

Pengaruh Media Permainan Petualangan Pilah Sampah Dalam Meningkatkan Pengetahuan, Sikap, Dan Praktik Siswa Di Sd Alam Karawang

Zahrah Zakiah¹, Heru Subaris Kasjono², Sugianto³, Ghulamin Khalim Subagiyo⁴

¹Jurusan Kesehatan Lingkungan, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

*email: zaraazakiah@gmail.com 1@email.com

Abstrak

Permasalahan sampah di lingkungan sekolah masih menjadi tantangan karena rendahnya praktik pemilahan sampah oleh siswa, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pengetahuan, sikap, dan praktik secara lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan Petualangan Pilah Sampah terhadap tingkat pengetahuan, sikap, dan praktik siswa dalam pemilahan sampah di SD Sekolah Alam Karawang. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-experiment pre-test dan post-test with control group design. Sampel penelitian berjumlah 84 siswa kelas 1 dan 2 yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, kemudian dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing sebanyak 42 responden. Kelompok eksperimen memperoleh penyuluhan disertai intervensi media permainan, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh penyuluhan ceramah. Analisis data dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk, Wilcoxon, dan Mann-Whitney. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktik pemilahan sampah ($p < 0,001$). Rata-rata skor pascaintervensi kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol pada pengetahuan (52,79 berbanding 32,21), sikap (54,57 berbanding 30,43), dan praktik (60,17 berbanding 24,83). Dengan demikian, media permainan Petualangan Pilah Sampah terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan perilaku pemilahan sampah pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Permainan, Pemilahan Sampah, Pengetahuan, Praktik, Sekolah Dasar, Sikap

PENDAHULUAN

Sampah saat ini menjadi masalah nasional yang perlu dikelola secara menyeluruh dari awal hingga akhir, agar kesehatan masyarakat dapat terjaga dan lingkungan tetap lestari (Purnami, 2021). Pemerintah Indonesia telah memperkuat dasar hukum pengelolaan sampah melalui Undang-Undang No. 18 Tahun 2008 tentang pengelolaan sampah serta Peraturan Pemerintah No. 81 Tahun 2012 yang secara khusus mengatur pengelolaan sampah rumah tangga dan sampah sejenis rumah tangga. Di tingkat daerah, aturan ini diperkuat melalui Peraturan Daerah Kabupaten Karawang Nomor 9 Tahun 2017 tentang Pengelolaan Sampah, yang menegaskan bahwa setiap individu maupun lembaga wajib melakukan pemilahan sampah sejak dari sumbernya. Lembaga pendidikan memiliki posisi strategis sebagai lingkungan sosial awal dalam menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan sejak usia dini (Ismawati dkk., 2024). Sekolah Alam dipandang lebih relevan dibandingkan sekolah reguler karena menjadikan alam sebagai sumber belajar utama, sehingga peserta didik dapat mengaitkan konsep pembelajaran dengan kondisi lingkungan nyata di sekitarnya (Ermawati dkk., 2023). Beberapa sekolah masih menghadapi keterbatasan sarana pendukung maupun kebijakan internal, sehingga praktik pemilahan sampah belum berjalan secara optimal (Darmawati dkk., 2022). Di SD Sekolah Alam Karawang telah menerapkan program polisi sampah sebagai bentuk pembiasaan untuk menumbuhkan kepedulian siswa terhadap lingkungan. Namun, pelaksanaan program ini masih lebih berfokus pada kegiatan praktik langsung, tanpa disertai penguatan yang cukup pada aspek pengetahuan dan pembentukan sikap siswa. Hal tersebut menunjukkan, bahwa keberhasilan pengelolaan sampah yang berkelanjutan memerlukan keterpaduan antara pengetahuan, sikap, dan praktik.

Pemahaman mengenai jenis sampah, dampaknya, serta cara pengelolaannya menjadi dasar penting agar perilaku siswa tidak hanya muncul karena mengikuti aturan, tetapi juga karena adanya kesadaran lingkungan yang terbentuk secara mendalam. Berdasarkan survei pendahuluan dengan wawancara dan observasi langsung pada tanggal 31 Oktober 2025 di yang berlokasi SD Sekolah Alam Karawang, bahwa sudah diterapkan program polisi sampah. Program polisi sampah ini melibatkan siswa yang bertujuan untuk mengingatkan dan mengedukasi teman-temannya agar membuang sampah ke tempat sampah yang telah disediakan di beberapa titik lingkungan sekolah. Dalam penerapan program polisi sampah, *stadium general* dan pemutaran film yang mana metode tersebut tidak bertahan lama atau tidak dapat melekat kuat pada ingatan siswa, dikarenakan hanya didengar, dibaca, ditonton dan diingatkan pada saat program berlangsung saja. Alternatif media penyuluhan lain yang dianggap lebih interaktif dan bertahan lama yaitu media papan permainan. Media papan permainan merupakan permainan yang dimainkan di atas papan atau alas dengan aturan tertentu dan biasanya dilakukan berkelompok minimal 2 orang. Papan permainan ini juga dinilai lebih efektif dan efisien dan metode mainannya. Salah satu jenis permainan papan adalah permainan monopoli.

Monopoli ini oleh penulis terdahulu banyak digunakan sebagai media penyuluhan seperti pengembangan pembelajaran pada mata pembelajaran ipa (Hikmah dkk., 2023), penyuluhan meningkatkan minat belajar (Sihotang, 2022), penyuluhan tentang pengetahuan konsumsi pangan olahan yang mengandung bahan tambahan pangan (Arfina dkk., 2022) dan penyuluhan gizi pada anak (Masyhudi dkk., 2020).

Penggunaan media monopoli juga dinilai efektif sebagai media penyuluhan kepada anak usia bermain maupun remaja awal karena dinilai lebih menarik perhatian audiens dengan melibatkan mereka secara langsung (Sihotang, 2022). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi menjadi permainan edukatif berjudul petualangan pilah sampah. Permainan ini terinspirasi dari konsep monopoli, namun dikembangkan dalam bentuk petualangan yang berisi pembelajaran tentang pemilahan sampah. Media ini dirancang untuk membantu meningkatkan pengetahuan, sikap, dan praktik siswa sekolah dasar terkait pemilahan sampah.

METODE

Peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasy Experiment Design* dengan menggunakan *Pre test* dan *Post test with control group design*. Peneliti ini mengambil sampel dari kelas 1 dan 2 di SD Sekolah Alam Karawang sebagai populasi dan sampel 84 responden dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, kemudian peneliti membagi responden menjadi 2 kelompok yaitu 42 pada kelompok kontrol dan 42 pada kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen memperoleh penyuluhan ceramah yang dilanjutkan dengan intervensi media permainan Petualangan Pilah Sampah, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh penyuluhan ceramah. Analisis data menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, *Wilcoxon*, dan *Mann-Whitney*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Responden

Untuk mengetahui gambaran responden, tabel dibawah ini memaparkan sebaran data berdasarkan jenis kelamin, usia dan sumber informasi.

a. Usia

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Usia Responden

Usia	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	n	%	n	%
7 Tahun	20	47.6	13	31.0
8 Tahun	16	38.1	22	52.4
9 Tahun	6	14.3	7	16.6
Total	42	100%	42	100%

Berdasarkan Tabel 1, dari total 84 responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini, didominasi usia menunjukkan perbedaan antara kedua kelompok. Pada kelompok kontrol, sebagian besar responden berusia 7 tahun yaitu sebanyak 20 responden (47,6%). Sementara itu, pada kelompok eksperimen, didominasi responden berusia 8 tahun dengan jumlah 22 responden (52,4%).

b. Jenis Kelamin

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	n	%	n	%
Perempuan	18	42.9	17	40.5
Laki- Laki	24	57.1	25	59.5
Total	42	100%	42	100%

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama didominasi oleh responden berjenis kelamin laki-laki. Persentase responden laki-laki pada kelas kontrol sebesar 24 responden (57.1%), sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 25 responden (59.5%).

c. Sumber Informasi

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Responden yang Pernah Mendapatkan Informasi Tentang Sampah/Pemilahan Jenis Sampah

Pernah Mendapatkan Informasi	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	n	%	n	%
Pernah	24	57.1	27	64,3
Tidak Pernah	18	42.9	15	35.7
Total	42	100%	42	100%

Berdasarkan Tabel 3, dari total 84 responden, sebagian besar responden pada kelompok eksperimen telah memperoleh informasi mengenai sampah atau pemilahan jenis sampah, yaitu sebesar 27 responden (64,3%). Sementara itu, pada kelompok kontrol, sebagian besar responden telah memperoleh informasi serupa sebesar 24 orang (57,1%). Berikut adalah data distribusi frekuensi sumber informasi yang diperoleh responden kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tentang sampah/pemilahan jenis sampah:

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Sumber Informasi Tentang Sampah/Pemilahan Jenis Sampah yang Diperoleh Responden

Sumber Informasi	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	n	%	n	%
Media Cetak	15	35.7	16	38.1
Sosial Media	4	21.4	3	26.2
Tidak Pernah Mendapatkan Informasi	18	42.9	15	35.7
Total	42	100	42	100

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa kelompok kontrol didominasi tidak pernah mendapatkan informasi sebanyak 18 responden (42.9%). Sedangkan pada kelompok eksperimen yaitu didominasi sumber informasi yaitu dengan media cetak yaitu sebanyak 16 responden (38.1%). Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian, siswa pada kelompok kontrol yang menerima edukasi dengan metode ceramah menggunakan PowerPoint cenderung lebih cepat merasa jenuh serta kurang memusatkan perhatian selama proses pembelajaran. Karakteristik siswa kelas 1 dan 2 sekolah dasar yang masih suka bermain dan belajar secara langsung menyebabkan metode ceramah kurang optimal dalam menarik minat siswa. Kondisi ini berdampak pada perubahan sikap dan praktik pemilahan sampah yang masih tergolong rendah. Mayoritas siswa belum memperlihatkan peningkatan kepedulian terhadap pentingnya pemilahan sampah, dan praktik yang dilakukan pun masih relatif sama seperti sebelum diberikan edukasi. Sebaliknya, pada kelompok eksperimen, media permainan Petualangan Pilah Sampah mampu meningkatkan partisipasi siswa sehingga perubahan sikap dan praktik tampak lebih baik.

Tabel 5 Uji *Wilcoxon* Tingkat Pengetahuan, Sikap, dan Praktik responden Sebelum dan Sesudah Intervensi

Kelompok	Variabel	Sig	α
Kontrol	Pengetahuan	<.001	0,05
	Sikap	<.001	
	Praktik	<.001	
Eksperimen	Pengetahuan	<.001	0,05
	Sikap	<.001	
	Praktik	<.001	

Sebagai catatan metodologis sebelum membahas masing-masing variabel, hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada seluruh variabel penelitian (pengetahuan, sikap, dan praktik) menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal ($p < 0,05$). Kondisi ini dapat dijelaskan oleh karakteristik data yang diukur menggunakan skala Guttman (dikotomis 0-1) yang dijumlahkan menjadi skor total, sehingga distribusinya cenderung tidak simetris. Hal ini semakin terlihat setelah pemberian intervensi, di mana sebagian besar responden mengelompok pada skor tinggi (ceiling effect), sehingga data menjadi menceng (skewed) dan tidak membentuk kurva normal. Oleh karena itu, seluruh pengujian hipotesis pada pembahasan berikut menggunakan pendekatan statistik nonparametrik, yaitu uji *Wilcoxon* dan Mann-Whitney.

2. Pengaruh Media Permainan Petualangan Pilah Sampah Terhadap Tingkat Pengetahuan

Tingkat pengetahuan siswa pada kedua kelompok mengalami peningkatan setelah diberikan intervensi. Pada kelompok eksperimen, sebelum intervensi responden dengan kategori pengetahuan baik sebanyak 10 orang (23,8%), kategori cukup 22 orang (52,4%), dan kategori kurang 10 orang (23,8%). Setelah diberikan intervensi menggunakan media permainan Petualangan Pilah Sampah, terjadi peningkatan signifikan pada kategori baik menjadi 34 orang (81,0%), sementara kategori cukup turun menjadi 8 orang (19,0%), dan kategori kurang tidak ditemukan lagi pada saat posttest.

Tabel 6 Rata – rata Tingkat Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan Intervensi

Kategori Sikap	Kelompok Kontrol				Kelompok Eksperimen			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Baik	9	21.4	29	69.0	10	23.8	34	81.0
Cukup	27	64.3	11	26.2	22	52.4	8	19.0
Kurang	6	14.3	2	4.8	10	23.8	-	-
Total	42	100%	42	100%	42	100%	42	100%

Pada kelompok kontrol yang diberikan penyuluhan dengan metode ceramah, juga terjadi peningkatan pengetahuan meskipun tidak sebesar kelompok eksperimen. Sebelum intervensi, responden dengan pengetahuan baik sebanyak 9 orang (21,4%), kategori cukup 27 orang (64,3%), dan kategori kurang 6 orang (14,3%). Setelah intervensi, kategori baik meningkat menjadi 29 orang (69,0%), kategori cukup turun menjadi 11 orang (26,2%), dan kategori kurang tersisa 2 orang (4,8%). Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan pengetahuan, namun peningkatan yang lebih besar terjadi pada kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon pada tabel 5, menunjukkan nilai signifikan sebesar $< 0,001$ lebih kecil dari ($p < 0,05$) pada kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol. Dengan demikian, penyuluhan yang diberikan pada kedua kelompok terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang pemilahan sampah. Jika dibandingkan antar kelompok, peningkatan pengetahuan pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Media permainan Petualangan Pilah Sampah menyajikan materi melalui berbagai bentuk pertanyaan di setiap petak yang harus dijawab oleh siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Kurniawan et al. 2019). Berbeda dengan metode ceramah yang cenderung satu arah, sehingga responden lebih bersikap pasif dalam menerima materi (Alfarizi, 2025).

Tabel 7 Mann Whitney Tingkat Pengetahuan, Sikap, dan Praktik Responden Sesudah Diberikan Intervensi

Variabel	Asymp.Sig (2-tailed)	Keterangan
Pengetahuan	<.001	Ada Beda
Sikap	<.001	Ada Beda
Praktik	<.001	Ada beda

Hasil uji Mann-Whitney pada Tabel 18 yang menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$ ($p < 0,05$) tabel 7, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah intervensi. Selain itu, nilai mean rank pengetahuan kelompok eksperimen (52,79) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (32,21) pada tabel 8, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media permainan Petualangan Pilah Sampah lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan dibandingkan metode ceramah.

Tabel 8 Nilai mean rank

Variabel	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	n	Mean Rank	n	Mean Rank
Pengetahuan	42	32.21	42	52.79
Sikap	42	30.43	42	54.57
Praktik	42	24.83	42	60.17

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan pengetahuan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen terjadi karena media permainan Petualangan Pilah Sampah mampu merangsang indera penglihatan dan pendengaran siswa secara bersamaan, sehingga memudahkan mereka dalam menerima, memahami, dan mengingat materi pemilahan sampah yang disampaikan.

3. Pengaruh Media Permainan Petualangan Pilah Sampah Terhadap Sikap

Tabel 9 Distribusi Frekuensi Sikap Siswa Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi

Kategori Sikap	Kelompok Kontrol				Kelompok Eksperimen			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Baik	7	16.7	22	52.4	9	21.4	38	90.5
Cukup	25	59.5	20	47.6	24	57.1	4	9.5
Kurang	10	23.8	-	-	9	21.4	-	-
Total	42	100%	42	100%	42	100%	42	100%

Tertera pada tabel diatas, diketahui bahwa sikap siswa pada kedua kelompok mengalami peningkatan setelah diberikan intervensi. Pada kelompok eksperimen, sebelum intervensi responden dengan kategori sikap baik hanya sebanyak 9 responden (21,4%), kategori cukup 24 responden (57,1%), dan kategori kurang 9 responden (21,4%). Setelah diberikan intervensi menggunakan media permainan Petualangan Pilah Sampah, terjadi peningkatan drastis pada kategori baik menjadi 38 responden (90,5%), kategori cukup turun menjadi 4 responden (9,5%), dan kategori kurang tidak ditemukan lagi. Pada kelompok kontrol yang mendapatkan penyuluhan dengan metode ceramah, juga terjadi peningkatan sikap meskipun tidak sebesar kelompok eksperimen. Sebelum intervensi, responden dengan sikap baik sebanyak 7 responden (16,7%), kategori cukup 25 responden (59,5%), dan kategori kurang 10 responden (23,8%). Setelah intervensi, kategori baik meningkat menjadi 22 responden (52,4%), kategori cukup menjadi 20 responden (47,6%), dan kategori kurang tidak ditemukan.

Hasil uji Mann-Whitney pada tabel 7 memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan nilai signifikansi < 0,001 lebih kecil dari ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah intervensi. Nilai mean rank pada tabel 8 sikap kelompok eksperimen (54,57) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (30,43), membuktikan bahwa penggunaan media permainan Petualangan Pilah Sampah lebih efektif dalam meningkatkan sikap dibandingkan metode ceramah. Hal ini diduga karena penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga responden lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Peningkatan sikap yang lebih besar pada kelompok eksperimen dapat dipahami karena pembentukan sikap tidak cukup hanya melalui pemberian informasi yang bersifat satu arah, melainkan memerlukan pengalaman yang melibatkan emosi positif seperti rasa senang, ketertarikan, dan keterlibatan aktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Arfina et al, 2022) yang menemukan bahwa media permainan monopoli berpengaruh terhadap perubahan pengetahuan dan sikap pada siswa, di mana tampilan permainan yang menarik memudahkan responden dalam memahami materi dan mendorong terbentuknya sikap yang lebih positif

4. Pengaruh Media Permainan Petualangan Pilah Sampah Terhadap Praktik

Tabel 10 Distribusi Frekuensi praktik Siswa Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi

Kategori Praktik	Kelompok Kontrol				Kelompok Eksperimen			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Cukup	6	14.3	19	45.2	3	7.1	32	76.2
Kurang	36	85.7	23	54.8	39	92.9	10	23.8
Total	42	100%	42	100%	42	100%	42	100%

Hasil kelompok eksperimen kategori praktik pada tabel 9, menunjukkan peningkatan praktik yang paling signifikan dibandingkan variabel lainnya. Sebelum intervensi, responden dengan kategori praktik cukup pada kelompok eksperimen hanya sebanyak 3 orang (7,1%), sedangkan kategori kurang mendominasi yaitu sebanyak 39 orang (92,9%). Setelah diberikan intervensi menggunakan media permainan Petualangan Pilah Sampah, terjadi peningkatan yang sangat besar pada kategori cukup menjadi 32 orang (76,2%), sementara kategori kurang turun drastis menjadi 10 orang (23,8%). Perlu ditegaskan bahwa angka 92,9% dan 76,2% tersebut merupakan persentase dari dua kategori praktik yang berbeda (kurang dan cukup) pada dua titik waktu yang berbeda pula (sebelum dan sesudah intervensi), bukan satu angka tunggal yang berubah menjadi angka lainnya.

Pada kelompok kontrol yang mendapatkan penyuluhan dengan metode ceramah, juga terjadi peningkatan praktik meskipun tidak sebesar kelompok eksperimen. Pada saat *pre test*, responden dengan praktik cukup sebanyak 6 orang (14,3%) dan kategori kurang sebanyak 36 orang (85,7%). Setelah *post test*, kategori cukup meningkat menjadi 19 orang (45,2%) dan kategori kurang turun menjadi 23 orang (54,8%). Hasil uji statistik *Wilcoxon* pada tabel 5 menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$ lebih kecil dari ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara praktik sebelum dan sesudah penyuluhan dengan metode ceramah.

Meskipun kedua metode penyuluhan sama-sama efektif dalam meningkatkan praktik pemilahan jenis sampah, peningkatan yang lebih besar terjadi pada kelompok eksperimen. Hal ini diduga karena penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga memudahkan responden dalam memahami materi yang disampaikan. Kebenaran temuan tersebut diperkuat oleh hasil uji statistik *Mann-Whitney* pada tabel 7 menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$ jauh di bawah batas α 0,05 dengan nilai (*mean rank*) pada tabel 8 praktik kelompok eksperimen (60,17) yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (24,83). Selisih *mean rank* pada variabel praktik (35,34) merupakan yang terbesar dibandingkan variabel pengetahuan (20,58) maupun sikap (24,14), yang mengindikasikan bahwa pengaruh media permainan paling kuat justru dirasakan pada aspek praktik pemilahan sampah.

Hal ini sesuai dengan domain psikomotor dalam teori perilaku yang menyatakan bahwa praktik merupakan tingkatan perubahan perilaku yang memerlukan pengalaman praktis berulang agar dapat terbentuk secara konsisten (Skinner, dalam Notoatmodjo, 2005). Temuan ini sejalan dengan penelitian (Yuwana dkk., 2021) yang menunjukkan bahwa edukasi interaktif mengenai pemilahan sampah organik dan anorganik mampu meningkatkan tidak hanya pengetahuan, tetapi juga praktik nyata siswa terhadap pemilahan sampah. Dapat disimpulkan bahwa media permainan Petualangan Pilah Sampah terbukti efektif sebagai media penyuluhan yang mampu meningkatkan praktik pemilahan sampah siswa SD Sekolah Alam Karawang secara bermakna dan merupakan variabel yang paling dipengaruhi oleh intervensi ini.



Gambar 1 Media Penyuluhan



Gambar 2 Penyuluhan Kepada Responden

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktik siswa dalam pemilahan jenis sampah setelah diberikan edukasi melalui media permainan *Petualangan Pilah Sampah* di SD Sekolah Alam Karawang. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Petualangan Pilah Sampah* memberikan pengaruh yang lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan praktik pemilahan jenis sampah pada siswa. Dengan demikian, media permainan *Petualangan Pilah Sampah* dapat menjadi alternatif metode edukasi yang efektif untuk mendukung pembentukan perilaku pemilahan sampah sejak usia sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan masukan selama pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah, guru, orang tua, dan seluruh responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfina, N., Nuzrina, R., Gizi, M. & Kuswari, M., 2022, 'Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Perubahan Pengetahuan Konsumsi Pangan Olahan Yang Mengandung Bahan Tambahan Pangan Pada Siswa Kelas Vii Di Smpn 220 Jakarta'.
- Darmawati, D. & Purnomo, E., 2022, 'Pemahaman Guru Tentang Penanganan Sampah dan Penerapannya di Lingkungan Sekolah', *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3503–3513.
- Ermawati, E., Hastiana, Y. & Seri, H., 2023, 'Analisis Proses Pembelajaran Ipa Berorientasi Pada Aspek Akhlak, Keilmuan Dan Kepemimpinan Di Sekolah Alam Indonesia Palembang', *Bioedukasi (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 14(1), 76.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M.L. & Astria, F.P., 2023, 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822.
- Ismawati, R. & Rahayu, R., 2024, 'Pemberdayaan Siswa dalam Pengolahan Sampah Organik menjadi Pupuk Kompos untuk Menanamkan Literasi Lingkungan', *Jurnal Pengabdian KOLABORATIF*, 2(1), 1.
- Kurniawan, D.A., Astalini, A., Kurniawan, N. & Pathoni, H., 2019, 'Analisis korelasi sikap siswa dan disiplin siswa terhadap IPA pada Siswa SMP Provinsi Jambi', *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 5(2), 59.
- Masyhudi, A. & Afifah, C., 2020, 'Media Permainan Monopoli Sebagai Media Edukasi Pangan Sumber Protein Bagi Anak', *LENTERA: Journal of Gender and Children Studies*, 2(1), 19–34.
- Notoatmodjo, 2005, *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*, PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Purnami, W., 2021, 'Pengelolaan Sampah di Lingkungan Sekolah untuk Meningkatkan Kesadaran Ekologi Siswa', *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(2), 119.
- Sihotang, N., 2022, 'Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD', *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67.
- Yuwana, S.I.P. & Adlan, M.F.A.S., 2021, 'Edukasi Pengelolaan Dan Pemilahan Sampah Organik Dan Anorganik Di Desa Pecalongan Bondowoso', *FORDICATE*, 1(1), 61–69.