

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) yang menyumbang sampah terbanyak yakni sisa makanan atau sampah organik mencapai 41.1%. Sampah plastik berada pada urutan kedua 18.9% diikuti dengan sampah kayu/ranting/daun 12.2% dan sampah lainnya berupa kertas/karton, plastik, karet/kulit, kain, kaca, logam, dan lainnya (SIPSN, 2024). Peningkatan volume sampah terus terjadi setiap tahunnya, terutama di Indonesia sendiri seiring dengan pertumbuhan penduduk yang terus meningkat. Perlu adanya perhatian khusus dan pemahaman terhadap sampah karena akan menyebabkan berbagai permasalahan baik dari segi kesehatan maupun lingkungan jika terus dibiarkan (Tresnawati & Budiman, 2021)

Pengetahuan mengenai pemilahan sampah penting untuk mengatasi permasalahan yang ada. Pemisahan sampah sesuai dengan kategori dapat memudahkan pembuangan tahap pada selanjutnya. Menerapkan kebiasaan untuk memilah dan memilah sampah sebaiknya dilakukan mulai dari anak-anak (Fadreza, 2019). Dari hasil observasi yang dilakukan di SDN 20 Tanjung Raja di temukan bahwa di sekolah tersebut baru menerapkan kurikulum merdeka yaitu Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada siswa kelas IV. Tujuan dari penerapan Kurikulum Merdeka untuk memberikan keleluasaan kepada guru dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan peserta didik. (Kemendikbud, 2024)

Di mana pada kelas IV pada pelajaran P5 tema 1 Gaya Hidup Berkelanjutan topik lingkunganku tanggung jawabku membahas tentang lingkungan dan melestarikan lingkungan. Pada subbab melestarikan lingkungan terdapat materi pemilahan sampah organik dan anorganik. Namun siswa masih bingung membedakan kedua sampah tersebut karena belum ada media pembelajaran yang interaktif terkait bab tersebut. Oleh sebab itu, dengan merancang *game* edukasi pemilahan sampah ini diharapkan dapat memudahkan siswa memahami perbedaan

jenis sampah organik dan anorganik serta membantu guru menyediakan media pembelajaran.

Penelitian terkait media pembelajaran mengenai *game* edukasi yang telah dilakukan oleh (Abidin et al., 2021) menyatakan bahwa *game* edukasi layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta efektif dalam meningkatkan kemampuan penalaran siswa. Sejalan dengan (Arumsari et al., 2021) membuktikan bahwa *game* edukasi valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang memperoleh nilai 82 dengan rating A pada 24 responden. (Panjaitan et al., 2020) menyatakan bahwa *game* edukasi sebagai media pembelajaran siswa kelas XI materi tentang pernapasan masuk dalam kategori layak dengan skor rata-rata 3,60 dan 3,66. Penelitian yang dilakukan oleh (Rachmawati et al., 2022) menerangkan bahwa *game* edukasi layak untuk digunakan untuk media pembelajaran pendidikan karakter dengan nilai rata-rata 0,76. Penelitian oleh (Candra & Rahayu, 2021) menyebutkan bahwa *game* edukasi mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan pelajaran Tematik dengan hasil uji validasi materi 75% dan hasil uji validasi ahli sebesar 77% yang mendapatkan kategori sangat baik. Kemudian penelitian oleh (Rizal et al., 2019) menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran dengan hasil uji kelayakan sebesar 80,01%.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tentang *game* edukasi, ternyata *game* edukasi efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Namun di SDN 20 Tanjung Raja masih kurang media pembelajaran yang interaktif mengenai sampah organik dan anorganik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat *game* edukasi yang berjudul **“RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA *GAME* EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA TERHADAP PEMILAHAN SAMPAH ORGANIK DAN ANORGANIK DI SDN 20 TANJUNG RAJA”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana cara merancang *game* edukasi tentang pemilahan sampah organik dan anorganik.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi agar lebih terfokus. Adapun batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembuatan *game* edukasi untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap pemilahan sampah organik dan anorganik di SDN 20 Tanjung Raja menggunakan aplikasi Unity.
2. Penelitian ditujukan pada siswa kelas IV di SDN 20 Tanjung Raja
3. Pembuatan *game* edukasi pemilahan sampah organik dan anorganik menggunakan metode pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE).

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menyediakan media pembelajaran berupa *game* edukasi kepada siswa tentang pemilahan sampah organik dan anorganik di SDN 20 Tanjung Raja.

1.5 Manfaat

Dari penelitian ini diharapkan mendapatkan manfaat sebagai berikut:

1. Membantu dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran yang menarik kepada siswa melalui *game* edukasi.
2. Meningkatkan pengetahuan siswa mengenai lingkungan terkhusus pada pemilahan sampah organik dan anorganik.