

Perancangan *Boardgame* Pemilahan Sampah pada Anak Usia 6-7 Tahun di SDN Penanggungan

Designing a Waste Sorting Board Game for Children Aged 6-7 Years at SDN Penanggungan

Iqlimah Agustin¹, Restu Ismoyo Aji²

^{1,2} UPN "Veteran" Jawa Timur, Surabaya

Email : iiklimahagustin@gmail.com, restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id

Article History:

Received:

Revised:

Accepted:

Keywords: education, organic waste, inorganic waste, interactive media, adiwiyata.

Abstract: This community service focuses on designing educational learning with interactive board game media which is a teaching and learning activity, as well as providing board game board media which is designed in such a way as to convey messages and information in the form of waste sorting, thereby trying to improve the quality of learning and also entertainment media. By introducing the concept of environmental cleanliness based on Adiwiyata to children aged 6-7 years, especially for children who attend SDN Penanggungan. This was done because there is still no availability of board game interactive media learning education for children aged 6-7 years and the lack of media facilities and educational toys at Penanggungan Elementary School. This service method uses qualitative methods by collecting data including observations, interviews, focus group discussions and surveys. With the educational learning media interactive board game for sorting organic and inorganic waste, children can enjoy the learning process without having difficulty understanding the information presented and getting bored or bored, and by providing facilities in the form of interactive board media for selecting organic and inorganic waste such as educational toy board games that sharpen motor skills and increase focus on children at school. The results of this service show that this program can provide an understanding of environmental cleanliness regarding the organic and inorganic waste selection system and increase adequate facilities for practical learning activities at Penanggungan Elementary School.

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini berfokus pada perancangan edukasi pembelajaran media interaktif *boardgame* yang merupakan kegiatan belajar mengajar, sekaligus menyediakan media papan *boardgame* yang didesain sedemikian rupa untuk menyampaikan pesan dan informasi berupa pemilahan sampah, sehingga berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga media hiburan. Dengan mengenalkan konsep kebersihan lingkungan yang berbasis Adiwiyata pada anak usia 6-7 tahun, khususnya bagi anak-anak yang bersekolah di SDN Penanggungan. Hal ini dilakukan karena masih belum tersedianya edukasi pembelajaran media interaktif *boardgame* pada anak usia 6-7 tahun serta kurangnya fasilitas media dan mainan edukasi di SDN Penanggungan. Metode pengabdian ini menggunakan kualitatif dengan cara mengumpulkan data meliputi pengamatan, wawancara, *focus grup discussion* dan survey. Dengan adanya edukasi pembelajaran media interaktif *boardgame* pemilahan sampah organik dan anorganik ini membuat anak-anak dapat menikmati proses pembelajaran tanpa merasa kesulitan memahami informasi yang disampaikan dan jenuh atau bosan serta dengan diberikan fasilitas berupa media papan interaktif pemilihan sampah organik dan anorganik seperti *boardgame* mainan edukasi yang mengasah motorik serta meningkatkan fokus pada anak di sekolah tersebut. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa program ini dapat memberikan pemahaman kebersihan lingkungan mengenai sistem pemilihan sampah organik dan anorganik dan bertambahnya fasilitas yang memadai untuk kegiatan praktek pembelajaran di SDN Penanggungan.

Kata Kunci : edukasi, sampah organik, sampah anorganik, media interaktif, adiwiyata.

* Iqlimah Agustin, iiklimahagustin@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, (Abd Rahman BP1; Sabhayati Asri Munandar2; Andi Fitriani3; Yuyun Karlina4; Yumriani5, 2022). Sektor pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berpengaruh terutama bagi anak-anak usia dini. Dengan pendidikan mampu mengurangi keterbelakangan dalam setiap generasi pendidikan memberikan cara pandang baru dalam mengatasi sebuah persoalan. Lingkungan sekitar merupakan tempat yang sering kali berdampingan di masyarakat, menjaga lingkungan agar tetap bersih dan sehat juga menjadi tanggung jawab seluruh kalangan masyarakat tidak terkecuali anak-anak agar meningkatkan kesadaran dalam upaya menjaga kebersihan lingkungan. Pencemaran lingkungan setiap tahunnya perlahan meningkat yang dihasilkan dari hasil sampah daur ulang masyarakat. Berdasarkan hal tersebut edukasi mengenai pengelolaan sampah menjadi salah satu pemahaman sangat penting sejak dini yang harus diketahui untuk mengelola sampah agar tidak menumpuk serta menjadi masalah baru di kegiatan sehari-hari. Pemberian edukasi bertujuan agar anak-anak memahami cara mengelola sampah organik dan anorganik dengan baik agar berperan dalam pengurangan kapasitas sampah yang semakin meningkat setiap tahunnya. Anak-anak merupakan individu yang dapat dengan mudah menangkap informasi secara visual serta bermain dalam perkembangan tumbuh kembangnya, mereka dapat mengidentifikasi melalui visual barang yang mereka lihat dan rasakan sehingga membentuk sebuah peningkatan memori. Berdasarkan hal tersebut pengimplementasian media interaktif *boardgame* menjadi bentuk alternatif yang bisa digunakan dalam pembelajaran anak-anak usia dini, karena media tersebut memberikan simulasi pada penerapannya sehingga setiap anak dapat memahami proses pemilahan sampah bagi keberlangsungan pelestarian lingkungan. Adanya proses implementasi media papan interaktif *boardgame* diharapkan mengubah perilaku anak-anak dalam memperlakukan sampah untuk menciptakan dampak yang positif yang lebih luas pada pelestarian lingkungan di masyarakat.

Desa Penanggungan merupakan daerah yang berada di kecamatan Trawas Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur, yang memiliki luas wilayah mencapai 29,4 km dengan ketinggian rata-rata 700 meter di atas permukaan laut, hal ini menjadikan banyak penduduk yang berdomisili di wilayah tersebut sebagian besar bermata pencarian sebagai petani kebun dan

sisanya menjadi ,pegawai dan karyawan swasta.

Penduduk desa Penanggungan berdasarkan data statistik terdiri dari 2.661 jiwa, dengan jumlah penduduk laki-laki 1.341 jiwa dan jumlah penduduk perempuan 1.320 jiwa, jumlah tersebut terbagi menjadi 4 dusun diantaranya: Desa Sendang, Desa Kemendung, Desa Ngembes dan Desa Penanggungan. Selain jumlah persebaran penduduk yang berada di Desa Penanggungan, terdapat banyak juga fasilitas lembaga pendidikan yang menjadi salah satu ruang pembelajaran bagi anak usia dini .

SDN Penanggungan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di desa Penanggungan yang banyak menerima siswa siswi usia dini dengan rentang usia 6-7 tahun dalam masa pembelajaran pada kelas 1 sekolah dasar, sekolah ini mengusung konsep program Adiwiyata dilaksanakan guna mewujudkan warga sekolah yang bertanggung jawab dalam upaya perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup melalui tata kelola sekolah yang baik untuk mendukung pembangunan berkelanjutan, (Mirza Desfandi, 2015) yakni sekolah yang peduli akan keberlangsungan lingkungan hidup, serta memiliki program nyata untuk mengintegrasikan pelestarian lingkungan dalam kegiatan belajar-mengajar. Atau dapat disebut dengan istilah green school.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat oleh kelompok Bina Desa Penanggungan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang didanai oleh PKKM dilaksanakan terhitung mulai tanggal 29 Agustus sampai 19 September 2023. Lokasi kegiatan berada di SDN Penanggungan yang berada di Desa Penanggungan, Kecamatan Trawas, Kabupaten Mojokerto. Kelompok Bina Desa Penanggungan melakukan observasi serta bekerja sama dengan Kepala Sekolah dan Wali Kelas untuk melakukan wawancara di SDN Penanggungan guna mendapatkan dan mengumpulkan data informasi terkait pembuatan *boardgame* media interaktif . Selanjutnya setelah semua elemen didapatkan dilakukan *brainstorming* dan proses eksekusi. Adapun tahapan yang dilakukan Kelompok Bina Desa Penanggungan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dalam melaksanakan pengabdian masyarakat antara lain:

1. Observasi

Proses tahap pertama kegiatan pengabdian masyarakat, Kelompok Bina Desa Penanggungan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) melakukan langkah awal survei lapangan dan Pengumpulan data data informasi yang dibutuhkan. Observasi yang dilakukan menggunakan metode wawancara. Observasi dilakukan secara face to face secara langsung bersama bu

Yamti selaku Kepala Sekolah SDN Penanggungan yang dibantu oleh Wali Kelas 1 Bu Ita untuk memberikan mengenai kurikulum yang diajarkan serta media yang digunakan dalam pembelajaran anak usia 6-7 tahun pada kelas 1 sekolah dasar . Berdasarkan hasil tersebut diperoleh data bahwa anak-anak usia 6-7 tahun pada kelas satu merupakan masa transisi dari peralihan taman kanak-kanak yang belum dapat memahami sebuah kata, mereka lebih menyukai pembelajaran yang memiliki visual yang dapat dilihat dan dipegang, oleh sebab itu pembuatan media interaktif untuk *boardgame* pemilihan sampah diharapkan dapat meningkatkan antusiasme pembelajaran yang menyenangkan pada anak-anak karena cenderung mudah mengingat visual sehingga menjadi solusi dalam mengatasi pembelajaran yang sulit dipahami pada anak usia 6-7 tahun

2. Eksekusi Pembuatan *Boardgame* Media Interaktif

Proses tahap kedua yakni memulai perancangan konsep pembuatan media interaktif *boardgame* menggunakan media papan elatis (Imfrabord) yang terbuat dari bahan dasar plastik berongga, Kelompok Bina Desa Penanggungan mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan pada proses tahap eksekusi berupa : Velcro, gunting, double tip gabus, isolasi, lem, kabel tis, *cutter*, dan atk yang selanjutnya akan dikerjakan, mahasiswa juga membuat elemen-elemen visual digital yang akan digunakan untuk mendukung *boardgame* media interaktif menggunakan *software* digital *Adobe Illustrator*, di samping itu mahasiswa juga sering melakukan komunikasi interaksi secara dua arah kepada Kepala sekolah dan Wali Kelas untuk mendapatkan arahan serta saran dan masukan yang baik untuk proses perkembangan pembuatan media interaktif untuk *boardgame* pemilihan sampah.

3. Sosialisasi Praktek Pembelajaran Media Interaktif untuk *Boardgame* Pemilihan Sampah Pemilihan Sampah

Kegiatan pengabdian yang dilakukan Kelompok Bina Desa Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah mengajak siswa-siswi SD kelas 1 SDN Penanggungan untuk dapat melakukan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan tanpa mengurangi nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran yang disampaikan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat dalam pembuatan media interaktif untuk *boardgame* pemilihan sampah sebagai upaya mendukung konsep *adiwiyata* pada SDN Penanggungan sehingga dapat meningkatkan antusiasme belajar, memotivasi dan meningkatkan memori secara menyeluruh sehingga mudah memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat oleh Kelompok Bina Desa Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) UPN Veteran Jawa Timur berupa perancangan boardgame sebagai pembelajaran dan pendampingan praktek implementasi media interaktif boardgame pemilihan sampah yang dilakukan pada SDN Penanggungan berlokasi di Desa Penanggungan, Kecamatan Trawas, Kabupaten Mojokerto. Disamping sebagai bentuk upaya pengabdian kepada masyarakat Desa Penanggungan, kegiatan ini bertujuan untuk mendukung upaya peningkatan pemahaman anak usia dini mengenai sistem pemilihan sampah sebagai upaya pelestarian lingkungan yang dapat diterapkan sedini mungkin.

Setelah mengetahui perancangan boardgame dilaksanakan dengan melakukan beberapa tahapan. Tahapan pertama survei tempat yang dilakukan 2 kali pada tanggal 29 Agustus dan 4 September 2023 dengan observasi melalui metode wawancara yang dilakukan pada Kepala Sekolah dan Wali Kelas SDN Penanggungan. Dari hasil observasi tersebut Kelompok Bina Desa Penanggungan dapat mengumpulkan data yang diperlukan untuk menentukan konsep *brainstorming* media interaktif untuk *boardgame* pemilihan sampah

SDN Penanggungan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menerapkan konsep Adiwiyata dilingkungan sekolah, hal ini didukung dengan penghargaan yang diraih beberapa tahun terakhir sebagai sekolah dasar Adiwiyata yang mengurangi semaksimal mungkin pemakaian plastik dan meningkatkan keberlangsungan hidup tumbuh-tumbuhan sebagai upaya pelestarian lingkungan. Meskipun kegiatan tersebut sudah diberlakukan dalam kurun waktu yang dekat permasalahan mengenai sampah plastik tetap menjadi masalah utama dilingkungan sekolah dalam menerapkan konsep Adiwiyata. Hal tersebut didasari oleh kurangnya pemahaman pada anak-anak pada proses pemilihan sampah yang masih sangat dini.

Menindak lanjuti dari tahapan – tahapan tersebut Kelompok Bina Desa Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) melaksanakan kegiatan perancangan yang disusul sosialisasi praktek pembelajaran media interaktif untuk *boardgame* pemilihan sampah yang dilakukan pada tanggal 19 September 2023 yang berlangsung di SDN Penanggungan, yang terletak di Desa Penanggungan, Kecamatan Trawas, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Kelompok Bina Desa melakukan sosialisasi pembelajaran media interaktif dengan menjelaskan pentingnya pemilihan sampah agar mengurangi penumpukan limbah yang sering terjadi pada lingkungan. Siswa siswi SDN Penanggungan mencoba menggunakan sarana pembelajaran media interaktif *boardgame* yang sudah disiapkan sebelumnya. Kegiatan tersebut mendapatkan respon positif para staff pengajar SDN Penanggungan dan antusiasme yang tinggi baik dari

seluruh siswa SD.



Gambar 1. Proses Survey Lokasi SDN Penanggungan



Gambar 2. Proses Perancangan Boardgame Pemilahan Sampah





Gambar 3. Sosialisasi Praktek Pembelajaran Media Interaktif untuk *Boardgame* Pemilihan Sampah Organik Dan Unorganik

DISKUSI

Program Kompetensi Kuliah Merdeka (PKKM) Bina Desa oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur membuat keterkaitan dengan perancangan media interaktif *boardgame*. Program ini memberikan peluang kesempatan bagi mahasiswa untuk berperan dalam merancang media interaktif dan praktek pembelajaran bagi SDN Penanggungan yang menjadi salah satu instansi sekolah yang berperan dalam meningkatkan pendidikan masyarakat desa. Mahasiswa dari Program Desain Komunikasi Visual menggunakan keahlian desain dan seni mereka untuk menciptakan perancangan *boardgame* pemilahan sampah agar meningkatkan kesadaran dalam menjaga kebersihan lingkungan, meningkatkan antusiasme belajar mengajar, melatih fokus dan daya ingat pada anak-anak, serta menyampaikan pesan-pesan positif terkait pelestarian alam dengan visual pemilahan sampah. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya perancangan kegiatan tersebut dapat mengatasi kurangnya minat belajar anak-anak pada proses belajar mengajar dan menumbuhkan rasa peduli dalam menjaga upaya pelestarian lingkungan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh kelompok Bina Desa Penanggungan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) UPN Veteran Jawa Timur merupakan kegiatan perancangan dan sosialisasi praktek pembelajaran untuk *boardgame* pemilihan sampah. Kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan yang diselenggarakan secara langsung diantaranya survey lapangan, observasi berupa wawancara, *brainstorming*, pengumpulan data dalam pembuatan konsep serta tahap eksekusi. Selanjutnya kegiatan sosialisasi dapat diselenggarakan sebagai praktek pembelajaran media interaktif yang berguna

memberikan edukasi pemilihan sampah yang dapat dengan mudah dipahami, diingat dan diterapkan dilingkungan masyarakat khususnya pada anak usia 6-7 tahun. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini meningkatkan kesadaran anak-anak sejak dini dalam mengurangi kerusakan lingkungan dalam proses sederhana memilah sampah sesuai dengan jenisnya agar mudah untuk di daur ulang.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Program Kompetisi Kampus Merdeka (PKKM) Bina Desa MBKM beserta keseluruhan hasil program kerja tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan dan kerjasama dari beberapa pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing PKKM Bina Desa MBKM dan juga mengucapkan banyak terima kasih kepada program PKKM yang memberikan bantuan dana pada kegiatan Bina Desa, selanjutnya pada Bu Yamti selaku Kepala Sekolah dan seluruh staff yang bertugas di SDN Penanggungan serta anak-anak SDN Penanggungan yang memberikan respon positif pada kegiatan tersebut sehingga kegiatan dapat dilaksanakan dengan lancar.

DAFTAR REFERENSI

- Abd Rahman BP1; Sabhayati Asri Munandar2; Andi Fitriani3; Yuyun Karlina4; Yumriani5. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam,2 (1) 1-8. (2022).
- Ardiawan Bagus Harisa1, Indra Gamayanto2, Abas Setiawan3, Hanny Haryanto4. Pelatihan Board Game Dan Penerapannya Pada Entrepreneurship Di SMA Negeri 3 Semarang.Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat ,6 (1),21-29. (2023).
- Caesar Achmad Firjaun1 Faqih Aziz dan Rahmatsyam Lakoro2. Perancangan Board Game Sebagai Media Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir.Jurnal Vistra : Jurnal Desain Strategi Media dan Komunikasi ,1 (1), 43-55. (2023).
- H. D. Ariessanti1, D. A. Purwaningtyas2, H. Soeparno3, and T. Alam4, Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. E-Jurnal JUSITI: (Jurnal Sist. Inf. dan Teknol. Informasi),9 (2), 174-178. (2020).
- Mirza Desfandi. Mewujudkan Masyarakat Berkarakter Lingkungan Melalui Program Adiwiyata. SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal,2 (1),31-37. (2015).<https://www.penanggungan-mjkkab.desa.id>