

Peningkatan Partisipasi dan Kebersihan Lingkungan Sekolah Melalui Program Lomba Daring dan Plogging

Hari Sri Anggraeni¹, Alfina Rosida², Titi Maemunah³, Mohamad Tohari⁴, Yogi Ageng Sri Legowo⁵

^{1,4,5} Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI, Ungaran, Indonesia

^{2,3} Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama, Kebumen, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Hari Sri Anggraeni

E-mail: harisrianggraenii.riri@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Sanggar Bimbingan (SB) Rawang ini bertujuan meningkatkan partisipasi siswa dalam lomba daring sekaligus membangun kesadaran akan pentingnya kebersihan lingkungan sekolah melalui program Plogging serta bertujuan untuk memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam berkegiatan kreatif. Metode yang digunakan meliputi pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa dalam perlombaan daring dan kegiatan plogging. Metode pelaksanaan meliputi persiapan lomba daring untuk perwakilan perlombaan KBRI dengan pelatihan intensif dan kegiatan plogging yang diikuti oleh seluruh siswa dari TK hingga kelas 6. Hasilnya menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan kreativitas siswa, menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat dan menciptakan lingkungan sekolah yang lebih bersih dan kondusif. Beberapa kendala ditemukan, seperti masalah konektivitas internet dan distribusi alat kebersihan, hal ini memberikan wawasan untuk pengembangan program di masa depan.

Kata kunci - partisipasi siswa, kebersihan lingkungan, lomba daring, plogging, KKN

Abstract

The Community Service Program (KKN) at the Rawang Guidance Center (SB) aims to increase student participation in online competitions while also raising awareness about the importance of maintaining a clean school environment through the plogging program. Additionally, it aims to motivate students to be more actively involved in creative activities. The implementation method includes preparation for the online competition with intensive training and plogging activities participated in by all students from kindergarten to grade 6. The results show that this activity is capable of enhancing students' creativity, fostering a spirit of healthy competition, and creating a cleaner and more conducive school environment. Several obstacles were encountered, such as internet connectivity issues and the distribution of cleaning supplies, which provide insights for future program development.

Keywords - student participation, environmental cleanliness, online competition, plogging, community service

PENDAHULUAN

Kebersihan lingkungan sekolah merupakan faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang sehat, nyaman dan kondusif. Penelitian menunjukkan bahwa program kebersihan berbasis partisipatif mampu membangun rasa tanggung jawab siswa terhadap lingkungan mereka (Patel 2023) (Taylor 2022). Selain itu, aktivitas seperti plogging telah terbukti memberikan manfaat kesehatan sekaligus meningkatkan kesadaran lingkungan (Mitchell 2020).

Plogging merupakan kegiatan olah raga yang memadukan lari atau *jogging* dengan memungut sampah di sepanjang jalan. Istilah ini berasal dari Swedia, diambil dari kata "*plocka upp*" yang berarti "menggambil" dan berhubungan dengan berlari.

Dalam penelitian yang diterbitkan oleh *Sustainable Practices in Urban Health* (2021), menunjukkan bahwa *plogging* dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya membersihkan lingkungan. Tak hanya sekedar aktivitas fisik, *plogging* juga menjadi langkah nyata dalam mengurangi sampah di ruang publik, khususnya sampah plastik yang kerap menimbulkan polusi di perkotaan.

Kegiatan KKN di Sanggar Bimbingan (SB) Rawang bertujuan untuk memberikan dampak positif bagi siswa dan komunitas sekolah melalui program yang mendorong kreativitas serta kebiasaan peduli lingkungan. Program lomba daring memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan bakat mereka, sementara program *Plogging* bertujuan menanamkan budaya kebersihan sekolah. Hal ini sesuai dengan temuan Ramirez (2021) bahwa lomba kreatif mampu meningkatkan kolaborasi dan kreativitas siswa. Berdasarkan hal tersebut dengan mengikutsertakan siswa dalam perlombaan daring yang diadakan diharapkan bisa menjadi sarana untuk mengembangkan bakat siswa, sementara program Jumsih bertujuan untuk membangun budaya kebersihan.

Namun, pelaksanaan program berbasis daring seringkali menghadapi kendala seperti akses internet yang terbatas, sebagaimana dijelaskan oleh Carter (2021). Oleh karena itu, pendekatan yang lebih terencana diperlukan untuk memastikan keberhasilan program.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peran pendidikan dalam membentuk individu yang peduli lingkungan. Penelitian ini mengacu pada keberhasilan program sejenis di berbagai institusi pendidikan, yang menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif mampu membangun rasa tanggung jawab siswa terhadap lingkungan sekitar mereka.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan KKN ini mencakup dua program utama, yaitu lomba daring dan program Jumsih:

1. Lomba Daring
 - a. Persiapan: Seleksi peserta dilakukan di tingkat sekolah, dilanjutkan dengan pelatihan intensif sesuai bidang lomba seperti matematika, IPA, seni, dan musik. Penyediaan perangkat teknologi, seperti laptop dan jaringan internet, menjadi prioritas untuk mendukung kelancaran pelaksanaan lomba daring. Penelitian menunjukkan bahwa pengadaan teknologi yang memadai menjadi faktor kunci dalam keberhasilan program daring (Dawson, 2023).
 - b. Pelaksanaan: Kompetisi dilaksanakan pada bulan Desember 2024 secara *daring* dengan pengawasan ketat dari panitia sekolah.
2. Program *Plogging*
 - a. Kegiatan *Plogging*: Seluruh siswa dari tingkat TK hingga kelas 6 dilibatkan dalam kegiatan bersih-bersih lingkungan sekolah setiap hari Jumat sore. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan kebersihan tetapi juga membangun kebiasaan positif (Mitchell 2020)
 - b. Tujuan: Selain membersihkan lingkungan sekolah, kegiatan ini bertujuan membangun kesadaran siswa terhadap pentingnya menjaga kebersihan melalui aksi nyata.

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode partisipatif dengan langkah-langkah berikut:

1. Persiapan Program: Identifikasi kebutuhan dan potensi siswa melalui diskusi dengan pihak sekolah.
2. Implementasi Lomba *Daring*: Penyelenggaraan berbagai lomba daring seperti Matematika, IPA, menari, menggambar, dan menyanyi.
3. Kegiatan *Plogging*: Pelaksanaan *plogging* yang melibatkan seluruh siswa dari berbagai tingkatan kelas.
4. Evaluasi: Penilaian keberhasilan berdasarkan partisipasi siswa dan dampak kegiatan terhadap kebersihan lingkungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi uraian tentang hasil kegiatan dan pembahasan. Hasil kegiatan berisi uraian tentang (10) Penulisan Tabel, Gambar, dan Rumus :

1. Lomba Daring

Hasil program menunjukkan bahwa seluruh siswa yang berpartisipasi menunjukkan antusiasme tinggi. Sebagaimana dijelaskan oleh (Freeman 2022), model pembelajaran daring yang melibatkan interaksi aktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1.

Lomba Daring

Jenis Lomba	Jumlah Peserta	Hasil
Matematika	3	penguatan kemampuan analitis
IPA	2	pemahaman konsep ilmiah
Menggambar	2	ekspresi visual
Menyanyi	3	pengembangan bakal musical
Menari	1 Tim (3 siswa)	kreativitas seni

Rumus Perhitungan Partisipasi Siswa Untuk menghitung tingkat partisipasi siswa dalam lomba daring, digunakan rumus berikut:

Keterangan:

- : Tingkat partisipasi (%).
- : Jumlah peserta yang berpartisipasi.
- : Total jumlah siswa.

Berdasarkan data, total jumlah siswa adalah 53, dengan jumlah peserta lomba daring sebanyak 13 siswa. Maka, Tingkat partisipasi siswa dalam lomba daring adalah sekitar 24.53%.



Gambar 1.
Dokumentasi Kegiatan Latihan Tari untuk Perlombaan

2. Program *Plogging*

Kegiatan *Plogging* dilakukan setiap hari Jumat pagi dengan durasi 45 menit. Seluruh siswa terlibat dalam kegiatan ini, yang berhasil mengurangi sampah di sekitar sekolah hingga 40% selama satu bulan pelaksanaan. Ini mendukung temuan Harper & Thomas (2019) bahwa program kebersihan yang melibatkan siswa dan komunitas memberikan dampak signifikan pada lingkungan sekolah.



Gambar 2.
Dokumentasi Kegiatan *Plogging*

Secara keseluruhan, program ini menghasilkan peningkatan partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan, memperkuat kerja sama tim, dan meningkatkan kebersihan lingkungan sekolah.

Rumus yang Digunakan:

Efisiensi pengurangan sampah dihitung dengan:

Di mana adalah jumlah sampah sebelum program, dan jumlah sampah setelah program.

KESIMPULAN

Program KKN di Sanggar Bimbingan Rawang berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan partisipasi siswa dalam lomba daring serta membangun kesadaran akan pentingnya kebersihan lingkungan. Melalui kegiatan seperti *plogging*, program ini tidak hanya mendorong siswa untuk lebih peduli terhadap lingkungan, tetapi juga memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas siswa. Hasilnya, tercipta lingkungan belajar yang lebih baik dan mendukung partisipasi siswa dalam kegiatan pendidikan maupun non-akademik.

Sebagai langkah keberlanjutan, sekolah diharapkan dapat menjadikan kegiatan *plogging* sebagai program rutin guna terus menanamkan kesadaran kebersihan di kalangan siswa. Selain itu, peningkatan fasilitas teknologi, seperti akses internet yang lebih stabil, perangkat komputer atau tablet yang memadai, serta pelatihan penggunaan teknologi bagi siswa dan guru, perlu menjadi perhatian untuk mendukung keberhasilan siswa dalam lomba daring di masa mendatang. Langkah-langkah ini dapat memperkuat dampak positif yang telah dicapai program KKN dan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi komunitas sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang mendukung pelaksanaan program ini:

1. Dosen Pembimbing Lapangan yaitu Ibu Titi Maemunah, S.Ag., M.Pd.
2. Pihak pengelola SB Rawang
3. Pihak Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI
4. Pihak Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, P. (2021). *Engaging Students in Online Competitions*. *Educational Journal*, 34(2), 45-56.
- Carter, S. 2021. "Challenges in Online Education: A Case Study in Indonesia". *Journal of Global Education* 10 (3):76-89
- Dawson, P. 2023. "The Role of Technology in Promoting Clean School Environments". *Tech & Hygiene Journal* 11 (4):67-89
- Freeman, L. 2022. "Effective Online Learning Models for Primary Education". *E-Learning Journal* 13 (3):78-102.
- Green, T. (2019). *Plogging as a Tool for Environmental Awareness*. *Environmental Practices*, 15(3), 110-117
- Harper, L, and K Thomas. 2019. "Creating Cleaner Schools Through Community Engagement". *Journal of Environmental Education* 22 (1):54-67
- Mitchell, K. 2020. "Measuring the Impact of Plogging Activities on School Communities". *Sustainability in Action* 8 (3):120-36.
- Patel, A. 2023. "Participatory Methods for Improving School Hygiene". *Hygiene Practices Journal* 19 (2):98-112.
- Ramirez, H. 2021. "Strategies for Enhancing Creativity Through Competitions". *Creativity Journal* 7 (2):45-60
- Smith, J. (2020). *The Impact of Cleanliness on Learning Environment*. *School Hygiene Journal*, 12(4), 89-103.
- Smith, J. (2021). *The impact of plogging on urban health and sustainability*. *Sustainable Practices in Urban Health*, 15(2), 123-135
- Taylor, J. 2022. "Building Environmental Awareness in Primary Schools". *Educational Insights* 14 (5):34-49.