

# **PRAKTIK KETEPATAN MEMILAH SAMPAH MELALUI REWARD SYSTEM DI TK NEGERI SEMIN GUNUNGGIDUL**

**Alfian Surya Nugraha<sup>1</sup>, Bambang Suwerda<sup>2</sup>, Achmad Husein<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Kesehatan Lingkungan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta  
Jalan Tata Bumi No. 3 Banyuraden, Gamping, Sleman, Yogyakarta 55293  
Email : [snugraha07@gmail.com](mailto:snugraha07@gmail.com)

## **INTISARI**

Sampah organik dan sampah anorganik merupakan jenis sampah yang masih menjadi masalah di berbagai sekolah dan saat ini masih sekedar dibuang di beberapa tempat tanpa memilahnya terlebih dahulu salah satunya di TK Negeri Semin. Hal tersebut dikarenakan masih minimnya materi pendidikan kesehatan lingkungan terkait dengan pengelolaan sampah yang lebih kreatif dan menghibur terutama pada siswa Taman Kanak-kanak (TK). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan konsep *reward system* yang diaplikasikan dalam praktik ketepatan memilah sampah. *Reward system* merupakan segala sesuatu yang di berikan kepada orang lain karena sudah bertingkah laku sesuai dengan yang dikehendaki yakni mengikuti peraturan sekolah dan tata tertib yang sudah ditentukan dan bisa menjadi pendorong atau motivasi belajar bagi murid sehingga dapat berperilaku baik dalam proses pendidikan. Ada macam-macam *reward system*, dalam penelitian ini peneliti menggunakan *reward system* berupa pujian dan nilai.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *reward system* dalam praktik ketepatan memilah sampah pada siswa TK Negeri Semin Gunungkidul. Jenis penelitian yang digunakan bersifat eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Desain penelitian ini menggunakan *Post Test Only With Control Group Design* dengan subyek penelitian siswa TK nol besar dengan jumlah 56 siswa yang melakukan praktik ketepatan memilah sampah, 28 siswa sebagai kelompok perlakuan dengan diterapkannya konsep *reward system* dan 28 siswa TK Al Hikmah Tahunan sebagai kelompok kontrol tanpa menerapkan *reward system*.

Hasil penelitian dari penerapan *reward system* dalam praktik ketepatan memilah sampah yaitu pemakaian *reward* pujian dengan persentase kategori baik sebesar 95%, cukup 5% dan kurang 0%. Pemakaian *reward* nilai dengan persentase kategori baik 100%, cukup 0% dan kurang 0%. Pemakaian *reward* hadiah dengan persentase baik 100%, cukup 0% dan kurang 0%. *Reward* yang paling efektif adalah *reward* nilai dan hadiah dengan persentase 34% dan 34% lebih besar dari pada *reward* pujian yang hanya memperoleh persentase sebesar 32%. Berdasarkan uji statistik Mann-Whitney dengan  $\alpha = 0,05$  untuk membandingkan praktik kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dengan hasil *p value*  $0,001 < 0,05$  sehingga terdapat pengaruh bermakna dengan diterapkannya *reward system* terhadap praktik ketepatan memilah sampah pada siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh bermakna dengan diterapkannya *reward system* terhadap praktik ketepatan memilah sampah pada siswa TK Negeri Semin Gunungkidul.

**Kata kunci: Praktik, Pemilahan sampah, Reward system**

## WASTE SORTING PRACTICE BY MEANS OF *REWARD* SYSTEM AT THE STATE KINDERGARTEN OF SEMIN IN GUNUNGKIDUL

Alfian Surya Nugraha<sup>1</sup>, Bambang Suwerda<sup>2</sup>, Achmad Husein<sup>3</sup>

Departement of Environmental Health, Polytechnic Ministry of Health Yogyakarta  
Jalan Tata Bumi No. 3 Banyuraden, Gamping, Sleman, Yogyakarta 55293

Email : [snugraha07@gmail.com](mailto:snugraha07@gmail.com)

### ABSTRACT

Organic and inorganic waste are types of waste that are still a problem in various schools and currently are still just disposed of in several places without sorting them out first, one of them is in Semin State Kindergarten. That is due to the lack of environmental health education materials related to waste management that are more creative and entertain especially for kindergarten students. In this study, researchers used the concept of a *reward* system that was applied in the practice of accuracy in waste selecting. *Reward* system is everything that is given to others because it behaves in accordance with what is desired, which follows the school rules and regulations that have been determined and can be a motivator or motivation for learning for students so that they can behave well in the education process. There are various kinds of *reward* systems, in this study researchers used a *reward* system in the form of praise and value.

The purpose of this study was to determine the effect of the *reward* system in the practice of the accuracy of sorting trash on the annual Semin State Kindergarten of Gunungkidul. This type of research used is quasi-experimental. The design of this study uses the Post Test Only With Control Group Design with the subjects second year of kindergarten students with a total of 56 students who do the precision of sorting waste trash, 28 students as a treatment group with the implementation of the *reward* system concept and 28 students in Al Hikmah Tahunan Kindergarten as a control group without implementing a *reward* system.

The results of the study of the implementation of the *reward* system in the practice of accuracy in sorting waste are the use of praise *rewards* with a good percentage category of 95%, enough 5% and less 0%. The use of *reward* score with a percentage of 100% good category, enough 0% and less 0%. The most effective *reward* is a *reward* value with a score of 84 and the percentage of 51% is greater than the *reward* of praise which only gets a score of 82 with a percentage of 49%. Based on the Mann-Whitney statistical test with  $\alpha = 0.05$  to compare the practice of the treatment group and the control group with the results of p value  $0.001 < 0.05$  so that there is a significant influence with the application of the *reward* system to the practice of the accuracy of sorting waste on students. The conclusion of this study is that there is a significant influence with the implementation of the *reward* system to the practice of the accuracy of waste selecting in kindergarten students at Semin State Kindergarten of Gunungkidul.

**Keywords: Practice, Waste sorting Accuracy, *Reward* system**