

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sampah merupakan suatu permasalahan yang ada di Indonesia. Masalah sampah tidak ada habisnya, permasalahan sampah sudah menjadi persoalan serius terutama di kota-kota besar. Produksi sampah yang terus menerus meningkat seiring dengan adanya pertambahan jumlah penduduk serta konsumsi makanan masyarakat. Sampah sangat erat kaitannya dengan kesehatan masyarakat karena sampah tersebut menjadi tempat berkembangnya mikroorganisme penyebab penyakit dan juga binatang serangga sebagai penyebar penyakit sehingga sampah harus dikelola dengan baik.

Volume sampah yang tinggi di Kota Yogyakarta menjadi sebuah masalah penting bagi masyarakat. Masalah ini berkaitan dengan kurangnya kesadaran untuk peduli ke lingkungan dan jumlah produksi sampah yang terus mengalami kenaikan dari manusia terhadap pengelolaan sampah (Dhokhikah, dkk. 2022). Pengelolaan sampah adalah salah satu output dari strategi nasional Sanitasi Total Berbasis Masyarakat (STBM) yang melalui Kepmenkes Nomor 852/Menkes/SK/IX/2008. Selain itu pengelolaan sampah diatur dalam Undang-Undang Nomor 18 tahun 2008 yang terdiri dari kegiatan penanganan sampah yaitu pemilahan, pengumpulan, pengangkutan, pengolahan, dan pemrosesan akhir.

Pengelolaan sampah dapat diklasifikasikan sebagai proses yang dimulai dengan pemilahan, di mana sampah dibagi menjadi dua kategori yaitu sampah organik dan non-organik. Sampah organik, seperti sisa makanan, memiliki potensi untuk didaur ulang menjadi pupuk kompos. Sementara itu, sampah non-organik, seperti plastik, dapat diolah menjadi barang-barang lain yang dapat digunakan kembali. Pengelolaan sampah memberikan manfaat yang signifikan baik bagi orang dewasa maupun anak-anak. Ketika seorang anak dibesarkan dalam lingkungan yang mengajarnya cara mengurangi dan mendaur ulang sampah, anak tersebut akan tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab dan bijaksana di dalam komunitasnya (Lando dkk, 2019). Dalam mendukung pengelolaan sampah ini juga diperlukan sikap peduli terhadap lingkungan. Sikap peduli lingkungan tercermin dalam tindakan yang terus-menerus berupaya mencegah kerusakan pada alam di sekitar kita, serta mengupayakan perbaikan atas kerusakan yang telah terjadi. Penanaman sikap ini tidak hanya dapat dilakukan dalam konteks keluarga, tetapi juga dapat diterapkan di lingkungan sekolah.

Penerapan peduli lingkungan di sekolah perlu melibatkan anak sekolah yang merupakan kelompok dari masyarakat yang mempunyai risiko tinggi terhadap penyakit (Kartiningrum, E.D & Amilia, K. F, 2020). Siswa Sekolah Dasar yang berumur 6 – 12 tahun yang masih dalam keadaan rentan terhadap penyakit. Berbagai penyakit sering muncul pada anak usia sekolah dan berkaitan dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Salah satu penerapan PHBS di sekolah yaitu pengelolaan sampah. Sampah yang tidak

dikelola dapat menjadi sarang perkembangbiakan vektor penyakit dan sumber penularan penyakit berbasis lingkungan. Melibatkan anak - anak sejak dini dalam edukasi pemilahan sampah dapat menciptakan kesadaran yang lebih baik tentang pentingnya menjaga lingkungan dan kepedulian terhadap isu-isu lingkungan. Dengan melakukan pemilahan sampah sejak dini, anak-anak dapat membantu menyaring sampah dan mempermudah proses pengelolaan sampah di sekolah. Hal ini juga dapat menjadi contoh bagi lingkungan sekitar untuk melakukan hal yang serupa.

Penyuluhan merupakan salah satu upaya strategi untuk memberi pengetahuan dan perubahan perilaku pada siswa siswi. Penyuluhan menjadi suatu kegiatan yang mendidik kepada individu ataupun kelompok, memberikan pengetahuan, informasi - informasi dan kemampuan agar dapat membentuk sikap maupun perilaku yang seharusnya dilakukan. Selain itu, penyuluhan dapat diartikan sebagai kegiatan yang mempunyai tujuan membawa perubahan, mengarahkan menuju kondisi yang lebih baik dan sesuai dengan yang diinginkan (Sabitha dkk, 2023).

Permainan monopoli merupakan permainan klasik yang digemari oleh semua kalangan usia. Permainan ini memiliki aturan yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan edukasi kepada masyarakat. Monopoli dipilih sebagai salah satu produk media penyuluhan karena memiliki beberapa keunggulan, sebagaimana dikemukakan oleh Sadiman dalam Risma, dkk (2019), yaitu monopoli menyenangkan, memungkinkan untuk meningkatkan keaktifan

belajar siswa, memberikan umpan balik secara langsung, permainan yang menghibur dan mudah dibuat.

Permainan Kartu Pertanyaan merupakan salah satu media penyuluhan yang kreatif untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam pengelolaan sampah padat. Permainan ini menawarkan pengalaman yang menarik dan interaktif, serta dapat menyampaikan pesan edukatif tentang pengelolaan sampah dengan cara mudah dipahami dan diingat. Dengan menggunakan metode permainan ini, diharapkan dapat mendorong siswa - siswi untuk menerapkan kebiasaan pengelolaan sampah yang baik dan benar, sehingga dapat mewujudkan lingkungan yang lebih bersih, sehat, dan berkelanjutan. Untuk itu, kedua metode monopoli dan kartu pertanyaan menjadi salah satu alternatif sebagai media penyuluhan yang dapat mudah dipahami oleh siswa siswi Sekolah Dasar.

Pemilahan sampah ini berlaku di dalam lingkungan sekolah karena lembaga pendidikan dapat menciptakan bentuk pencegahan yang tepat dalam mengimplementasikan nilai peduli dan cinta terhadap lingkungan sekitar kepada penerus bangsa (Febriyanti dkk, 2023). SDN Plaosan 1 yang berlokasi Plaosan, Tlogoadi, Mlati, Sleman sebagai salah satu institusi pendidikan yang memiliki siswa siswi yang banyak sehingga dapat menimbulkan banyak sampah. Selain berfungsi sebagai tempat belajar juga dapat menjadi ancaman penularan penyakit jika kondisinya tidak dikelola dengan baik.

Berdasarkan survei pendahuluan yang telah dilakukan pada siswa siswi serta guru dan karyawan di SDN Plaosan 1, belum dilakukan pemilahan berdasarkan jenisnya oleh para siswa, sehingga sampah menimbulkan bau yang tidak sedap. Selain itu, tingkat konsumsi terhadap barang dan makanan yang tinggi menyebabkan volume sampah meningkat sehingga sampah berceceran di sekitar tempat sampah karena tidak dapat tertampung seluruhnya. Sampah tanpa pemilahan tersebut kemudian dibawa ke TPS yang terletak di dalam lingkungan tersebut. Sampah diangkut sekitar 4-5 kali dalam satu bulan dari TPS.

Akan tetapi, volume sampah sudah penuh sebelum jadwal pengangkutan sehingga banyak sampah yang berserakan di luar TPS. Selain itu, terdapat banyak lalat dan tikus di sekitar TPS. Berdasarkan survei tersebut, praktik pemilahan sampah yang seharusnya dilakukan oleh para siswa dan warga sekolah masih sangat kurang untuk itu dibutuhkan upaya agar para siswa dapat memiliki perilaku yang sesuai dengan nilai kesehatan dengan melakukan pemilahan sampah.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti bermaksud untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media penyuluhan, monopoli dan kartu pertanyaan terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktik pada siswa di SDN Plaosan 1 dalam pemilahan sampah di sekolah. Monopoli dipilih karena dapat menarik perhatian siswa siswi melalui permainan yang ada didalamnya. Untuk kartu pertanyaan dipilih karena dapat memberikan informasi secara singkat melalui tulisan yang mudah dimengerti oleh siswa siswi SDN Plaosan 1.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan bahwa terdapat masalah sebagai berikut “Bagaimana Pengaruh Penyuluhan, Monopoli, dan Kartu Pertanyaan (Karpet) terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktik pemilahan sampah pada siswa di SDN Plaosan 1?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh penyuluhan, monopoli, dan Kartu Pertanyaan (Karpet) terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktik pemilahan sampah pada siswa di SDN Plaosan 1.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui pengaruh penyuluhan terhadap peningkatan pengetahuan sikap, dan praktik pemilahan sampah pada siswa di SDN Plaosan 1
- b. Mengetahui pengaruh monopoli terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktik pemilahan sampah pada siswa di SDN Plaosan 1
- c. Mengetahui pengaruh Kartu Pertanyaan (Karpet) sampah terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktik pemilahan sampah pada siswa di SDN Plaosan 1
- d. Mengetahui keefektifan dari penggunaan media pengaruh penyuluhan, monopoli, dan Kartu Pertanyaan (Karpet) terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktik pemilahan sampah pada siswa di SDN Plaosan 1.

D. Ruang Lingkup

1. Ruang Lingkup Keilmuan

Penelitian ini masuk dalam lingkup ilmu kesehatan lingkungan khususnya mengenai materi pengolahan sampah

2. Ruang Lingkup Objek

Objek dari penelitian ini adalah Siswa Kelas IV dan V di SDN Plaosan 1

3. Ruang Lingkup Lokasi

Penelitian ini dilakukan di SDN Plaosan 1 Tlogoadi, Mlati, Sleman

4. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 – Mei 2025

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Menerapkan dan mengimplementasikan ilmu pengetahuan khususnya mata kuliah pengelolaan sampah

2. Bagi Siswa Siswi

- a. Memberikan wawasan pengetahuan cara pemilahan sampah bagi siswa siswi Sekolah Dasar Negeri Plaosan 1
- b. Mendapatkan ilmu dan dapat mempraktikkan cara pemilahan sampah bagi siswa siswi Sekolah Dasar Negeri Plaosan 1
- c. Mendapatkan cara untuk memilah sampah berdasarkan jenisnya yang berada di lingkungan SDN Plaosan 1.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	(Widodo & Hariyani, 2022). Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Sampah di Sekolah Dasar Negeri Gunung Desa Wukirsari Cangkringan Sleman Yogyakarta	Edukasi tentang sampah untuk siswa Sekolah Dasar	Menggunakan media Ular Tangga Sedangkan penelitian ini menggunakan penyuluhan dengan <i>powerpoint</i> , monopoli, dan kartu pertanyaan (Karpel) terhadap pengetahuan, sikap, dan praktik siswa Kelas IV dan V SDN Plaosan 1
2.	Simanjuntak, T. (2023). Pengaruh Modifikasi Permainan Ular Tangga Terhadap Perubahan Pengetahuan Dan Perilaku Stop Buang Sampah Sembarangan Pada Anak SDN 176368 GURGUR Kabupaten Tobasa	Edukasi pemilihan sampah dengan media permainan di Sekolah Dasar	Menggunakan modifikasi media Ular Tangga Sedangkan penelitian ini menggunakan penyuluhan dengan <i>powerpoint</i> , monopoli, dan kartu pertanyaan (Karpel) terhadap pengetahuan, sikap, dan praktik siswa Kelas IV dan V SDN Plaosan 1
3.	Wantoro, A. (2020). Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edugames Terhadap Pengetahuan dan Praktik Pemilahan Sampah Rumah Tangga Pada Kelompok PKK Desa Sumyang Jogonalan Klaten	Edukasi pemilihan sampah dengan media permainan	Penggunaan permainan ular tangga sebagai media edugames pada kelompok PKK desa sedangkan penelitian ini menggunakan penyuluhan dengan <i>powerpoint</i> , monopoli dan kartu pertanyaan (Karpel) pada siswa Kelas IV dan V SDN Plaosan 1