

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Lingkungan yang sehat adalah lingkungan yang terbebas dari sampah organik maupun anorganik yang dibuang sembarangan. Kebersihan lingkungan menjadi tanggung jawab bersama sebagai masyarakat di lingkungannya, bisa dimulai dan dibiasakan melalui diri sendiri dan kebiasaan sehari-hari. Minimnya kebersihan lingkungan yang sering terjadi karena kurangnya kesadaran akan menjaga kebersihan lingkungan seperti lingkungan kotor karena penumpukan sampah. Menurut data Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) tahun 2022, penimbunan sampah di Indonesia mencapai 21.1 juta ton, diantaranya 65.71% (13.9 juta ton) dapat terkelola sedangkan 34,29% (7,2 juta ton) tidak dapat di kelola dengan baik [1]. Pengurangan sampah yang menumpuk dapat dilakukan pemilahan sampah organik dan anorganik. Sampah anorganik sendiri dapat dimanfaatkan menjadi nilai guna bahkan nilai jual.

Sampah merupakan benda yang dibuang karena tidak dipergunakan kembali, bisa berupa sampah rumah tangga, industri, dan alam. Sampah padat dapat dibedakan menjadi dua yaitu organik dan anorganik [2]. Sampah organik merupakan sampah yang mudah terurai dengan bakteri. Sedangkan sampah anorganik tidak dapat terurai namun dapat didaur ulang menjadi barang yang bernilai. Menurut Menteri Lingkungan Hidup Nomor 13 tahun 2012, kegiatan pemilahan sampah antara organik dan anorganik dapat membantu pengelolaan sampah lebih lanjut. Mengelola sampah tidak memandang pada usia tertentu. Hal tersebut dapat dikenalkan sejak dini upaya mengelola sampah agar kepedulian dan kesadaran tertanam dengan baik oleh anak

Berbagai sekolah kreatif non formal yang berada di Jogja, Sekolah Kreatif Si Doel merupakan salah satu sekolah non formal yang fokus pada pengembangan kepribadian melalui karakter kreatifitas. Sekolah Kreatif Si Doel didirikan pada tanggal 4 September 2016 di Paraksari, Yogyakarta. Penamaan dari Kreatif Si Doel sendiri memiliki arti sekolah kreatif sinau karo dolan (belajar dan bermain).

Sekolah ini dibangun karena melihat dari kebiasaan anak yang hanya mengenal bermain tanpa mengenal waktu sehingga menunda waktu belajar mereka. Kegiatan yang dilaksanakan di Sekolah Kreatif Si Doel mencakup belajar malam hari pada senin-sabtu, kemudian pada hari minggu kegiatan kreatifitas dari bahan anorganik atau benda sekitar sekolah. Hasil karya dari kreatifitas bahan bekas tersebut di pamerkan dalam suatu acara seperti bazar. Pada sekolah kreatif ini, pembelajaran tentang pemilahan sampah masih belum terlaksana dengan baik karena kurangnya media belajar yang sesuai untuk edukasi.

Kebersihan di lingkungan sekolah juga perlu diperhatikan oleh pengajar dan muridnya. Di sekolah tersebut kepeduliannya terhadap kebersihan masih begitu kurang. Fasilitas yang ada juga masih terbatas, sehingga masa belajar pun akan terganggu. Permasalahan yang ada di sekolah ini yaitu terkait pelaksanaan pemilahan sampah, yang kurang dari segi media pembelajaran maupun fasilitas sekolah seperti tempat sampah yang memadai. Selain itu sekolah ini memiliki peran dalam membentuk kebiasaan anak sejak dini ke hal yang positif, sangat disayangkan jika pembelajaran pemilahan tidak dipelajari juga.

Menjaga kebersihan lingkungan harus ditanamkan sejak dini kepada anak-anak. Generasi selanjutnya menjadi salah satu target yang dituju untuk perubahan di masa mendatang. Pada usia 7-12 tahun anak sudah mampu belajar secara berkelompok, aktif berinteraksi, dan mampu memahami hal dengan cara menunjukkan sebab-akibat. Menurut Piaget, anak usia 7-12 tahun melewati tahap perkembangan yang disebut tahap operasional konkrit. Pada tahap ini, kemampuan berpikir logis anak meningkat dengan menempatkan objek langsung dan peristiwa yang dialaminya ke dalam pemecahan masalah [3]. Berdasarkan hal tersebut membuktikan bahwa anak dengan usia 7-12 tahun ini dapat berpikir logis dan operasional yang disertai dengan bantuan suatu benda konkret seperti board game dan komponennya sebagai pendukung yang bisa digunakan untuk berinteraksi langsung. Pada tahap ini anak mampu berpikir secara logis dan mudah memahami dan memecahkan suatu masalah, dengan sederhananya apa akibat dari penumpukan sampah. Sekolah telah berupaya untuk mengedukasi tentang pemilahan dengan menjadwalkan piket membersihkan kelas, membiasakan membuang sampah pada tempatnya.

Metode pembelajaran yang cukup untuk dilakukan yaitu belajar sambil bermain, pada usia tersebut anak akan menyukai pembelajaran melalui sebuah media yang berupa permainan. Menurut Rayya Creativa, *board game* bisa digunakan sebagai media permainan anak, karena pada dasarnya anak jauh lebih senang jika bisa bermain sambil belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut penulis merancang sebuah permainan sederhana dengan tema ‘‘Misi Daur Ulang’’. Media yang digunakan berupa board game untuk mengedukasi anak-anak memilah sampah sesuai dengan jenisnya. Board Game menjadi salah satu media untuk belajar agar anak tidak bosan dan mudah dipahami.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

Bagaimana merancang board game edukasi pemilahan sampah untuk anak usia 7-12 tahun?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

Merancang media board game edukasi pemilahan sampah untuk anak usia 7-12 tahun di Sekolah Kreatif Si Doel.

1.4. Batasan Perancangan

Batasan dalam perancangan ini sebagai berikut :

- 1.4.1. Penelitian ini membuat game edukatif berupa pemahaman anak dalam membedakan jenis sampah.
- 1.4.2. Metode yang digunakan berupa board game dengan tema pemilahan sampah.
- 1.4.3. Media pendukung berupa poster, totebag, stiker, tumbler dan media sosial.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1. Keilmuan DKV

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi dalam proses perancangan board game bagi mahasiswa yang akan melakukan perancangan.

1.5.2. Universitas

Hasil dari penelitian ini dapat menambah literatur pustaka untuk perpustakaan Telkom University Purwokerto yang dapat dijadikan sumber dan referensi penelitian selanjutnya.

1.5.3. Masyarakat

Board game pemilahan sampah ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pemilahan sampah. Permainan ini dapat dilakukan di rumah maupun di sekolah atau kelas kreatif.