

MEDIA “SI PILAH” SEBAGAI EDUKASI KLASIFIKASI SAMPAH ORGANIK DAN ANORGANIK BAGI SISWA SD NEGERI 091422 AFD 1

Gilang Luthfie Dalimunthe, Jefri Geovani, Muhammad Daffa, Zayyan Murtaja

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email : gilangluthfie@gmail.com, jeffrigeovani5@gmail.com,
muhammadaffa1509@gmail.com, murtajazayyan@gmail.com

Abstrak

Permasalahan sampah di lingkungan sekolah tidak hanya berkaitan dengan kebersihan, tetapi juga dengan pemahaman siswa mengenai klasifikasi dan pemilahan sampah. Kegiatan ini bertujuan mengenalkan perbedaan sampah organik dan anorganik, melatih kemampuan klasifikasi, serta menumbuhkan kepedulian siswa terhadap kebersihan lingkungan melalui media SI PILAH. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pengenalan konsep menggunakan media SI PILAH, simulasi pemilahan menggunakan kartu bergambar, dan praktik langsung di lingkungan sekolah. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu membedakan dan mengelompokkan sampah organik dan anorganik setelah memperoleh penjelasan, contoh visual, dan praktik langsung. Siswa juga mampu menerapkan pemahamannya dengan memilih tempat sampah yang sesuai. Namun, sebagian siswa masih berfokus pada kegiatan memilah sampah daripada memahami tujuan mengambil sampah yang berserakan untuk menjaga kebersihan lingkungan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa SI PILAH dapat menjadi media pembelajaran konkret dan interaktif dalam membantu siswa memahami klasifikasi sampah. Penggunaannya perlu disertai penjelasan dan refleksi mengenai tujuan serta manfaat pemilahan agar kemampuan klasifikasi dapat berkembang menjadi kebiasaan menjaga kebersihan lingkungan.

Kata kunci: SI PILAH; sampah organik; sampah anorganik; pendidikan lingkungan; siswa sekolah dasar.

Abstract

Waste management in schools is not only related to cleanliness but also to students' understanding of waste classification and sorting. This activity aimed to introduce the differences between organic and inorganic waste, develop students' classification skills, and foster environmental awareness through the SI PILAH learning media. The activity was conducted in three stages: introducing waste classification concepts using SI PILAH, simulating waste sorting with picture cards, and practicing waste sorting directly in the school environment. The results showed that most students were able to distinguish and classify organic and inorganic waste after receiving explanations, visual examples, and direct practice. Students were also able to apply their understanding by placing waste in the appropriate containers. However, some students focused more on sorting waste than on understanding the purpose of collecting scattered waste to maintain environmental cleanliness. These findings indicate that SI PILAH can serve as a concrete and interactive learning medium to support students' understanding of waste classification. Its implementation should be accompanied by simple explanations and reflection on the purpose and benefits of waste sorting so that classification skills can develop into habits of maintaining environmental cleanliness.

Keywords: SI PILAH; organic waste; inorganic waste; environmental education; elementary school students.

1. PENDAHULUAN

Permasalahan sampah masih menjadi salah satu persoalan lingkungan yang perlu mendapat perhatian. Sampah yang tidak dikelola dengan baik dapat menumpuk dan menimbulkan berbagai dampak terhadap kebersihan dan kelestarian lingkungan. Sehingga, diperlukan upaya untuk membangun kebiasaan masyarakat dalam memilah dan mengelola sampah sejak dini. Pendidikan di sekolah dasar dapat menjadi salah satu sarana penting untuk menanamkan kepedulian terhadap lingkungan, karena pada tahap ini siswa mulai membentuk pengetahuan dan kebiasaan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Ismail, 2021).

Metode ceramah yang dilakukan secara satu arah kurang efektif diterapkan pada siswa kelas rendah Sekolah Dasar, khususnya kelas 1 hingga 3 (Yani, 2020). Pada usia sekitar 7 hingga 9 tahun, siswa masih berada pada tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan mudah diamati secara langsung (Fadli, 2024). Sehingga, materi yang bersifat abstrak, seperti dampak sampah terhadap lingkungan, kerusakan lingkungan, serta perbedaan antara sampah organik dan anorganik, dapat menjadi lebih sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal. Pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan teori juga berisiko membuat siswa sekadar mengingat informasi tanpa benar-benar memahami konsep yang dipelajari (Santrock, 2016). Karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menghadirkan objek atau pengalaman secara lebih konkret sehingga siswa dapat memahami materi melalui kegiatan yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Salah satu langkah sederhana yang dapat dilakukan adalah mengenalkan perbedaan antara sampah organik dan anorganik melalui media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa. Media SI PILAH digunakan sebagai sarana edukasi untuk membantu siswa mengenali dan mengklasifikasikan sampah berdasarkan jenisnya. Media SI PILAH dikembangkan dengan menerapkan konsep bermain sambil belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar (Herliani, 2023; Hafecs, 2023). Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dilibatkan dalam kegiatan belajar yang interaktif, seperti mengamati, mencocokkan, dan mengelompokkan sampah berdasarkan jenisnya. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan menarik untuk diikuti (Putri & Pransiska, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan edukasi menggunakan media SI PILAH dilaksanakan sebagai upaya untuk membantu siswa SD Negeri 091422 Afd 1 memahami perbedaan sampah organik dan anorganik melalui pembelajaran yang interaktif dan praktik langsung. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan jenis-jenis sampah, melatih kemampuan siswa dalam mengklasifikasikan sampah, serta menumbuhkan kepedulian terhadap kebersihan lingkungan sejak dini. Melalui penggunaan media SI PILAH, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya memberikan pemahaman secara teoritis, tetapi juga mendorong siswa untuk menerapkan kebiasaan memilah sampah dalam kehidupan sehari-hari.

2. KAJIAN PUSTAKA

Pendidikan lingkungan pada jenjang sekolah dasar merupakan bagian penting dalam membangun pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kebiasaan peserta didik dalam memperlakukan lingkungan. Pendidikan lingkungan tidak hanya diarahkan pada kemampuan siswa mengenali permasalahan lingkungan, tetapi juga pada kemampuan menerapkan pengetahuan tersebut melalui tindakan nyata. Hayati (2020) menjelaskan bahwa pendidikan lingkungan memiliki tujuan yang mencakup kesadaran, pengetahuan, sikap, keterampilan, dan partisipasi. Pendekatan tersebut menempatkan pengalaman langsung sebagai bagian penting dalam proses pendidikan lingkungan karena siswa tidak cukup hanya mengetahui suatu permasalahan, tetapi perlu memperoleh kesempatan untuk mengamati, mencoba, dan melakukan

tindakan yang berkaitan dengan permasalahan tersebut. Dalam konteks pengelolaan sampah, pendidikan lingkungan di sekolah dapat diarahkan pada pengenalan jenis sampah, pemahaman dampak sampah, serta pembiasaan memilah sampah berdasarkan karakteristiknya.

Pembelajaran mengenai sampah pada siswa sekolah dasar perlu mempertimbangkan karakteristik perkembangan dan cara belajar anak. Materi mengenai klasifikasi sampah pada dasarnya mengandung konsep yang dapat bersifat abstrak apabila hanya dijelaskan melalui definisi verbal, terutama ketika siswa belum memiliki pengalaman yang cukup dalam membedakan berbagai jenis sampah. Penggunaan objek yang dapat dilihat dan disentuh memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Prinsip tersebut sejalan dengan penelitian Christian & Prasida (2018) yang mengembangkan media *board game* mengenai pemilahan sampah bagi siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut melibatkan 42 siswa kelas IV dan menunjukkan bahwa 95% siswa lebih tertarik belajar menggunakan permainan, sedangkan media yang dikembangkan dinilai mampu menyampaikan materi mengenai sampah organik dan anorganik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penyampaian materi pemilahan sampah melalui media yang melibatkan aktivitas siswa dapat menjadi alternatif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru.

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung juga dapat dijelaskan melalui pendekatan *experiential learning*. Hayati (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dalam pendidikan lingkungan dapat menggunakan siklus yang meliputi pengalaman konkret, observasi dan refleksi, pembentukan konsep, serta pengujian dalam situasi baru. Pola tersebut relevan dengan pembelajaran pemilahan sampah karena siswa dapat memperoleh pengalaman konkret ketika mengamati gambar atau benda sampah, mengelompokkannya berdasarkan jenis, mendiskusikan hasil pengelompokan, kemudian menerapkan pemahamannya ketika berhadapan dengan sampah di lingkungan sekolah. Pembelajaran semacam ini membuat konsep lingkungan tidak berhenti pada pengetahuan, tetapi memberikan ruang bagi siswa untuk menghubungkan pengetahuan dengan tindakan. Oleh karena itu, kegiatan pemilahan sampah secara langsung dapat dipandang sebagai bentuk pembelajaran yang menghubungkan materi kelas dengan situasi nyata di sekitar siswa.

Media pembelajaran memiliki posisi penting dalam mendukung proses tersebut karena media dapat berfungsi sebagai perantara antara konsep yang disampaikan guru dengan pengalaman yang diperoleh siswa. Media yang sederhana sekalipun dapat memberikan bantuan visual dan prosedural ketika dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian Christian & Prasida (2018) menjadi salah satu penelitian terdahulu yang secara khusus menunjukkan pemanfaatan media permainan untuk menyampaikan materi pemilahan sampah organik dan anorganik pada siswa sekolah dasar. Media tersebut tidak hanya menyampaikan informasi mengenai jenis sampah, tetapi juga mengubah materi menjadi aktivitas yang dapat dilakukan siswa. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa media pembelajaran untuk pendidikan lingkungan sebaiknya tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan klasifikasi, mengambil keputusan, dan memperoleh umpan balik dari kegiatan yang mereka lakukan.

Penelitian mengenai pendidikan pemilahan sampah pada siswa sekolah dasar juga menunjukkan pentingnya menggabungkan penyampaian materi dengan simulasi dan praktik. Hafidoh et al (2026) mengkaji integrasi edukasi pemilahan sampah organik dan non-organik dengan program anak peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar. Program tersebut menggunakan beberapa bentuk kegiatan, yaitu penyampaian materi secara interaktif, media visual, simulasi, dan praktik langsung pemilahan sampah. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, sikap kepedulian lingkungan, serta kemampuan siswa dalam melakukan pemilahan sampah. Temuan tersebut memberikan dasar bahwa pembelajaran mengenai sampah akan lebih bermakna ketika siswa memperoleh kesempatan untuk menerapkan

konsep yang telah dipelajari dalam aktivitas pemilahan secara langsung, bukan hanya menerima informasi mengenai jenis dan karakteristik sampah.

Temuan serupa terlihat dalam penelitian Purnaningtyas et al (2023) yang mengembangkan media edukasi pemilahan sampah berbasis permainan Android untuk siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut berangkat dari pentingnya pengetahuan mengenai klasifikasi dan pemilahan sampah serta kebutuhan untuk menyampaikan materi melalui media yang menarik bagi siswa. Pengembangan permainan menunjukkan bahwa materi pemilahan sampah dapat dikemas menjadi aktivitas edukatif sehingga proses belajar tidak hanya berlangsung melalui penjelasan konvensional. Penelitian ini memperlihatkan perkembangan media edukasi sampah dari media permainan fisik menuju media digital. Meskipun SI PILAH tidak menggunakan aplikasi digital, prinsip yang dapat diambil adalah bahwa media pembelajaran perlu memberikan stimulus yang mudah dikenali dan memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan materi yang sedang dipelajari.

Pendekatan permainan dan aktivitas fisik juga memiliki relevansi khusus dengan pembelajaran pemilahan sampah pada anak. Penelitian Dalimunthe dkk. (2026) mengenai edukasi ekopedagogi melalui permainan “Estafet Pemilahan Sampah” melibatkan 35 anak sekolah dasar di Desa Laut Dendang, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Kegiatan tersebut memadukan pemberian materi, permainan pemilahan sampah, refleksi, serta evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan. Hasilnya menunjukkan peningkatan rata-rata pengetahuan peserta dari 52,3% pada tahap awal menjadi 85,9% setelah kegiatan. Penelitian tersebut memiliki kedekatan konteks dengan SI PILAH karena sama-sama menempatkan pemilahan sampah sebagai materi pendidikan lingkungan bagi anak sekolah dasar di wilayah Deli Serdang dan menggunakan aktivitas yang bersifat bermain serta praktik. Perbedaannya terletak pada bentuk media dan mekanisme kegiatan, karena SI PILAH menggunakan media berbentuk tempat sampah sederhana yang dipadukan dengan kartu bergambar dan dilanjutkan dengan praktik pemilahan di lingkungan sekolah.

Penelitian lain memperlihatkan bahwa penggunaan media edukasi perlu diikuti dengan kegiatan nyata agar peningkatan pengetahuan dapat diarahkan pada perilaku. Bustomi & Sulistiana (2025) meneliti pendidikan pemilahan sampah menggunakan media video dan *leaflet* pada siswa sekolah dasar dengan desain kuasi-eksperimental. Penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan perubahan pengetahuan dan perilaku pemilahan sampah antara kelompok yang memperoleh media video dan kelompok yang memperoleh *leaflet*. Temuan ini menunjukkan bahwa bentuk media dapat memengaruhi proses penerimaan informasi, tetapi keberhasilan pendidikan lingkungan tetap perlu dilihat tidak hanya dari kemampuan siswa menjawab pertanyaan, melainkan juga dari kemampuan menerapkan pengetahuan dalam tindakan. Dalam konteks SI PILAH, prinsip tersebut diwujudkan dengan menghubungkan kegiatan pengenalan konsep dan simulasi di dalam kelas dengan praktik pemilahan sampah secara langsung di lingkungan sekolah.

Hubungan antara pengetahuan lingkungan dan tindakan juga menjadi perhatian dalam penelitian Uyun et al. (2025) mengenai pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan literasi lingkungan dan *green behavior* siswa sekolah dasar. Melalui proyek “My Trash, My Treasure”, siswa diajak memahami konsep pemilahan sampah, mengenali jenis sampah, serta mempraktikkan pemilahan di lingkungan sekolah dan rumah. Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran lingkungan dapat diarahkan dari penguasaan konsep menuju penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini relevan dengan kegiatan SI PILAH yang tidak berhenti pada kemampuan siswa membedakan sampah organik dan anorganik, tetapi dilanjutkan dengan praktik memilih tempat pembuangan yang sesuai. Perbedaannya adalah SI PILAH memiliki lingkup kegiatan yang lebih sederhana dan berorientasi pada pengenalan dasar klasifikasi sampah melalui media konkret.

Sejumlah penelitian terdahulu tersebut memperlihatkan bahwa edukasi pemilahan sampah di sekolah dasar telah dikembangkan melalui berbagai bentuk media dan pendekatan, mulai dari permainan papan, permainan digital, media visual, pembelajaran berbasis pengalaman, hingga kegiatan praktik langsung. Persamaan utama dari berbagai penelitian tersebut terletak pada upaya mengubah pembelajaran sampah dari kegiatan yang hanya bersifat informatif menjadi pengalaman yang melibatkan siswa secara aktif. Perbedaannya terdapat pada bentuk media, tingkat teknologi, usia atau kelas peserta didik, serta bentuk aktivitas yang digunakan. Posisi SI PILAH berada pada pendekatan media konkret yang sederhana, murah, mudah dibuat, dan dapat langsung digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa memerlukan perangkat digital.

Berdasarkan kajian tersebut, SI PILAH dapat ditempatkan sebagai media edukasi yang menggabungkan tiga unsur pembelajaran, yaitu visualisasi, permainan atau simulasi, dan pengalaman langsung. Pada tahap awal, media berbentuk tempat sampah dengan warna dan label memberikan petunjuk visual kepada siswa mengenai kategori sampah. Kartu bergambar kemudian digunakan untuk memberikan pengalaman simulatif melalui aktivitas mengambil, mengenali, dan mengelompokkan sampah. Tahap praktik di lingkungan sekolah memberikan kesempatan kepada siswa untuk memindahkan pengetahuan dari situasi pembelajaran ke kondisi nyata. Struktur tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman karena siswa memperoleh pengalaman konkret, melakukan pengamatan, memahami konsep klasifikasi, kemudian menerapkannya dalam situasi lingkungan yang sebenarnya.

Kajian terdahulu juga memberikan catatan penting bahwa kemampuan memilah sampah tidak selalu identik dengan munculnya kesadaran menjaga kebersihan lingkungan. Siswa dapat memahami aturan bahwa sampah organik dan anorganik harus ditempatkan pada wadah yang berbeda, tetapi belum tentu memahami alasan mengapa sampah yang berserakan perlu diambil atau mengapa pemilahan penting bagi lingkungan. Karena itu, kegiatan SI PILAH tidak cukup diarahkan pada ketepatan klasifikasi, tetapi perlu disertai pertanyaan reflektif dan penjelasan mengenai tujuan pemilahan sampah. Posisi ini sesuai dengan temuan dalam naskah kegiatan bahwa beberapa siswa mengambil sampah dari tempat sampah lama yang telah bercampur untuk kemudian memilahnya kembali, sehingga mereka telah memahami prosedur klasifikasi tetapi belum sepenuhnya menangkap tujuan membersihkan lingkungan.

Dengan demikian, penelitian atau kegiatan edukasi menggunakan media SI PILAH memiliki relevansi dengan perkembangan penelitian mengenai pendidikan lingkungan dan pemilahan sampah pada anak sekolah dasar. Penelitian terdahulu memberikan dasar bahwa media visual, permainan, pengalaman langsung, dan praktik lingkungan dapat digunakan untuk mendukung pemahaman siswa mengenai sampah. SI PILAH mengembangkan prinsip tersebut dalam bentuk media konkret yang menghubungkan pengenalan jenis sampah, simulasi klasifikasi, dan praktik pemilahan di lingkungan sekolah. Kajian ini sekaligus menempatkan keberhasilan pembelajaran bukan hanya pada kemampuan siswa memasukkan sampah ke kategori yang benar, tetapi juga pada kemampuan memahami tujuan pemilahan dan menghubungkannya dengan kebiasaan menjaga kebersihan lingkungan.

3. METODOLOGI PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan edukasi menggunakan media SI PILAH dilakukan secara bertahap melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Metode ini dirancang agar siswa tidak hanya memahami perbedaan sampah organik dan anorganik secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kegiatan sehari-hari. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahap, yaitu pengenalan konsep, simulasi pemilahan sampah, dan praktik langsung di lingkungan sekolah.

1. Tahap pengenalan konsep melalui media SI PILAH

Tahap pertama bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai perbedaan sampah organik dan anorganik. Materi disampaikan menggunakan

media SI PILAH yang dibuat dari karton dan berbentuk seperti tempat sampah. Media tersebut dibedakan menggunakan warna dan tulisan yang jelas sehingga mudah dikenali oleh siswa. Penyampaian materi dilakukan dengan bahasa yang sederhana dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Sampah organik dijelaskan sebagai sampah yang berasal dari makhluk hidup dan mudah membusuk, seperti sisa makanan, kulit buah, dan daun kering. Sementara itu, sampah anorganik dijelaskan sebagai sampah yang umumnya berasal dari bahan buatan dan membutuhkan waktu lebih lama untuk terurai, seperti plastik, botol, dan kemasan makanan.

Pada tahap ini, siswa diajak mengamati media SI PILAH sambil berdiskusi dan menjawab pertanyaan sederhana dari fasilitator. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan. Media yang digunakan juga tetap diletakkan di dalam kelas sehingga dapat menjadi pengingat visual bagi siswa selama kegiatan berlangsung.

2. Tahap simulasi pemilahan sampah di dalam kelas

Setelah siswa memahami konsep dasar, kegiatan dilanjutkan dengan simulasi pemilahan sampah. Pada tahap ini, siswa belajar melalui permainan sederhana dengan menggunakan kartu bergambar yang berisi berbagai jenis sampah, seperti kulit pisang, botol plastik, daun kering, dan bungkus makanan. Siswa secara bergantian mengambil satu kartu, menyebutkan nama benda yang terdapat pada kartu, kemudian menentukan apakah benda tersebut termasuk sampah organik atau anorganik. Setelah itu, siswa memasukkan kartu ke bagian media SI PILAH yang sesuai.

Kegiatan ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang telah diberikan. Fasilitator mengamati ketepatan siswa dalam mengelompokkan sampah dan memberikan arahan apabila terdapat kesalahan. Dengan cara ini, siswa dapat belajar sambil bermain dan memperoleh kesempatan untuk memperbaiki pemahamannya secara langsung.

3. Praktik pemilahan sampah di lingkungan sekolah

Tahap terakhir dilakukan dengan mengajak siswa menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh secara langsung di lingkungan sekolah. Pada tahap ini digunakan dua tempat sampah yang telah diberi tanda untuk membedakan sampah organik dan anorganik. Bentuk dan tanda pada tempat sampah dibuat serupa dengan media SI PILAH yang telah digunakan di dalam kelas. Siswa kemudian diajak mencari sampah yang terdapat di sekitar lingkungan sekolah. Setelah menemukan sampah, siswa mengidentifikasi jenisnya dan membuangnya ke tempat sampah yang sesuai. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam membedakan dan memilah sampah berdasarkan jenisnya.

Selama kegiatan berlangsung, fasilitator mengamati kemampuan siswa dalam mengidentifikasi jenis sampah, memilih tempat sampah yang sesuai, serta mengikuti instruksi yang diberikan. Hasil pengamatan digunakan untuk melihat sejauh mana pemahaman yang diperoleh di dalam kelas dapat diterapkan dalam situasi nyata.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan menggunakan media SI PILAH menunjukkan adanya perubahan dalam kemampuan siswa dalam mengenali dan mengelompokkan sampah organik dan anorganik. Hasil evaluasi diperoleh melalui dua kegiatan, yaitu simulasi pemilahan sampah menggunakan kartu bergambar di dalam kelas dan praktik pemilahan menggunakan sampah secara langsung di lingkungan sekolah. Selain melihat ketepatan siswa dalam mengelompokkan sampah, pengamatan juga dilakukan terhadap respons dan perilaku siswa selama kegiatan berlangsung.

1. Kemampuan siswa dalam mengklasifikasikan sampah

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan, sebagian besar siswa mampu membedakan sampah organik dan anorganik setelah diberikan penjelasan dan contoh menggunakan media SI PILAH. Kemampuan tersebut terlihat ketika siswa dapat menempatkan kartu bergambar ke dalam kategori yang sesuai. Pada kegiatan praktik di lingkungan sekolah, siswa juga mampu menerapkan pemahaman tersebut dengan memilah sampah secara langsung ke dalam tempat yang telah disediakan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan benda nyata dapat membantu siswa memahami materi yang sebelumnya diperkenalkan melalui gambar. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak sekolah dasar yang masih membutuhkan contoh konkret dan pengalaman langsung. Piaget menjelaskan bahwa anak pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami sesuatu melalui objek dan pengalaman yang dapat diamati secara langsung (Piaget, 1952).

Selain itu, kegiatan pemilahan secara langsung memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya melihat objek, tetapi juga mengambil, membawa, dan memasukkannya ke dalam tempat sampah yang sesuai. Dengan demikian, proses pembelajaran melibatkan aktivitas fisik sekaligus proses berpikir. Hasil ini memperlihatkan bahwa media SI PILAH dapat digunakan sebagai sarana untuk menghubungkan penjelasan di dalam kelas dengan praktik sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, peningkatan persentase tersebut tidak dapat langsung diartikan sebagai bukti bahwa media SI PILAH menjadi satu-satunya penyebab meningkatnya kemampuan siswa. Perbedaan bentuk kegiatan, jenis stimulus, serta pengalaman langsung yang diperoleh siswa juga dapat memengaruhi hasil. Oleh karena itu, temuan ini lebih tepat dipahami sebagai indikasi bahwa pembelajaran yang menggabungkan media visual dengan praktik langsung dapat membantu siswa dalam memahami klasifikasi sampah.

2. Temuan perilaku siswa selama praktik pemilahan

kegiatan praktik di lingkungan sekolah menghasilkan temuan perilaku yang menarik. Pada saat siswa diberikan instruksi untuk mencari sampah di lingkungan sekolah dan memasukkannya ke dalam tempat sampah SI PILAH sesuai jenisnya, sebagian siswa tidak langsung mencari sampah yang berserakan di halaman. Sebagian siswa justru menuju tempat sampah lama yang berada di bagian belakang sekolah. Tempat sampah tersebut berisi berbagai jenis sampah yang telah bercampur. Siswa kemudian mengambil sampah dari tempat tersebut, membawanya ke tempat sampah SI PILAH, dan memilahnya berdasarkan jenis sampah organik dan anorganik.

Perilaku tersebut menunjukkan bahwa siswa telah memahami bagian utama dari tugas yang diberikan, yaitu membedakan dan mengelompokkan sampah. Akan tetapi, siswa belum sepenuhnya memahami tujuan dari kegiatan mencari sampah di lingkungan sekolah. Mereka lebih berfokus pada aktivitas memilah sampah daripada memahami bahwa kegiatan tersebut juga bertujuan untuk membersihkan lingkungan dari sampah yang berserakan. Temuan ini penting karena menunjukkan adanya perbedaan antara kemampuan melakukan tugas dan pemahaman terhadap tujuan kegiatan. Siswa mampu mengikuti prosedur pemilahan dengan baik, tetapi masih membutuhkan arahan untuk memahami alasan mengapa sampah perlu diambil dari lingkungan dan tidak perlu dipindahkan dari satu tempat sampah ke tempat lainnya.

Kondisi tersebut dapat dipahami berdasarkan karakteristik perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Pada tahap operasional konkret, anak lebih mudah memahami aturan dan kegiatan yang dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, instruksi yang sederhana dan konkret dapat membantu siswa menyelesaikan tugas, tetapi belum tentu membuat mereka memahami konteks yang lebih luas dari kegiatan tersebut (Piaget, 1952). Dalam konteks kegiatan SI PILAH, siswa tampaknya lebih mudah menangkap pesan “sampah harus dipilah” daripada pesan “sampah yang berserakan perlu diambil agar lingkungan

tetap bersih”. Dengan kata lain, pembelajaran telah membantu membangun keterampilan klasifikasi, tetapi pemahaman mengenai alasan dan manfaat menjaga kebersihan lingkungan masih perlu diperkuat.

3. Pembahasan tentang penggunaan media SI PILAH

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media SI PILAH dapat membantu siswa memahami perbedaan sampah organik dan anorganik melalui pendekatan yang sederhana dan interaktif. Media berbentuk tempat sampah yang dilengkapi dengan warna dan label memberikan petunjuk visual yang mudah dikenali oleh siswa. Penggunaan kartu bergambar pada tahap awal juga membantu siswa mengenali berbagai contoh sampah sebelum mereka berhadapan dengan benda nyata. Setelah itu, siswa memperoleh kesempatan untuk menerapkan pengetahuan tersebut melalui kegiatan pemilahan di lingkungan sekolah. Pola pembelajaran dari melihat, mencoba, kemudian menerapkan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa.

Temuan juga menunjukkan bahwa pengalaman menggunakan benda nyata dapat mendukung proses pemahaman siswa. Meskipun demikian, hasil tersebut perlu dipahami sebagai hasil evaluasi kegiatan dan bukan sebagai bukti eksperimental mengenai efektivitas media. Penelitian lanjutan dengan desain penelitian yang lebih terkontrol dapat dilakukan untuk mengetahui pengaruh media SI PILAH secara lebih spesifik. Temuan lain yang tidak kalah penting adalah adanya siswa yang mengambil sampah dari tempat sampah lama untuk kemudian dipilah kembali. Peristiwa tersebut memberikan pembelajaran bahwa keberhasilan suatu media edukasi tidak hanya ditentukan oleh kemampuan siswa mengikuti prosedur, tetapi juga oleh sejauh mana siswa memahami makna dari kegiatan yang dilakukan.

Sehingga, penggunaan media SI PILAH sebaiknya tidak berhenti pada kegiatan memasukkan sampah ke tempat yang sesuai. Guru atau fasilitator perlu memberikan penjelasan sederhana mengenai alasan pemilahan sampah dan dampaknya terhadap lingkungan. Setelah kegiatan, siswa dapat diajak berdiskusi dengan pertanyaan seperti, *“Mengapa sampah yang berserakan perlu kita ambil?”*, *“Apa yang terjadi jika sampah plastik dibiarkan di tanah?”*, atau *“Mengapa sampah organik dan anorganik harus dipisahkan?”*

Kegiatan refleksi tersebut dapat membantu siswa menghubungkan aktivitas yang mereka lakukan dengan kondisi lingkungan di sekitar mereka. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menghasilkan kemampuan untuk memilah sampah, tetapi juga mulai membangun kebiasaan dan kesadaran untuk menjaga kebersihan lingkungan.

5. KESIMPULAN

Kegiatan edukasi menggunakan media SI PILAH menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan visualisasi, simulasi, dan praktik langsung dapat membantu siswa SD Negeri 091422 Afd 1 memahami klasifikasi sampah organik dan anorganik. Sebagian besar siswa mampu mengidentifikasi jenis sampah dan menempatkannya pada kategori yang sesuai setelah mengikuti kegiatan pengenalan konsep, permainan kartu bergambar, dan praktik pemilahan di lingkungan sekolah.

Namun, kegiatan juga menunjukkan bahwa kemampuan memilah belum sepenuhnya diikuti pemahaman mengenai tujuan menjaga kebersihan lingkungan. Sebagian siswa mengambil sampah dari tempat sampah lama yang telah bercampur untuk dipilah kembali, bukan mengambil sampah yang berserakan di lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mengenai prosedur klasifikasi telah terbentuk, tetapi kesadaran mengenai alasan dan manfaat menjaga kebersihan masih perlu diperkuat. Oleh karena itu, SI PILAH dapat digunakan sebagai media edukasi sederhana dan interaktif, dengan pelaksanaan yang disertai refleksi dan penjelasan mengenai dampak sampah serta pentingnya menjaga kebersihan lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismail. (2021). Pendidikan Lingkungan di Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan.
- Yani, R. (2020). Media Visual dalam Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini. Rumah Jurnal KJPM, 2 (1).
- Fadli, R. (2024). 4 Tahap Perkembangan Kognitif Anak Sesuai Teori Piaget. Halodoc.
- Santrok, J.W. (2016). Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- Putri, & Pransiska. (2021). Praktik Langsung Pengolahan Sampah Plastik. Jurnal Pendidikan Anak.
- Bustomi, A., & Sulistiana, R. (2025). Efektivitas media video dan leaflet terhadap pengetahuan dan perilaku pemilahan sampah pada siswa sekolah dasar. *Journal of Applied Nursing and Health*, 6(1).
- Christian, J. H., & Prasida, T. A. S. (2018). Developing board game as learning media about waste sorting for fourth grade students of elementary school. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(1), 78–88. <https://doi.org/10.21831/jpe.v6i1.17148>
- Hafidoh, S. N., Oktaviani, A. M., & Nabila, A. (2026). Integrasi edukasi pemilahan sampah organik dan non-organik dengan program anak peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.
- Hayati, R. S. (2020). Pendidikan lingkungan berbasis experiential learning untuk meningkatkan literasi lingkungan. *Humanika*, 20(1), 63–82. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i1.29039>
- Purnaningtyas, R., Harsono, H., Fuadi, D., & Muhibbin, M. (2023). The waste sorting education media: An innovation with Android-based game. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3).
- Tussolihin Dalimunthe, M., et al. (2026). Ecopedagogy education through the “Waste Sorting Relay” game. *Jurnal Kesehatan dan Humaniora*.
- Uyun, N. M., Supriana, E., & Winursiti, I. (2025). Pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan literasi lingkungan dan *green behavior* siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.