

# PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN PEDULI LINGKUNGAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI KARANGAMPEL

**Mustika Fairus<sup>a</sup>, Ika Tristanti<sup>b</sup>, Naili Azizah<sup>c</sup>, Yunita Andriyani<sup>d</sup>, Nurul Iman<sup>e</sup>, Ahmad Hariyanto<sup>f</sup>**

<sup>a</sup>Fakultas Farmasi, Universitas Muhammadiyah Kudus

<sup>b</sup>Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Kudus

<sup>c</sup>Fakultas Ekonomi, Pendidikan, dan Hukum, Universitas Muhammadiyah Kudus

<sup>d</sup>Fakultas Farmasi, Universitas Muhammadiyah Kudus

<sup>e</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kudus

<sup>f</sup>Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Kudus

Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

\*Email : [mustika.fairus@gmail.com](mailto:mustika.fairus@gmail.com)

Info Artikel	Abstrak
<b>DOI :</b> <a href="https://doi.org/10.26751/jai.v6i2.2723">https://doi.org/10.26751/jai.v6i2.2723</a>	Isu lingkungan telah menjadi salah satu masalah global yang semakin mendesak untuk diselesaikan. Pemahaman edukasi terkait peduli lingkungan dengan pencegahan membuang sampah pada tempatnya dan sesuai jenisnya perlu dilakukan sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa SDN 1 Karangampel dalam pemilahan sampah organik dan anorganik melalui permainan ular tangga. Metode pembelajaran dilakukan melalui sosialisasi dan penerapan pembelajaran melalui media permainan ular tangga. Selama permainan, siswa dihadapkan pada pertanyaan seputar pengelolaan sampah dan jenis sampah. Hasil kegiatan edukasi peduli lingkungan mampu menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa terkait dampak sampah dari 36% menjadi 92% sedangkan pengetahuan cara pemilahan sampah dari 24% menjadi 86%. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan ular tangga, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengingat dan mengaplikasikan pengetahuan tentang pengelolaan sampah dan menjaga lingkungan sekitar.
<b>Article history:</b> Received 2025-02-07 Revised 2025-02-19 Accepted 2025-02-19	
<b>Kata Kunci:</b> Lingkungan, Permainan, Siswa, Ular tangga  <b>Keywords:</b> <i>Environment, Game, Student,</i> <i>Snake and ladders</i>	<p style="text-align: center;"><b>Abstract</b></p> <p><i>Environmental issues have become one of the more pressing global issues to resolve. Environmental education understanding with the prevention of properly disposing of trash should be established early on. The study was intended to increase the awareness of 1st and 2nd of SDN 1 Karangampel in sorting of organic and inorganic garbage through the snakes and ladders. The learning method is done through socialization and application of learning through a media game of snakes and ladders. During the games, students are faced with questions regarding the management of garbage and the type of garbage. The results of environmental education activities can show increased students knowledge of the effects garbage from 36% to 92% while the knowledge of how sorting out the garbage types from 24% to 86% is collected. A pleasant learning approach such as the snakes and ladders game, it is hoped that students can</i></p>

*more easily remember and apply knowledge of waste management and the neighborhood.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*

## I. PENDAHULUAN

Sekolah adalah pilihan yang bagus bagi orang tua untuk memberi anak mereka pendidikan dan pengetahuan, baik akademik maupun non-akademik. Selain itu, anak-anak dididik tentang keterampilan dasar yang diperlukan untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Anak-anak sekolah dasar perlu diberi stimulasi agar dapat terus berkembang dan mengalami kemajuan karena pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan tersebut merupakan landasan bagi pembentukan dan pengembangan kemampuannya. Oleh karena itu, anak-anak harus dimotivasi untuk terus berkembang, antara lain berperilaku baik, jujur, mandiri, bersosialisasi dengan teman yang baik, dan menjaga lingkungannya. Segala sesuatu yang ada di sekitar kita, termasuk tanah, air, udara, tumbuhan, dan hewan, dapat disebut sebagai lingkungan hidup. Jika membahas lingkungan hidup, ada beberapa aktivitas manusia yang dapat mencemari lingkungan, namun seringkali masyarakat tidak mempedulikan hal tersebut atau tidak mempertimbangkan dampaknya. Ketidakpedulian siswa terhadap kondisi lingkungan juga berhubungan dengan permasalahan ini (Baroroh, 2024).

Perkembangan suatu daerah menjadi hal positif untuk selalu ditingkatkan baik dari sektor pembangunan dan sumber daya, seiring pertumbuhan tersebut masalah baru akan muncul yaitu dampak lingkungan. Isu lingkungan telah menjadi salah satu masalah global yang semakin mendesak untuk diselesaikan. Salah satu tantangan terbesar adalah bagaimana mengelola sampah secara efektif dan berkelanjutan (Kusdiah et al., 2024). Masalah sampah dapat muncul di berbagai lokasi, termasuk di sekolah. Sebagai lembaga pendidikan, sekolah dapat menjadi tempat bagi anak-anak untuk belajar dan mengelola sampah dengan benar, serta

meningkatkan kesadaran mereka untuk menjaga lingkungan tetap bersih dan sehat.

Permasalahan mengenai sampah adalah jika pendidikan kesadaran lingkungan tidak diberikan mulai dari sekolah dasar, kesadaran masyarakat terhadap lingkungan akan sangat sedikit dan bahkan tidak akan mempertimbangkan dampak tindakan mereka terhadap lingkungan (Sukmarani et al., 2020). Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa fenomena seperti ini memerlukan penanganan yang sangat intensif berupa edukasi mengenai cara membuang sampah yang benar, yang harus dipraktikkan oleh siswa agar terbiasa dan sadar situasi sampah di lingkungan sekolah (Rudi Ritonga, 2021).

Langkah mengurangi sampah dapat dilakukan dengan memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pengelolaan sampah, terutama melalui pendidikan formal di sekolah atau perguruan tinggi. Kesadaran masyarakat tentang masalah sampah dapat ditingkatkan melalui kajian Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH). Muatan PLH dalam kurikulum pendidikan formal di Indonesia masih belum memadai membuat para siswa harus mendapatkan pembelajaran peduli lingkungan agar mampu meningkatkan tingkat kesadaran di kalangan para siswa (Bagus et al., 2022). Sebagaimana anak-anak adalah *social agent* yang kelak akan jadi pengubah perilaku di masa depan. Menurut (Fitriyah & Rahmawati, 2021) pada anak usia 9 sampai 13 tahun membuktikan bahwa perilaku ramah lingkungan anak dipengaruhi oleh orangtua, teman baik, dan anak yang lebih tua darinya.

Melalui permainan ular tangga sebagai media edukatif saran pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sekolah dasar, sekaligus merangsang anak untuk beraktivitas, hal ini membuat anak – anak tertarik dan memberikan suasana yang menyenangkan dapat membantu respon terhadap siswa lebih mudah menerima

informasi yang diberikan. Permainan ini menggunakan banner yang terbagi menjadi beberapa kotak kecil, yang masing-masing dihiasi dengan gambar tangga dan ular yang menghubungkan kotak-kotak tersebut. Permainan ini juga dilengkapi dengan dadu dan poin, serta dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih (Wati, 2021).

Pengetahuan tersebut ialah bagaimana siswa mendapatkan tantangan setiap permainan yang dijalankan untuk berkerja kelompok mengumpulkan dan memilah sampah anorganik dan organik. Kegiatan memilah sampah oleh anak-anak juga mampu memberikan pemahaman kepada mereka bahwa masalah sampah yang dihasilkan oleh manusia memiliki dampak merusak terhadap lingkungan. Dengan demikian, anak-anak dapat lebih menyadari pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan sekitar mereka (Rahmat et al., 2021).

## II. METODE PENELITIAN

Tahap pemilihan sasaran dan tempat pelaksanaan :

Edukasi pengabdian kepada siswa-siswi kelas 1 dan 2 SDN 1 karangampel,

↓  
Tahapan prasarana dan sarana:  
menggunakan media permainan ular tangga

↓  
Tahap pelaksanaan :

Perkenalan dengan siswa siswi ,Pemaparan materi, Pembagian kelompok, Kepala ular mendapat pertanyaan dan tantangan

↓  
Tahap evaluasi :

Dilakukan menjawab soal post test berupa soal pilihan ganda

Kegiatan yang dilakukan adalah edukasi tentang peduli lingkungan pada anak-anak SDN 1 Karangampel, dengan jumlah siswa sebanyak 50 siswa. Variabel yang dihitung adalah perbandingan tingkat kesadaran siswa terkait peduli lingkungan dan pentingnya

menjaga lingkungan yang bersih serta bebas dari sampah. Tahapan kegiatan yang dilakukan melalui 4 tahap, yaitu 1. pemilihan sasaran dan tempat pelaksanaan, 2. Persiapan sarana dan prasarana, 3.pelaksanaan kegiatan, 4. Evaluasi.

Tahap pemilihan sasaran dan tempat pelaksanaan : kegiatan edukasi dalam pengabdian kepada siswa-siswi kelas 1 dan 2 SDN 1 karangampel, Kecamatan kaliwungu, Kabupaten Kudus, sebagai upaya dalam penanggulangan masalah sampah yang ada di sekitar.

Tahap sarana dan prasarana : Kegiatan dilakukan dengan menggunakan media permainan ular tangga. Media ular tangga merupakan cara kreatif untuk menggambarkan beberapa prosedur atau perjalanan yang memerlukan beberapa fase atau tahapan. Selain itu, media ular tangga sering digunakan dalam lingkungan pendidikan sebagai metode untuk mendidik konsep-konsep khusus siswa dengan cara yang menarik dan partisipatif (Nurhadi, 2020). Permainan edukatif ular tangga mencakup berbagai sumber informasi tentang sampah organik dan non-organik, serta sejumlah latihan yang dapat membantu anak-anak memahami nilai perlindungan lingkungan dan cara membuang sampah yang benar. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga dalam penelitian ini sangat relevan dengan pemahaman konsep, proses, dan perilaku siswa (Wati, 2021).

Sebelum penerapan permaninan edukatif, dilakukan pretest untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tentang lingkungan. Pretest berupa soal pilihan ganda yang berfokus pada tema peduli lingkungan. Penerapan permaninan edukatif ular tangga dirancang khusus untuk mengajarkan konsep peduli lingkungan pada anak-anak sekolah dasar. Dalam permaninan edukatif ini mencakup pertanyaan dan tantangan terkait lingkungan disetiap langkahnya.

Tahap pelaksanaan : Kegiatan edukasi dilaksanakan pada hari Senin, 16 Desember 2024 di SDN 1 Karangampel, Desa Karangampel, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kudus, kegiatan edukasi dimulai

pukul 07.30 – 09.30 WIB. Kegiatan permainan edukatif dimulai dengan setiap kepala ular akan mendapatkan pertanyaan dan tantangan, yang mana pernyataan tersebut didiskusikan dengan anggota kelompoknya dan kemudian dijawab bersama. Sesi permainan edukatif ini dilakukan pada satu pertemuan dengan durasi 1 jam 30 menit.

Tahap evaluasi : Pada akhir kegiatan, akan dilakukan evaluasi dengan menjawab soal post test berupa soal pilihan ganda. Selain post test soal, siswa-siswi SDN 1 Karangampel juga diberi soal tanya jawab dan menyimpulkan semua materi yang telah disampaikan mengenai pemilahan sampah anorganik dan organik yang berada di lingkungan sekolah, rumah, dan tempat lainnya.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan penyuluhan kesehatan adalah terlaksananya penyuluhan mengenai pentingnya membuang sampah pada siswa-siswi SDN 1 Karangampel. Sebelum diberikan penyuluhan tentang pengelolaan sampah, sebagian siswa masih belum sepenuhnya memahami pentingnya kebiasaan membuang sampah dengan benar. Namun, setelah mereka memperoleh pengetahuan mengenai berbagai jenis sampah, manfaat membuang sampah sesuai dengan kategori dan tempatnya, serta dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan tersebut, melalui media permainan ular tangga, pemahaman mereka tentang pentingnya pengelolaan sampah semakin berkembang. Siswa mulai menyadari betapa pentingnya membuang sampah pada tempatnya, manfaat yang diperoleh dari pengelolaan sampah yang baik, serta dampak positif yang dapat tercipta, sementara dampak negatif yang dapat muncul apabila sampah tidak dikelola dengan benar juga semakin dipahami.

Tahap pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa langkah utama:

- Pembukaan: Kegiatan dimulai dengan seluruh siswa kelas 1 dan 2 menjawab soal pretest yang sudah

disediakan. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman para siswa terkait bagaimana menjaga lingkungan sekitar terutama yang berkaitan dengan sampah. Setelah pretest dilakukan, kegiatan berikutnya adalah pemaparan materi tentang peduli lingkungan dan pengarahan singkat tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dan tujuan dari permainan ular tangga yang akan dimainkan.

**Tabel.1.** Pengetahuan siswa sebelum pemaparan materi (Pretest)

	Pengetahuan dampak sampah	Pengetahuan cara pemilahan sampah		
<b>Pengetahuan rendah</b>	32	64%	38	76%
<b>Pengetahuan baik</b>	18	36%	12	24%
<b>Total</b>	50	100%	50	100%



- Permainan ular tangga: Siswa bermain ular tangga, di mana setiap kali mereka mendarat di kepala ular, mereka harus menjawab pertanyaan terkait sampah. Pertanyaan-pertanyaan ini menguji pengetahuan siswa tentang pemilahan sampah dan dampaknya terhadap lingkungan.



- c. Diskusi kelompok: Setelah permainan selesai, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan apa yang telah mereka pelajari dari permainan tersebut.



- d. Evaluasi untuk menilai efektivitas kegiatan yang telah dilakukan. Evaluasi ini dilakukan melalui soal post test pilihan ganda dan sesi tanya jawab, di mana siswa diberikan kesempatan untuk bertanya serta menjelaskan kembali pemahaman mereka tentang pemilahan sampah. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menilai seberapa efektif kegiatan ini dalam meningkatkan dan pengetahuan siswa mengenai penanganan sampah (Anggela & Rina, 2022).

**Tabel. 2.** Pengetahuan siswa setelah pemaparan materi (Post test)

	Pengetahuan dampak sampah		Pengetahuan cara pemilahan sampah	
<b>Pengetahuan rendah</b>	4	8%	7	14 %
<b>Pengetahuan baik</b>	46	92 %	43	86%
<b>Total</b>	50	100%	50	100%



Pemilihan media yang kreatif dan inventif untuk mengajarkan siswa melalui media ular tangga tentang kepedulian lingkungan dan perilaku membuang sampah sangat berpengaruh pada keberhasilan dalam meningkatkan pengetahuan. Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat mempengaruhi seberapa efektif kegiatan pembelajaran dilakukan (Baroroh, 2024).

#### IV. KESIMPULAN

Hasil permainan edukatif ular tangga didapatkan peningkatan dilihat dari perbandingan hasil pretest dan post test mengalami kenaikan nilai pengetahuan siswa. Pengetahuan siswa terkait dampak sampah mengalami peningkatan dari 36% menjadi 92% sedangkan pengetahuan cara pemilahan sampah mengalami peningkatan dari 24% menjadi 86%. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan ular tangga, diharapkan siswa dapat menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari, sehingga turut serta dalam upaya mengurangi masalah sampah di lingkungan sekolah maupun di lingkungan Desa Karangampel.

#### V. UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, Universitas Muhammadiyah Kudus, LPPM Universitas Muhammadiyah Kudus, Desa Karangampel, SDN 1 Karangampel dan teman-teman yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam bentuk materil, sarana dan prasarana penunjang pelaksanaan kegiatan edukasi peduli lingkungan siswa sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

Anggela, R., & Rina. (2022). PENGARUH MODEL EXPERENTIAL LEARNING TERHADAP KESADARAN LINGKUNGAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(2).

- Bagus, I., Arnyana, P., Dwijendra, U., Ganesha, U. P., Teaching, C., Lingkungan, P., Dasar, S., & Education, J. (2022). Membentuk karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran ipa. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 207–212.
- Baroroh, E. Z. (2024). Pengaruh Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kepedulian Lingkungan Dan Perilaku Membuang Sampah di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 4(2), 181–192.
- Fitriyah, S., & Rahmawati, A. (2021). Penerapan Metode Permainan Ular Tangga “Stop Trash” Terhadap Pengetahuan Mengenai Sampah pada Siswa Sekolah Dasar di Indramayu The Implementation Of Stop Trash Game Method to Knowledge of Waste in Primary School Students In Indramayu Sukhriyatun fitriyah,. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 6(1), 66–70.
- Kusdiah, Y., Sriwati, M., Sampe, R., Sampah, P., & Masyarakat, K. (2024). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 7 Nomor 3, 2024 / 7415. 7, 7415–7421.
- Nurhadi. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2, 77–95.
- Rahmat, K., Pernanda, S., Hasanah, M., Muzaki, A., NurmalaSari, E., Rusdi, L., Islam, U., Sunan, N., Dasar, S., Terpadu, I., Hati, B., Utara, P., Padang, U. N., Mada, U. G., Yogyakarta, U. N., Tinggi, S., & Tarbiyah, I. (2021). MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING GUNA MEMBENTUK SIKAP PEDULI LINGKUNGAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR : SEBUAH KERANGKA KONSEPTUAL. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6, 109–117.
- Rudi Ritonga, O. K. (2021). TEMPATNYA MELALUI PENDEKATAN HYPNOTEACHING ( Media Dongeng Berbasis Daur Ulang Sampah ). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 4(2), 0–5.
- Sukmarani, D., Istiningih, G., Suryawan, A., & Magelang, U. M. (2020). Integrasi Pendidikan Berbasis Lingkungan Melalui Mata Pelajaran IPA Sebagai Upaya Menanamkan Kesadaran Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD Unikama*, 4(2005), 276–280.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.  
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>