

EDUKASI TIDAK BUANG SAMPAH SEMBARANGAN DISEKITAR AKTIVITAS SEHARI HARI UNTUK ANAK USIA 7- 8 TAHUN DI SEKOLAH DASAR KOTA BANDUNG MELALUI PERANCANGAN BUKU CERITA

Irfan Tauhid Harpiawan ¹, Sri Retnoningsih ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi
Nasional Bandung

E-mail: irfan.tauhid@mhs.itenas.ac.id, enodkv@itenas.ac.id

Abstrak

Sampah dari aktivitas sehari-hari manusia telah menjadi ancaman serius bagi lingkungan dan kesehatan. Kebiasaan membuang sampah sembarangan mencemari lingkungan, merusak ekosistem, dan membahayakan manusia, seperti terlihat pada daerah aliran sungai Citarum yang membuang 15.838 ton sampah setiap hari. Edukasi tentang pentingnya kebersihan dan dampak buruk sampah harus dimulai sejak dini untuk mengatasi masalah ini. Penelitian ini menekankan pentingnya edukasi sampah melalui media yang menarik, seperti buku cerita anak, yang terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral dan kesadaran lingkungan. Metode yang digunakan sendiri adalah metode campuran berupa kuesioner, wawancara. Berdasarkan hasil dari uji coba test dengan seorang siswa dan siswi SD menunjukkan bahwa buku cerita mampu menyampaikan pesan moral dan meningkatkan kesadaran anak tentang pentingnya membuang sampah pada tempatnya. Solusi jangka panjang yang diusulkan mencakup penggunaan media buku fisik yang menarik serta keterlibatan orang tua dan sekolah dalam pendidikan kebersihan.

Kata Kunci: sampah, edukasi, cerita, anak, kesadaran.

Abstract

Waste from daily human activities has become a serious threat to the environment and health. The habit of littering pollutes the environment, damages ecosystems, and endangers humans, as seen in the Citarum river basin which dumps 15,838 tons of waste every day. Education about the importance of cleanliness and the adverse effects of waste must start early to address this problem. This research emphasizes the importance of waste education through engaging media, such as children's storybooks, which have been proven effective in instilling moral values and environmental awareness. The method used itself is a mixed method in the form of questionnaires, interviews. Based on the results of the pilot test with an elementary school student, it was shown that storybooks are able to convey moral messages and increase children's awareness about the importance of disposing of waste in its place. Proposed long-term solutions include the use of attractive physical book media as well as the involvement of parents and schools in hygiene education.

Keywords: waste, education, story, children, awareness.

1. Pendahuluan

Sampah, hasil dari aktivitas sehari-hari manusia, telah menjadi ancaman serius bagi lingkungan dan kesehatan. Kebiasaan membuang sampah sembarangan menimbulkan dampak negatif yang meluas, seperti mencemari lingkungan dan menyebabkan bencana atau membahayakan orang. Misalnya, daerah aliran sungai (DAS) Citarum membuang 15.838 ton sampah setiap hari, yang mengalir ke sungai dan menyebabkan kerusakan lebih besar serta merusak ekosistem sungai (Khalid, 2023).

Saat ini, banyak orang tidak peduli dengan sampah, yang terbukti dari banyaknya sampah di sungai Citarum. Sampah tersebut pasti berasal dari kehidupan sehari-hari dan dibuang oleh berbagai kalangan, baik anak kecil maupun orang dewasa. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini, pendidikan tentang kebersihan harus dimulai sejak dini. Dengan begitu, ketika anak-anak tumbuh menjadi remaja dan dewasa, mereka akan memiliki perilaku yang sudah terbentuk untuk tidak membuang sampah sembarangan. Keluarga adalah tempat pendidikan pertama dan utama, sehingga orang tua memiliki tanggung jawab untuk menanamkan gaya hidup sehat dan bersih kepada anak-anak. Untuk tetap sehat, kita harus membiasakan gaya hidup bersih dan sehat, baik di rumah maupun di tempat umum. Jika sulit mengubah kebiasaan orang dewasa dalam membuang sampah, ajarkanlah anak-anak sejak dini cara hidup bersih dan sehat agar mereka tidak mewariskan masalah kebersihan kepada generasi berikutnya (Ihsani & Santoso, 2020).

Untuk mengatasi masalah sampah, sangat penting memulai perubahan dengan mengenalkan kebiasaan positif sejak dini. Edukasi mengenai sampah harus dimulai sejak anak-anak. Buku cerita anak adalah media yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral kepada siswa melalui cerita, anak-anak akan belajar nilai-nilai moral secara langsung (Dharma, 2019). Menciptakan kebiasaan positif sejak dini akan membentuk karakter yang sadar lingkungan dan peduli terhadap dampak aktivitas manusia.

Edukasi tentang sampah sejak dini sangat penting untuk mengurangi perilaku buruk terkait sampah dan dampak negatif terhadap lingkungan (Sari & Anggoro, 2020). Melalui upaya ini, diharapkan masyarakat dapat bersama-sama mengatasi masalah sampah yang telah lama melanda, dan pada akhirnya menciptakan lingkungan yang bersih, sehat, dan berkelanjutan.

1.1 Buku Nonteks Pelajaran

Menurut Panduan Buku Nonteks Pelajaran dalam tahapan membaca awal untuk pelaku perbukuan, terdapat beberapa kriteria yang harus dipenuhi:

Isi

- a. Nonfiksi yang menyajikan fakta, konsep, prosedur, dan metakognisi sederhana tentang diri sendiri dan lingkungan sekitar.
- b. Fiksi yang berkarakter manusia, dengan tema kepahlawanan atau cerita fantasi dengan alur sederhana.
- c. Tema yang berkaitan dengan lingkungan sosial pembaca.
- d. Mengembangkan kemampuan berpikir, merasakan, dan berkreasi.

Bahasa

- a. Pengembangan kosakata yang sering digunakan.
- b. Menggunakan kata-kata yang berpola dan berima.
- c. Pengenalan tanda baca sesuai kebutuhan.
- d. Menggunakan kalimat sederhana namun beragam.
- e. Kalimat terdiri dari dua hingga delapan kata.
- f. Kalimat-kalimat disusun menjadi paragraf.

Grafika

- a. Ukuran buku seperti A4, A5, dan B5, atau ukuran lain yang sebanding.
- b. Buku mengandung gambar dengan proporsi maksimal 50%.
- c. Penempatan gambar sesuai dengan teks.
- d. Menggunakan huruf sans serif dengan ukuran 14 hingga 16 pt.
- e. Ilustrasi yang mendukung isi.
- f. Ketebalan buku minimal 16 halaman

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah umum

- Pembuangan sampah sembarangan, yang menyebabkan pencemaran lingkungan dan berbagai dampak negatif seperti, menyebabkan musibah atau membahayakan orang.

– Sampah sebagai tempat berkembang dan sarang dari serangga dan tikus, yang menyebabkan masalah kesehatan.

Masalah khusus

– Media yang mengedukasi dan mengenalkan masalah sampah untuk kesadaran terhadap lingkungan tentang sampah, yang kurang efektif.

Tujuan perancangan

Penelitian ini bertujuan mengedukasi dan memberi pemahaman anak-anak untuk tidak buang sampah sembarangan, khususnya kesadaran masyarakat, terutama anak-anak, terhadap sampah disekitar aktivitas sehari-hari.

Tujuan Jangka Pendek - Jangka Panjang

- kesadaran masyarakat, terutama anak-anak, tentang sampah sudah baik.
- perilaku terhadap sampah untuk anak-anak sudah cukup baik dan terbukti tidak ada sampah di lingkungan.
- Lingkungan bersih, nyaman jauh dari penyakit.

2. Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan edukasi tentang sampah melalui buku cerita anak, dengan tujuan agar anak-anak memahami dampak yang ditimbulkan oleh sampah. Penelitian ini juga bertujuan mengetahui insight target audience yang berkaitan dengan kepedulian terhadap lingkungan khususnya membuang sampah pada tempatnya. Oleh karena itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Proses penelitian dibagi menjadi dua tahap: kuesioner, dan wawancara. Sampel penelitian difokuskan pada anak-anak berusia 7-8 tahun.

Metode Perancangan

Metode yang diterapkan dalam perancangan ini adalah Design Thinking. Design Thinking mencakup beberapa tahapan, yaitu Empathize, Tahap ini bertujuan untuk memahami pengguna secara mendalam, mulai dari emosi hingga cara berpikir mereka. Define, Setelah memahami pengguna, tahap berikutnya adalah mendefinisikan masalah yang mereka hadapi. Ideate, Pada tahap ini, desainer mengumpulkan berbagai ide dan mencari solusi melalui sesi brainstorming untuk menghasilkan ide-ide yang inovatif. Prototype, Di tahap ini, desainer mulai mengembangkan dan memvisualisasikan ide-ide yang telah dikumpulkan sebelumnya. Test, Tahap terakhir adalah menguji prototipe yang telah dibuat untuk memastikan solusi yang dihasilkan efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.1 Kuesioner

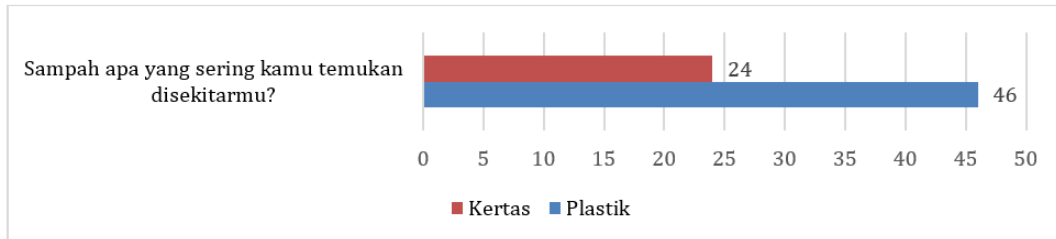
Peneliti menyusun pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada kelas 1A, 27 murid dan 2B, 29 murid dengan total 56 responden, yaitu siswa SDN 151 Sukasenang, untuk mengidentifikasi perilaku, kesukaan, dan pengetahuan mereka. Instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner yang bertujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

2.2 Wawancara

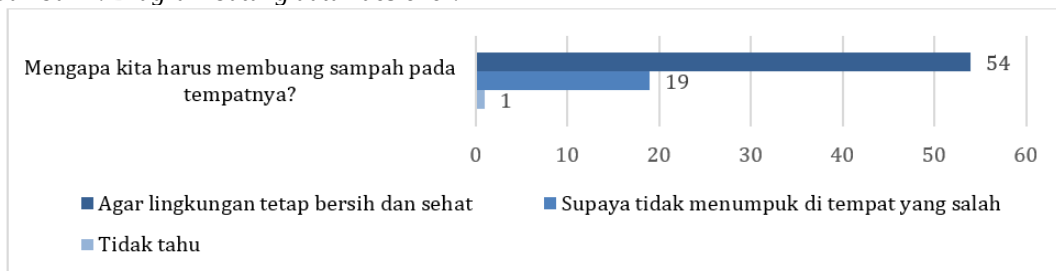
Melakukan wawancara dengan guru di SDN 151 Sukasenang untuk memahami perilaku, kebiasaan, dan sistem pendidikan di sekolah tersebut. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan tentang perilaku dan karakter anak-anak berusia 7-8 tahun.

3. Hasil dan Pembahasan

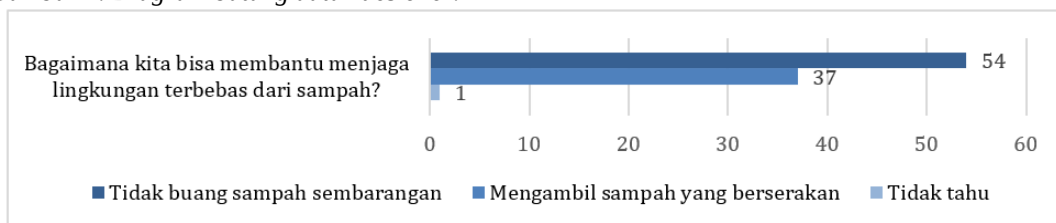
3.1 kuesioner



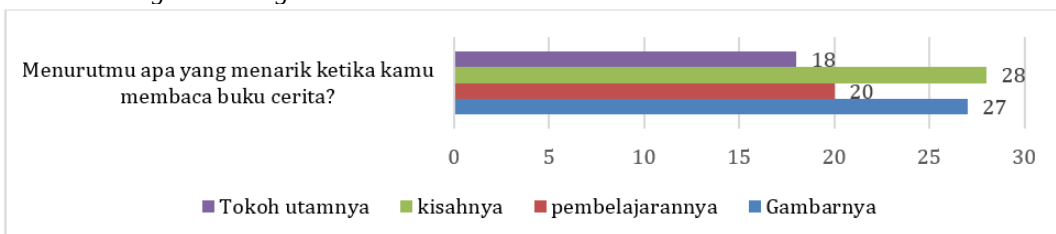
Gambar 1. Diagram batang data kuesioner.



Gambar 2. Diagram batang data kuesioner.



Gambar 3. Diagram batang data kuesioner.



Gambar 4. Diagram batang data kuesioner.



Gambar 5. Diagram lingkaran data kuesioner.

Kesimpulan dari data yang perancang kumpulkan menemukan bahwa ternyata anak-anak menyadari pentingnya menjaga lingkungan bersih. Ternyata yang mereka sering temukan disekitar adalah sampah plastik lebih banyak daripada sampah kertas atau yang lainnya, yang berarti dari bungkus jajanan mereka. Namun, seperti yang ditunjukkan oleh pertanyaannya, masih ada banyak yang tidak tahu

dampaknya perlu di edukasi, kalo pernah buang sampah sembarangan orang harus diberi pemahaman biar tidak buang sampah sembarangan, siswa dan siswi sekolah dasar kadang-kadang melakukan piket, kadang-kadang tidak, menunjukkan bahwa mereka masih mengabaikan kebersihan lingkungan.

Dari pilihan yang menarik dari membaca buku cerita semuanya ini sama pentingnya tapi ternyata kisahnya itu menjadi daya tarik selain itu gambarnya juga, jadi buku cerita yang dibuat akan kisahnya, idealnya dari ini semua nanti semua orang lebih peduli juga tahu dampak dari sampah harapannya 23% tidak lagi buang sampah sembarangan tawaran solusinya sehingga orang yang 50% tidak tahu dampaknya menjadi tahu karena teredukasi, dan mereka jadi paham dengan buku cerita.

3.2 Wawancara

Wawancara dengan mengatakan sistem pendidikan disini setiap kelas, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6, memiliki materi pelajaran tentang sampah serta kegiatan praktik seperti piket, menanam pohon, menyiram pohon, dan memilah sampah. Setiap hari Jumat, sekolah melaporkan jumlah sampah organik dan non-organik yang dikumpulkan per minggu kepada Dinas Pendidikan.

3.3 Perbandingan buku fisik dan buku digital

Tabel. 1 Perbandingan

	BUKU FISIK		BUKU DIGITAL	
	KELEBIHAN	KEKURANGAN	KELEBIHAN	KEKURANGAN
1	Merasakan tekstur halaman, dan menghirup aroma kertas	Tidak memiliki kemudahan akses	Mudah disimpan, lebih ringan	Tidak memiliki kesan fisik yang sama
2	Tidak memerlukan daya atau teknologi untuk dibaca	Memerlukan ruang seperti pengaturan rak buku	Tidak memerlukan perawatan khusus	Memerlukan daya atau teknologi untuk dibaca
3	Mengurangi paparan radiasi dari layar	Lebih mahal	Biasanya lebih murah daripada buku fisik	Paparan radiasi dari layar
4	Dapat dijumpai di perpustakaan atau toko buku	Memerlukan waktu untuk mencari	Mudah diakses melalui perangkat digital	Memerlukan akses teknologi
5	Area spacenya lebih besar	Rentan terhadap kerusakan fisik	Tidak dapat rusak	Area spacenya lebih kecil

kesimpulan dari hasil Perbandingan.

Meskipun buku digital menawarkan berbagai kemudahan dan keuntungan, buku fisik tetap memiliki keunggulan yang membuatnya lebih baik dalam beberapa aspek. Pengalaman sensori, tidak bergantung pada teknologi, mengurangi paparan radiasi, dan area spacenya lebih besar cocok untuk media pembelajaran anak-anak.

3.4 Analisis Masalah

SWOT Analysis

Strength

1. Menggunakan cerita sebagai media memudahkan pembelajaran
2. Anak usia 7-8 tahun menguntungkan karena mereka berada pada umumnya kebiasaan dan nilai-nilai dapat ditanamkan dengan efektif
3. Merancang buku cerita anak memungkinkan untuk menggabungkan elemen-elemen imajinatif, ilustrasi menarik, meningkatkan daya tarik.

Weaknesses

1. Buku cerita umumnya memiliki jangkauan terbatas dibandingkan dengan media lain seperti televisi
2. Anak-anak dalam kelompok usia 7-8 tahun pada umumnya memiliki daya tahan perhatian yang pendek.

Opportunities

1. Kerjasama dengan industri percetakan dapat membantu menciptakan buku cerita fisik dengan kualitas baik.
2. Membuat buku cerita dalam bentuk digital dapat memperluas jangkauan dan meningkatkan daya tarik anak-anak terhadap media digital.
3. Menyesuaikan konten agar sesuai dengan anak-anak dapat meningkatkan relevansi

Threatses

1. Persaingan dengan media lain seperti tayangan televisi anak-anak.
2. Masyarakat banyak menganggap tidak serius masalah sampah ini.
3. Keluarga banyak yang memprioritaskan kebutuhan-kebutuhan sehari-hari di atas kekhawatiran lingkungan.
4. Dampak negatif terhadap lingkungan, yang dapat menyebabkan musibah atau mencelakakan orang.

3.5 Matrix SWOT

	Strength	Weaknesses
Opportunities	Membuat buku fisik yang memiliki tambahan buku digital	Membuat konten alur cerita yang menarik yang membuat daya perhatian anak lebih
Threats	Membuat elemen-elemen yang menarik dari media lain untuk buku cerita anak-anak.	Mengedukasi kesadaran tentang pentingnya mengenalkan sampah dengan benar melalui buku cerita.

Problem Statement

Kesimpulannya Kesadaran masyarakat tentang masalah sampah tidak bisa berkurang jika fokusnya hanya pada media seperti tayangan televisi dan buku digital. Hal ini karena tayangan televisi hanya ditayangkan sekali dan bisa dilupakan, sedangkan buku digital juga bisa terlupakan jika tidak dilihat lagi. Khususnya untuk anak-anak, edukasi tentang sampah perlu lebih menarik.

Problem Solution

Solusinya meningkatkan kepedulian lingkungan menggunakan media buku fisik yang mempunyai kelebihan mengurangi paparan radiasi dari layar, dan area spacenya lebih besar sebagai Upaya untuk membantu agar anak dari kecil sudah peduli terhadap sampah.

3.6 Target Audience

Demografis

Anak-anak, usia 7-8 tahun pelajar SD (kelas 1-2).
laki-laki dan perempuan, kalangan ekonomi menengah-atas.

Geografis

Urban (kota bandung) tinggal di perkotaan.

Psikografis

anak yang tertarik dengan cerita dan hal-hal yang menarik. belajar sambil bersenang-senang. dengan rasa keingintahuan yang besar. ingin belajar bagaimana menjaga lingkungan tetap bersih dan sehat.

Teknografis

Anak yang suka membaca buku cerita.

3.7 Insight

Need

Memahami pentingnya menjaga kebersihan lingkungan.

Want

Menginginkan cerita yang menarik dan menyenangkan yang dapat mereka nikmati sambil belajar.

Dream

Lingkungan bersih dan sehat.

Fear

Takut mencelakakan orang, bau, dan lingkungan kotor.

3.8 What To Say

“Dampak negatif sampah terhadap diri sendiri dan orang disekitar kita”

Buanglah sampah pada tempatnya, sekecil apapun itu, karena membuang sampah sembarangan bisa membahayakan diri kita dan orang lain. Menjaga kebersihan lingkungan adalah tanggung jawab kita bersama, dan dimulai dari tindakan sederhana seperti membuang sampah pada tempatnya.

3.9 How to Say

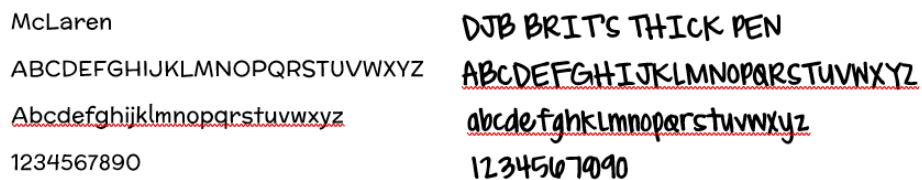
Menciptakan buku cerita anak yang didesain khusus untuk anak-anak mengenalkan tentang pentingnya tidak buang sampah sembarangan. mempengaruhi perilaku mereka dan membentuk generasi yang peduli terhadap lingkungan dengan rentang umur 7-8 tahun. Ilustrasi yang digunakan menggunakan gaya buku anak. dengan visual yang menarik dan mudah di pahami oleh anak-anak. Menggunakan contoh-contoh dari kehidupan sehari-hari yang bisa dirasakan oleh pembaca untuk menunjukkan betapa mudahnya menerapkan langkah-langkah kecil untuk membantu lingkungan. Dan menyisipkan sebuah pilihan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan stiker sebagai media pendukung.

4. Konsep Kreatif

4.1 Tone & Manner

Tone and Manner diambil dari Insight serta General message yang disesuaikan dengan karakteristik anak-anak yang menyukai buku dengan bergaya ilustrasi anak namun juga menyenangkan menginginkan suasana nyaman, dan Ingin memahami pentingnya menjaga kebersihan lingkungan.

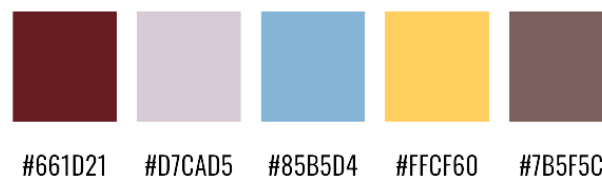
4.2 Typeface



Gambar 6. Typeface

Pemilihan font McLaren untuk memberi kesan playful namun tingkat keterbacaan tetap terjaga karena bentuknya sederhana dan cenderung melengkung juga kekanak-kanakan. Pemilihan font DjB Brits Thick Pen untuk memberikan sentuhan ekspresif pada tulisan. Dengan karakteristik yang unik, bentuk huruf yang tebal dan artistik memastikan setiap kata terlihat menonjol dan mudah dibaca.

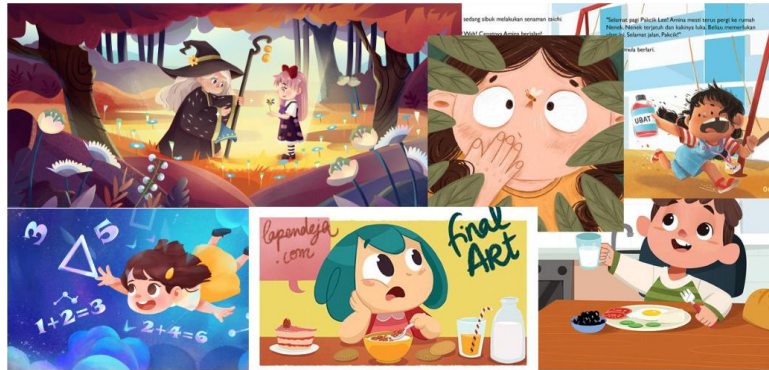
4.3 Color



Gambar 7. Konsep Warna

Warna dipilih sesuai dengan karakteristik anak sd, warna yang nyaman dimata. Warna yang berkaitan dengan sampah. juga warna cerah seperti kuning, biru

4.4 Referensi Visual



Gambar 8. Referensi visual

Referensi visual yang ditemukan di Pinterest digunakan sebagai acuan untuk merancang karakter buku ini. Selain itu, referensi dari buku cerita lainnya juga dijadikan panduan dalam proses perancangan ini.

4.5 Hasil Perancangan



Gambar 9. Tampilan cover depan dan belakang

Judul diambil menggunakan nama tokoh utama, yaitu Bam, nama yang mudah diingat oleh anak-anak. Bam juga bisa berarti suara jatuh, yang dalam ceritanya tokoh ini terjatuh, memberikan kesan tentang dampak dari membuang sampah sembarangan dalam pembelajaran anak-anak. Hal ini menyambung kepada what to say yaitu “Dampak negatif sampah terhadap diri sendiri dan orang di sekitar kita.”

4.6 Desain Karakter



Gambar 10. Desain Karakter

Di dalam buku cerita ini terdapat empat karakter, yaitu Bam, Pak Tua, Mi, dan Monster Sampah. Bam adalah anak nakal yang sering membuang sampah sembarangan. Pak Tua adalah warga yang kebetulan lewat. Mi adalah kucing liar yang sering berkeliaran di sekitar lingkungan Bam. Monster Sampah adalah karakter yang muncul dalam mimpi Bam, mewakili konsekuensi dari kebiasaan buruk membuang sampah sembarangan.

4.7 Media Pendukung



Gambar 11. Media Pendukung

Media pendukung ini bertujuan untuk mengingatkan kembali cerita Bam agar tidak terlupakan dan untuk mengedukasi anak-anak. Dengan begitu, anak-anak akan selalu ingat pesan tersebut dan tidak lagi membuang sampah sembarangan.

5. Hasil Pengujian buku

Data dikumpulkan melalui instrumen testing yang pertama dilakukan pada seorang siswi kelas 2 berusia 8 tahun di SD Negeri 151 Sukasenang dan SD lainnya. Testing ini diuji untuk mengevaluasi buku cerita dan melihat apakah anak tersebut memahaminya.

5.1 Pengujian 1

Dari hasil pengujian buku cerita dilakukan kepada anak kelas 2B di SD Negeri 151 Sukasenang. W sangat suka membaca buku cerita. Menurutnya, isi buku ini mudah dipahami, dan tidak ada bagian yang sulit dibaca. Dia juga memahami pesan tentang tidak boleh membuang sampah sembarangan.

Dari segi gambar, W menganggapnya menarik dan bagus. Ukuran buku yang 17x17 cm juga dianggap sudah pas. W lebih menyukai warna yang terang, dan menurutnya warna-warna dalam buku ini sudah terang. Dan suka buku yang warna warni.

Bagian favorit W adalah halaman 5-6, dan setelah membaca buku ini, dia tidak akan membuang sampah sembarangan. Dari lima stiker yang dibuat, ada dua yang sangat disukai W dan menurutnya lucu. Dia mengatakan bahwa setiap kali melihat stiker tersebut, dia akan teringat kembali tentang cerita si Bam.



Gambar 12. stiker yang disukai

Kesimpulan dari data yang dikumpulkan melalui instrumen testing pada seorang siswi kelas 2 di SD Negeri 151 Sukasenang adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman isi buku W mampu memahami sebagian besar isi buku cerita dan menganggapnya mudah dipahami. Namun, dia tidak mengerti maksud dari kalimat “nanti kena batunya”. Secara keseluruhan, tidak ada bagian yang dianggap sulit untuk dibaca. Dia juga memahami pesan moral tentang tidak membuang sampah sembarangan.
2. Gambar-gambar dalam buku dinilai menarik dan bagus oleh W. Ukuran buku 17x17 cm dianggap pas, dan penggunaan warna-warna terang. dan suka buku yang warna warni.
3. Bagian favorit halaman 5-6 menjadi bagian favorit W dalam buku ini.

4. Efek pembelajaran setelah membaca buku ini, dia tidak akan membuang sampah sembarangan, menunjukkan bahwa pesan dari cerita berhasil disampaikan dengan baik.
5. Dari lima stiker yang dibuat, dua di antaranya sangat disukai oleh W karena dianggap lucu dan membantu mengingatkan kembali tentang cerita si Bam.

Secara keseluruhan, buku cerita tersebut efektif dalam menyampaikan pesan moral dan menarik minat pembaca seperti W, meskipun ada satu kalimat yang tidak dipahaminya.

5.2 Pengujian 2

Dari hasil pengujian buku cerita dilakukan kepada anak kelas 2 SDPN Sabang. B suka membaca buku cerita dan memiliki buku cerita dirumahnya. Menurutnya, isi buku ini mudah dipahami, dan tidak ada bagian yang sulit dibaca. Dia juga memahami pesan tentang tidak boleh membuang sampah sembarangan.

Dari segi gambar, B menganggapnya menarik dan bagus. Ukuran buku yang 17x17 cm juga dianggap sudah pas. B lebih menyukai warna yang terang, dan menurutnya warna-warna dalam buku ini sudah terang. Dan suka buku yang warna warni.

Bagian favorit B adalah halaman 3, dan setelah membaca buku ini, dia tidak akan membuang sampah sembarangan. Dari lima stiker yang dibuat, ada dua yang sangat disukai B dan menurutnya bagus. Dia mengatakan bahwa setiap kali melihat stiker tersebut, dia akan teringat kembali tentang cerita si Bam.



Gambar 13. stiker yang disukai

Kesimpulan dari data yang dikumpulkan melalui instrumen testing pada seorang siswa kelas 2 SDPN Sabang adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman isi buku B mampu memahami semua isi buku cerita dan menganggapnya mudah dipahami. tidak ada bagian yang dianggap sulit untuk dibaca. Dia juga memahami pesan moral tentang tidak membuang sampah sembarangan.
2. Gambar-gambar dalam buku dinilai menarik dan bagus oleh W. Ukuran buku 17x17 cm dianggap pas, dan penggunaan warna-warna terang. dan suka buku yang warna warni.
3. Bagian favorit halaman 3 menjadi bagian favorit B dalam buku ini.
4. Efek pembelajaran setelah membaca buku ini, dia tidak akan membuang sampah sembarangan, menunjukkan bahwa pesan dari cerita berhasil disampaikan dengan baik.
5. Dari lima stiker yang dibuat, 1 di antaranya sangat disukai oleh B karena dianggap memberi tahu kalo tidak boleh nakal dan membantu mengingatkan kembali tentang cerita si Bam.
6. Secara keseluruhan, buku cerita tersebut efektif dalam menyampaikan pesan moral dan menarik minat pembaca seperti B.

5.3 Pengujian 3

Dari hasil pengujian buku cerita dilakukan kepada anak kelas 2 SDPN Sabang. A Menurutnya, isi buku ini mudah dipahami, dan ada bagian pada halaman 1 yang sulit dibaca bagian “terhadap”. Dia belum memahami pesan tentang tidak boleh membuang sampah sembarangan. Setelah 2 kali membaca dia baru memahaminya.

Dari segi gambar, A menganggapnya menarik dan bagus. Ukuran buku yang 17x17 cm juga dianggap sudah pas. A lebih menyukai warna yang terang, dan menurutnya warna-warna dalam buku ini sudah terang.

Bagian favorit A adalah halaman 3, dan setelah membaca buku ini, Dari lima stiker yang dibuat, ada dua yang sangat disukai A dan menurutnya bagus. Dia mengatakan bahwa setiap kali melihat stiker tersebut, dia akan teringat kembali tentang cerita si Bam.



Gambar 14. stiker yang disukai

Kesimpulan dari data yang dikumpulkan melalui instrumen testing pada seorang siswa kelas 2 SDPN Sabang adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman isi buku A mampu memahami sebagian besar isi buku cerita dan menganggapnya mudah dipahami. Namun, dia tidak mengerti maksud dari kalimat “nanti kena batunya”. Dan ada bagian pada halaman 1 yang sulit dibaca bagian “terhadap”. Dia belum memahami pesan tentang tidak boleh membuang sampah sembarangan. Setelah 2 kali membaca dia baru memahaminya.
2. Gambar-gambar dalam buku dinilai menarik dan bagus oleh A. Ukuran buku 17x17 cm dianggap pas, dan penggunaan warna-warna terang.
3. Bagian favorit halaman 3 menjadi bagian favorit A dalam buku ini.
4. Efek pembelajaran setelah membaca buku ini, dia tidak akan membuang sampah sembarangan, menunjukkan bahwa pesan dari cerita berhasil disampaikan dengan baik.
5. Dari lima stiker yang dibuat, 1 di antaranya sangat disukai oleh A karena gambarnya bagus dan membantu mengingatkan kembali tentang cerita si Bam.

Secara keseluruhan, buku cerita tersebut efektif dalam menyampaikan pesan moral dan menarik minat pembaca seperti A, meskipun ada satu kalimat yang tidak dipahaminya dan satu kata yang sulit dibaca.

6. Kesimpulan

Dampak negatif dari sampah terlihat jelas di berbagai tempat, seperti di daerah aliran sungai Citarum yang sangat tercemar. Untuk mengatasi masalah ini, pendidikan tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan harus dimulai sejak dini.

Pendidikan kebersihan harus diberikan sejak anak-anak melalui berbagai media yang menarik, seperti buku cerita anak. Buku cerita yang dirancang dengan baik bisa menanamkan nilai-nilai moral dan kesadaran lingkungan pada anak-anak, membantu mereka memahami dampak buruk sampah dan pentingnya membuang sampah pada tempatnya. Ini dibuktikan oleh penelitian dan wawancara dengan siswa dan siswi SD yang menunjukkan bahwa anak-anak bisa memahami dan terpengaruh oleh pesan moral dalam buku cerita.

Desain buku anak dengan karakter-karakter lucu dan gaya ilustrasi seperti dalam buku cerita anak-anak. Ukuran buku 17x17 cm, yang tidak terlalu besar sehingga memudahkan anak-anak untuk membuka dan membacanya. Ceritanya dibuat sederhana dan mudah dipahami, serta dihiasi dengan warna-warni yang menarik untuk anak-anak. Alur cerita yang berfokus pada kehidupan sehari-hari juga membantu anak-anak untuk lebih mudah memahami isi cerita.

Untuk solusi jangka panjang, edukasi tentang sampah tidak boleh hanya bergantung pada media seperti televisi atau buku digital yang mudah dilupakan. Media buku fisik dengan gambar dan cerita menarik lebih efektif karena bisa terus dilihat dan diingat oleh anak-anak. Selain itu, melibatkan orang tua dan sekolah dalam pendidikan kebersihan juga sangat penting agar pesan tersebut bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, buku cerita yang menarik dan edukatif, didukung oleh upaya bersama dari keluarga dan sekolah, dapat membantu membentuk kebiasaan positif pada anak-anak untuk menjaga kebersihan lingkungan, sehingga menciptakan masa depan yang lebih bersih dan sehat

7. Ucapan Terima Kasih

Dengan selesainya Edukasi Tidak Buang Sampah Sembarangan Disekitar Aktivitas Sehari Hari Untuk Anak Usia 7-8 Tahun Di Sekolah Dasar Kota Bandung Melalui Perancangan Buku Cerita ini, peneliti ingin mengucapkan syukur kepada Allah yang telah melancarkan jalannya penelitian. juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, termasuk dosen dan staf Institut Teknologi Nasional, terutama Ibu Sri Retnoningsih selaku dosen pembimbing, serta keluarga dan teman-teman.

8. Daftar Referensi

1. Dharma, I. M. A. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53-63.
2. Febriyanti, S., & Putra, B. O. D. (2023). Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenal Dan Mengelola Sampah Untuk Anak Golden Age. *Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour*, 2(2), 57-69.
3. Djasfar, O. T., & Faisal, D. (2022). Lift The Flap Book Dampak Sampah Plastik Bagi Ekosistem Untuk Anak-Anak Usia Dini 8-10 Tahun. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 12(1), 106-116.
4. Ihsani, I., & Santoso, M. B. (2020). Edukasi Sanitasi Lingkungan Dengan Menerapkan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Pada Kelompok Usia Prasekolah Di Taman Asuh Anak Muslim Ar-Ridho Tasikmalaya. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 289.
5. Sari, C. K., & Anggoro, S. (2020). Edukasi Dampak Pengelolaan Sampah sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Gerakan Masyarakat Hidup Sehat. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 2(2), 41-48.
6. Mulyana, E. H., Hodidjah, H., & Ramadhan, L. S. Pengembangan Rumah Sampah Berbasis Sekolah (RSBS) untuk Pembiasaan Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini di RA Al-Ikhlas Kecamatan Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(1), 13-19.
7. Rozie, F., & Marcela, R. A. (2020). Penerapan Metode Bercerita Dalam Optimalisasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 02 Tenggara. *JURNAL LENTERA ANAK*, 1(01).
8. (2023, June 26). Pengertian Cerita Anak: Unsur, Jenis, Contoh dan Manfaatnya. Best Seller Gramedia. Retrieved March 11, 2024, from <https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-cerita-anak/>
9. Nutriclub. (2023, December 21). 18 Cara Melatih Fokus Anak yang Efektif Diterapkan di Rumah. PT. Nutricia Indonesia Sejahtera. Retrieved March 13, 2024, from <https://www.nutriclub.co.id/artikel/pola-asuh-anak/3-tahun-atas/cara-melatih-fokus-anak>
10. Khalid, H. (2024, March 12). Buruknya Kebiasaan Buang Sampah Masyarakat Indonesia. Indonesia Environment & Energy Center. <https://environment-indonesia.com/buruknya-kebiasaan-buang-sampah-masyarakat-indonesia/>

11. Pandu, P. (2021, July 23). Ajari Anak Kelola Sampahsejak Dini. *kompas.id*. <https://www.kompas.id/baca/ilmu-pengetahuan-teknologi/2021/07/23/ajari-anak-kelola-sampah-sejak-dini>
12. Menyiapkan Anak Untuk Pendidikan Dasar Melalui Pendekatan Psikolog. (2024, May 30). *Hermina Hospitals*. <https://herminahospitals.com/id/articles/menyiapkan-anak-untuk-pendidikan-dasar-melalui-pendekatan-psikolog.html>
13. Tim. (2019, December 23). MENGASAH SIKAP PEDULI LINGKUNGAN PADA ANAK SEJAK DINI. *BGP KALTIM*. <https://bgpkaltim.kemdikbud.go.id/mengasah-sikap-peduli-lingkungan-pada-anak-sejak-dini/>
14. Kurikulum, P., & Perbukuan, P. K. (2018). Panduan perjenjangan buku nonteks pelajaran bagi pelaku perbukuan.