

# PERANCANGAN MEDIA EDUKASI MENANAM SAYURAN BAGI SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Marcella Verina Susanto<sup>1</sup>, Aristarchus Pranayama Kuntjara<sup>2</sup>, Ryan Pratama  
Sutanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Kristen Petra, Surabaya  
Email: marcellaverinas@gmail.com

## Abstrak

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar terdapat pelajaran mengenai tumbuhan, baik jenis, pertumbuhannya, manfaat, dan lain-lain. Pelajaran tersebut hanya didominasi dengan teori saja dan praktek dalam pembelajaran di sekolah dasar masih kurang dan kegiatan. Maka dari itu dibuatlah perancangan desain komunikasi visual berupa media edukasi untuk menanam sayuran bagi siswa kelas 5 Sekolah Dasar sehingga siswa dapat belajar menanam sayuran, pertumbuhan sayuran secara langsung, dan mereka juga dapat mengambil hasil dari penelitiannya serta meningkatkan kesadaran pada lingkungan.

Kata Kunci: perancangan, edukasi, menanam, sayuran, anak-anak

## Abstract

*The Design of Educational Vegetable Growing Kit for 5<sup>th</sup> Grade Elementary School Students*

*There is a lesson about plants in the science subject in elementary school. The students learn about the plants' type, growth, usefulness, etc. In elementary school, that subject is dominated with theory and the students don't have many chances to practice. Therefore, the educational vegetable growing kit for 5<sup>th</sup> grade elementary school is made, so that they are able to learn how to grow vegetables, collect the product from their research and increase their awareness towards the environment.*

*Keywords: design, education, vegetable planting, children*

## Pendahuluan

Kesehatan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan setiap orang. Semua orang pasti menginginkan hal tersebut. Hidup yang sehat memiliki berbagai macam manfaat, namun sekarang banyak hal yang dapat mengganggu kesehatan manusia baik dari lingkungan sekitar dan bahan-bahan yang kita masukkan ke dalam diri kita baik sengaja maupun tidak sengaja. Sekarang semakin sulit untuk mengikuti menjaga kesehatan. Maka dari itu, sekarang setiap orang dibutuhkan untuk memulai gaya hidup yang sehat.

Gaya hidup sehat sedang diminati oleh masyarakat perkotaan dan menjadi tren, baik di daerah perkotaan Indonesia. Polusi di perkotaan, istirahat yang kurang, dan sibuknya rutinitas yang berdampak buruk bagi kesehatan menyebabkan masyarakat kota memerlukan pola hidup sehat. Gaya hidup ini juga menjadi berkembang dengan adanya bantuan dari media sosial. Ada berbagai macam hal yang

marak dilakukan oleh masyarakat agar memiliki pola hidup yang sehat, yaitu berolahraga seperti lari dan yoga, dan memakan makanan yang sehat (Cynthia, 2015). Gaya hidup ini perlu dilakukan oleh semua umur dan dimulai sejak dini. Karena pada usia yang dini anak-anak lebih mudah diajak dan dibiasakan dibandingkan dengan orang dewasa.. Anak-anak dapat mulai diajarkan mulai hal-hal yang sederhana, seperti pentingnya untuk mengonsumsi sayur dan buah-buahan karena pada masa itu anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, pada masa itu pula lebih mudah menanamkan dan mendidik mereka nilai-nilai pentingnya hidup sehat (Soeleman & Rahayu, 2013).

Sejak kecil, anak-anak sudah diajarkan tentang sayuran dan buah-buahan. Pada setiap jenjang di Sekolah Dasar terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang mengajarkan tentang tanaman, dimulai dari pengenalan tentang tanaman, bagian-bagiannya, cara berkembang

baik, dan fungsi serta manfaat. Tetapi pelajaran sekolah biasanya didominasi dengan teori. Padahal praktek memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Siswa akan mengerti bahwa teori dan praktek itu hasilnya dapat berbeda, siswa juga akan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang lebih, lebih paham dalam pembelajaran karena mereka langsung mempraktekkan sendiri, meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dan meningkatkan kerja sama dan hubungan antar siswa dan guru. Siswa juga cenderung suka melakukan praktek karena praktek dianggap tidak membosankan, dan cenderung tidak menghafal, seperti teori.

Praktek yang umum dilakukan pada Sekolah Dasar adalah menanam kecambah dan melihat pertumbuhannya. Setelah itu kecambah tidak digunakan lagi dan dibuang. Padahal masih banyak jenis tanaman lain yang dapat kita pelajari dan kita ambil manfaatnya, sehingga siswa keuntungan yang lebih banyak dan dengan menanam tanaman khususnya tanaman pangan seperti sayuran. Siswa dapat mengambil hasilnya dan memakan sayur tersebut serta dapat meningkatkan gizi dan menjadi lebih sehat serta terbebas dari bahan kimia, seperti pestisida.

Siswa juga memiliki tingkat kepedulian terhadap lingkungan yang rendah dan dengan menanam tanaman sendiri mereka akan dapat lebih menghargai lingkungan sekitar khususnya terhadap tanaman. Kebanyakan orang tidak menghargai tanaman, hal ini dapat dilihat saat orang memakan makanan yang di dalamnya terdapat sayurannya, mereka cenderung tidak menghabiskan sayuran tersebut atau menyisihkan sayuran itu. Contoh tersebut sangat nampak terutama pada anak-anak.

Menurut Supriati & Herliana (2015), “sayuran memiliki kadar air yang tinggi, nutrisi, pembentuk sifat bas, kaya akan vitamindan mineral, rendah kalori, serta kaya akan serat” (p. 8). Sayuran merupakan bahan pangan berasal dari bagian tumbuhan, seperti daun, akar, batang, dan bunga yang mengandung kadar air tinggi dan dikonsumsi dengan keadaan segar atau diolah secara minimal dan pada umumnya sayuran mempunyai umur yang relatif pendek, yaitu kurang dari setahun. Oleh karena umur yang relatif pendek, sayuran menjadi tanaman yang lebih mudah ditanam dan dapat dipanen lebih cepat. Menanam sayuran juga tidak dibutuhkan lahan yang besar dan dapat menggunakan pot maupun *polybag*.

Mengonsumsi makanan bergizi dan kaya akan serat, seperti sayuran ini sangat penting bagi tumbuh kembang anak, meningkatkan gizi, menurunkan resiko diabetes, meningkatkan kesehatan tubuh baik daya tahan tubuh dan pencernaan, dan kinerja otak yang lebih baik (Supriati & Herliana, 2015).

Dengan mengajak mereka menanam mereka juga dapat meningkatkan nilai-nilai yang penting, seperti menghargai, kesabaran, ketelitian, dan ketekunan. Anak-anak akan mengerti bahwa menanam itu tidaklah mudah maka dari itu mereka akan lebih menghargai tanaman dan tidak akan membuangnya begitu saja. Dan saat mereka dapat mengambil hasil dari tanaman yang telah mereka tanam dan memakannya, anak-anak akan memiliki rasa bangga dan kepuasan tersendiri (Sanusi, 2010). Sekarang orang menginginkan segala hal secara instan dan mudah. Dan mulai melupakan tentang pentingnya proses. Banyak yang beranggapan bahwa yang terpenting adalah hasil dan bukan proses. Padahal untuk mencapai keberhasilan dibutuhkan proses yang panjang dan tidak mudah. Kita juga harus bisa menikmati proses yang ada untuk menghasilkan sebuah hasil yang baik. Mengajarkan cara menanam sayuran setiap anak akan lebih menghargai setiap proses untuk menghasilkan sayuran yang baik dan sehat dan membuat setiap anak mengerti bahwa setiap bagian dari proses itu penting dan memiliki dampak ke depannya (Dara, 2013).

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebuah peralatan dan bahan serta buku panduan untuk menanam mencoba menanam sayuran dan mengambil hasilnya. Buku panduan berisi tentang penjelasan singkat, seperti bentuk, manfaat, dan cara menanam sayuran-sayuran yang ditanam. Buku juga digunakan untuk mencatat *progress* dari sayuran yang ditanam. Media tersebut didesain secara menarik sehingga siswa lebih tertarik dan semangat dalam menanam sayuran.

Media ini dimasukkan ke dalam kegiatan kelas dan menjadi proyek dalam jangka waktu sekitar kurang lebih 2-3 bulan. Siswa ditugaskan untuk menanam sayuran hingga sayuran tumbuh dan dapat dipanen. Proyek ini berguna untuk membantu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sehingga siswa paham secara teori dan praktek serta mengajak siswa untuk memulai hidup sehat dengan memakan sayur hasil panen yang tidak menggunakan bahan kimia. Media ini juga membantu mengatasi sikap pasif siswa dengan

menimbulkan motivasi belajar, meningkatkan interaksi siswa dengan lingkungan, dan memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Hariyanto, 2011).

Sayuran yang digunakan dalam perancangan ini merupakan sayuran yang dapat dipanen dalam jangka waktu kurang dari 3 bulan. Sayuran yang ditanam antara lain sayuran hijau, seperti bayam, kangkung, dan sawi; dan sayuran yang berbuah, seperti cabe, tomat, dan terong hijau (Supriati & Herliana, 2015).

Target perancangan adalah siswa kelas 5 Sekolah Dasar karena pada jenjang tersebut siswa diajarkan tentang tanaman hijau secara lebih mendalam dibandingkan dengan jenjang-jenjang sebelumnya. Pada pelajaran IPA kelas 5 diajarkan tentang bagaimana cara berkembang biaknya tumbuhan secara mendalam, tempat cadangan makanan dari tumbuhan, penjelasan tentang sayuran dan buah, dan manfaat tumbuhan sehingga perancangan ini sesuai dan dapat menopang pembelajaran siswa kelas 5 SD.

## Metode Penelitian

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan media edukasi menanam sayuran bagi anak kelas 5 Sekolah Dasar adalah metode kualitatif. Pengumpulan data primer maupun data sekunder dilakukan dengan cara:

#### 1. Data Primer

Proses pengumpulan data primer menggunakan beberapa metode antara lain:

##### - Metode Wawancara

Mengumpulkan data mengenai pelajaran kelas 5 Sekolah Dasar yang berhubungan dengan tumbuhan dan kegiatan apa yang telah dilakukan untuk mendukung pelajaran tersebut dari siswa kelas 5 Sekolah Dasar, guru Sekolah Dasar, dan orang tua murid Sekolah Dasar.

##### - Observasi

Metode observasi dilakukan terhadap target dari perancangan ini, yaitu anak kelas 5 Sekolah Dasar dengan cara melakukan pengamatan tentang perilaku keseharian anak-anak dan tingkat ketertarikan anak dalam media pembelajaran.

#### 2. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan cara:

##### - Studi Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data melalui internet dan media cetak.

## Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan adalah metode 5W1H:

#### 1. *What*:

- Apa yang membuat orang menanam sayuran sendiri?
- Apa pembelajaran tentang sayuran yang didapat oleh anak kelas 5 SD?
- Apa kegiatan di sekolah yang telah dilakukan untuk mendukung pembelajaran mengenai sayuran?
- Apa kegiatan menanam sayuran di sekolah?

#### 2. *Where*:

- Di mana sayuran dapat ditanam untuk dikonsumsi?

#### 3. *When*:

- Kapan orang dapat mengambil hasil sayuran yang ditanam sendiri?

#### 4. *Who*:

- Siapa yang selama ini mengajarkan cara menanam sayuran?
- Siapa yang selama ini menanam dan memakan sayurannya sendiri?

#### 5. *Why*:

- Mengapa perlu diajarkan cara menanam sayuran?
- Mengapa masih sedikit orang yang menanam sayuran sendiri?

#### 6. *How*:

- Bagaimana orang selama ini mengajarkan cara menanam sayuran?
- Bagaimana orang memperoleh sayuran sendiri?
- Bagaimana proses menanam sayuran?

## Pembahasan

### Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar pembelajaran dapat melibatkan dua pihak, yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (Susilana & Riyana, 2009: 1).

Sesuatu dapat dikatakan hasil belajar bila belajar sifatnya disadar, di mana siswa merasa sedang belajar dan timbul keinginan dan motivasi untuk menambah pengetahuan secara permanen, hasil belajar ini didapat dengan adanya proses dan tidak secara instan, dan terdapat interaksi di dalamnya, jadi terdapat komunikasi dua arah, antara yang menerima ilmu dan memberi ilmu (antara siswa dan

guru) karena belajar merupakan proses komunikasi di mana terjadi proses penyampaian pesan berupa informasi dari sumber pesan kepada seorang atau sekelompok yang menjadi penerima pesan (Susilana & Riyana, 2009).

### Tujuan Kreatif Pembelajaran

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang media edukasi menanam sayuran bagi siswa kelas 5 Sekolah Dasar yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang tumbuhan terutama sayuran baik pertumbuhan, cara menanam, dan manfaat sayuran.

### Strategi Kreatif Pembelajaran

Strategi kreatif pembelajaran ini dengan menggunakan media *kit* yang berisi alat dan bahan untuk menanam sayuran serta buku panduan menanam sayuran, di mana siswa dapat mempraktekkan langsung cara menanam sayuran yang berguna untuk meningkatkan pengetahuan dan hasil dari menanam sayurannya dapat dikonsumsi untuk meningkatkan kesehatan mereka. Media ini dipilih karena pembelajaran melalui teori di sekolah saja masih belum mencukupi. Pembelajaran juga harus didukung dengan praktek agar siswa lebih paham, tidak jenuh, dan aktif dalam pembelajaran.

#### Topik dan Tema Pembelajaran

Topik atau bahasan utama dari perancangan ini mengenai cara menanam sayuran dan pertumbuhan sayuran di mana siswa dapat belajar tentang hal tersebut secara langsung, sehingga siswa lebih paham daripada belajar melalui teori saja.

#### Sub Pokok Bahasan

Sub topik bahasan pada perancangan ini mengenai pentingnya dan manfaat dari mengonsumsi sayuran bagi tubuh. Melalui perancangan ini siswa dapat mengonsumsi sayuran dari hasil penelitian siswa dan siswa juga dapat belajar bekerja sama antar siswa.

#### Karakteristik *Target Audience*

*Target audience* dari perancangan ini adalah:

1. Demografis  
Anak usia 10-11 tahun yang merupakan siswa kelas 5 Sekolah Dasar, baik laki-laki maupun perempuan.
2. Geografis  
Daerah perkotaan khususnya kota Surabaya.
3. Behavioural

Suka bermain dan berinteraksi, suka makan sayur, dan suka kegiatan praktek dan di luar kelas.

#### 4. Psikografis

Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kreatif, menyukai hal-hal baru, memiliki tanggung jawab, suka berkelompok, dan telaten.

#### Metode Pembelajaran dan Penyajian *Content*

Metode yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah belajar di luar kelas dan mengajak siswa untuk aktif serta bekerja sama dalam kelompok. Perancangan dalam bentuk peralatan dan bahan untuk menanam sayuran serta buku panduan untuk menanam sayuran ini.

#### Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Pembelajaran ini dianggap berhasil apabila *target audience* mengerti bagaimana cara menanam dan merawat sayuran hingga tumbuh dengan baik, paham mengenai pertumbuhan tumbuhan, serta paham mengenai manfaat sayuran.

#### Metode Evaluasi

Metode evaluasi yang dilakukan adalah mengisi tabel penelitian berupa tinggi sayuran dan keterangan sayuran setiap 3 hari sekali dan setiap kelompok mempresentasikan hasil penelitiannya selama kurang lebih 3 bulan dan menjawab pertanyaan yang diberikan pada akhir pertemuan.

### Program Kreatif Desain Media Pembelajaran

#### Konsep Pembelajaran

Konsep pembelajaran pada media pembelajaran ini adalah agar siswa mengerti tentang cara menanam sayuran yang baik dan benar, unsur-unsur penting untuk menanam sayuran, siswa juga dapat melihat setiap fase perkembangan tumbuhan. Siswa juga mengerti tentang manfaat dari sayuran serta memanfaatkan hasil penelitiannya dan meningkatkan kesehatan dengan mengonsumsi sayuran. Pentingnya kerja sama dalam kelompok dan pentingnya proses dapat dipelajari oleh siswa dan guru.

#### Jenis Media Pembelajaran yang Akan Dirancang

Jenis media pembelajaran yang akan dirancang berupa peralatan dan bahan untuk menanam sayuran serta buku panduan untuk membantu siswa menanam sayuran, merawat sayuran, dan mengetahui manfaat dari sayuran yang mereka tanam. Peralatannya berupa sekop, pot,

alat penyiram air, sarung tangan, dan stik untuk tempat menulis jenis sayuran, sedangkan bahannya berupa benih sayuran dan media tanam berupa tanah dan pupuk.

#### Format Desain Media Pembelajaran

##### 1. Format Desain dan Media *Content*

*Kit* akan dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu *kit* untuk kelompok belajar dan untuk pribadi. Dalam satu *kit* untuk kelompok belajar yang terdiri dari 5-7 siswa terdapat 5 jenis benih sayuran yang dapat ditanam yang terdiri dari 3 benih sayuran daun dan 2 benih sayuran buah, yaitu kangkung, bayam, sawi, tomat, dan cabai. Barang lain yang terdapat dalam *kit* adalah 5 pot, sekop, alat penyiram air, sarung tangan, media tanam berupa campuran tanah dan pupuk, dan 5 buku panduan yang berukuran 11 x 11 cm. Sedangkan *kit* untuk satu siswa terdiri dari 1 jenis benih sayuran, 1 pot, sekop, alat penyiram air, sarung tangan, media tanam, dan 1 buku panduan.

##### 2. Alur Desain Interaktif

Alur desain interaktif ini dimulai dengan penjelasan mendasar mengenai pertumbuhan tumbuhan dan unsur yang diperlukan agar tumbuhan dapat bertumbuh, setelah itu siswa dijelaskan mengenai cara menanam sayuran dan melakukan sesi tanya jawab untuk mengerti sebagaimana paham siswa mengenai topik ini.

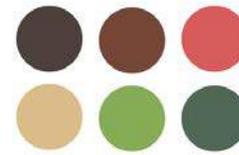
Siswa lalu dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 5-7 siswa, diberikan *kit* untuk menanam sayuran dan mulai menanam dari mencampur tanah dengan pupuk, memasukkan campuran tersebut ke dalam pot, menabur benih sayuran, dan menyiram sayuran.

Siswa ditugaskan untuk merawat sayuran setiap hari dan setiap minggunya mereka mengamati dan mengukur tinggi dari sayuran hingga penelitian selesai. Saat penelitian selesai siswa mempresentasikan hasil pengamatannya dan melakukan sesi tanya jawab serta mengambil hasil dari penelitian mereka.

#### Konsep Visual

##### 1. *Color Tone*

Warna didominasi putih, hijau, coklat yang menunjukkan kesan natural dan diberi warna-warna tambahan yang sesuai dengan warna sayuran yang sebenarnya untuk mempermudah siswa mengerti jenis sayuran. Warna yang digunakan menonjolkan gaya yang modern dan bersih.



Gambar 1. *Color Tone*

##### 2. Tipografi

*Typeface* yang digunakan dalam perancangan ini adalah *san serif rounded* yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan terlihat modern. *San serif* memberi kesan yang tidak kaku dan lebih sesuai dengan karakter anak-anak. *Typeface* yang digunakan adalah Brandon Grotesque sebagai *typeface* logo dan *bodytext* sedangkan Josefin sebagai *headline*.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno pqrstuvwxyz

1234567890

Brandon Grotesque

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno pqrstuvwxyz

1234567890

Josefin

##### 3. Gaya Desain *Kit*

Gaya desain yang dipilih adalah gaya yang *simple* dan modern dengan didominasi dengan warna putih, coklat, hijau, dan merah. Material yang digunakan dalam *kit* ini adalah kayu dan kardus. Pot yang akan digunakan bermaterial plastik dan berwarna putih sehingga siswa dapat menggambar dan menulis pot menggunakan spidol sesuai dengan kreativitas siswa.



Gambar 2. Inspirasi Desain Pot

Sumber:

<http://lexiandlady.blogspot.co.id/2015/04/favorite-pin-friday-volume-2>

##### 4. Gaya Visual Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah ilustrasi yang *flat* dan tidak terlalu rapi agar tidak kaku. Ilustrasi menggunakan gaya seperti cat yang memberi kesan natural, lebih Ilustrasinya tidak menggunakan *outline* dan diberi tekstur agar memiliki kesan lebih hidup dan tidak terlalu datar. Beberapa bagian dari ilustrasi menggunakan warna gradasi untuk memberikan dimensi.



Gambar 3. Gaya ilustrasi

Sumber:

<http://mattlehmanstudio.com/Monocle-Thailand>



Gambar 4. Gaya ilustrasi

Sumber:

<http://clareowen.com/clareowenillustration/>

##### 5. Gaya Layout

*Layout* yang digunakan pada buku panduan adalah *layout* yang sederhana dan didominasi dengan ilustrasi agar menarik bagi *target audience* karena anak-anak cenderung menyukai buku yang memiliki banyak ilustrasi dibandingkan dengan tulisannya. Buku ini juga diberikan unsur *white space* agar buku nyaman untuk dibaca dan tidak memberikan kesan yang penuh.

### Hasil Uji Coba Tanduria

Telah dilakukan uji coba di Sekolah Dasar Negeri Kalirungkut I/264 sebagai percobaan apakah perancangan ini dapat berguna dan berjalan dengan lancar. Percobaan dilakukan dalam jangka waktu 30 hari pada siswa kelas 5 yang terdiri dari 35 siswa dan dibagi menjadi 5

kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 7 siswa. Setiap kelompok diberikan 1 buku panduan dan menjadi tanggung jawab ketua kelompok. Sayuran yang akan ditanam adalah tomat, cabai, sawi, kangkung, bayam, dan bawang merah.

Pada awal acara siswa diberi penjelasan mengenai pentingnya menanam sayuran dan mengonsumsi sayuran, setelah itu siswa dijelaskan mengenai kegiatan ini dan kelompok yang sayurannya tumbuh dengan baik akan diberi hadiah. Semua siswa pada kelas tersebut memiliki antusias dan menyukai sayuran. Akhirnya siswa menanam sayuran dan setiap 3 hari sekali setiap kelompok diwajibkan untuk mengukur tinggi dan memberikan keterangan mengenai sayurannya serta menyirami sayurannya setiap pagi hari.

Setiap minggunya telah dilakukan pengecekan kepada siswa dan sayuran. Sayuran tomat dan cabai bertumbuh dengan baik tetapi karena masalah lingkungan yang terbatas, hama, dan adanya liburan sayuran yang lain tidak dapat tumbuh dengan baik. Masalah ini mulai muncul pada minggu kedua, sehingga dilakukan penanam ulang pada sayuran bayam dan sawi. Ada beberapa kelompok yang sayurannya terkena bola sehingga rusak dan ada pula sayuran yang dipetik oleh orang tak dikenal.

Meski begitu antusias siswa untuk menanam sayuran masih tinggi. Siswa tidak putus asa dan ingin mencoba menanam sayuran di rumah sehingga mereka meminta benih sayuran. Mereka juga belajar untuk lebih menghargai sayuran dan petani karena menanam sayuran itu tidak semudah itu.



Gambar 5. Suasana Kelas



Gambar 6. Suasana Kegiatan Tanduria



Gambar 10. Foto Bersama

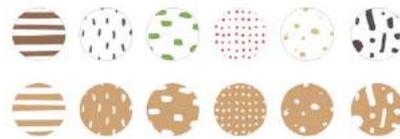


Gambar 7. Suasana Kegiatan Tanduria

**Final Artwork**



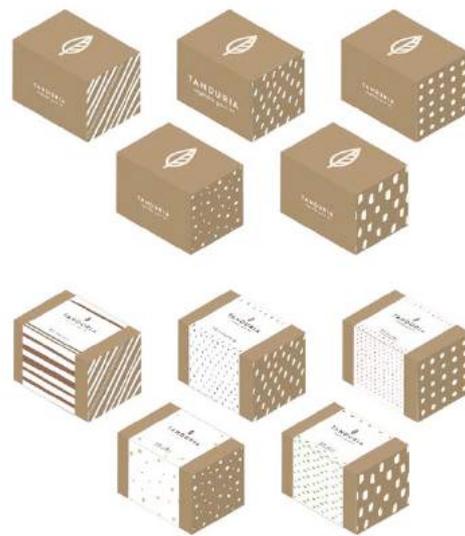
Gambar 11. Logo Tanduria



Gambar 12. *Pattern*



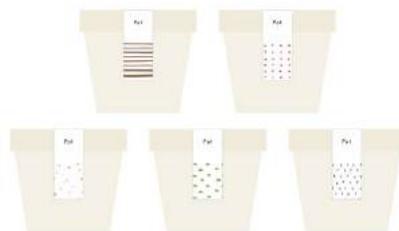
Gambar 8. Sayuran yang Ditanam



Gambar 13. Desain Kemasan Tanduria



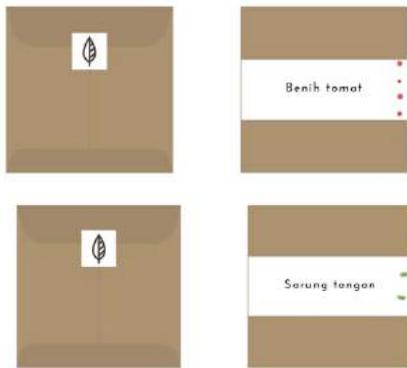
Gambar 9. Siswa Mengukur Tinggi Sayuran



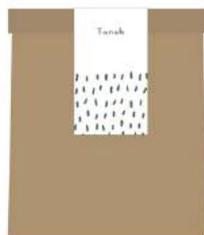
Gambar 8. Desain Label Pot



Gambar 9. Desain Label Sekop



Gambar 10. Desain Label Sarung Tangan dan Benih Sayuran



Gambar 11. Desain Label Tanah



Gambar 12. Ilustrasi Buku Panduan



Gambar 13. Desain Buku Panduan



Gambar 14. Final Desain Tanduria



Gambar 15. Final Desain Tanduria

## Simpulan

Setelah melakukan berbagai macam proses dan kegiatan menanam sayuran kepada siswa kelas 5 Sekolah Dasar, siswa mendapatkan ilmu tentang bagaimana cara menanam sayuran, pentingnya menanam sayuran, dan ilmu mengenai pertumbuhan sayuran. Perancangan ini telah memberi dampak positif bagi siswa atau *target audience* dari perancangan sesuai dengan tujuan dari perancangan dan diharapkan perancangan dapat berguna sebagai referensi bagi perancangan berikutnya serta keperluan lainnya.

Dibutuhkan manajemen waktu dan skala prioritas agar perancangan ini dapat selesai dengan baik. Jika melakukan kedua hal tersebut, perancangan mulai dari pencarian data, pengerjaan desain, dan simulasi akan berjalan dengan baik. Dalam bagian tertentu pasti terdapat permasalahan, dan penting bagi kita untuk mencari solusi dan meminimalisir kerugian yang ada. Setelah menyelesaikan isi pembelajaran menanam sayuran, dilakukan simulasi sebagai penelitian apakah perancangan ini dapat berguna dan dibutuhkan. Karena media edukasi ini dapat berguna dan dibutuhkan maka didesain sebuah set peralatan menanam sayuran.

Perancangan media edukasi menanam sayuran ini telah dilakukan uji coba di Sekolah Dasar dan telah diterima oleh siswa-siswanya. Siswa memiliki antusias yang tinggi terhadap kegiatan ini. Mereka tertarik untuk menanam, merawat, dan mempelajari sayuran yang mereka tanam. Kegiatan ini juga belum pernah mereka lakukan dan menjadi pengalaman yang baru bagi mereka. Meskipun terdapat beberapa kekurangan dalam kegiatan ini, siswa tetap memiliki antusias tinggi untuk menanam sayuran dan tidak mudah putus asa. Antusias siswa untuk menanam sayuran tidak berhenti di situ saja, siswa ingin menanam sayuran di rumah sehingga mereka dapat menanam sayuran bersama keluarga.

## Daftar Pustaka

- Cynthia, R. (2015, September 6). Jangan asal ikut-ikutan, ini 10 tren gaya hidup sehat yang memang layak kamu terapkan. *Hipwee*. Retrieved February 10, 2016, from <http://hipwee.com>
- Dara (2013, Februari 13) Pentingnya sebuah proses. Retrieved February 23, 2016, from <https://dararancon.wordpress.com/2013/02/13/pentingnya-sebuah-proses/>
- Hariyanto (2011, Desember 18). Pentingnya media dalam pembelajaran. Retrieved February 10, 2016, from <http://belajarpsikologi.com/pentingnya-media-dalam-pembelajaran/>
- Sanusi, B. (2010). *Sukses bertanam sayuran di lahan sempit*. Jakarta: Agromedia Pustaka
- Soeلمان, S. & Rahayu, D. (2013). *Halaman Organik*. Jakarta: Agromedia Pustaka
- Supriati, Y. & Herliana, E. (2015). *15 sayuran organik dalam pot*. Jakarta: Penebar Swadaya
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran: gakit, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima.