

**ANIMAL EDUCATION BERBASIS ANIMASI SEBAGAI MEDIA BELAJAR INTERAKTIF
DENGAN PENDEKATAN TEMATIK
(IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KURIKULUM 2013)**

Risa Juliadilla*, Fachrudin Pakaja S., Mohamad Iksan

Email : risajuliadilla@unigamalang.ac.id

Universitas Gajayana Malang Jl. Mertojoyo Blok L Merjosari

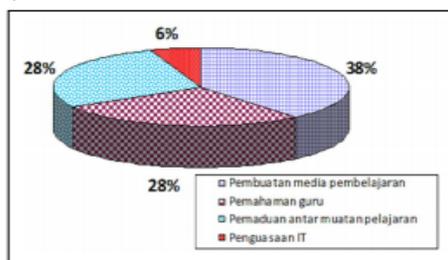
Abstrak

Salah satu kendala yang menghambat implemmentasi Kurikulum 2013 bersumber dari kurangnya kompetensi guru. Sebagai contoh, kurangnya kemampuan untuk menguasai dan mengaitkan suatu tema pelajaran. Disisi lain, Kurikulum 2013 menuntut pengajaran dengan medium teknologi, yang mana guru diharuskan untuk kreatif dalam menggunakan metode dan media pengajaran untuk membangun minat belajar murid. Sejatinya, media animasi mampu menjembatani imajinasi anak dengan memberi bantuan secara visual pada materi-materi yang sulit untuk dijelaskan. Pengembangan dari segi pengetahuan dan perubahan perilaku untuk guru juga salah satu solusi untuk memediasi kesenjangan tersebut. Hal ini untuk mengembalikan paradigma Kurikulum 2013 secara utuh yang berpedoman pada pengembangan pendidikan karakter murid. Kurikulum 2013 juga berfokus pada integrasi kognitif, afektif dan psikomotorik yang menjadi capaian dari suatu pembelajaran. Pembelajaran secara terpadu dan tematik dapat dijadikan kesempatan untuk para guru menyisipkan pembelajaran mengenai kemanusiaan. Program *animal education* mengasah afektif murid melalui pengajaran kebaikan kepada hewan, yang nantinya dapat digeneralisasikan pada sesama manusia. Ini sejalan dengan inti Kurikulum 2013 yaitu kecerdasan juga diimbangi oleh karakter yang luhur.

Kata Kunci: Animal Education, Animasi, Kurikulum 2013, Pendidikan Karakter

Pendahuluan

Kurikulum 2013 (K13) diterapkan secara nasional pada pendidikan Indonesia saat ini. Namun, implementasi K13 di Indonesia masih menjadi pro kontra. Banyak sekolah belum memiliki persiapan khusus untuk menyambut penerapan kurikulum ini. Para guru juga merasa bahwa tidak semua murid dan guru memiliki kompetensi yang sama dalam implementasi K 13 (Damanik, Desember, 2012).



Gambar 1

Kendala dari guru dalam implementasi kurikulum 2013

Sumber: Krissandi & Rusmawan, 2015

Tercatat beberapa kendala dalam implemmentasi K 13, yang salah satunya datang dari guru itu sendiri. Sebagai contoh, kurangnya kemampuan guru dalam menguasai suatu tema pelajaran akan berdampak pada sulitnya mengaitkan tema pada setiap pelajaran. Maka dari itu diperlukan sebuah skenario pembelajaran yang dijadikan acuan ketika guru menyampaikan materi di kelas. Jika skenario pembelajaran tidak ada, maka aktivitas di kelas tidak berjalan dengan optimal. Apabila skenario pembelajaran tersedia dan belum terintegrasi dengan metode yang sesuai maka standar kompetensi juga tidak maksimal. Kemampuan dalam penguasaan teknologi juga menjadi salah satu kendala dalam implementasi K 13 yang notabene kurikulum ini juga menuntut perkembangan teknologi (Krissandi & Rusmawan, 2015).

Sejatinya, kurikulum ini juga mempunyai kelebihan yaitu murid dituntut untuk partisipasi aktif. Proses pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru, dan guru berperan

sebagai fasilitator. Murid didorong untuk bersikap aktif, kreatif serta inovatif ketika mempelajari materi. Bila guru masih bertahan pada metode dan media pengajaran konvensional tanpa adanya inovasi, maka akan terbentuk pelajar yang pasif dan minim inovatif. Kelebihan K 13 yaitu bertujuan mengembangkan segala potensi yang ada pada murid. Murid tidak lagi dipandang berdasarkan aspek kepandaian (intelektualitas), namun juga mencakup hati, rasa, karsa dan raga. Kurikulum ini bertitik tekan pada pengembangan pendidikan karakter. Salah satu bentuk konkritnya adalah membentuk murid yang memiliki watak berkepribadian baik, bermoral-berakhlak, dan berefek positif konstruktif pada alam dan masyarakat (Kaimuddin, 2014).

Kurikulum 2013 juga memberi ruang pada murid untuk mengeksplorasi aspek afektif, mengingat banyaknya kasus kekerasan yang terjadi disekitar kita. Dalam setting pendidikan, guru berperan penting dalam upaya pembentukan pendidikan karakter. Pendidikan karakter memiliki urgensi yang sama dengan peningkatan kemampuan akademik. Sekolah harus menyikapi pendidikan karakter dengan perhatian khusus, seperti ketika sekolah menghadapi pendidikan akademik. Sekolah yang hanya mendidik pemikiran dan mengesampingkan aspek moral adalah sekolah yang sedang mempersiapkan masyarakat yang berbahaya (Kaimuddin, 2014).

Salah satu bentuk nyata dari penerapan pendidikan karakter adalah kecakapan sosial yang tercermin pada empati. Belajar empati sejak dini mampu meminimalisir kekerasan dan meningkatkan tindakan prososial. Namun sayangnya, sistem pendidikan di Indonesia memiliki kecenderungan untuk berorientasi pada tataran kognitif. Murid dianggap berhasil ketika menguasai matematika, bahasa Inggris serta pelajaran lainnya. Padahal ranah afektif juga harus berjalan seimbang dengan kognitif. Sekolah juga diwajibkan untuk menyisipkan pelajaran moral sehingga murid mengetahui kebenaran atas perilakunya. Karena beberapa guru yang masih berfokus pada ranah kognitif, ini menjadi salah satu kendala mengapa para guru sulit menghubungkan tema satu ke tema lain. Bahwa hakikat dalam K 13 ialah terintegrasinya aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, dengan merangkul semua aspek serta peningkatan kompetensi para guru yang akan menciptakan pembelajaran yang optimal.

Pemaparan situasi diatas juga terjadi pada ini juga terjadi di SDN Sidomulyo 1 Kota Batu. Dimana para guru membutuhkan suatu peningkatan kompetensi baik secara pengetahuan dan keterampilan. Hal ini karena beberapa guru terlalu fokus dengan materi yang tidak sesuai kepakarannya, sehingga hanya menyoroti pada tataran kognitif murid saja. Para guru SDN Sidomulyo 1 Batu mengompensasi hal ini dengan memberikan metode pengajaran yang menarik dalam rupa permainan, berkunjung ke kebun binatang dan lain-lain. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menarik minat belajar murid agar lebih optimal. Berdasarkan wawancara singkat dengan guru, didapati bahwa murid sangat antusias bila berinteraksi dengan hewan, para murid menunjukkan minat yang besar untuk mempelajarinya.

Ditinjau dari segi fasilitas, SDN Sidomulyo 1 Batu terbilang cukup baik, karena sekolah ini merupakan salah satu penerima dana bantuan pemerintah. SDN Sidomulyo 1 Batu mendapatkan 10 komputer sebagai sarana penunjang kegiatan akademik. Saat ini penggunaan komputer sebagai media pembelajaran belum dimaksimalkan. Hal ini dikarenakan tidak ada guru yang menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dikarenakan keterbatasan pengetahuan teknologi (komputer salah satunya). Hal ini sangat disayangkan karena adanya fasilitas yang sudah memadai, akan menjadi “timpang” ketika tidak diimbangi dengan kompetensi dari para guru.

Salah satu upaya untuk mendapatkan solusi dari permasalahan ini adalah dengan mengoptimalkan kekuatan mitra baik dari segi sumberdaya manusia dan sumber daya alamnya. Kekuatan SDN Sidomulyo 1 adalah ikut menyambut baik konsep K13 dengan pendidikan karakter. Para murid pun menunjukkan ketertarikan dan bersikap baik pada lingkungan sekitar, salah satunya adalah hewan.

Solusi yang diajukan tim abdimas adalah memberikan guru pelatihan dan pendampingan agar tercapainya peningkatan secara pengetahuan dan keterampilan. Adapun solusi dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru yaitu:

1. Pembuatan Media Pembelajaran

Tim abdimas merancang media pembelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013 bertema hewan. Materi

ini juga disusun berdasarkan tahapan empati sesuai usia murid. Pembuatan media animasi menggunakan *Unity*, dapat menciptakan animasi yang menghasilkan suara dan teks sehingga membuat media pembelajaran menjadi semakin integratif dan atraktif. Materi yang dibuat mencakup tematik yaitu pelajaran umum tentang IPA, Agama, Bahasa Inggris, PKN, IPS serta seni. Tim abdimas menyisipkan materi *animal education* untuk menstimulus sisi afektif. Pada ranah psikomotorik, murid diajak untuk melakukan gerakan dan bernyanyi bersama.

2. Pelatihan

Aspek yang dibina pada pelatihan adalah kognitif dan afektif serta perilaku pada guru. Secara kognitif, para guru akan mendapatkan pelatihan beragam jenis metode serta media pembelajaran yang dapat diterapkan di Kurikulum 2013. Secara afektif, implementasi pendidikan karakter yaitu proses penyadaran mengenai pentingnya mengenal empati (memperlakukan hewan dengan baik) dan secara perilaku, adanya praktik dari penerapan rancang bangun media pembelajaran yang telah disusun oleh tim abdimas.

3. Pendampingan

Pendampingan dilakukan setelah para guru mendapatkan pelatihan, agar dapat memantau pengetahuan dan keterampilan yang telah di berikan.

Metode Pelaksanaan

a. Pembuatan media

1) Analisis kebutuhan mitra

Asesmen analisis kebutuhan menggunakan wawancara pada guru dan kepala sekolah. Hal lain yang dilakukan adalah memetakan aset mitra. Kekuatan mitra dapat pula dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan solusi. Secara garis besar, permasalahan yang terjadi adalah penguatan implementasi K 13 serta mengembalikan hakikat pembelajaran K 13.

2) Pembuatan media pembelajaran dan pembuatan modul pelatihan

Media pembelajaran dirancang oleh tim abdimas. Software yang digunakan dalam pembuatan media

animasi adalah *Unity*. Tim telah membagi tugas sesuai dengan kompetensinya. Tim psikologi membuat konten dari media pembelajaran disesuaikan tahapan empati sesuai usia anak, RPP dan silabus K 13 berdasarkan kelas. Tim IT bertugas untuk membuat animasi, sebelum animasi di aplikasikan dilakukan validasi ahli pada bidang psikologi pendidikan dan teknologi informasi. Selama proses pembuatan media belajar, tim berkoordinasi dengan pengajar agar sesuai dengan kebutuhan muridnya. Pembuatan modul dirancang sesuai kebutuhan guru, materi yang dipaparkan mengenai hakikat K13, implementasi pendidikan karakter K13 melalui *animal education*, serta media pembelajaran animasi.

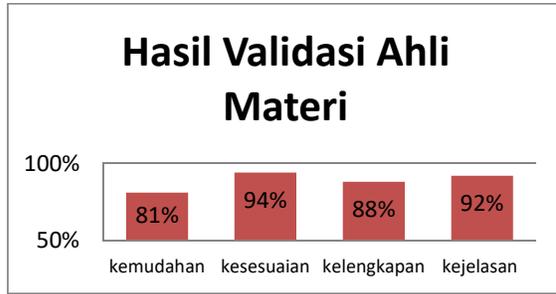
3) Uji coba produk

Media di uji cobakan pada guru di sekolah mitra. Guru SD bertugas untuk mengukur aspek yang diukur adalah kemudahan, kejelasan, kesesuaian, tampilan dan kemenarikan. Pengujian dilakukan oleh 12 guru pada mitra. Uji coba dilaksanakan secara berurutan darikelas 1 hingga 6. Uji coba di laksanakan di tiap kelas dan berinteraksi langsung dengan murid dalam kelas.

Berikut adalah hasil uji coba produk pada guru secara kualitatif tentang media pembelajaran yang telah di rancang

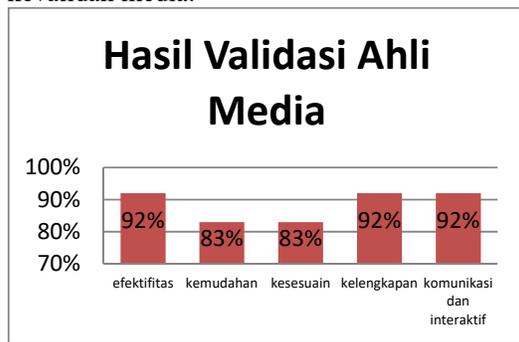
4) Uji Validasi

Proses selanjutnya adalah uji validasi ahli materi dengan tujuan menentukan apakah media pembelajaran berbentuk animasi ini valid dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. Hasil validasi ahli materi

Proses berikutnya adalah uji validasi oleh ahli media untuk mengukur tingkat kevalidan media.



Gambar 3. Hasil validasi ahli media

Kelayakan sebuah produk multimedia perlu dilakukan validasi oleh ahlinya, yaitu ahli media, ahli materi, dan praktisi lapangan.

5) Perbaikan media

Tim merevisi media berdasarkan hasil saran, kritik serta penilaian. Tim berupaya mencari solusi

Tabel 1 Revisi dari penilaian ahli materi

Hal yang perlu di revisi	Solusi
Kurangnya cerita dan pengetahuan mengenai <i>animal education</i>	Penambahan konten tentang <i>animal education</i> pada cerita
Terbatasnya pengetahuan anak, rata-rata hanya mengetahui hewan peliharaan namun tidak mengenal hewan lainnya	Mengenalkan hewan secara umum, bukan hanya hewan peliharaan
Alur cerita kurang jelas	Menampilkan instruksi yang ditampilkan pada media

Tabel 2. Revisi dari penilaian ahli media

Hal yang perlu di revisi	Solusi
Font yang digunakan terlalu kecil	Merevisi ukuran font agar sesuai dengan tampilan
Jeda satu part ke yang lain terlalu pendek sehingga mempersulit guru untuk melakukan interaksi	Digunakannya keterangan waktu untuk menunjukkan durasi, sehingga guru paham seberapa lama untuk berinteraksi
Karakter setiap <i>story board</i> terlalu banyak sehingga rentan membuat murid bingung	Merevisi karakter dengan tokoh yang sama dari kelas 1 hingga 6 dan mengurangi tokoh tambahan lainnya

Tabel 3. Revisi dari penilaian dari pengguna

Revisi	Solusi
Penambahan sisi agama	Penambahan konten sisi agama secara general mengingat matapelajaran agama di ajarkan oleh guru khusus
Beberapa materi latihan soal tidak sesuai dengan jenjang kelas	Penggantian latihan soal berdasarkan materi yang telah ditentukan oleh guru kelas
Terdapat adegan yang membuat ambigu para murid pada kelas 2	Melakukan revisi pada adegan cerita
Antar <i>scene</i> terlalu cepat	Penambahan tombol pause

6) Terbentuknya media



Gambar 4.

Salah satu contoh hasil media animasi kelas 1 (Selengkapnya ada di bagian lampiran)

b. Pelatihan untuk menambah knowledge dan skill pada guru

Pelatihan dilaksanakan secara 3 kali dengan durasi 3 jam. Materi pelatihan sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan guru. Materi telah disusun oleh tim abdimas berdasarkan kepakaran masing-masing.

Tabel 4. Pelatihan dan materi

Kegiatan	Materi	Sub Materi
Pelatihan Materi 1	Kurikulum 2013	a. Paradigma kurikulum 2013 b. Pemenuhan kebutuhan psikologis pada Kurikulum 2013 c. Strategi pembelajaran pada Kurikulum 2013
Pelatihan Materi 2	<i>Animal Education</i> dalam Pendidikan Karakter	a. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013 b. Model Pendidikan Karakter bagi Anak-Anak Usia SD c. <i>Animal Education</i> untuk menumbuhkan empati anak
Pelatihan Materi 3	Media pembelajaran interaktif yaitu animasi	a. Media pembelajaran interaktif b. Taksonomi media pembelajaran c. Prosedur penggunaan media



Gambar 5.

Ketua PKM memberi pelatihan *Animal Education* dalam Pendidikan Karakter

c. Pendampingan

Pendampingan dilakukan oleh tim abdimas pasca simulasi yang dilakukan di beberapa kelas secara bertingkat yaitu mulai kelas 1 hingga 6. Pendampingan dilakukan untuk memastikan bahwa guru SDN Sidomulyo 1 Batu telah melaksanakan dan mengimplementasikan pelatihan sesuai prosedur.



Gambar 6.

Tim abdimas dan mahasiswa mendampingi guru setelah pelatihan

d. Evaluasi

Selama masa pendampingan guru dan tim abdimas melakukan diskusi mengenai proses pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan dengan observasi dan wawancara mengenai keefektifan setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan. Para gurupun merespon kegiatan ini hal yang positif karena dianggap memperkuat kompetensi sebagai seorang guru.

Hasil Dan Pembahasan

Pada tahap awal pelaksanaan pelatihan, para guru SDN Sidomulyo 1 Batu mendapat pemaparan tentang urgensi dan manfaat pelatihan sebagai upaya memperbaiki sistem pembelajaran yang ada di SDN Sidomulyo 1 Batu. Tim abdimas meyakinkan bahwa guru merupakan tokoh penting dalam suatu sistem pembelajaran, karena guru lebih sekedar

pengajar namun juga pendidik. Bahwa guru juga harus meningkatkan kompetensi dan kualitas pedagogiknya hal ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Proses persamaan persepsi ini memudahkan proses pelatihan dan pendampingan berjalan. Sebuah perubahan akan optimal bila terdapat kemauan dan kesediaan bagi para guru SDN Sidomulyo 1 untuk lebih berkembang.

Perdebatan Kurikulum 2013 seharusnya sudah menjadi suatu solusi sehingga para pelaku di bidang pendidikan agar mampu mengimplementasikan K 13 dengan optimal. Pengembangan secara pengetahuan dan perubahan perilaku juga menjadi solusi untuk memediasi permasalahan tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengembalikan paradigma Kurikulum 2013 secara utuh yang berorientasi pada pengembangan pendidikan karakter murid. Integrasi kognitif, afektif dan psikomotorik menjadi capaian dari suatu pembelajaran. Tim abdimas memberikan solusi yang terjadi pada mitra dengan mengadakan suatu pelatihan, pendampingan serta pembuatan media pembelajaran.

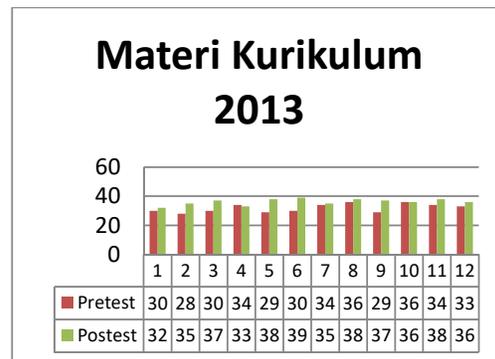
Dalam pelatihan yang diberikan tim abdimas pada guru SDN Sidomulyo 1 Batu memaparkan bahwa Kurikulum 2013 disusun berdasarkan pertimbangan yang memenuhi unsur kebutuhan psikologis peserta didik karena selaras dengan karakteristik berpikir murid yaitu dalam tahap operasional konkret. Murid diajarkan melalui tema-tema yang dilalui pada kehidupan sehari-hari. Hal ini untuk menarik minat serta memudahkan murid dalam menangkap pembelajaran. Materi pembelajaran yang dijadikan satu tema (terpadu) tidak terlalu dipaksakan karena materi pembelajaran yang di padukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik murid. Kreativitas guru adalah solusi untuk menjawab bila guru kesulitan menghubungkan satu tema pada tema lain (Prastowo, 2014). K 13 akan berjalan selaras bila di sertai dengan kreativitas dan kemampuan guru.

Dalam pelaksanaannya, K13 menggunakan *Pendekatan Discovery dan Inquiry learning*, ilmiah serta Pembelajaran Berbasis Proyek. Sebagai pendidik dan pengajar guru juga dituntut untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran, seperti memahami karakteristik murid, cara penyampaian, kondisi psikologis murid serta media pembelajaran. Bila hal ini tidak

dilaksanakan, maka K 13 akan berjalan kurang sempurna. Hal ini menyadarkan guru bahwa, sebagai tenaga pengajar dan pendidik juga perlu mengetahui kondisi psikologis murid serta hambatan yang dialami. Hal ini menjadi pemikiran bersama bahwa keadaan murid tidak dapat di pukul rata sama dengan kondisi ideal.

Bila di tilik lebih dalam, K13 sebenarnya juga mempunyai manfaat bagi para guru. Pembelajaran yang terpadu dan tematik sebenarnya dapat dijadikan kesempatan untuk para guru menyisipkan pembelajaran mengenai kemanusiaan. Hal ini juga disepakati oleh guru kelas 4 yang menyatakan pemikirannya tentang K 13. Melalui K 13, banyak celah untuk mengajarkan murid banyak hal dari sudut agama, moral dan tentu saja hal yang bersifat akademis. Sudah sepatutnya guru mahir dalam menghubungkan tema antar satu matapelajaran ke matapelajaran lain.

Hal lebih lanjut juga diutarakan oleh guru kelas 3 yang menyatakan bahwa seorang guru harus bersedia untuk melakukan perubahan untuk kemajuan suatu sekolah sehingga dapat membantu sekolah lebih baik. K 13 merupakan kebijakan yang harus dilaksanakan dengan optimal. Guru yang kreatif akan dengan mudah melakukan adaptasi dengan K 13. Sudut pandang ini diperoleh dari meningkatnya pengetahuan tentang paradigma K 13 oleh para guru SDN Sidomulyo 1 Batu.



Gambar 7.
Hasil pretest dan posttest materi Kurikulum 2013

Dapat dipahami bahwa optimalnya ranah kognitif adalah tujuan suatu sekolah, namun hal yang sering terlewatkan dalam K 13 juga berorientasi pada pengembangan pendidikan karakter peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya integrasi baik secara vertikal dan horinzontal antar mata

pelajaran dan jenjang pendidikan, demikian pula integrasi antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tanpa disadari ranah kognitif telah menjadi tujuan utama dalam suatu sistem pendidikan. Padahal ranah lainnya seperti afektif dan psikomotorik juga perlu diasah. SDN Sidomulyo 1 Batu pun sepakat mengenai hal ini bahwa pengembangan ranah afektif pun perlu di kembangkan sama seriusnya dengan ranah kognitif.

Kesuksesan akademik ditandai dengan adanya keterampilan fungsi eksekutif yang berimbang. Salah satu penunjangnya adalah pembentukan kurikulum pembelajaran di sekolah. Dalam kurikulum sekolah harusnya terbagi adil setiap ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. Konsep *executive function* terbagi menjadi 2 domain perkembangan yaitu *hot executive function* dan *cool executive function*. Keduanya berbeda jalur namun berpengaruh pada performa di sekolah. *Cool executive function* kearah kognitif, sedangkan *hot executive function* kearah pada emosi. Idealnya sistem pembelajaran juga mengasah kedua domain ini. Umumnya guru masih berfokus kepada *Cool Executive Function*. Hal ini juga diakui oleh SDN Sidomulyo 1 Batu bahwa kendala yang dialami guru membuat guru terlalu berfokus pada ranah kognitif saja.

SDN Sidomulyo 1 Batu juga melaksanakan mandat mengenai implemementasi pendidikan karakter. Salah satu pendidikan karakter yang saat ini penting bagi anak usia dasar adalah keterampilan untuk berempati. Pendidikan karakter disekolah juga dapat dijadikan suatu tujuan dalam suatu pendidikan. Mengingatnya banyak kasus kekerasan, kerusakan, fenomena sikap anarkis yang menjadi ancaman. Implementasi pendidikan karakter harus dioptimalkan dengan cara diterapkan pada pembelajaran tematik terpadu menyangkut pengalaman sehari-hari yang dapat menumbuhkan rasa empati. Empati mampu meredam kecenderungan individu untuk melakukan perilaku agresif. Sekolah juga harus menyikapi pendidikan karakter seserius menyikapi bidang pendidikan karena sekolah yang hanya mendidik pemikiran tanpa moral adalah sama saja sekolah yang sedang mempersiapkan masyarakat yang berbahaya (Kaimudin, 2014). Penguatan kompetensi dan keteladanan guru merupakan aspek penting dalam pendidikan. Artinya guru juga berperan penting dalam proses pendidikan karakter anak, dimana selain mendidik, mengajar, menilai,

mengevaluasi namun guru juga mengarahkan murid untuk bertindak perilaku yang terpuji.

Guru SDN Sidomulyo 1 Batu juga sepakat untuk mengangkat isu manusiawi untuk menumbuhkan empati pada anak. Terlebih murid SDN Sidomulyo 1 Batu memiliki ketertarikan saat berinteraksi hewan. Hal ini terpancar saat murid bermain dengan anak kucing di sekolah, para murid antusias secara bergantian untuk membelai kucing tersebut. Ketertarikan murid pada hewan menjadi jalan masuk dalam memberikan pengajaran moral. Tema hewan sangat dekat dengan anak-anak, hampir jarang tidak menemukan tokoh hewan dalam cerita, barang dan tokoh pada seting anak-anak.

Hal yang menjadi permikiran bersama, pernahkah murid diajarkan mengenai isu-isu yang dapat menumbuhkan empatinya. Sangat disayangkan bila mempelajari hewan hanya sebatas sains, yang sebenarnya dapat mengajarkan welas asih pada murid. Selama ini pendidikan hanya sebatas “tentang” hewan yaitu pengetahuan otentik dan mengembangkan pemahaman yang akurat tentang hewan misalnya taksonomi, cara perkembangbiakan hewan dan lain-lain. Padahal terdapat pula pendidikan “untuk” hewan yaitu terlibat dalam percakapan, diskusi, dan pengalaman yang memungkinkan anak-anak untuk mulai bergelut dengan rasa etika, keadilan, dan kepedulian terhadap hewan yang berkembang misalnya kesejahteraan hewan (Born, 2018).

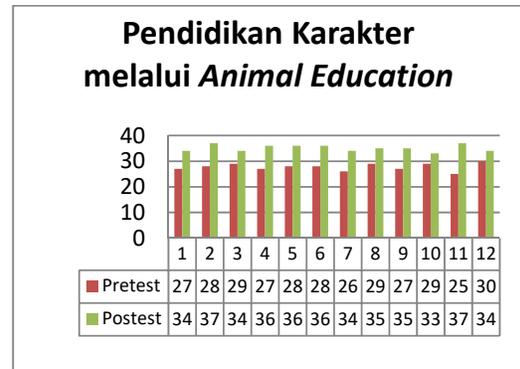
Tentu saja ini menjadi pertanda baik berlangsungnya *animal education* di SDN Sidomulyo 1 Batu. Berdasarkan hasil data, pemahaman guru SDN Sidomulyo 1 Batu lebih berkembang setelah mendapatkan pemaparan materi dan mengubah cara pandangnya tentang pentingnya pendidikan karakter. *Animal Education* adalah sebuah program yang mempelajari tentang, untuk dan dengan (didampingi) hewan. Salah satu bentuk *Animal Education* adalah pendidikan manusiawi yang dipercaya menumbuhkan nilai welas asih (Dally & Suggs, 2010). Urgensi pendidikan manusiawi adalah mengajarkan anak-anak mengenai kebaikan kepada hewan. Hal ini mampu menghasilkan empati yang diarahkan pada manusia dan pengurangan perilaku kekerasan dan agresif (Signal & Taylor, 2009). Pada usia sekolah dasar, anak mulai berempati dengan memikirkan perasaan dari persepektif

lain. Empati membentuk karakter baik dengan menumbuhkan rasa welas asih.

Animal Education sejalan dengan pembelajaran tematik terpadu. Semisal, dengan membawa kelinci ke dalam seting kelas untuk mempelajari banyak hal. Kehadiran kelinci membantu murid memahami siklus kehidupan. Kelinci memiliki bentuk, wajah dan perilaku yang menggemaskan sehingga digemari oleh anak. Keberadaan kelinci di kelas juga bermanfaat sebagai penyemangat murid untuk lebih giat belajar. Contoh lain seperti cara menggendong kelinci yang benar, menjadi hal yang perlu anak-anak ketahui. Ini bertujuan agar anak mampu membangun rasa nyaman ketika berinteraksi dengan hewan. Sehingga koneksi antara kelinci dan manusia mampu terjalin. Pengetahuan lainnya adalah mengenai kebiasaan hewan. Kelinci yang baru melahirkan anaknya akan memakan anaknya kembali (menjadi kanibal) ketika dirinya merasa terancam, seperti ketika lapar dan takut. Secara naluriah ini dilakukan induk kelinci agar anaknya tidak merasa menderita seperti dirinya. Murid juga dapat diberi tanggung jawab untuk memelihara kelinci dalam sekolah serta membuat jadwal teratur untuk pembersihan kandang dan pemberian makan.

Materi ini merupakan hal baru bagi Guru SDN Sidomulyo 1 Batu, karena diakui bahwa kemampuan afektif murid seringkali dinomorduakan. Hal ini juga tuntutan dari pihak luar yang menginginkan eksplorasi pada ranah kognitif semata. Guru kelas 4 pun sepakat bahwa *animal education* memiliki banyak manfaat dalam pengajaran. *Animal Education* juga mampu menjembatani matapelajaran tematik terpadu karena anak kecil menyukai hewan. Hanya dengan satu tematik animasi mampu menjawab semua capaian pembelajaran (baik kognitif, afektif dan psikomotorik) serta guru menghubungkan benang merah antar matapelajaran. Belajar menggunakan mengenai hewan tidak hanya selalu tentang sains, namun juga dapat memupuk rasa empati sehingga dapat menjadikan karakter luhur yang merupakan karakter anak masa kini. Kemampuan disertai kemauan dalam menguasai materi dan kreativitas adalah kunci agar guru tetap menjadi pendidik yang teladan.

Berikut adalah hasil *pretest* dan *posttest* sikap guru mengenai pendidikan karakter melalui *animal education*.



Gambar 8.

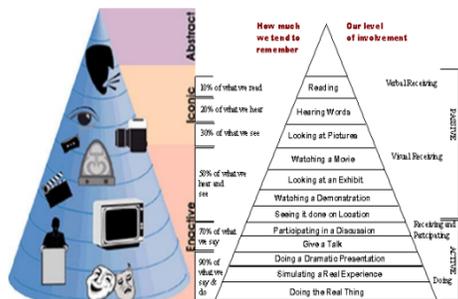
Hasil pretest dan posttest materi pendidikan karakter melalui *animal education*

Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan juga ditunjukkan oleh guru kelas 2. Guru kelas 2 dengan mudah mengimplementasikan tema yang dapat dihubungkan dengan berbagai topik. Guru kelas 2 banyak menyisipkan pelajaran moral pada kehidupan sehari-hari pada murid. Banyak murid yang belum mengetahui tentang informasi sederhana seperti cara menggendong kelinci dengan benar. Guru juga menyelengi dengan matapelajaran lain sehingga lebih fleksibel.

Guru SDN Sidomulyo 1 Batu pun selalu mencari cara agar muridnya memiliki minat pada pelajaran di kelas, berbagai cara dilakukan misalnya dengan metode bermain, mengunjungi objek secara langsung misalnya ke kebun binatang. Namun, guru juga perlu menimbang ulang media apa yang digunakan. Apakah sudah sesuai dengan murid serta apakah mampu untuk menjelaskan yang ingin di jelaskan. Guru SDN Sidomulyo 1 Batu juga menggunakan metode permainan dalam pembelajarannya. Hal ini dirasa efektif karena dapat menggugah minat murid.

Media pembelajaran juga faktor yang penting dalam sistem pengajaran, harus diakui bahwa K 13 juga menuntut perkembangan teknologi. Dewasa ini, metode ceramah tidak lagi menjadi andalan saat mengajar. Guru harus terampil dalam menggunakan media pembelajaran teknologi. Guru bukan lagi sumber pengajaran utama, murid sudah memiliki akses yang luas untuk mendapatkan informasi. Media pembelajaran yang interaktif adalah senjata para pendidik dalam mentransfer ilmu. Pendidik pun wajib mengikuti perkembangan zaman misalnya teknologi yang mutakhir agar mampu mengimbangi

perkembangan zaman murid. Salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menarik adalah media animasi. Animasi merupakan menghidupkan benda yang mati dan memiliki efek seolah bergerak dan seolah hidup untuk menyampaikan informasi.



Gambar 9. Pengalaman Belajar menurut Edgar Dale
Sumber: Munir, (2010)

Berdasarkan gambar 9, diketahui bahwa animasi masuk dalam penerimaan berdasarkan visual. Animasi memang bukan hirarki terbaik dalam pengalaman belajar, akan tetapi animasi mampu menjembatani imajinasi anak. Animasi mampu untuk memberi bantuan secara visual pada materi-materi yang sulit untuk di jelaskan karena membuat ikon pada anak sehingga anak mudah untuk mengingat. Animasi juga mempunyai sifat yang menarik bagi anak yaitu mempunyai tokoh dan memiliki tampilan yang menarik. Media animasi akan menjadi perpaduan sempurna saat dipadukan dengan gaya pengajaran yang menarik.

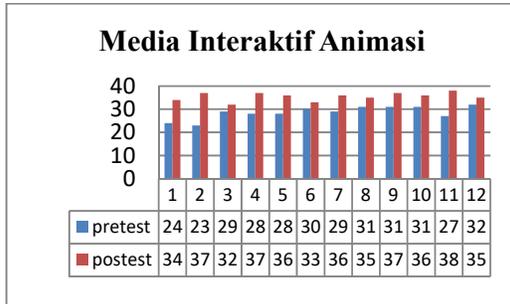
Hal ini juga diutarakan oleh guru Agama SDN Sidomulyo 1 Batu yang sering kali merasa bingung menjelaskan suatu hal yang abstrak seperti pahala, dosa. Media animasi membantu murid secara visual agar murid lebih memahami yang disampaikan oleh guru. Muridpun lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar karena guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Walaupun tidak semua mampu divisualkan oleh animasi dan berpraktik secara langsung tetap menjadi pembelajaran yang paling baik.

Dipastikan bahwa media animasi lebih baik daripada hanya membaca buku teks, namun melakukan secara langsung tetap lebih baik daripada animasi. Bagaimanapun juga melakukan secara langsung merupakan pengalaman yang terbaik karena anak belajar secara nyata. Media animasi hanya sebagai alat bantu atau media dalam pengajaran. Keberhasilan dalam pengajaran masih

tergantung guru dalam menyampaikan dalam berkomunikasi dengan murid. Bila guru mampu mengemas materinya dengan menarik baik dari media, metode dan gaya mengajar maka murid akan merasa tertarik.

Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu untuk menggugah minat murid, dapat diulang-ulang, mampu memberikan informasi secara menarik. Media animasi bukan satu-satunya faktor penunjang keberhasilan dalam pengajaran. Bagaimanapun juga mempelajari suatu hal melalui dengan berinteraksi langsung merupakan pembelajaran yang paling efektif. Media animasi dapat digunakan untuk kartun, permainan, film, kartu ucapan serta presentasi dalam media pembelajaran.

Kegiatan belajar di SDN Sidomulyo 1 memanfaatkan alat bantu ajar dalam menyampaikan materi kepada murid. Alat bantu ajar yang digunakan saat menyampaikan materi di kelas masih bersifat konvensional. Beberapa alat bantu ajar yang lazim digunakan berupa poster, bagan, gambar seri dan papan permainan. Ini sebagai upaya untuk membangkitkan gairah murid ketika berada di kelas. Singkatnya, keberadaan media pembelajaran di dalam kelas sangat membantu guru SDN Sidomulyo 1 Batu di dalam kelas. Media pembelajaran yang ada saat ini cukup efektif dalam membantu guru ketika menyampaikan materi maupun mengembangkan aktivitas dalam kelas, namun ada baiknya dilakukan pengembangan media pembelajaran yang *update*, dengan memanfaatkan teknologi terbaru, yang mana ini sejalan dengan inti dari K 13. Setiap guru di kelas didorong untuk memanfaatkan akses teknologi yang dimiliki sekolah, seperti memaksimalkan penggunaan laboratorium komputer untuk menunjang aktivitas belajar murid. Sebagai contoh, sebagian aktivitas belajar bisa berlangsung dalam kelas, dan sebagiannya berlangsung di laboratorium komputer.



Gambar 10.

Hasil pretest dan posttest materi media pendidikan interaktif animasi

Animasi dapat disampaikan dengan dalam alur cerita yang disusun dalam suatu *story board*. Media interaktif merupakan media yang mampu untuk menciptakan komunikasi dua arah sehingga dapat memunculkan dialog dalam cerita. Dalam hal ini, contoh animasi yang penulis rancang, terdapat karakter sebagai pemeran cerita. Media animasi yang telah dirancang tim penulis memiliki ini karakter. Media pembelajaran animasi mengintegrasikan ketiga ranah afektif, kognitif dan psikomotorik melalui *animal education*. Dalam abdimas ini, terdapat 6 *story board* yang disusun berdasarkan kurikulum, serta tahapan empati berdasarkan usia anak. Mengenal hewan sejatinya dapat diperkenalkan sejak usia dini. Semakin dini anak diperkenalkan maka semakin membentuk karakter anak mempunyai rasa welas asih. Karakter yang digunakan adalah dua murid SD bernama Bona dan Gibo dengan karakter sebagai anak yang baik dan kritis terhadap lingkungan sekitar. Mereka berdua sering bertanya kepada orang tua, guru dan orang disekitar mereka.

Terdapat pula karakter lain yaitu seorang anak nakal sehingga alur cerita dimulai. Adanya karakter Bona dan Gibo diharapkan menjadi *role model* bagi murid lainnya dan tidak meniru perilaku dari karakter yang memiliki sifat yang buruk. Media pembelajaran yang sesuai, bermuatan informasi baik serta menarik agar dapat menarik minat murid dan menumbuhkan motivasi murid untuk belajar. Karakter pada animasi ini menjadi perantara dan menjembatani daya imajinasi anak-anak dalam mengantarkan pembelajaran K 13 disertai *animal education*. Ide cerita diambil dari kehidupan sehari-hari disesuaikan dengan budaya masa kini namun tidak menghilangkan unsur budaya timur yaitu

kesopanan, tenggang rasa, bahasa serta keramahan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN Sidomulyo 1 Batu yang telah meluangkan waktu dan bersedia untuk bekerjasama dalam kegiatan ini. Kegiatan merupakan hibah RISTEKDIKTI yaitu pengabdian masyarakat dengan skim Progam Kemitraan Masyarakat (PKM). Saran dan kritik yang membangun dari semua guru, ahli materi dan ahli media merupakan pembelajaran dan pengalaman berharga bagi penulis.

Kesimpulan

- SDN Sidomulyo 1 Batu sebagai mitra merespon positif pelaksanaan kegiatan PKM, hal ini ditunjukkan keterlibatan secara aktif dan terjadi perubahan secara pengetahuan dan sikap mengenai proses pembelajaran Kurikulum 2013.
- Peningkatan pengetahuan yang didapatkan oleh para guru SDN Sidomulyo 1 Batu membuat guru bersedia menerima tantangan Kurikulum 2013 dengan melakukan penguatan kompetensi agar memiliki wawasan yang lebih luas.
- Implementasi pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 dilakukan dengan mengintegrasikan capaian pembelajaran, penguatan kompetensi guru dalam hal teknologi serta menjadi *role model* sebagai pendidik yang diteladani.

Daftar Pustaka

- Born, P. (2018). Regarding Animals: A Perspective on the Importance of Animals in Early Childhood Environmental Education. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 5(2), pp. 46.
- Dally, B. & Suggs, S. (2010). Teachers' experiences with humane education and animals in the elementary classroom: implications for empathy development. *Journal of Moral Education*, 39, (1), hal 101-112, doi: 10.1080/03057240903528733.

Damanik, C. (2012, Desember 19). Ini Kelemahan-kelemahan Kurikulum 2013. Kompas.Com. Diambil dari <https://edukasi.kompas.com/read/2012/12/19/12564532/Ini.Kelemahankelemahan.Kurikulum.2013>.

Kaimuddin. (2014). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Dinamika Ilmu*, 14, (1).

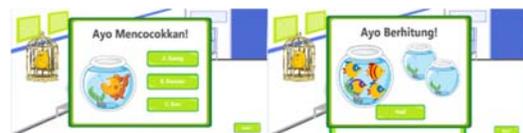
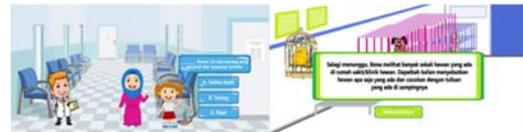
Krissandi, A.D.S.& Rusmawan, (2015). Kendala Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Kurikulum 2013, *Cakrawala Pendidikan*, 3.

Munir, (2010). Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.

Prastowo, A. (2014). Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Peserta Didik SD/MI Melalui Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1, (1).

Signal, A.R & Taylor, N. (2009). Teaching Kindness: The Promise of Humane Education. *Society and Animals*, (17), pp 136-148. doi: 10.1163/156853009X418073.

juga dilengkapi dengan bernyanyi dan menari bersama.



Lampiran

Berikut adalah salah satu contoh *story board* animasi kelas 2 yang mencakup semua pelajaran untuk siswa sekolah dasar. Materi akan berkembang sesuai tingkatan kelas serta teori tahapan pembentukan empati berdasarkan usia. Media pembelajaran ini berorientasi pada tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Guru dapat menyisipkan pelajaran lain disela animasi. Media pembelajaran ini mampu berkembang menjadi sebuah cerita yang menarik dan informatif bila guru kreatif menggunakannya.

Seorang anak bernama Bona dalam perjalanannya setelah pulang sekolah bersama ibunya. Mereka menemukan seorang anak yang menembak burung hingga terluka. Bona dan ibunya pun membawa burung tersebut pada dokter hewan. Bona mendapatkan banyak pengalaman saat menunggu sang dokter memeriksa burung yang terluka. Mulai belajar berhitung, bermain serta belajar menggondong kelinci dengan yang benar. Pembelajaran ini