

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang dilakukannya penelitian, rumusan permasalahan yang dijumpai, tujuan penelitian, serta batasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini.

1.1. Latar Belakang

Permasalahan sampah merupakan salah satu isu yang cukup pelik di berbagai negara termasuk di Indonesia. Permasalahan ini mencakup proses penanganan dan pengolahan sampah. Kumaran (2021) melansir bahwa tingkat kesadaran masyarakat Indonesia dalam memilah sampah masih cukup rendah. Dibandingkan dengan beberapa negara maju, Indonesia yang merupakan negara berkembang masih memiliki sistem pengolahan sampah yang kurang baik.

Pemilahan sampah merupakan salah satu langkah penting dalam menjaga keberlanjutan lingkungan dan mengurangi dampak negatif terhadap bumi. Namun, kesadaran akan pentingnya pemilahan sampah seringkali masih rendah di kalangan masyarakat. Situasi ini seringkali cenderung berdampak pada pencemaran lingkungan akibat rendahnya tingkat pengelolaan sampah. Oleh karena itu, diperlukan metode yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi masyarakat dalam kegiatan pemilahan sampah.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengedukasi masyarakat mengenai pemilahan sampah adalah melalui permainan kartu. Permainan kartu merupakan media yang populer dan menyenangkan yang dapat menarik perhatian

berbagai kalangan, termasuk anak- anak, remaja, dan orang dewasa. Salah satu contohnya adalah permainan kartu edukasi pengolahan sampah untuk anak usia 7 tahun keatas yang diberi nama “Kartu Wilah” yang diperjualbelikan oleh Sustaination.id.



Gambar 1.1 Kartu Wilah
Sumber: Sustaination.id

Dengan memadukan unsur kesenangan dan pembelajaran, permainan kartu dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan informasi tentang pentingnya pemilahan sampah dan cara melakukannya dengan benar. Beberapa aspek perlu diperhatikan dalam melakukan pengembangan permainan kartu edukasi pemilahan sampah. Pertama, desain permainan harus menarik dan memotivasi pemain untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat dicapai dengan

menghadirkan tantangan, hadiah, atau sistem poin yang membuat permainan menjadi menarik dan kompetitif.

Aspek lainnya selain daripada desain yang menarik, kartu permainan harus dirancang dengan cermat untuk mencerminkan berbagai jenis sampah yang dapat dipilah. Setiap jenis sampah dapat diwakili oleh kartu-kartu dengan gambar dan informasi yang jelas. Pemain dapat belajar mengenali jenis-jenis sampah, tempat yang tepat untuk membuangnya, dan manfaat dari pemilahan sampah.

Selain itu, permainan kartu juga dapat dirancang dengan memiliki tantangan atau pertanyaan edukatif yang memerlukan pemain untuk menjawab dengan benar untuk maju dalam permainan. Pertanyaan tersebut dapat mencakup informasi mengenai dampak negatif sampah terhadap lingkungan, proses daur ulang, atau cara mengurangi limbah secara keseluruhan.

Metode pembelajaran menggunakan permainan kartu ini diharapkan dapat lebih membantu masyarakat dalam memahami dan menginternalisasi konsep pemilahan sampah. Dengan tingkat pemahaman yang lebih baik, diharapkan partisipasi masyarakat dalam praktik pemilahan sampah dapat meningkat, memberikan kontribusi positif pada upaya pelestarian lingkungan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana permainan kartu dapat membantu masyarakat dalam memahami jenis-jenis sampah?

2. Seberapa efektif permainan kartu dapat meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai jenis-jenis sampah?

1.3. Tujuan Penelitian

Dengan latar belakang dan permasalahan yang ditemukan, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah merancang dan membuat mainan kartu sebagai metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mengedukasi masyarakat dalam melakukan pemilahan sampah. Kreatif dalam rangka merancang metode pembelajaran berbasis permainan yang menarik dari segi visual dan konsep, serta inovatif dengan menerapkan ide kreatif kedalam bentuk permainan kartu pilah sampah.

1.4. Batasan Masalah

Dalam rangka mengoptimalkan tercapainya tujuan dari penelitian ini, maka batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Jenis atau kelompok sampah yang digunakan dalam permainan berasal dari 6 kategori yaitu plastik, kertas, kaca, logam, elektronik, dan organik.
2. Uji coba dilakukan terhadap mahasiswa Teknik Industri UPH.

1.5. Sistematika Penulisan

Skripsi ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta batasan masalah yang ditetapkan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini berisi teori yang melandasi perancangan dan implementasi permainan kartu edukasi serta studi literatur dari penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini memaparkan tahapan sistematis yang dilakukan dalam penelitian ini, mulai penelitian pendahuluan, identifikasi masalah, studi literatur, penetapan tujuan penelitian, perancangan permainan, uji coba permainan, hingga hasil penelitian yang didapatkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan tahapan perancangan permainan kartu edukasi, desain, cara bermain, serta aturan permainan. Selain itu juga dijabarkan hasil yang diperoleh dari uji coba permainan kartu edukasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini memaparkan kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh. Selain itu penulisan saran juga diberikan untuk penelitian selanjutnya.