

PENYULUHAN TENTANG KELESTARIAN LINGKUNGAN, BAHAYA SAMPAH PLASTIK DAN PENGGUNAAN GADGET DI SELURUH SD DESA MENGESTA

**J F Fallo, I P D A Prawira, I K R E Sagita, S D Wulandari, O S I Wahur,
I G N W H Saputra**

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pendidikan Nasional (UNDIKNAS) Denpasar
hadisaputra@undiknas.ac.id

Abstract

We want to educate the younger brothers in SD N Mengesta to use gadgets well and conducive to this counseling and socialization can give good influence to children in hopes of growing the sense of environmental care in themselves, family, peers, and the community around. Gadgets are currently a much-needed technology in society because personal devices can accelerate the work of Merka, fast in communicating, and looking for information. In addition to the means of communication, gadgets also become the need for entertainment for man itself because they can play games with only a device. Mengesta Village is one of the villages located in the Penebel sub-district, Tabanan Regency. The Program of KKN activities in Mengesta village has been carried out well thanks to the cooperation of the community, students, and the full support of the village chief Mengesta. The work program that runs during the activity is counseling and socialization about the use of plastic waste and gadgets. Plastic waste becomes a problem that nowadays gets more attention than many countries. As a material that takes a long time to decompose, plastic products will undoubtedly continue to accumulate.

Keywords: Gadget Usage, Plastic Waste.

Abstrak

Hal inilah yang membuat kami ingin mengedukasi kepada adik-adik di SD N Mengesta agar dapat mempergunakan gadget dengan baik dan kondusif. Dengan adanya penyuluhan dan sosialisasi ini dapat memberikan pengaruh yang baik kepada anak-anak dengan harapan bisa menumbuhkan rasa peduli lingkungan pada diri sendiri, keluarga, teman sebaya, dan masyarakat sekitar. Gadget saat ini merupakan teknologi yang sangat dibutuhkan dimasyarakat, karena dengan gadget manusia bisa mempercepat pekerjaan mereka, cepat dalam berkomunikasi dan mencari informasi. Selain sarana komunikasi gadget juga menjadi kebutuhan hiburan bagi manusia itu sendiri karena mereka dapat bermain game dengan hanya sebuah gadget. Desa Mengesta merupakan salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan. Program kegiatan KKN di Desa Mengesta telah terlaksana dengan baik berkat kerja sama dari masyarakat, mahasiswa dan dukungan penuh dari Kepala Desa Mengesta. Adapun program kerja yang telah dijalankan selama kegiatan adalah Penyuluhan dan Sosialisasi Tentang Penggunaan Sampah Plastik dan Gadget. Sampah plastik menjadi masalah yang dewasa ini mendapat perhatian lebih dari banyak negara. Sebagai material yang butuh waktu lama untuk terurai, produk berbahan plastik pasti akan terus menumpuk.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Sampah Plastik.

PENDAHULUAN

Di Indonesia penggunaan plastik per kapita sudah mencapai 17 kilogram per tahun dengan pertumbuhan konsumsi 6-7 persen per tahun 2016 menurut Kepala Pusat

Penelitian Kimia LIPI, Agus Haryono (2016). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan plastik di Indonesia masih aktif dan tinggi. Plastik dalam keseharian menjadi salah satu bahan yang paling digunakan yang diolah menjadi barang yang digunakan di keseharian baik itu kemasan makanan, minuman, dan lain lain. Plastik digunakan karena memiliki fungsi yang lebih ringkas dan tahan lama, seperti kedap udara, tahan terhadap kondisi sekitar, tidak mudah koyak dan lain sebagainya. Dalam penggunaannya plastik bisa berdampak baik dan buruk bagi kehidupan sehari hari, lingkungan dan kesehatan.

Gadget merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman dan perubahan pola pikir seseorang bahkan perubahan sikap dan karakter manusia.

Gadget yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobbi hingga hiburan yang menarik banyak perhatian masyarakat (Harfiyanto, 2015). Anak-anak bisa mendapatkan gadget canggih dari kedua orang tuanya. Kedua orang tua sengaja memberikan gadget kepada anaknya dengan tujuan yang pertama untuk bermain games pada fitur-fitur yang telah disediakan pada gadget tersebut tanpa memikirkan dampak negatif yang lain. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai gadget. Bahkan orang tua mereka pun belum bisa mengoperasikan gadget yang dimilikinya (Ismanto & Onibala,

2015). Dalam hal ini kami melakukan penyuluhan dan sosialisasi ini ke anak SD akan kelestarian alam, bahaya sampah plastic dan penggunaan gadget berlebih.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan yang dilakukan adalah dengan cara memaparkan presentasi mengenai dampak lingkungan akibat adanya sampah hasil dari penggunaan plastik, dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan diri serta bagaimana cara menggunakannya secara bijak. Kemudian selain itu kami melakukan sesi kuis tanya jawab guna mengetahui seberapa besar kompetensi para siswa di SD Mengesta terhadap pengetahuan umum dan pengetahuan kebangsaan, karena generasi muda merupakan dasar dan tombak dari besarnya bangsa di masa depan, oleh karena itulah kami mengedukasi mereka mengenai pengetahuan dan sejarah kebangsaan agar mereka memiliki jiwa patriotism yang tinggi dan dapat menjadi generasi bangsa yang dapat merubah bangsa ini menuju hal yang lebih baik lagi kedepannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program hasil kerja kami ke SD di mengesta adalah penyuluhan yang kami adakan pada tanggal 17-18 Januari dan tanggal 1&15 Februari 2020 kami mulai dengan menghadap kembali kepada kepala sekolah dan para guru guna meminta ijin lagi untuk merealisasikan program kami seperti yang telah kami lakukan di hari sebelumnya yaitu menyampaikan tujuan dan maksud kami serta meminta ijin kepada seluruh komponen yang berwenang di SD tersebut. Selanjutnya pada pukul 8.30 kami mulai memasuki

kelas-kelas yang ada pada SD tersebut untuk perkenalan diri dari masing-masing anggota kelompok kami, setelah itu meminta para siswa memperkenalkan diri mereka masing-masing juga, setelah itu kami meminta

menyanyikan lagu Indonesia raya, selanjutnya kami memaparkan informasi dan tem penyuluhan kami yaitu mengenai dampak penggunaan plastik terhadap lingkungan serta bagaimana menggunakan gadget dengan bijak.



Gambar 1. Penyuluhan Dampak Lingkungan Dan Penggunaan Gadget

Tabel 1. Sebelum Penyuluhan

No	Perihal	Sebelum Kegiatan	Keterangan
1	Pemahaman anak-anak tentang keadaan sampah di Bali	Kurang	Belum terbiasa membuang sampah pada tempatnya, belum bisa membedakan jenis sampah organik dan non organik
2	Pemahaman anak-anak mengenai kelestarian lingkungan di Bali	Kurang	Anak-anak masih membuang sampah plastik sembarangan
3	Pemahaman anak-anak tentang penggunaan gadget	Kurang	Anak-anak kurang memahami tentang penggunaan gadget
4	Pemahaman anak-anak tentang bahaya sampah plastik di Indonesia	Kurang	Anak-anak masih menggunakan plastik satu kali pakai
5	Pemahaman anak-anak tentang pengolahan sampah residu	Tidak tahu	Anak-anak membakar sampah residu

Setelah itu kami memberikan pertanyaan-pertanyaan pengetahuan umum guna menguji kompetensi para siswa dan setelah mengadakan kuis lomba cerdas cermat, selanjutnya kami memberikan buah tangan berupa botol

tumbler untuk tempat mereka menyimpan minuman agar mereka mengurangi penggunaan plastik minuman sekali pakai dan sebagai kenang-kenangan untuk mereka.

Tabel 2. Sesudah Diadakan Penyuluhan

No	Perihal	Keterangan
1	Pemahaman anak-anak tentang keadaan sampah di Bali	Anak-anak sudah mulai memilah sampah.
2	Pemahaman anak-anak mengenai kelestarian lingkungan di Bali	Anak-anak sudah mulai melakukan bersih-bersih di areal SD mereka.
3	Pemahaman anak-anak tentang penggunaan gadget	Setelah penyuluhan anak-anak sudah memahami penggunaan gadget yang baik & benar
4	Pemahaman anak-anak tentang bahaya sampah plastik di Indonesia	Menggunakan botol tumbler untuk digunakan berulang kali.
5	Pemahaman anak-anak tentang pengolahan sampah residu	Memilah sampah residu dan tidak membakarnya

SIMPULAN

Dari hasil kegiatan penyuluhan yang telah dilaksanakan diatas dapat disimpulkan bahwa penyuluhan ini dapat menjadi salah satu langkah tidak langsung dalam problematika permasalahan kelestarian lingkungan, bahaya sampah plastik & penggunaan gadget sehingga diharapkan nantinya dengan pemahaman seluruh anak-anak di Desa Mengesta bijak terhadap kelestarian lingkungan, bahaya sampah plastik & penggunaan gadget agar ke depannya dapat menjadi desa wisata sesuai dengan harapan Kepala Desa Mengesta. Maka dari itulah perencanaan program pemerdayaan masyarakat melalui langkah awal dengan memberikan pemahaman dari masih anak-anak agar nantinya mereka bisa membawa perubahan di desa mereka dan harus dilakukan secara mendetail dan sistematis agar sesuai dengan target berkelanjutan yang ingin diwujudkan agar Desa Mengesta dapat menuju desa yang bijak terhadap kelestarian

lingkungan, bahaya sampah plastik & penggunaan gadget yang menjadikan Desa Mengesta sebagai desa agrowisata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Pendidikan Nasional atas kesempatannya kami dapat mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) tahun 2020, dan kepada tim pelaksana Kuliah Kerja Nyata (KKN), atas bantuan dan kerjasamanya dalam memberikan materi dan praktek dilapangan sehingga peserta memiliki ide-ide kreatif atau strategi dalam mengatasi masalah yang ada di desa. Demikian juga penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala Desa Mengesta dan seluruh anak-anak desa Mengesta karena sudah menerima kami dengan sangat baik, kami mengucapkan terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

Auliawan, Abdi. 2019. Artikel. Efek Penggunaan Gadget Bagi Anak-Anak.

[https://www.ayosemarang.com/read/2019/11/27/47946/efek-penggunaan-gadget-bagi-anak-anakdiaksespada 17 Maret 2020.](https://www.ayosemarang.com/read/2019/11/27/47946/efek-penggunaan-gadget-bagi-anak-anakdiaksespada%2017%20Maret%202020)

Dia, Mark. 2015. Artikel. Bahaya Sampah Plastik.

https://www.greenpeace.org/indonesia/cerita/2626/laut-sehat-bumi-pun-sehat/?ea.tracking.id=GoogleSearch&utm_campaign=Plastics-Free-Future&utm_source=GoogleSearch&utm_medium=Ad&utm_content=Link&utm_term=General&gclid=Cj0KCQjw9tbzBRDVA

RIIsAMBplx9RcfQ8RrwZXDZQs3PZFHOLE4y5_Xugv5pG1qgY2Q0jUPvKpMELBwYaAtdNEALw_wcBdiaksespada 17 Maret 2020.

Harfiyanto, Doni. Cahyo Budi Utomo. Tjaturahono Budi. 2015 Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1).

Manupil, Beauty. Yudi Ismanto. Franly Onibala. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(1).

<http://lipi.go.id/lipimedia/konsumsi-plastik-indonesia-tertinggi-kedua-didunia/15182>