

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengelolaan sampah merupakan salah satu tantangan lingkungan paling kompleks yang dihadapi oleh masyarakat perkotaan di Indonesia. Seiring dengan pertumbuhan penduduk dan peningkatan gaya hidup konsumtif, volume timbulan sampah rumah tangga terus meningkat secara signifikan dari tahun ke tahun. Kondisi ini menuntut adanya pergeseran paradigma dalam pengelolaan sampah, dari yang sebelumnya bersifat *collect-and-dump* (kumpul-angkut-buang) menuju pendekatan yang lebih partisipatif dan berkelanjutan berbasis masyarakat. Pengelolaan sampah berbasis masyarakat (*community-based waste management*) menempatkan warga bukan hanya sebagai objek kebijakan, melainkan sebagai subjek aktif yang memiliki peran sentral dalam pengurangan timbulan sampah sejak dari sumbernya, yaitu rumah tangga (Kusuma Wardany dkk., 2020). Pendekatan ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah dan Peraturan Pemerintah Nomor 81 Tahun 2012 tentang Pengelolaan Sampah Rumah Tangga dan Sampah Sejenis Sampah Rumah Tangga, yang mewajibkan setiap rumah tangga untuk turut serta dalam upaya pengurangan dan penanganan sampah melalui penerapan prinsip *Reduce, Reuse, dan Recycle* (3R).

Sebagai wujud implementasi kebijakan nasional tersebut, Pemerintah Kota Bekasi telah menghimbau agar adanya program bank sampah di setiap Rukun Warga (RW) sebagai instrumen strategis dalam pengurangan sampah di tingkat lokal. Berdasarkan data dari Bank Sampah Induk Patriot (BSIP) Kota Bekasi pada tahun 2025, jumlah RW yang memiliki bank sampah aktif telah meningkat menjadi 1.015 lingkungan, dengan volume sampah yang berhasil dikelola mengalami peningkatan dari sekitar 65 ton per bulan menjadi 130 ton per bulan. Peningkatan ini juga diikuti oleh nilai ekonomi yang dihasilkan, dari rata-rata Rp120 juta menjadi hampir Rp300 juta per bulan, yang menunjukkan bahwa program bank sampah tidak hanya berdampak pada aspek lingkungan, tetapi juga memberikan manfaat ekonomi langsung bagi masyarakat (Siregar, 2024). Bank sampah pada dasarnya merupakan rekayasa sosial yang dirancang untuk mengubah perilaku masyarakat dalam memilah sampah sejak dari rumah tangga, sekaligus memberikan insentif ekonomis melalui sistem tabungan yang dikonversi dari berat dan jenis sampah yang disetorkan (Asshiddiqy & Fikri, 2024).

Perumahan Bumi Rinjani yang terletak di wilayah RW 021 Kota Bekasi merupakan salah satu lingkungan yang telah mengimplementasikan program bank sampah sejak bulan September 2025, sebagai tindak lanjut dari instruksi Wali Kota Bekasi agar setiap RT memiliki bank sampah yang aktif. Perumahan ini terdiri dari 4 RT dengan total 196 Kepala Keluarga (KK), yang secara demografisnya didominasi oleh keluarga dengan tingkat pendidikan yang bervariasi. Berdasarkan data pembukuan bank sampah pada bulan Mei 2026, terdapat kesenjangan yang sangat mencolok antara target partisipasi masyarakat dengan realita di lapangan. Dari total 196 KK yang ada, hanya tercatat 18 orang (9,1%) yang berstatus sebagai nasabah aktif bank sampah. Total sampah anorganik yang berhasil dikumpulkan pun hanya mencapai $\pm 120,6$ kg per periode penyetoran, dengan dominasi sampah campuran yang menandakan bahwa pemilahan dari rumah tangga masih sangat minim.

Tabel 1 1 Data Hasil Penyetoran Sampah Bank Sampah Bumi Rinjani

No.	Keterangan	Jumlah
1	Jumlah nasabah yang tercatat melakukan penyetoran	18 orang
2	Total sampah yang berhasil dikumpulkan	$\pm 120,6$ kg
3	Jenis sampah yang disetorkan	Kardus, dupleks, botol plastik bersih, botol beling, kaleng, aluminium, besi, baja ringan, galon mineral, tutup botol, dan sampah campuran
4	Sampah yang paling sering disetorkan	Kardus, botol plastik, dan sampah campuran
5	Berat setoran per nasabah	0,1 kg – 19,2 kg

Sumber : *Buku Pencatatan Bank Sampah Bumi Rinjani*

Rendahnya tingkat partisipasi masyarakat (hanya 9,1% dari total KK) ini menunjukkan adanya kendala serius yang dihadapi warga. Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan Ketua RW 021 Perumahan Bumi Rinjani pada tanggal 5 April 2026 (Lampiran 7), rendahnya partisipasi warga bukanlah karena penolakan terhadap lingkungan

yang bersih, melainkan akibat rendahnya tingkat pengetahuan masyarakat mengenai mekanisme bank sampah. Warga cenderung menganggap sistem penimbangan dan konversi nilai sampah terlalu rumit, tidak memahami secara pasti jenis sampah apa saja yang memiliki nilai jual, serta belum menyadari manfaat ekonomi langsung dari program tersebut. Beberapa warga juga menyatakan kebingungan mengenai jadwal pelaksanaan bank sampah, prosedur penyetoran, hingga mekanisme pencatatan tabungan. Hal ini sejalan dengan temuan (Rusdiyana dkk., 2024) yang menyatakan bahwa rendahnya tingkat pengetahuan masyarakat merupakan kendala utama dalam pengembangan dan keberlanjutan program bank sampah di tingkat masyarakat Bumi Rinjani.

Fakta tersebut diperkuat oleh hasil pra-survei yang dilakukan peneliti kepada 30 warga Perumahan Bumi Rinjani pada bulan September 2025. Sebanyak 53,3% responden menyatakan belum pernah mengikuti kegiatan bank sampah, dan 60,0% responden menyebutkan bahwa kegiatan bank sampah belum dilaksanakan secara teratur. Selain itu, 53,3% responden menganggap kurangnya sosialisasi sebagai kendala utama dalam pelaksanaan kegiatan bank sampah, dan 40,0% responden menilai dukungan dari pihak terkait masih belum maksimal. Namun demikian, sebanyak 93,3% responden menyatakan tertarik untuk mendapatkan informasi atau edukasi mengenai pengelolaan bank sampah melalui media video animasi. Hasil pra-survei tersebut menunjukkan bahwa meskipun program bank sampah telah berjalan di Perumahan Bumi Rinjani, masih terdapat warga yang belum memahami secara menyeluruh tentang mekanisme kerja, prosedur pemilahan, dan manfaat bank sampah. Kondisi ini menunjukkan bahwa aspek pengetahuan masyarakat masih perlu diperkuat sebagai dasar pemahaman terhadap program yang telah berjalan.

Dalam perspektif pendidikan masyarakat, pengetahuan (knowledge) merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (overt behavior). Menurut Notoatmodjo (2014), pengetahuan merupakan hasil dari proses penginderaan manusia terhadap suatu objek tertentu melalui pancaindra, yang mencakup aspek tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tanpa adanya pemahaman yang benar pada ranah kognitif, mustahil warga akan terdorong untuk mengubah perilaku memilah sampah dan berpartisipasi menjadi nasabah bank sampah. Teori *Planned Behavior* yang dikemukakan oleh Ajzen (1991) juga mendukung argumen ini, di mana perilaku seseorang sangat dipengaruhi oleh pengetahuan serta keyakinan mereka terhadap manfaat suatu tindakan. Ketika masyarakat memahami bahwa bank sampah dapat berkontribusi dalam mengurangi sampah, menjaga lingkungan, dan memberikan keuntungan ekonomi, maka

sikap mereka akan menjadi lebih positif sehingga partisipasi masyarakat pun meningkat. Dengan demikian, peningkatan pengetahuan menjadi langkah awal yang krusial untuk mendorong perubahan perilaku masyarakat dalam pengelolaan sampah (Diana dkk., 2024).

Untuk mengatasi masalah rendahnya pengetahuan tersebut, diperlukan edukasi yang tepat sasaran dan sesuai dengan karakteristik masyarakat setempat. Meskipun saat ini informasi mengenai bank sampah banyak tersedia di internet atau platform seperti *YouTube*, Materi yang beredar cenderung bersifat umum, berdurasi panjang, dan kurang kontekstual dengan mekanisme spesifik di tingkat RT/RW. Video-video edukasi yang tersedia di platform digital umumnya dirancang untuk audiens yang lebih luas, sehingga tidak menyentuh aspek-aspek praktis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari warga perumahan, seperti jadwal penyeteroran di tingkat RT, jenis sampah yang diterima oleh pengepul lokal, hingga konversi nilai sampah menjadi saldo tabungan.

Lebih lanjut, masyarakat (orang dewasa) memiliki karakteristik belajar yang berbeda dengan anak-anak atau remaja. Menurut teori Andragogi dari Malcolm Knowles, orang dewasa belajar secara efektif ketika mereka merasakan adanya relevansi langsung antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka, serta ketika informasi disajikan secara visual, konkret, dan mudah diaplikasikan (Mayer, 2009). Orang dewasa cenderung tidak tertarik pada penjelasan teoritis yang panjang dan abstrak, melainkan membutuhkan simulasi visual yang menunjukkan "bagaimana cara melakukannya" dan "apa manfaatnya bagi saya". Karakteristik ini menuntut adanya media edukasi yang mampu menerjemahkan konsep abstrak pengelolaan sampah menjadi simulasi visual yang nyata dan mudah dipahami.

Media video animasi dipilih sebagai solusi intervensi edukasi karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan teks dalam durasi yang singkat, sehingga dapat mempraktekan secara rinci alur pemilahan sampah di rumah, proses penimbangan, hingga konversi menjadi uang tabungan. Menurut Mayer (2009) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, seseorang akan lebih mudah memahami informasi apabila materi disampaikan melalui kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan hanya menggunakan kata-kata saja. Teori ini menjelaskan bahwa proses belajar akan menjadi lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan, karena otak manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi yang terpisah (visual dan auditori) yang dapat bekerja secara paralel untuk meningkatkan retensi dan pemahaman. Penelitian

(Khusnul Khotimah dkk., 2026) membuktikan bahwa penggunaan media video edukasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan pengelolaan sampah pada remaja di Desa Lubuk Sakti.

Namun demikian, berdasarkan penelusuran penelitian terdahulu, masih terdapat kesenjangan (*research gap*) yang signifikan. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan pengetahuan melalui media video animasi pada konteks pendidikan formal (sekolah dasar, menengah) atau secara spesifik belum mengkaji pengelolaan bank sampah pada tingkat masyarakat perumahan dengan karakteristik partisipasi yang rendah. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara khusus mengintegrasikan penggunaan media video animasi sebagai sarana edukasi untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam pengelolaan bank sampah secara langsung, khususnya pada lingkup perumahan dengan masalah rendahnya partisipasi nasabah. Penelitian (Rusydi & Masrurroh, 2024) menyatakan bahwa pengelolaan bank sampah yang disertai pendampingan kepada masyarakat mampu meningkatkan pemahaman warga mengenai sampah, bank sampah, serta pengelolaan sampah secara umum, namun penelitian tersebut tidak menggunakan media video animasi sebagai instrumen utama. Sementara itu, penelitian (Rusdiyana dkk., 2024) mengenai inisiasi bank sampah menunjukkan bahwa rendahnya literasi dan pengetahuan masyarakat masih menjadi salah satu hambatan dalam pengembangan bank sampah, namun intervensi yang dilakukan masih bersifat penyuluhan konvensional tanpa memanfaatkan media digital.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji peningkatan pengetahuan masyarakat melalui media video animasi dalam pengelolaan bank sampah di lingkungan perumahan, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi edukasi yang lebih efektif dan aplikatif. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengelola bank sampah di wilayah lain yang menghadapi permasalahan serupa, yaitu rendahnya partisipasi masyarakat akibat kurangnya literasi lingkungan. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada Agar penelitian ini terarah dan data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan, peneliti menetapkan kriteria responden secara singkat, yaitu: (1) warga yang berdomisili di Perumahan Bumi Rinjani, (2) bersedia mengikuti kegiatan penyuluhan dan edukasi menggunakan media video animasi, serta (3) bersedia mengisi instrumen pre-test dan post-test yang diberikan oleh peneliti. Kriteria ini dipilih

agar responden yang terlibat benar-benar merupakan sasaran langsung dari program bank sampah dan mampu memberikan data yang valid mengenai tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang terjadi adalah:

1. Tingkat partisipasi masyarakat dalam program bank sampah di Perumahan Bumi Rinjani belum mencapai target yang diharapkan, terlihat dari baru 18 orang dari total 196 KK yang tercatat sebagai nasabah aktif.
2. Pemahaman masyarakat mengenai mekanisme bank sampah belum teroptimalisasi secara menyeluruh, khususnya terkait cara memilah sampah anorganik dan alur penimbangan, sehingga potensi partisipasi warga belum tergali secara maksimal.
3. Belum optimalnya penyampaian informasi mengenai prosedur dan manfaat bank sampah kepada masyarakat, mengingat media sosialisasi yang tersedia belum sepenuhnya kontekstual dan menarik bagi masyarakat dewasa di lingkungan perumahan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, agar penelitian ini lebih terarah dan tidak melebar, perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan pengetahuan masyarakat mengenai pengelolaan bank sampah di Perumahan Bumi Rinjani melalui media video animasi.
2. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan pemahaman masyarakat mengenai pengelolaan bank sampah.
3. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang cukup untuk masyarakat serta masukan untuk peningkatan efektivitas pelaksanaan program bank sampah melalui media video animasi.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah yang terjadi adalah :

1. Bagaimana tingkat pengetahuan Masyarakat tentang pengelolaan bank sampah di Perumahan Bumi Rinjani sebelum diberikan edukasi melalui media video animasi?

2. Bagaimana efektivitas media video animasi dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat?

E. Tujuan Umum Penelitian

1. Mengetahui tingkat pengetahuan masyarakat tentang pengelolaan bank sampah di Perumahan Bumi Rinjani sebelum diberikan edukasi melalui media video animasi.
2. Mengetahui efektivitas media video animasi dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai pengelolaan bank sampah di Perumahan Bumi Rinjani.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk pengelola bank sampah Perumahan Bumi Rinjani dalam meningkatkan pengetahuan Masyarakat terhadap pengelolaan bank sampah. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat sebagai masukan untuk memperbaiki sistem pelaksanaan kegiatan agar lebih efektif, berkelanjutan dan dapat memberikan dampak positif bagi kebersihan lingkungan serta kesejahteraan warga di Perumahan Bumi Rinjani.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu Pendidikan Masyarakat, khususnya pada bidang edukasi lingkungan dan pengelolaan bank sampah berbasis masyarakat. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi mengenai penggunaan media video animasi sebagai media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat.

2. Manfaat Praktis :

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam meningkatkan pengetahuan terhadap pengelolaan sampah melalui video animasi :

a. Bagi Mahasiswa

Kegiatan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman mahasiswa dalam menerapkan konsep pendidikan masyarakat melalui kegiatan nyata yang berorientasi pada pemberdayaan lingkungan. Selain itu, kegiatan ini juga dapat menjadi referensi atau contoh bagi mahasiswa lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan aplikatif guna meningkatkan partisipasi masyarakat. Melalui kegiatan ini, mahasiswa juga diharapkan mampu mengasah kemampuan analisis dan komunikasi dalam merancang strategi edukasi berbasis media audio visual yang relevan dengan kebutuhan sosial masyarakat.

b. Bagi Masyarakat Perumahan Bumi Rinjani

Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan motivasi warga untuk lebih aktif dalam kegiatan pengelolaan bank sampah. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan pemahaman baru kepada masyarakat mengenai pentingnya pengelolaan sampah melalui media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik, seperti video animasi. Dengan adanya edukasi tersebut, diharapkan dapat mendorong terbentuknya budaya peduli lingkungan di kalangan warga sehingga tercipta lingkungan perumahan yang bersih, sehat, dan nyaman.

c. Bagi Pengelola Bank Sampah

Program edukasi berbasis media visual dapat menjadi bahan inspirasi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang mampu memperkuat partisipasi masyarakat dalam pengelolaan lingkungan. Program ini juga dapat dijadikan sebagai contoh praktik baik (*best practice*) yang dapat diterapkan di wilayah lain dengan karakteristik yang serupa. Selain itu, program tersebut mampu memperkuat peran kader serta sistem pelaksanaan bank sampah sehingga memberikan dampak positif bagi lingkungan maupun perekonomian warga.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai edukasi lingkungan, khususnya terkait pengelolaan bank sampah di tingkat masyarakat. Selain itu, penelitian ini juga dapat meningkatkan kemampuan dalam menerapkan teori penelitian ke dalam praktik nyata, terutama dalam penggunaan media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat.