

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Fitriyah dan Rahmawati (2021) Universitas Wiralodra berjudul ‘‘Penerapan Metode Permainan Ular Tangga ‘‘*Stop Trash*’’ Terhadap Pengetahuan Mengenai Sampah pada Siswa Sekolah Dasar di Indramayu’’. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga tentang ‘‘*Stop Trash*’’ terhadap pengetahuan siswa sekolah dasar negeri Singaraja Kabupaten Indramayu. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan untuk penelitian ini adalah siswa kelas 4-6 SDN Singaraja I dan II Kabupaten Indramayu dengan 132 siswa yang digunakan sebagai sampel yang diperoleh dari teknik *purposive sampling*. Pada penilaian ini diperoleh hasil $p = 0,00 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media permainan ‘‘*Stop Trash*’’ terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar negeri singaraja mengenai sampah.
2. Penelitian oleh Widodo dan Haryani (2022) Universitas Respati Yogyakarta berjudul ‘‘Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Sampah di Sekolah Dasar Negeri Gungan Desa Wukirsari Cangkringan Sleman Yogyakarta’’. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengkaji media penyuluhan yang dapat membantu mempengaruhi pengetahuan anak tentang sampah dengan menggunakan permainan edukasi ular tangga. Pada penelitian ini menggunakan penelitian *Eksperimental Study* dengan desain *Pre-Eksperimental* dan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan untuk penelitian ini adalah siswa umur 6-12 tahun dengan 38 siswa yang digunakan sebagai sampel yang diperoleh dari teknik *total sampling*. Pada penilaian ini diperoleh hasil $p = 0,00 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa penyuluhan tentang sampah menggunakan media ular tangga terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat pengetahuan anak di Sekolah Dasar Negeri Gungan Desa Wukirsari, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta.

3. Penelitian Ahmad (2022) Universitas Hasanuddin Makasar berjudul ‘‘Penyuluhan Pemilahan Sampah Untuk Meningkatkan Pengetahuam Kader di Desa Sanrobone, Sulawesi Selatan’’. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk upaya mengedukasi kader agar dapat melakukan pemilahan sampah dan menyebar luaskan informasinya kepada masyarakat sehingga akan mempermudah proses pengolahan sampah di tingkat rumah tangga. Pada penelitian ini menggunakan penelitian *Pre-Eksperimental* dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan untuk penelitian ini adalah kader kesehatan, kader kebersihan, serta kader keamanan dengan 14 kader yang digunakan sebagai sampel yang diperoleh dari teknik *total sampling*. Pada penilaian ini diperoleh hasil $p = 0,005 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa penyuluhan pemilahan sampah untuk meningkatkan pengetahuan kader di desa sanrobone sulawesi selatan terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat pengetahuan kader di desa sanrobone sulawesi selatan.

Table II.1 *Pembeda Penelitian Terdahulu dengan yang Akan Dilakukan*

No.	Nama peneliti	Judul Penelitian	Jenis dan Desain Penelitian	Populasi dan Sampel	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Fitriyah dan Rahmawati (2021)	Penerapan Metode Permainan Ular Tangga ‘‘Stop Trash’’ Terhadap Pengetahuan Mengenai Sampah pada Siswa Sekolah Dasar di Indramayu	Jenis penelitian: <i>Pre-Eksperimental</i> Desain penelitian: <i>One Group Pretest-posttest Design</i> (O1→P→O2)	Populasi: siswa kelas IV-VI. Sampel: 132 siswa kelas IV-VI intervensi dan tidak ada sampel kontrol dalam	Variabel bebas: penggunaan metode permainan ular tangga Variable terikat: pengetahuan mengenai sampah pada siswa	Pada penilaian ini diperoleh $p = 0,00 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media

				penelitian <i>purposive sampling</i> .	Sekolah Dasar.	permainan “ <i>Stop Trash</i> ” terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar negeri singlaraja mengenai sampah.
2.	Widodo dan Haryani (2022)	Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Sampah di Sekolah Dasar Negeri Gungan Desa Wukirsari Cangkringan Sleman Yogyakarta	Jenis penelitian: <i>Quasi Experiment</i> Desain penelitian: <i>One Group Pretest-posttest Design</i> (O1→P→O2→O3)	Populasi: siswa umur 6-12 tahun Sampel: 38 siswa umur 6-12 tahun <i>total sampling</i> .	Variabel bebas: penggunaan media ular tangga. Variable terikat: Pengatahuan anak SD tentang sampah.	Pada penilaian ini diperoleh $p = 0,00 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa penyuluhan tentang sampah menggunakan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap tingkat pengetahuan anak di Sekolah Dasar Negeri

						Gungan Desa Wukirsari, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta.
3.	Ahmad (2022)	Penyuluhan Pemilahan Sampah Untuk Meningkatkan Pengetahuam Kader di Desa Sanrobone, Sulawesi Selatan	Jenis penelitian: <i>Pre-Eksperimental</i> Desain penelitian: <i>One Group Pretest-posttest Design</i> (O1→P→O2)	Populasi: kader kesehatan, kader kebersihan, serta kader keamanan Sampel: 14 kader teknik <i>total sampling</i>	Variabel bebas: Penyuluhan pemilahan sampah. Variable terikat: Pengatahuan kader di desa sanrobone Sulawesi selatan.	Pada penilaian ini diperoleh hasil $p = 0,005 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa penyuluhan pemilahan sampah untuk meningkatkan pengetahuan kader di desa sanrobone sulawesi selatan terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat pengetahuan kader di desa sanrobone

						sulawesi selatan.
4.	Sukma Niken Fatmawati (2024)	Pengaruh media permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan siswa dalam memilah sampah di SDN Pengkol 1, SDN Pengkol 2, dan MI Al-Huda, Desa Pengkol, Kecamatan Mantingan Tahun 2024	Jenis penelitian: <i>Pre-Eksperimental</i> Desain penelitian: <i>One Group Pretest-posttest Design</i> (O1→P→O2)	Populasi: siswa kelas II-V MI Al-Huda, Desa Pengkol. Sampel: 71 siswa kelas II-V dengan <i>purposive sampling</i> .	Variable bebas: penggunaan media permainan ular tangga. Variabel terikat: pengetahuan siswa dalam memilah sampah di SDN Pengkol 1, SDN Pengkol 2, dan MI Al-Huda, Desa Pengkol <i>proporsional sampling</i> .	Menunjukkan ada atau tidak perbedaan pengetahuan siswa dalam memilah sampah di SDN Pengkol 1, SDN Pengkol 2, dan MI Al-Huda, Desa Pengkol antara sebelum dan sesudah penyuluhan memilah sampah.

Keterangan:

Pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah variabel penelitiannya berbeda dengan peneliti sebelumnya. Variabel yang diteliti adalah “tingkat pengetahuan tentang pemilahan sampah”.

B. Landasan Teori

1. Promosi Kesehatan

a. Pengertian

Promosi kesehatan adalah upaya meningkatkan keterampilan masyarakat melalui pembelajaran: dari, untuk, bersama masyarakat, sehingga dapat berkontribusi dalam pengembangan kegiatan masyarakat dengan dukungan pemerintah yang berorientasi pada kesehatan (Nurmala et al., 2018).

Promosi kesehatan bukan hanya sebuah proses peningkatan pengetahuan dalam menyadarkan masyarakat mengenai kesehatan saja, namun juga merubah kebiasaan perilaku yang buruk menjadi perilaku yang baik terhadap masyarakat maupun lingkungan namun juga sebagai kegiatan untuk menyampaikan pesan, pemahaman, menyebarluaskan informasi mengenai imbauan kesehatan yang diberikan.

b. Metode Promosi Kesehatan

Untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan kesehatan tergantung pada pemilihan metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran tergantung pada tujuan, kemampuan pelatih atau penyuluh, jumlah kelompok sasaran, berapa lama proses berlangsung, dan ketersediaan sarana dan fasilitas yang memadai (Pakpahan et al., 2021).

1) Metode Perorangan (Individual)

Teknik tersebut digunakan untuk menanamkan perilaku baru atau mendorong perubahan dan inovasi.

a) Bimbingan dan Penyuluhan (*Guidance and Counseling*)

Cara ini lebih intensif untuk membantu menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang atau akan dihadapi oleh klien dengan menjalin komunikasi antar klien dengan petugas/penyuluh. Sehingga klien tersebut sadar dan sukarela dalam menerima suatu perilaku baru tersebut.

b) Wawancara (*Interview*)

Cara ini digunakan untuk bimbingan atau penyuluhan yang dimana petugas/penyuluh menggali informasi mengenai masalah yang sedang dihadapi oleh klien mengenai mengapa mereka belum atau tidak mau menerima perubahan tersebut. Hal ini memungkinkan untuk apakah perilaku yang telah digunakan atau akan digunakan dipahami dengan benar. Jika tidak, tindakan lebih lanjut harus diambil.

2) Metode Kelompok

a) Kelompok Besar

Kelompok ini memiliki jumlah anggota lebih dari 15 orang.

(1) Ceramah

Penyampaian informasi secara lisan yang dilakukan oleh pembicara kepada pendengar. Metode ceramah biasanya digunakan jika waktu penyampaian informasi terbatas dengan jumlah kelompok yang terlalu besar. Metode ini lebih sering digunakan dalam proses pembelajaran.

(2) Seminar

Metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara lisan oleh pembicara kepada pendengar. Sasaran dalam metode ini adalah kelompok besar dengan tingkat pendidikan menengah hingga atas.

b) Kelompok Kecil

Kelompok ini, dibentuk dengan anggota kurang dari 15 orang.

(1) Diskusi Kelompok

Semua kelompok diatur untuk duduk berhadapan satu sama lain kemudian di berikan suatu permasalahan untuk didiskusikan sehingga semua anggota kelompok memiliki kebebasan dalam berpendapat.

(2) Curah Pendapat (*Brain Storming*)

Metode diskusi kelompok yang dimodifikasi yang dirancang untuk mengumpulkan pendapat, informasi, dan pengalaman yang sama atau berbeda dari semua peserta.

(3) Bola Salju (*Snow Balling*)

Tim dibagi menjadi berpasangan kemudian masing-masing kelompok diberi tugas untuk dipecahkan sehingga pada akhirnya terjadi diskusi antar seluruh anggota Tim.

(4) Kelompok-Kelompok Kecil (*Buzz Group*)

Tim terbagi lagi menjadi tim-tim kecil setelah itu diberikan permasalahan untuk didiskusikan dan ditarik kesimpulan mengenai hal tersebut.

(5) Demonstrasi

Demonstrasi adalah cara untuk mengajarkan peserta dengan menceritakan dan menunjukkan bagaimana melakukan sesuatu. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan.

(6) Bermain Peran (*Role Play*)

Pertama, anggota tim diberi peran, misalnya dokter, perawat, atau bidan, kemudian berinteraksi/berinteraksi untuk mendemonstrasikan peran tersebut.

(7) Permainan (*Game*)

Metode yang digunakan agar pembelajaran lebih menyenangkan sehingga belajar lebih interaktif dan tidak kaku. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan pembelajaran, menumbuhkan suasana positif dan gembira, bahkan ketika terlibat dalam diskusi yang menantang atau menuntut.

(8) Permainan Simulasi (*Simulation Game*)

Metode ini, kombinasi dari *role play* dan diskusi kelompok. Dimana, pesan kesehatan dikemas dalam bentuk permainan yang berbeda seperti monopoli.

c) Kelompok Massa

Penyampaian informasi atau pesan melalui media massa dengan pendekatan secara tidak langsung yang bersifat umum.

(1) Ceramah Umum (*Public Speaking*)

Penyampaian suatu informasi atau pesan dengan berpidato di khalayak ramai pada acara tertentu, seperti pada hari kesehatan nasional.

(2) Berbincang-Bincang (*Talk Show*)

Perbincangan antara antara pembawa acara dengan tamu undangan melalui sebuah media elektronik seperti TV atau radio.

(3) *Billboard*

Spanduk, poster, dan barang serupa biasanya dipasang di sepanjang pinggir jalan.

c. Media Promosi

Media promosi merupakan upaya untuk menyampaikan semua sarana yang berupa informasi dan pesan yang ingin disampaikan dengan media cetak, media elektronik (radio, televisi, dll) dan media di luar ruang, diharapkan tingkat pengetahuan dapat meningkat sehingga dapat berperilaku lebih baik dalam hal kesehatan (Pakpahan et al., 2021).

Media promosi kesehatan dibagi menjadi berbagai macam jenis diantaranya sebagai berikut:

1) Media Cetak

Media yang mengunggulkan pesan visual seperti tulisan bergambar dengan variasi warna diantaranya sebagai berikut:

a) *Booklet*

Media yang kegunaannya sebagai perantara pesan atau informasi berupa tulisan pada buku ataupun gambar menarik.

b) *Leaflet*

Media yang digunakan sebagai penyampaian pesan atau informasi yang berbentuk kalimat tulisan, gambar ataupun gabungan keduanya menyerupai lembaran kertas yang dapat dilipat.

c) *Poster*

Media yang kegunaannya sebagai perantara pesan atau informasi kesehatan berupa tulisan, gambar berukuran besar. Biasanya ditempel pada tembok, pohon, dan di tempat-tempat umum lainnya.

d) *Flyer* (Selebaran)

Media yang kegunaannya sebagai perantara pesan atau informasi kesehatan berupa leaflet namun tidak berlipat. Biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pengunjung suatu acara.

e) *Flip Chart*

Media yang digunakan untuk memberikan pesan atau informasi kesehatan berupa lembar balik, pada setiap lembarnya (halaman) memuat gambar dan tulisan maupun keduanya yang berkaitan dengan informasi tersebut.

2) Media elektronik

a) *Radio*

Media perantara pesan dan informasi berupa audio atau suara.

b) *Video*

Media perantara pesan serta informasi yang berupa gambar dan suara seperti cerita yang menggambarkan suatu kejadian atau peristiwa kehidupan.

c) Slide

Media perantara pesan serta informasi yang memuat gambar visual melalui alat yang disebut proyektor slide.

3) Media luar ruangan

a) Papan reklame

Gambar yang biasanya diletakkan di tempat-tempat umum, ditepi jalanan dengan ukuran besar sehingga mudah dilihat.

b) Spanduk

Tulisan yang disertai dengan gambar. Biasanya diletakkan di tempat-tempat umum yang memuat beberapa pesan atau informasi.

c) Banner

d) Pameran

d. Pemilihan Media Promosi Kesehatan/Pembelajaran

Media promosi kesehatan adalah suatu alat yang digunakan dalam proses penyampaian suatu informasi yang dimana media tersebut dapat menjadi penentu berhasil atau tidaknya suatu informasi tersampaikan kepada masyarakat. Pemilihan media promosi dapat dilihat dari berbagai faktor diantaranya: berasal dari segi objektivitas, keefisienan, dan keefektifan media yang digunakan (Mardhiah & Ali Akbar, 2018). Pemilihan media promosi juga harus sesuai karakteristik responden yang bertujuan untuk memudahkan responden saat menerima serta memahami informasi yang telah disampaikan. Selain faktor pemilihan media promosi juga terdapat kriteria memilih media promosi yang harus diperhatikan yaitu: tercapainya tujuan, materi yang dimuat (fakta, konsep, prinsip), waktu yang dibutuhkan (praktis, luwes, dan bertahan, sumber dana dan sumber daya), keterampilan promotor dalam penggunaan media dan penyampaian informasi, sasaran, serta mutu teknis media yang digunakan.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi

Komunikasi sangat berpengaruh pada tersampainya suatu informasi dari satu individu kepada individu lainnya. Dimana ada beberapa faktor penghambat suatu komunikasi diantaranya: pengetahuan, persepsi seseorang, peran dan hubungan, emosi, jenis kelamin, lingkungan sekitar, serta pola pikir seiring pertumbuhan manusia (kedewasaan berpikir) (Chandra et al., 2023).

2. Permainan Ular Tangga

Permainan yang dibuat pertama kali pada tahun 1870 adalah permainan ular tangga, biasa dimainkan orang India terdahulu diberi nama "Moksha Patamu", kemudian masuk ke Amerika pada tahun 1943 yang dikenal sebagai "*Snakesn Ladder*" yang berarti "Ular Tangga" dimana bermain permainan ular tangga ini umumnya oleh dua pemain atau lebih menggunakan dadu disertai kotak-kotak bergambar ular dan tangga. Kotak-kotak tersebut dalam permainan ular tangga biasanya memuat gambar yang berisikan pesan ataupun perbuatan baik yang disampaikan secara tidak langsung (Muthmainnah et al., 2016).

Permainan edukatif sejenis permainan ular tangga biasa digunakan siswa sekolah untuk membuat belajar sambil bermain, yang dimana media ini dijadikan sebagai sebuah alat bantu dalam proses penyampaian topik pembelajaran pada usia anak sekolah dasar. Permainan ini sangat fleksibel untuk dimainkan baik di dalam serta luar kelas, dan untuk menstimulasi anak agar mau berpartisipasi dalam aktivitas secara berkelompok atau individual. Media jenis ini dapat meningkatkan pengalaman belajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, hidup, dan nyaman, dimana pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya sehingga pesan penting dapat disampaikan dan mudah diterima melalui permainan sederhana dan menyenangkan ini (Fitriyah & Rahmawati, 2021).

3. Kotak-Kotak Dalam Permainan Ular Tangga

a. Kotak 1

Dampak kesehatan yang timbul akibat sampah diantaranya yaitu penyakit diare. Penyakit diare ditandai dengan ciri-ciri BAB encer lebih dari 3 kali dalam sehari.

b. Kotak 2

Sampah organik yaitu sampah yang dapat terdegradasi oleh alam dengan sendirinya, misalnya sisa makanan, ranting pohon, daun-daun kering, kertas, sayuran, dan lain sebagainya.

c. Kotak 3

Sisa makanan termasuk kedalam sampah organik dikarenakan sisa makanan secara alami dapat terurai dengan sendirinya pada alam dengan bantuan mikroorganisme alam.

d. Kotak 4, Kotak 5, dan Kotak 7

Sampah organik biasanya dilambangkan dengan warna hijau yang dimana warna hijau identik dengan warna dedaunan yang ada di alam. Sehingga sampah organik dibuang pada wadah tempat sampah berwarna hijau.

e. Kotak 6

Dampak kesehatan yang timbul akibat sampah berikutnya adalah Demam Berdarah, dimana penyebab utamanya adalah nyamuk *Aedes Aegypti* yang dapat berkembangbiak pada sampah yang tergenang oleh air hujan/sisa air dalam kemasan yang tidak dibuang.

f. Kotak 8

Tikus merupakan binatang yang dapat menjadi perantara penyebaran penyakit. Tikus banyak ditemukan di tempat tempat kumuh atau kotor salah satunya yaitu di tempat sampah, dikarenakan tikus memakan sisa makanan yang dibuang oleh manusia.

g. Kotak 10

Plastik merupakan salah satu bahan yang digunakan untuk membungkus makanan atau barang. Plastik dapat dikatakan sampah jika telah dibuang

dan tidak dapat digunakan kembali, dimana plastik termasuk kedalam sampah anorganik dikarenakan tidak dapat diuraikan secara alami oleh mikroorganisme alam.

h. Kotak 11

Sampah botol, plastik, kaleng, dan lainnya merupakan contoh sampah anorganik. Hal ini disebabkan sampah botol, plastik, kaleng tidak bisa diuraikan secara alami.

i. Kotak 12 dan Kotak 13

Sampah dedaunan dan sisa makanan termasuk kedalam jenis sampah organik dikarenakan sampah daun dan sisa makanan dapat diuraikan secara alami oleh mikroorganisme alam.

j. Kotak 15

Nyamuk merupakan salah satu vektor penularan penyakit yang dapat berkebang biak pada sampah yang tergenang oleh air hujan ataupun sisa air yang ada di dalam sampah seperti sisa air dalam air mineral yang terbuka.

k. Kotak 16

Sampah merupakan bahan, barang, atau benda buangan atau yang berasal dari aktifitas yang dihasilkan oleh manusia ataupun oleh alam yang dianggap tidak memiliki nilai ekonomi lagi (Apriyani et al., 2023).

l. Kotak 17 dan Kotak 23

Botol dan kaleng merupakan salah satu contoh sampah anorganik yang dimana botol sama halnya dengan plastik yaitu tidak dapat diuraikan secara alami.

m. Kotak 21

Sampah dapat berdampak terhadap kesehatan dan kepada lingkungan sekitar, salah satunya dampak sampah terhadap kesehatan adalah penyakit diare, DBD dan lain sebagainya, sedangkan dampak sampah terhadap lingkungan antara lain adalah pencemaran lingkungan oleh sampah.

- n. Kotak 22
Ranting merupakan salah satu sampah yang dihasilkan oleh tumbuhan maupun pohon, sehingga ranting termasuk kedalam jenis sampah organik.
 - o. Kotak 24
Ranting, dedaunan, dan sisa makanan merupakan salah satu contoh sampah organik yang dimana ranting, dedaunan, dan sisa makanan dapat diuraikan secara alami oleh mikroorganisme yang ada di alam.
 - p. Kotak 27, 28, 29, 30, 31
Sampah anorganik tidak dapat terdegradasi oleh alam, contohnya: *plastic*, kaca, botol, kaleng, dan sebagainya (Apriyani et al., 2023). Sampah anorganik biasanya dilambungkan dengan wadah tempat sampah dengan warna biru, sehingga untuk membuang sampah plastik, kaca, botol, kaleng dan lainnya pada wadah dengan warna biru.
 - q. Kotak 32
Dampak sampah terhadap lingkungan diantaranya adalah pencemaran lingkungan yang menyebabkan matinya maupun rusaknya keseimbangan lingkungan sehingga dapat menimbulkan bencana alam seperti banjir, dan lain sebagainya (Apriyani et al., 2023).
 - r. Kotak 33
Lalat merupakan salah satu vektor penyakit yang biasanya banyak ditemukan pada tempat sampah ataupun tempat-tempat kumuh lainnya, dimana lalat dapat menyebabkan terjadinya penyakit diare.
4. Memilah sampah
- a. Pengertian
Memilah sampah adalah suatu kegiatan pengelompokan atau pemilahan berdasarkan sifat dan karakteristiknya pada tahap awal sebelum diolah (Ahmad et al., 2022).
 - b. Pentingnya Memilah Sampah
Tingginya timbulan sampah yang tidak terolah dengan baik di Indonesia sehingga pentingnya memilah sampah untuk dilakukan

dikarenakan sampah dapat mengakibatkan dampak negatif pada lingkungan serta manusianya seperti polusi udara diakibatkan oleh tumpukan sampah yang mengeluarkan bau tidak sedap, pencemaran air serta tanah yang disebabkan air lindi yang berasal dari tumpukan sampah yang mengeluarkan cairan. Dampak negatif dari buruknya sistem manajemen sampah pada suatu daerah menimbulkan kondisi lingkungan memburuk sehingga berdampak pada kesehatan masyarakat secara keseluruhan (Ahmad et al., 2022). Dengan adanya kegiatan pemilahan sampah dapat mengurangi dampak negatif sampah terhadap lingkungan dan kesehatan masyarakat serta memungkinkan masyarakat memperoleh manfaat dari pengolahan sampah yang dipisahkan menjadi kompos dan kegiatan 3R sampah.

c. Memilah Sampah di Sekolah

Sekolah adalah tempat pendidikan di mana anak-anak dapat belajar bagaimana mengolah sampah serta menjaga lingkungan supaya tetap bersih dan sehat. Berdasarkan teori empirisme oleh Locke dikemukakan oleh Ratna (2012), dijelaskan bahwa peran pendidik, promotor kesehatan, dan tokoh masyarakat sangatlah besar dalam pembentukan karakter, sertakeadaan individu itu sendiri dimasa depan. Berdasarkan Peraturan Nomor 33 Pedoman Pengelolaan Sampah Menteri Dalam Negeri, (2010) tertulis bahwa “Pemerintah daerah menangani sampah mulai dari pemilahan, pengumpulan, pengangkutan, pengolahan, dan pengolahan akhir sampah. Prasarana pengelolaan sampah yang ditawarkan meliputi sampah organik dan anorganik di setiap rumah tangga, kawasan perumahan, tempat komersial, kawasan industri, di tempat khusus, tempat umum, ruang sosial dan ruang lainnya.”. (Anonim, 2010).

d. Pengertian Sampah

Sampah merupakan bahan, barang, atau benda buangan bersumber dari aktifitas yang dihasilkan manusia ataupun oleh alam yang dianggap tidak memiliki nilai ekonomi lagi (Apriyani et al., 2023). Dapat

disimpulkan bahwa sampah merupakan semua benda/barang yang tidak lagi terpakai yang dianggap tidak memiliki nilai ekonomi.

e. Jenis Sampah

Berdasarkan sumbernya, sampah dibagi menjadi organik dan anorganik. Sifat sampah organik yang dapat hancur antara lain sisa makanan, ranting dan daun kering, serta kertas, sayur mayur, dan hasil penguraian lainnya. Sedangkan sampah anorganik adalah sampah yang tidak dapat terdegradasi oleh alam seperti plastik, kaca, botol, kaleng, dan lainnya. Limbah bahan berbahaya dan beracun (B3) merupakan limbah yang mengancam keselamatan dan kesehatan manusia, seperti limbah kaca, benda besi, jarum suntik, botol obat bekas, dan lain-lain.. (Apriyani et al., 2023).

- 1) Sampah organik yang berasal dari sisa makana, ranting, daun-daun kering, kertas, sayuran, dan lainnya dapat dimanfaatkan pada tanaman sebagai pupuk atau kompos.
- 2) Sampah anorganik layaknya plastik, botol, kaleng, bungkus makanan, dan lainnya dapat dimanfaatkan kembali dengan prinsip 3R diantaranya *Reduce, Reuse, Recycle*.
 - a) *Reduce* artinya mengurangi sampah, seperti membeli produk-produk yang dapat diisi ulang, membawa tas belanja sendiri saat pergi ke pasar atau berbelanja.
 - b) *Reuse* artinya menggunakan kembali sampah, seperti botol bekas dapat digunakan kembali sebagai pot bunga, menyimpan barang atau lain sebagainya.
 - c) *Recycle* artinya mendaur ulang sampah, misalnya menjadikan sampah sebagai benda kerajina seperti, tas, vas bunga, dan lain lain.

f. Dampak Sampah

1) Dampak terhadap kesehatan

Dampak terhadap kesehatan yang timbul akibat sampah adalah dapat menjadi tempat perkembang biakan vector seperti tikus, lalat,

nyamuk, kecoa yang dapat menjadi perantara penularan penyakit diantaranya Diare, DBD, Leptospirosis dan lain sebagainya (Apriyani et al., 2023).

2) Dampak terhadap lingkungan sekitar

Dampak terhadap lingkungan yang timbul akibat sampah diantaranya adalah pencemaran lingkungan yang menyebabkan matinya maupun rusaknya keseimbangan lingkungan yang dimana dapat menjadi penyebab timbulnya bencana alam yaitu banjir, dan lain sebagainya (Apriyani et al., 2023).

3) Mengganggu estetika lingkungan, diantaranya kerapian, kebersihan dan keindahan lingkungan.

4) Timbulnya bau yang tidak sedap akibat keberadaan sampah.

5. Metode ceramah

a. Pengertian

Ceramah adalah sebuah metode penyajian informasi berupa lisan kepada sasaran atau sekelompok orang oleh informan kemudian dilanjutkan tanya jawab setelahnya. Metode ini ditandai dengan kelompok peserta yang telah ditentukan, pesan yang ingin disampaikan, pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan setelah perkuliahan, dan media atau alat bantu visual jika kelompok sasaran sangat banyak (Nurmala et al., 2018).

b. Kelebihan Metode Ceramah (Nurmala et al., 2018) sebagai berikut:

- 1) Relatif murah biaya yang dikeluarkan
- 2) Pelaksanaanya yang mudah
- 3) Waktu yang dibutuhkan dapat disesuaikan dengan sasaran
- 4) Dapat mudah diterima oleh hampir semua golongan masyarakat meskipun tidak dapat membaca dan menulis.

c. Kekurangan Metode Ceramah (Nurmala et al., 2018) sebagai berikut:

- 1) Ceramah biasanya berlangsung dalam waktu cukup lama sehingga membuat pendengar cepat merasa bosan

- 2) Kurang memahami topik membuat pendengar kurang tertarik dengan apa yang disampaikan
- 3) Pendengar cenderung pasif berinteraksi antar pendengar satu dengan pendengar lainnya

6. Media dan Pembuatan Permainan Ular Tangga

a. Media Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga adalah media yang tersusun dari dadu dan banyak kotak didalamnya yang memuat ilustrasi ular, tangga, serta gambar mengenai pemilahan sampah. Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk sarana menambah pengetahuan anak sekolah dasar karena menyenangkan serta mempunyai gambar dan warna yang menarik. Permainan ular tangga ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan pemilahan sampah pada anak sekolah dasar.

b. Pembuatan Media Permainan Ular Tangga

- 1) Alat dan bahan pembuatan permainan ular tangga
 - a) Laptop
 - b) Aplikasi Canva (aplikasi desain online)
 - c) Contoh desain permainan ular tangga
 - d) Koneksi internet
- 2) Langkah-langkah pembuatan permainan ular tangga
 - a) Mendesain gambar permainan ular tangga tentang pemilahan sampah organik dan anorganik.
 - b) Mencetak desain permainan ular tangga dengan ukuran 280 cm x 240 cm.
 - c) Membuat dadu menggunakan rubik dimana setiap sisinya ditempel kertas berdasarkan jumlah titik pada dadu yaitu 1,2,3,4,5,6.
 - d) Kemudian merapikan tata letak dan permainan ular tangga siap untuk digunakan.
- 3) Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

- a) Permainan ini dilakukan oleh 6 orang pemain dalam sekali putaran.
 - b) Setiap pemain akan diundi untuk menentukan urutan pemain yang akan melempar dadu dari no urut 1 sampai no urut 6 secara bergantian.
 - c) Kemudian pemain nomer urut 1 sampai nomer urut 6 melempar dan berjalan secara bergantian berdasarkan angka yang ditunjukkan oleh sisi dadu.
 - d) Setiap pemain berhenti pada yang bergambar simbol maupun karakter, maka siswa wajib menjelaskan makna gambar tersebut yang dimana jika siswa tidak dapat menjelaskannya maka promotor/guru wajib menjelaskan makna tersebut dengan benar.
 - e) Saat seorang pemain berhenti pada kotak dengan gambar tangga mereka akan menuju ujung tangga berhenti, namun saat pemain berhenti diatas kotak bergambar ular maka mereka harus turun menuju ekor ular berhenti.
 - f) Permainan selesai jika semua pemain telah mencapai garis *finish* atau telah mencapai kotak nomer 35.
- c. Kelebihan Media Permainan Ular Tangga (Rahayu et al., 2019) antara lain:
- 1) Termasuk kedalam lingkungan pembelajaran tematik
 - 2) gambar dan warna yang beragam disukai oleh anak-anak
 - 3) Merangsang minat belajar siswa karena siswa dapat bermain sambil belajar.
 - 4) Dapat mendorong anak belajar untuk menyelesaikan suatu permasalahan sederhana tanpa di sadari.
 - 5) Media bermain ular tangga fleksibel digunakan pada dalam dan luar ruangan.
 - 6) Permainan ular tangga dimanfaatkan agar mempermudah seluruh aspek perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kecerdasan logis.

- d. Kekurangan Media Permainan Ular Tangga (Rahayu et al., 2019) antara lain:
 - 1) Cukup lamanya waktu penyelesaian yang dibutuhkan
 - 2) Lamanya waktu penjelasan yang dibutuhkan
 - 3) Kurangnya pemahaman dalam aturan permainan ular tangga

7. Pengetahuan

a. Pengertian

Pengetahuan adalah proses tahu, memahami seseorang pada sebuah objek melalui pengindraan manusia. Faktor penting dalam perubahan perilaku dan tindakan seseorang adalah pengetahuan. Tingkatan pada pengetahuan ada enam diantaranya *know* (tahu), *comprehension* (memahami), *aplication* (aplikasi), *analysis* (analisis), *synthesis* (sintesis), *evaluation* (evaluasi) (Herawati et al., 2019).

Menurut teori konstruktivisme oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky dikemukakan oleh Verrawati (2020) menyatakan bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi atau bentukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa dapat membangun pengetahuan mereka sendiri dalam memilah sampah berdasarkan pengalaman yang mereka peroleh dan pengalaman tidak akan bertahan lama jika tidak disadari dengan sikap yang positif.

b. Pengukuran pengetahuan

Pengetahuan, dapat diukur menggunakan kuisioner/angket sesuai dengan topik yang akan diukur. Cara ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan terhadap subjek yang berhubungan dengan objek tertentu (Pakpahan et al., 2021).

c. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

(1) Faktor internal:

(a) Usia

Usia adalah suatu hal yang berpengaruh pada daya ingat dan pola pikir seseorang. Seiring bertambahnya usia, seseorang

cenderung lebih berkembang sehingga semakin banyak memperoleh pengetahuan (Darsini et al., 2019).

(b) Jenis kelamin

Jenis kelamin berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan yang diperoleh dimana perempuan lebih mudah dan cepat mendapatkan informasi dibandingkan dengan laki-laki. Perempuan cenderung suka diskusi, bergosip, dan bercerita ranjang lebar. Oleh karena itu perempuan mempunyai pengetahuan yang lebih luas (Darsini et al., 2019).

(2) Faktor eksternal

(a) Pendidikan

Pendidikan adalah hal penting dalam sarana mendapatkan informasi. Oleh karena itu pendidikan berpengaruh terhadap perilaku dan pola hidup seseorang dimana semakin tinggi pendidikan seseorang, maka semakin mudah menerima informasi (Darsini et al., 2019).

(b) Pengalaman

Pengalaman adalah sumber pengetahuan seseorang dimana semakin seseorang banyak memiliki pengalaman terhadap sesuatu hal, maka semakin banyak pula pengetahuan yang didapatkannya (Darsini et al., 2019).

(c) Sumber informasi

Faktor yang mempermudah individu dalam memperoleh suatu pengetahuan melalui berbagai informasi baik melalui media sosial ataupun dari mulut ke mulut (Darsini et al., 2019).

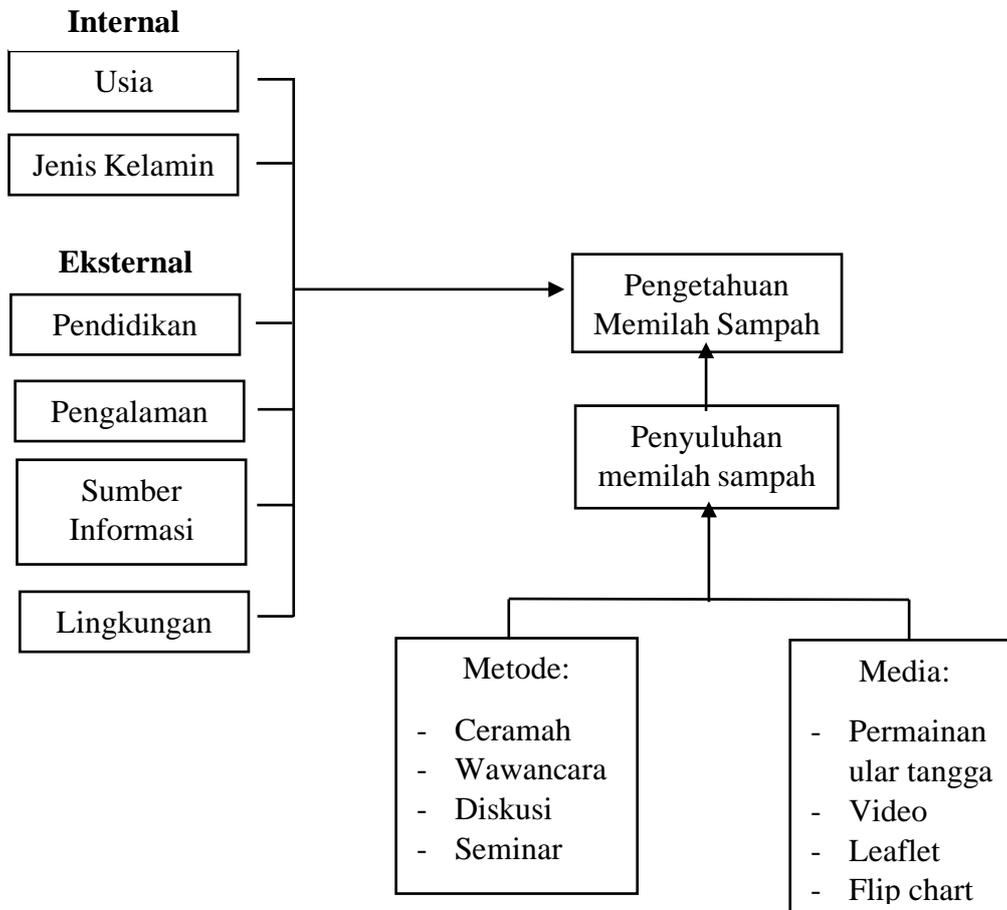
(d) Lingkungan

Lingkungan mempengaruhi masuknya suatu pengetahuan seseorang yang berada dalam lingkungan tersebut. Lingkungan juga berpengaruh terhadap perkembangan dan perilaku seseorang maupun suatu kelompok (Darsini et al., 2019).

8. Efektivitas

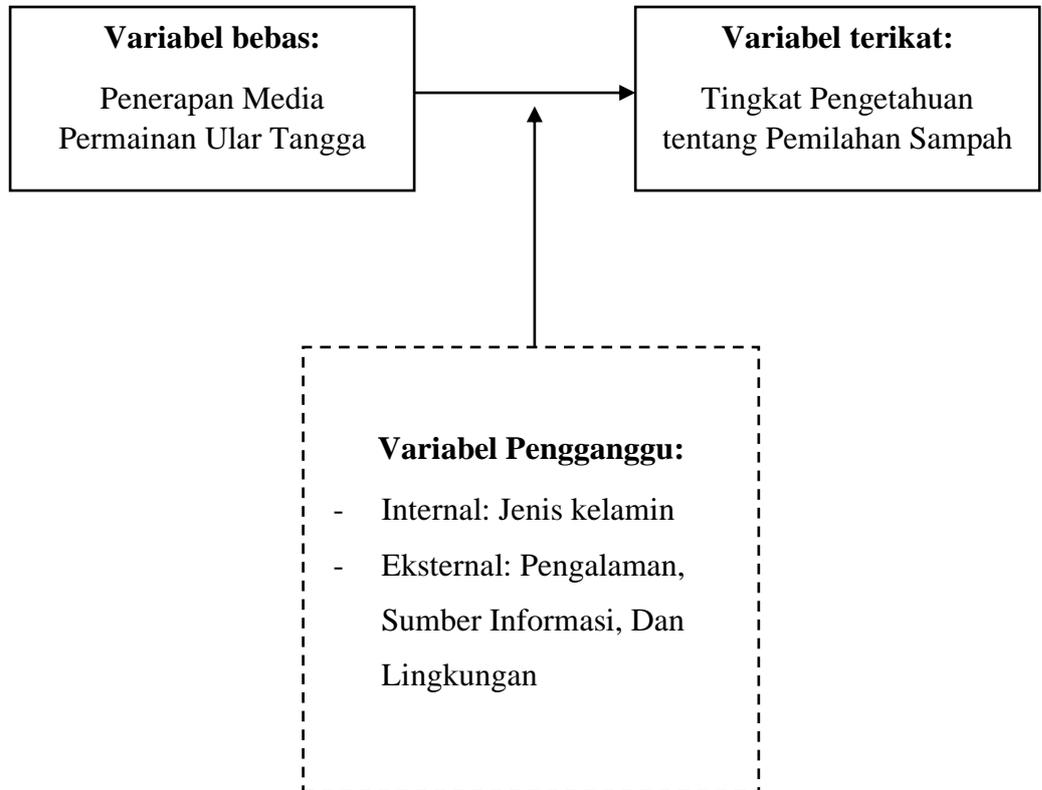
Efektivitas merupakan salah satu penentu tingkat keberhasilan dari pencapaian tujuan ataupun sasaran. Efektivitas dapat dilihat dari suatu produktivitas, suatu persepsi, perilaku maupun sikap suatu individu. Dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah gambaran suatu kondisi tercapainya sebuah tujuan/sasaran atau capaian target sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Olivia, 2022).

C. Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori

D. Kerangka Konsep



Keterangan:

_____ : Diteliti

----- : Tidak Diteliti

Gambar 2.2 Kerangka Konsep