BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Terjadinya permasalahan yang berhubungan dengan kebutuhan akan adanya air bersih banyak terjadi di Indonesia, Penggunaan air yang sangat berlebihan serta kurangnya lahan resapan, menjadi penyebab utama menurunnya kualitas dan kuantitas sumber daya air tanah, terutama pada masyarakat Kota Bandung. Diikuti dengan jumlah penduduk yang semakin meningkat, air tanah akan semakin banyak dibutuhkan. Tetapi bila tidak diatasi kondisinya akan semakin menipis. Hal tersebut menjadi suatu permasalahan yang sangat vital dalam berlangsungnya kehidupan, karena kondisi kelestarian alam saat ini memiliki peranan yang cukup penting bagi keberlangsungannya kehidupan yang akan datang.
Saat ini salah satu cara penyelesaian masalah adalah, membuat biopori.

Menurut Kamir R. Brata (2007), biopori merupakan ruangan atau pori dalam tanah yang di bentuk oleh mahluk hidup, seperti fauna tanah dan akar tanaman. Bentuk biopori menyerupai liang atau terowongan dan bercabang-cabang yang sangat efektif untuk menyalurkan air dan udara ke dan di dalam tanah. Liang pada biopori terbentuk oleh adanya pertumbuhan dan perkembangan akar tanaman di dalam tanah serta meningkatkan aktivitas fauna tanah, seperti rayap, dan semut yang menggali liang di dalam tanah. Karena banyak berkurangnya tumbuh-tumbuhan dan akar di dalam tanah maka solusi yang tepat adalah membuat lubang biopori sendiri. Dapat membuat lubang biopori dan meningkatkan aktivitas organism tanah melalui upaya penambahan bahan organik yang cukup ke dalam tanah. Untuk memudahkan penambahan

bahan organik dari sampah organik tersebut digunakan oleh oraganisme tanah sebagai bahan makanan.

Begitu banyak manfaat biopori untuk lingkungan apabila teknologi biopori ini bisa diaplikasikan di masyarakat maka ancaman terhadap banjir bias diminimalisir dan tercipta lingkungan yang sehat dan ekosistem tanah yang baik, bahkan dampak jangka panjangnya bisa mengendalikan ekosistem tanah yang sudah tidak berfungsi. Teknologi biopori ini tidak memerlukan tempat yang luas dan bisa dilakukan secara mandiri oleh masin – masing pihak di lingkungan tinggal.

Namun demikian sebuah pola yang baru akan membutuhkan sarana untuk terinformasikan. Sampai saat ini ada bentuk pelajaran diberikan pada siswa – siswi mulai dari SD-SMP-SMA, mengenai biopori yang dibarengi dengan praktek pembuatan. Akan tetapi, tantangan terbesar justru pada, penerapan di rumah tangga.

Disini permasalahan tersebut di mulai, informasi dapat ditemukan di berbagai sumber. Informasi dapat disebarkan dengan berbagai cara, mulai dari pemberian materi secara khusus, popular atau cara lainnya. Salah satu cara adalah dengan permainan. Permainan dibutuhkan karena para siswa sekolah dasar tidak mendapatkan porsi yang sama dalam mendapat materi pembelajaran biopori tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

- Materi yang lebih diterapkan pada proses pembuatan dan konsep pembuatan tidak memenuhi target yang diinginkan karena keterbatasan waktu pada saat pembelajaran.
- Masih kurang meratanya informasi diantara siswa karena keterbatasan alat.
- Siswa masih banyak yang kurang mengerti apa dan fungsi biopori.

1.3 Fokus Masalah

Permasalahan difokuskan pada bagaimana anak dapat menggunakan permainan ini, dan selanjutnya dapat membuat biopori di lingkungan rumahnya.

1.4 Tujuan Perancangan

Membuat permainan papan untuk siswa sekolah dasar agar membuat biopori menjadi menyenangkan, dan siswa ingat langkah-langkah membuat biopori.

1.5 Definisi

Lubang Resapan (Biopori), Permainan, Mainan Papan

Berikut arti istilah diatas :

- Biopori : Bentuk biopori menyerupai liang atau terowongan dan bercabang-cabang yang sangat efektif untuk menyalurkan air dan udara ke dan di dalam tanah. Liang pada biopori terbentuk oleh adanya pertumbuhan dan perkembangan akar tanaman di dalam tanah serta meningkatkan aktivitas fauna tanah, seperti rayap, dan semut yang menggali liang di dalam tanah.

- Permainan : kegitan memainkan sesuatu menggunakan metode-metode yang telah ditentukan.
- Mainan papan : merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas papan yang khas bagi permainan tersebut. Seperti hiburan lainnya, permainan papan dapat menggambarkan subjek apapun.