

## EcoFun Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Agar Lebih Peduli Lingkungan

<sup>1</sup>Bayu Ismail, <sup>2</sup>Taufan Ali, <sup>3</sup>Muhammad Ramadhani, <sup>4</sup>Muhammad Zaouro Asshowabi, <sup>5</sup>Rambu Adima

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia  
Corresponding author: gunawan@unimbone.ac.id

*Received : October 12, 2023*

*Reviewed: October 13, 2023*

*Accepted : November 21, 2023*

*Online Published: December 27, 2023*

**Abstract:** Artikel ini membahas peran inovatif permainan EcoFunopoly dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran lingkungan pada anak-anak. Dalam konteks pendidikan Indonesia, di mana permasalahan lingkungan semakin meningkat, pendekatan inovatif seperti EcoFunopoly menjadi krusial. Permainan ini tidak hanya menyuguhkan pendekatan edukatif yang menyenangkan tetapi juga melibatkan anak-anak dalam pemahaman dampak aktivitas sehari-hari terhadap lingkungan. Data menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman tentang pengelolaan lingkungan menjadi penyebab utama permasalahan lingkungan di Indonesia. Melalui pendekatan interaktif EcoFunopoly, hasil penelitian terdahulu membuktikan peningkatan pemahaman anak-anak terhadap isu-isu lingkungan. Oleh karena itu, EcoFunopoly tidak hanya menjadi sarana pembelajaran efektif, tetapi juga menjadi kunci dalam membentuk generasi yang peduli terhadap lingkungan dan berkontribusi pada solusi permasalahan lingkungan yang ada.

**Kata Kunci:** *Edugame*, Lingkungan, Media Pembelajaran, Pendidikan

### I. Pendahuluan

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam membentuk individu menjadi sosok yang cerdas. Hal ini tercermin dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 alinea ke-4 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa” dan Pasal 31 UUD 1945 yang menjadi tujuan dari pendidikan di Indonesia. Kemudian sebagai bentuk pelaksanaan amanah dari alinea ke-4 dan Pasal 31 UUD 1945 tersebut pemerintah membuat Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Peran pendidikan adalah sebagai upaya mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat, dengan tujuan utama mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan menjadi salah satu fokus utama dalam meningkatkan sumber daya manusia di dunia dan dapat mempengaruhi laju pertumbuhan bangsa dan bukan hanya berpengaruh pada produktivitas tetapi juga ini akan mempengaruhi terhadap fasilitas masyarakat (Priyadi, 2017).

Dengan pendidikan selain meningkatkan kualitas sumber daya manusia dapat juga menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada, inovasi pembelajaran dapat berperan baik dalam upaya menyelesaikan segala permasalahan (Anggun Apriliani Zahra Rosyiddin, et al. 2022)

termasuk juga menyelesaikan permasalahan lingkungan melalui inovasi pembelajaran board game EcoFun dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik.

Permasalahan lingkungan yang terjadi pada saat ini menjadi keresahan masyarakat global dan terjadi di seluruh negara, seperti penggunaan sampah plastik yang berlebihan berdampak pada ketidakseimbangan lingkungan menurut Dr. Costas Velis dari Universitas Leeds memprediksikan Sebanyak 1,3 miliar ton sampah plastik akan memenuhi daratan dan lautan pada tahun 2040 mendatang jika pola Hidup primitif manusia tidak diubah. Hal ini mempertegas bahwa semengerikan itulah kondisi dunia dalam menghadapi sampah plastik (Gill, 2020).

Di Indonesia sendiri, permasalahan sampah plastik menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Tahun 2021 menampilkan data limbah plastik yang diproduksi Indonesia mencapai 66 juta ton per tahun. Selain permasalahan sampah plastik Indonesia juga mengalami berbagai permasalahan lingkungan seperti tingkat polusi udara yang buruk berdasarkan laporan IQAir pada tahun 2021 yang menjelaskan Indonesia mendapatkan peringkat ke 17 sebagai negara paling berpolusi udara di dunia dengan dengan konsentrasi PM2,5 tertinggi yakni

34,3  $\mu\text{g}/\text{m}^3$ , minimnya akses air bersih bagi masyarakat Indonesia juga menambah permasalahan lingkungan yang ada di Indonesia, menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Purwanto (2020) akses terhadap SDA (Sumber Daya Air) layak minum di Indonesia mencapai angka 87,75%, dari populasi, namun sangat Disayangkan hanya 20,14% penduduk yang menggunakan akses perpipaan. Sehingga sebanyak 93,2%, mayoritas penduduk Indonesia masih belum mendapatkan akses yang aman terhadap ketersediaan air bersih hal ini disebabkan karena pencemaran air.

Faktor penyebab terjadinya berbagai permasalahan lingkungan tersebut salah satunya kurangnya pemahaman tentang cara mengelola lingkungan dengan baik, pembelajaran lingkungan yang diajarkan di sekolah belum bisa menimbulkan kesadaran peserta didik untuk lebih peduli kepada lingkungan ketiadaan inovasi dalam pembelajaran menjadi sebab kenapa kesadaran peserta didik terhadap lingkungan masih kurang, menurunnya gairah belajar, selain disebabkan oleh ketidaktepatan metodologis, juga berakar pada paradigma pendidikan konvensional yang selalu menggunakan metode pengajaran klasikal dan ceramah, tanpa pernah diselingi berbagai model yang menantang untuk berusaha (Surati, 2020).

Untuk meningkatkan pengetahuan tentang kepedulian terhadap lingkungan maka perlu inovasi pembelajaran tentang lingkungan yang menyenangkan dan tidak membosankan salah satunya dengan metode pembelajaran melalui permainan, inovasi media pembelajaran yang menarik sangat memiliki dampak terhadap kualitas proses dan hasil pembelajaran (Nur Ayu Annisa, et al. 2022) penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan (games) tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga memberikan makna yang lebih mendalam bagi siswa. Teori Piaget (dalam Beetletsoon, 2013) menguatkan bahwa pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan anak dapat terwujud melalui pendekatan ini.

Dengan kondisi permasalahan lingkungan yang dialami Indonesia, maka perlu dilakukan pembelajaran secara mendasar tentang pengetahuan lingkungan kepada anak-anak di sekolah dasar untuk menimbulkan kesadaran yang mendalam sehingga dapat menciptakan SDM yang peduli lingkungan di masa depan dan dapat mengelola lingkungan dengan baik, karakter peduli lingkungan adalah sikap dan tindakan untuk mencegah kerusakan alam dan mengembangkan sikap memperbaiki kerusakan yang terjadi

(Sofiana Haul, et al. 2021) pendidikan lingkungan merupakan proses pembangunan manusia yang menyadari serta peduli terhadap lingkungan secara menyeluruh beserta semua permasalahan yang terkait dengannya. Tujuannya adalah menciptakan masyarakat yang dilengkapi dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang mendukung keberlangsungan lingkungan.

Pembinaan karakter yang berkualitas, terutama dalam aspek peduli lingkungan, perlu dimulai sejak dini di lingkungan pendidikan. Pendidikan lingkungan yang diintegrasikan di sekolah mampu menginspirasi kesadaran siswa akan pentingnya nilai-nilai peduli lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Kepedulian lingkungan di lingkungan sekolah memiliki dampak yang merambat pada lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan perilaku peduli lingkungan secara konsisten melalui pembiasaan, seperti menjaga kebersihan sekolah, mengelola sampah, dan memupuk rasa cinta akan kebersihan lingkungan.

Pembelajaran lingkungan dilakukan melalui EcoFunopoly, sebuah permainan papan yang mirip dengan Monopoly, namun fokusnya pada edukasi lingkungan. Permainan ini menghadirkan muatan yang mendidik seputar isu-isu lingkungan. Selain itu, bahan yang digunakan untuk permainan ini dibuat dari material ramah lingkungan (green product). Permainan papan EcoFun mengembangkan tujuh permainan bernama EcoFunopoly, termasuk di antaranya Seri EcoCity yang menampilkan kota-kota ramah lingkungan di dunia, Seri Taman Nasional yang mengangkat keanekaragaman hayati Indonesia, Seri Emisi Karbon, Seri Arsitek Lanskap, Seri Mengenal Sampah, Seri Perdamaian dan Toleransi (Peacebuilder), dan Seri Siaga Banjir.

Melalui pembelajaran menggunakan EcoFunopoly, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak-anak sekolah dasar tentang tanggung jawab terhadap sampah dan dampaknya terhadap lingkungan. Hal ini termasuk meningkatkan kesadaran untuk mengurangi kontribusi pemakaian barang sekali pakai dengan memahami dampak yang terjadi dalam peningkatan tersebut. Penyampaian pengetahuan melalui permainan diharapkan lebih mudah diterima dan tersebar luas di lingkungan sekolah dan masyarakat karena kesempatan penggunaan ulang permainan EcoFunopoly. Kepedulian terhadap lingkungan muncul dari kesadaran akan kebutuhan akan lingkungan yang berkualitas. Kesadaran ini mendorong individu untuk menjaga kondisi lingkungan sebagai sebuah konsekuensi

yang membentuk norma personal. Norma ini kemudian memengaruhi perilaku seseorang terhadap lingkungan di masa mendatang.

## II. Metode

Dalam menerapkan metode studi literatur, pendekatan ini melibatkan evaluasi kritis terhadap berbagai sumber informasi yang relevan, seperti buku, artikel jurnal, dan laporan penelitian. Melalui analisis literatur, kita dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang isu-isu yang terkait, serta membangun dasar pengetahuan yang kokoh untuk mendukung pemahaman tentang topik yang sedang dibahas. Dengan menyelidiki dan mengevaluasi pemikiran, teori, dan penelitian yang telah ada, pendekatan ini memungkinkan untuk mengembangkan wawasan dan menyajikan pandangan yang holistik.

## III. Pembahasan

Langkah pertama dalam kegiatan meningkatkan kesadaran lingkungan melalui permainan EcoFunopoly adalah mempersiapkan pendamping atau pengajar dengan memberikan edukasi dan pelatihan mengenai permainan EcoFunopoly serta konsep-konsep yang terkait mengenai isu-isu lingkungan, seperti cara pengelolaan sampah dan pencemaran lingkungan. Pelatihan merupakan proses membantu para tenaga kerja untuk memperoleh efektivitas dalam pekerjaan mereka yang sekarang atau yang akan datang melalui pengembangan kebiasaan tentang pikiran dan tindakan, kecakapan, pengetahuan, dan sikap yang layak (Ade Rustiana, 2010).

Tahapan selanjutnya para peserta didik dimasukkan ke beberapa kelompok dan diberi nama semenarik mungkin agar para peserta didik tidak bosan saat pembelajaran berlangsung, setiap kelompok berisi 4 sampai 5 orang anak. Setiap kelompok memiliki 1 orang pendamping yang akan memberikan pembelajaran mengenai lingkungan, dan memahami dampak dari sampah yang mempengaruhi peningkatan potensi terjadinya pencemaran lingkungan melalui permainan EcoFunopoly, inovasi media pembelajaran yang menarik sangat memiliki dampak terhadap kualitas proses dan hasil pembelajaran (Annisa, et al. 2022).

Setiap anak langsung menerapkan instruksi dari permainan ini dengan membersihkan lingkungan sekitar, menjawab pertanyaan tentang pemborosan air, penggunaan kemasan plastik, serta limbah rumah tangga yang tidak terkelola dengan baik. Peserta yang melakukan aktivitas yang berkontribusi pada pencemaran lingkungan

akan dikenai sanksi berupa stiker pencemar. Pemenang dalam kelompok ditentukan oleh peserta dengan jumlah stiker pencemar yang lebih sedikit, menandakan kontribusi positifnya terhadap lingkungan. Setiap pemenang diharapkan mampu menjelaskan mengenai aktivitas yang berkontribusi terhadap peningkatan jumlah sampah, yang merupakan salah satu faktor penyebab pencemaran lingkungan.



Gambar 1. Tahapan Pembelajaran

Pada penelitian terdahulu, tahapan-tahapan tersebut sudah pernah diimplementasikan dan menghasilkan hasil yang baik terhadap pemahaman peserta didik mengenai kepedulian kepada lingkungan, seperti hasil penelitian Paramita Djausal et al (2023) yang meneliti tentang peningkatan kesadaran terhadap isu pemanasan global melalui Ecofunopoly sebagai media pembelajaran, di dalam penelitiannya menjelaskan EcoFunopoly dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang tanggung jawab atas sampah dan pengaruhnya terhadap global warming, termasuk meningkatkan kesadaran untuk mengurangi kontribusi karbon emisi melalui pemahaman terhadap aktivitas-aktivitas yang dapat mempengaruhi peningkatan tersebut. Efek perluasan pengetahuan melalui permainan akan lebih mudah diterima, dan tersebar di lingkungan sekolah dan masyarakat, karena permainan EcoFunopoly dapat digunakan kembali.

Hasil penelitian relevan lainnya adalah Mukhzayadah (2018) tentang Inovasi Pembelajaran Biologi Melalui Eco-Fun Game Pada Materi Konsep Lingkungan dan Interaksi dalam Ekosistem yang menyajikan hasil penelitiannya bahwa Inovasi pembelajaran melalui Eco-Fun Game memiliki potensi besar untuk meningkatkan

pemahaman peserta didik tentang konsep lingkungan dan interaksi dalam ekosistem. Metode ini juga mampu mengembangkan keterampilan dalam proses sains dan memupuk sikap ilmiah pada peserta didik. Respon yang sangat positif dari peserta didik terhadap pembelajaran Biologi melalui Eco-Fun Game menjadi pendorong kuat atas efektivitasnya.

Nama kelompok	Hasil penelitian kinerja peserta didik (skala 1-4)		
	Deskripsi organisme	Konsep Lingkungan	Asah otak & Presentasi
Padi	3	3	2
Belalang	3,5	4	4
Tikus	4	4	4
Katak	3	3	3
Ular	2,75	3,5	2
Elang	4	2,75	4

Hasil penelitian diatas yaitu inovasi pembelajaran melalui Eco-Fun game memberikan manfaat yang baik terhadap hasil belajar peserta didik dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar peserta didik. Pada post-test, seluruh peserta didik (100%) telah mencapai ketuntasan hasil belajar dengan nilai lebih dari 70. Hal tersebut menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran melalui Eco-Fun Game dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi Konsep Lingkungan dan Interaksi dalam Ekosistem. Hasil tes belajar peserta didik ini sesuai dengan hasil penelitian Rahma (2013) bahwa media permainan dapat meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik, peserta didik bukan hanya terfokus pada pelajaran, tetapi mereka dapat belajar sambil bermain sehingga berpengaruh terhadap pemahaman materi yang dianjurkan.

Selain dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, inovasi pembelajaran Eco-Fun Game juga dapat mengembangkan keterampilan proses sains dan sikap ilmiah bagi peserta didik. Peserta didik lebih terampil mengobservasi, bertanya dan menganalisis kata/istilah dalam ekosistem dan mampu menunjukkan sikap ilmiah selamat permainan berlangsung.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan keberhasilan dalam menerapkan kesadaran terhadap masyarakat untuk lebih peduli dengan lingkungan, dengan demikian maka diperlukan pendidikan lingkungan kepada anak-anak di sekolah dasar untuk membangun karakter-karakter yang peduli dengan lingkungan melalui pembelajaran yang menyenangkan salah satunya melalui papan permainan Ecofunopoly agar dimasa depan dapat merawat dan menjaga kekayaan alam yang ada di Indonesia, Hutan Indonesia juga diketahui memiliki keanekaragaman jenis pohon palem (Arecaceae) tertinggi di dunia, lebih dari 400 spesies (70%) pohon meranti (Dipterocarpaceae) terbesar di dunia sebagai jenis kayu tropika primadona, dan memiliki 122 spesies bambu dari 1.200 spesies bambu yang tumbuh di bumi. Tingginya kekayaan keanekaragaman tumbuhan tersebut juga ditunjukkan oleh kekayaan di hutan Kalimantan (Cecep Kusmana & Agus Hikmat, 2015).

Pentingnya menanamkan karakter peduli lingkungan kepada anak-anak sekolah dasar adalah untuk memberi pembelajaran tentang kekayaan alam yang dimiliki oleh Indonesia dan kekayaan alam tersebut tidak akan berkurang atau hilang karena kepedulian terhadap lingkungan yang timbul pada generasi penerus bangsa untuk merawat dan menjaga alam Indonesia dari kepunahan, kerusakan dan pencemaran, generasi muda merupakan generasi penerus bangsa. Oleh karena itu membangun karakter generasi muda di era global, merupakan sesuatu yang imperative dalam upaya membentuk generasi unggul berkepribadian bangsa (Sri Sudarsih & Iriyanto Widisuseno, 2019).

The results section is the most important part of the paper and nothing should compromise its range and quality. The results section should therefore be the longest part of the paper and should contain as much detail about the findings as the journal word count permits.

#### IV. Kesimpulan

Pendidikan memiliki peran integral dalam membentuk individu yang cerdas dan bertanggung jawab, sejalan dengan prinsip “mencerdaskan kehidupan bangsa” yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945. Upaya pemerintah dalam merealisasikan tujuan pendidikan tercermin dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lingkup pendidikan tidak hanya mencakup aspek produktivitas, tetapi juga

membentuk kesadaran lingkungan, karakter, dan peradaban suatu bangsa.

Permasalahan lingkungan yang terjadi tidak hanya menjadi tantangan global, tetapi juga mengakar dalam realitas Indonesia, seperti tingginya produksi sampah plastik, polusi udara, dan keterbatasan akses air bersih. Kurangnya pemahaman tentang pengelolaan lingkungan secara baik turut memperburuk situasi tersebut. Dalam konteks ini, inovasi dalam pendidikan, khususnya melalui permainan EcoFunopoly, muncul sebagai solusi yang menarik dan efektif. Permainan ini tidak hanya memberikan pendekatan edukatif yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak-anak memahami dampak aktivitas sehari-hari terhadap lingkungan.

Pentingnya pendekatan pembelajaran yang inovatif seperti EcoFunopoly tercermin dalam hasil penelitian terdahulu. Data menunjukkan bahwa permainan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak-anak terhadap isu lingkungan, seperti pemanasan global dan konsep ekosistem. Dengan demikian, EcoFunopoly bukan hanya menjadi sarana pembelajaran yang efektif, tetapi juga menjadi kunci untuk membentuk generasi yang peduli terhadap lingkungan, mengatasi permasalahan lingkungan, dan menciptakan masa depan yang berkelanjutan.

### Referensi

- Mukhzayadah, H. Widodo, & M. Arief. (2018). *Inovasi Pembelajaran Biologi Melalui Eco-Fun Game Pada Materi Konsep Lingkungan dan Interaksi dalam Ekosistem*. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains (JPPMS), 2(1). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/> Annisa, N. A., Isti, R., Lukman, L., & Nulhakim. (2022). *Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android*. Akademika: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 11(1). <https://uia.e-journal.id/akademika/article/1939>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). *Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. Jurnal Inovasi Kurikulum, 19(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Sri Sudarsih & Iriyanto Widisuseno (2019). *Pentingnya Membangun Karakter Generasi Muda Di Era Global*. Jurnal "HARMONI", Volume 3, Nomor 2, Desember 2019 Departemen Linguistik FIB UNDIP
- Gita Paramita Djausal, Jeni Wulandari, Maulana Agung Pratama & Diang Adistya. (2023). *Peningkatan Kesadaran Lingkungan terhadap Isu Pemanasan Global melalui EcoFunopoly*. Jurnal Pengabdian Dharma Wacana Volume 4 Nomor 1 (Juni, 2023) Kota Metro, Lampung, Indonesia : <http://www.e-jurnal.dharmawacana.ac.id/index.php/jp> DOI: <https://doi.org/10.37295/jpdw.v4i1.421>
- Sofiana Haul, Yosef Firman Narut, & Mikael Nardi (2021). *Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Di Sekolah Dasar*. Jurnal Literasi Pendidikan Dasar, Vol. 2, No. 1, 2021 ISSN: 2746 – 1505
- Pratiwi, Hikmah, Adiansha, & Suciyati (2021). *Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA p-ISSN: 2797-6475, e-ISSN: 2797-6467 Volume 1, nomor 1, 2021, hal. 36-43 Doi: <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Cecep Kusmana & Agus Hikmat (2015). *Keanekaragaman Hayati Flora di Indonesia*. Jurnal Pengelolaan Sumberdaya Alam dan Lingkungan Available online at: Vol. 5No. 2 (Desember 2015): 187-198 <http://journal.ipb.ac.id/index.php/jpsl/> e-ISSN: 2460-5824 doi: 10.19081/jpsl.5.2.187
- Ade Rustiana (2010). *Efektivitas Pelatihan Bagi Peningkatan Kinerja Karyawan*. Jurnal Dinamika Manajemen Vol. 1, No. 2, 2010, pp: 137-143. Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia
- Sukma Dwi Meyrena & Rizky Amelia (2020). *Analisis Pendayagunaan Limbah Plastik Menjadi Ecopaving Sebagai Upaya Pengurangan Sampah*. Indonesian Journal of Conservation 9(2) (2020) 67-100