

PEMBIASAAN PAGI BERBASIS GAMIFIKASI SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KESADARAN LINGKUNGAN PADA SISWA SMP

Kharisma Wahyu Triswanti^{1*}

¹Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang

kharismawahyutriswanti@students.unnes.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan lingkungan yang menjadi tantangan masa depan seperti pencemaran, perubahan iklim, dan kerusakan ekosistem menuntut adanya kesadaran lingkungan dari masyarakat. Terdapat beberapa cara untuk menanamkan karakter peduli lingkungan pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) salah satunya melalui pendidikan karakter atau pembiasaan pagi, namun kegiatan ini masih memerlukan inovasi agar siswa lebih aktif terlibat secara sukarela. Artikel ini mengusulkan inovasi berupa pembiasaan pagi berbasis gamifikasi yang menerapkan elemen-elemen permainan yang menyenangkan sebagai upaya pengembangan karakter peduli lingkungan pada siswa SMP. Gamifikasi yang dimaksud berupa tantangan yang akan diberikan kepada siswa setiap minggu pada hari tertentu. Tantangan yang diberikan merupakan hal yang relevan dengan isu-isu lingkungan saat ini, seperti tantangan memungut sampah sebanyak-banyaknya, tantangan 1 hari tanpa plastik, tantangan menyiram tanaman dan masih banyak lagi. Kesimpulan dari artikel ini menyatakan bahwa pembiasaan pagi berbasis gamifikasi mempunyai potensi yang cukup kuat untuk diterapkan sebagai inovasi pendidikan karakter peduli lingkungan yang efektif dan menyenangkan.

Kata kunci: Gamifikasi; Kesadaran Lingkungan; Pembiasaan Pagi; Siswa SMP

PENDAHULUAN

Hal serius yang saat ini terjadi bahkan juga menjadi tantangan masa depan yang dihadapi masyarakat adalah masalah lingkungan. Masalah lingkungan ini bukan lagi hanya dianggap sebagai masalah nasional, namun sudah menjadi masalah global (Hardoy et al., 2024). Salah satu masalah lingkungan tersebut diantaranya adalah masalah sampah atau pencemaran (Hasibuan, 2016). Oleh sebab itu, sangat diperlukan pendidikan lingkungan yang dapat mengembangkan rasa kepedulian terhadap lingkungan pada generasi selanjutnya.

Pendidikan lingkungan juga harus diimbangi dengan pendidikan karakter. Karakter yang dimaksud disini adalah karakter disiplin, bertanggung jawab dan peduli lingkungan. Menurut Dewi & Alam (2020) salah satu karakter yang perlu ditanamkan di dunia pendidikan adalah peduli lingkungan. Pendidikan karakter pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) biasanya dilakukan melalui pembiasaan pagi. Dimana pembiasaan pagi merupakan proses pengembangan karakter yang rutin dilaksanakan sebelum proses belajar mengajar dimulai (Zaini dkk., 2022). Pembiasaan pagi disekolah yang sering diterapkan adalah bersih-bersih lingkungan sekolah, namun kegiatan tersebut seringkali dilakukan atas dasar keterpaksaan dari siswa.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan suatu hal inovatif yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa secara sukarela. Salah satu contoh strategi yang dapat diterapkan adalah pembiasaan pagi berbasis gamifikasi. Gamifikasi merupakan suatu proses yang bertujuan mengubah bentuk non game seperti belajar dan sebagainya menjadi suatu kegiatan yang lebih menarik dan menyenangkan dengan mengintegrasikannya menjadi sebuah permainan (Zahara dkk., 2021). Dimana, gamifikasi tersebut diterapkan dalam pembiasaan pagi yaitu kegiatan bersih-bersih lingkungan sekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah, artikel ini bertujuan untuk mengusulkan suatu strategi inovatif yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa secara sukarela dalam pembiasaan pagi yaitu bersih-bersih lingkungan sekolah sebagai upaya mengembangkan sikap kesadaran lingkungan pada siswa SMP. Melalui artikel ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang integrasi pembiasaan pagi dengan elemen permainan sebagai upaya pembentukan karakter yang menyenangkan dan berkelanjutan.

PEMBAHASAN

1. Permasalahan Lingkungan dan Rendahnya Kesadaran

Saat ini, permasalahan lingkungan telah menjadi isu krusial yang menjadi perhatian global. Terdapat banyak sekali permasalahan lingkungan yang sampai saat ini belum terpecahkan dengan sempurna terutama di Indonesia. Permasalahan lingkungan yang serius di Indonesia diantaranya adalah pencemaran sampah, kerusakan ekosistem dan juga perubahan iklim, hal tersebut tentunya mengancam keberlanjutan bumi Indonesia. Lingga et al (2024) menyatakan bahwa sampah dan pengelolanya merupakan tantangan mendesak yang dihadapi Indonesia. Sampah-sampah tersebut dihasilkan dari aktivitas manusia baik sampah organik maupun non organik. Presentase sampah organik yang dihasilkan dari aktivitas manusia adalah sebesar 60% hingga 70%, sedangkan jumlah presentase sampah non organik yang dihasilkan dari aktivitas manusia adalah sebesar 30% hingga 40% (Rahmawati & Syamsu, 2021).

Indonesia berada di urutan kedua dunia dalam kategori penghasil sampah berbahan plastik setelah Cina, yaitu sebanyak 187,2 juta ton (Yusnita et al., 2015). Permasalahan akan sampah plastik tersebut apabila dilingkungan jumlahnya semakin naik atau bertambah maka berpotensi mencemari bumi Indonesia. Sampah-sampah tersebut tidak hanya sebatas mengotori lingkungan saja, namun juga akan timbul permasalahan pencemaran lainnya yaitu pencemaran air, tanah, udara yang nantinya bisa menjadi penyebab berbagai macam penyakit. Selain itu, jika dibiarkan terus-menerus dan dalam jangka panjang, sampah-sampah tersebut juga dapat menjadi akar dari terjadinya bencana seperti banjir dan tanah longsor. Cerya & Evanita (2021) mengatakan bahwa bertambahnya atau naiknya volume atau jumlah sampah di

Indonesia dikatakan sebagai salah satu ciri rendahnya kesadaran lingkungan masyarakat.

Kesadaran lingkungan adalah kondisi sadarnya jiwa pada sesuatu yang terjadi di alam. Chandrawati & Aisyah (2022) menyatakan bahwa kesadaran lingkungan adalah salah satu karakter positif yang penting untuk dimiliki dan ditanamkan sejak usia dini. Tanpa adanya upaya penanaman sikap kepedulian lingkungan, para generasi muda akan tumbuh dengan sikap yang cuek bahkan tidak peduli terhadap lingkungan yang tentunya akan berdampak pada keberlanjutan. Kesadaran lingkungan dapat diukur melalui beberapa indikator, diantaranya melalui sikap, pengetahuan dan juga perilaku (Jamanti, 2014). Perilaku sadar lingkungan ini mencakup beberapa hal, diantaranya adalah pemahaman, pelestarian, dan tindakan menjaga lingkungan. Pemahaman, pelestarian, dan tindakan menjaga lingkungan tersebut merupakan aspek yang saling berkaitan satu samalain. Pemahaman merupakan langkah awal dari perilaku sadar lingkungan, karena individu dapat mengetahui atau mengenali dampak dari setiap aktivitas manusia. Setelah terbentuk sebuah pemahaman, selanjutnya akan terbentuk juga tahap pelestarian dan tindakan menjaga lingkungan yang merupakan perwujudan nyata dari pemahaman, misalnya mengurangi sampah plastik, membuang sampah sesuai dengan tempatnya, dan menghemat energi. Namun, kesadaran lingkungan masyarakat yang rendah dan kurangnya ilmu pengetahuan akan pentingnya kepedulian terhadap lingkungan menjadi sumber utama dari permasalahan lingkungan yang telah dibahas di atas (Junaedi, 2015).

2. Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Konteks Lingkungan

Dalam mengatasi permasalahan rendahnya kesadaran lingkungan masyarakat, penting adanya pendidikan karakter untuk siswa SMP, khususnya karakter peduli lingkungan. Sari et al (2023) mengatakan bahwa pendidikan karakter peduli lingkungan adalah salah satu nilai atau karakter penting yang harus ditanamkan dan diajarkan dalam pendidikan nasional. Sejak tahun 2010 Kementerian Pendidikan Nasional melalui pendidikan telah menanamkan pendidikan karakter dengan mempertimbangkan agama, budaya, Pancasila serta tujuan pendidikan. Pendidikan karakter yang ditetapkan ini berjumlah 18 karakter atau sikap, salah satunya adalah sikap peduli lingkungan (Purwanti, 2017). Peduli lingkungan merupakan tindakan yang selalu mengupayakan tidak terjadi kerusakan alam dan pencemaran pada lingkungan serta selalu berupaya untuk membenahi kerusakan yang telah terjadi di alam.

Pendidikan karakter di tingkat SMP seringkali ditanamkan melalui pembiasaan pagi, dengan catatan tidak semua sekolah menerapkan pembiasaan pagi sebagai pendidikan karakter. Menurut Ramadhani (2023) pembiasaan pagi merupakan rutinitas yang dapat menumbuhkan karakter positif siswa. Contoh karakter positif yang dimaksud adalah karakter peduli lingkungan. Pendidikan karakter peduli lingkungan melalui pembiasaan pagi di tingkat SMP biasanya dilakukan dengan kegiatan bersih-bersih lingkungan sekolah setiap hari tertentu, contohnya kegiatan Jum'at bersih. Program Jum'at bersih merupakan program sekolah yang telah menjadi budaya untuk mengembangkan karakter peduli lingkungan pada siswa, namun faktanya atau dalam pelaksanaannya sering kali masih ada siswa yang tidak berpartisipasi dan menganggap kegiatan tersebut monoton (Fitria & Suharyat, 2022). Untuk itu, dibutuhkan sebuah inovasi yang dapat membuat kegiatan tersebut menjadi lebih terasa menyenangkan serta menarik bagi siswa, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif secara sukarela.

3. Konsep Gamifikasi Sebagai Inovasi

Inovasi yang ada untuk membuat kegiatan pembiasaan pagi sebagai upaya pengembangan karakter peduli lingkungan pada siswa SMP agar menjadi lebih menyenangkan adalah berbasis gamifikasi. Gamifikasi ini merupakan penerapan elemen-elemen permainan yang salah satunya berupa tantangan (Zahara dkk., 2021). Menurut Jusuf (2016) tujuan dari penerapan gamifikasi ini adalah untuk memotivasi siswa dan memaksimalkan perasaan menikmati sehingga bisa menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran. Pembiasaan pagi berbasis gamifikasi sebagai upaya pengembangan kesadaran lingkungan pada siswa SMP

ini dilakukan setiap hari tertentu, misalnya pada hari Jum'at. Pembiasaan tersebut dirancang berupa pemberian tantangan oleh guru sebagai fasilitator mengenai upaya penjagaan atau kebersihan lingkungan yang diberikan kepada seluruh siswa. Tantangan tersebut diberikan dengan variatif atau berbeda-beda tiap minggunya agar tidak menimbulkan kejenuhan yang tentunya relevan dengan isu-isu lingkungan terkini, baik lokal maupun global.

Untuk menerapkan gamifikasi yang efektif pada pembiasaan pagi sebagai upaya pengembangan karakter sadar lingkungan ini, sekolah perlu memiliki strategi dan juga sistem yang terstruktur. Terstruktur yang dimaksud disini mencakup pembuatan tantangan yang relevan dengan isu-isu lingkungan saat ini, guru yang terlibat sebagai fasilitator, dan pelaksanaan evaluasi berbentuk poin. Tantangan yang diberikan misalnya tantangan memungut sampah sebanyak-banyaknya, tantangan 1 hari tanpa plastik, tantangan menyiram tanaman dan masih banyak lagi. Tantangan-tantangan tersebut sesuai dengan permasalahan-permasalahan lingkungan yang ada di Indonesia, contohnya permasalahan sampah yang semakin hari semakin bertambah hingga menyebabkan berbagai pencemaran lingkungan. Kemudian setiap tantangan yang telah diselesaikan akan mendapatkan poin yang tentunya diberikan kepada siswa. Poin yang didapatkan akan dikumpulkan dan diumumkan secara berkala tiap beberapa minggu sekali yang tujuannya untuk meningkatkan semangat kompetitif yang sehat. Siswa yang mendapat poin paling banyak akan mendapat *reward* atau hadiah sederhana yang nantinya akan memotivasi siswa untuk terus melakukan kegiatan tersebut. Keberlanjutan dari kegiatan ini dapat dijaga dengan cara melaksanakan evaluasi berkala dan penyesuaian tantangan dengan isu saat ini serta minat dari siswa itu sendiri.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung efektivitas gamifikasi ini. Penelitian internasional yang dilakukan oleh Ricoy & Sanchez (2022) mendapatkan hasil bahwa kegiatan berbasis gamifikasi terbukti berhasil meningkatkan kesadaran dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran lingkungan hidup. Selain itu, penelitian nasional yang dilakukan oleh Fairus et al (2024) mendapatkan hasil bahwa pendekatan menyenangkan dan juga partisipatif seperti permainan edukatif memudahkan siswa dalam mengimplementasikan nilai-nilai atau karakter peduli lingkungan pada kehidupan sehari-hari. Jadi, inovasi yang diusulkan ini cukup layak dipertimbangkan untuk diimplementasikan dalam pendidikan karakter di Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya karakter peduli lingkungan. Upaya ini sangat penting untuk dipertimbangkan, karena tidak sedikit masyarakat yang kesadaran lingkungannya rendah.

KESIMPULAN

Pembiasaan pagi yang berbasis gamifikasi merupakan suatu inovasi yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan kesadaran lingkungan siswa SMP. Penggabungan kegiatan pendidikan karakter dengan permainan edukatif yang menyenangkan dan terstruktur mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara sukarela. Inovasi ini menjawab kebutuhan pembiasaan pagi yang cenderung monoton menjadi suatu kegiatan edukatif yang lebih bermakna serta berkelanjutan. Temuan dari beberapa penelitian yang relevan menyatakan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan karakter peduli lingkungan. Oleh sebab itu, inovasi ini cukup layak untuk dipertimbangkan sebagai strategi alternatif dalam pendidikan karakter, khususnya dalam menanamkan nilai kesadaran lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cerya, E., & Evanita, S. (2021). Strategi Komunikasi Lingkungan dalam Membangun Kepedulian Masyarakat dalam Pengelolaan Sampah Rumah Tangga. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 136-144.
- Chandrawati, T., & Aisyah, S. (2022). Penanaman Cinta Lingkungan Pada Masyarakat PAUD. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 131-136.

- Dewi, E. R., & Alam, A. A. (2020). Transformation model for character education of students. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(5), 1228-1237.
- Fairus, M., Trisanti, I., Azizah, N., Andriyani, Y., Iman, N., & Hariyanto, A. (2024). PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN PEDULI LINGKUNGAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI KARANGAMPEL. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 6(2), 142-147.
- Fitria, F., & Suharyat, Y. (2022). Internalisasi nilai dan karakter melalui budaya sekolah dengan kegiatan Jumat Bersih di SMAN 8 Bekasi. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 1(4), 09-19.
- Hardoy, J. E., Mitlin, D., & Satterthwaite, D. (2024). *Environmental problems in Third World cities*. Taylor & Francis.
- Hasibuan, R. (2016). Analisis dampak limbah/sampah rumah tangga terhadap pencemaran lingkungan hidup. *Jurnal Ilmiah Advokasi*, 4(1), 42-52.
- Jamanti, R. (2014). Pengaruh Berita Banjir Di Koran Kaltim Terhadap Kesadaran Lingkungan Masyarakat Kelurahan Temindung Permai Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 17-33.
- Junaedi, M. F. S. (2015). Pengaruh Kesadaran Lingkungan Pada Niat Beli Produk Hijau : Studi Perilaku Konsumen Berwawasan Lingkungan. *Benefit*, 9(2), 189–201.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.
- Lingga, L. J., Yuana, M., Sari, N. A., Syahida, H. N., Sitorus, C., & Shahron, S. (2024). Sampah di Indonesia: Tantangan dan solusi menuju perubahan positif. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 12235-12247.
- Rahmawati, A. F., & Syamsu, F. D. (2021). Analisis pengelolaan sampah berkelanjutan pada wilayah perkotaan di indonesia. *Jurnal Binagogik*, 8(1), 1-12.
- Ramadhani, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Siswa Melalui Pembiasaan Pagi Di SD Muhammadiyah 1 GKB Gresik. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1494- 1501.
- Ricoy, M. C., & Sánchez-Martínez, C. (2022). Raising ecological awareness and digital literacy in primary school children through gamification. *International journal of environmental research and public health*, 19(3), 1149.
- Sari, N. M., Yusuf, Y., & Sugiaryo, S. (2023). Penanaman Nilai Karakter Peduli Lingkungan dalam Pembelajaran PPKn Melalui Program Pengelolaan Sampah Anorganik Menjadi Kerajinan Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 18 Surakarta. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(1), 112-125.
- Yusnita, T., Muslikhah, F. P., & Harahap, M. A. (2022). Edukasi pengelolaan sampah plastik dari rumah tangga menjadi ecobrick. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 117-126.
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian literatur: gamifikasi di pendidikan dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76-87.
- Zaini, A. W., Rusdi, N., Suhermanto, S., & Ali, W. (2022). Internalisasi nilai-nilai pendidikan agama di sekolah: Perspektif manajemen pendidikan Islam. *Journal of Educational Management Research*, 1(2), 82-94.