



## PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *VEGETABLE PLANTING BOX* UNTUK ANAK USIA DINI

Indri Dwi Isnaini<sup>a,1</sup>, Nia Sukmawati<sup>b,2</sup>

<sup>a</sup> STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya

<sup>1</sup> indridwi@stkipbim.ac.id; <sup>2</sup> niasukma@gmail.com

Informasi artikel	ABSTRAK
Received : 2 September, 2021 Revised : 13 September 2021 Publish : 18 November 2021	Pembelajaran secara daring yang dilakukan secara terus menerus membuat anak-anak cepat merasa bosan. Pengalihan aktivitas yang menyenangkan bagi anak adalah sebuah aktivitas yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bebas bereksplorasi. Salah satunya yaitu dengan mengajak anak menanam. Anak diajak kerjasama dimulai dari bagaimana cara menanam sayuran, cara merawat, hingga memanen. Tanpa disadari disitu kita sudah mengajarkan kepada anak tentang bagaimana menghargai proses. Media yang digunakan dalam kegiatan menanam ini adalah dengan menggunakan sebuah kotak yang isinya peralatan menanam beserta benih tanaman sayurannya yang dilengkapi dengan buku petunjuk menanam dan cara merawat tanamannya. Buku petunjuk isinya tentang bagaimana cara menanam, merawat, dan memanen. Media edukasi <i>vegetable Planting box</i> ini di rancang semenarik mungkin sehingga membuat anak menjadi semangat untuk menanam. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) Borg dan Gall. Produk <i>Vegetable Planting Box</i> nanti sebelum di uji coba akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran anak usia dini. Hasil dari pengembangan produk berupa <i>Vegetable Planting Box</i> dari ahli media adalah 92% yang ada pada tingkat kualifikasi “sangat layak”, kemudian hasil validasi dari ahli materi adalah 80% pada tingkat kualifikasi “Layak” Dan yang terakhir hasil validasi dari ahli pembelajaran adalah 82% berada pada tingkat kualifikasi “Layak”. Kesimpulan dari pengembangan produk <i>Vegetable Planting Box</i> ini layak untuk digunakan anak dalam mengisi kegiatan disela-sela pembelajaran daring dirumah bersama orang tua. Produk ini memiliki banyak manfaat selain produk yang menarik dengan kemasan yang unik, <i>Vegetable Planting Box</i> ini juga bisa membuat anak untuk menghargai proses. Dimana ketika anak bisa melakukan kegiatan menanam dari mulai benih, merawat tanaman, hingga memanennya.
Kata kunci: <i>Pengembangan Produk; Vegetable Planting Box</i>	ABSTRACT Online learning that is done continuously makes children feel bored quickly. Diversion of fun activities for children is an activity that provides opportunities for children to explore freely. One of them is by inviting children to plant. Children are invited to work together starting from how to grow vegetables, how to care for them, to harvesting. Without realizing it, we have taught children how to appreciate the process. The media used in this planting activity is to use a box containing planting equipment and vegetable seeds, which are equipped with planting instructions and how to care for the plants. A manual on how to plant, care for and harvest. Educational media <i>Planting boxed vegetables</i> is designed as attractive as possible to make children excited to plant. This research is a type of research and development (Research and Development) Borg and Gall. The <i>Vegetable Planting Box Products</i> will be validated by material experts, media experts, and early childhood
Keywords: <i>Product Development; Vegetable Planting Box.</i>	

---

learning experts before being tested. The results of product development in the form of Vegetable Planting Boxes from media design experts are 92% which are at the "very feasible" qualification level, then the validation results from material experts are 80% at the "Eligible" qualification level. And finally the validation results from learning experts are 82 % is at the "Eligible" qualification level. The conclusion from the development of the Vegetable Planting Box product is that it is suitable for children to use in filling activities on the sidelines of daring learning at home with parents. This product has many benefits other than an attractive product with a unique packaging, this Fruit Planting Box can also make children appreciate the process. When can children do planting activities, starting from seeds, caring for plants, to harvesting them.

---



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau yang disingkat menjadi PAIKEM merupakan pembelajaran yang dibutuhkan anak saat ini. Orang tua dan guru diharapkan bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak, karena belajar bagi anak usia dini itu adalah bermain yang menyenangkan. Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM) juga lebih memungkinkan guru dan orang tua beserta anak-anak memunculkan jiwa kreatifnya dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga selalu berupaya kreatif mencoba berbagai cara melibatkan semua peserta didiknya dalam pembelajaran. Sementara itu anak juga dituntut aktif untuk memperoleh pengetahuan dan berinteraksi dengan sesama teman, guru maupun bahan ajaran dengan segala alat bantu (Syaiful Bahri, 2014).

Ditengah-tengah kejenuhan anak dalam menjalani belajar dari rumah atau dikenal dengan istilah pembelajaran dalam jaringan, maka sangat dibutuhkan suatu pembelajaran inovasi yang membuat anak aktif. Dimana peneliti akan

mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu *Vegetable Planting Box*. Ini merupakan sebuah media tanam sayur yang dikemas sedemikian rupa sehingga membuat orang tua menjadi praktis, dan anak pun menjadi senang. Kegiatan menanam sayur dengan *Vegetable Planting Box* ini merupakan pembelajaran yang inovatif yang nantinya anak akan memiliki pengalaman yang menyenangkan (Hartono, 2012)

Pembelajaran inovatif dapat dilakukan dengan cara mengadaptasi model pembelajaran yang menyenangkan yang lebih membuat anak menjadi lebih senang dalam belajar. Melalui pembelajaran inovatif, akan mengurangi rasa bosan anak. Kegiatan menanam selain berpengaruh terhadap fisik motorik anak, juga dapat meningkatkan kecerdasan naturalistik anak, melatih kesabaran, membangun rasa tanggung jawab, serta dapat mengolah emosi dan menumbuhkan rasa empati. Menanam merupakan kegiatan yang juga dapat mengembangkan perkembangan motorik anak, dimana pada saat menanam anak bergerak aktif memusatkan pikiran yang bekerjasama dengan mata dan otot. (Masitoh, Laksmi Dewi, 2009; Marliza, 2012)

Selain itu menanam juga menumbuhkan kecerdasan naturalis anak, yang dimaksud dengan kecerdasan naturalis yaitu anak mampu mengenal dan mencintai lingkungannya seperti macam-macam tanaman, binatang, dan cuaca. Jenis tanaman yang digunakan dalam pengembangan media tanam *Vegetable Planting Box* adalah sayuran, karena sayuran merupakan tanaman yang dapat dipanen dalam jangka waktu 2 bulan. Sayuran yang ditanam antara lain sayuran hijau, seperti bayam, kangkung, dan sawi; dan sayuran yang berbuah, seperti cabe, tomat, dan terong hijau (Fadlillah, 2016; Herliana, 2014; Muninggar Herdianing, 2013).

Banyak penelitian tentang menanam/bercocok tanam tetapi membutuhkan lahan yang cukup luas seperti kebun dan ladang. Seperti salah satu penelitian yang berjudul “Implementasi Kegiatan Bercocok Tanam Dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Di TK Dharma Bakti Kota Bengkulu”. Peneliti menggunakan kebun untuk bercocok tanam. Yang membedakan dalam penelitian ini adalah media menanam cukup dengan menggunakan *Vegetable Planting Box* tanpa tanah karena tekniknya memakai hidroponik. (Melinda, 2020)

Teknik hidroponik ini merupakan media tanam yang biasanya memakai tanah tetapi digantikan dengan air. Oleh sebab itu, meskipun teknik menanam tidak menggunakan tanah, tanaman hidroponik tetap tumbuh subur, bahkan kualitasnya lebih unggul dari pada tanaman biasa yang menggunakan tanah. Berekebun atau bertanam yang memanfaatkan sebuah media sudah menjadi tren sejak lima tahun yang lalu hingga saat ini. Menanam menggunakan media air didalam tempat bisa menghemat ruang, membantu mengontrol hama, mengatasi kendala keterbatasan lahan, menghasilkan produk segar dari rumah sendiri. Hidroponik adalah lahan budidaya pertanian tanpa menggunakan media tanah, sehingga hidroponik merupakan aktivitas pertanian yang dijalankan dengan menggunakan air sebagai media untuk menggantikan tanah. (Hendro Wibowo, 2015; Ahmad, 2017; Syamsu Roidah, 2014)

Manfaat kegiatan menanam adalah yang pertama dapat mengasah motorik anak. Dengan menanam termaksud aktivitas fisik yang sangat baik untuk mengasah kemampuan motorik anak. Saat menanam anak banyak terlibat dalam kegiatan yang melibatkan otot dan koordinasi tubuhnya. Kedua, Mengajarkan tanggung jawab,

menanam mengajarkan anak akan pentingnya tanggung jawab dengan mengajarkannya langsung. Pasalnya, menanam adalah kegiatan yang berkelanjutan. Anak akan diajarkan bahwa setelah menanam tanaman atau bibit, mereka harus terus merawatnya secara telaten. Agar membuahkan hasil, maka tanaman yang di tanam perlu di rawat sedemikian rupa dan tidak bisa ditinggalkan begitu saja. Ketiga ialah meningkatkan memori dan fokus anak. Anak yang menunjukkan kecenderungan menyukai alam bisa lebih fokus saat berada di taman atau ruangan (outdoor) serba hijau. Selain itu menanam juga dapat meningkatkan kewaspadaan dan keterampilan kognitif sikecil, karena kegiatan menanam adalah kegiatan yang cukup kompleks sehingga membantu anak untuk tetap tenang dan fokus (Yus, 2011)

Bentuk-bentuk kegiatan bercocok tanam atau menanam di pertanian yang dilakukan oleh penduduk: yang pertama yaitu Berladang merupakan bentuk kegiatan pertanian dengan memanfaatkan lahan di sekitar hutan. Penduduk membakar hutan untuk dijadikan lahan pertanian. Kedua, Bertegalan. Bertegalan ialah bertani di tanah kering dengan mengandalkan air hujan, tapi pengelolannya sudah menetap. Seperti umbi-umbian, jaung dan palawijaya. Ketiga, Bersawah. Bersawah ialah bertani dengan sistem pengairan dan pemupukan yang teratur. Dan yang terakhir bertanam dalam wadah . Berekebun atau bertanam dalam wadah sudah menjadi tren sejak lima tahun yang lalu dan masih polpuler hingga saat ini. Berkebun di dalam pot bisa menghemat ruang, membantu mengontrol hama, mengatasi kendala keterbatasan lahan, menghasilkan produk segar dari rumah sendiri (Ahmad, 2017).

Kegiatan menanam dengan media *vegetable Planting box* ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi dan mengamati lingkungan sekitar serta diberi kebebasan untuk mengembangkan imajinasi dan dijadikan sarana untuk

belajar sambil bermain. Hal itu didukung dengan penelitian bahwa kegiatan berkebun dapat dijadikan sarana untuk bermain yang dapat mengembangkan kecerdasan naturalistik serta memupuk rasa tanggung jawab dan melatih kesabaran anak (Sutrisno dan Hary Soedarto Harjono, 2005); Muningsar Herdianing, 2013)

Dari uraian di atas maka peneliti mengembangkan sebuah Media Edukasi yang diberi nama *Vegetable Planting Box* Untuk Anak Usia Dini. Media edukasi *vegetable Planting box* ini di kemas di dalam kotak dimana isinya adalah alat dan bahan untuk menanam sayuran, kemudian kotak tempat alat dan bahan tersebut sudah dirancang sehingga nanti bisa digunakan sekaligus sebagai media menanamnya. Diharapkan dengan pengembangan media ini anak menjadi semangat dalam kegiatan menanam bersama orang tuanya dirumah. Selain itu, dapat menumbuhkan minat anak untuk makan sayuran.

## **METODE**

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Subjek penelitian adalah 3 anak usianya 5-6 Tahun yang sekolah RA Perwanida Kutorejo. Tempat penelitian di masing-masing rumah anak tersebut. Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan ini mencakup 10 langkah umum Borg dan Gall yaitu pengumpulan informasi dari observasi awal, merumuskan sebuah rancangan media pembelajaran yang inovatif, memvalidasi produk melalui ahli materi dan ahli media, Uji coba ke satu anak, Revisi tahap 1, Uji coba ke dua anak, Revisi tahap 2, uji coba ke tiga anak, revisi tahap akhir, dan yang terakhir menghasilkan produk akhir dari pengembangan sebuah media Edukasi *Vegetable Planting Box*.

Proses pengumpulan data menggunakan teknik koesioner, observasi dan wawancara. Analisis data menggunakan teknik penilaian kalayakan dari para ahli media dan materi anak usia dini. Materi diadopsi dari kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yaitu Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll), Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda berdasarkan ukuran, dapat menggunakan cara penggunaan benda-benda teknologi sederhana, dan Mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara sederhana yang berhubungan dengan benda-benda yang ada di lingkungan alam (Kebudayaan, 2015)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Analisis Data**

Penyajian data dari analisis data ahli Media dan ahli Materi adalah sebagai berikut:

#### **1. Hasil Akhir Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media *Vegetable Planting Box* oleh Ibu Gesa Kharisma Putri, M. Pd. Pengembangan media yang divalidasi kepada ahli desain media juga memiliki data yaitu kuantitatif dan kualitatif.

##### **a) Data Kuantitatif**

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Desain Media**

No	Butir Penilaian	Skor	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Konsep media	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Petunjuk penggunaan	4	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian Kegiatan dengan materi	4	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian konsep	4	Valid	Tidak Revisi
6	Konsep desain background	5	Sangat valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian besar kecilnya alat dan bahan	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Inovatif	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
9	Kreativitas	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Kerapian	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
<b>Skor Total</b>		<b>46</b>		
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>		

Data Kuantitatif yang diperoleh dari validator ahli media *Vegetable Planting Box* yang telah dikembangkan maka dapat dihitung presentasi tingkat media yang dikembangkan sebagai berikut:

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

- P = Prosentasi kelayakan  
 $\sum x$  = Jumlah total skor jawaban validator ahli desain media  
 $\sum x_i$  = Jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase hasil validasi ahli desain media adalah 92% yang berada pada tingkat kualivikasi “sangat layak” sehingga media *Vegetable Planting Box* **tidak perlu direvisi.**



b) Data Kualitatif

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran dan komentar ahli desain media yaitu media *Vegetable Planting Box* cukup menarik dan inovatif.

## 2. Hasil Akhir Validasi Ahli Materi

Validasi Materi adalah validasi mengenai materi yang digunakan dalam pengembangan media *Vegetable Planting Box* untuk anak usia dini. Validator ahli materi adalah Ibu Suhartini Nurul Asminah, M.Pd. Data yang diperoleh dari validasi materi ada 2 yaitu data kuantitatif dan data kualitatif

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari validasi ahli bahasa adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.4 Data Kuantitatif Ahli Materi**

No	Butir Penilaian	Skor	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar(KD)	4	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian konsep	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Kemutakhiran materi	4	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian kegiatan yang diberikan	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Tujuan pembelajaran	4	Valid	Tidak Revisi
6	Kegiatan muda di pahami anak	3	Cukup Valid	Tidak Revisi
7	Kejelasan indikator perkembangan	4	Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian konsep yang diberikan untuk memperjelas materi	4	Valid	Tidak Revisi
9	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan anak	4	Valid	Tidak Revisi
10	Kemampuan untuk membangkitkan rasa senang anak dalam pembelajaran	4	Valid	Tidak Revisi
<b>Skor Total</b>		<b>41</b>		
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>		

Data kuantitatif yang diperoleh dari validator ahli materi yang telah dikembangkan maka dapat dihitung presentasi tingkat kevalidan media yang dikembangkan sebagai berikut :

$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$ $P = \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$	Keterangan:  P = Prosentasi kelayakan  $\sum x$ = Jumlah total skor jawaban validator ahli desain media  $\sum x_i$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)
--	---

Hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase hasil validasi ahli materi adalah 82% yang berada pada tingkat kualivikasi “**Layak**” sehingga pengemabangan media *Vegetable Planting Box* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini “**tidak perlu direvisi**”

#### b) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari ahli materi adalah saran dan komentar yaitu bahwa kegiatan menanam dengan *Vegetable Planting Box* sangat menarik, dan materi pun sudah cukup berkaitan dengan indicator perkembangan anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi dijadikan sebagai bahan acuan bahwa media *Vegetable Planting Box* memang cocok untuk media tanam anak usia dini.

### 3. Hasil Akhir Produk



### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media peneliti menyimpulkan bahwa media tanam *Vegetable Planting Box* ini “Layak” digunakan anak usia 5-6 tahun untuk menanam/bercocok tanam. Selain kemasan yang inovatif, media pembelajaran *Vegetable Planting Box* ini juga mampu membuat anak lebih menghargai sebuah proses. Dimana anak belajar dari mulai Mengenal dan mengklasifikasikan tanaman berdasarkan jenisnya, Merawat tumbuhan yang ditanam, Menjaga kebersihan lingkungan dengan proaktif, bisa menentukan kualitas cuaca dari situasi yang dirasakan (siang-panas). Selain itu anak menjadi aktif bergerak dan dapat melatih koordinasi tangan dan mata pada saat kegiatan menggunakan media *Vegetable Planting Box*.

## REFERENSI

- Ahmad, S. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*.  
[https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=FVHTdF4AAAAAJ&citation\\_for\\_view=FVHTdF4AAAAAJ:QUX0mv85b1cC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=FVHTdF4AAAAAJ&citation_for_view=FVHTdF4AAAAAJ:QUX0mv85b1cC)
- Fadlillah, M. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Prenada Media.
- Hartono. (2012). *Paikem : pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan*. Zanafra Publishing.
- Hendro Wibowo. (2015). *Panduan Terlengkap Hidroponik Bertanam Tanpa Media Tanah*. Flash Books.
- Herliana, E. (2014). *15 Sayuran Organik Dalam Pot*. Penebar Swadaya.
- Kebudayaan, M. P. dan. (2015). *Permendikbud 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD*.
- Marliza. (2012). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI PERMAINAN MELUKIS DENGAN KUAS TAMAN KANAK-KANAK PASAMAN BARAT. *Pesona PAUD*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/1687>
- Masitoh, Laksmi Dewi. (2009). *Strategi Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan Islam Depag RI.
- Melinda, P. (2020). *Implementasi Kegiatan Bercocok Tanam Dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Di Tk Dharma Bakti Kota Bengkulu*. Institut Agama Islam Negri (Iain).
- Muninggar Herdianing, A. S. (2013). *Desain Sarana Berkebun Dan Bermain Untuk Anak Usia 4 – 6 Tahun Di Taman Kanak-kanak*. *Neliti*.
- Sutrisno dan Hary Soedarto Harjono. (2005). *Pengenalan Lingkungan Alam Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Depdiknas RI.
- Syaiful Bahri, D. (2014). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Rineka Cipta.
- Syamsu Roidah, I. (2014). PEMANFAATAN LAHAN DENGAN MENGGUNAKAN SISTEM HIDROPONIK. *Bonorowo*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.36563/bonorowo.v1i2.14>
- Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana.