BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

MI Cokroaminoto Karangcengis merupakan salah satu lembaga pendidikan formal jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang berada di Kabupaten Purbalingga, Provinsi Jawa Tengah. Madrasah ini berstatus swasta dan berada di bawah naungan Kementerian Agama. Dalam pelaksanaan pembelajaran, MI Cokroaminoto Karangcengis berkomitmen untuk mengintegrasikan nilai-nilai keislaman, pembentukan karakter, serta pengembangan kompetensi akademik peserta didik secara seimbang. Dengan menerapkan Kurikulum Merdeka, madrasah ini berupaya menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Sebagai lembaga pendidikan dasar, MI Cokroaminoto Karangcengis memiliki tanggung jawab dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran pada beberapa mata pelajaran, khususnya materi kelestarian lingkungan di kelas III, masih memerlukan inovasi agar lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan intelektual, sikap, dan karakter peserta didik. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), proses pembelajaran tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan. Pembelajaran yang bermakna sejak dini diharapkan mampu membentuk pribadi peserta didik yang tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga memiliki kesadaran dan tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar.

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan intelektual, sikap, dan karakter peserta didik. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), proses pembelajaran tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan. Pembelajaran yang bermakna sejak dini

diharapkan mampu membentuk pribadi peserta didik yang tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga memiliki kesadaran dan tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar.

Salah satu materi penting yang perlu diberikan kepada peserta didik sejak jenjang sekolah dasar adalah materi kelestarian lingkungan. Materi ini memiliki peran strategis dalam membangun pemahaman peserta didik tentang pentingnya menjaga keseimbangan alam, melestarikan sumber daya alam, serta menerapkan perilaku ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman konsep kelestarian lingkungan yang baik akan membantu peserta didik mengenali dampak positif dan negatif dari perilaku manusia terhadap lingkungan, sehingga mampu menumbuhkan sikap peduli, tanggung jawab, dan cinta lingkungan sejak usia dini.

Pada kenyataannya, pembelajaran kelestarian lingkungan di sekolah dasar masih sering menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan kondisi pembelajaran di kelas III MI Cokroaminoto Karangcengis, pembelajaran cenderung masih bersifat konvensional, yaitu berpusat pada guru dengan metode ceramah dan penugasan tertulis. Materi disampaikan secara verbal tanpa didukung oleh media dan aktivitas pembelajaran yang menarik. Akibatnya, peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan mudah menimbulkan kejenuhan.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep peserta didik terhadap materi kelestarian lingkungan. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari, belum mampu mengaitkan konsep dengan kondisi lingkungan sekitar, serta belum menunjukkan perilaku peduli lingkungan secara konsisten. Selain itu, keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat juga masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas III.

Peserta didik kelas III MI berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan aktivitas yang melibatkan interaksi serta permainan. Pada tahap ini, pembelajaran yang hanya bersifat abstrak dan satu arah kurang efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah model pembelajaran *Game Based Learning*. Model pembelajaran ini memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Melalui *Game Based Learning*, peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. Unsur permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta keterlibatan emosional peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi yang dipelajari.

Model pembelajaran *Game Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, bekerja sama dengan teman, serta belajar melalui pengalaman langsung. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan diskusi kelompok. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar yang bermakna.

Agar penerapan model *Game Based Learning* dapat berjalan secara optimal, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dan mendukung tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media yang baik harus mampu menyajikan materi secara visual, konkret, dan interaktif, sehingga peserta didik dapat memahami konsep dengan lebih jelas dan mendalam.

Media Eco Guard Adventure Board merupakan media pembelajaran inovatif berbentuk papan permainan edukatif yang dirancang khusus untuk membantu peserta didik memahami konsep kelestarian lingkungan. Media ini menyajikan materi kelestarian lingkungan dalam bentuk permainan petualangan yang menarik dan menantang. Eco Guard Adventure Board memuat berbagai zona lingkungan, seperti zona hutan, zona sungai, dan zona lingkungan buatan, yang masing-masing dilengkapi dengan kartu pertanyaan, kartu aksi, dan kartu tantangan.

Melalui penggunaan media Eco Guard Adventure Board, peserta didik diajak untuk belajar secara aktif melalui permainan yang terstruktur. Peserta didik tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas yang berkaitan dengan perilaku menjaga lingkungan. Kegiatan tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, serta mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata di lingkungan sekitar mereka.

Selain itu, media Eco Guard Adventure Board dirancang untuk digunakan dalam beberapa kali pertemuan pembelajaran. Materi kelestarian lingkungan disajikan secara bertahap dalam tiga pertemuan, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk memahami konsep secara lebih mendalam dan berkelanjutan. Setiap pertemuan dirancang dengan tujuan pembelajaran yang berbeda, namun saling berkaitan, sehingga pembelajaran menjadi lebih sistematis dan terarah.

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Eco Guard Adventure Board diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep kelestarian lingkungan peserta didik kelas III MI Cokroaminoto Karangcengis. Pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan bermakna diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, mempermudah pemahaman konsep, serta menumbuhkan sikap peduli lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai kelestarian lingkungan dalam perilaku nyata.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk menyusun laporan kinerja dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Eco Guard Adventure Board terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Kelestarian Lingkungan Siswa Kelas III MI Cokroaminoto Karangcengis."

1.2 Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

1. Ruang Lingkup Kinerja

Lingkup pengabdian dan pengembangan dalam laporan kinerja ini difokuskan pada upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran di MI Cokroaminoto Karangcengis, khususnya pada pembelajaran materi kelestarian lingkungan di kelas III. Pengabdian dan pengembangan yang dilakukan diarahkan pada penerapan model pembelajaran yang inovatif dan penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Pengembangan pembelajaran dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Eco Guard Adventure Board yang dirancang untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Lingkup pengabdian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran yang

dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.

Ruang lingkup kinerja dalam laporan ini mencakup aspek-aspek yang berkaitan langsung dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas III MI Cokroaminoto Karangcengis. Secara lebih rinci, ruang lingkup kinerja meliputi:

a. Proses Pembelajaran

1. Perencanaan pembelajaran yang disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas III.
2. Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran materi kelestarian lingkungan.
3. Penggunaan media pembelajaran Eco Guard Adventure Board sebagai sarana pendukung pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami konsep kelestarian lingkungan secara konkret dan visual.
4. Pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan melibatkan aktivitas bermain, diskusi, kerja kelompok, dan pemecahan masalah.
5. Penilaian hasil belajar peserta didik yang mencakup aspek pemahaman konsep, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

b. Pengembangan Media dan Perangkat Pembelajaran

1. Penyusunan modul ajar yang dirancang untuk tiga kali pertemuan pembelajaran materi kelestarian lingkungan.
2. Pengembangan media Eco Guard Adventure Board sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung model *Game Based Learning*.
3. Penyusunan perangkat pendukung pembelajaran, seperti bahan ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan instrumen evaluasi.
4. Penyesuaian media dan perangkat pembelajaran dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas III.

c. Pengembangan Kompetensi Peserta Didik

1. Peningkatan pemahaman konsep kelestarian lingkungan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.
2. Peningkatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui permainan edukatif.
3. Pengembangan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan.
4. Penanaman sikap peduli lingkungan sebagai bagian dari pembentukan karakter peserta didik.

d. Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran

1. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep peserta didik.
2. Refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui kelebihan dan kendala dalam penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Eco Guard Adventure Board.
3. Perumusan tindak lanjut sebagai upaya perbaikan dan pengembangan pembelajaran di masa mendatang.

2. Inovasi Sekolah

Sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan dan membentuk karakter peserta didik secara menyeluruh, MI Cokroaminoto Karangcengis terus melakukan berbagai inovasi sekolah yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang religius, kondusif, dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik. Inovasi-inovasi tersebut dilaksanakan secara terencana dan berkesinambungan, baik dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan nonpembelajaran.

Secara lebih rinci, inovasi sekolah di MI Cokroaminoto Karangcengis meliputi:

a. Penguatan Budaya Sekolah

MI Cokroaminoto Karangcengis menerapkan kegiatan pembiasaan sebagai bagian dari budaya sekolah yang dilaksanakan secara rutin setiap hari. Kegiatan pembiasaan ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter, kedisiplinan, dan sikap religius kepada peserta didik sejak dini. Melalui kegiatan pembiasaan, peserta didik dibimbing untuk membentuk perilaku positif yang diharapkan dapat menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan pembiasaan dilaksanakan pada waktu sebelum dan selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik dibiasakan untuk memulai kegiatan dengan doa bersama, membaca surat-surat pendek, serta melaksanakan kegiatan keagamaan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh sekolah. Selain itu, sekolah juga membiasakan peserta didik untuk menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah sebagai bentuk penanaman sikap peduli terhadap lingkungan.

Melalui pembiasaan yang dilakukan secara konsisten, sekolah berupaya membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, serta memiliki kepedulian terhadap sesama dan lingkungan sekitar. Kegiatan ini juga

menjadi sarana pendukung dalam penguatan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

b. Pemanfaatan Media dan Teknologi Informasi

MI Cokroaminoto Karangcengis memanfaatkan media dan teknologi informasi sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran dan komunikasi sekolah. Media digital digunakan untuk menyampaikan informasi kepada orang tua peserta didik, mendukung kegiatan pembelajaran, serta mempererat hubungan antara sekolah dan wali peserta didik. Pemanfaatan teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas komunikasi serta mendukung proses pembelajaran yang lebih modern dan adaptif.

c. Pengembangan Kegiatan Nonakademik dan Ekstrakurikuler

Sebagai upaya mengembangkan minat dan bakat peserta didik, MI Cokroaminoto Karangcengis menyediakan berbagai kegiatan nonakademik dan ekstrakurikuler. Kegiatan ini dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan sosial, kreativitas, kerja sama, serta bakat yang dimiliki. Melalui kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik diberikan ruang untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan potensi secara optimal di luar kegiatan pembelajaran di kelas.

1.3 Tujuan Tugas Akhir Program RPL

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, pelaksanaan tugas akhir Program RPL ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

   Meningkatkan pemahaman konsep kelestarian lingkungan siswa kelas III MI Cokroaminoto melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Eco Guard Adventure Board secara efektif, menyenangkan, dan bermakna.

2. Tujuan Khusus

   a. Meningkatkan pemahaman konsep lingkungan

      Peserta didik mampu memahami konsep dasar kelestarian lingkungan, meliputi lingkungan alam, lingkungan buatan, serta pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

   b. Meningkatkan kemampuan mengidentifikasi permasalahan lingkungan

      Peserta didik mampu mengenali berbagai permasalahan lingkungan di sekitar, seperti pencemaran, kerusakan alam, dan perilaku yang tidak ramah lingkungan.

c. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan logis

Peserta didik mampu menganalisis sebab dan akibat dari perilaku manusia terhadap lingkungan serta menentukan tindakan yang tepat untuk menjaga kelestarian lingkungan.

d. Meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran

Peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui permainan edukatif yang mendorong kerja sama, diskusi, dan pengambilan keputusan bersama.

e. Menumbuhkan sikap peduli dan tanggung jawab terhadap lingkungan

Peserta didik menunjukkan sikap peduli, tanggung jawab, dan kesadaran dalam menjaga kebersihan serta kelestarian lingkungan sekolah maupun lingkungan sekitar.

f. Meningkatkan kemampuan berinteraksi dan bekerja sama

Peserta didik terbiasa berinteraksi dengan teman sebaya melalui aktivitas kelompok dalam permainan, sehingga terbangun sikap kerja sama dan saling menghargai.

g. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna

Peserta didik lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena materi disampaikan melalui model *Game Based Learning* dengan media permainan yang menarik dan kontekstual.

1.4 Manfaat Tugas Akhir Program RPL

1. Manfaat bagi Universitas:

a. Kontribusi terhadap Pengembangan Ilmu Pendidikan

Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada penerapan model *Game Based Learning* dan penggunaan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan pemahaman konsep kelestarian lingkungan pada peserta didik sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.

b. Peningkatan Reputasi Akademik

Hasil tugas akhir yang disusun secara sistematis dan aplikatif dapat meningkatkan citra dan reputasi Universitas Ngudi Waluyo sebagai perguruan tinggi yang mendorong inovasi pembelajaran kontekstual dan berbasis kebutuhan lapangan.

c. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran

Temuan dan pengalaman dalam tugas akhir ini dapat dijadikan bahan

pertimbangan dalam pengembangan kurikulum, khususnya pada mata kuliah yang berkaitan dengan model pembelajaran inovatif, media pembelajaran, dan pendidikan lingkungan.

d. Sumber Referensi Akademik

Tugas akhir ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber referensi bagi mahasiswa atau peneliti lain yang tertarik mengkaji *Game Based Learning*, media pembelajaran berbasis permainan, serta pendidikan lingkungan di jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat bagi Tempat Bekerja (SD):

a. Inovasi dalam Proses Pembelajaran

Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Eco Guard Adventure Board dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan bermakna dalam meningkatkan pemahaman konsep kelestarian lingkungan siswa.

b. Peningkatan Pemahaman dan Sikap Peduli Lingkungan Siswa

Pembelajaran berbasis permainan ini membantu siswa memahami materi kelestarian lingkungan secara konkret sekaligus menumbuhkan sikap peduli, tanggung jawab, dan kesadaran menjaga lingkungan sejak dini.

c. Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran

Hasil tugas akhir ini dapat menjadi contoh praktik baik (*best practice*) dalam pembelajaran tematik yang mendorong keaktifan siswa, kerja sama kelompok, serta pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

3. Manfaat bagi Penulis:

a. Peningkatan Pemahaman Konsep dan Praktik Pembelajaran

Melalui penyusunan tugas akhir ini, penulis memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai penerapan model *Game Based Learning*, penggunaan media pembelajaran inovatif, serta pembelajaran kelestarian lingkungan di sekolah dasar.

b. Peningkatan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah

Proses penyusunan laporan tugas akhir melatih penulis dalam menulis karya ilmiah secara sistematis, logis, dan sesuai dengan kaidah akademik.

c. Pengalaman Profesional yang Berharga

Pengalaman merancang, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran inovatif menjadi bekal berharga bagi penulis dalam mengembangkan kompetensi profesional sebagai pendidik di masa mendatang.