

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Sampah

a. Pengertian Sampah

Menurut Undang-Undang RI Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengolahan Sampah, menyatakan bahwa sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia atau dari proses alam yang berbentuk padat. Sampah adalah sesuatu yang tidak digunakan, tidak dipakai, tidak disenangi atau sesuatu yang dibuang dari kegiatan manusia dan tidak terjadi dengan sendirinya (Chandra, 2006).

Sampah adalah suatu bahan yang terbuang atau dibuang, merupakan hasil aktifitas manusia maupun alam yang sudah tidak digunakan lagi karena sudah diambil unsur atau fungsi utamanya. Setiap aktifitas manusia pasti menghasilkan buangan atau sampah. Sumber sampah bias berasal dari rumah tangga, pertanian, perkantoran, perusahaan, rumah sakit, pasar dan sebagainya (Sejati, 2009) .

b. Jenis-Jenis Sampah

Jenis sampah disekitar kita sangat banyak mulai dari sampah medis, sampah rumah tangga, sampah pasar, sampah industri, sampah pertanian, sampah peternakan dan masih banyak lainnya. Menurut Sucipto (2012),

jenis-jenis sampah berdasarkan zat kimia yang terkandung di dalamnya dibedakan menjadi dua yaitu:

1) Sampah Organik

Sampah organik berasal dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Sampah organik sendiri dibagi menjadi sampah organik basah dan sampah organik kering. Istilah sampah organik basah dimaksudkan sampah mempunyai kandungan air yang cukup tinggi seperti kulit buah dan sisa sayuran. Sementara bahan yang termasuk sampah organik kering adalah bahan organik lain yang kandungan airnya kecil seperti kertas, kayu atau ranting pohon dan dedaunan kering.

2) Sampah Anorganik

Sampah anorganik bukan berasal dari makhluk hidup. Sampah ini berasal dari bahan yang bisa diperbaharui dan bahan yang berbahaya serta beracun. Jenis yang termasuk ke dalam kategori bisa didaur ulang (*recycle*) ini misalnya bahan yang terbuat dari plastik atau logam. Sampah kering non logam (gelas kaca, botol kaca, kain, kayu, dll) dan juga sampah lembut yaitu seperti debu dan abu.

c. Sumber Sampah

Menurut Gilbert dkk.dalam Artiningsih (2008), sumber-sumber timbunan sampah adalah :

1) Sampah dari pemukiman penduduk

Pada suatu pemukiman biasanya sampah dihasilkan oleh suatu keluarga yang tinggal disuatu bangunan atau asrama. Jenis sampah yang

dihasilkan biasanya cenderung organik, seperti sisa makanan atau sampah yang bersifat basah, kering, abu plastik dan lainnya.

2) Sampah dari tempat – tempat umum dan perdagangan

Tempat-tempat umum adalah tempat yang dimungkinkan banyaknya orang berkumpul dan melakukan kegiatan. Tempat – tempat tersebut mempunyai potensi yang cukup besar dalam memproduksi sampah termasuk tempat perdagangan seperti pertokoan dan pasar. Jenis sampah yang dihasilkan umumnya berupa sisa – sisa makanan, sampah kering, abu, plastik, kertas, dan kaleng- kaleng serta sampah lainnya.

3) Sampah dari sarana pelayanan masyarakat milik pemerintah

Sampah yang dimaksud disini misalnya tempat hiburan umum, pantai, masjid, rumah sakit, bioskop, perkantoran, dan sarana pemerintah lainnya yang menghasilkan sampah kering dan sampah basah.

4) Sampah dari industri

Dalam pengertian ini termasuk pabrik – pabrik sumber alam perusahaan kayu dan lain – lain, kegiatan industri, baik yang termasuk distribusi ataupun proses suatu bahan mentah. Sampah yang dihasilkan dari tempat ini biasanya sampah basah, sampah kering abu, sisa – sisa makanan, sisa bahan bangunan

5) Sampah Pertanian

Sampah dihasilkan dari tanaman atau binatang daerah pertanian, misalnya sampah dari kebun, kandang, ladang atau sawah yang

dihasilkan berupa bahan makanan pupuk maupun bahan pembasmi serangga tanaman.

Berbagai macam sampah yang telah disebutkan diatas hanyalah sebagian kecil saja dari sumber- sumber sampah yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa kehidupan manusia tidak akan pernah lepas dari sampah.

d. Faktor yang Mempengaruhi Jumlah Sampah

Berikut beberapa faktor yang dapat mempengaruhi jumlah sampah (Chandra, 2006) :

1) Jumlah penduduk

Jumlah penduduk bergantung pada aktivitas dan kepadatan penduduk. Semakin padat penduduk, sampah semakin menumpuk karena tempat atau ruang untuk menampung sampah kurang. Semakin meningkat aktivitas penduduk, sampah yang dihasilkan semakin banyak, misalnya pada aktivitas pembangunan, perdagangan, industri, dan sebagainya.

2) Sistem pengumpulan atau pembuangan sampah yang dipakai

Pengumpulan sampah dengan menggunakan gerobak lebih lambat jika dibandingkan dengan truk.

3) Pengambilan bahan-bahan yang ada pada sampah untuk dipakai kembali

Metode itu dilakukan karena bahan tersebut masih memiliki nilai ekonomi bagi golongan tertentu. Frekuensi pengambilan dipengaruhi oleh keadaan, jika harganya tinggi, sampah yang tertinggal sedikit.

4) Faktor geografis

Lokasi tempat pembuangan apakah di daerah pegunungan, pantai, atau dataran rendah.

5) Faktor waktu

Bergantung pada faktor harian, mingguan, bulanan, atau tahunan. Jumlah sampah per hari bervariasi menurut waktu. Contoh, jumlah sampah pada siang hari lebih banyak daripada jumlah di pagi hari, sedangkan sampah di daerah perdesaan tidak begitu bergantung pada faktor waktu.

6) Faktor sosial ekonomi dan budaya

Contoh, adat istiadat dan taraf hidup dan mental masyarakat.

7) Faktor musim

Pada musim hujan sampah mungkin akan tersangkut pada selokan pintu air, atau penyaringan air limbah.

8) Kebiasaan masyarakat

Contoh jika seseorang suka mengkonsumsi satu jenis makanan atau tanaman sampah makanan itu akan meningkat.

9) Kemajuan teknologi

Akibat kemajuan teknologi, jumlah sampah dapat meningkat. Contoh plastik, kardus, rongsokan AC, TV, kulkas, dan sebagainya.

10) Jenis sampah

Makin maju tingkat kebudayaan suatu masyarakat, semakin kompleks pula macam dan jenis sampahnya.

e. Dampak Sampah

Pengelolaan sampah yang kurang baik dapat memberikan dampak negative bagi kesehatan dan lingkungan seperti berikut (Chandra, 2006) :

- 1) Dampak terhadap kesehatan
 - a) Menjadikan sampah sebagai tempat perkembangbiakan vector penyakit seperti lalat, kecoa atau tikus
 - b) Jumlah penyakit Demam Berdarah *Dengue* (DBD) akan meningkat karena vektor penyakit hidup dan berkembang biak dalam sampah kaleng ataupun ban bekas yang berisi air hujan
 - c) Terjadi kecelakaan akibat pembuangan sampah sembarangan seperti luka akibat benda tajam seperti besi, kaca, dan sebagainya
 - d) Gangguan psikosomatis atau penyakit yang melibatkan pikiran dan tubuh, di mana pikiran memengaruhi tubuh hingga penyakit muncul atau menjadi bertambah parah misalnya sesak napas, insomnia, stress, dan lain-lain.
- 2) Dampak terhadap lingkungan
 - a) Estetika lingkungan menjadi kurang sedap dipandang mata
 - b) Proses pembusukan sampah oleh mikroorganisme akan menghasilkan gas-gas tertentu yang menimbulkan bau busuk
 - c) Pembakaran sampah dapat menimbulkan pencemaran udara dan bahaya kebakaran yang lebih luas
 - d) Pembuangan sampah ke dalam saluran pembuangan air akan menyebabkan aliran air terganggu dan saluran air menjadi dangkal.

- e) Apabila musim hujan datang, sampah yang menumpuk dapat menyebabkan banjir dan mengakibatkan pencemaran pada sumber air permukaan atau sumur dangkal.
- f) Air banjir dapat mengakibatkan kerusakan pada fasilitas masyarakat seperti jalan, jembatan, dan saluran air.

2. *Ecobrick*

a. Pengertian *Ecobrick*

Ecobrick berasal dari dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu “*ecology*” dan “*brick*”. Di mana *ecology* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai ilmu tentang hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan (kondisi) alam sekitarnya (lingkungannya). Adapun *brick* berarti bata, batu, batu merah/tembok, dan bisa juga berarti orang yang baik atau menembok. Dua kata ini jika digabungkan menjadi “*ecobrick*” yang berarti bata ramah lingkungan (Fatchurrahman, 2018).

Ecobrick adalah teknik pengelolaan sampah plastik yang terbuat dari botol-botol plastik bekas yang di dalamnya telah diisi berbagai sampah plastik hingga penuh kemudian dipadatkan sampai menjadi keras. Setelah botol penuh dan keras, botol-botol tersebut bisa dirangkai dengan lem dan dirangkai menjadi meja, kursi sederhana, bahan bangunan dinding, menara, panggung kecil, bahkan berpotensi untuk dirangkai menjadi pagar dan fondasi taman bermain sederhana bahkan rumah. Sejarah *Ecobrick* (Fatchurrahman, 2018).

Dalam sejarahnya, Yogyakarta menjadi Kota pertama di dunia yang secara formal mengadopsi *ecobricking* sebagai strategi pemerintah untuk mengatasi persoalan sampah plastik di kota. Hal ini seperti yang disampaikan oleh salah satu pemimpin utama gerakan *ecobrick* dunia yaitu Russel Maier. Russel yang merupakan seorang desainer regeneratif dari Kanada ini telah mengembangkan teknologi *ecobrick* sejak tahun 2012 di Philippines dan Bali. Keahliannya adalah memicu *ecobricking* menjadi gerakan komunitas, kota dan Negara. *Ecobrick* adalah suatu sistem untuk mengelola dan menggunakan ulang sampah plastik. Program *ecobrick* sebagai suatu sistem pengelolaan sampah berkelanjutan, dengan cara yang sederhana dan bahan yang terjangkau diharapkan dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pengelolaan sampah berkelanjutan (Maier et al., 2016).

b. Cara Membuat *Ecobrick*

Membuat *ecobrick* cukup mudah. Tetapi harus mulai dengan benar. Ini adalah cara hidup dan kebiasaan jangka panjang. Ikuti petunjuk sederhana untuk membuat *ecobrick* yang sempurna (Maier, 2018) :

- 1) Kumpulkan, pisahkan, bersihkan, siapkan segala jenis plastik untuk membuat *ecobrick*.
- 2) Pilih merk dan ukuran botol yang sama. Botol apa yang paling banyak di komunitas anda
- 3) Memiliki *ecobrick* dalam botol yang sama sebangun mempermudah dan memperindah hasil.

- 4) Gunakan tongkat kayu untuk memadatkan.
- 5) Hindari besi, kaca, yang akan merusak botol. Hindari kertas dan sisa makanan yang akan terurai.
- 6) Masukkan plastik lembut yang berwarna untuk dasar botol untuk membuat konstruksi bangunan *ecobrick* menjadi berwarna.
- 7) Sangat penting untuk memastikan kualitas *ecobrick*. Timbang *ecobrick* Anda. Tolak *ecobrick* yang buruk atau tidak sesuai standar. *Suggested minim ecobrick weights* 1500ml = 500g, 600ml = 200 g. Berat minimal = volume botol x 0,33 g/ml adalah kepadatan minimum *ecobrick* yang bagus.
- 8) Pastikan memberikan label di setiap *ecobrick*: nama, tanggal, berat, nomor seri.

c. Manfaat *Ecobrick*

Ketika plastik dibuang, dibakar atau ditimbun, mereka meracuni bumi, udara dan air. Ketika kita menyimpan, memilah, dan membungkus dalam botol, kita bisa membuat bata *ecobrick* yang bisa digunakan kembali. Bersama kita bisa membangun kawasan hijau yang akan menyuburkan lingkungan dan masyarakat.

Jika sudah memiliki *ecobrick* cukup banyak, kita siap untuk membangun. *Ecobrick* dapat disusun menjadi *module/modular*, untuk bangunan kebun, atau juga beberapa konstruksi bangunan (Laraskusuma, 2017).

3. Penyuluhan Kesehatan

a. Pengertian

Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan pendidikan kesehatan, yang dilakukan dengan menyebar pesan, memahami keyakinan, sehingga masyarakat tidak hanya sadar, tahu dan mengerti akan tetapi juga mau dan bias melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan. Petugas penyuluhan kesehatan, disamping harus menguasai ilmu komunikasi juga harus menguasai pemahaman yang lengkap tentang pesan yang disampaikan (Azwar, 1983 dalam Maulana, 2009).

b. Tahapan kegiatan penyuluhan kesehatan (Susilo, 2011) :

1) Tahap sensitisasi

Tahapan sensitisasi digunakan untuk memberikan informasi mengenai masalah kesehatan kepada masyarakat, tetapi tidak memberikan penjelasan tentang pengetahuan dan belum ditujukan untuk mengubah perilaku kesehatan masyarakat.

2) Tahap publisitas

Merupakan tahap lanjutan dari sensitisasi. Kegiatannya berupa penjelasan lebih lanjut mengenai pelayanan kesehatan yang bersumber dari Departemen Kesehatan.

3) Tahap edukasi

Tahap edukasi merupakan tahapan dimana masyarakat diberikan pengetahuan tentang kesehatan dengan tujuan meningkatkan

pengetahuan mereka serta mengubah perilaku kesehatan mereka untuk menjadi lebih baik.

4) Tahap motivasi

Setelah dilakukan tahap edukasi, penyuluhan kesehatan dilanjutkan dengan tahap motivasi. Pada tahapan ini, setelah diberikan edukasi, masyarakat benar-benar diberikan dorongan positif untuk dapat mengubah perilakunya sesuai dengan yang dianjurkan kesehatan.

c. Metode Penyuluhan

Metode penyuluhan merupakan cara atau pendekatan tertentu dalam pendidikan kesehatan agar tercapainya perubahan perilaku. Metode pendidikan kesehatan dipengaruhi oleh sarana, tempat dan waktu. Secara garis besar, metode dibagi menjadi dua, yaitu metode didaktif dan metode sokratik (Maulana, 2009).

1) Metode Didaktif

Metode ini didasarkan atau dilakukan secara satu arah atau *one way method*. Tingkat keberhasilan metode ini sulit dievaluasi karena peserta didik bersifat pasif dan hanya pendidik yang aktif (misalnya ceramah, film, leaflet, buklet, poster, dan siaran radio yang bersifat tidak interaktif dan tulisan media cetak).

2) Metode Sokratik

Metode ini dilakukan secara dua arah atau *two ways method*. Dengan metode ini kemungkinan antara pendidik dan peserta didik bersikap aktif dan kreatif (misalnya diskusi kelompok, debat, panel, forum, *buzzgroup*, seminar, bermain peran, sosiodrama, curah pendapat (*brain streaming*), demonstrasi, studi kasus, lokakarya, dan penugasan perorangan).

Menurut Notoatmodjo (2007) metode pendidikan dibagi menjadi tiga yaitu pendidikan individual, kelompok dan massa (publik) :

1) Metode Pendidikan Individual (Perorangan)

Metode pendidikan yang bersifat individual digunakan untuk membina perilaku baru atau membina seseorang yang mulai tertarik kepada sesuatu perubahan perilaku atau *innovation*, meliputi bimbingan dan penyuluhan (*guidance and conseling*) dan wawancara (*interview*).

2) Metode Pendidikan Kelompok

Dalam memilih metode pendidikan kelompok, yang perlu diperhatikan adalah besarnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal dari sasaran.

a) Kelompok Besar

Yang dimaksud kelompok besar adalah apabila peserta penyuluhan itu lebih dari 15 orang. Meliputi ceramah dan seminar.

b) Kelompok Kecil

Apabila peserta kegiatan itu kurang dari 15 orang biasanya disebut kelompok kecil. Metode-metode yang cocok untuk kelompok kecil ini antara lain diskusi kelompok, curah pendapat (*brain storming*), bola salju (*snow balling*), kelompok-kelompok kecil (*buzz group*), memainkan peran (*role play*) dan permainan simulasi (*simulasi game*).

3) Metode Pendidikan Massa

Metode pendidikan massa cocok untuk komunikasi pesan-pesan kesehatan yang ditunjukkan kepada masyarakat. Sasaran pendidikan ini

bersifat umum, dalam arti tidak membedakan golongan umur, jenis kelamin, pekerjaan, tingkat pendidikan dan sebagainya. Pendekatan ini biasanya digunakan untuk menggunakan kesadaran masyarakat terhadap suatu inovasi *awareness*, dan belum diharapkan untuk sampai pada perubahan perilaku. Contoh metode yang cocok untuk pendidikan massa adalah ceramah umum (*public speaking*), pidato-pidato atau diskusi kesehatan, simulasi, tulisan-tulisan di majalah atau Koran dan *bill board*.

4. Karakteristik Anak Usia Sekolah

a. Masa Usia Sekolah Dasar

Pada masa keserasian sekolah ini secara relative, anak-anak lebih mudah dididik dari pada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase (Yusuf, 2010) yaitu :

1) Masa kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain sebagai berikut:

- a) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak berprestasi yang diperoleh).
- b) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- c) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri).

- d) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
 - e) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
 - f) Pada masa ini (terutama usia 6-8 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingatkan apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik tau tidak.
- 2) Masa kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9 atau 10 sampai umur 12-13 tahun. Beberapa sifat khas anak pada masa ini ialah :
- a) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
 - b) Amat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar.
 - c) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolkan faktor-faktor (bakat-bakat khusus).
 - d) Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikan.
 - e) Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.

f) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok-kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan intelektual ini biasanya dimulai pada masa anak siap memasuki sekolah dasar. Dengan berkembangnya fungsi pikiran anak, maka anak sudah dapat menerima pendidikan dan pengajaran. Masa perkembangan intelektual ini meliputi masa siap bersekolah dan masa bersekolah, yaitu umur 7 sampai dengan 12 tahun (Djamarah, 2008).

Perkembangan intelektual atau kemampuan berpikir semacam ini dikenal sebagai perkembangan kognitif. Menurut Baharuddin (2009), ada empat tahap perkembangan intelektual menurut teori Piaget yaitu :

- 1) Tahap Sensimotor (sejak -2 tahun), yaitu tahap sikuenial tahap operasi mental yang progresif. Karakteristik intelektual pada umur ini meliputi meniru, mengingat, dan berfikir, mulai mengenal dunia luar meskipun masih secara samar, secara aktivitas bergerak reflex.
- 2) Tahap Praoperasional (usia 2-7 tahun), yaitu urutan yang hierarki yang membentuk suatu tatanan operasi mental yang makin mantab dan terpadu. Karakteristik intelektual pada umur ini adalah mengembangkan kecakapan berbahasa, mempunyai kemampuan berfikir dalam bentuk symbol, dan berfikir logis.

- 3) Tahap Operasi Nyata (usia 7-11 tahun), pencapaian bervariasi berkenaan dengan keterbatasan-keterbatasan tertentu yang menggabungkan pengaruh bawaan dengan lingkungan. Karakteristik pada umur ini adalah mampu memecahkan masalah yang nyata, mengerti hukum dan mampu membedakan baik buruk.
- 4) Tahap Operasi Formal (usia 11 dan seterusnya), yaitu memasukkan pengalaman baru ke dalam pola yang telah ada, akomodasi (mengubah struktur mental yang telah ada berhubungan dengan lingkungan yang berubah), dan ekuilibrasi (mencapai keseimbangan antara hal-hal yang telah dipahami lebih dahulu dan masukan baru). Karakteristik intelektual pada umur ini adalah mampu memecahkan masalah abstrak, dapat berpikir ilmiah dan mengembangkan kepribadian.

5. Perilaku Kesehatan

a. Pengertian

Perilaku kesehatan merupakan suatu respon dari seseorang berkaitan dengan masalah kesehatan, penggunaan pelayanan kesehatan, pola hidup, maupun lingkungan sekitar yang mempengaruhi (Notoatmodjo, 2012).

b. Faktor Pembentuk Perilaku

1) Faktor-faktor predisposisi (*disposing factors*)

Faktor-faktor predisposisi merupakan faktor yang mempermudah terjadinya suatu perilaku. Yang termasuk faktor predisposisi yaitu pengetahuan, sikap, keyakinan, kepercayaan, nilai-nilai, tradisi, dan lain-lain.

2) Faktor-faktor pemungkin (*enabling factors*)

Faktor-faktor pemungkin merupakan faktor-faktor yang merupakan sarana dan prasarana untuk berlangsungnya suatu perilaku. Yang merupakan faktor pemungkin misalnya lingkungan fisik dan ketersediaan fasilitas pelayanan kesehatan setempat.

3) Faktor-faktor penguat (*reinforcing factors*)

Faktor-faktor penguat adalah faktor yang memperkuat terjadinya suatu perilaku. Yang merupakan faktor pendorong dalam hal ini adalah sikap dan perilaku petugas kesehatan maupun petugas yang lain dalam upaya mempromosikan perilaku kesehatan.

c. Praktik

Praktik merupakan tindakan nyata dari adanya suatu respon. Sikap dapat terwujud dalam tindakan nyata apabila tersedia fasilitas atau sarana dan prasarana. Tanpa adanya fasilitas, suatu sikap tidak dapat terwujud dalam tindakan nyata (Notoatmodjo, 2012).

1) Tingkatan dalam praktik

a) Respons terpimpin (*guided responses*)

Merupakan suatu tindakan yang dilakukan sesuai dengan urutan yang benar. Seseorang mampu melakukan suatu tindakan dengan sistematis, dari awal hingga akhir.

b) Mekanisme (*mechanism*)

Seseorang yang dapat melakukan tindakan secara benar urutannya, maka akan menjadi kebiasaan baginya untuk melakukan tindakan yang sama.

c) Adopsi (*adoption*)

Suatu tindakan yang sudah berkembang atau termodifikasi dengan baik disebut adopsi.

2) Cara menilai praktik

Cara menilai praktik dapat dilakukan melalui *check list*. *Check list* berisi daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya. Peneliti dapat memberikan tanda ya atau tidak sesuai dengan tindakan yang dilakukan sesuai dengan prosedur. Selain menggunakan *check list*, penilaian praktik juga dapat dilakukan dengan kuesioner. Kuesioner berisi beberapa pertanyaan mengenai praktik yang terkait dan responden diberikan pilihan “ya” atau “tidak” untuk menjawabnya (Arikunto, 2006).

3) Kategori penilaian praktik menurut Arikunto (2006):

- a) Baik : persentase 76%-100%
- b) Cukup : persentase 56%-75%
- c) Kurang : persentase <56%

6. *Reward*

a. Pengertian

Menurut Kamus Bahasa Indonesia *reward* merupakan pemberian, *reward* karena memenangkan suatu perlombaan, pemberian, kenang-

kenangan, penghargaan, penghormatan, tanda kenang-kenangan tentang perpisahan cendera mata (Anwar, 2001).

Menurut Sriyanti dalam Yana, (2016) prakteknya pemberian *reward* (hadiah) digunakan oleh guru sebagai bentuk penguatan, stimulus dalam mendidik siswa. Dalam teori pembelajaran dikenal dengan istilah *Law of effect* perilaku yang bersifat menyenangkan cenderung untuk diulang atau dipertahankan.

Arikunto (1980) menjelaskan bahwa *reward* adalah sesuatu yang diberikan kepada orang lain karena sudah bertingkah laku sesuai dengan yang dikehendaki yakni mengikuti peraturan sekolah dan tata tertib yang sudah ditentukan.

Jadi, dapat di simpulkan bahwa *reward* adalah 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 berbagai cara mengaplikasikan *reward* yang dapat dilakukan, antara lain (Maunah, 2009):

- 1) Pujian yang indah, diberikan agar anak lebih bersemangat dalam belajar.
- 2) Imbalan materi/*reward*, karena tidak sedikit anak-anak yang termotivasi dengan pemberian *reward*.
- 3) Do'a, misalnya "Semoga Allah SWT menambah kebaikan kepadamu"

- 4) Tanda penghargaan, hal ini sekaligus menjadikan kenang-kenangan bagi murid atas prestasi yang diperolehnya.
- 5) Wasiat kepada orang tua, maksudnya melaporkan segala sesuatu yang berkenaan dengan kebaikan murid di sekolah, kepada orang tuanya di rumah.

b. Macam-macam *Reward*

Menurut Indrakusuma (1973), macam-macam *reward* antara lain:

1) Pujian

Pujian adalah salah satu bentuk *reward* yang paling mudah dilaksanakan. Pujian dapat berupa kata-kata seperti: baik, bagus, bagus sekali, dan sebagainya. Pujian yang diberikan kepada peserta didik akan mempengaruhi proses belajarnya. Mereka senantiasa akan meningkatkan prestasi belajar mereka.

2) Penghormatan

Reward yang berbentuk penghormatan berbentuk dua macam. Pertama, berbentuk penobatan, yaitu anak mendapat penghormatan di hadapan teman-temannya. Seperti dihadapan teman-teman sekolah, atau mungkin juga di hadapan teman dan orang tua siswa. Misalnya, pada acara pembagian rapot diumumkan dan ditampilkan siswa yang meraih ranking tinggi. Kedua, penghormatan yang berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu. Misalnya, siswa yang berhasil menyelesaikan suatu yang sulit, disuruh mengerjakannya di papan tulis untuk dicontoh teman-temannya.

3) Hadiah

Yang dimaksud hadiah adalah penghargaan yang berbentuk barang. Penghargaan yang berbentuk barang ini disebut penghargaan materil. Hadiah yang berupa barang ini dapat terdiri dari keperluan sekolah. Seperti pensil, penggaris, buku pelajaran, dan sebagainya. Pemberian hadiah berupa barang sangat memberikan kepuasan tersendiri bagi peserta didik. Mereka dapat menggunakan alat tersebut untuk kebutuhan sekolah. Sehingga mereka akan merasa senang.

4) Tanda penghargaan

Jika hadiah adalah penghargaan yang berupa barang, tanda penghargaan tidak dinilai dari segi harga dan kegunaan barang-barang tersebut. Tanda penghargaan dinilai dari segi kesan dan nilai kenangannya.

Jenis *reward* sangat banyak sekali, pemberian *reward* tergantung pada situasi dan kondisi para peserta didik. Seorang pendidik dapat menerapkan berbagai jenis reward kepada peserta didik dengan melihat hasil yang telah dicapai oleh peserta didik. *Reward* yang berupa barang tidak dinilai dari segi harga, apakah harganya murah atau harganya mahal. Karena pada pemberian barang ini lebih kepada kesan dan nilai kenangannya.

c. Syarat-syarat Ganjaran

Menurut Suharsimi Arikunto, ada syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh guru dalam memberikan *reward* kepada siswa yaitu (Arikunto, 1980):

- 1) *Reward* hendaknya disesuaikan dengan keadaan dan sifat dari aspek yang menunjukkan keistimewaan prestasi.
- 2) *Reward* harus diberikan langsung sesudah perilaku yang dikehendaki dilaksanakan.
- 3) *Reward* harus diberikan sesuai dengan kondisi orang yang menerimanya.
- 4) *Reward* yang harus diterima anak hendaknya diberikan. *Reward* harus benar-benar berhubungan dengan prestasi yang dicapai oleh anak.
- 5) *Reward* harus diganti (bervariasi).
- 6) *Reward* hendaknya mudah dicapai.
- 7) *Reward* harus bersifat pribadi.
- 8) *Reward* sosial harus segera diberikan.
- 9) Jangan memberikan *reward* sebelum siswa berbuat.
- 10) Pada waktu menyerahkan *reward* hendaknya disertai penjelasan *ringi* tentang alasan dan sebab mengapa yang bersangkutan menerima *reward* tersebut.

d. Fungsi *Reward*

Reward diberlakukan kepada peserta didik guna memperbaiki perilaku yang kurang baik yang ada pada peserta didik. Agar perilaku yang kurang baik menjadi lebih baik. Wantah (2005) mengemukakan fungsi dari pemberian *reward* adalah sebagai berikut:

- 1) *Reward* mempunyai nilai mendidik. *Reward* yang diberikan kepada anak menunjukkan bahwa perilaku yang dilakukan oleh anak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Apabila anak mendapatkan suatu

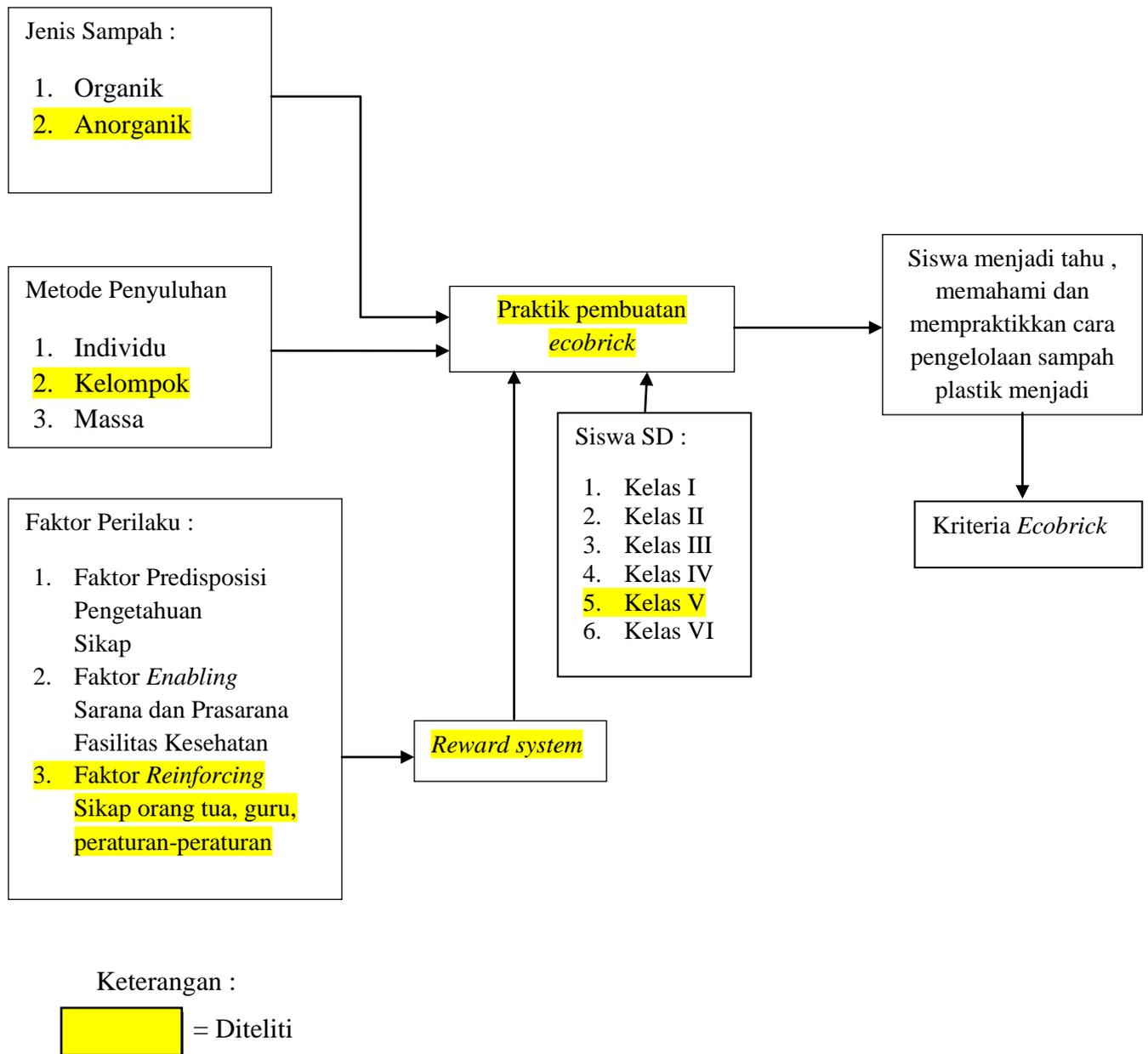
reward, maka anak akan memperoleh kepuasan, dan kepuasan itu akan mempertahankan, memperkuat dan mengembangkan tingkah laku yang baik.

2) *Reward* berfungsi sebagai motivasi pada anak untuk mengulangi atau mempertahankan perilaku yang disetujui secara sosial. Pengalaman anak mendapatkan *reward* yang menyenangkan akan memperkuat motivasi anak untuk bertingkah laku baik, dengan adanya *reward* anak akan berusaha sedemikian rupa untuk berperilaku lebih baik agar mendapatkan *reward*.

3) *Reward* berfungsi memperkuat perilaku anak disetujui secara sosial. Apabila anak bertingkah laku sesuai yang diharapkan secara berkesinambungan dan konsisten, ketika perilaku itu dihargai, anak akan merasa bangga. Kebanggaan itu akan menjamin anak untuk terus mengulangi dan bahkan meningkatkan kualitas perilaku tersebut.

Reward memang lebih sering dapat memotivasi peserta didik untuk berbuat sesuai dengan peraturan yang berlaku. Begitu juga pada anak-anak. mereka cenderung merasakan kehangatan, dihargai dan percaya diri ketika mendapatkan penghargaan. Sehingga dalam melaksanakan peraturan atau tugas yang diberikan, mereka tidak merasa terbebani.

B. Kerangka Konsep Penelitian



Gambar 1. Kerangka Konsep Penelitian

C. Hipotesis

Ada pengaruh penerapan Model *Reward System* Terhadap Praktik *Ecobrick* pada Siswa SDN Sindurejan dan SDN Tamansari I.