

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Tebing Tinggi, seperti banyak kota lain di Indonesia, menghadapi tantangan besar dalam pengelolaan sampah. Sekolah dasar, sebagai lembaga pendidikan yang membentuk karakter dan pengetahuan anak-anak, memiliki tanggung jawab untuk mengedukasi siswa tentang pentingnya pengelolaan sampah yang berkelanjutan. Namun, kurangnya sumber daya dan media pembelajaran yang efektif sering kali menjadi penghalang dalam mengimplementasikan edukasi lingkungan yang efektif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Siswa sekolah dasar sering kali tidak menyadari dampak negatif dari sampah yang tidak dikelola dengan baik. Kebiasaan membuang sampah sembarangan masih sering terjadi, baik di lingkungan sekolah maupun di komunitas. Media pembelajaran yang ada saat ini belum cukup menarik untuk mengubah perilaku siswa terkait dengan pemilahan sampah. Hal ini menunjukkan perlunya suatu inovasi dalam metode pengajaran yang dapat meningkatkan kesadaran dan partisipasi siswa dalam pengelolaan sampah.

Teknologi dapat menjadi kunci untuk mengatasi masalah ini. Construct 2, sebagai alat pembuatan game yang ramah bagi pengguna, menawarkan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya edukatif tetapi juga menarik. Dengan menggunakan Construct 2, pengembang dapat menciptakan simulasi dan permainan yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Ini adalah cara yang efektif untuk menanamkan konsep pemilahan sampah yang benar kepada siswa muda.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk mengubah paradigma edukasi lingkungan di sekolah dasar. Media ini dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa dapat belajar tentang pemilahan sampah dengan cara yang lebih berkesan. Tujuan lainnya adalah untuk

memberikan guru alat yang dapat membantu mereka dalam mengajar materi yang seringkali dianggap membosankan oleh siswa. Dengan demikian, media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran di sekolah.

Manfaat dari pengembangan media pembelajaran interaktif ini sangatlah luas. Siswa tidak hanya akan mendapatkan pengetahuan tentang cara pemilahan sampah yang benar, tetapi juga akan belajar tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Guru akan mendapatkan alat baru yang dapat memperkaya metode pengajaran mereka. Dan secara keseluruhan, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap upaya pengurangan sampah di Kota Tebing Tinggi.

Dengan mempertimbangkan semua aspek tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan solusi yang inovatif dan efektif untuk masalah pengelolaan sampah di sekolah dasar. Melalui penggunaan teknologi yang tepat dan pendekatan yang menarik, siswa diharapkan dapat menjadi lebih bertanggung jawab terhadap lingkungan mereka. Ini adalah langkah penting dalam menciptakan generasi muda yang peduli dan proaktif dalam menghadapi isu-isu lingkungan.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penulis tertarik untuk mengajukan tugas akhir yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mendukung Pembelajaran Pemilahan Sampah Di Sekolah Dasar Kota Tebing Tinggi Dengan Construct 2”**.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran pemilahan sampah di sekolah dasar Kota Tebing Tinggi dengan Construct 2?
2. Bagaimana merancang dan membangun media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran pemilahan sampah di sekolah dasar Kota Tebing Tinggi dengan Construct 2?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mengedukasi pemilihan masalah dengan menggunakan Construct 2, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif digunakan untuk Madrasah Ibtidaiyah Swasta At-Tadzkira Kota Tebing Tinggi dan SD Negeri 164319 Kota Tebing Tinggi.
2. Dalam media pembelajaran interaktif ini jenis sampah yang tersedia sampah organik, sampah anorganik, sampah bahan berbahaya dan beracun (B3), sampah kertas dan sampah residu.
3. Media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan Construct 2.
4. Menu yang terdapat pada media pembelajaran ini mencakup belajar, bermain dan ujian.
5. Pada menu belajar berisi video tentang deskripsi dan contoh dari sampah.
6. Pada menu bermain berisi permainan mengelompokkan sampah dengan metode *drag and drop* sesuai dengan jenisnya.
7. Pada menu ujian berisi pertanyaan untuk menguji pemahaman tentang sampah.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran pemilahan sampah di sekolah dasar Kota Tebing Tinggi dengan Construct 2.
2. Untuk merancang dan membangun media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran pemilahan sampah di sekolah dasar Kota Tebing Tinggi dengan Construct 2.
3. Untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung pembelajaran pemilahan sampah di sekolah dasar Kota Tebing Tinggi dalam pemilahan jenis – jenis sampah.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk Anak
 - a. Memudahkan anak untuk belajar memilah sampah.
 - b. Memberikan anak pengalaman belajar yang menyenangkan.
 - c. Meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan kepada anak.
2. Manfaat untuk Penulis
 - a. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif untuk membantu pembelajaran pemilahan sampah.
 - b. Memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan terkait pengembangan media pembelajaran pemilahan sampah untuk menunjang proses pembelajaran terhadap anak.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memusatkan fokus penulisan laporan ini, struktur laporan dibagi menjadi lima bab dengan masing-masing bab terbagi ke dalam sub bab yang saling terkait. Berikut adalah struktur setiap bab:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan mengulas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat dari penelitian ini.

BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN

Bab ini akan membahas landasan teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan yang digunakan untuk membahas masalah penelitian yang sedang dibahas.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan mencakup berbagai hal, seperti data penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data, tahapan pelaksanaan penelitian, alat dan bahan yang digunakan, skema sistem, perancangan sistem, serta jadwal penelitian yang telah disusun.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas pemodelan sistem yang digunakan dalam aplikasi ini, desain sistem yang telah dirancang, implementasi dari desain tersebut, serta hasil dari pengujian sistem yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini, akan dijelaskan mengenai kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya berdasarkan temuan dari penelitian ini.