

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep *zero waste*

Defenisi konsep *zero waste* menurut Bebassari dalam Yunarti (2004) merupakan konsep pengelolaan sampah secara terpadu yang meliputi proses pengurangan volume timbulan sampah. Tujuan penerapan konsep *zero waste* sampah perkotaan secara menyeluruh adalah:

1. Mengurangi volume timbulan sampah yang harus dibuang ke TPA (memperpanjang umur TPA).
2. Mengantisipasi penggunaan lokasi TPA yang semakin terbatas.
3. Mengoptimalisasi operasi sarana transportasi persampahan yang terbatas.
4. Mengurangi biaya pengangkutan ke TPA.
5. Meningkatkan peran aktif masyarakat.

Prinsip pengolahan sampah *zero waste* ini adalah, sampah yang dikumpulkan dari warga langsung dipilah-pilah berdasarkan bahan. Ada pos untuk menampung sampah organik, kertas, plastik, logam, botol. Tahap ini disebut fase praproses atau persiapan. Kemudian dilanjutkan dengan fase pengolahan. Sampah organik diolah menjadi pupuk (kompos), sedangkan bahan-bahan lainnya menjadi produk daur ulang. Sampah yang tidak bisa diolah kembali, seperti botol dan kaca, dikumpulkan untuk diolah sesuai keperluan. Sementara sisa limbah yang tidak mungkin lagi dijadikan komoditas dagang diproses di fase terakhir, yakni pembakaran.

Sebagai *best practice* pelaksanaan pengelolaan sampah *zero waste* adalah proyek percontohan skala kawasan di Rawasari, Jakarta Barat. Proyek seluas 400 m² menunjukkan, sampah yang berhasil diolah mencapai 20 m³ perhari. Kalau dilakukan secara kontinyu, proyek ini berpotensi mengurangi timbunan sampah di TPA hingga 7.200 m³ pertahun (Bambang 2008).

Masyarakat akan tertarik melakukan aktivitas tersebut apabila memang memberikan keuntungan (*profit*). Manfaat-manfaat tersebut adalah:

- a. Manfaat lingkungan, berupa kondisi lingkungan akan lebih baik karena sampah yang masuk ke TPA akan berkurang dan beban pencemaran akibat sampah tersebut dapat dikurangi. Manfaat lain adalah mengurangi ketergantungan pada TPA dalam mengelola sampah perkotaan.
- b. Manfaat ekonomi dapat berupa penghematan biaya operasional pengelolaan sampah, terutama pengangkutan dan penanganan di TPA karena sampah diolah di sumber sampah sehingga memberikan keuntungan secara finansial (Satori, 2007).

Tabel 1
Manfaat Pengelolaan Sampah Sistem Zero Waste

No	Aspek	Manfaat
1	Sistem Pengelolaan Sampah	<ol style="list-style-type: none"> a. Berkurangnya ketergantungan pada TPA b. Meningkatnya efisiensi pengelolaan c. Meningkatkan peran aktif masyarakat dalam mengolah sampah sebagai mitra pemerintah daerah
2	Ekonomi	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengurangi biaya pengangkutan ke TPA b. Mengurangi biaya pembuangan akhir c. Meningkatkan nilai tambah daur ulang
3	Lingkungan	<ol style="list-style-type: none"> a. Mereduksi sampah b. Mengurangi pencemaran akibat pengolahan

		sampah dengan metode <i>open dumping</i>
		c. Menghemat/mengurangi kebutuhan lahan TPA
4	Teknologi	a. Manual dan mesin b. Sederhana dan mudah dioperasikan c. Buatan dalam negeri
5	Sosial	a. Terciptanya lapangan kerja b. Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang manfaat daur ulang c. Meningkatkan pengetahuan tentang teknologi
6	Kesehatan	a. Tidak berbau b. Bersih dan sehat c. Menghilangkan sumber penyakit

Sumber: Yunarti, (2004)

B. Perubahan paradigma pengelolaan sampah perkotaan

Persoalan dalam mengatasi sampah perkotaan termasuk dampak negatif sampah dikarenakan pada umumnya konsep penanganannya masih menggunakan paradigma konvensional, yaitu dengan pola “kumpul-angkut-buang”. Pola ini sebenarnya bukan pola yang buruk apabila dilaksanakan secara terpadu serta mempunyai lahan TPA yang mencukupi. Namun untuk kondisi saat ini, dengan pola konvensional saja tidaklah cukup dikarenakan pada umumnya kondisi TPA tidak memungkinkan apabila hanya mengandalkan pada pola konvensional saja. Diperlukan terobosan-terobosan guna menekan sekecil mungkin volume sampah yang dibuang di TPA.

Saat ini telah banyak konsep-konsep pengelolaan sampah perkotaan dengan paradigma modern, yaitu berorientasi pada pengurangan volume sampah yang dibuang ke TPA atau biasa disebut minimisasi sampah. Konsep-konsep tersebut dikenalkan dalam rangka menekan segala sesuatu yang menyebabkan

timbulnya sampah (*reduce*), memanfaatkan kembali sampah yang dapat digunakan (*reuse*) dan melakukan pendaurulangan (*recycling*) sehingga program tersebut dikenal sebagai program 3 R.

Untuk mewujudkan upaya minimisasi sampah dengan cara pendaurulangan maka paradigma bahwa "sampah merupakan sosok materi yang tidak berguna" harus diubah menjadi "sampah merupakan sosok materi yang memiliki nilai guna". Selanjutnya perlu dikembangkan pemikiran-pemikiran tentang bagaimana upaya-upaya pemanfaatan nilai guna yang terkandung dalam sampah tersebut (Satori 2007).

Agenda 21 Indonesia dalam Satori (2007) mengemukakan bahwa tingkat pendaurulangan dan komposting sampah di Indonesia saat ini baru 8,1% dari total produksi sampah perkotaan. Hal tersebut belum cukup untuk mengurangi laju produksi sampah. Menurut perkiraan peluang pendaurulangan sampah (anorganik) mencapai 15-25% dan untuk pengomposan 30-40%.

C. Konsep Perilaku

Perilaku dari pandangan biologis adalah merupakan suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Perilaku manusia pada hakikatnya adalah suatu aktivitas dari pada manusia itu sendiri. Perilaku adalah apa yang dikerjakan oleh organisme tersebut, baik dapat diamati secara langsung atau tidak langsung (Notoatmodjo 2010). Perilaku merupakan hasil hubungan antara perangsang (*stimulus*) dan respon.

Perilaku manusia sangat kompleks dan mempunyai ruang lingkup yang sangat luas. Benyamin Bloom (1908) dalam Notoatmodjo (2007) membagi

perilaku manusia dalam tiga domain. Ketiga domain tersebut adalah sebagai berikut :

a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan merupakan suatu hasil tahu dan ini terjadi setelah seseorang melakukan pengindraan terhadap suatu obyek tertentu. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2007). Perilaku yang didasari pengetahuan akan bersifat lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Tingkat pengetahuan di dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan yaitu tahu (*know*), memahami (*comprehension*), aplikasi (*aplication*), analisis (*analysis*), sisntesis (*synthesis*) dan evaluation (*evaluation*)

b. Sikap (*Attitude*)

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau obyek (Notoatmodjo, 2007). Sikap secara nyata menunjukkan konotasi adanya kesesuaian antara reaksi terhadap stimulus tertentu dalam kehidupan sehari-hari merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial.

Newcomb, seorang ahli psikologis sosial menyatakan bahwa sikap itu merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Sikap belum merupakan suatu perilaku atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi suatu perilaku, sikap masih merupakan reaksi tertutup bukan merupakan reaksi terbuka atau tingkah laku yang terbuka. Sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap obyek di lingkungan tertentu sebagai

suatu penghayatan terhadap suatu obyek (Notoatmodjo, 2007). Menurut Notoatmodjo, (2007) sikap terdiri dari berbagai tingkatan yaitu :

- 1) Menerima (*receiving*), diartikan bahwa seseorang atau subyek mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan obyek.
- 2) Merespon (*responding*), diartikan memberikan jawaban bila ditanya, mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang.
- 3) Menghargai (*valuing*), diartikan mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah.
- 4) Bertanggung jawab (*responsible*), diartikan bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko merupakan sikap yang paling tinggi.

Pengukuran dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung dapat ditanya bagaimana pendapat atau pertanyaan respon terhadap suatu obyek. Secara langsung dapat dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan hipotesis, kemudian ditanyakan pendapat responden (Notoatmodjo, 2007).

c. Praktik atau tindakan (*practice*)

Suatu sikap yang belum optimis terwujud dalam suatu perilaku, untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan nyata diperlukan faktor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan antara lain adalah fasilitas. Selain faktor fasilitas, juga diperlukan faktor dukungan dari pihak lain (Notoatmodjo, 2007). Praktik mempunyai beberapa tingkatan yaitu : persepsi (*perception*), respon terpimpin (*guided response*), mekanisme (*mecanism*), adopsi (*adoption*).

D. Penanganan Masalah Sampah dari Segi Perilaku

Para ahli psikologi lingkungan berpendapat bahwa kondisi lingkungan lingkungan sangat berpengaruh pada kondisi lingkungan disekitarnya. Riset untuk mengupayakan perubahan dari segi perilaku untuk menyelamatkan lingkungan tidak banyak dilakukan. Banyak yang berpendapat, bahwa cara terbaik menanggulangi berbagai masalah lingkungan ialah dari segi teknologi. Menyelamatkan lingkungan diperlukan adanya peningkatan perilaku proteksi terhadap lingkungan (*environmentally protective behaviour*) seperti daur ulang dan membuang sampah pada tempatnya serta penurunan perilaku destruktif terhadap lingkungan (*environmentally destructive behaviour*) seperti membuang sampah sembarangan. Yang harus diperhatikan ialah bahwa perilaku lingkungan yang protektif dan destruktif memiliki dampak yang kompleks.

Menurut Fisher, Bell dan Baum (1984) strategi terbaik untuk mencegah masalah-masalah lingkungan termasuk menangani masalah membuang sampah sembarangan ialah dengan tiga hal :

- a. Pendidikan lingkungan (*environmental education*). Pendidikan akan mendorong orang untuk berubah sikap yang kemudian akan merubah perilaku. Pendidikan lingkungan dapat diperoleh dari sekolah maupun media massa, di sekolah pengetahuan lingkungan diberikan sedikit demi sedikit sejak kecil. Metode yang cukup efektif ialah melalui *field trip*/kuliah lapangan. Meskipun pendidikan lingkungan tidak terlalu merubah perilaku, namun tetap berguna untuk menyadarkan dan memberi dukungan pada orang-orang yang berbuat baik pada lingkungan. Pendidikan lingkungan paling efektif diberikan pada saat usia dini.

b. Arahan dan Stimulus (*prompts and cues*)

1) *Signage*

Signage yang paling efektif ialah yang singkat dan mudah dicerna. Ini juga harus disesuaikan dengan masyarakat yang ada. *Signage* adalah ajakan yang mendorong orang untuk membuang sampah di tempatnya yang terdapat dibungkus suatu produk yang terbukti efektif.

2) Peringatan verbal

Peringatan verbal termasuk norma-norma yang berlaku di masyarakat.

3) Lingkungan yang bersih

Lingkungan yang bersih membuat orang segan untuk membuang sampah sembarangan. Bersih atau tidaknya sebuah lingkungan menjadi panduan bagaimana manusia berperilaku di lingkungan tersebut.

4) Tersedianya tempat sampah

Lebih banyak tempat sampah yang tersedia maka lebih banyak orang yang akan membuang sampah di tempatnya. Menurut Fisher, Bell dan Baum, (1984), keberadaannya mengurangi pembuangan sampah sembarangan sebanyak 15 % di daerah perkotaan dan 30 % di jalan raya.

c. Strategi reinforcement (*Reinforcement strategies*)

Arahan atau stimulus merupakan strategi antecedent (berlaku sebelum kejadian), sedangkan strategi consequence (berlaku setelah kejadian) yang efektif menyangkut metode reinforcement.

Metode reinforcement adalah :

1). *Positive reinforcement*

Orang diberi stimulus/rangsangan yang bersifat positif (biasanya menyangkut uang atau penghargaan) untuk suatu perilaku yang konstruktif. Contohnya ialah pemberian uang jika mendaur ulang sampah.

2). *Negative reinforcement*

Orang diberi stimulus/rangsangan yang bersifat negatif, misalnya denda jika melakukan sesuatu yang salah. Finnie mengamati bahwa tempat sampah yang berwarna-warni bisa mengurangi pembuangan sampah sembarangan sebanyak 14,9% sedangkan tempat sampah biasa hanya 3,15%. Menurut penelitian Fisher, Bell dan Baum (1984), tempat sampah yang berbentuk unik dengan warna yang mencolok lebih efektif daripada tempat sampah biasa.

E. Metode Promkes Pada Pendidikan Kelompok Kecil

1. Diskusi Kelompok

Dalam diskusi kelompok agar semua anggota kelompok dapat bebas berpartisipasi dalam diskusi maka formasi duduk para peserta diatur sedemikian rupa sehingga mereka dapat berhadapan-hadapan atau saling memandang satu sama lain, misalnya dalam bentuk lingkaran atau segi empat.

Pimpinan diskusi / penyuluh juga duduk di antara peserta sehingga tidak menimbulkan kesan ada yang lebih tinggi. Dengan kata lain mereka harus merasa dalam taraf yang sama sehingga tiap anggota kelompok mempunyai kebebasan / keterbukaan untuk mengeluarkan pendapat. Untuk memulai diskusi, pemimpin diskusi harus memberikan pancingan-pancingan yang dapat berupa pertanyaan-pertanyaan atau kasus sehubungan dengan topik yang dibahas.

Agar terjadi diskusi yang hidup maka pemimpin kelompok harus mengarahkan dan mengatur sedemikian rupa sehingga semua orang dapat kesempatan berbicara, sehingga tidak menimbulkan dominasi dari salah seorang peserta.



Gambar 1. Metode Diskusi Kelompok

a. Jenis-Jenis Diskusi Kelompok

Menurut (Dewa 2011), diskusi kelompok terbagi atas:

1) Dilihat dari jumlah anggota

Jika dilihat dari jumlah anggota, diskusi kelompok berbentuk kelompok besar dan kelompok kecil. Kelompok besar berjumlah 20 orang atau lebih. Sedangkan kelompok kecil berjumlah kurang dari 20 orang, biasanya sekitar 2-12 orang.

2) Dilihat dari pembentukan

Jika dilihat dari pembentukannya, diskusi kelompok berbentuk formal dan informal. Dalam bentuk formal, proses pembentukannya sengaja untuk dibentuk suatu diskusi kelompok. Sedangkan yang informal, proses terbentuknya diskusi secara spontan dan tanpa direncanakan.

3) Dilihat dari tujuan

Jika dilihat dari tujuan diskusi kelompok ada dua macam yaitu pemecahan masalah dan terapi anggota. Pemecahan masalah memiliki ciri utama menekankan pada hasil diskusi, sedangkan terapi anggota menekankan pada proses diskusi.

4) Dilihat dari waktu diskusi

Jika dilihat dari waktu dalam diskusi, diskusi kelompok ada dua bentuknya, maraton dan singkat / regular. Marathon dilakukan secara terus menerus tanpa jeda waktu selama 5-12 jam, sedangkan singkat / regular dilakukan 1-2 jam dan dilakukan secara berulang-ulang.

5) Dilihat dari masalah yang dibahas

Jika dilihat dari masalah yang dibahas, diskusi kelompok ada dua macam yaitu sederhana dan kompleks / rumit. Sederhana mempunyai ciri utama masalah yang dipecahkan relatif mudah, sedangkan kompleks / rumit masalah yang dipecahkan cukup sulit.

6) Dilihat dari aktifitas kelompok

Jika dilihat dari aktifitas kelompok, diskusi kelompok ada dua macam, yaitu terpusat pada pemimpin dan demokratis (terbagi ke semua anggota). Diskusi yang terpusat pada pemimpin cenderung anggotanya yang kurang aktif akan tetapi pemimpin yang lebih aktif. Sedangkan demokrasi, anggota dan pemimpin sama-sama aktif dalam memberikan saran dan pendapat.

b. Contoh Diskusi Kelompok

Pendidikan di Indonesia pada umumnya telah nampak baik namun jika dilihat lebih dalam lagi banyak sekolah di daerah terpencil yang kurang memenuhi standar fasilitas untuk dikatakan sebagai sekolah yang layak pakai. Hampir di

seluruh pelosok desa seperti halnya di bagian timur Sulawesi Tenggara maupun Jawa Timur. Di Jawa Timur tepatnya di Jember ada sekitar 1200 ruang kelas yang perlu direnovasi atau diperbaiki. Sedangkan di bagian timur Sulawesi Tenggara tepatnya di kecamatan Wawonii fasilitas bagi siswa untuk pergi ke sekolah tidak ada, sehingga para siswa harus menyewa perahu untuk menyebrang ke sekolah mereka yang letaknya berada di seberang desa mereka yang dipisahkan oleh laut Banda. Dengan melihat dua daerah yang disebutkan telah mewakili kebanyakan daerah lainnya di Indonesia.

Kesimpulan:

Pendidikan di Indonesia terutama di daerah terpencil masih tidak memenuhi standar fasilitas untuk dikatakan sebagai sekolah yang layak. Itu dikarenakan, sekolah yang terletak di daerah terpencil kurang mendapat perhatian pemerintah.

Saran:

Pemerintah harusnya melakukan tindakan secara cepat dalam memenuhi fasilitas yang diperlukan dalam dunia pendidikan terutama di daerah terpencil. Dan masyarakat di daerah terpencil sebaiknya mendukung tindakan pemerintah karena terkadang masyarakat awam merasa pendidikan bukan hal yang penting.

2. Curah Pendapat (*Brainstorming*)

Metode ini merupakan modifikasi metode diskusi kelompok. Prinsipnya sama dengan metode diskusi kelompok. Bedanya pada permulaannya dimana pemimpin kelompok memancing dengan satu masalah dan kemudian tiap peserta memberikan jawaban-jawaban atau tanggapan (cara / pendapat). Tanggapan atau jawaban-jawaban tersebut ditampung dan ditulis dalam flipchart atau papan tulis.

Sebelum semua peserta mencurahkan pendapatnya, tidak boleh diberi komentar oleh siapapun. Setelah semua anggota mengeluarkan pendapatnya, tiap anggota dapat mengomentari dan akhirnya terjadi diskusi.



Gambar 2. Metode Curah Pendapat (*Brainstorming*)

a. Keunggulan metode *brainstorming*

- 1) Anak-anak berfikir untuk menyatakan pendapat.
- 2) Melatih siswa berpikir dengan cepat dan tersusun logis.
- 3) Merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru.
- 4) Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran.
- 5) Siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang sudah pandai atau dari guru.
- 6) Terjadi persaingan yang sehat.
- 7) Anak merasa bebas dan gembira.
- 8) Suasana demokratis dan disiplin dapat ditumbuhkan.

b. Kekurangan metode *brainstorming*

Berbagai kekurangan tersebut dapat diatasi apabila seorang guru atau pimpinan dalam kelas bisa membaca situasi dan menguasai kelas dengan baik

untuk mencari solusi. Guru harus bisa menjadi penengah dan mengatur situasi dalam kelas sebaik mungkin. Caranya yaitu dengan menguasai materi yang akan disampaikan dan membuat perencanaan proses belajar mengajar dengan matang.

3. Bola Salju (*Snow Balling*)

Metode bola salju dimana kelompok dibagi dalam pasangan-pasangan (1 pasang, 2 orang). Kemudian dilontarkan suatu pertanyaan atau masalah, setelah lebih kurang 5 menit, tiap 2 pasang bergabung menjadi 1. Mereka tetap mendiskusikan masalah tersebut dan mencari kesimpulannya. Kemudian tiap 2 pasang yang sudah beranggotakan 4 orang ini bergabung lagi dengan pasangan lainnya dan demikian seterusnya akhirnya terjadi diskusi seluruh kelas atau seluruh anggota kelompok.



Gambar 3. Metode Bola Salju (*Snow Balling*)

- a. Persyaratan untuk mengoptimalkan pelaksanaan metode bola salju (snow balling) yaitu:
 - 1) Kemampuan guru

- a) Mampu membimbing siswa saat berlangsungnya pembelajaran
 - b) Menguasai konsep yang dijadikan permasalahan
 - c) Mampu mengelola kelas
 - d) Mampu memberi penilaian secara proses
- 2) Kondisi dan kemampuan Siswa
- a) Mampu bekerja dalam kelompok
 - b) Mampu melaksanakan tugas (pemecahan masalah)
 - c) Memiliki minat, perhatian, dan motivasi belajar
 - d) Memiliki sikap tekun, teliti, dan kerja keras
- 3) Keunggulan metode bola salju (snow balling):
- a) Meningkatkan motivasi belajar siswa
 - b) Sangat efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa
 - c) Melatih kerja sama kelompok dalam berdiskusi
 - d) Menumbuhkan rasa percaya diri siswa
 - e) Praktis bukan pengajaran konvensional
- 4) Kelemahan metode bola salju (snow balling):
- a) Memerlukan persiapan yang matang
 - b) Tidak sesuai dengan jumlah siswa yang banyak
 - c) Memerlukan perhatian yang ekstra ketat dari guru
 - d) Memerlukan waktu yang relatif lama
 - e) Kemungkinan didominasi oleh siswa yang berkemampuan cepat

4. Kelompok-kelompok Kecil (*Buzz Group*)

Kelompok langsung dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (*buzz group*) yang kemudian diberi suatu permasalahan-permasalahan yang sama atau

tidak sama dengan kelompok lain. Masing-masing kelompok mendiskusikan masalah tersebut. Selanjutnya kesimpulan dari tiap kelompok didiskusikan kembali dan dicari kesimpulannya.

Setiap metode pengajaran mempunyai keunggulan dan kelemahan. Menurut Mudjiono dan Dimiyati keunggulan dan kelemahan metode diskusi Buzz Group adalah :

a. Keunggulan

- 1) Mampu mendorong individu untuk memberikan sumbangan pemikiran
- 2) Menciptakan suasana yang menyenangkan
- 3) Menghemat waktu
- 4) Memberikan variasi kegiatan pembelajaran
- 5) Dan dapat digabung dengan metode yang lain

b. Kelemahan

- 1) Tidak ada waktu persiapan yang cukup
- 2) Tidak akan berhasil bila anggota kelompok terdiri dari individu-individu yang tidak tau apa-apa dan kemungkinan jalannya diskusi akan berputar-putar
- 3) Kelompok diskusi hanya ada di dalam kelas saja
- 4) Waktu diskusi terlalu singkat, sehingga diskusi kurang efektif

5. Memainkan Peranan (*Role Play*)

Dalam metode ini beberapa anggota kelompok ditunjuk sebagai pemegang peran tertentu untuk memainkan peranan, misalnya sebagai dokter Puskesmas, sebagai perawat atau bidan dan sebagainya, sedangkan anggota yang lain sebagai pasien atau anggota masyarakat. Mereka memperagakan misalnya bagaimana interaksi atau komunikasi sehari-hari dalam melaksanakan tugas.

a. Keunggulan Metode Role Play

- 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar.

b. Kelemahan

- 1) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
- 2) Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- 3) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.

6. Permainan Simulasi (*Simulation Game*)

Metode ini merupakan gabungan antara role play dengan diskusi kelompok. Pesan-pesan kesehatan disajikan dalam beberapa bentuk permainan seperti permainan monopoli. Cara memainkannya persis seperti bermain monopoli, dengan menggunakan dadu, gaco (petunjuk arah), selain beberan atau papan main. Beberapa orang menjadi pemain, dan sebagian lagi berperan sebagai narasumber.

a. Keunggulan Metode Simulasi

- 1) Siswa dapat berinteraksi sosial dengan lingkungan.
- 2) Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.
- 3) Siswa dapat memahami permasalahan sosial.
- 4) Membina hubungan personal yang positif.
- 5) Dapat membangkitkan imajinasi dan estetika siswa dan guru.

b. Kelemahan Metode Simulasi

- 1) Relatif memerlukan waktu yang banyak.
- 2) Apabila siswa tidak memahami konsep simulasi tidak akan efektif.
- 3) Sangat bergantung pada aktifitas siswa.
- 4) Pemanfaatan / bantuan sumber belajar sulit.
- 5) Adanya siswa yang lambat, kurang minat dan kurang motivasi, simulasi kurang berhasil.

7. Media Booklet

Booklet termasuk pada jenis media grafis yakni media gambar/foto. Booklet merupakan media untuk menyampaikan pesan-pesan dalam bentuk buku, baik berupa tulisan maupun gambar (heri D,J Maulana, 2009).

Menurut Satmoko (2006) booklet adalah sebuah buku kecil yang memiliki paling sedikit lima halaman tetapi tidak lebih dari empat puluh delapan halaman di luar hitungan sampul.

Berdasar sejumlah pendapat tersebut, disimpulkan bahwa booklet merupakan media berbentuk buku berukuran kecil yang memuat gambar dan tulisan . Istilah booklet berasal dari buku dan leaflet, artinya media booklet merupakan perpaduan antara buku dan leaflet . Booklet memiliki format (ukuran)

yang kecil seperti leaflet, namun struktur isi booklet menyerupai buku (terdapat pendahuluan, isi, dan penutup), hanya saja cara penyajian isinya lebih ringkas daripada buku.

Booklet umumnya digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, karena booklet memberikan informasi dengan spesifik dan banyak digunakan sebagai alternatif media untuk dipelajari setiap saat. Menurut Mintarti (2001, hlm. 26) “booklet sebagai media pembelajaran telah berhasil meningkatkan pengetahuan khalayak sasaran dalam bidang tertentu”. Booklet secara efektif mampu mengubah perilaku khalayak sasaran bukan sembarang booklet. Semakin tinggi kemampuan booklet untuk merangsang terjadinya proses belajar pada diri khalayak sasaran melalui panca indera dan merubah perilaku, maka semakin efektif booklet tersebut. Booklet memuat berbagai lambang visual, huruf, gambar, kalimat, dan sebagainya, sehingga efektivitas booklet dapat ditingkatkan dengan merekayasa lambang-lambang visual yang ada tersebut. Berbagai rekayasa booklet dapat dilakukan dengan mengatur komposisi warna, tampilan gambar, besar dan jenis huruf, ketebalan, dan jenis kertas.

Unsur-unsur pada booklet tidak berbeda dari unsur-unsur yang terdapat pada buku. Menurut Sitepu (2012, hlm. 160) unsur-unsur atau bagian-bagian pokok yang secara fisik terdapat dalam buku, yaitu:

1. Kulit (cover) dan isi buku

Kulit buku (cover) terbuat dari kertas yang lebih tebal dari kertas isi buku, fungsi dari kulit buku adalah melindungi isi buku. Kulit buku terdiri atas kulit depan atau kulit muka, kulit punggung isi suatu buku apabila lebih dari 100 halaman dijilid dengan lem atau jahit benang tetapi jika buku kurang dari 100

halaman tidak menggunakan kulit punggung. Agar lebih menarik kulit buku didesain dengan menarik seperti pemberian ilustrasi yang sesuai dengan isi buku dan menggunakan nama.

2. Bagian depan (preliminaries)

Bagian depan ini memuat halaman judul, halaman kosong, halaman judul utama, halaman daftar isi dan kata pengantar, setiap nomor halaman depan buku teks menggunakan angka Romawi kecil.

3. Bagian teks

Bagian teks memuat bahan yang akan disampaikan kepada siswa, terdiri atas judul bab dan sub judul, setiap bagian dan bab baru dibuat pada halaman berikutnya dan diberi nomor halaman yang diawali dengan angka 1.

4. Bagian belakang

Bagian belakang buku terdiri atas daftar pustaka, glosarium dan indeks, tetapi penggunaan glosarium dan indeks dalam buku hanya jika buku tersebut banyak menggunakan istilah atau frase yang memiliki arti khusus dan sering digunakan dalam buku tersebut.