

**INOVASI PENGGUNAAN ALAT PERAGA TRASH MATCHERS SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN IPAS MATERI JENIS SAMPAH PADA SISWA KELAS V SD ISLAM
SABILAL MUHTADIN**

Ainun Salsa Bella¹, Ilma Nurhanifah², Nurul Hidayah³, Aldy Ferdiyansyah⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Lambung Mangkurat

ainunsalsabella29@gmail.com¹, ilmanurhnfh@gmail.com², nurulhidayah123t@gmail.com³,
aldyferdiyansyah@ulm.ac.id⁴

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang efektif sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, terutama dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas alat peraga Trash Matchers sebagai media pembelajaran konkret pada materi jenis sampah di kelas V SD Islam Sabilal Muhtadin. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus, melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap satu guru dan 27 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Trash Matchers meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap klasifikasi sampah melalui kegiatan interaktif yang menyenangkan. Penggunaan alat peraga Trash Matchers terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan bermakna. Penggunaan media konkret membantu siswa membentuk koneksi antara konsep abstrak dan pengalaman nyata sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, guru merasa terbantu dalam penyampaian materi karena media ini menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa

Kata kunci: *Trash Matchers, media pembelajaran konkret IPAS, jenis sampah, partisipasi siswa, pemahaman konsep, pembelajaran interaktif*

Abstract

The effective learning media is critically important for increasing both student engagement and comprehension, particularly in the teaching of IPAS at the elementary level. This study aims to explore the effectiveness of the Trash Matchers teaching tool as a concrete learning medium for the topic of waste types in a fifth-grade class at SD Islam Sabilal Muhtadin. The research employs a qualitative descriptive method with a case study approach, utilizing observation, interviews, and documentation involving one teacher and 27 students. The findings reveal that the Trash Matchers media significantly boosts active participation, learning motivation, and students' understanding of waste classification through interactive and enjoyable activities. Moreover,

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No
234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

the use of this tangible media helps students form connections between abstract concepts and real-life experiences, making the material easier to grasp. Additionally, the teacher noted that the media facilitated the delivery of the lesson by presenting information in a more engaging and easily digestible manner.

Keywords: *Trash Matchers, concrete learning media IPAS, waste classification, student participation, conceptual understanding, interactive learning.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih interaktif dan kontekstual. Penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat merangsang minat baru dan meningkatkan semangat belajar siswa (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Penggunaan media tidak hanya memperjelas konsep yang diajarkan, tetapi juga mampu membangkitkan minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran (Telussa, 2025). Penggunaan media berbasis visual dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Ferdiansyah et al., 2022; Mulyahati et al., 2025). Media yang menarik membantu siswa lebih fokus pada materi, serta meningkatkan interaksi antara guru dan siswa (Utami & Armida, 2024). Media digital saja tidak selalu efektif tanpa adanya kreativitas dalam penyajiannya. Dalam era kemajuan teknologi yang terus berkembang pesat berbagai pilihan media pembelajaran semakin beragam, Media konkret seperti gambar dan alat peraga, serta media berbasis teknologi turut menghadirkan inovasi melalui audio-visual, animasi video, presentasi interaktif, serta platform digital.

Pemilihan media yang sesuai memegang peranan penting dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa. Selain itu, tidak semua media teknologi secara otomatis membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, kreativitas guru dalam memilih dan mengolah media turut menentukan keberhasilannya. Berdasarkan Teori Mayer prinsip dual-coding bahwa kombinasi antara informasi visual dan verbal lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan dengan informasi yang hanya disajikan dalam format verbal (Indah & Fadilah, 2024). Integrasi media digital dengan alat peraga ini terbukti meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa. Kombinasi media yang tepat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis (Rakhman et al., 2024). Selain itu, Alat peraga berperan sebagai pendukung pembelajaran IPAS yang efektif, karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendalam (Setiowati et al., 2024). Siswa tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik dengan menggunakan alat peraga. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih mudah menghubungkan materi dengan fenomena yang

mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman langsung yang diperoleh siswa melalui interaksi dengan objek fisik, yang menjadikan konsep pembelajaran lebih nyata. Oleh karena itu, penyesuaian media pembelajaran berdasarkan karakteristik dan kebutuhan siswa sangat krusial agar proses belajar berlangsung menarik dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi di SD Islam Sabilal Muhtadin didapati bahwa terdapat permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran IPAS. Penggunaan media digital seperti video pembelajaran belum dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa secara optimal. Walaupun pendidik telah berupaya menerapkan metode interaktif dengan menyisipkan sesi tanya jawab, sebagian peserta didik tetap menunjukkan sikap pasif dan tidak terlibat dalam diskusi kelas. Ketika pembelajaran hanya berfokus pada penggunaan video, beberapa siswa kehilangan fokus dan kurang terlibat dalam diskusi kelas, menyebabkan interaksi dalam pembelajaran menjadi tidak merata. Hal ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media digital saja tidak cukup untuk menciptakan pengalaman belajar yang konkret bagi siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara di SD Islam Sabilal Muhtadin, guru menyatakan dalam wawancara bahwa pemanfaatan media digital saja tidak cukup untuk menciptakan pengalaman belajar yang konkret bagi siswa sekolah dasar, karena kurangnya interaksi langsung dengan objek pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS pada materi jenis sampah. Siswa juga mengungkapkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran dengan media nyata seperti alat peraga dibandingkan hanya menonton video, karena memberikan pengalaman lebih langsung dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih seimbang antara media digital dan alat peraga konkret agar pembelajaran dapat lebih menarik dan efektif bagi semua peserta didik.

Permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) memiliki dampak signifikan. Meskipun pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) awalnya berhasil menarik perhatian siswa, dominasi ceramah membuat peserta didik merasa bosan dan kehilangan fokus. Hal ini sejalan dengan temuan yang menekankan pentingnya penggunaan bahan ajar yang menarik dan interaktif untuk menjaga perhatian siswa (Marginingsih et al., 2025). Kesulitan siswa dalam berpartisipasi aktif, terutama dalam model Problem Based Learning (PBL), menunjukkan perlunya penerapan metode yang lebih beragam. PBL dapat meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi perlu pengelolaan waktu yang baik agar penjelasan tidak berlangsung terlalu lama (Taib et al., 2025). Penggunaan media seperti video pembelajaran dan alat peraga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa. Pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat terlihat jelas; alat peraga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan membuat proses pembelajaran lebih interaktif. Penggunaan media yang sesuai dapat mengatasi sikap pasif siswa dan mendorong mereka untuk belajar secara mandiri. Media pembelajaran yang efektif mampu meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa (Hadi et al., 2024). Variasi dalam penggunaan media

juga penting untuk mengatasi rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa; media visual dan alat peraga membantu memperjelas konsep-konsep abstrak, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran, terutama di bidang pendidikan, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Alat peraga Trash Matchers adalah salah satu contoh inovasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran materi jenis sampah, dan memiliki banyak kesamaan dengan penelitian yang menekankan pentingnya alat peraga dalam konteks pendidikan. Trash Matchers memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan siswa; alat ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Alat peraga interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami konsep yang kompleks, mirip dengan temuan yang menunjukkan bahwa alat peraga konkret dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran (Saputro et al., 2021).

Karakteristik utama dari *Trash Matchers* adalah sifatnya yang konkret dan visual, memungkinkan siswa untuk melihat dan menyentuh berbagai jenis sampah. Penggunaan media konkret memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penggunaan benda konkret dalam pembelajaran matematika membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya dianggap abstrak (Pattimukay, 2025). Dengan Trash Matchers, siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga mempraktikkan pemilahan sampah secara langsung. Pembelajaran yang melibatkan praktik nyata cenderung menghasilkan pemahaman yang lebih baik. Ini juga terlihat dalam penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Saputro et al., 2021).

Alat peraga ini juga mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Diskusi dan kolaborasi yang terjadi saat menggunakan alat peraga membantu siswa saling menghargai pendapat teman-teman mereka. Kegiatan asistensi mengajar di Nusalaut menunjukkan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam diskusi dan presentasi mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar (Pattimukay, 2025). Penggunaan alat peraga seperti Trash Matchers dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep yang lebih kompleks dengan cara yang menyenangkan. Memanfaatkan alat peraga ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif, sejalan dengan pendekatan konstruktivisme.

Terkait dengan kebutuhan media Trash Matchers terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian tentang pembelajaran interaktif berbasis game memberikan dampak signifikan terhadap minat belajar siswa di SD IT Bina Amal 2 (Ramdani et al., 2025). Dengan metode pembelajaran berbasis permainan, siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam mengenal jenis sampah dan cara pengelolaannya. Kedua, permainan pemilahan

sampah yang dikembangkan dengan Construct 3 terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengklasifikasikan sampah sesuai dengan jenisnya (Ardi Ramdani & Sari Susanti, 2024). Dengan pendekatan interaktif dan visual yang menarik, permainan ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap pentingnya pengelolaan sampah, tetapi juga mendorong penerapan langsung dalam kehidupan sehari-hari. Dan yang ketiga, terdapat penelitian mengenai media pembelajaran interaktif berbasis Flash menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi tentang pemilahan sampah (Dewi & Alfian, 2021). Media interaktif tersebut mampu menyajikan informasi secara visual dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep pemilahan sampah berdasarkan jenisnya. Selain itu, media ini juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta memperkuat kesadaran mereka terhadap pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan melalui pengelolaan sampah yang tepat. Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, sejauh ini belum ditemukan penggunaan media seperti *Trash Matchers* sebagai media pembelajaran konkret dalam proses edukasi tentang pemilahan sampah. Sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada pemanfaatan media berbasis teknologi digital, seperti aplikasi interaktif atau media berbasis Flash, tanpa mengintegrasikan alat bantu fisik yang dapat diraba dan dimanipulasi secara langsung oleh peserta didik. Padahal, media pembelajaran konkret seperti *Trash Matchers* berpotensi besar untuk meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di kelas V SD Islam Sabilal Muhtadin, penulisan penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan penggunaan media pembelajaran, khususnya media digital, pada pembelajaran IPAS materi jenis sampah di kelas V SD Islam Sabilal Muhtadin dan memberikan solusi berupa inovasi media konkret, yaitu alat peraga *Trash Matchers* sehingga pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan membantu pemahaman mereka terhadap materi jenis sampah dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Islam Sabilal Muhtadin melalui penggunaan alat peraga *Trash Matchers*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan studi kasus untuk mengeksplorasi penggunaan alat peraga *Trash Matchers* sebagai inovasi media pembelajaran IPAS pada materi jenis sampah. Fokus penelitian tertuju pada siswa kelas V SD Islam Sabilal Muhtadin, dengan tujuan untuk menggali bagaimana alat peraga tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pendekatan studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan pemeriksaan menyeluruh terhadap fenomena di lapangan. Subjek dalam penelitian ini meliputi satu guru dan 27 peserta didik kelas V yang terlibat langsung dalam implementasi pembelajaran IPAS. Pemilihan informan dilakukan secara purposive, di mana guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pelaku pembelajaran dianggap

memiliki peran penting dalam mengungkap kendala serta keunggulan penggunaan Trash Matchers. Dengan melibatkan kedua pihak tersebut, diharapkan penelitian dapat menghasilkan data yang kaya dan mencerminkan dinamika interaksi di kelas.

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan tiga teknik utama, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara mendalam dilakukan untuk mendapatkan pandangan serta pengalaman guru dan siswa terkait penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran. Observasi langsung di ruang kelas dilakukan untuk mencatat interaksi, tingkat partisipasi, dan respons siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, dokumentasi berupa rekaman kegiatan, instrumen observasi, dan materi pembelajaran digunakan sebagai sumber data pendukung guna memberikan gambaran menyeluruh mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan Trash Matchers. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menerapkan teknik triangulasi, yakni menggabungkan dan membandingkan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Proses analisis dimulai dengan reduksi data, yaitu penyaringan informasi pokok yang berkaitan dengan penggunaan alat peraga, dilanjutkan dengan identifikasi tema dan pola yang muncul dari data. Data yang telah direduksi kemudian disajikan secara naratif dan deskriptif untuk memudahkan pemahaman dan menarik kesimpulan mengenai efektivitas serta kendala implementasi Trash Matchers dalam pembelajaran IPAS materi jenis sampah.

HASIL PENELITIAN

- a. Problematika penggunaan media pembelajaran konkrit IPS di kelas V SD Islam Sabilal Muhtadin

Berdasarkan hasil observasi mengenai permasalahan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS di kelas V SD Islam Sabilal Muhtadin, menunjukkan bahwa ketika pembelajaran hanya mengandalkan media digital seperti video, siswa mengalami kesulitan mempertahankan fokus dalam waktu yang lama. Meskipun metode interaktif telah diterapkan melalui diskusi dan tanya jawab, sebagian besar siswa tetap menunjukkan sikap pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Suasana kelas cenderung kurang hidup dan siswa tampak tidak antusias mengikuti kegiatan belajar.



Gambar 1. Suasana Kelas

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL), namun metode ceramah masih mendominasi. Meskipun CTL memungkinkan siswa mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, siswa tetap cepat merasa jenuh ketika penyampaian materi berlangsung lama. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) juga diterapkan, tetapi belum sepenuhnya efektif karena adanya perbedaan karakter dan tingkat konsentrasi tiap siswa. Media yang digunakan seperti video, buku, dan PPT memang membantu, namun dinilai belum memberikan pengalaman belajar yang bersifat langsung dan menyeluruh. Guru menekankan perlunya penggunaan alat peraga yang dapat disentuh oleh siswa untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan dua siswa menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok serta media konkret. Siswa merasa lebih semangat dan lebih mudah memahami materi jika mereka dapat melihat, menyentuh, dan mempraktikkan secara langsung alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa keterlibatan fisik siswa dalam proses belajar sangat memengaruhi tingkat pemahaman dan minat mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran IPAS di kelas ini terletak pada dominasi metode ceramah dan media digital yang kurang mampu mengaktifkan partisipasi siswa secara optimal.

b. Media Pembelajaran Trash Matchers



Gambar 2. Media Pembelajaran Trash Matchers

Media pembelajaran *Trash Matchers* dibuat sebagai inovasi dalam penyampaian materi tentang jenis-jenis sampah. *Trash Matchers* merupakan alat peraga interaktif yang memungkinkan siswa untuk secara langsung mengklasifikasikan berbagai jenis sampah melalui kegiatan nyata. Media ini membuat materi yang tadinya sulit dibayangkan menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan, dengan melibatkan semua siswa dalam kegiatan kelompok sambil mendorong keterlibatan mereka untuk belajar bersama dan berdiskusi secara aktif. Nama "*Trash Matchers*" merujuk pada aktivitas mencocokkan berbagai jenis sampah dengan kategori yang sesuai, yakni organik, anorganik, dan B3. Media konkret *Trash Matchers* memiliki karakteristik berbasis fisik, mudah digunakan dalam kelompok, dan dilengkapi dengan gambar-gambar sampah yang dapat disentuh dan dipindahkan. Penggunaan media ini dimulai dengan

pembagian siswa ke dalam kelompok kecil. Setiap kelompok menerima sejumlah gambar yang menampilkan berbagai jenis sampah. Setiap kelompok berdiskusi bersama-sama mengklasifikasikan gambar-gambar tersebut ke dalam kategori yang tepat, seperti organik, anorganik, dan B3. Setelah itu, kelompok-kelompok tersebut memasukkan gambar ke dalam Trash Matchers sebagai media interaktif.

c. Implementasi Media Pembelajaran Trash Matchers

Implementasi media *Trash Matchers* dilakukan di kelas V SD Islam Sabilal Muhtadin dengan melibatkan satu guru dan 27 siswa sebagai subjek kegiatan. Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru menjelaskan konsep jenis sampah menggunakan media PPT dan video pembelajaran. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang. Setiap kelompok menerima sejumlah gambar sampah yang harus dikategorikan ke dalam tempat sampah organik, anorganik, dan B3. Selama proses klasifikasi, siswa bergantian untuk mengklasifikasikan gambar ke dalam tempat sampah yang sesuai, sementara guru mengajukan pertanyaan untuk menstimulasi pemahaman mereka, seperti alasan mengapa daun termasuk dalam kategori sampah organik, plastik sebagai sampah anorganik, dan obat nyamuk dalam kategori B3. Guru juga berperan aktif dalam membimbing siswa yang masih mengalami kesulitan dan memastikan seluruh peserta terlibat dalam kegiatan ini secara maksimal. Setelah tahap klasifikasi selesai, pembelajaran dilanjutkan dengan sesi refleksi dan diskusi kelompok, di mana siswa berbagi pengalaman serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memahami relevansi pemilahan sampah dalam aktivitas sehari-hari.



Gambar 3. Penggunaan Media Trash Matchers



Gambar 4. Penggunaan Media Trash Matchers

Dampak dari penggunaan media ini cukup signifikan karena siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dalam kegiatan belajar, lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Guru merasa terbantu karena alat peraga memberikan visualisasi yang jelas dan konkret, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Dalam wawancara guru menyatakan bahwa metode pengajaran berbasis digital tidak selalu efektif dalam membantu siswa memahami konsep secara konkret, media konkret *Trash Matchers* memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa mereka menikmati proses pembelajaran dengan alat peraga karena lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa merasa lebih aktif dan lebih mudah memahami konsep ketika bisa berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran. Implementasi ini menunjukkan bahwa media *Trash Matchers* mampu meningkatkan partisipasi, pemahaman konsep, serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna, sebagaimana diperkuat oleh hasil observasi dan wawancara.



Gambar 5. Siswa Mengerjakan Assesment

Adapun kelebihan dari media *Trash Matchers* antara lain adalah mampu meningkatkan pemahaman siswa, menumbuhkan antusiasme belajar, serta menciptakan interaksi yang lebih

aktif di kelas. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Guru pun merasa terbantu karena proses pengajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Di sisi lain, kelemahan dari media ini meliputi keterbatasan penggunaannya untuk pembelajaran daring dan kebutuhan waktu lebih dalam persiapannya. Keterbatasan ini tidak mengurangi efektivitas alat peraga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, tetapi tetap menjadi hal yang perlu diperhatikan, seperti perlunya persiapan matang sebelum mengimplementasikan alat ini, termasuk ketersediaan alat dan pelatihan bagi guru. Keterbatasan akses terhadap fasilitas fisik juga menjadi tantangan tersendiri, khususnya di sekolah-sekolah yang memiliki sumber daya terbatas.

PEMBAHASAN

Implementasi media pembelajaran *Trash Matchers* berdampak signifikan terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok kecil saat melakukan klasifikasi sampah. Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran mampu menumbuhkan minat dan keingintahuan baru, mendorong semangat serta merangsang aktivitas belajar siswa. Bahkan, media pembelajaran dapat memberikan dampak psikologis yang positif bagi peserta didik. Kehadiran media pada tahap awal pembelajaran sangat mendukung kelancaran penyampaian materi serta efektivitas proses belajar. Selain itu, media juga berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan informasi secara menarik dan akurat, membantu dalam menafsirkan informasi, serta menyederhanakan dan merangkum informasi secara efisien (Isa & Rustini, 2023). Mereka tidak hanya sekadar mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui interaksi konkret dengan gambar dan kategori sampah. Kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan partisipatif, di mana setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berkontribusi secara langsung. Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dengan kemampuan memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik, media ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Ali et al., 2025). Selain meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, penggunaan media *Trash Matchers* juga terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep jenis-jenis sampah. Dengan klasifikasi gambar secara langsung dan didampingi pertanyaan pemantik dari guru, siswa mampu memahami dengan lebih jelas perbedaan antara sampah organik, anorganik, dan B3.

Media konkret merupakan sarana pembelajaran yang berbentuk nyata dan digunakan oleh guru untuk menyampaikan atau mengarahkan materi kepada siswa dengan cara yang mendorong pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Keberadaan media ini memberikan makna yang lebih jelas terhadap konsep yang sebelumnya hanya dapat dijelaskan melalui kata-kata atau gambar visual (Wahab et al., 2021). Media berbasis visual dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami konsep abstrak (Nugroho et al., 2023). Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu visual dalam proses belajar mengajar, yang berfungsi

memberikan pengalaman visual kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi, serta menyederhanakan konsep-konsep yang rumit dan abstrak agar menjadi lebih konkret, mudah dipahami, dan lebih mudah diterapkan dalam konteks pembelajaran (Bakara, 2023). Visualisasi konkret dari alat peraga ini membantu siswa membentuk koneksi antara konsep abstrak dan kenyataan sehari-hari, sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih mudah diingat dan diterapkan.

Dampak lain yang muncul adalah meningkatnya antusiasme dan keterlibatan emosional siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, media benda konkret berperan dalam membantu siswa untuk lebih fokus dalam mengingat serta memahami materi secara berkelanjutan. Materi yang sulit dipahami dapat dijelaskan dengan dukungan media yang tersedia, sehingga konsep yang telah dipelajari dapat tersimpan dalam memori jangka panjang (Riyana et al., 2020). Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang dan tidak bosan karena metode pembelajaran ini menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih mudah bagi siswa dan guru. Media ini juga meningkatkan semangat belajar siswa karena materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Harahap et al., 2024). Mereka merasa lebih bersemangat karena bisa berperan aktif, saling berdiskusi, dan melakukan tugas klasifikasi secara bergiliran bersama teman sekelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa *Trash Matchers* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna bagi siswa.

Bagi guru, media *Trash Matchers* ini juga memberikan dampak positif karena mampu membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat membantu membuat pesan yang disampaikan lebih jelas. Sering kali, informasi yang dijelaskan secara lisan tidak sepenuhnya dipahami oleh siswa, apalagi jika guru kurang mahir dalam menyampaikan materi (Harahap et al., 2024). Guru merasa terbantu dalam menjelaskan konsep yang sebelumnya sulit dipahami siswa jika hanya disampaikan melalui media digital atau ceramah. Media pembelajaran memungkinkan guru menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa yang beragam, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Meskipun terdapat tantangan dalam mengembangkan materi yang sesuai dengan kurikulum, media pembelajaran tetap berfungsi sebagai alat yang efektif. Dalam konteks ini, media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk mencontohkan atau mempraktikkan materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran telah menjadi fokus utama sebagai alternatif yang menjanjikan, membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif (Wardani et al., 2024). Dengan *Trash Matchers*, guru dapat lebih mudah membimbing dan memantau keterlibatan siswa secara langsung. Implementasi media ini membuktikan bahwa alat peraga konkret dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, baik dari segi pemahaman siswa maupun efektivitas pengajaran guru.

SIMPULAN

Penggunaan alat peraga *Trash Matchers* dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Islam Sabilal Muhtadin terbukti memberikan dampak positif yang signifikan. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang jenis-jenis sampah, tetapi juga mendorong partisipasi aktif melalui kegiatan klasifikasi dan diskusi kelompok. Dengan melihat dan menyentuh objek pembelajaran secara langsung, siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan mudah memahami

konsep abstrak secara konkret. Selain itu, implementasi *Trash Matchers* juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada mahasiswa pendidikan, guru, dan sekolah untuk lebih kreatif dalam mengembangkan dan memanfaatkan media konkret yang kontekstual sesuai dengan materi ajar. Guru perlu mempertimbangkan keseimbangan antara penggunaan media digital dan alat peraga fisik guna menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan bermakna bagi siswa. Sekolah juga diharapkan dapat memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan dan penyediaan fasilitas untuk inovasi media pembelajaran yang efektif demi meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Ardi Ramdani, & Sari Susanti. (2024). Permainan Pemilahan Sampah Menggunakan Construct 3 Di SDN 184 Buahbatu. *Merkurius : Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 2(3), 48–61. <https://doi.org/10.61132/mercurius.v2i3.107>
- Bakara, T. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap aktivitas mengajar guru di kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212.
- Dewi, P., & Alfian, A. N. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Pemilahan Sampah Berbasis Flash Pada SDN Margahayu XVII. *Information Management for Educators and Professionals*, 5(2), 75–84.
- Ferdiyansyah, A. (2022). *DEVELOPMENT OF INTERACTIVE TEACHING MATERIALS BASED ON ANDROID APPLICATION FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS*. 31(1), 13–25.
- Hadi, W., Sari, Y., & Elifas, L. (2024). Penggunaan Media Peraga dalam Pembelajaran IPA " Mengenal Wujud Benda" pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Global*, 2(6), 659–665.
- Harahap, K. G., Pradana, H., Iskandar, W., Percut, K., Tuan, S., Serdang, K. D., & Utara, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(03), 17218–17223.
- Indah, R. A., & Fadilah, M. (2024). Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA:(Literature Review: The Influence of Visual Literacy Learning Media on High School Students Biology Learning Outcomes). *BIODIK*, 10(2), 188–198.

- Isa, S. F. P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh Media pada pembelajaran ips di sd. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 8(1), 24–29.
- Marginingsih, S., Mudiasari, D. A., Al-Kahfi, R., & Komalasari, M. D. (2025). PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERBASIS ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *BASICA ACADEMICA: Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, 1(1).
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Mustika, D., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2025). Menciptakan iklim Inklusivitas melalui “ Augmented Reality” di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 6(2), 194–201.
- Nugroho, B. A., Soendjoto, M. A., & Zaini, M. (2023). Development of android media in invertebrate learning. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 8(02), 118–128.
- Pattimukay, N. (2025). PEMANFAATAN BENDA KONKRIT DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DASAR DI PULAU NUSALAUT.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622.
- Ramdani, A. P., Sari, N. C., Aditya, D., Elsami, K., Husna, N., Solichan, A., Winarno, E., Al Amin, M. Z., & Ansor, B. (2025). Inovasi Pembelajaran Interaktif Mengenal Jenis Sampah untuk Anak Sekolah Dasar Dengan Media Game. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin*, 5(2), 65–73.
- Riyana, S., Retnasari, L., Supriyadi, A., Negeri, S., Ahmad Dahlan, U., & Muh Sokonandi Yogyakarta, S. (2020). Penggunaan Benda Konkret Sebagai Media Untuk Meningkatkan Keterampilan Menghitung Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Profresi Guru*, 1623–1629.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Pemanfaatan alat peraga benda konkret untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1735–1742.
- Setiowati, Y., Hidayah, B., Budi, H. S., Qodriyah, R. S., Fatmawati, N. F., & Ratnasari, Y. (2024). ANALISIS PEMAHAMAN KONSEP GERHANA DAN PERUBAHAN FASE BULAN MELALUI ALAT PERAGA SEDERHANA. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 650–658.
- Taib, M., Aiman, U., & Yani, A. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 3(1), 6–10.

- Telussa, S. I. , S. R. , F. F. , T. O. , A. A. , & K. M. (2025). PENGENALAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN: MENGGUNAKAN VIDEO DAN ANIMASI UNTUK EDUKASI. *JURNAL UNIVERSITAS PAHLAWAN, Volume 6 No. 2 Tahun 2025*, Hal. 2536-2540.
- Utami, V., & Armida, A. (2024). Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Gaya Mengajar Guru dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Salingka Nagari*, 3(1), 144–155.
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., & Saija, L. M. (2021). *Media pembelajaran matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN PENTINGNYA MEDIA DALAM PEMBELAJARAN GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.