

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR EDUKATIF BERBASIS KARAKTER HEWAN SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN PENGELOLAAN SAMPAH UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Awalina Barokah,^{S.Pd.,M.Pd¹}, Adinda Ratu Puri², Ahmad Firdaus³, Elisabeth Helsa Kurnia⁴, Muhammad Faiz Rayyan⁵, M. Sholih Malup⁶

¹²³⁴⁵⁶Universitas Pelita Bangsa

e-mail: Awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id¹, adindaratupuri25@gmail.com², ahmadfirdaus019@gmail.com³, elisabeth.helsa05@gmail.com⁴, muhammadfaizrayyan1@gmail.com⁵, sholihmaluf20@gmail.com⁶.

*Awalina Barokah

ABSTRACT

This community service activity was carried out at SDN Mekar Mukti 02 with the aim of increasing students' awareness of the importance of waste management and environmental preservation from an early age. Education was delivered through interactive counseling and short video screenings on the environmental impact of waste. As a result, students showed high enthusiasm and began to understand the importance of sorting waste by type. In this activity, trash bins were created independently by the implementation team without involving students, using recycled materials such as used paint buckets and plastic gallons. Each bin was painted with an animal symbol representing waste types: a crow for metal waste, a squirrel for organic waste, and a rat for inorganic waste. Evaluation was conducted through direct observation, which showed positive behavioral changes in students regarding waste disposal. This activity demonstrates that an educational approach combined with visual media can be an effective means of fostering environmental awareness in elementary schools.

Keywords: community service, waste management, environmental education, elementary school, recycled trash bins

History Article: 28 Juli 2025

Incoming articles: 01 Agustus 2025

Revised article: 10 Agustus 2025

Articles accepted: 15 Agustus 2025

I. Introduction

Situation Analysis

Pendidikan lingkungan hidup merupakan bagian penting dari pembentukan karakter peserta didik sejak usia dini. Di tingkat Sekolah



Dasar (SD), pembelajaran mengenai pengelolaan sampah menjadi salah satu cara yang efektif untuk menanamkan nilai tanggung jawab, kepedulian terhadap lingkungan, serta kebiasaan hidup bersih. Menurut teori pembelajaran kontekstual, pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila disampaikan melalui pendekatan yang relevan dengan dunia nyata dan pengalaman anak (Rusman, 2018).

Namun, permasalahan pengelolaan sampah di lingkungan sekolah dasar masih menjadi tantangan serius. Penelitian Sadikin (2024) menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai jenis-jenis sampah dan konsep 3R masih tergolong rendah, yakni hanya 37,38% dan 45,27%. Padahal, pendidikan lingkungan hidup sejak dini sangat penting untuk membentuk perilaku yang peduli terhadap kebersihan dan kelestarian lingkungan. Temuan Zainurrahma (2025) menegaskan bahwa perilaku membuang sampah dipengaruhi oleh pengetahuan, kesadaran, dan dukungan lingkungan sekitar, sehingga pendekatan edukatif perlu menyentuh aspek kognitif sekaligus afektif siswa.

Hasil observasi di SDN Mekar Mukti 02 menunjukkan bahwa kesadaran siswa terhadap lingkungan masih rendah. Banyak siswa yang masih membuang sampah sembarangan di kelas, halaman, maupun lapangan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan langkah nyata dari guru, pihak sekolah, maupun pihak luar seperti mahasiswa untuk meningkatkan kesadaran lingkungan. Mahasiswa Universitas Pelita Bangsa yang hadir di sekolah tersebut memiliki peluang untuk menjalankan program edukatif yang menumbuhkan kesadaran peduli lingkungan, melalui kegiatan langsung seperti memilah sampah organik dan non-organik, membuang sampah pada tempatnya, serta membersihkan halaman sekolah.

Salah satu strategi inovatif yang potensial adalah penggunaan media animasi edukatif berbasis karakter hewan. Pradana (2025) menunjukkan bahwa media animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep abstrak dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sayangnya, masih minim media ajar yang menggabungkan animasi dengan karakter yang dekat dengan dunia anak. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan karakter tupai (pemakan sampah organik), tikus (pemakan sampah non-organik), dan gagak (pemakan sampah logam) untuk memberikan edukasi pemilahan sampah yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Solutions and Targets



Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran siswa dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah melalui pendekatan edukatif dan partisipatif. Strategi yang digunakan mencakup:

- Edukasi tentang pentingnya membuang sampah pada tempatnya dan membedakan jenis sampah,
- Pembuatan dan pelukisan tong sampah dari bahan bekas,
- Penggunaan media animasi edukatif berbasis karakter hewan untuk menyampaikan materi secara visual dan menarik.

Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yaitu:

1. Persiapan, Melakukan koordinasi dengan sekolah, survei kondisi kebersihan, serta menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan.



2. Pembuatan tong sampah, tong sampah tersebut dilukis dengan karakter tiga hewan edukatif, yaitu gagak sebagai pemakan sampah logam (metal), tupai sebagai pemakan sampah organik, dan tikus sebagai pemakan sampah anorganik (non-organik).



3. Pelaksanaan edukasi, Memberikan sosialisasi dan penyuluhan mengenai pentingnya menjaga kebersihan serta pengenalan jenis-jenis sampah.



Sasaran kegiatan ini adalah siswa kelas IV SDN Mekar Mukti 02 sebagai peserta utama edukasi dan pelaku dalam pembuatan tong sampah, sementara guru dan staf sekolah dilibatkan sebagai pendamping dan pengawas. Harapannya, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang pengelolaan sampah, tetapi juga menanamkan sikap peduli lingkungan secara berkelanjutan melalui media ajar yang menyenangkan dan mudah diingat.

Implementation Method

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan pendekatan edukatif dan partisipatif di SDN Mekar Mukti 02, Kecamatan Cikarang Utara, Kabupaten Bekasi. Sasaran utama adalah siswa kelas IV, dengan dukungan guru dan staf sebagai pendamping. Tahapan kegiatan dimulai dari persiapan berupa koordinasi dengan sekolah, observasi kondisi lingkungan, dan penyusunan materi edukasi. Tim pengabdian juga melakukan pembuatan tong sampah secara mandiri menggunakan bahan bekas seperti drum dan ember cat. Tong sampah tersebut dilukis dengan karakter tiga hewan edukatif, yaitu gagak sebagai pemakan sampah logam (metal), tupai sebagai pemakan sampah organik, dan tikus sebagai pemakan sampah anorganik (non-organik). Tong sampah kemudian dilabeli sesuai jenis sampah dan ditempatkan di titik strategis di lingkungan sekolah.

Selanjutnya dilakukan edukasi kepada siswa melalui penyampaian materi mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan, pengenalan jenis-jenis sampah, serta dampak negatif dari membuang sampah sembarangan. Media animasi karakter hewan digunakan untuk memperkuat penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami. Setelah edukasi, siswa mulai diarahkan untuk menggunakan tong sampah

sesuai kategori yang telah ditentukan. Evaluasi dilakukan melalui kuis, observasi langsung, untuk menilai pemahaman dan perubahan perilaku siswa. Keberhasilan kegiatan diukur dari meningkatnya pemahaman tentang pemilahan sampah, kebiasaan membuang sampah pada tempatnya, dan penggunaan tong sampah secara berkelanjutan.

II. Results and Discussion

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN Mekar Mukti 02 telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana. Pelaksanaan dimulai dari tahap persiapan hingga evaluasi pasca kegiatan. Pada tahap edukasi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti penyuluhan tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dan cara memilah sampah berdasarkan jenisnya. Materi disampaikan secara interaktif melalui diskusi kelas serta pemutaran video animasi pendek yang menampilkan tokoh-tokoh hewan sebagai simbol pemilah sampah. Siswa tampak tertarik dan aktif merespons selama kegiatan berlangsung.

Pembuatan tong sampah dilakukan secara mandiri oleh tim pengabdian tanpa melibatkan siswa. Tong-tong sampah dibuat dari barang bekas seperti ember cat dan drum kecil yang sudah tidak terpakai, kemudian dibersihkan, dikeringkan, dan dicat menggunakan karakter edukatif berupa tikus (untuk sampah anorganik), tupai (untuk sampah organik), dan gagak (untuk sampah logam/metal). Ketiga tong sampah tersebut diberi label sesuai jenis sampah dan ditempatkan di beberapa titik strategis sekolah seperti depan kelas, area kantin, dan halaman sekolah. Kehadiran tong sampah dengan karakter hewan ini memberikan daya tarik visual yang kuat bagi siswa dan berfungsi sebagai media edukatif sehari-hari.

Evaluasi dilakukan secara informal melalui observasi langsung selama satu minggu setelah kegiatan berlangsung. Hasil pengamatan menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa dalam membuang sampah. Banyak siswa yang mulai terbiasa membuang sampah pada tempat yang sesuai dan bahkan menegur teman sebayanya yang masih membuang sampah sembarangan. Guru juga menyampaikan bahwa siswa mulai menunjukkan kesadaran lebih tinggi terhadap kebersihan lingkungan sekolah.

Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan edukatif berbasis visual melalui media karakter hewan mampu menarik minat siswa dan membentuk pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya

pemilahan sampah. Meskipun siswa tidak terlibat langsung dalam pembuatan tong sampah, penggunaan karakter visual dan pendekatan interaktif telah berhasil mendorong perubahan perilaku secara positif. Hal ini sejalan dengan pendapat Pramudito (2022) yang menyatakan bahwa kegiatan lingkungan berbasis edukasi mampu membentuk kebiasaan positif secara berkelanjutan. Selain itu, media edukasi visual seperti animasi terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai kepedulian lingkungan pada siswa sekolah dasar (Sari, 2021).

Dengan adanya fasilitas tong sampah yang menarik dan mudah dikenali, proses pembiasaan membuang sampah pada tempatnya menjadi lebih mudah diterapkan. Program ini juga menegaskan bahwa pengelolaan lingkungan sekolah merupakan bagian integral dari pendidikan karakter. Nilai-nilai seperti tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian sosial dapat ditanamkan melalui kegiatan sederhana namun berdampak seperti ini.

III. Conclusion

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada edukasi membuang sampah dan pembuatan tong sampah di SDN Mekar Mukti 02 memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kesadaran lingkungan siswa. Melalui metode partisipatif dan edukatif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang pentingnya menjaga kebersihan, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik pembuatan tong sampah dari bahan daur ulang.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya perubahan perilaku yang positif, seperti meningkatnya kepedulian siswa terhadap kebersihan lingkungan, kemampuan memilah sampah, serta inisiatif untuk mengajak sesama siswa membuang sampah pada tempatnya. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa penyediaan sarana kebersihan yang memadai, jika disertai dengan edukasi yang tepat, dapat menciptakan budaya bersih di lingkungan sekolah.

Secara teoritis, kegiatan ini sejalan dengan pendapat Pramudito (2022) yang menyatakan bahwa pelibatan siswa dalam kegiatan nyata mampu membentuk karakter peduli lingkungan secara berkelanjutan. Selain itu, menurut Yuliani (2020), pembelajaran kontekstual yang dilakukan melalui aktivitas langsung di lingkungan nyata jauh lebih efektif dalam membangun pemahaman dan nilai tanggung jawab sosial.

Oleh karena itu, kegiatan serupa sangat disarankan untuk diimplementasikan secara berkala di sekolah-sekolah lain. Sekolah dapat berperan aktif sebagai agen perubahan dalam menciptakan generasi yang

bertanggung jawab terhadap lingkungan dan kesehatan publik, sebagaimana diamanatkan dalam kebijakan nasional pengelolaan sampah berbasis masyarakat (KLHK, 2021).

IV. Reference

- Pramudito, A. (2022). Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Lingkungan di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Lingkungan*, 14(1), 22-30.
- Yuliani, D. (2020). Implementasi Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Lingkungan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 55-61.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia. (2021). Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan No. P.13/MENLHK/SETJEN/KUM.1/4/2021 tentang Pengelolaan Sampah Berbasis Masyarakat. Jakarta: KLHK.
- Pramudito, A. (2022). Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Lingkungan di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Lingkungan*, 14(1), 22-30.
- Sari, N. P. (2021). Efektivitas Media Visual dalam Edukasi Lingkungan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi dan Literasi*, 6(2), 115-123.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia. (2021). Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan No. P.13/MENLHK/SETJEN/KUM.1/4/2021 tentang Pengelolaan Sampah Berbasis Masyarakat. Jakarta: KLHK.
- Rahmawati, T. & Syahrul, M. (2020). Pengaruh Edukasi Kebersihan Lingkungan Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 142-150.
- Yuliani, D. (2020). Implementasi Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Lingkungan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 55-61.
- Cartlidge, J. 2012. Crossing boundaries: using fact and fiction in adult learning. *The Journal of Artistic and Creative Education*. 6 (1):94-111.
- Michael, R. 2011. Integrating Innovation into enterprise architecture management. *Proceeding on Tenth International Conference on*

Wirt-schafts Informatic. 16-18 February 2011, Zurich, Swiss. pp. 776-786.

Olliem, G. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak SD. *VICIDI*, 14(2), 5.

Hasanah, U., & dkk. (2018). ANALISIS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERPADU TERHADAP MOTIVASI BELAJAR . *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 25(22), 7.

Pradana, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *JURNAL TRANSFORMASI PENDIDIKAN DASAR*, 01(01), 33-39.

Sahir , S. H. (2021). *Metologi Penelitian* (1 ed.). Bantul: PENERBIT KBM INDONESIA .

Sari, D. R. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS IV SDN WULUH 1 KESAMBEN. *JPGSD*, 12(9), 4.