

## PEMBERDAYAAN GURU UNTUK PENDIDIKAN LINGKUNGAN MELALUI ANIMASI 2D DALAM PEMBELAJARAN

Desy Safitri, Ferdi Fauzan Putra, Sujarwo

Universitas Negeri Jakarta

[desysafitri@unj.ac.id](mailto:desysafitri@unj.ac.id), [ferdifauzan@unj.ac.id](mailto:ferdifauzan@unj.ac.id), [sujarwo-fis@unj.ac.id](mailto:sujarwo-fis@unj.ac.id)

### ABSTRAK

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk sosialisasi kepada guru-guru SMP di dalam menerapkan pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran. Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru SMPN 30 dan SMPN 173 Jakarta Utara, dengan pertimbangan bahwa kegiatan sosialisasi guru-guru tersebut terkait dengan penerapan pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran belum pernah dilakukan. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Aula SMPN 30 pada tanggal 6 dan 7 Agustus 2020 yang dihadiri oleh 15 orang peserta. Peserta kegiatan ini dibatasi jumlahnya, dikarenakan adanya social distancing akibat pandemi Covid-19. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diberikan tentang materi pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran melalui metode ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi interaktif, demonstrasi, simulasi, dan pengisian kuesioner. Kemudian dilakukan analisis dan pembahasan mengenai cara mengintegrasikan pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran di sekolah. Hasil akhir kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatnya pengetahuan, pemahaman, dan penguasaan guru mengenai pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran untuk membentuk karakter peduli lingkungan siswa.

Kata kunci: pendidikan lingkungan, animasi 2D, pembelajaran.

### ABSTRACT

The purpose of this community service activity is to socialize junior high school teachers in implementing environmental education through 2D animation in learning. The target of this community service activity is the teachers of SMPN 30 and SMPN 173 North Jakarta, with the consideration that the teacher outreach activities related to the implementation of environmental education through 2D animation in learning have never been carried out. This method of implementing community service activities was carried out in the SMPN 30 Hall on August 6 and 7, 2020 which was attended by 15 participants. Participants in this activity were instructed, because of social distancing due to the Covid-19 pandemic. In community service activities that are given about 2D animation environmental education material in learning through various lecture methods, question, and answer, interactive discussion demonstration simulations and filling out questionnaires. Then an analysis and discussion is conducted on how to integrate 2D animation environmental education into learning in schools. The end result of community service activities is the knowledge, understanding, and mastery of teachers regarding 2D animation environmental education in learning to form student's environmental care characters.

Keyword: environmental education, 2D animation, learning

### 1. PENDAHULUAN (Introduction)

Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah SMPN 30 dan SMPN 173 Jakarta Utara. Pada kedua mitra ini pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran belum diterapkan secara optimal. Secara spesifik animasi 2D belum pernah digunakan di dalam meningkatkan karakter peduli lingkungan pada siswa. Berdasarkan

analisis situasi yang telah diuraikan, maka permasalahan mitra adalah: (1) Apakah guru-guru sudah mengetahui mengenai isu-isu materi lingkungan yang menarik untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran (2) Apakah guru-guru sudah memahami integrasi pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran untuk membentuk karakter peduli lingkungan (3) Apakah guru sudah menguasai integrasi pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran untuk membentuk karakter peduli lingkungan. Penerapan pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran perlu diberikan kepada guru-guru di SMPN 30 dan SMPN 173 Jakarta Utara, sehingga diharapkan dapat mendorong perilaku peserta didik yang memiliki karakter peduli lingkungan, khususnya SMPN 30 dan SMPN 173 Jakarta Utara.

## 2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Kegiatan pemberdayaan kepada kelompok guru SMP ini berupa pengintegrasian pendidikan lingkungan dalam pembelajaran IPS berbasis animasi 2D untuk membentuk karakter peduli lingkungan, sehingga kelompok guru SMP di Jakarta dapat mengetahui, memahami, dan menguasai integrasi isu-isu dari materi pendidikan lingkungan dalam pembelajaran IPS berbasis animasi 2D dalam memberikan variasi materi pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi siswa SMP untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Kegiatan pemberdayaan ini dilaksanakan selama 2 hari. Kegiatan pemberdayaan ini terdiri dari ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi interaktif, demonstrasi, dan pengisian kuesioner, termasuk pemberian pre-test dan post-test. Pilihan metode yang digunakan oleh narasumber dimaksudkan agar mempermudah para guru SMPN 30 Jakarta untuk mengintegrasikan pendidikan lingkungan dalam pembelajaran IPS berbasis animasi 2D untuk membentuk karakter peduli lingkungan. Media pembelajaran dengan animasi 2D merupakan sarana komunikasi dalam pembelajaran, agar pembelajaran menjadi optimal guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran dengan animasi 2D dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan minat belajar siswa, serta kemampuan berpikir kritis, pemahaman siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Animasi 2D digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif, karena pembelajaran yang diserap melalui media penglihatan (media visual), sekaligus dengan pendengaran (media audio), dapat mempercepat daya serap siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Guru zaman sekarang harus dituntut lebih dalam penggunaan teknologi guna mengikuti perkembangan siswanya yang juga mahir dalam penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang tepat, seperti animasi 2D ini akan menghasilkan pembelajaran yang efektif, efisien, bermakna, serta berintegritas dalam pembelajaran IPS khususnya. Observasi langsung melalui demonstrasi yang diberikan akan mempermudah pemahaman guru mengenai animasi 2D berkaitan dengan materi pembelajarannya. Observasi selanjutnya dengan simulasi yang dilakukan oleh masing-masing guru sesuai dengan tema-tema lingkungan dalam film animasinya, sehingga guru mahir menjelaskan kepada siswanya. Tahapan kegiatan pemberdayaan yang dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan mitra yaitu pendidikan lingkungan melalui pembelajaran IPS berbasis animasi 2D dimulai dari tahap: (-)observasi lapangan ke SMPN 30 Jakarta (-)identifikasi permasalahan dan kelemahan dari penguasaan guru mengenai integrasi pendidikan lingkungan melalui pembelajaran IPS berbasis animasi 2D (-)penawaran solusi pada kelompok guru dengan

memberikan pemberdayaan pendidikan lingkungan melalui pembelajaran IPS berbasis animasi 2D (-) perekrutan peserta kelompok guru agar tepat sasaran untuk pemberdayaan pendidikan lingkungan melalui pembelajaran IPS berbasis animasi 2D (-)perancangan program pemberdayaan pendidikan lingkungan melalui pembelajaran IPS berbasis animasi 2D dengan pembuatan modul yang operasional dan mudah dipahami oleh guru mengenai isu-isu materi lingkungan yang dapat dijadikan tema dalam film animasi 2D yang selanjutnya dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran (-)implementasi kegiatan pemberdayaan pendidikan lingkungan melalui pembelajaran IPS berbasis animasi 2D yang benar (-) integrasi pengetahuan kelompok guru yang masih minim tentang isu-isu materi lingkungan yang menarik untuk diintegrasikan dalam pembelajaran IPS dengan memberikan materi baru yang *up to date* untuk penguasaan yang maksimum dalam menjelaskan tema lingkungan dalam film animasi 2D kepada siswa (-)pendampingan pemberdayaan pendidikan lingkungan melalui pembelajaran IPS berbasis animasi 2D dan untuk mengontrol kegiatan pemberdayaan pendidikan lingkungan melalui pembelajaran IPS berbasis animasi 2D, agar tepat sasaran (-) umpan balik terhadap kegiatan yang telah dilakukan untuk melihat kelemahan dan memperbaiki kekurangan penguasaan kelompok guru untuk mengintegrasikan pendidikan lingkungan melalui pembelajaran IPS berbasis animasi 2D (-) monitoring dan evaluasi kegiatan pemberdayaan pendidikan lingkungan melalui pembelajaran IPS berbasis animasi 2D yang telah dilakukan pada kelompok guru.

### 3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Metode yang digunakan di dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ditunjukkan pada Tabel 1.

| Masalah  | Tujuan  | Metode  | Pemecahan Masalah   |
|--|---|---|---|
| Apakah guru-guru sudah mengetahui mengenai isu-isu materi lingkungan yang menarik untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran                     | Meningkatkan pengetahuan guru mengenai isu-isu materi lingkungan yang menarik untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran                              | Ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi              | Guru diberikan penjelasan mengenai isu-isu materi lingkungan yang menarik untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran yang berimplikasi pada tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan |
| Apakah guru-guru sudah memahami integrasi pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran untuk membentuk karakter peduli lingkungan | meningkatkan pemahaman guru mengenai integrasi pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran untuk membentuk karakter peduli lingkungan | Ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi, demonstrasi | Guru diberikan penjelasan dan tanya jawab tentang integrasi pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran untuk membentuk karakter peduli lingkungan oleh narasumber.               |

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| Apakah guru sudah menguasai integrasi pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran untuk membentuk karakter peduli lingkungan. | Meningkatkan penguasaan guru mengenai integrasi pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran untuk membentuk karakter peduli lingkungan | Demonstrasi, simulasi , praktek, pengisian kuesioner | Peserta secara kolektif menyaksikan demonstrasi dari narasumber mengenai integrasi pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran untuk membentuk karakter peduli lingkungan - Peserta secara individual melakukan simulasi integrasi |
|---|--|--|--|

Pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran untuk membentuk karakter peduli lingkungan

- Peserta secara individual melakukan pemutaran film animasi 2D untuk membentuk karakter peduli lingkungan
- Peserta melakukan pengisian kuesioner mengenai pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran untuk membentuk karakter peduli lingkungan

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di SMPN 30 Jakarta Utara. Kegiatan pelatihan ini berlangsung selama dua hari, yaitu tanggal 6 dan 7 Agustus 2020, masing-masing jadwal pelaksanaan dimulai dari jam 10.00-14.30 WIB, disesuaikan dengan ketersediaan waktu dari para guru dikarenakan adanya ketidakwajiban para guru di sekolah dikarenakan adanya social distancing sebagai dampak dari pandemi Covid-19. Kegiatan ini dihadiri 15 peserta yaitu guru-guru dari sekolah SMPN 30 dan SMPN 173 Jakarta Utara dan juga 4 orang mahasiswa UNJ yang turut membantu jalannya kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kegiatan pengabdian berlangsung di ruang Aula Lantai 2 SMPN 30 Jakarta Utara. Secara garis besar kegiatan pengabdian diawali dengan pembukaan oleh Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum SMPN 30 Jakarta Utara, selanjutnya disambung dengan perkenalan pemateri, serta empat orang mahasiswa UNJ. Setelah perkenalan, ketua tim dengan dibantu mahasiswa UNJ memberikan pre-test terlebih dahulu dalam rangka mengetahui pemahaman awal peserta kegiatan mengenai pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran. Peserta diberikan tes pilihan berganda sebanyak 20 soal. Soal pre-test yang diberikan kepada peserta kegiatan merupakan soal post-test yang juga diberikan kepada peserta kegiatan. Hal ini dilakukan dalam rangka untuk melihat perubahan pengetahuan, pemahaman, dan penguasaan guru pada saat sebelum dan sesudah diberikannya sosialisasi pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran tersebut.

Pemateri menyampaikan bahwa pendidikan lingkungan berperan dalam menanamkan nilai-nilai positif dan memperkuat nilai-nilai yang ada, serta mengembangkan ketrampilan terhadap lingkungan hidup. Isu dari materi lingkungan yang terintegrasi dalam pembelajaran

penting untuk dipahami oleh siswa di sekolah terkait dengan sikap dan perilaku terhadap lingkungan hidup. Pendidikan lingkungan melalui animasi 2D ini akan membawa siswa untuk berpikir kritis dalam memahami materi lingkungan yang terintegrasi dalam pembelajaran melalui gambar bergerak dalam lingkungan 2D, sehingga transmisi materi lingkungan menjadi optimal. Pembelajaran yang diserap melalui media penglihatan (media visual), sekaligus dengan pendengaran (media audio), dapat mempercepat daya serap siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Penggunaan animasi 2D dapat dibuat dengan tampilan yang menarik dalam rangka siswa untuk mempelajarinya, termasuk juga materi lingkungan yang diintegrasikan dalam pembelajaran dengan animasi 2D. Motivasi dan minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui animasi 2D sebagai media transfer edukatif informatif yang menarik tentang isu-isu materi lingkungan yang akan diberikan. Guru dapat mengintegrasikan konten animasi ke dalam aktivitas mengajar di kelas, karena bersifat interaktif. Animasi 2D bisa dijadikan pelengkap dalam pendekatan pembelajaran, karena bisa menstimulasi ketertarikan siswa dalam belajar.

Pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran ini untuk membentuk karakter peduli lingkungan berguna pula dalam transmisi informasi, internalisasi, dan pemahaman seputar materi lingkungan yang terintegrasi dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi termotivasi dan merangsang minat siswa, serta siswa dapat mengembangkan pemahamannya tentang isu-isu materi lingkungan, serta belajar bagaimana memahami materi lingkungan secara kontekstual dan menarik melalui kartun animasi 2D. Penggunaan animasi 2D sebagai media pembelajaran audio visual membuat tampilan yang menarik sehingga siswa tertarik untuk mempelajarinya. Selanjutnya terciptalah generasi muda yang sadar, peduli, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan, dan akan membentuk karakter dari siswa yang peduli terhadap lingkungan.

Kegiatan pelatihan ini disampaikan dalam bentuk ceramah interaktif, diskusi, kerja kelompok, demonstrasi, simulasi, dan *workshop*. Pemateri terlebih dahulu memberikan pengantar mengenai pentingnya pendidikan lingkungan diberikan kepada siswa dalam membentuk karakter peduli lingkungan. Selanjutnya dengan menampilkan animasi 2D tentang isu-isu lingkungan yang menarik bagi siswa yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran dan ditampilkan di layar proyektor. Isu-isu lingkungan tersebut adalah: perubahan iklim, penipisan ozon, keanekaragaman hayati, hutan mangrove, dan perilaku daur ulang sampah. Setelah diberikan materi mengenai isu-isu lingkungan yang menarik untuk diintegrasikan ke dalam pendidikan lingkungan, kemudian para peserta diminta untuk menonton film animasi 2D tersebut. Berikut adalah cuplikan film animasi 2D tersebut,



Gambar 1. Pendidikan lingkungan dalam iklim global



Gambar 2. Pendidikan lingkungan dalam penipisan ozon



Gambar 3. Pendidikan lingkungan dalam keanekaragaman hayati



Gambar 4. Pendidikan lingkungan dalam hutan mangrove



Gambar 5. Pendidikan lingkungan dalam perilaku daur ulang sampah

Kegiatan berikutnya adalah peserta melakukan workshop setelah pemateri memberikan materi lanjutan tentang pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran. Guru guru mengidentifikasi kebutuhan siswa akan pendidikan lingkungan yang disampaikan melalui audio visual yang menarik minat dan motivasi siswa dalam mempelajarinya. Pelaksanaan kegiatan ini juga memberikan tugas kepada peserta berupa analisis dari muatan nilai pendidikan lingkungan yang terselip di film animasi 2D untuk diintegrasikan dalam pembelajaran dalam rangka membentuk karakter peduli lingkungan tersebut. Kemudian peserta diminta untuk mempresentasikan berkelompok dari topik-topik isu lingkungan film animasi tersebut, sehingga terjadi diskusi interaktif antara peserta dan antar kelompok mengenai muatan nilai yang terkandung di film animasi 2D tersebut. Disini juga terjadi umpan balik antar peserta dibawah bimbingan pemateri. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung kondusif juga diantara peserta. Pada akhir pertemuan tim pengabdian kepada masyarakat ini memberikan soal post-test untuk dikerjakan seluruh peserta yang berguna juga untuk mengetahui pemahaman akhir peserta kegiatan mengenai pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran setelah diberikannya kegiatan sosialisasi ini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan: pengetahuan peserta mengenai isu-isu seputar materi pendidikan lingkungan melalui animasi

2D dalam pembelajaran, peserta juga memahami mengenai pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran, serta peserta menguasai pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran. Berikut adalah foto-foto kegiatan pengabdian masyarakat kelompok guru,



## 5. KESIMPULAN DAN SARAN (*Conclusions and Recommendations*)

Secara umum dapat dinyatakan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat kelompok guru-guru melalui pendidikan lingkungan melalui animasi 2D dalam pembelajaran telah terselenggara dengan baik. Kelompok guru yang telah disosialisasi: (1) telah mengetahui isu-isu materi lingkungan yang menarik untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran (2) memahami integrasi pendidikan lingkungan dalam pembelajaran melalui animasi 2D untuk membentuk karakter peduli lingkungan (3) menguasai integrasi pendidikan lingkungan dalam pembelajaran melalui animasi 2D untuk membentuk karakter peduli lingkungan (4) termotivasi dan antusiasme yang ditunjukkan oleh peserta dalam mengikuti kegiatan ini dengan baik (5) turut berperan aktif peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

## 6. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

Armstrong, S.J., 1993. *Environment Ethics*. New York, McGraw-Hill, Inc. Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta, Raja Grafindo Persada. Kemp, J.E. dan

- Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge. Harper & Row Publisher, New York.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta, Raja Grafindo Persada. Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge. Harper & Row Publisher, New York
- Hamalik, Oemar. 1982. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.