

IMPLEMENTASI GAME TONG SAMPAH PINTAR UNTUK PEMILAHAN SAMPAH

Karell Ihma Fulgar¹, Zahra Muslihat², Anisa³, Tsania Insan Taqiya⁴ dan Elia Hermawati⁵

¹Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111147@student.unsil.ac.id¹

²Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111110@student.unsil.ac.id²

³Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111082@student.unsil.ac.id³

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111088@student.unsil.ac.id⁴

⁵Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111030@student.unsil.ac.id⁵

Abstract. *This study aims to describe the implementation of the Tong Sampah Pintar educational game to introduce waste sorting concepts to early childhood learners at PAUD Kober At-Tawakal. The activity was based on preliminary observations and interviews with teachers, which indicated that children were accustomed to maintaining cleanliness but had not yet understood the difference between organic and inorganic waste. The learning process applied a play-based approach suitable for early childhood education. The methods used included observation, interviews, pre-test and post-test, and direct implementation of the educational game. The pre-test was conducted through guessing activities using waste images, while the post-test used a simple worksheet with check marks to assess children's understanding after the game. The results showed an improvement in children's ability to classify waste and place it into the correct bins. Children also demonstrated increased participation, enthusiasm, and environmental awareness during the activity. Teachers responded positively to the use of the game, considering it easy to apply and effective in supporting environmental learning. Therefore, the Tong Sampah Pintar game can be used as an alternative learning media to enhance environmental education for early childhood learners.*

Keywords: *early childhood education, waste sorting, educational game, environmental awareness*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan, sikap, dan perilaku anak, termasuk dalam menanamkan kepedulian terhadap lingkungan. Salah satu bentuk kepedulian lingkungan yang perlu dikenalkan sejak dini adalah kebiasaan menjaga kebersihan dan memilah sampah. Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, sosial-emosional, serta kebiasaan anak dalam kehidupan sehari-hari Pratama dan Yuliani (2020). Pada fase ini, anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung

yang bersifat konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Oleh karena itu, proses pembelajaran di PAUD perlu dirancang dengan pendekatan yang berpusat pada anak dan mengutamakan aktivitas bermain sebagai sarana belajar.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pengenalan nilai kepedulian terhadap lingkungan menjadi salah satu aspek penting yang perlu ditanamkan sejak awal. UNESCO menegaskan bahwa pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan sebaiknya dimulai sejak usia dini agar anak memiliki pengetahuan, sikap, dan perilaku yang mendukung kelestarian lingkungan di masa

depan (UNESCO, 2017). Pembelajaran lingkungan pada anak usia dini umumnya dimulai dari kebiasaan sederhana, seperti menjaga kebersihan dan membuang sampah pada tempatnya, sebagai dasar pembentukan perilaku peduli lingkungan. Suryani dan Widyastuti (2020) mengemukakan bahwa pembelajaran lingkungan hidup pada anak usia dini perlu disampaikan melalui pendekatan yang sederhana dan kontekstual agar mudah dipahami. Namun, dalam praktiknya, pemahaman anak sering kali masih terbatas pada konsep kebersihan secara umum, tanpa mengenal lebih jauh jenis dan pengelolaan sampah. Padahal, menurut Putra et al. (2023), pengenalan pemilahan sampah organik dan anorganik sejak usia dini memiliki peran penting dalam membangun kesadaran lingkungan yang berkelanjutan.

Agar konsep tersebut dapat dipahami dengan baik, diperlukan media pembelajaran yang konkret, visual, dan sesuai dengan dunia anak. Fitriani (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak selama proses belajar berlangsung. Sejalan dengan itu, Liyana dan Kurniawan (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyalur pesan yang membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah diterima oleh peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, implementasi game edukatif Tong Sampah Pintar dilakukan di PAUD Kober At-Tawakal sebagai upaya untuk membantu anak memahami perbedaan sampah organik dan anorganik melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran lingkungan yang telah berjalan di lembaga PAUD serta menyesuaikan dengan karakteristik belajar anak usia dini, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pendidikan Lingkungan pada Anak Usia Dini

Suryani dan Widyastuti (2020), pendidikan lingkungan pada anak usia dini merupakan bagian penting dalam

pembentukan sikap dan perilaku anak terhadap lingkungannya. Pada tahap usia dini, anak mulai mengenal kebiasaan dasar seperti menjaga kebersihan dan membuang sampah pada tempatnya melalui pembiasaan sehari-hari.

Pendidikan lingkungan pada anak usia dini bertujuan untuk mengenalkan konsep sederhana terkait kebersihan, jenis sampah, serta perilaku menjaga lingkungan melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Suryani dan Widyastuti (2020) menyatakan bahwa pembelajaran lingkungan hidup pada anak usia dini akan lebih mudah dipahami apabila disampaikan melalui kegiatan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Dengan demikian, anak tidak hanya mengenal konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya langsung. Hal ini sejalan dengan kegiatan pembelajaran di PAUD yang menekankan pengalaman langsung agar anak lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

2.2. Media Pembelajaran Berbasis Permainan pada PAUD

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar anak usia dini, khususnya dalam membantu anak memahami materi secara mudah. Fitriani (2019) menyatakan bahwa penggunaan media permainan dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui permainan, anak dapat belajar secara aktif sambil mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional.

Selain itu, pendekatan bermain juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak, seperti kemampuan bekerja sama, menunggu giliran, dan mengikuti aturan sederhana (Pratama & Yuliani, 2020).

2.3. Media Pembelajaran Klasifikasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Permainan klasifikasi merupakan

salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Melalui aktivitas mengelompokkan benda berdasarkan kategori tertentu, anak dapat belajar mengenali perbedaan dan persamaan suatu objek secara bertahap.

Penggunaan media klasifikasi terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami konsep sederhana, termasuk dalam pembelajaran lingkungan seperti pemilahan sampah (Sari & Putra, 2021). Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh anak (Liyana, 2019).

2.4. Game Edukatif “Tong Sampah Pintar” sebagai Media Pembelajaran Lingkungan

Game edukatif Tong Sampah Pintar merupakan media pembelajaran berbasis permainan klasifikasi yang digunakan untuk mengenalkan konsep sampah organik dan anorganik pada anak usia dini. Dalam permainan ini, anak dilibatkan secara aktif melalui kegiatan memilih dan menempatkan gambar sampah ke dalam tong yang sesuai. Pendekatan pembelajaran seperti ini sejalan dengan kegiatan edukasi lingkungan yang menekankan keterlibatan langsung anak agar konsep dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Putra et al., 2023).

III. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian kegiatan ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Nurrisa dan Hermina (2025) Metode kualitatif memberikan ruang bagi peneliti untuk mengumpulkan data yang kaya dan beragam, melalui teknik seperti wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen dan Metode penelitian kualitatif sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Kegiatan ini

dilaksanakan di PAUD Kober At-Tawakal, Tasikmalaya. Sasaran kegiatan ini adalah peserta didik Paud Kober At-Tawakal. Tahapan kegiatan meliputi: (1) Diskusi kelompok dalam menentukan tempat, tema kegiatan dan rencana pelaksanaannya; (2) observasi awal dengan survei tempat serta wawancara singkat terkait pembelajaran di lapangan; (3) Pelaksanaan kegiatan: edukasi sampah melalui media pembelajaran Tong Sampah Pintar; (4) Evaluasi kegiatan melalui pre-test dan post test

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian dan pengabdian ini dilaksanakan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PAUD Kober At-Tawakal. Observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran lingkungan di PAUD tersebut telah dilaksanakan melalui pembiasaan kebersihan, seperti kegiatan Jumat Bersih (Jumsih). Namun, pemahaman anak mengenai jenis sampah masih bersifat umum dan belum mengarah pada kemampuan membedakan sampah organik dan anorganik secara spesifik. Berdasarkan temuan tersebut, kelompok kami mengimplementasikan game edukatif Tong Sampah Pintar sebagai media pembelajaran pendukung untuk memperkuat pemahaman anak.

Pelaksanaan game edukatif Tong Sampah Pintar difasilitasi langsung oleh kelompok kami. Kegiatan diawali dengan apersepsi dan ice breaking berupa lagu sederhana tentang kebersihan lingkungan untuk membangun perhatian dan kesiapan belajar anak. Setelah itu, anak diperkenalkan dengan aturan permainan serta dua tong sampah yang dibedakan berdasarkan warna dan jenis sampahnya. Anak kemudian diminta memilih gambar sampah dan memasukkannya ke dalam tong yang sesuai. Proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dan mendorong anak untuk aktif berpartisipasi dalam setiap tahapan kegiatan.



Gambar 1. Pelaksanaan Game Edukatif Tong Sampah Pintar

Sebelum permainan dimulai, dilakukan pre-test terlebih dahulu untuk mengetahui pemahaman awal anak mengenai jenis sampah. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kebingungan dalam membedakan jenis sampah organik dan anorganik. Pre-test dilakukan menggunakan lembar tugas berbentuk kolom klasifikasi yang berisi gambar-gambar sampah. Anak diminta memberikan tanda centang (✓) pada kategori yang sesuai, yaitu organik, anorganik, atau daur ulang. Hasil pre-test memperlihatkan bahwa jawaban anak masih belum konsisten, serta masih banyak anak yang mengelompokkan sampah tanpa memahami karakteristik dasarnya.

Setelah kegiatan permainan Tong Sampah Pintar selesai dilaksanakan, kelompok kami kembali melakukan post-test menggunakan lembar tugas dengan indikator yang sama seperti pada pre-test. Pada tahap ini, anak terlihat lebih mampu mengisi kolom klasifikasi dengan tepat. Penggunaan lembar evaluasi yang sama bertujuan untuk melihat perubahan pemahaman anak secara objektif sebelum dan sesudah penggunaan media permainan.

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Pemahaman Peserta Didik PAUD Kober At-Tawakal

Nama Murid	Pre-Test	Post-Test
Mahendra	40	90
Hasna	50	90
Rafasya	60	80
Afiza	30	90
Alfath	30	70
Adila	30	80
Rehan	30	100

Ezhar	40	90
Risti	60	100
Almira	30	100
Ajeng	50	100
Manda	50	100
Fahri	60	90
Kanza	40	100
Amanda	60	90

Sumber: Hasil Observasi di PAUD Kober At Tawakal (2025)

Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman anak. Mayoritas anak sudah mampu mengelompokkan sampah berdasarkan kategori organik dan anorganik serta menempatkan gambar sampah ke dalam tong yang sesuai dengan lebih tepat dibandingkan sebelum permainan dilakukan. Peningkatan pemahaman ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Tong Sampah Pintar efektif dalam membantu anak usia dini memahami konsep pemilahan sampah. Media berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang memakai visual, dan menyenangkan sehingga memudahkan anak dalam memahami konsep klasifikasi sederhana. Temuan ini sejalan dengan Suryani dan Widyastuti (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran lingkungan hidup yang bersifat kontekstual dapat meningkatkan pemahaman anak usia dini terhadap konsep lingkungan.

Selain berdampak pada peningkatan pemahaman kognitif, penggunaan game ini juga mendukung pembiasaan perilaku peduli lingkungan yang telah berjalan di PAUD Kober At-Tawakal. Setelah anak memahami konsep pemilahan sampah melalui permainan, penerapannya diperkuat melalui kegiatan Jumat Bersih (Jumsih), di mana anak-anak dilibatkan secara langsung dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Kegiatan ini menjadi bentuk pengaplikasian langsung dari konsep yang telah dipelajari anak selama proses permainan.



Gambar 2. Kegiatan Jumat Bersih (Jumsih) sebagai Pengaplikasian Pemilahan Sampah

Pembelajaran berbasis permainan yang dikombinasikan dengan pembiasaan lingkungan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung. Anak terlihat lebih antusias, berani mencoba, serta mulai menunjukkan pemahaman dalam memilih dan memilah sampah. Hal ini mendukung pendapat Fitriani (2019) bahwa media permainan mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak usia dini dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, game edukatif Tong Sampah Pintar dapat menjadi media pendukung yang relevan untuk pembelajaran lingkungan di PAUD.

4.2 Pembahasan

Peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif Tong Sampah Pintar efektif dalam membantu anak usia dini memahami konsep pemilahan sampah. Media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan menyenangkan sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas memilih dan mengelompokkan sampah.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Suryani dan Widyastuti (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran lingkungan hidup pada anak usia dini akan lebih efektif apabila disampaikan secara kontekstual dan dekat dengan pengalaman sehari-hari anak. Game Tong Sampah Pintar menghadirkan konsep pemilahan sampah dalam bentuk

permainan sederhana yang mudah dipahami dan diingat oleh anak.

Selain meningkatkan pemahaman kognitif, penerapan game ini juga berdampak positif terhadap keterlibatan dan antusiasme anak selama kegiatan berlangsung. Anak terlihat lebih berani mencoba, aktif bertanya, serta mengikuti aturan permainan dengan baik. Hal ini mendukung pendapat Fitriani (2019) bahwa media permainan mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak usia dini dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran melalui permainan ini juga memperkuat pembiasaan perilaku peduli lingkungan yang telah diterapkan di PAUD Kober At-Tawakal, seperti kegiatan Jumat Bersih (Jumsih). Setelah anak memahami konsep pemilahan sampah melalui permainan, penerapan langsung dalam kegiatan Jumsih menjadi lebih bermakna karena anak tidak hanya melakukan kegiatan kebersihan, tetapi juga memahami alasan dan tujuan dari pemilahan sampah tersebut.

Dengan demikian, game edukatif Tong Sampah Pintar tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran kognitif, tetapi juga sebagai sarana penanaman sikap peduli lingkungan sejak dini. Media ini dapat menjadi pendukung pembelajaran lingkungan yang efektif dan relevan untuk diterapkan dalam pendidikan anak usia dini.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta pelaksanaan uji coba media pembelajaran berupa game edukatif Tong Sampah Pintar di PAUD Kober At-Tawakal dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis permainan mampu membantu anak usia dini dalam memahami konsep pemilahan sampah organik dan anorganik. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian anak masih mengalami kebingungan dalam membedakan jenis sampah. Namun setelah penerapan game, anak menunjukkan peningkatan pemahaman dalam mengelompokkan sampah serta menempatkannya ke dalam tong yang sesuai.

Selain meningkatkan pemahaman kognitif, penerapan game Tong Sampah

Pintar juga mendorong keterlibatan aktif dan antusiasme anak selama proses pembelajaran. Anak terlihat lebih fokus, berani mencoba, serta mampu mengikuti aturan permainan dengan baik. Respon guru terhadap penggunaan media ini juga menunjukkan penilaian yang positif karena media yang mudah digunakan, relevan dengan tema lingkungan, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, game Tong Sampah Pintar dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran lingkungan di PAUD.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, beberapa saran dapat diberikan sebagai bentuk penguatan pembelajaran. Pertama, guru PAUD diharapkan dapat terus memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan, seperti game edukatif Tong Sampah Pintar, sebagai pendukung kegiatan pembelajaran lingkungan yang telah berjalan. Media ini dapat digunakan untuk memperjelas konsep pemilahan sampah agar anak tidak hanya terbiasa menjaga kebersihan, tetapi juga memahami perbedaan jenis sampah secara lebih spesifik.

Kedua, penggunaan game Tong Sampah Pintar dapat diintegrasikan secara lebih optimal dalam kegiatan rutin sekolah, seperti kegiatan Jumat Bersih (Jumsih) yang selama ini telah dilaksanakan. Dengan adanya media permainan, kegiatan Jumsih tidak hanya menjadi aktivitas pembiasaan, tetapi juga sarana pembelajaran yang lebih terarah dalam mengenalkan konsep sampah organik dan anorganik kepada anak.

Selain itu, media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambah variasi gambar atau contoh sampah agar pemahaman anak menjadi lebih luas. Bagi mahasiswa atau pihak lain yang akan melaksanakan kegiatan serupa, disarankan untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan lembaga PAUD agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan.

- Fitriani, N. (2019). *Pengaruh Media Permainan Terhadap Perhatian Anak Usia Dini*. Jurnal PAUD Tambusai, 5(2), 112–120.
- Liyana, A. (2019). *Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5–6 Tahun* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP-UKSW).
- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan kualitatif dalam penelitian: Strategi, tahapan, dan analisis data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 2(3), 793-800.
- Pratama, R., & Yuliani, D. (2020). Pendekatan Bermain dalam Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Golden Age*, 4(1), 14–25.
- Putra, I. M. Y. D., Paramitha, D. A. R. D., Adnyanaesa, P. B., Handita, I. G. A. D., & Ariwangsa, I. G. O. (2023). *Pengedukasian Pemilahan Sampah Organik dan Anorganik pada Anak-Anak PAUD dan TK di Desa Tegallinggah, Penebel Tabanan*. Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(1), 298.
- Sari, D. M., & Putra, A. (2021). *Penggunaan Media Klasifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1090–1100.
- Suryani, T., & Widyastuti, R. (2020). *Media Pembelajaran Lingkungan Hidup pada Anak Usia Dini*. Jurnal PAUD Horizon, 9(1), 31–40.
- Unesco. (2017). *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives*. Paris: UNESCO Publishing.

DAFTAR PUSTAKA