

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu membahas tentang penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya bertujuan sebagai pembandingan dengan penelitian-penelitian mendatang. Guna memperkuat penelitian ini, maka peneliti akan memaparkan penelitian terlebih dahulu yang memiliki kajian ruang lingkup hampir sejalan dengan proposal ini. Berikut ini peneliti sajikan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki perbedaan dan kesamaan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

**Tabel 2.1** Penelitian Terdahulu, Relevansi, dan Novelty Penelitian

No	Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Temuan Utama	Relevansi dengan Penelitian ini
1.	Adhim Fahmarani Maulidina, Wandi Wandi, Moh Zainol Rachman (2024)	Pengaruh Edukasi Kesehatan Menggunakan <i>Boardgame</i> terhadap Pengetahuan dan Pemilahan Sampah	Hasil yang dicapai dalam penelitian ini dari tabel 4 dengan keterangan “Pengaruh Edukasi Kesehatan Menggunakan <i>Boardgame</i> terhadap Pengetahuan Tentang	Media edukasi seperti <i>boardgame</i> dapat meningkatkan pengetahuan tentang proses pemilahan sampah. Dengan begitu penelitian tersebut cukup relevan dengan penelitian ini

			<p>Pemilahan Sampah Siswa Sekolah Dasar di SDN Penanggungan Kota Malang” menunjukkan bahwa penggunaan papan permainan sebagai metode pendidikan kesehatan cukup membawa pengaruh besar dalam pemahaman pemilahan sampah oleh siswa siswi SDN Penanggungan Kota Malang (Maulidina et al., 2024).</p>	<p>karena menunjukkan bahwa <i>boardgame</i> dapat menjadi alat edukasi untuk orang tua mengenai pengelolaan limbah popok balita sekali pakai.</p>
2.	Dhiyan Krishna Wardhani, Sri Sumijati, Augustina Sulastri, Alfons	<p>Pengembangan Media Edukasi Berbasis <i>Boardgame</i> dengan Tema Tata Kota dan Pelestarian</p>	<p>Melalui FGD yang dilakukan bersama 4 orang sisiwa kelas 1 dan 7 orang siswa kelas 3, didapatkan hasil</p>	<p>Relevansi penelitian ini dapat dilihat dari ungkapan bahwa <i>boardgame</i> cukup efektif mendidik anak-</p>

	<p>Christian Hardjana (2021)</p>	<p>Lingkungan Untuk Anak-Anak Lingkungan Berkualitas Rendah di Semarang Kota</p>	<p>berupa beberapa siswa mampu membangun preferensi tempat tinggal yang memiliki keseimbangan ekosistem dan kebersihan yang terjaga. FGD dilakukan hingga 8 sesi dan didapatkan hasil berupa pada rentang usia anak dalam pendidikan dasar, diperlukan metode pembelajaran yang memadukan antara belajar dan bermain. Anak-anak juga akan mengasah kemampuan fisik dan emosi melalui media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Melalui</p>	<p>anak terkait tata kota dan pelestarian lingkungan. Dalam konteks pengelolaan limbah popok melalui <i>boardgame</i>, kegiatan penyampaian materi dapat dilakukan dengan cara yang menarik khususnya pada masyarakat dengan akses informasi yang terbatas.</p>
--	----------------------------------	--	--	---

			<p>pengamatan dan komunikasi yang sudah dilakukan kepada objek penelitian maka dibuatlah <i>boargame</i> atau papan permainan yang akan mengelola segala pengetahuan termasuk pengalaman pribadi dari pemain sehingga diharapkan mampu memberikan ilmu dan pengetahuan serta dampak yang positif (Krishna Wardhani et al., 2021).</p>	
3.	Ernyasih, Winalda Eka Pratiwi, Andriyani, Nurmalia Lusida, Anwar	Analisis Pengetahuan, Pendidikan dan Sikap Manajemen Popok Sekali Pakai	Berdasarkan pengetahuan menunjukan bahwa ibu rumah tangga yang memiliki pengetahuan	Relevansi pada penelitian ini adalah pemberian wawasan mengenai tingkat

	Mallongi (2023)		<p>yang buruk terdapat 64 orang (57%) dibandingkan dengan responden yang memiliki pengetahuan yang baik terdapat 49 orang (43%). Pendidikan yang rendah 35 orang (31%) Ibu yang memiliki sikap negatif terhadap manajemen popok sekali pakai terdapat 62 orang (52%). Adanya hubungan yang signifikan antara pengetahuan, pendidikan dan sikap dengan manajemen popok sekali pakai di Desa Buaran Mangga Kabupaten Tangerang</p>	<p>pengetahuan dan perilaku masyarakat dalam mengelola popok sekali pakai. Pada penelitian ini kegiatan edukasi pengelolaan popok sekali pakai dirancang pada media <i>boardgame</i>.</p>
--	-----------------	--	--	---

			(Erniyasih et al., 2023).	
4.	Lina Agestika, Neni Sintawardani, Uni Hamidah, Sikopo Nyambe, Taro Yamauchi (2022)	<i>Pattern of Child Faeces Management and Disposable Diaper Usage among Under-Fives in a Urban Slum of Bandung, Indonesia</i>	Temuan kami menunjukkan bahwa literasi dan pendidikan ibu merupakan faktor penentu praktik buang air besar anak. Temuan ini menegaskan pentingnya pencapaian pendidikan formal terhadap perilaku higienis pengasuh, karena wanita menikah yang menyelesaikan pendidikan di tingkat dasar cenderung kurang terpapar internet, media elektronik, dan praktisi kesehatan di mana informasi tentang praktik pembuangan tinja yang higienis	Penelitian ini relevan karena mengungkap pola manajemen feses anak dan penggunaan popok sekali pakai di wilayah urban kumuh, yang berpotensi menjadi daerah dengan tantangan besar dalam pengelolaan limbah popok. Penelitian ini memberikan dasar untuk memahami perilaku masyarakat dan menjadi pijakan untuk mengembangkan intervensi edukatif, seperti <i>boardgame</i> , yang relevan

			dapat dengan mudah ditemukan (Agestika et al., 2022).	dengan kondisi lokal.
5.	Ayse Lisa Allison, Abbie Curtis O'Reilly, Danielle Purkiss, Mark Miodownik, Susan Michie, Fabiana Lorenatto (2024)	<i>Reducing Disposable Diaper Waste: Protocol for a Behavioural Science Workstream</i>	Penelitian ini berhasil mengidentifikasi berbagai hambatan dan faktor pendorong yang terkait dengan penggunaan popok yang dapat digunakan kembali dan pelatihan toilet pada anak-anak lebih awal. Faktor-faktor ini dianalisis melalui tiga dimensi utama dalam model COM-B: Kemampuan ( <i>Capability</i> ), Kesempatan ( <i>Opportunity</i> ), dan Motivasi ( <i>Motivation</i> )	Relevansi pada penelitian ini karena menggunakan pendekatan ilmu perilaku untuk mengidentifikasi penghalang dan pendorong dalam mengurangi limbah popok sekali pakai. Penelitian ini mendukung pendekatan yang digunakan dalam penelitian berbasis <i>boardgame</i> edukatif, khususnya dalam menerapkan teori perubahan perilaku (seperti COM-B dan

			(Allison et al., 2024).	<i>Behaviour Change Wheel</i> ) untuk menciptakan intervensi yang lebih efektif.
6	Annisaul Maslamah, Novalia Agustina, Ahmad Nurozi, (2020)	Pelatihan Literasi Lingkungan dan Pengolahan Sampah Plastik untuk Kerajinan di SDN Krawitan Yogyakarta	Pelatihan ini berhasil meningkatkan kesadaran dan partisipasi siswa dalam mengelola sampah plastik melalui kegiatan praktik daur ulang. Anak-anak diajak membuat kerajinan dari plastik bekas, sehingga mereka memahami dampak lingkungan dan solusi kreatif (Maslamah et al., 2020).	Relevansi pada penelitian ini adalah menunjukkan pentingnya pendekatan edukatif berbasis literasi lingkungan sejak dini. Meskipun objeknya siswa, konsep ini dapat diterapkan pada ibu balita melalui media <i>boardgame</i> yang juga menekankan aksi konkret dan pemahaman ekologis.
7	Maharani, Nadya Alfa, Ria Wulansarie,	Mengubah Tantangan Menjadi Peluang:	Kegiatan pengabdian masyarakat di Semarang ini	Relevansi pada penelitian ini adalah menekankan

	Prima Astuti, Ridwan Dani, Pragusti Limtang, Ricky Ichwan, Athiya Rihadatul, (2024)	Pengelolaan Limbah Popok Bayi menjadi Pupuk Organik Unggulan	menunjukkan bahwa dengan pelatihan yang tepat, masyarakat bisa mengolah limbah popok menjadi pupuk organik menggunakan metode fermentasi sederhana (Kusumaningrum et al., 2024).	bahwa literasi lingkungan bukan hanya soal kesadaran, tetapi juga kemampuan teknis dalam mengelola limbah. Ini sejalan dengan tujuan <i>boardgame</i> sebagai media yang tidak hanya mendidik, tetapi juga menginspirasi aksi nyata dalam penanganan limbah popok.
8	Adriel L.H. Pasaribu, Basuki, MRS Darmanijati, (2020)	Pemanfaatan Limbah Popok Bayi sebagai Bahan Campuran Pembuatan <i>Paving Block</i>	Popok bekas bisa dicampur dalam bahan bangunan seperti <i>paving block</i> dengan hasil kuat tekan yang masih layak. Penelitian ini membuka peluang daur ulang limbah	Relevansi pada penelitian ini adalah memberikan inspirasi bahwa informasi dalam <i>boardgame</i> bisa dikembangkan ke arah edukasi daur ulang lanjutan. Peserta

			popok menjadi material konstruksi (Pasaribu et al., 2020).	tidak hanya tahu cara membuang, tapi juga bagaimana potensi limbah bisa diolah menjadi produk bermanfaat.
9	Desy Santi Rozakiyah, Seli Septiana Pratiwi, Megasari Noer, Ahmad Arif Widiyanto, (2023)	Literasi Peduli Lingkungan dalam Pengembangan Merdeka Belajar di Desa Ranupani Kabupaten Lumajang Jawa Timur	Kegiatan pengabdian masyarakat di SDN Ranupani, Lumajang, bertujuan untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa melalui pendekatan lingkungan. Melalui sosialisasi dan praktik pemetaan sampah, siswa diajak untuk mengenal kondisi lingkungan sekitar dan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya	Relevansi pada penelitian ini adalah studi ini menegaskan bahwa pendekatan edukatif yang kontekstual dan partisipatif efektif dalam menumbuhkan kepedulian lingkungan. Hal ini sejalan dengan tujuan penggunaan <i>boardgame</i> dalam skripsi Anda, yang dirancang untuk meningkatkan literasi peduli lingkungan di

			menjaga kebersihan lingkungan. Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan ini menunjukkan peningkatan sikap peduli lingkungan (Rozakiyah et al., 2023).	kalangan ibu balita melalui media interaktif dan menyenangkan.
10	Rizqi Aji Pratama, Ruminto Subekti, Hadi Supriyanto, (2024)	Peningkatan Literasi Lingkungan sebagai Penunjang Pemanfaatan Limbah Pertanian pada Kelompok Tani di Desa Cibodas Lembang	Dengan peningkatan literasi, kelompok tani mampu memanfaatkan limbah pertanian menjadi pupuk dan mengembangkan praktik ramah lingkungan. Program edukatif berbasis lokal berhasil mengubah pola pikir dan perilaku (Pratama et al., 2024).	Relevansi pada penelitian ini adalah menunjukkan bahwa literasi lingkungan efektif diterapkan di berbagai kelompok masyarakat. Prinsip yang sama dapat digunakan dalam edukasi pengelolaan limbah popok, terutama melalui pendekatan

				kontekstual seperti <i>boardgame</i> yang sesuai dengan realitas peserta.
<b>Novelty Penelitian Berdasarkan Penelitian Terdahulu</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini fokus untuk mengedukasi orang tua asuh balita mengenai pentingnya penanganan limbah popok balita.</li> <li>2. Pengembangan <i>boardgame</i> edukatif dengan tema lingkungan dan kesehatan untuk masyarakat yang spesifik mengedukasi orang tua dan keluarga yang memiliki balita untuk mengelola limbah popok sekali pakai.</li> <li>3. Fokus pada pengetahuan dan sikap terhadap pengelolaan popok sekali pakai, sebagai salah satu upaya untuk menangani pembuangan limbah popok balita sekali pakai tanpa dibersihkan dengan benar sebelum dibuang/dikubur.</li> <li>4. Upaya mengurangi penggunaan popok sekali pakai, melalui sosialisasi dan pelatihan permainan edukatif sehingga dapat mempengaruhi pola perilaku buang popok sekali pakai tanpa dikelola terlebih dahulu.</li> </ol>				

## 2.2 Tinjauan Pustaka

### 2.2.1 Karakteristik Limbah Popok Sekali Pakai

Menurut Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), popok sekali pakai menjadi ancaman lingkungan karena mengandung komponen bahan baku yang sulit diurai dan menjadi salah satu pemicu gangguan kesehatan. Penyebab pencemaran yang ditimbulkan dari popok sekali pakai dapat terjadi akibat bahan baku pembuatannya, jumlah dan volume pemakaian produk popok sekali pakai, dan perilaku penggunaan ataupun proses pengelolaan yang tidak tepat<sup>8</sup>. Disamping hasil penelitian BRIN, Universitas Airlangga Surabaya pada tanggal 13 September 2022 bersama Wahana Visi Indonesia memaparkan hasil penelitian terkait analisis determinan perilaku pembuangan feses (tinja) dan popok balita. Dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa perilaku pengelolaan limbah popok sekali pakai yang tidak tepat akan menciptakan masalah kesehatan akibat penumpukan pantogen tinja dan bahan baku popok sekali pakai yang tidak bisa terurai<sup>9</sup>.

### 2.2.2 Media Edukasi berbasis *Boardgame*

Penggunaan *boardgame* sebagai media edukasi sudah terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman pengetahuan lingkungan. Berdasarkan hasil dari penelitian oleh *The University of Nottingham*<sup>10</sup> model edukasi melalui permainan dapat menciptakan pengalaman yang relevan dengan kondisi di kehidupan sehari-hari. *Boardgame* bertemakan lingkungan sudah terbukti dapat meningkatkan

pemahaman dan kepedulian anak-anak terhadap isu lingkungan(Tan & Nurul-Asna, 2023).

### **2.2.3 Edukasi Pengelolaan Limbah Menggunakan Media Permainan**

Media permainan dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai pengelolaan limbah. Studi oleh Silvia Venturi, dkk (2024) menunjukkan bahwa aplikasi gamifikasi efektif meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta pada ketepatan pola pemilahan sampah jika dibandingkan dengan kelompok kontrol(Vanturi et al., 2024). Peran gamifikasi dapat membentuk sikap positif pada sistem pemilahan sampah dengan meningkatkan keterlibatan peserta dalam permainan. Rasa prihatin terhadap kondisi lingkungan mendorong peserta untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga akan mempengaruhi sikap peserta dalam pemilahan sampah dan daur ulang.

### **2.2.4 Upaya Pengurangan Limbah Posepak (Popok sekali pakai)**

Dinas Kesehatan Kota Depok menggandeng masyarakat untuk mengolah sampah popok sekali pakai untuk balita dan lansia. Bahan dasar pembuatan posepak yang 55% berasal dari material plastik sehingga membutuhkan waktu hingga ratusan tahun untuk terurai secara alami dan 42% senyawa kimia *Super Absorbent Polimer* (SAP). Dinas Kesehatan Kota Depok mengajak masyarakat untuk mengolah sampah posepak dengan cara yang benar seperti memanfaatkan hidrogel yang

terdapat dalam posepak dan mengarahkan untuk membuang kotoran/feses terlebih dahulu sebelum dibuang ke tempat sampah<sup>11</sup>.

### 2.3 Landasan Teori

Teori konstruksi sosial fokus pada makna dan penafsiran bersama dalam jaringan masyarakat dan pengaruhnya pada organisasi dengan menyoroti bagaimana organisasi dan struktur internalnya terbentuk melalui proses sosial (Karman, 2015). Berger menjabarkan terkait analisis nya yang berfokus pada realitas yang dialami dalam kehidupan sehari-hari yaitu terkait realitas yang dirasakan, dipahami, dan diinterpretasikan oleh anggota masyarakat biasa melalui akal sehat (*common sense*) (Berger & Luckmann, 1991). Seperti dituliskan dalam bukunya “*How that common sense reality may be influenced by the theoretical constructions of intellectuals and other merchants of ideas is a further question*”, dimana Berger dan Luckman mengakui bahwa gagasan mengenai konstruksi ini berpengaruh pada realitas sehari-hari melalui realitas akal sehat.

Teori konstruksi sosial dari Berger dan Luckman akan membantu mengidentifikasi realitas sosial yang dibangun dalam institusionalisasi melalui tiga proses utama yaitu eksternalisasi, objektivikasi dan internalisasi<sup>12</sup>, sebagai berikut:

#### 1. Eksternalisasi – Penciptaan Pola Sosial

Eksternalisasi adalah proses dimana individu akan mengekspresikan diri mereka ke dalam dunia dengan menciptakan kebiasaan baru yang sudah ditentukan dalam interaksi sosialnya.

2. Objektivikasi – Menjadi Institusi yang Diterima Secara Luas

Objektivikasi adalah hasil dari eksternalisasi yang menjadi kenyataan (produk sosial) yang terjadi dari individu yang menciptakan. Produk sosial yang diciptakan oleh individu akan dianggap sebagai bagian dari realitas dan norma sosial.

3. Internalisasi – Menjadi Bagian dari Kesadaran Individu

Internalisasi adalah proses individu menerima realitas objektif ke dalam kesadaran mereka, sehingga norma, nilai, dan struktur sosial menjadi bagian dari identitas dan cara pandang mereka.

