

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pilah Sampah dalam Meningkatkan Rasa Peduli Lingkungan Siswa pada Materi Kenampakan Alam di Kelas IV SD**

Wahdini Rohmah Jaelani<sup>1</sup>, Yessi Vichaully<sup>2</sup>, Tin Rustini<sup>3</sup>, Yona Wahyuningsih<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat  
wahdini@upi.edu

### **Abstract**

The purpose of this research is to develop learning media based on waste sorting games. This development research was carried out using the Research & Development development model developed by Sugiyono through ten stages, namely potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trial, product revision, usage trial, product revision, and product resulting from. The target of this research is the fourth grade elementary school students who are studying natural appearance material. The results of this study are that the development of learning media is very interactive and can be used as a supporting medium to increase students' sense of environmental care.

**Keywords:** Game Based Learning, Natural appearance, Social studies

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game pilah sampah. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan model pengembangan Research & Development yang dikembangkan oleh Sugiyono melalui sepuluh tahap yaitu Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk yang dihasilkan. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar yang sedang mempelajari materi kenampakan alam. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan media pembelajaran ini sangat interaktif dan dapat digunakan sebagai media penunjang untuk meningkatkan rasa peduli lingkungan siswa.

**Kata kunci:** Pembelajaran berbasis game, Kenampakan Alam, Pembelajaran IPS.

Copyright (c) 2023 Wahdini Rohmah Jaelani, Yessi Vichaully, Tin Rustini, Yona Wahyuningsih

Corresponding author: Wahdini Rohmah Jaelani

Email Address: [wahdini@upi.edu](mailto:wahdini@upi.edu)<sup>1</sup> (Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat)

Received 10 January 2023, Accepted 18 January 2023, Published 19 January 2023

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran IPS memiliki tujuan, yakni mempersiapkan, membina, membentuk para peserta didik untuk mampu menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kemampuan dasar yang dibutuhkan bagi kehidupan di masyarakat. Tujuan pembelajaran IPS tersebut dapat tercapai apabila di dorong dengan lingkungan belajar yang memadai dan kondusif sehingga kemampuan yang dibutuhkan dapat tercapai. Menurut NCCS pembelajaran IPS memiliki tujuan yakni pengetahuan dan informasi (knowledge and information), nilai, dan tingkah laku ( value and attitude ) dan tujuan keterampilan (skill). Ilmu pengetahuan sosial (IPS) salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang sekolah dasar (SD). Mata pelajaran IPS sendiri merupakan ilmu yang mempelajari hubungan manusia dengan lingkungan dan kehidupan sosial di masyarakat.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) diajarkan dijenjang sekolah dasar untuk mengetahui kondisi alam di Indonesia. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari berbagai macam ilmu-ilmu sosial

dirumuskan dengan dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan ( Nurhadi, 2010).

IPS merupakan bidang ilmu yang berkaitan dengan manusia dalam lingkup konteks sosialnya atau disebut dengan ilmu yang mempelajari manusia sebagai bagian dari anggota masyarakat ( Nurmayati, 2013). IPS merupakan penyederhanaan dari disiplin ilmu. Ilmu sosial dan humanior, serta kegiatan manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis dengan tujuan Pendidikan. Pembelajaran IPS diadaptasi dari ilmu-ilmu lain serta memperkenalkan konsep, generalisasi, teori, cara berpikir dan cara bekerja disiplin ilmu-ilmu sosial. Ips dibentuk dengan mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Gio, 2016)

Salah satu implementasi kurikulum 2013 yakni diterapkannya model pembelajaran terpadu yang didalamnya mencakup beberapa kecakapan siswa untuk mempelajari beberapa materi dari beberapa muatan pelajaran yang digabungkan menjadi satu tema yang sama. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu muatan dalam pembelajaran tematik yang memadukan berbagai konsep, fakta, dan generalisasi dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang didalamnya mengkaji berbagai macam dinamika di dalam masyarakat dan faktor yang mempengaruhinya (Marhayani 2017)

Salah satu materi pembelajaran yang termuat dalam mata pelajaran IPS adalah kenampakan alam. Implementasi nilai karakter yakni rasa peduli lingkungan termuat dalam materi kenampakan alam ini. Melalui pembelajaran kenampakan alam siswa diharapkan dapat mencintai dan menjaga lingkungannya, sehingga nilai karakter yang diharapkan dapat sesuai dengan yang diinginkan. Untuk membentuk siswa yang memiliki rasa peduli lingkungan melalui materi pembelajaran IPS ini diperlukan media pembelajaran yang efektif serta menarik minat siswa agar saat pembelajaran siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Penerapan pembelajaran kontekstual ini dimana memadukan pembelajaran interaktif menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran pada muatan IPS yang berkaitan langsung dengan lingkungan sosial siswa dengan adanya kegiatan belajar interaktif ini siswa dapat mempelajari materi kenampakan alam secara lebih bermakna, karena konsep yang dimuat didalamnya memiliki hubungan dengan dunia nyata siswa, serta siswa mampu menggambarkan kenampakan alam yang dipelajari meskipun belum pernah mendatanginya secara langsung

Media pembelajaran merupakan fasilitas pembelajaran sebagai penyampaian informasi belajar. Media pembelajaran dibuat secara baik karena akan membantu guru dalam menyampaikn materi kepada peserta didiknya, fungsi media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dikelas bukan sekedar alat peraga bagi guru melainkan sabagai perantara untuk menyampaikan materi (Ali, 2010).

Menurut Depdiknas (2003) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Penyampaian materi atau bahan ajar dapat diseragamkan
2. Efisiensi waktu dan tenaga

3. Proses kegiatan belajar dan mengajar menjadi menarik
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
5. Media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
6. Proses kegiatan belajar menjadi lebih interaktif

Menurut Sanjaya (2012) model permainan (game) dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat siswa dimana nantinya siswa diberikan beberapa petunjuk dan peraturan permainan. Game mempunyai daya pikatnya sendiri dimata anak-anak game sendiri memiliki sifat adiktif yang membuat pemainnya kecanduan (Sari, 2012). Dilihat dari segi perkembangan zaman seperti saat ini game memiliki potensi besar dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Maka dalam penelitian ini akan dilakukan sebuah pengembangan produk game edukasi EcoClikler atau Pilah Sampah, game ini berfokus tentang bagaimana peduli dengan lingkungan dengan cara membuang sampah yang nantinya dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan laptop atau computer. Berdasarkan pemaparan diatas maka dilakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pilah Sampah Dalam Meningkatkan Rasa Peduli Lingkungan Siswa Pada Materi Kenampakan Alam Di Kelas IV Sd”

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah research and development yang dikembangkan oleh Sugiyono (2012). Research and development (R&D) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk dan menguji efektivitas suatu produk. Terdapat sepuluh tahap dalam metode ini, yaitu Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk yang dihasilkan. Penelitian ini berfokus kepada rancangan dan kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis game pada materi kenampakan alam. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan teknik penelitian deskriptif.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam pengembangan media ini adalah media pembelajaran berbasis game pilah sampah. Isi dari media pembelajaran ini adalah tampilan – tampilan kasus krisis lingkungan yang harus dicarikan solusinya oleh siswa. Tampilan – tampilan tersebut berupa pencemaran lingkungan di berbagai tempat seperti di laut, sungai, perkotaan, dan lain sebagainya. Teknis penggunaan game ini adalah siswa memilah sampah – sampah yang terdapat pada setiap tampilan pada game ini. Sampah – sampah yang dipilah ini diklasifikasikan menjadi sampah organik, anorganik, dan sampah beracun. Dengan penggunaan game ini dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa untuk mengenali macam – macam sampah dan mampu memilah sampah dengan baik. Media pembelajaran ini sangat berguna untuk meningkatkan rasa cinta lingkungan siswa karena tampilan – tampilan isi dalam game ini sangatlah interaktif dan dapat menarik perhatian siswa. Game

pilah sampah ini dapat digunakan pada saat pembelajaran materi kenampakan alam. Pengembangan game ini juga dapat dijadikan salah satu bentuk media untuk meningkatkan rasa peduli lingkungan siswa. Selain itu dengan adanya game pilah sampah ini siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari – hari tentang memilah sampah – sampah yang ada di lingkungan sekitarnya.

Media pembelajaran ini juga meningkatkan semangat siswa dalam untuk belajar secara aktif karena dalam permainan ini terdapat tantangan yang harus siswa lakukan dan kemudian nantinya siswa akan mendapatkan hadiah untuk lanjut ke tantangan berikutnya. Media pembelajaran ini juga membantu siswa untuk mengingat materi ajar yang telah disampaikan salah satunya yaitu menjaga dan memelihara kenampakan alam sekitar. Media pembelajaran ini merupakan contoh penerapan pembelajaran kontekstual di mana siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang telah disampaikan dengan kegunaan dan realisasinya di dalam kehidupan nyata. Media belajar berupa game ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi ajar sebab motivasi merupakan salah satu bahan bakar siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan, dengan motivasi belajar ini nantinya siswa akan mencapai hasil belajar yang maksimal. Game ini juga mudah untuk dimainkan, kemudahan inilah yang membuat siswa nyaman dalam kegiatan belajar, tanpa adanya rasa tekanan dan kendala siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara baik dan optimal. Dampak dari penelitian ini adalah menjadi solusi dalam dunia Pendidikan khususnya bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sehingga pembelajaran interaktif dapat tercipta yang nantinya juga siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan, selain itu penggunaan media ini membuat guru tetap relevan dengan perkembangan zaman.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan diatas adalah pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk mempersiapkan, membina, membentuk peserta didik untuk mampu menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kemampuan dasar yang dibutuhkan bagi kehidupan di masyarakat. Materi pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar salah satunya adalah kenampakan alam. Pada materi ini diperlukan media pembelajaran interaktif untuk menunjang peningkatan karakter rasa peduli terhadap lingkungan sekitar. Dengan tampilan – tampilan interaktif pada game yang dikembangkan ini, diharapkan siswa dapat memberikan respon positif dan tumbuh karakter peduli lingkungan dalam diri siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kami ucapkan kepada dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi yaitu Ibu Dra. Tin Rustini, M.Pd dan Ibu Yona Wahyuningsih, M.Pd. yang telah membimbing kami dalam penulisan artikel ini. Tidak lupa juga kami ucapkan terima kasih kepada teman – teman kelas 5A PGSD serta seluruh pihak yang ikut andil dalam penelitian ini.

**REFERENSI**

- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Depdiknas (2003) *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Johan, G. M., & Agustiani, Y. (2016). Menganalisis Keaktifan Bertanya Siswa Melalui Metode Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Materi Kenampakan Alam Wilayah Indonesia Di Sdn 3 Ketol Kec. Ketol Kabupaten Aceh Tengah. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 14-27.
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2).
- Kharisma, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Minyak Bumi Dan Petrokimia Di Kelas XI MAS MUTA 'ALLIMIN Aceh Besar. Skripsi. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri AR- Ranry.
- Marhayani, D. A. (2017). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67–75
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Nasruri, H. D., Parji, P., & Hanif, M. (2021). Identifikasi Kenampakan Alam dan Buatan Kabupaten Ngawi sebagai Sumber Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(07), 1186-1199.
- Nurhadi. 2010. Menciptakan pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan. Nurmayanti, Yulis. 2013. Model Pembelajaran Konsep Dasar.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Purwanti, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Thinglink Pada Materi Kenampakan Alam Ips Kelas IV Sekolah Dasar.
- Desain dan Pengembangan Materi Kenampakan Alam di Kelas IV SDN 057 Binaharapan) (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sanjaya, W. 2021. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Lencana PRenada Media Grup
- Weni, D. M., & Isnani, G. (2016). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis blog. *JPBM (Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen)*, 2(2), 114-122.

Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.

Pendidikan. (Online), Jilid 5, No. 4, (<http://www.malang.ac.id>), diakses 20 Januari 2000

Wilson, D. (20 November 1995). Summary of Citing Internet Sites. NETTRAIN Discussion List, (Online), (NETTRAIN@ubvm.cc.buffalo.edu), diakses 22 November 1995