

**Pengembangan Komik Penanganan Sampah Rumah Tangga Berbasis Karakter untuk Masyarakat di Perumahan Nasional Griya Aur Duri Indah Kota Jambi**

**Comic Development of Household Waste Management Based on Character for the Community in Perumahan Nasional Griya Aur Duri Indah Jambi City**

Wella Yosvita Sari<sup>\*)</sup>, Aprizal Lukman, Afreni Hamidah

Program Magister Pendidikan IPA Universitas Jambi

<sup>\*)</sup>Corresponding author: wella\_yosvitasari@yahoo.com

**Abstract**

A person's character influences his habits. This can be seen from the habits of the people in the Griya Aur Duri Indah Housing in the City of Jambi in handling household waste; some people do not know how to handle household waste properly. This development research aims to produce products in the form of character-based household waste management comics for the community in the Griya Aur Duri Indah Housing in Jambi City, and to assess its feasibility and community responses to the comics produced. The development employs the Borg and Gall development model. This development research resulted in a product in the form of a character-based household waste management comic for the community at the Griya Aur Duri Indah Housing in Jambi City. Media validator considers the product in the valid category, whereas material validator considered the product as very valid. The results of trials in small groups and large group trials obtained values with very good categories. Based on the results it can be concluded that the character-based household waste management comics for the community in the Griya Aur Duri Indah Housing in Jambi City can foster good community character related to waste management and can be implemented to the community.

**Keywords:** *Character values, household waste management comic*

**Abstrak**

Karakter yang dimiliki seseorang berpengaruh terhadap kebiasaannya. Hal ini terlihat dari kebiasaan masyarakat di Perumahan Nasional Griya Aur Duri Indah Kota Jambi terhadap penanganan sampah rumah tangga; sebagian masyarakat tidak mengetahui bagaimana cara penanganan sampah rumah tangga yang baik dan benar. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (i) menghasilkan produk berupa komik penanganan sampah rumah tangga berbasis karakter untuk masyarakat di Perumahan Nasional Griya Aur Duri Indah Kota Jambi, (ii) mengetahui kelayakan, dan (iii) mengetahui tanggapan masyarakat terhadap komik yang dihasilkan. Metode pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Borg and Gall*. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa komik penanganan sampah rumah tangga berbasis karakter untuk masyarakat di Perumahan Nasional Griya Aur Duri Indah Kota Jambi. Media yang dihasilkan mendapatkan penilaian dari validator media dengan kategori valid; penilaian dari validator materi dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba pada kelompok kecil dan uji coba kelompok besar diperoleh nilai dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil pengembangan tersebut dapat disimpulkan bahwa komik penanganan sampah rumah tangga berbasis karakter untuk masyarakat di Perumahan Nasional Griya Aur Duri Indah Kota Jambi dapat menumbuhkan karakter masyarakat yang baik terkait dengan pengelolaan sampah serta dapat diimplementasikan kepada masyarakat.

**Kata Kunci:** Nilai-nilai karakter karakter, komik penanganan sampah rumah tangga

## PENDAHULUAN

Setiap individu memiliki karakter yang berbeda-beda, sehingga jika kita hidup di lingkungan sosial kita harus benar-benar memahami bagaimana karakter seseorang agar tercipta keamanan dan kenyamanan dalam kehidupan bertetangga. Karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lainnya. Karakter juga dapat dilihat dari kebiasaan baik maupun buruk yang dimiliki dan dilakukan oleh seseorang. Kebiasaan buruk yang dimiliki oleh seseorang ini dapat dilatih menjadi baik, dikarenakan karakter bukan merupakan suatu hal yang dibawa sejak lahir, sehingga dapat dibentuk dan dipengaruhi oleh orang-orang dan lingkungan tempat tinggalnya. Pendapat tersebut sejalan dengan Siswanto (2013) bahwa karakter adalah kualitas moral seseorang yang dibentuk oleh faktor lingkungan, kebiasaan dan kedisiplinan. Karakter ini merupakan produk akumulasi yang diperoleh dari keluarga, sekolah dan lingkungan dimana ia tinggal.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di Perumahan Nasional Griya Aur Duri Indah Kota Jambi, bahwa sebagian masyarakat tidak mengetahui bagaimana cara penanganan sampah rumah tangga yang baik dan benar. Muslih (2016) mengemukakan bahwa secara umum kota Jambi yang berpenduduk kurang lebih 713.837 orang ini memiliki berbagai aktifitas, selain aktifitas domestik (rumah tangga), juga terdapat aktifitas industri baik industri kecil, menengah, maupun besar. Keseluruhan aktifitas Kota Jambi telah menghasilkan limbah atau sampah kurang lebih 1.600 m<sup>3</sup>/hari. Hal ini sejalan dengan pernyataan Riswan, Sunoko, & Hadiyanto (2011) bahwa laju produksi sampah terus meningkat, tidak hanya saja sejalan dengan laju pertumbuhan penduduk tetapi juga sejalan dengan meningkatnya pola konsumsi masyarakat. Di sisi lain kapasitas penanganan sampah yang dilakukan masyarakat maupun pemerintah daerah belum optimal. Sampah yang tidak dikelola dengan baik akan berpengaruh

terhadap lingkungan dan kesehatan masyarakat sekitarnya. Menurut Hadiwiyoto (1983) penanganan sampah rumah tangga merupakan perlakuan terhadap sampah rumah tangga untuk memperkecil atau menghilangkan masalah-masalah yang berkaitan dengan lingkungan dan kesehatan. Oleh karena itu, penanganan sampah rumah tangga dapat dilakukan dengan semata-mata membuang sampah, atau mendaur-ulang (*recycling*) sampah menjadi bahan-bahan yang bermanfaat.

Pengetahuan masyarakat mengenai penanganan sampah rumah tangga dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah faktor lingkungan dan tingkat pendidikan. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Al Muhdhar (2016) yang dilakukan pada ibu-ibu rumah tangga di Kota Surabaya bahwa pekerjaan, tingkat pendidikan, media informasi yang dimiliki, keaktifan di organisasi sosial, faktor ekonomi, dan faktor budaya secara bersama-sama memiliki keterkaitan yang sangat signifikan dengan manifestasi perilaku melalui pengetahuan dan sikap ibu-ibu dalam pengelolaan sampah rumah tangga.

Pengetahuan masyarakat terhadap penanganan sampah rumah tangga akan berpengaruh terhadap kebiasaan baik maupun buruk yang biasa dilakukan oleh masyarakat. Kebiasaan buruk yang biasa dilakukan oleh masyarakat di Perumahan Nasional Griya Aur Duri Indah Kota Jambi terkait penanganan sampah rumah tangga antara lain sebagian masyarakat membuang sampah rumah tangga yang belum sesuai dengan aturannya. Misalnya tempat sampah yang sudah disediakan oleh Ketua RT masing-masing berdasarkan perbedaan jenis sampah organik dan anorganik, namun pada kenyataannya masyarakat tidak menempatkan sampah sesuai dengan jenis sampah masing-masing. Sampah organik dibuang ke tempat sampah anorganik, demikian pula sebaliknya, sampah anorganik diletakkan di bagian sampah organik yang sudah disediakan. Sebagian masyarakat membuang sampah tanpa membedakan sampahnya terlebih dahulu ber-

dasarkan perbedaan jenis sampahnya, hal ini menyebabkan petugas kebersihan mengalami kesulitan pada saat pengambilan sampah. Permasalahan yang lain, sebagian masyarakat tidak ikut membayar iuran bulanan, sehingga sampah menumpuk di depan rumah masing-masing yang dapat menimbulkan pencemaran lingkungan dan menyebarkan penyakit. Masyarakat yang tidak ikut membayar iuran bulanan ini lebih memilih untuk membuang sampahnya sendiri atau membakarnya yang dapat menyebabkan pencemaran udara dan menimbulkan penyakit.

Kebiasaan buruk yang biasa dilakukan ini merupakan karakter yang dimiliki oleh sebagian masyarakat. Mengacu pada Sahlan & Prasetyo (2012) nilai-nilai karakter ada 18 butir. Dari 18 butir nilai-nilai karakter tersebut, peneliti hanya fokus pada enam 6 nilai-nilai karakter, diantaranya: kreatif, rasa ingin tahu, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai karakter adalah dengan menggunakan suatu produk media yang dapat melatih pengembangan nilai-nilai karakter.

Salah satu produk media yang dapat digunakan adalah komik. Komik merupakan bentuk kartun yang mempunyai perwatakan dan alur cerita dalam bentuk gambar yang disajikan secara jelas dan singkat, sehingga dapat menarik minat para pembacanya. Waluyanto (2006) menambahkan bahwa komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Melalui penggunaan komik yang di dalamnya mengandung informasi tentang penanganan sampah rumah tangga, akan dapat menyadarkan dan menumbuhkan nilai-nilai karakter masyarakat dalam penanganan sampah rumah tangga, serta dapat menambah pengetahuan masyarakat tentang penanganan sampah rumah tangga. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Azizi & Prasetyo (2017) bahwa media komik memiliki

kelebihan dibandingkan dengan media lainnya. Salah satunya yaitu media gambar, yang dapat menyalurkan energi dikarenakan gambar menambah ragam baru dan mendorong pembaca terlibat total dengan pengalaman pelatihannya. Media Komik diharapkan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran mandiri karena pembaca dapat menemukan sendiri konsep dan dapat bertahan lama dalam ingatan untuk ditemukan atau disimpulkan sendiri. Selain untuk komik yang berisi cerita dengan gambar sekaligus sebagai media hiburan, dan dapat diambil manfaatnya untuk membentuk karakter pembaca.

## **METODE PENGEMBANGAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2008) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan teori behavioristik dan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall dengan 10 tahapan pengembangan, yaitu (i) penelitian dan pengumpulan informasi, (ii) perencanaan, (iii) pengembangan bentuk awal produk, (iv) uji validasi produk, (v) revisi hasil uji validasi produk, (vi) uji coba lapangan awal, (vii) revisi produk hasil uji coba lapangan awal, (viii) uji coba lapangan utama, (ix) revisi produk hasil uji coba lapangan utama, dan (x) implementasi. Menurut Sukmadinata (2006) jika ke 10 tahapan penelitian pengembangan ini diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk yang dapat dipertanggungjawabkan dan siap untuk diimplementasikan.

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah masyarakat di Perumahan Nasional Griya Aur Duri Indah Kota Jambi. Subjek uji coba lapangan awal dalam skala terbatas pada kelompok kecil sebanyak 24 responden yang dipilih berdasarkan tingkat pendidikan terakhir masyarakat

dengan 6 orang berpendidikan Sekolah Dasar, 6 orang berpendidikan Sekolah Menengah Pertama, 6 orang berpendidikan Sekolah Menengah Atas, dan 6 orang berpendidikan Perguruan Tinggi. Subjek uji coba lapangan utama dalam skala luas pada kelompok besar sebanyak 50 responden yang dipilih secara acak. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil uji validasi oleh tim ahli media dan ahli materi dalam bentuk angket berupa saran dan pernyataan untuk perbaikan. Data yang diperoleh digunakan sebagai acuan dalam revisi produk. Produk yang telah direvisi selanjutnya digunakan untuk uji coba lapangan awal dalam skala terbatas dan uji coba lapangan utama dalam skala yang lebih luas. Data kuantitatif diperoleh dari respon masyarakat di Perumahan Nasional Griya Aur Duri Indah Kota Jambi dalam bentuk angket.

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian pengembangan ini adalah angket. Menurut Riduwan (2006) angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Angket ini digunakan untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif. Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Angket yang digunakan berupa angket tertutup menggunakan skala Likert dengan 4 kategori penilaian dari yang tertinggi, yaitu Sangat Baik (4), Baik (3), Tidak Baik (2), Sangat Tidak Baik (1).

Setelah bentuk awal dari produk dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini ahli media dan ahli materi memberikan saran dan masukkan terhadap bentuk awal dari produk yang telah dikembangkan. Setelah ahli media dan ahli materi melakukan penilaian berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan pada setiap aspek-aspek indikator yang terdapat dalam angket, selanjutnya hasil penilaian dari pernyataan ini dianalisis lebih lanjut untuk mengetahui apakah bentuk awal

dari produk yang telah dikembangkan sudah siap untuk dilakukan uji coba pada tahap selanjutnya atau perlu direvisi kembali.

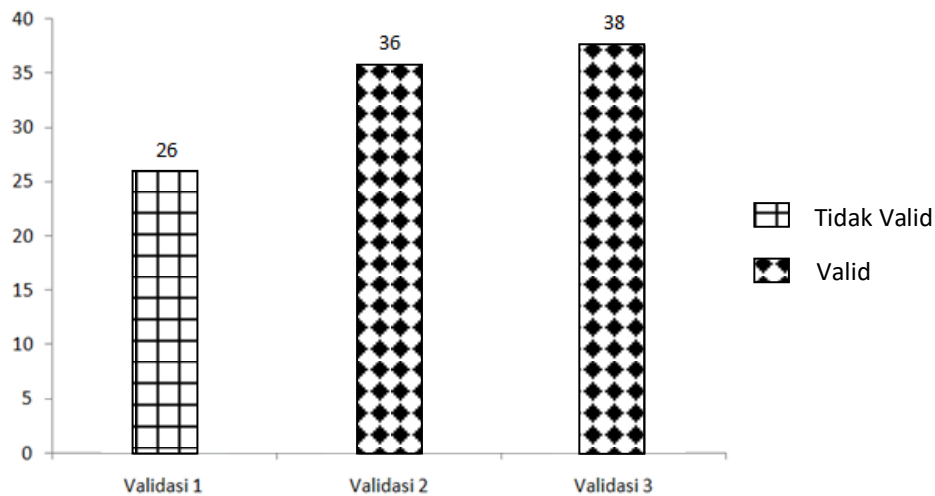
Setelah diperoleh bentuk awal produk berdasarkan hasil revisi dan masukan dari ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas pada kelompok kecil dan uji coba lapangan utama dalam skala luas pada kelompok besar. Pada tahap ini responden memberikan pilihan jawaban dari pernyataan yang telah disediakan terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil penilaian masyarakat berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan pada setiap aspek indikator yang terdapat dalam angket, selanjutnya dianalisis untuk mengetahui apakah produk yang telah dikembangkan perlu direvisi kembali atau sudah layak untuk disebarluaskan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa (1) produk yang dibuat secara manual yang selanjutnya disempurnakan menggunakan *software Paint Tool SAI* dan *software Adobe Photoshop CS6* serta dicetak dalam bentuk buku komik, (2) penilaian kelayakan produk yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi dalam bentuk angket, serta (3) penilaian respon masyarakat terhadap produk dengan melakukan uji coba pada kelompok kecil dan uji coba pada kelompok besar dalam bentuk angket.

Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak tiga kali. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan hasil validasi ahli media, validasi pertama diperoleh skor 26 yang termasuk dalam kategori “tidak valid” dengan keterangan dapat digunakan setelah revisi besar. Validasi kedua diperoleh skor 36 yang termasuk dalam kategori “valid” dengan keterangan dapat digunakan dengan revisi kecil. Validasi ketiga diperoleh skor 38 dengan persentase sebesar 79,16% yang termasuk dalam kategori “valid” dengan

keterangan dapat digunakan dengan revisi kecil. Hasil validasi oleh ahli media disajikan dalam Gambar 1.

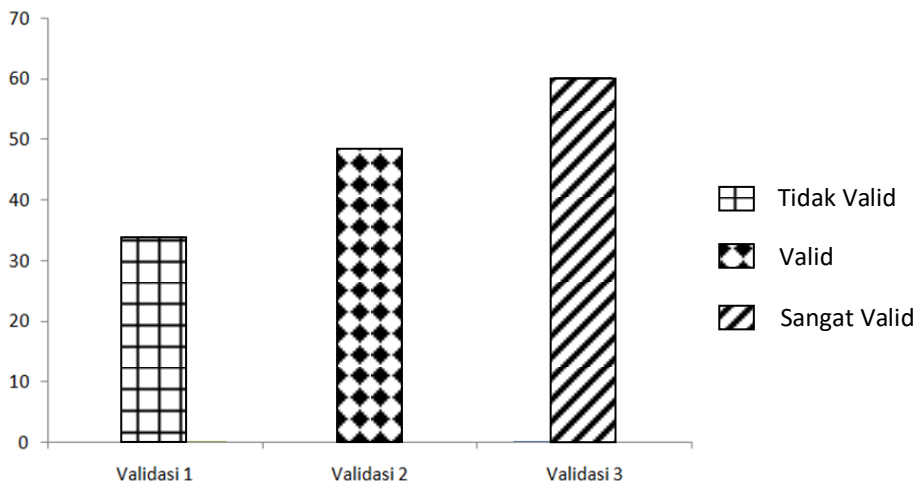


Gambar 1. Grafik skor validasi oleh ahli media

Validasi oleh ahli materi juga dilakukan sebanyak tiga kali. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan hasil validasi ahli materi, validasi pertama diperoleh skor 34 yang termasuk dalam kategori “tidak valid” dengan keterangan dapat digunakan setelah revisi besar. Validasi kedua diperoleh skor 48 yang termasuk dalam kategori “valid” dengan

keterangan dapat digunakan dengan revisi kecil.

Validasi ketiga diperoleh skor 60 dengan persentase sebesar 93,75% dengan kategori “sangat valid” dengan keterangan dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil validasi oleh ahli materi disajikan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Grafik skor validasi oleh ahli materi

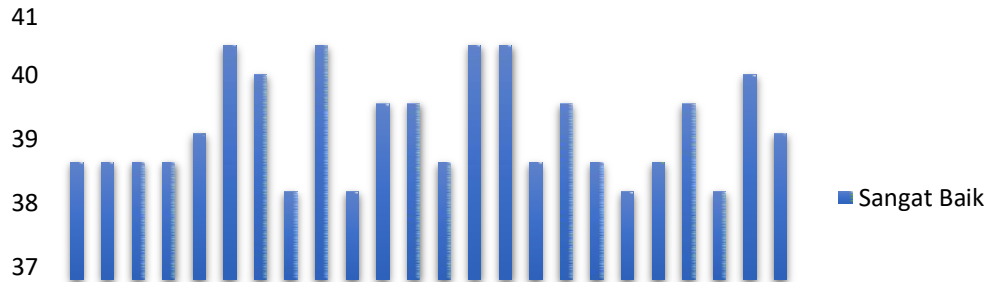
Skor validasi ketiga oleh ahli media dan ahli materi masing-masing adalah 38 dengan persentase sebesar 79,16% dengan kategori “valid” dan 60 dengan persentase sebesar 93,75% dengan kategori “sangat valid”. Pernyataan yang ada pada lembar penilaian

ahli media berjumlah 12 dengan skor 3 untuk 10 pernyataan dan skor 4 untuk 2 pernyataan. Sedangkan, pernyataan yang ada pada lembar penilaian ahli materi berjumlah 16 dengan skor 3 untuk 4 pernyataan dan skor 4 untuk 12

pernyataan. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah siap untuk diuji cobakan kepada masyarakat.

Produk yang telah dikembangkan setelah melalui tahap validasi dan revisi sesuai dengan saran dari ahli media dan ahli materi,

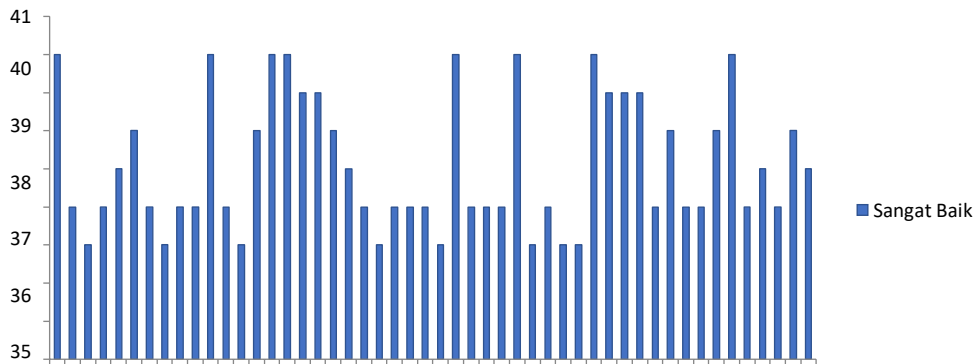
selanjutnya diuji cobakan pada kelompok kecil. Subjek uji coba pada kelompok kecil berjumlah 24 responden yang dipilih berdasarkan tingkat pendidikan terakhir masyarakat. Hasil uji coba pada kelompok kecil disajikan pada Gambar 3 .



Gambar 3. Grafik Uji Coba Pada Kelompok Kecil

Dari hasil angket uji coba kelompok kecil, semua responden memberikan tanggapan “sangat baik”. Persentase tanggapan responden secara keseluruhan sebesar 92,91%, dimana produk berada dalam kategori “sangat baik”. Secara keseluruhan responden menyatakan bahwa produk ini menarik, mudah dipahami, dan tampilan produk tidak monoton.

Setelah diuji cobakan pada kelompok kecil, kemudian produk diuji cobakan pada kelompok besar. Subjek uji coba pada kelompok besar berjumlah 50 responden yang dipilih secara acak. Hasil uji coba pada kelompok besar disajikan dalam Gambar 4.



Gambar 4. Grafik Uji Coba Pada Kelompok Besar

Dari hasil angket uji coba kelompok besar, semua responden memberikan tanggapan “sangat baik”. Persentase tanggapan responden secara keseluruhan sebesar 92,75%, dimana produk berada dalam kategori “sangat baik”. Secara keseluruhan responden menyatakan bahwa produk yang dihasilkan menarik, mudah dipahami, dengan tampilan produk yang tidak monoton.

Hasil uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fajriah & Anggereini (2016) bahwa media edu-komik yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh responden dan disarankan sebagai media pembelajaran alternatif pada materi interaksi makhluk hidup dan lingkungannya. Selanjutnya, Nurkomalasari (2014) juga

menjelaskan bahwa masyarakat merasa tertarik dengan konsep pengembangan model pengelolaan sampah rumah tangga berbasis masyarakat di RW 08 Merbabu Asih. Masyarakat memberikan tanggapan yang positif terhadap pengembangan model pengelolaan sampah rumah tangga.

## KESIMPULAN

Pengembangan komik penanganan sampah rumah tangga berbasis karakter untuk masyarakat di Perumahan Nasional Griya Aur Duri Indah Kota Jambi dilakukan mengikuti Borg and Gall dengan 10 tahapan pengembangan. Produk yang dihasilkan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan kategori “valid” dan “sangat valid” Produk juga telah diuji cobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar dengan hasil uji coba keduanya tergolong ke dalam kategori “sangat baik” “sangat baik”. Produk yang dihasilkan dapat digunakan tanpa perbaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Muhdhar, M. H. I. B. M. (2016). Keterkaitan Faktor Sosial, Ekonomi, Pengetahuan, dan Sikap dengan Manifestasi Perilaku Ibu-ibu Rumah Tangga dalam Pengelolaan Sampah Rumah Tangga di Kota Surabaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(2).
- Azizi, M., & Prasetyo, S. (2017). Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD. *Jurnal Al Bidayah*, 9(2).
- Fajriah, Z. L., & Anggereini, E. (2016). Pengembangan Edu Komik sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Interaksi Mahluk Hidup dan Lingkungannya di Sekolah Menengah Pertama. *BIODIK*, 2(1).
- Hadiwiyoto, S. (1983). *Penanganan dan Pemanfaatan Sampah*. Yayasan Idayu.
- Muslih, M. (2016). Efektifitas Peraturan Daerah Kota Jambi No. 8 Tahun 2013 tentang Pengelolaan Sampah dalam Mewujudkan Lingkungan Sehat dan Bersih di Kota Jambi. *Legalitas: Jurnal Hukum*, 8(2), 29–47.
- Nurkomalasari, D. (2014). Pengembangan Model Pengelolaan Sampah Rumah Tangga Berbasis Masyarakat di RW 08 Merbabu Asih Kota Cirebon. *Journal of Educational Social Studies*, 3(2).
- Riduwan, M. B. A. (2006). Belajar mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula. *Bandung: Alfabeta*.
- Riswan, R., Sunoko, H. R., & Hadiyanto, A. (2011). Pengelolaan Sampah Rumah Tangga di Kecamatan Daha Selatan. *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 9(1), 31–38.
- Sahlan, A., & Prasetyo, A. T. (2012). *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Siswanto, A. (2013). *Passion to Your Words- Boys Edition*. Bandung: PT. Visi Anugerah Indonesia.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. . (2006). *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Waluyanto, H. D. (2006). Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*, 7(1).