

Inisiasi Bank Sampah Siswa/i Sekolah Darussalam, Panongan

Hady Soenarjo

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
hady.soenarjo@uph.edu

Stephani

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200033@student.uph.edu

Caroline

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200001@student.uph.edu

Marciella Aurelia

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200032@student.uph.edu

Jonathan Muljadi

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200029@student.uph.edu

Bernarhdino

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024190013@student.uph.edu

ABSTRAK

Inisiasi adalah kerjasama antara tim Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Mahasiswa/i Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, UPH dengan Sekolah Darussalam, Panongan. Fokus tim dan mitra adalah penanaman kesadaran tentang sampah anorganik dan pengelolaannya di lingkungan Sekolah Darussalam. Metode yang digunakan adalah metode *engaged learning* dan *immersion learning* digabungkan dengan *Design Thinking*. Kegiatan ini dilaksanakan bersama siswa/i SMP Sekolah Darussalam, bermitra dengan Bank Sampah Ash-Syifa membangun BANK SAMPAH Sekolah Darussalam.

Kata Kunci: Sekolah, Sampah Anorganik, *Engaged* dan *Immersion Learning*, *Design Thinking*, BANK SAMPAH.

PENDAHULUAN

Persoalan sampah adalah persoalan yang serius di Kecamatan Panongan (<https://lensametro.com>, <https://sorotdesainindonesia.id>). Karena itu Sekolah Darussalam sejak awal dibangun dengan pendekatan menjadi sekolah hijau yang peduli terhadap

lingkungan (SEKOLAH DARUSSALAM (darussalampanongan.com). Cita-cita ini diwujudkan melalui pogram berwawasan lingkungan ‘Kurassaki’ (Kurangi Sampah Sekolah Kita) (<https://www.nawasis.org>). Upaya-upaya ini masih belum optimal karena beberapa kendala, utamanya adalah karena kurangnya pendanaan untuk program – karena sekolah adalah milik pribadi sehingga pendanaan difokuskan untuk pengembangan fisik, tak ada keberlanjutan karena program tidak langsung melibatkan siswa/i dan karena tak ada mitra.



Gambar 1 Situasi SMK Darussalam. (Sumber: Tim, 2023)

Merespon permasalahan tersebut Tim menggunakan metode *engaged learning* dan *immersion learning* digabungkan dengan *Design Thinking* bersama Sekolah Darussalam, khususnya bersama Unit Pendidikan SMP Sekolah Darussalam akan membangun prototipe pengelolaan sampah anorganik yang melibatkan siswa/i SMP Sekolah Darussalam.

KAJIAN TEORI

Melihat permasalahan ketakberlanjutan program kebersihan dan pengelolaan sampah yang dilakukan oleh Sekolah Darussalam, terutama ketidakterlibatan siswa/i secara aktif, maka kajian teori akan berpusat pada dua metode pembelajaran: metode pembelajaran kelindan (*engaged learning*) dan metode pembelajaran berbaur (*immersion learning*). Pembelajaran kelindan pada dasarnya adalah saat siswa/i belajar bekerja sama dengan mitra komunitas untuk menyelesaikan kebutuhan yang teridentifikasi dalam komunitas tersebut. Model

pembelajaran ini tentu saja bukan hanya bermanfaat bagi siswa/i namun juga dengan komunitas atau mitra pembelajaran, yang semestinya membawa dampak positif bagi kelompok komunitas/mitra/masyarakat yang berkelindan dalam model pembelajaran ini. Beberapa poin tentang metode ini adalah: (<https://www.umpi.edu/academics/engaged-learning>)

1. Pembelajaran kelindan adalah strategi pendidikan di mana sebagian atau seluruh tujuan kelas dipelajari dengan mengerjakan proyek bersama mitra komunitas.
2. Pembelajaran kelindan adalah jenis pendidikan yang mempraktikkan keterampilan dan pengetahuan di kelas sambil melayani suatu komunitas.
3. Pembelajaran kelindan menggabungkan kebutuhan masyarakat dengan tugas akademik dengan cara yang bermanfaat baik bagi siswa/i maupun masyarakat.
4. Pembelajaran kelindan menyediakan area di mana siswa/i bekerja dalam kapasitas profesional tertentu dengan anggota masyarakat.
5. Pembelajaran kelindan sangat bergantung pada kerja tim dan keterampilan yang mendorong pembentukan sebuah tim yang efektif.

Sejalan dengan metode pembelajaran kelindan adalah metode pembelajaran berbaur (*immersion learning*). Pembelajaran berbaur mengacu pada setiap pendekatan pendidikan yang mengajar dengan menempatkan siswa secara langsung pada suatu lingkungan (https://ballotpedia.org/Immersion_learning). Ada beberapa poin penting yang perlu diperhatikan pada pembelajaran berbaur, yaitu:

1. Waktu dan Fokus – Pendidik perlu untuk menentukan waktu dan fokus dari pembelajaran berbaur, agar tujuan dari pembelajaran ini dapat terarah dan terselesaikan hingga memberikan manfaat yang diharapkan baik bagi peserta didik maupun bagi komunitas/mitra yang terlibat.
2. Otentik dan Situasional – Pembelajaran berbaur akan menempatkan peserta didik pada ranah pendidikan yang otentik (asli) di tengah masyarakat dan dalam suatu situasi sosial tertentu.
3. Otonomi dan *Agency* – Pembelajaran berbaur bersifat otonomi karena berada pada konteks yang otentik dan dalam suatu situasi sosial yang nyata. Selain itu setiap orang yang terlibat di dalamnya adalah agen (*agent*) yang saling bermitra.
4. *Cognitive Dissonance* – Karena pembelajaran berbaur berada pada suatu situasi sosial tertentu dan langsung berhubungan dengan anggota masyarakat, maka seringkali yang terjadi adalah munculnya pengetahuan yang tidak ideal. Hal ini baik untuk peserta didik karena kehidupan nyata tidak didasari atas hal ideal, dan mereka bisa belajar tentang hal yang semestinya dan hal yang nyata.
5. Refleksi – Pembelajaran berbaur sangat bergantung pada kemampuan reflektif dari setiap orang yang terlibat di dalamnya. Karena poin-poin di atas maka setiap peserta didik perlu untuk terus beradaptasi dan hal ini dapat dilakukan jika setiap peserta mampu melakukan refleksi.
6. Pendampingan dan Pembimbingan – Karena natur pembelajaran berbaur yang sangat dekat dengan situasi nyata, maka dibutuhkan fasilitator yang berpengalaman dan panduan pelaksanaan yang jelas. Pendampingan dan

pembimbingan menjadi hal yang perlu untuk dilakukan secara terus menerus (<https://www.centerforengagedlearning.org/resources/immersive-learning/>)

METODOLOGI

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan metode *engaged learning* (<https://www.umpi.edu/academics/engaged-learning>) dan *immersion learning* (https://ballotpedia.org/Immersion_learning) yang digabungkan dengan *Design Thinking* (DT) untuk menghasilkan inovasi desain sosial (*social innovation design*) (Brown & Wyatt, 2010; IDEO, 2015). *Engaged learning* adalah jenis pendidikan yang mempraktikkan keterampilan dan pengetahuan di kelas untuk melayani komunitas di luar, sedangkan *Immersion learning* mengacu pada setiap pendekatan pendidikan yang mengajar dengan menempatkan siswa secara langsung pada suatu lingkungan tertentu. Untuk DT sendiri dilaksanakan dalam 3 tahap:

1. *Discover*, melalui observasi dan wawancara di lapangan dengan para pemangku kepentingan, khususnya siswa/i SMP dan Guru Sekolah Darussalam.
2. *Ideate*, melalui *brainstorming* bersama siswa/i SMP dan Guru Sekolah Darussalam.
3. *Prototype*, membuat prototipe pengelolaan sampah untuk SMK Darussalam yang menggunakan metode *engaged* dan *immersion learning*, khususnya siswa/i SMP Sekolah Darussalam.

PEMBAHASAN

Tahap 1: *Discover*

Observasi dan wawancara di lapangan dilakukan Tim dengan: Ketua Yayasan Sekolah Darussalam (Bapak Suharli), perwakilan murid (Nayla, Amanda, Katrin, Alfa dan Akhar), perwakilan Orang Tua Murid (Ibu Rohima dan Ita). Dari wawancara tersebut diketahui bahwa persoalan kebersihan dan sampah menjadi permasalahan yang dirasakan cukup penting untuk dapat diselesaikan bersama-sama, selain itu juga bahwa tidak ada *added value* yang didapatkan bila siswa/i ikut serta berperan aktif dalam menyelesaikan persoalan pengelolaan sampah ini.



Gambar 2 Dokumentasi Wawancara dengan Pihak Terkait. (Sumber: Tim, 2023)

Tim juga berdiskusi dengan inisiator kebersihan lingkungan masyarakat, ahli pendidikan dan psikolog. Diskusi tersebut menunjukkan bahwa penanaman kesadaran harus didahului dengan adanya tujuan bersama dulu serta adanya *added value* yang menarik bagi setiap partisipannya.

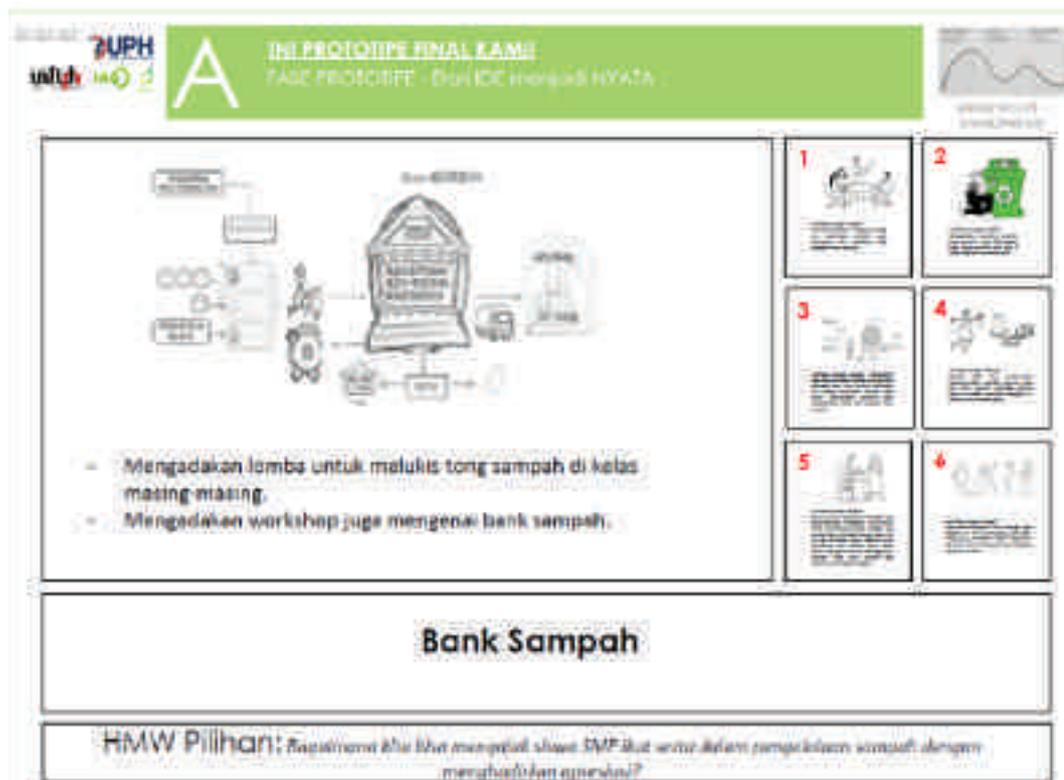
Tahap 2: Ideation

Berdasarkan data-data hasil wawancara maka Tim berdiskusi dan menghasilkan 3 ideasi: 1. Yang bersifat personal – tempat sampah individual, 2. Tempat sampah yang didesain secara menarik/interaktif, dan 3. Bank Sampah. Bank Sampah akhirnya dipilih karena menjawab permasalahan yang disebutkan di atas:

1. Kurangnya pendanaan program → Bank Sampah justru akan menghasilkan pendapatan (*generate revenue*).
2. Tidak melibatkan siswa/i sebagai pelaku kegiatan → dengan metode pendekatan *engaged* dan *immersion learning*, Bank Sampah justru menempatkan siswa/i Sekolah Darussalam, dalam hal ini siswa/i SMP menjadi aktor utama karena merekalah yang akan mengelola Bank Sampah Darussalam. Hasil dari bank Sampah juga akan digunakan sebagai kas kelas, dan ini akan menjadi *added value* dari pelaku kegiatan.
3. Tidak memiliki mitra → Pengelolaan Bank Sampah memerlukan mitra sebagai pengepul sampah, dalam hal ini Tim berhasil mengoneksikan Sekolah Darussalam dengan Bank Sampah Ash-Syifa yang berlokasi di Tangerang.

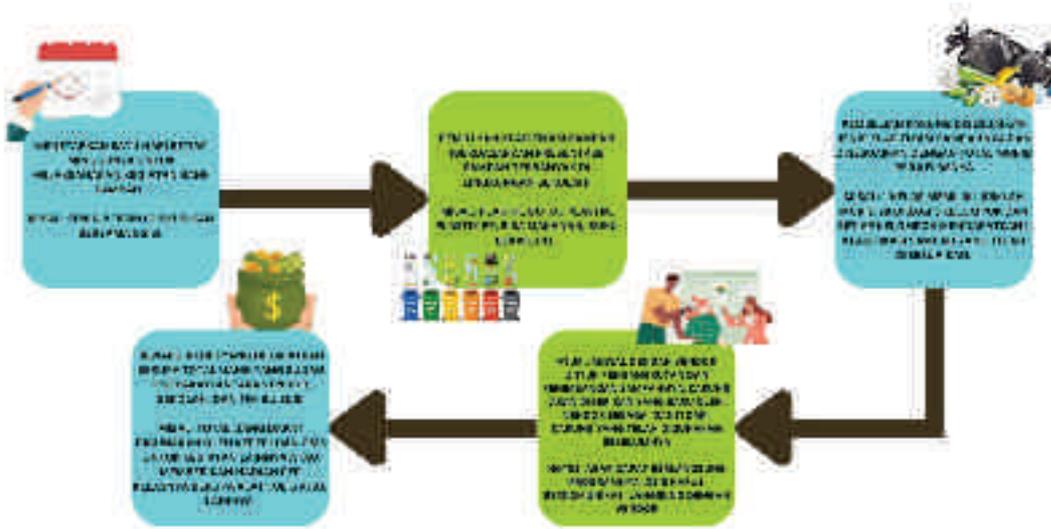
Tahap 3: Prototype

Prototipe Bank Sampah untuk Sekolah Darussalam akhirnya dilaksanakan dan dibuat, seperti gambar di bawah:



Gambar 3 Prototipe Bank Sampah Sekolah Darussalam. (Sumber: Tim, 2023)

Prototipe ini dilaksanakan dalam kurun waktu +/- 1 bulan terakhir pelaksanaan, yang dilakukan dengan tahap-tahap di bawah ini:



Gambar 4 Tahapan Pelaksanaan Prototipe Bank Sampah Sekolah Darussalam.
(Sumber: Tim, 2023)

Setelah melalui beberapa kali *feedback*, prototipe Bank Sampah dilaksanakan bersama-sama dan diserahkan kepada pemangku kepentingan seperti yang terlihat di bawah ini.



Gambar 5 Sosialisasi & penggunaan Prototipe BANK SAMPAH Sekolah Darussalam.
(Sumber: Tim, 2023)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, prototipe BANK SAMPAH u/ Sekolah Darussalam berhasil membuat para siswa/i SMP Sekolah Darussalam terlibat aktif melakukan kegiatan pembersihan sekolah dan sadar akan nilai lebih dari sampah anorganik. Inovasi Metode Pembelajaran Kelindan-Berbaur (*engaged-*

immersion learning) dengan prototipe Bank Sampah untuk pendidikan lingkungan berkelanjutan (*sustainable education*) Sekolah Darussalam, menempatkan siswa/i Pengurus OSIS SMP Sekolah Darussalam sebagai aktor utama.



Gambar 6 Proses penimbangan hasil Bank Sampah. (Sumber: Tim, 2023)

DAFTAR PUSTAKA

- Amatullo, M., Boyer, B., May, J., dan Shea, A. (2021): *Design for Social Innovation*, Routledge.
- Brown, T., dan Wyatt, J. (2010): Design thinking for social innovation, *Stanford Social Innovation Review*, Stanford School of Business, 29-35.
- <https://lensametro.com/persoalan-sampah-perumahan-jadi-pembahasan-serius-di-kecamatan-panongan/>
- <https://sorotdesainindonesia.id/kecamatan-panongan-tanggapi-serius-masalah-sampah/>
- SEKOLAH DARUSSALAM (darussalampanongan.com)
- <https://www.nawasis.org/portal/berita/read/revolusi-mental-melalui-kurassaki-mengelola-sampah-tanpa-bak-sampah/52189>
- <https://www.umpi.edu/academics/engaged-learning/#:~:text=Engaged%20Learning%20is%20a%20type,the%20student%20and%20the%20community.>
- https://ballotpedia.org/Immersion_learning#:~:text=Immersion%20learning%20refers%20to%20any,is%20in%20teaching%20foreign%20languages.
- <https://www.centerforengagedlearning.org/resources/immersive-learning/>
- IDEO (2015): *Field Guide to Human Centered Design*, ISBN: 978-0-9914063-1-9.