

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sampah merupakan permasalahan umum yang sering terjadi dalam sebuah lingkungan, melihat jumlah penduduk Indonesia yang sangat banyak tidak dapat dipungkiri bahwa jumlah sampah yang ada akan terus bertambah seiring waktu. Permasalahan sampah ini sudah lama menjadi sorotan oleh pemerintah dengan diterbitkannya UU RI. No. 18 Tahun 2008, dilanjutkan dengan PP RI No. 18 tahun 2012 dan Permen LHK No. 13. Peraturan tersebut mengatur hal-hal yang terkait dengan kegiatan *reduce*, *reuse*, dan *recycle* (3R). Program ini menyepadankan kedudukan sampah sejajar dengan uang yang harus dapat ditabung, program bank sampah sangat membantu masyarakat agar lebih menghargai sebuah sampah yang mereka punya layaknya sebuah uang atau harta.

Masyarakat maupun pemerintah daerah dalam mengatasi ini wajib bertanggung jawab untuk melakukan pengelolaan sampah. Prinsip-prinsip berkelanjutan, manfaat, keadilan, kesadaran, kebersamaan, keselamatan, keamanan, dan nilai ekonomi mengenai pengelolaan sampah yang bertujuan dalam meningkatkan kesehatan dan kualitas masyarakat dalam memperbaiki lingkungan, hal ini dijelaskan dalam pasal 3. Selain itu, pada Pasal 4 mencakup mengenai daur ulang sampah. Atas dsar itu, masyarakat dan pemerintah harus berkolaborasi mendirikan Bank Sampah.

Melihat hal tersebut, di Kelurahan Sukabumi Utara tepatnya RW 03 mulai aktif untuk mengadakan Program Bank Sampah sejak November 2021. Berdirinya Program Bank Sampah di wilayah RW 03 sangat penting, dikarenakan wilayah ini merupakan sebuah tempah wisata berupa pasar kembar terbesar se-Asia Tenggara. Melihat kondisi tersebut, faktanya RW 03 menghasilkan volume sampah yang lebih banyak dibandingkan wilayah lainnya. Program Bank Sampah merupakan tempat bagi masyarakat yang peduli akan permasalahan di lingkungan sekitar, terkhusus dengan permasalahan pengelolaan sampah masyarakat. Sejak berdirinya Program

Bank Sampah saat ini sudah terdapat sekitar tiga anggota pengurus yang bergabung dan 25-30 nasabah yang tersebar di 10 RT.

Ketua Bank Sampah Bapak Suwardi mengatakan, wilayah RW 03 memang terkenal sering dikunjungi oleh banyak orang dari luar wilayah untuk sekedar berkegiatan atau berbelanja, sehingga dapat menimbulkan banyak sampah di lingkungan sekitar. Peran Masyarakat sekitar dalam mengumpulkan sampah sebenarnya cukup tinggi, hanya saja masyarakat belum menyadari adanya Program Bank Sampah di daerah RW 03. Kurangnya kesadaran Masyarakat pada Program Bank Sampah dibuktikan dengan jumlah nasabah yang bergabung yaitu hanya sebanyak 30 orang dari 10 RT yang bergabung dalam RW 03.

Achmad Taufan selaku ketua karang taruna RW 03 mengatakan, bahwa kurangnya partisipasi Masyarakat pada Program Bank Sampah disebabkan karena selama berjalannya Program ini pengurus Bank Sampah dalam melakukan sosialisasi kurang adanya persiapan yang matang. Sosialisasi yang dilakukan hanya melalui lisan dari mulut ke mulut, pintu ke pintu tanpa adanya media pendukung dalam penyebaran informasi mengenai Program Bank Sampah. Akibat sosialisasi yang kurang persiapan maka banyak Masyarakat seperti para pedagang dan ibu rumah tangga yang tinggal di daerah tersebut mengatakan bahwa informasi yang didapat masih sangat minim, sehingga menimbulkan keraguan untuk bergabung dalam Program Bank Sampah. Ketua Bank Sampah berharap sosialisasi selanjutnya dapat dibuat lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung untuk Program Bank Sampah serta mampu meningkatkan partisipasi Masyarakat untuk bergabung pada Program Bank Sampah.

Pembuatan media pendukung atau pembelajaran yang cocok untuk Masyarakat sekitar yaitu berupa media video, hal ini dikarenakan menurut data dari UNESCO minat baca Masyarakat Indonesia hanya sekitar 0,001% sehingga peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran berbasis video animasi. Sosialisasi menggunakan media video animasi dapat sangat menjanjikan dikarenakan rata-rata Masyarakat menghabiskan

8 jam bahkan lebih untuk melihat (menonton) layar handphone. Selain itu, sebuah video dapat membangun kepercayaan seseorang, bagaimanapun indera yang paling dominan yaitu mata, jika sebuah gambar saja dapat meningkatkan partisipasi atau keterlibatan secara besar, maka dapat dibayangkan apa yang akan dilakukan oleh sebuah video (gambar bergerak) pada sosialisasi program bank sampah nantinya. Selain itu, alasan peneliti memilih video animasi dikarenakan mempunyai keunggulan yaitu memudahkan penjelasan dan penyampaian informasi dalam berbentuk gambar bergerak dan mengeluarkan audio.

Adanya sosialisasi menggunakan video animasi pada program bank sampah diharapkan dapat meningkatkan partisipasi masyarakat sekitar untuk bergabung menjadi nasabah, selain itu hal ini dapat mengedukasi masyarakat bahwa program bank sampah dapat menjadi solusi bagi permasalahan lingkungan yang sebenarnya disebabkan oleh diri kita sendiri.

B. Identifikasi Masalah

Melihat latar belakang yang dijelaskan, penulis mengemukakan permasalahan penelitian sebagai berikut. :

1. Kurangnya partisipasi masyarakat RW 03 dalam program bank sampah.
2. Jumlah nasabah program bank sampah yang tidak sepadan dengan jumlah masyarakat RW 03.
3. Sosialisasi program bank sampah masih menggunakan lisan dan metode ceramah.
4. Dalam proses sosialisasi program bank sampah, tidak menggunakan media.

C. Pembatasan Masalah

Melihat penjabaran latar belakang serta identifikasi masalah, dalam penelitian kali ini diharuskan dibuatnya pembatasan masalah guna menguraikan permasalahan dan bersamaan untuk memfokuskan pembahasan penelitian. Oleh karena itu, peneliti melakukan pembatasan masalah mengenai pengembangan media pembelajaran guana

meningkatkan partisipasi masyarakat pada Program Bank Sampah. Partisipasi dalam hal ini dibatasi oleh partisipasi buah pikiran dan sosial.

D. Perumusan Masalah

Berlandaskan pembatasan masalah di atas, dapat dikerucutkan rumusan masalah utama penelitian adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi guna meningkatkan partisipasi masyarakat pada program bank sampah?

Sedangkan dasar perumusan dalam masalah ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan pembuatan video animasi program bank sampah mampu meningkatkan partisipasi masyarakat di RW 03, Kelurahan Sukabumi Utara ?
2. Apakah video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran pada Program Bank Sampah?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini mampu bermanfaat bagi diri sendiri, peneliti lain, serta pembaca. Penelitian ini mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Bagi para akademisi, penelitian ini mampu dijadikan sebagai sumber atau referensi untuk memperluas pengetahuannya di bidang pendidikan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan video animasi dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam Program Bank Sampah.
 - b. Bagi peneliti lebih lanjut, dapat menambah pengetahuan tentang pembuatan video animasi dan strategi peningkatan partisipasi masyarakat.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi masyarakat, harapannya adalah mampu memberikan bimbingan, keterikatan dan motivasi kepada masyarakat guna

menjadi masyarakat yang cinta akan lingkungan dan berpartisipasi dalam program bank sampah.

- b. Bagi Wilayah RW, sebagai sumbangsi pemikiran dan ide dalam menunjukkan inovasi strategi peningkatan partisipasi masyarakat dalam melaksanakan program-program di wilayah.
- c. Bagi segenap civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, diharapkan penelitian kali ini mampu berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan di masa depan.

