

# PERANAN GAMBAR PADA TEMPAT SAMPAH DALAM MENINGKATKAN FREKUENSI MEMBUANG SAMPAH SISWA SDN TAHUNAN, KECAMATAN UMBULHARJO, KOTA YOGYAKARTA, TAHUN 2015

Junaidi\*, Adib Suyanto\*\*, Sigid Sudaryanto\*\*

\* JKL Poltekkes Kemenkes Yogyakarta, Jl. Tatabumi 3, Banyuraden, Gamping, Sleman, DIY 55293  
email: Junaidititus@gmail.com

\*\* JKL Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

## Abstract

*Waste management activity may involves the entire community, including children. To teach children as early as possible is a good start to get them used to dispose wastes in appropriate places since they are easier to understand and able to implement. The study used three figures of cartoon character onto waste bins to know which one is the best for get the attention of students of Tahunan Elementary School of Yogyakarta City and so that influencing the frequency of their waste disposal. The study was a quasi experiment with post test only design and the object of the study was the entire 336 students of SDN Tahunan. The observation of waste disposal was conducted daily in 10 days between 7 to 11 a.m. and the statistical result of one way anova test at 95 % confidence level came to conclusion that the differences among waste disposal frequencies between the three figures was significant ( $p\text{-value}=0,027$ ), and from the LSD test it was found that students were most interested to Doraemon picture.*

**Keywords :** *pictured waste bin, waste disposal frequency, elementary school students*

## Intisari

*Kegiatan penanganan sampah dapat melibatkan seluruh masyarakat, termasuk anak-anak. Pengajaran sedini mungkin pada anak-anak merupakan awal yang bagus untuk membiasakan mereka membuang sampah pada tempat yang benar karena di usia tersebut mereka mudah untuk mengerti dan mampu melaksanakan. Penelitian ini menggunakan tiga gambar karakter kartun pada tempat sampah untuk mengetahui gambar mana yang paling disukai anak-anak SD Tahunan, di Kota Yogyakarta sehingga mempengaruhi frekuensi membuang sampah mereka. Studi yang dilakukan bersifat kuasi eksperimen dengan menggunakan desain penelitian post test only dengan obyek penelitian adalah seluruh siswa SDN tersebut yang berjumlah 336 siswa. Pengamatan frekuensi membuang sampah dilakukan selama 10 hari antara pukul 07:00-11:00 WIB, dan dari hasil uji statistik dengan one way anova pada derajat kepercayaan 95 %, diketahui bahwa frekuensi pembuangan sampah di antara ketiga gambar yang digunakan memang berbeda secara bermakna ( $p=0,027$ ) dan dengan uji LSD diketahui bahwa gambar Doraemon adalah yang paling diminati siswa.*

**Kata Kunci :** *tempat sampah bergambar, frekuensi membuang sampah, murid SD*

## PENDAHULUAN

Jumlah penduduk, tingkat pendapatan, pola konsumsi, dan pola penyediaan kebutuhan hidup merupakan faktor yang mempengaruhi jumlah sampah<sup>1)</sup>. Sampah merupakan bahan padat yang dibuang dari kegiatan rumah tangga, pasar, perkantoran, rumah penginapan, hotel, rumah makan, industri, atau aktivitas-aktivitas manusia yang lainnya<sup>2)</sup>. Selain itu, sampah juga dihasilkan dari aktivitas alam berupa daun, ranting kayu dan lainnya.

Sampah yang berupa wadah makanan dan minuman yang terbuat dari kertas, aluminium, maupun plastik berlapis semakin mendominasi. Sampah-sampah sejenis ini semakin banyak ditemui di tempat pembuangan akhir sampah. Di sisi lain, kehadiran sampah organik dalam jumlah yang besar dapat menimbulkan dampak estetika, bau serta mengundang adanya lalat, sehingga terhadap sampah tersebut diperlukan penanganan yang segera<sup>3)</sup>.

Output jenis sampah sendiri sangat tergantung pada jenis material yang di-

konsumsi. Secara sederhana, berdasar jenisnya, sampah dapat dikelompokkan menjadi sampah organik dan sampah anorganik<sup>4)</sup>. Sampah pada dasarnya merupakan suatu bahan yang terbuang atau dibuang dari suatu sumber hasil aktivitas manusia maupun proses-proses alam yang mempunyai nilai ekonomi tinggi jika dimanfaatkan dengan baik dan benar<sup>5)</sup>.

Undang-undang No 18 tahun 2008 tentang Pengolahan Sampah menyebutkan bahwa pengolahan sampah terpadu adalah merupakan tempat dilaksanakannya kegiatan pengumpulan, pemilahan, penggunaan ulang, pendaurulangan, pengolahan dan pemrosesan akhir sampah<sup>6)</sup>.

Bentuk tempat sampah dengan model yang berbeda akan menarik perhatian, khususnya bagi anak-anak, dalam membuang sampah. Gambar adalah salah satu bentuk simbolik yang secara langsung dapat merangsang otak anak untuk berfikir, terutama bagi anak yang masih dalam tahap pertumbuhan.

Penggunaan gambar-gambar pada tempat sampah merupakan salah satu bentuk penanganan sampah terkait dengan frekuensi membuang sampah yang dilakukan oleh anak-anak usia sekolah dasar, sebagaimana murid-murid SDN Tahunan, Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta yang rata-rata berusia 6-12 tahun.

Anak-anak pada rentang usia tersebut berada dalam perioda sensitif atau masa peka, yaitu suatu perioda dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Pada usia ini merupakan awal yang baik untuk diajarkannya kebiasaan membuang sampah pada tempatnya, karena di usia tersebut anak-anak mudah untuk mengerti dan melaksanakan<sup>7)</sup>.

Berdasarkan hasil survei pendahuluan dan wawancara dengan Ibu Yani yang merupakan salah seorang guru di SDN Tahunan, yang dilakukan pada 20 Januari 2015, diketahui bahwa jumlah seluruh murid dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 di SD tersebut ada 336 sis-

wa, dengan jumlah kelas sebanyak 12 ruang, dimana untuk tiap tingkat kelas terdiri dua kelas paralel, yaitu kelas A dan kelas B.

Diperoleh informasi pula bahwa keseluruhan tempat sampah yang disediakan ada tiga belas buah, yang diletakkan di depan kelas masing-masing. Kondisi tempat sampah yang disediakan sudah memenuhi syarat tetapi kurang menarik perhatian anak untuk membuang sampah pada tempatnya. Siswa-siswa SDN Tahunan masih banyak yang membuang sampah di dalam laci meja belajarnya dan di halaman sekolah.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah tempat sampah yang memiliki gambar dan bentuk yang menarik mempengaruhi frekuensi membuang sampah dari murid-murid di SDN Tahunan tersebut.

## METODA

Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen dengan menggunakan desain *post test only design*, yaitu membandingkan pengaruh kelompok perlakuan dengan kelompok *post test*<sup>8)</sup>. Obyek penelitian adalah siswa-siswi SDN Tahunan, yang terletak di Kelurahan Tahunan, Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta.

Ada tiga gambar karakter film kartun kesukaan anak-anak yang digunakan yaitu Doraemon, Masha and the Bear dan Sponge Bob. Untuk masing-masing ketiga gambar tersebut terdiri lagi dari tiga jenis pemilahan sampah yang bertujuan untuk memisahkan jenis sampah yang berpotensi untuk mencemari lingkungan<sup>9)</sup>, yaitu kertas, botol dan plastik serta sisa makanan sehingga secara keseluruhan ada sembilan tempat sampah yang semuanya diletakkan di halaman sekolah.

Dibantu tiga orang asisten, peneliti mengamati frekuensi membuang sampah dari siswa SD Tahunan di tempat sampah-tempat sampah bergambar tersebut di atas. Pengamatan dilakukan setiap hari selama 10 hari, dimulai dari para siswa masuk sekolah pada pukul 7

pagi sampai mereka pulang pada pukul 11. Hasil pengamatan direkapitulasi ke dalam tabel-tabel yang tersedia untuk kemudian dilakukan pengolahan dan analisis data.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah *counter* untuk menghitung frekuensi membuang sampah siswa dan kamera untuk mendokumentasikan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Data penelitian diuji dengan *one way anova* dan LSD untuk mengetahui gambar mana yang paling efektif dalam mempengaruhi frekuensi siswa membuang sampah. Uji-uji statistik tersebut menggunakan derajat kepercayaan 95 % ( $\alpha = 0,05$ ).

## HASIL

**Tabel 1.**  
Hasil pengamatan frekuensi membuang sampah Siswa SDN Tahunan

Hari ke	Dora emon	Masha & the Bear	Sponge Bob	Fre kuensi
1	57	95	50	202
2	94	49	49	192
3	58	48	56	162
4	77	68	63	208
5	68	28	33	129
6	84	43	54	181
7	54	46	26	126
8	56	53	51	160
9	40	44	43	120
10	74	52	46	172
Fre kuensi	662	526	471	1652
Rerata	66,2	52,6	47,1	165,2
%	40,07	31,84	28,51	100%

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa selama 10 hari observasi, dari tanggal 1 Mei hingga 3 Juni 2015, rata-rata frekuensi membuang sampah dari murid SDN Tahunan pada masing-masing gambar tempat sampah memperlihatkan perbedaan. Tempat sampah dengan gambar Doraemon rerata frekuensinya adalah 66,2 atau yang tertinggi; dan berikutnya adalah tempat

sampah bergambar Masha and the Bear dengan 52,6; dan tempat sampah dengan gambar Sponge Bob dengan 47,1.

Berdasarkan hasil uji *one way anova* diperoleh nilai  $p$  sebesar 0,027 yang berarti bahwa perbedaan frekuensi di antara ketiga gambar yang digunakan memang berbeda secara signifikan atau dengan kata lain, gambar pada tempat sampah tersebut berperan dalam meningkatkan frekuensi siswa dalam membuang sampah.

Hasil uji LSD terhadap pasangan-pasangan perbedaan yang ada di antara ketiga gambar yang digunakan, nilai *mean difference* terhadap frekuensi yang paling besar, diperoleh dari gambar Doraemon, sehingga dapat disimpulkan bahwa tempat sampah dengan gambar karakter kartun tersebut merupakan yang paling disukai murid SD Tahunan dalam membuang sampah.

Hasil pengamatan frekuensi sampah selama waktu observasi menunjukkan hasil yang relatif sama pada setiap harinya. Selanjutnya jika dilihat berdasarkan volumenya, sampah plastik cukup besar bila dibandingkan dengan sampah lainnya yaitu kertas, dan sisa makanan.

Adapun berdasarkan rata-rata pemilahan, menurut hasil pengamatan diketahui bahwa frekuensi tertinggi (yaitu 33,7) ditemui pada tempat sampah untuk botol dan plastik yang bergambar Doraemon, sedangkan frekuensi terendah (yaitu 11,2) ditemui pada tempat sampah untuk sisa makanan yang memiliki gambar Spongebob.

## PEMBAHASAN

Secara deskriptif, tempat sampah dengan gambar Doraemon merupakan tempat sampah yang disukai oleh anak-anak, hal ini diperkuat dengan hasil analisis data secara statistik yang memperoleh hasil bahwa di antara ketiga gambar tokoh kartun yang digunakan memang ada perbedaan frekuensi dalam hal membuang sampah yang dilakukan oleh siswa, dan tempat sampah bergambar Doraemon adalah yang paling banyak menarik perhatian siswa.

Sementara itu, secara deskriptif dan analitik, tempat sampah dengan gambar Sponge Bob adalah yang paling tidak menarik perhatian siswa untuk membuang sampah ke dalamnya.

Tempat sampah dengan menggunakan gambar yang ditempel pada bagian luarnya merupakan hal baru yang bagi siswa obyek penelitian baru dikenal di sekolah. Namun demikian, gambar-gambar tokoh kartun yang digunakan dalam penelitian ini sudah banyak mereka lihat baik di media elektronik, khususnya televisi, maupun dalam bentuk-bentuk lain seperti mainan, iklan dan sebagainya. Demikian pula dengan anak-anak lain yang seusia, di dalam kehidupan sehari-hari banyak di antara mereka yang sudah *familiar* dengan gambar-gambar kartun tersebut.

Gambar adalah suatu bentuk fungsi simbolik yang dapat dianggap sebagai permainan anak<sup>10)</sup>. Gambar merupakan subyek tanpa kata-kata. Setiap manusia dapat mengekspresikan segala macam bentuk kehidupan melalui gambar dan warna, misalnya melalui lukisan, atau sebuah cerita yang ditayangkan melalui media yang berupa gambar. Secara umum, gambar merupakan media visual yang dapat digunakan dengan mudah dalam kegiatan pembelajaran<sup>10)</sup>.

Doraemon adalah salah satu gambar kartun yang disukai oleh anak-anak saat ini karena banyak ditemukan di berbagai media seperti alat sekolah, misalnya tas dan buku, atau berupa *sticker*, *game*, ada di *handphone* dan bentuk-bentuk lainnya. Dalam serial televisi, Doraemon digambarkan sebagai seekor kucing yang berada di antara sekumpulan anak-anak dimana kelebihan dari tokoh kartun ini adalah mempunyai kantong ajaib yang dapat memenuhi apa saja yang diminta oleh tuannya.

Serial Doraemon juga memproduksi film anak-anak yang salah satu judulnya menjadi yang paling populer saat ini yaitu "Stand By Me Doraemon". Film ini memiliki keistimewaan tersendiri karena ditampilkan dengan menggunakan teknologi tiga dimensi dan episode dari film ini berkelanjutan sehingga yang menyu-

kainya tidak hanya dari kalangan anak-anak, namun juga dari kalangan orang dewasa<sup>11)</sup>.

Dibandingkan dengan dua gambar tokoh kartun yang lain, tempat sampah yang bergambar Doraemon terlihat lebih menyatu dengan tempat sampah yang digunakan, sedangkan tokoh Masha and the Bear dan Sponge Bob terlihat kurang menarik perhatian anak-anak karena warna dari gambar tersebut tampak kurang menyatu dengan tempat sampah yang dipakai.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khoirinisa pada tahun 2013 tentang pengaruh model tempat sampah terhadap frekuensi membuang sampah pada anak di Madrasah Ibtidaiyah<sup>12)</sup>, hasil penelitian ini menunjukkan kesamaan yaitu adanya tanggapan positif dari siswa, karena gambar yang digunakan merupakan obyek yang sering mereka lihat di lingkungan sekitar, selain itu juga ada perubahan perilaku yang lebih baik dari siswa dengan menggunakan bentuk, warna, dan gambar. Hanya saja perbedaannya terletak pada gambar yang digunakan untuk setiap jenis sampah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambar di tempat sampah sangat mempengaruhi anak-anak untuk membuang sampah pada tempatnya sehingga gambar yang digunakan di tempat sampah tersebut dapat diaplikasikan di sekolah-sekolah lain agar para siswa mau membiasakan membuang sampah pada tempatnya, atau juga di tempat-tempat umum yang banyak ditemui anak-anak berkegiatan di sana.

Dengan menerapkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan anak-anak dapat mengubah kebiasaan dengan membuang sampah pada tempatnya. Namun, demikian, dalam penerapannya di tempat lain perlu dilakukan wawancara untuk mengetahui gambar apa yang paling disukai oleh anak-anak.

Penelitian ini mempunyai keterbatasan yaitu hanya mengamati frekuensi dalam membuang sampah. Penelitian ini juga masih sangat dasar karena belum dapat mengetahui warna tempat sampah

yang menyatu dengan gambar sehingga dalam proses pemilahan masih ada anak-anak yang membuang sampah pada tempat sampah yang tidak cocok. Namun demikian, dengan perbaikan dalam metoda, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk dapat mengajarkan pada anak-anak membuang sampah di tempatnya dan agar mereka dapat memilah sampah sesuai dengan jenisnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa gambar tokoh kartun pada tempat sampah berperan dalam meningkatkan frekuensi membuang sampah yang dilakukan oleh murid-murid SDN Tahunan, Kecamatan Umbulharjo Kota Yogyakarta. Secara statistik diketahui bahwa tempat sampah dengan gambar Doraemon adalah yang paling disukai.

## SARAN

Untuk membiasakan murid-muridnya membuang sampah pada tempatnya, kepada pengelola SDN Tahunan disarankan untuk menggunakan gambar-gambar tokoh kartun, terutama Doraemon yang paling banyak disukai oleh anak-anak, di tempat sampah-tempat sampah yang disediakan.

Bagi mereka yang tertarik untuk melakukan penelitian sejenis, disarankan untuk meneliti pengaruh gambar-gambar tokoh kartun lain yang juga diminati oleh anak-anak untuk mengajari mereka pemilahan sampah. Selain itu, untuk dapat mengetahui efek gambar terhadap frekuensi pemilahan sampah yang dilakukan murid, disarankan untuk melakukan penelitian dengan waktu pengamatan yang lebih panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Samekto, R., 2006. *Pupuk Kompos*, PT Citra Aji Parama, Yogyakarta.
2. Purwendro, S., 2006. *Mengolah Sampah untuk Pupuk dan Pestisida Organik*, Penerbar Swadaya, Jakarta.
3. Sardani, J., 2012. Analisis karakteristik sampah dan limbah cair Pasar Badung dalam upaya pemilihan sistem pengelolaannya, *Jurnal Ecotrophic*, 1 (2).
4. Suryati, T., 2014. *Bebas Sampah dari Rumah*, Agromedia Pustaka, Jakarta.
5. Harningsih, T., 2012). Peran gender dalam menangani permasalahan sampah, *Egalita*, 5 (2).
6. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah*, 2008.
7. Sungkar, F. S., 2011. *Psikologi Perkembangan 1*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI, Yogyakarta.
8. Notoatmodjo, S., 2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Rineka Cipta, Jakarta.
9. Naryono, E., 2013. Perancangan sistem pemilahan, pengeringan dan pembakaran sampah organik rumah tangga, *Indonesian Green Technology Journal*, 2 (1).
10. Taswadi, 2010. *Menafsirkan Perkembangan Anak Melalui Gambar*, (dari [www.upi.edu/...FPBS/Taswadi.pdf](http://www.upi.edu/...FPBS/Taswadi.pdf), diunduh 5 Februari 2015)
11. Wikipedia, 2014. *Stand By Me Doraemon*, (dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Standbymedoraemon>, diunduh 23 Januari 2015).
12. Khoirinnisak, H., 2013. *Pengaruh Model Tempat Sampah terhadap Frekuensi Membuang Sampah pada Anak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Sunan Pandanaran Sardonoharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*, Karya Tulis Ilmiah tidak diterbitkan, Jurusan Kesehatan Lingkungan Politeknik Kesehatan Kemenkes, Yogyakarta.