dalam proses pembelajaran belum ada kendala secara signifikan namun harus ekstra dalam mengontrol murid. Selain itu media yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran masih terbatas, dalam proses pembelajaran jarang menggunakan media hanya saja menggunakan media alam memanfaatkan lingkungan sekitar dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan uraian kalimat yang panjang dirasa kurang cukup dipahami murid yang karakteristik aktif terutama dalam jangka panjang, murid biasanya menghafal materi tersebut agar tetap ingat. Murid juga cepat merasa bosan jika materi yang ada di buku kemudian di tulis di papan tulis dan disalin di buku, dilanjutkan dengan mengerjakan soal untuk penguatan, murid kurang mengeksplor materi yang dipelajari. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan media *edutainment* berbasis bahan 3R terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi mengubah bentuk energi. Selanjutnya analisis kurikulum dihasilkan bahwa kelas IV menggunakan kurikulum merdeka. Analisis materi dihasilkan bahwa kelas IV materi yang akan digunakan murid pada mata pelajaran IPAS bab 4 tentang mengubah bentuk energi.

Tahap desain (*design*) terdiri dari perancangan desain produk berisi storyboard media *edutainment* Jelajah Sumber Energi yang terdiri dari 3 permainan dan buku pedoman permainan, penyusunan materi soal berupa kartu soal, penyusunan aturan main dan pengemasan. Tahap pengembangan (*development*) pembuatan media *edutainment* berbasis bahan 3R terintegrasi Profil Pelajar Pancasila dengan memanfaatkan aplikasi *canva* dan *power point*. Selanjutnya membuat instrumen yang terdiri dari validasi materi, validasi media, respon murid, penilaian guru dalam keterlaksanaan pembelajaran, dan soal *pretest* dan *posttest*. Pada tahap pengembangan produk dilakukan penilaian terhadap kualitas produk yang dibuat berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media pada aspek kevalidan. Hasil penilaian ahli materi dan media pada tabel 1.

**Tabel 1. Penilaian Aspek Kevalidan Ahli Materi dan Ahli Media**

No	Pakar	Skor Akhir	Kriteria
1.	Ahli Materi Dosen	4,00	Sangat Valid
2.	Ahli Media Dosen	3,90	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap produk media *edutainment* skor akhir 4,00 kriteria “Sangat Valid dan ahli media skor akhir 3,90 kriteria “Sangat Valid”. Maka, dapat disimpulkan bahwa media *edutainment* berbasis bahan 3R terintegrasi Profil Pelajar Pancasila “Sangat Valid”. Hasil pengembangan produk media *edutainment* disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Tampilan Produk Media Edutainment**

Tahap implementasi (*implement*) penilaian terhadap aspek kepraktisan pada uji coba yaitu uji coba kelompok dan lapangan berdasarkan respon murid dan penilaian guru pada keterlaksanaan pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk media *edutainment* berdasarkan respon murid dan penilaian guru dalam keterlaksanaan pembelajaran untuk dilakukan perbaikan (Maswindah, A. Y. U 2019:5). Hasil dari penilaian pada aspek kepraktisan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rata-Rata Penilaian Aspek Kepraktisan

No	Aspek	Skor Rata-Rata	Kriteria
1.	Respon Murid pada Uji Coba Kelompok	3,53	Sangat Praktis
2.	Respon Murid pada Uji Coba Lapangan	3,55	Sangat Praktis
3.	Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok	3,83	Sangat Praktis
4.	Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran pada Uji Coba Lapangan	3,83	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok dengan murid kelas IV rata-rata 3,53 kriteria "Sangat Praktis". Uji coba lapangan terdiri dari 8 murid skor rata-rata 3,55 kriteria "Sangat Praktis". Hasil penilaian guru terhadap keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba kelompok dan lapangan skor akhir 3,83 kriteria "Sangat Praktis". Hal ini menunjukkan kelayakan dari produk media edutainment. Pada tahap implementasi (implement) juga terdapat penilaian terhadap aspek keefektifan media *edutainment* dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* pada desain *one group pretest posttest*. Hasil penilaian aspek keefektifan dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Penilaian Aspek Keefektifan

	Nama	Pretest	Posttest	< n >	Kriteria	Total	Skor Rata-Rata	Kriteria				
Uji Coba Kelompok	ZAT	50	80	0,66	Efektif	3,58	0,71	Sangat Efektif				
	MAP	70	90	0,66	Efektif							
	MFR	40	80	0,66	Efektif							
	KA	50	90	0,8	Sangat Efektif							
	LUN	50	90	0,8	Sangat Efektif							
	ASF	60	90	0,75	Sangat Efektif							
Uji Coba Lapangan	AKS	80	90	0,5	Efektif	4,98	0,62	Efektif				
	DVAY	60	90	0,75	Sangat Efektif							
	DAK	60	80	0,5	Efektif							
	MEJA	70	90	0,66	Efektif							
	WBAF	40	80	0,66	Efektif							
	HTR	70	80	0,66	Efektif							
	YA	60	80	0,5	Efektif							
	Total rata-rata								8,56			
	Skor Rata-rata								0,65			
	Kriteria								Efektif			

Berdasarkan data perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dengan rumus N-Gain pada uji coba kelompok rata rata 0,71 kriteria “Sangat Efektif” dan uji coba lapangan skor rata-rata 0,62 kriteria “Efektif”. Skor rata rata akumulasi dari dua uji coba diperoleh 0,65 kriteria “Efektif”.

Tahap evaluasi (*evaluate*) tahap akhir dalam proses penelitian dan pengembangan produk media *edutainment*. Tahap ini dilakukan revisi terakhir berdasarkan penilaian dari validator, respon murid, penilaian guru, serta hasil *pretest* dan *posttest*.

## Pembahasan

Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa produk media *edutainment* berbasis bahan 3R terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi mengubah bentuk energi layak digunakan pada saat proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan produk media *edutainment* dapat meningkatkan pemahaman murid kelas IV terlihat dari hasil *pretest* dan *posttest* murid. Adanya media *edutainment* proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena dalam media menggabungkan dua unsur yaitu pendidikan dan permainan melahirkan konsep baru dalam dunia pendidikan yang lebih menyenangkan sehingga menarik daya tarik belajar murid. Media *edutainment* konsep dasarnya hanya membantu dalam proses pembelajaran, karena setiap murid memiliki kompetensi yang dapat dikembangkan (Yanuardianto, 2020). Produk media *edutainment* berasal dari bahan 3R yang terdiri dari plastik, besi, kertas artinya memanfaatkan bahan yang dapat didaur ulang. Bahan 3R seperti plastik, koran, kerta jika dikelola dengan baik akan memberikan manfaat bagi lingkungan dan ekonomi masyarakat (Agus, R. N et al., 2019:76). Sampah yang dikelola dengan 3R secara perlahan akan mengurangi penggunaan plastik yang cukup sulit diurai, ataupun memanfaatkan bahan 3R yang bisa didaur ulang yang dapat meningkatkan nilai ekonomis, dapat bersaing dibidang industri, dan lingkungan terjaga (Natalia, L et al., 2021:25). Guru juga dapat memanfaatkan bahan 3R yang mudah ditemui dan mudah dikelola menjadi media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran di kelas.

Media *edutainment* terintegrasi Profil Pelajar Pancasila yaitu profil pelajar Pancasila di dalam permainannya yang diterapkan ada tiga elemen yaitu berpikir kritis, kreatif, dan bergotong royong. Media dengan terintegrasi Profil Pelajar Pancasila dengan elemen pancasila berpikir kritis seperti murid mampu mengolah data informasi yang didapatkan, mengolah pola pikir dan mengambil keputusan. Kreatif kemampuan murid dalam membuat hal, cara cara yang baru sehingga saling berpengaruh. Bergotong royong kemampuan murid dalam bekerjasama untuk menyelesaikan sebuah kegiatan agar menjadi lancar, dan mudah terlaksana dengan baik (Juliani, A. J & Bastian, A 2021: 262-263). Media *edutainment* memuat materi mengubah bentuk energi yaitu materi IPAS kelas IV materi tersebut terdapat dalam kartu permainan yang nantinya murid menjawab kartu soal tersebut dengan memanfaatkan profil pelajar pancasila yang 3 elemen yaitu berpikir kritis, kreatif, dan bergotong royong. Menjadikan murid mampu berpikir dalam menjawab pertanyaan, kreatif bagaimana dalam menyelesaikan permainan dengan cara yang benar dan baru berbeda dengan cara yang lain. Kemudian bergotong royong artinya dalam permainan saling bekerjasama menyelesaikan permainan dan jika ada teman kesulitan dapat membantu. *Edutainment* menerapkan proses keterlibatan murid dalam proses pembelajaran dengan hati yang senang sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Rustam, D. S., & Windarsih, C. A. 2021: 87). *Edutainment* menjadikan pembelajaran menjadi terasa nyaman sehingga murid senang dengan pembelajaran yang diberikan (Nurâ, I. 2022: 34 ). Media *edutainment* ini sangat berpengaruh ke murid karena memberikan pengaruh dalam memotivasi belajar

murid untuk menjadi lebih semangat. Diharapkan dapat dikembangkan media *edutainment* lebih lanjut dengan permainan yang lain dan tema permainan yang baru.

### SIMPULAN

Produk media *edutainment* berbasis bahan 3R terintegrasi Profil Pelajar Pancasila materi mengubah bentuk energi memenuhi kriteria “layak” digunakan dalam proses pembelajaran. Nilai akhir kevalidan berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh skor akhir 4,00 dengan kriteria “sangat valid” dan penilaian ahli media diperoleh skor akhir 3,90 dengan kriteria “sangat valid”. Kepraktisan skor rata-rata 3,53 dengan kriteria “sangat praktis” sedangkan pada uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata 3,55 dengan kriteria “sangat praktis”. Untuk penilaian guru terhadap keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media diperoleh 3,83 dengan kriteria “sangat praktis”. Keefektifan dari data pretest dan posttest yang menggunakan rumus N-Gain pada uji coba kelompok diperoleh skor rata-rata 0,71 dengan kriteria “sangat efektif” sedangkan pada uji coba lapangan diperoleh 0,62 dengan kriteria “efektif”. Pertemuan I dan II jika dirata-rata diperoleh 0,65 dengan kriteria “efektif”

### DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, A., Shanty, D. K., & Indah, R. P. (2022). Proyek Penggunaan Kembali Sampah Kardus Menjadi Benda Pakai Untuk Satuan Pendidikan Di Kabupaten Bangka. *Dulang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 64–69.
- Agus, R. N., Oktaviyanthi, R., & Sholahudin, U. (2019). 3R: Suatu Alternatif Pengolahan Sampah Rumah Tangga. *Kaibon Abhinaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 72–77.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Andani, T. (2021). Analisis Validasi Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Gelombang Bunyi Di Sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(3), 213–220.
- Ayu, R. A., & Dharmono, D. (2020). *Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash*.
- Bahtiar Efendi, R., Ratnaningsih, A., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Muhammadiyah Purworejo, U., Ahmad Dahlan, J. K., & Tengah, J. (2023). Penerapan Media Bolang Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Iii Sd Negeri Banyuurip Tahun Ajaran 2020/2021. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 4, Issue 2). [Http://Jurnal.Umpwr.Ac.Id/Index.Php/Jpd](http://Jurnal.Umpwr.Ac.Id/Index.Php/Jpd)
- Cindika, P. A., Sartika, A. D., Bela, B. S., Anggraini, L. I., Wulandari, P., & Indayana, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipas Sd/Mi. *Journal Development And Research In Education*, 3(2), 51–65.
- Darmawan, C. A., Khaq, M., & Ngazizah, N. (2021). Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik Pada Pembelajaran PKN Materi IndahNya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 36–44.



- Eprianti, N., Himayasari, N. D., Mujahid, I., & Srisusilawati, P. (2021). Analisis Implementasi 3R Pada Pengelolaan Sampah. *Jurnal Ecoment Global*, 6(2), 179–184.
- Harini, B., & Usman, N. (2019). Peningkatan Keterampilan Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sriwijaya Dalam Membuat Media Pembelajaran IPS SD Berbasis Edutainment. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 9(1), 19–27.
- Juliani, A. J., & Bastian, A. (2021). *Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila*.
- Maswindah, A. Y. U. (2019). Pengembangan Media Kit Sifat Cahaya Berbasis Science Edutainment Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4).
- Mellyanawaty, M., Iskandar, H., Nofiyanti, E., & Salman, N. (2021). Perencanaan Tempat Pengolahan Sampah Reduce, Reuse, Recycle Menggunakan Black Soldier Fly Di Desa Karyamulya Kabupaten Ciamis. *Jurnal Serambi Engineering*, 6(2).
- Mulyaningtyas, R., & Khasanah, U. (2021). Media Cici Drama Dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(01), 222–243.
- Natalia, L., Wihardja, H., & Ningsih, P. W. (2021). Pendampingan Pengelolaan Sampah Terpadu Berbasis Masyarakat Dengan Konsep 3R Di Desa Sukaluyu. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 4(1), 21–26.
- Ngazizah, N., & Laititia, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal Untuk Penguatan Karakter Sesuai Dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1258–1263.
- Ngazizah, N., Rahmawati, R., & Oktaviani, D. L. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 8(2), 147–154.
- Nurâ, I. (2022). Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Tawadhu*, 6(1), 22–35.
- Ramasari, M., & Purwasi, L. A. (2021). Pemanfaatan Kardus Dan Botol Plastik Bekas Menjadi Media Pembelajaran Menarik Bagi Anak-Anak. *Bakti Nusantara Linggau: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 53–59.
- Ratnaningsih, A., Tjahjo Saputro, W., & Yunia Pasa, I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Dalam Rangka Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Vol. 3)*.
- Ristya, T. O. (2020). Penyuluhan Pengelolaan Sampah Dengan Konsep 3R Dalam Mengurangi Limbah Rumah Tangga. *Cakrawala Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Dan Studi Sosial*, 4(2), 30–41.
- Rustam, D. S., & Windarsih, C. A. (2021). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Bermain Sambil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 86–94.

- Sartika, D., Suhandi, N., & Saluza, I. (2021). Pemanfaatan Edutainment Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Pada Rumah Belajar Ceria Desa Pedado. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(3), 1–5.
- Solikhah, A. I., Ratnaningsih, A., Khaq, M., Fkip, ), Pgsd, /, & Purworejo, U. M. (2023). Penerapan Scrapbook Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Dalam Mata Pelajaran Sbdp Siswa Kelas V. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 4, Issue 2). [Http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd](http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd)
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603.
- Suniasih, N. W. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Neurosains Bermuatan Pendidikan Karakter Dengan Model Inkuiri*. *Mimbar Ilmu*, 24 (3), 417.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112.
- Yanuardianto, E. (2020). Pembelajaran Edutainment Dalam Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini Di Sekolah Dasar. *Educare*, 1(3), 221–242.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32.