

**PERJANJIAN PELAKSANAAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT SKEMA REGULER
PERIODE II TAHUN ANGGARAN 2024
NOMOR: 1029-Int-KLPPM/UNTAR/X/2024**

Pada hari ini Selasa tanggal 15 bulan Oktober tahun 2024 yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
selanjutnya disebut **Pihak Pertama**
2. Nama : Dr. Siti Nurannisaa P.B., S.Sn., M.Pd
NIDN/NIDK : 0325017901
Jabatan : Dosen Tetap
Bertindak untuk diri sendiri dan atas nama anggota pelaksana pengabdian:
a. Nama dan NIM : Garcia [625220100]
b. Nama dan NIM : Alicia Ng [625220018]
selanjutnya disebut **Pihak Kedua**

Pihak Pertama dan **Pihak Kedua** sepakat mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat Skema Reguler Periode II Tahun 2024 Nomor **1029-Int-KLPPM/UNTAR/X/2024** Tanggal **15 Oktober 2024** sebagai berikut:

Pasal 1

- (1). **Pihak Pertama** menugaskan **Pihak Kedua** untuk melaksanakan Pengabdian "**Perancangan Media Edukasi Memperkenalkan Hidroponik Dan Kategori Sampah Untuk Anak Usia Dini Di Kampung Proklam Pekayon Jaya**"
- (2). Besaran biaya yang diberikan kepada **Pihak Kedua** sebesar Rp 9.000.000,- (Sembilan juta rupiah) diberikan dalam 2 (dua) tahap masing-masing sebesar 50%. Tahap I diberikan setelah penandatanganan Perjanjian ini dan Tahap II diberikan setelah **Pihak Kedua** mengumpulkan **luaran wajib berupa artikel dalam jurnal nasional dan luaran tambahan, laporan akhir dan poster.**

Pasal 2

- (1) **Pihak Kedua** diwajibkan mengikuti kegiatan monitoring dan evaluasi sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh **Pihak Pertama**.
- (2) Apabila terjadi perselisihan menyangkut pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini, kedua belah pihak sepakat untuk menyelesaikannya secara musyawarah. Demikian Perjanjian ini dibuat dan untuk dilaksanakan dengan tanggungjawab.

Pihak Pertama

Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D.,
P.E., M.ASCE

Pihak Kedua

Dr. Siti Nurannisaa P.B., S.Sn., M.Pd

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI MEMPERKENALKAN HIDROPONIK DAN
KATEGORI SAMPAH UNTUK ANAK USIA DINI DI KAMPUNG PROKLIM
PEKAYON JAYA**

**Disusun oleh:
Dr. Siti Nurannisaa P.B., S.Sn., M.Pd. (10605007/0325017901)**

**Mahasiswa :
Garcia (625220100)
Alicia Ng (625220018)**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
MARET 2025**

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PKM

Periode II /Tahun 2024

1. Judul PKM : Perancangan Media Edukasi Memperkenalkan Hidroponik dan Kategori Sampah untuk Anak Usia Dini di Kampung Proklam Pekayon Jaya
2. Nama Mitra PKM : Proklam Pekayon Jaya Bekasi
3. Ketua Tim Pelaksana :
 - A. Nama dan Gelar : Dr. Siti Nurannisaa P.B., S.Sn., M.Pd.
 - B. NIDN/NIDK : 0325017901/10605007
 - C. Jabatan/Gol. : Asisten Ahli
 - D. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 - E. Fakultas : Seni Rupa dan Desain
 - F. Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual
 - G. Alamat Kantor : Kampus I Untar, Jl. S. Parman no 1, Gedung M lantai 5, Jakarta 11440
 - H. Nomor HP/Tlp : 0818111997 / sitip@fsrd.untar.ac.id
3. Anggota Tim PKM :
 - A. Jumlah Mahasiswa : 2 orang
 - B. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Garcia (625220100)
Alicia Ng (625220018)
4. Lokasi Kegiatan Mitra : Jl. Akasia 4 15-1, RT004/RW011
 - A. Wilayah Mitra : Pekayon Jaya Bekasi Selatan
 - B. Kabupaten/Kota : Bekasi
 - C. Provinsi : Jawa Barat
5. Metode Pelaksanaan : Luring/Daring
5. Luaran yang dihasilkan : Prototipe
6. Jangka Waktu Pelaksanaan : Juli - Desember
7. Biaya yang disetujui LPPM : Rp. 9.000.000

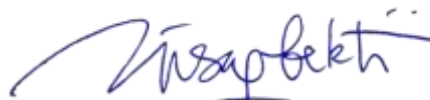
Jakarta, 06 Maret 2025

Menyetujui,
Kepala LPPM



Dr. Hetty Karunia Tunjungsan, S.E., M.Si.
NIDN/NIDK : 0316017903/10103030

Ketua Pelaksana



Dr. Siti Nurannisaa P.B. S.Sn., M.Pd.
NIDN/NIDK : 0325017901/10605007

RINGKASAN

Salah satu Kampung Proklim di daerah Pekayon Jaya Bekasi merupakan salah satu wilayah yang telah berhasil mengimplementasikan program lingkungan hidup yang berfokus pada pengelolaan limbah dan pelestarian lingkungan. Dalam konteks ini, diperlukan edukasi ke generasi selanjutnya tentang pentingnya menjaga lingkungan, khususnya pada aktivitas pengenalan hidroponik dan kategori sampah. Namun, Kampung Proklim belum memiliki perangkat edukasi yang menarik dan sesuai untuk warga usia dini, sehingga diperlukan media edukasi untuk membantu pemahaman mereka terhadap konsep-konsep tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk merancang media edukasi berbasis kertas sederhana yang dapat memperkenalkan konsep hidroponik dan pengelolaan sampah kepada warga usia dini, khususnya bagi anak usia dini sebagai warga maupun pengunjung wisata edukasi yang besekolah di lokasi tersebut. Kegiatan ini dilakukan dengan metode partisipatif, yaitu melibatkan warga dalam proses perancangan media yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mereka dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Metode desain yang digunakan mencakup pendekatan berbasis desain thinking, di mana ide-ide dikumpulkan dan diuji melalui iterasi untuk mencapai solusi yang paling efektif. Konsep desain karya yang dihasilkan adalah maskot dan lembar mewarnai kategori sampah, dengan daya tarik visual sesuai khalayak anak usia dini. Hasil kegiatan diharapkan tidak hanya dapat membantu pemahaman warga terhadap lingkungan, tetapi juga mengembangkan kemampuan motorik halus, seperti keterampilan memotong, menempel, dan mewarnai. Luaran yang direncanakan adalah diseminasi tingkat nasional dan prototipe.

Kata kunci: media, edukasi, desain, visual

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya laporan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik dan implementasi program yang telah dilaksanakan dalam rangka memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat di Kampung Proklim RW 11 Pekayon Jaya, Bekasi.

Program ini berfokus pada pengembangan media edukasi interaktif untuk anak-anak usia dini dalam mengenalkan konsep hidroponik dan pengelolaan sampah. Kampung Proklim telah memiliki praktik baik dalam pelestarian lingkungan melalui hidroponik dan sistem pengelolaan sampah yang terintegrasi. Namun, edukasi lingkungan untuk anak-anak masih menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, melalui PKM ini, tim berupaya mengembangkan metode pembelajaran dengan pendekatan berbasis desain komunikasi visual.

Kami menyadari bahwa laporan ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Tarumanagara yang telah memberikan kesempatan dalam pelaksanaan PKM ini, kepada warga Kampung Proklim RW 11 Pekayon Jaya yang telah berpartisipasi aktif dalam program ini serta memberikan masukan yang berharga dan kepada rekan-rekan tim dosen dan mahasiswa yang telah bekerja sama dalam menyusun, merancang, dan melaksanakan program ini.

Kami berharap laporan ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi pengembangan program serupa di masa depan. Kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan guna penyempurnaan program dan penelitian berikutnya. Semoga kegiatan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam menjaga kelestarian lingkungan sejak dini.

DAFTAR ISI

RINGKASAN	3
PRAKATA.....	4
DAFTAR ISI.....	5
BAB 1 PENDAHULUAN	6
1.1 Analisis Situasi.....	6
1.2 Permasalahan Mitra dan Tujuan Kegiatan PKM atau PKM sebelumnya	7
1.3. Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait.....	8
1.4 Uraian keterkaitan topik dengan Peta Jalan PKM di Rencana Induk Penelitian.....	8
dan PKM Untar	8
BAB 2 SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN	9
2.1 Solusi Permasalahan.....	9
2.2 Luaran Kegiatan	9
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	10
3.1 Langkah-Langkah/Tahapan Pelaksanaan	10
3.2 Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM.....	10
3.3 Kepakaran dan Pembagian Tugas TIM.....	10
BAB 4 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	12
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	23
DAFTAR PUSTAKA	24
LAMPIRAN.....	25

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Kampung Proklam RW 11 Pekayon Jaya, Bekasi, merupakan wilayah yang memiliki program unggulan dalam menjaga lingkungan hidup, yaitu melalui penerapan teknologi hidroponik untuk meningkatkan ketahanan pangan di tengah keterbatasan lahan. Hidroponik sebagai salah satu metode bercocok tanam tanpa menggunakan tanah menjadi semakin relevan dalam konteks urbanisasi yang terus meningkat dan semakin terbatasnya lahan pertanian. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan hidroponik dapat meningkatkan produktivitas tanaman serta efisiensi penggunaan air, yang sangat penting di era perubahan iklim saat ini (Siregar & Wulandari, 2020). Program ini tidak hanya berfokus pada pemeliharaan lingkungan melalui kegiatan bercocok tanam, tetapi juga pada pengelolaan sampah yang terintegrasi. Pengelolaan sampah yang baik adalah salah satu aspek penting dalam menciptakan lingkungan yang bersih dan sehat, serta mengurangi dampak negatif terhadap ekosistem (Rahmadani & Fitriani, 2021).

Namun, meskipun upaya tersebut telah dilakukan, edukasi mengenai hidroponik dan pengelolaan sampah belum menjangkau anak-anak usia dini yang merupakan generasi penerus di wilayah tersebut. Anak-anak usia dini adalah kelompok yang sangat penting dalam upaya pelestarian lingkungan, karena mereka akan menjadi agen perubahan di masa depan. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pemahaman dan kesadaran tentang pentingnya menjaga lingkungan sejak usia dini. Penelitian menunjukkan bahwa pengenalan isu-isu lingkungan kepada anak-anak dapat meningkatkan kesadaran mereka dan mempersiapkan mereka untuk mengambil tindakan di masa depan (Utami & Supriyanto, 2022).

Dalam konteks ini, penggunaan media edukasi yang tepat dan menarik menjadi sangat penting. Media edukasi dapat membantu anak-anak memahami konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui desain komunikasi visual, yang memungkinkan penyampaian informasi dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak (Bambang, 2019). Dengan desain yang menarik, anak-anak tidak hanya belajar tentang hidroponik dan pengelolaan sampah, tetapi juga dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), terdapat dua tujuan yang relevan dengan permasalahan ini. Pertama, **SDGs ke-4** (Pendidikan Berkualitas) yang menekankan pentingnya memberikan akses pendidikan yang inklusif dan setara untuk semua, termasuk memperkenalkan isu-isu lingkungan sejak usia dini. Pendidikan berkualitas tidak hanya mencakup aspek akademis, tetapi juga pendidikan karakter dan kesadaran lingkungan, yang sangat penting untuk membangun generasi yang peduli terhadap lingkungan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2019).

Kedua, **SDGs ke-13** (Penanganan Perubahan Iklim) yang berfokus pada tindakan melawan perubahan iklim melalui pengurangan emisi karbon, salah satunya dengan edukasi mengenai hidroponik yang dapat berperan dalam mitigasi perubahan iklim. Hidroponik dapat membantu mengurangi jejak

karbon melalui praktik pertanian yang lebih efisien dan ramah lingkungan (Dewi & Kurniawati, 2020). Dengan mengajarkan anak-anak tentang cara bercocok tanam yang berkelanjutan, mereka tidak hanya belajar tentang pertanian, tetapi juga tentang bagaimana tindakan mereka dapat memengaruhi lingkungan secara lebih luas.

Edukasi tentang hidroponik dan pengelolaan sampah sangat relevan untuk diterapkan di Kampung Proklam, yang telah memiliki basis pengetahuan dan praktik baik dalam menjaga lingkungan. Namun, tanpa adanya media edukasi yang menarik dan sesuai untuk anak-anak usia dini, pengetahuan tersebut tidak akan tersampaikan dengan efektif. Oleh karena itu, pengembangan media edukasi berbasis kertas sederhana yang dapat digunakan oleh anak-anak dalam mengenal hidroponik dan pengelolaan sampah merupakan salah satu langkah yang strategis.

Melalui pendekatan partisipatif, di mana warga Kampung Proklam terlibat dalam proses perancangan media edukasi, diharapkan dapat menciptakan media yang tidak hanya efektif tetapi juga mencerminkan nilai-nilai dan budaya lokal. Dengan melibatkan warga, media yang dihasilkan akan lebih relevan dan dapat diterima oleh anak-anak dan orang tua di komunitas tersebut. Proses ini juga dapat memperkuat rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap lingkungan di kalangan warga (Siregar & Wulandari, 2020).

Desain yang menarik dan interaktif dapat membantu mempermudah pemahaman anak-anak terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Media edukasi yang menggunakan elemen visual, seperti gambar dan warna cerah, dapat menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan minat belajar mereka (Bambang, 2019). Dengan demikian, melalui pengembangan media edukasi yang tepat, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran lingkungan anak-anak usia dini di Kampung Proklam Pekayon Jaya dan mempersiapkan mereka untuk menjadi generasi yang lebih peduli terhadap lingkungan di masa depan.

Melalui langkah-langkah ini, diharapkan menciptakan sinergi antara upaya pelestarian lingkungan yang sudah ada di Kampung Proklam dengan kebutuhan pendidikan anak-anak usia dini. Melalui penggabungan kedua aspek ini, dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan lingkungan yang lebih baik dan berkelanjutan bagi generasi mendatang.

1.2 Permasalahan Mitra dan Tujuan Kegiatan PKM atau PKM sebelumnya

Mitra Kampung Proklam Pekayon Jaya menghadapi beberapa tantangan, khususnya dalam hal memperkenalkan konsep hidroponik dan pengelolaan sampah kepada anak-anak usia dini. Minimnya media edukasi interaktif yang dapat menarik minat anak-anak dalam mempelajari isu-isu lingkungan, terutama hidroponik dan kategori sampah, menyebabkan anak-anak belum secara aktif terlibat dalam program ini.

Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah merancang **media edukasi interaktif** yang dapat memperkenalkan konsep hidroponik dan pengelolaan sampah secara menyenangkan kepada anak-anak usia dini di Kampung Proklam RW 11 Pekayon Jaya. Media ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi untuk sekolah-sekolah yang berkunjung ke kampung tersebut .

1.3. Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis paper craft efektif untuk meningkatkan pemahaman anak-anak usia dini tentang konsep lingkungan dan keterampilan motorik mereka (Rahmadani & Fitriani, 2021; Utami & Supriyanto, 2022). Media pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan kreatif dapat membuat anak-anak lebih tertarik dalam mempelajari topik-topik yang bersifat abstrak, seperti hidroponik dan pengelolaan sampah.

Hasil penelitian oleh Yuliana dan Prayoga (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media edukasi berbasis kertas dalam program PKM tidak hanya meningkatkan pengetahuan anak-anak mengenai pengelolaan limbah, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan kolaboratif dan komunikasi saat berinteraksi dengan teman sebayanya. Sebuah studi juga menemukan bahwa metode ini mampu meningkatkan partisipasi aktif anak-anak dalam proses pembelajaran yang sebelumnya kurang menarik bagi mereka (Dewi & Kurniawati, 2020; Bambang, 2019).

1.4 Uraian keterkaitan topik dengan Peta Jalan PKM di Rencana Induk Penelitian dan PKM Untar

Salah satu fokus utama peta jalan PKM Untar adalah pemberdayaan masyarakat melalui inovasi dalam pendidikan dan lingkungan hidup. Kegiatan ini selaras dengan prioritas Untar dalam mengembangkan program-program yang berkaitan dengan peningkatan kesadaran lingkungan pada generasi muda, terutama di komunitas lokal. Program PKM ini berkontribusi pada pencapaian SDGs dan bertujuan untuk mengintegrasikan pendekatan kreatif dalam memperkenalkan hidroponik dan pengelolaan sampah kepada anak-anak usia dini di Kampung Proklam Pekayon Jaya.

BAB 2 SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN

2.1 Solusi Permasalahan

Solusi utama dari permasalahan ini adalah merancang **media edukasi interaktif** yang bertema hidroponik dan pengelolaan sampah. Anak-anak PAUD akan diberikan media pembelajaran berupa bahan *paper craft* yang mengharuskan mereka memotong, melipat, dan menyusun gambar menjadi bentuk hidroponik dan tempat sampah. Aktivitas ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik halus mereka, sekaligus memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana menanam tanaman tanpa tanah dan membedakan kategori sampah .

Metode ini didasarkan pada prinsip bahwa anak-anak belajar lebih baik melalui aktivitas yang melibatkan kreativitas dan interaksi fisik. Dengan menggabungkan dua tema lingkungan yang penting, yaitu hidroponik dan pengelolaan sampah, dalam satu media edukasi, anak-anak diharapkan lebih tertarik dan mampu memahami konsep-konsep tersebut dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, media ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar di PAUD dan juga sebagai alat edukasi bagi sekolah-sekolah yang berkunjung ke Kampung Proklim Pekayon Jaya .

2.2 Luaran Kegiatan

No.	Jenis Luaran	Keterangan
Luaran Wajib		
1	Publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN atau	√
2	Prosiding dalam temu ilmiah	
Luaran Tambahan (wajib ada)		
1	Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atau	
2	Teknologi Tepat Guna (TTG) atau	
3	Model/Purwarupa (Prototip)/Karya Desain/Seni atau	√
4	Buku ber ISBN atau	
5	Produk Terstandarisasi	

BAB 3 METODE PELAKSANAAN

3.1 Langkah-Langkah/Tahapan Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam PKM ini adalah **partisipatif** dan **inovatif**. Mitra Kampung Proklim Pekayon Jaya akan dilibatkan aktif dalam perancangan, uji coba, dan implementasi media edukasi. Pendekatan ini memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi anak-anak PAUD di kampung tersebut.

1. Tahap Persiapan:
 - a. Diskusi dengan mitra untuk memahami kebutuhan edukasi di Kampung Proklim.
 - b. Survei kepada anak-anak PAUD untuk mengetahui preferensi mereka terhadap media pembelajaran.
2. Tahap Perancangan:
 - a. Merancang media yang mencakup tema hidroponik dan pengelolaan sampah.
 - b. Menyusun panduan visual yang sederhana agar anak-anak dapat memahami cara merakit media.
3. Tahap Implementasi:
 - a. Serah terima media untuk bisa diimplementasikan

3.2 Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM

Mitra Kampung Proklim Pekayon Jaya akan berpartisipasi dalam setiap tahap kegiatan, yaitu survei dan implementasi. Mitra juga akan membantu dalam distribusi media edukasi kepada sekolah-sekolah yang berkunjung ke kampung tersebut.

3.3 Kepakaran dan Pembagian Tugas TIM

Ketua : Siti Nurannisaa P.B.

1. Kepakaran: Merancang media edukasi berbasis visual untuk anak-anak. Pengalaman dalam desain media visual kreatif dan interaktif dan model pembelajaran untuk kebutuhan perkembangan anak usia dini.
2. Tugas:
 - a. Mengkoordinasikan seluruh kegiatan tim dalam merancang, dan mengimplementasikan media edukasi.
 - b. Memimpin perancangan desain media edukasi
 - c. Menyusun laporan akhir dan luaran-luaran dari kegiatan PKM.

Tim Mahasiswa

Gracia (625220100)

1. Kepakaran: Kemampuan dalam desain grafis dan ilustrasi, visualisasi karakter dan elemen edukatif.
2. Tugas:
 - a. Merancang ilustrasi, visual, dan maskot yang sesuai untuk media pembelajaran hidroponik dan kategori sampah.
 - b. Pembuatan layout dan desain media pembelajaran, termasuk aktivitas gunting-tempel dan lembar mewarnai.

Alicia Ng (625220018)

1. Keahlian: Kemampuan dalam desain grafis pengembangan media interaktif dan media desain komunikasi visual.
2. Tugas :
 - a. Membantu produksi prototipe media edukasi, termasuk pencetakan
 - b. Mengatur dokumentasi kegiatan PKM dan laporan kegiatan harian.
 - c. Menyusun presentasi hasil kegiatan untuk tujuan publikasi dan diseminasi.

BAB 4 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Pelaksanaan program meliputi beberapa tahapan sesuai untuk mengenali permasalahan secara langsung, kebutuhan pembelajaran dan konteks pengenalan kategori sampah di lingkungan Kampung Proklim RW 11. Langkah-langkah pelaksanaan meliputi beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Diskusi awal dilakukan dengan warga Kampung Proklim RW 11 untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi dalam edukasi lingkungan, khususnya mengenai pengelolaan sampah. Survei lapangan dilakukan untuk mengetahui preferensi anak-anak usia dini terhadap media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Data dari diskusi dan survei ini menjadi acuan dalam proses perancangan. Pendekatan partisipatif ini memungkinkan warga turut serta dalam memberikan masukan sehingga media yang dihasilkan lebih tepat guna.



Gambar 1

Foto Kunjungan Kampung Proklim RW 11 Pekayon Jaya Bekasi

Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Tahap Perancangan

Setelah kebutuhan dan preferensi teridentifikasi, tim memulai proses perancangan media edukasi yang berfokus pada tema kategorisasi sampah. Memilih pendekatan visualisasi media sederhana namun tetap memastikan bahwa anak-anak usia dini dapat memahami materi dengan baik. Media yang dikembangkan adalah maskot kategori sampah. Maskot dirancang berdasarkan prinsip desain komunikasi visual yang menggabungkan aspek estetika dan fungsionalitas, dengan penekanan pada interaktivitas.

3. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, media edukasi yang telah dirancang diproduksi dan akan diserahkan kepada warga Kampung Proklim RW 11 untuk digunakan secara langsung dalam kegiatan edukasi lingkungan bagi anak-anak usia dini.

Identifikasi Kebutuhan

Berdasarkan diskusi dengan warga Kampung Proklim RW 11 Pekayon Jaya, diidentifikasi bahwa salah satu tantangan dalam memperkenalkan konsep pengelolaan sampah dan pengenalan tanaman

hidroponik kepada anak-anak usia dini adalah minimnya media edukasi interaktif yang mampu menarik perhatian dan melibatkan mereka secara aktif. Meskipun program pengelolaan sampah dan pengenalan tanaman hidroponik di kampung tersebut telah berjalan, anak-anak usia dini belum terlibat secara optimal. Belum ditemukan media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi belajar dimana anak usia dini lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak seperti kategori sampah melalui media yang bersifat interaktif, visual, dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran secara khusus untuk anak usia dini, memadukan elemen visual menarik dengan konsep edukasi.

Media Edukasi Visual Pengenalan Kategori Sampah dan Pengenalan Tanaman Hidroponik

Untuk memenuhi kebutuhan edukasi lingkungan bagi anak usia dini, dikembangkan media pembelajaran visual yang memadukan teori Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan pendekatan Teknologi Pendidikan. Media ini dirancang tidak hanya untuk menarik secara visual, tetapi juga untuk mendukung pembelajaran yang relevan dengan tahap perkembangan anak usia dini. Elemen visual yang digunakan bersifat sederhana dan didukung oleh skema warna yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak-anak. Teknologi pendidikan memungkinkan media ini dapat diakses dengan mudah dan dipersonalisasi sesuai gaya belajar masing-masing anak. Berdasarkan hasil wawancara, tema utama yang diangkat adalah pengelompokan sampah organik, anorganik, dan B3 (berbahaya), yang bertujuan mempermudah anak memahami konsep klasifikasi sampah. Penambahan elemen pengenalan hidroponik melengkapi fokus media ini dengan memberikan wawasan sederhana tentang metode pertanian ramah lingkungan yang dapat dipahami oleh anak-anak.

Konsep Perancangan Visual

Konsep visual dalam media edukasi dibagi menjadi dua yaitu untuk pengenalan kategori sampah menggunakan pendekatan maskot dan pengenalan tanaman hidroponik menggunakan karakter ilustrasi jenis tanaman hidroponik.



Gambar 2
Kategori Sampah



Gambar 3
Tanaman Hidroponik

Pendidikan lingkungan bagi anak usia dini semakin berkembang dalam penelitian dan praktik, dengan pendekatan berbasis permainan alam yang melibatkan gerakan dan interaksi sosial terbukti efektif mendukung perkembangan anak (Ardoin & Bowers, 2020).

Pengembangan Konsep Visual

Dalam DKV perencanaan pengembangan konsep berperan dalam menciptakan visual yang menarik sekaligus fungsional.

- a. **Konsep Kreatif**
Pendekatan kreatif dalam media ini melibatkan pengembangan maskot dan karakter yang tidak hanya lucu tetapi juga memiliki ekspresi, daya tarik dan secara alamiah msntimulasi rasa ingin tahu. Karakter visual dirancang untuk menyampaikan pesan lingkungan yang serius dengan cara yang lebih ringan dan mudah diterima oleh anak-anak usia dini. Penggunaan warna cerah dan ekspresi wajah yang ramah memperkuat daya tarik visual dan menjadi bagian integral dari proses pembelajaran.
- b. **Konsep Warna**
Warna memiliki peran penting dalam desain visual untuk anak-anak. Warna-warna cerah dan kontras seperti hijau, biru, kuning, dan merah digunakan untuk membedakan kategori sampah dan mengenal kategori jenis tanaman hidroponik yang berbeda, sehingga dapat mempermudah dalam mengelompokkan jenis-jenis sampah. Teori warna dalam pembelajaran anak usia dini menunjukkan bahwa warna-warna cerah dapat menarik perhatian dan meningkatkan fokus anak-anak terhadap informasi yang disampaikan.
- c. **Jenis Ilustrasi**
Ilustrasi yang digunakan dirancang sederhana namun kuat secara visual. Setiap karakter diilustrasikan dengan bentuk-bentuk dasar yang mudah dikenali dan dipahami oleh anak-anak. Jenis ilustrasi mengutamakan kesederhanaan agar pesan yang ingin disampaikan tidak terlalu rumit untuk dipahami anak usia dini. Dengan ilustrasi yang sederhana diharapkan membantu dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam proses pengelolaan sampah dan pengenalan tanaman hidroponik di kehidupan sehari-hari.

a. Media Maskot untuk Pengenalan Kategori Sampah

Maskot adalah representasi visual dari konsep abstrak yang dirancang untuk menjadi lebih konkret, dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar. Maskot dengan desain visual yang relatif sederhana cenderung lebih mudah diingat oleh dibandingkan dengan maskot yang memiliki desain yang kompleks. Temuan menunjukkan bahwa kesederhanaan dalam elemen visual maskot, seperti bentuk dan detail yang tidak terlalu rumit, berkontribusi signifikan terhadap keteringatan (*memorability*) maskot di benak khalayak sasaran (Ikeda, Katsurai, Iwata, & Tanaka, 2020). Penggunaan maskot dalam pengelompokan kategori sampah membantu anak usia dini memahami klasifikasi sampah melalui visualisasi yang sederhana dan sesuai tahap perkembangan mereka. Maskot berfungsi sebagai representasi visual unik untuk setiap jenis sampah, seperti organik, anorganik, dan berbahaya. Karakteristik visual yang berbeda pada setiap maskot, seperti bentuk dan warna, mempermudah anak-anak mengenali dan membedakan jenis-jenis sampah. Maskot yang digunakan untuk setiap kategori sampah dirancang dengan karakter sederhana yang mudah dikenali oleh anak-anak, menggabungkan aspek visual yang menyenangkan untuk memudahkan pemahaman anak-anak usia dini.

Maskot dirancang mewakili kategori sampah: organik, anorganik, dan B3 (berbahaya). Setiap maskot memiliki karakteristik yang mencerminkan sifat sampah yang diwakilinya. Pembagian karakter maskot sebagai berikut.

- 1) Sampah organik, mewakili material yang dapat terurai secara alami, seperti sisa makanan dan daun-daun. Karakter maskot sampah organik menggunakan warna hijau yang diasosiasikan dengan alam dan pertumbuhan.



Gambar 4
Maskot Sampah Organik

- 2) Sampah anorganik, terdiri dari material yang dapat didaur ulang, seperti plastik dan kardus. Karakter anorganik diberi warna biru, yang sering digunakan untuk menggambarkan proses daur ulang, menekankan bahwa sampah jenis ini memiliki nilai lebih ketika dikelola dengan baik.



Gambar 5
Maskot Sampah Anorganik

- 3) Sampah B3 (Berbahaya), mewakili material berbahaya seperti baterai, bahan kimia, dan benda tajam. Maskot untuk kategori ini diberi warna merah, hitam dengan ekspresi hati-hati, yang bertujuan untuk mengingatkan anak-anak bahwa jenis sampah ini harus ditangani dengan sangat hati-hati



Gambar 6
Maskot Sampah B3

Hasil implementasi maskot pada media edukasi

A. Media Visual Pengenalan Kategori Sampah

Maskot kemudian diimplementasikan dalam wujud kertas kerja yang dapat digunakan anak usia dini sebagai media pembelajaran pengenalan sampah. Terdapat dua macam jenis kertas kerja 1) lembar mewarnai dan melengkapi gambar dengan stiker dan 2) lembar aktivitas menghubungkan gambar

Maskot diimplementasikan ke dalam bentuk lembar kerja berbasis kertas, berfungsi sebagai media pembelajaran visual interaktif untuk memperkenalkan konsep pengelolaan sampah.

Tujuan Lembar Kerja Berbasis Maskot

- a. Memperkenalkan Konsep Pengelolaan Sampah: Maskot menjadi representasi visual yang menyenangkan untuk memperkenalkan jenis sampah dan cara pengelolaannya.
- b. Mendukung Pembelajaran Aktif: Anak-anak dilibatkan secara aktif melalui aktivitas yang mengasah keterampilan motorik dan kognitif.
- c. Menanamkan Kesadaran Lingkungan: Anak-anak diajak untuk peduli terhadap lingkungan sejak dini melalui kegiatan yang relevan.
- d. Mengembangkan Keterampilan Sosial: Jika dilakukan dalam kelompok, lembar kerja ini dapat mendorong kolaborasi antar anak.

1. Lembar mewarnai dan melengkapi gambar dengan stiker

Deskripsi:

Lembar kerja ini menghadirkan gambar maskot yang belum lengkap atau memiliki elemen yang kosong. Anak-anak diminta untuk:

- Mewarnai gambar maskot dengan warna-warna yang sesuai atau berdasarkan kreativitas anak
- Menambahkan elemen gambar yang hilang menggunakan stiker yang disediakan, misalnya, stiker sampah organik, anorganik, atau B3.

Manfaat:

1. Pengembangan Kreativitas: Aktivitas mewarnai melatih imajinasi dan ekspresi seni anak.
2. Pemahaman Konsep Pengelolaan Sampah: Anak-anak belajar mengenali jenis-jenis sampah melalui visualisasi gambar dan stiker.
3. Koordinasi Mata dan Tangan: Aktivitas menempelkan stiker membantu meningkatkan keterampilan motorik halus.
4. Keterlibatan Emosional: Anak-anak lebih mudah terhubung dengan konsep abstrak melalui interaksi langsung dengan gambar maskot.

Nama : _____



ORA Si Sampah Organik!

Sampah Organik adalah limbah alami yang mudah terurai, seperti sisa makanan, daun, dan kulit buah, serta dapat diolah menjadi kompos untuk menyuburkan tanah.

Ayo warnai **ORA** sesuai jenis sampahnya!



Tempelkan stiker sesuai gambar di bawah ini!



Nama : _____



NONIK Si Sampah Anorganik!

Sampah Anorganik adalah limbah yang sulit terurai secara alami, seperti plastik, kaca, dan logam, serta dapat diolah ulang untuk mengurangi dampaknya terhadap lingkungan.

Ayo warnai **NONIK**



Tempelkan stiker sesuai gambar di bawah ini!



Nama : _____



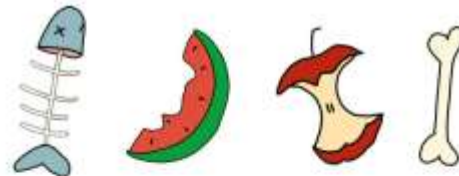
BEGA Si Sampah B3!

Sampah B3 (Bahan Berbahaya dan Beracun) adalah limbah yang mengandung zat berbahaya, seperti limbah medis, baterai, atau bahan kimia, dapat mencemari lingkungan dan membahayakan kesehatan.

Ayo warnai **BEGA**



Tempelkan stiker sesuai gambar di bawah ini!



Gambar 7

Hasil Akhir Media Visual Pengenalan Kategori Sampah

2. Lembar Aktivitas Menghubungkan Gambar

Lembar kerja ini berisi gambar-gambar yang perlu dihubungkan untuk memahami alur konsep atau pengelompokan kategori sampah. Anak diminta untuk menggambar garis penghubung antara elemen yang sesuai.

Deskripsi:

- Menghubungkan gambar jenis sampah (misalnya, kulit pisang, botol plastik, dan baterai) dengan tempat sampah yang benar (organik, anorganik, atau B3).
- Menghubungkan alat hidroponik, seperti pipa, net pot, dan air, dengan urutan yang benar untuk membangun sistem hidroponik.

Manfaat:

1. Peningkatan Logika dan Pemahaman Alur: Anak-anak belajar mengenali hubungan antar objek melalui aktivitas menghubungkan gambar.
2. Melatih Fokus dan Ketelitian: Anak diminta untuk memperhatikan detail untuk menghubungkan gambar dengan benar.
3. Penguatan Daya Ingat: Kegiatan ini membantu anak mengingat konsep secara lebih mendalam melalui aktivitas fisik yang berulang.
4. Penyelesaian Masalah: Aktivitas ini melatih anak untuk berpikir sistematis dalam memecahkan tugas yang diberikan.

Hasil yang diharapkan:

1. Pemahaman Awal tentang Pengelolaan Sampah: Anak-anak dapat mengenali kategori sampah dan fungsinya.
2. Pengembangan Kreativitas dan Motorik Halus: Anak mampu mewarnai, menempelkan stiker, dan menggambar garis dengan lebih baik.
3. Penguatan Kesadaran Lingkungan: Anak-anak mulai memahami peran mereka dalam menjaga kebersihan lingkungan melalui tindakan sederhana.

Nama : _____

Warnai dan sambungkan berdasarkan kategori.



Gambar 8
Hasil Akhir Lembar Aktivitas Menghubungkan Gambar

B. Media Pengenalan Tanaman Hidroponik

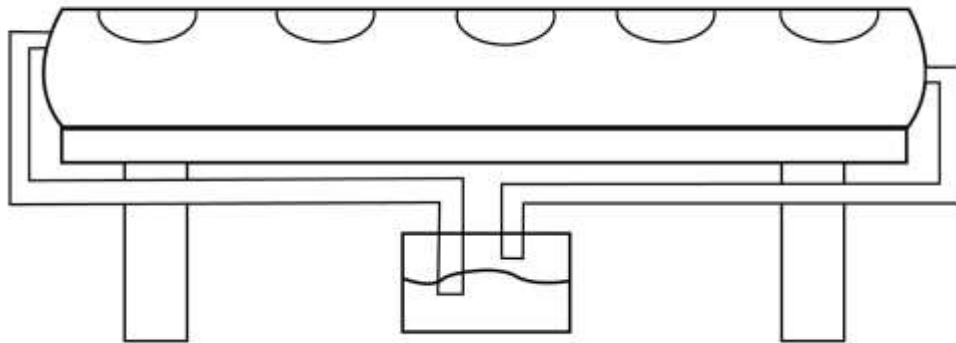
Ilustrasi dirancang menggunakan elemen peralatan hidroponik dan jenis tanamannya. Dikemas dengan elemen visual ceria seperti wajah ramah dan ekspresi menyenangkan. Garis tebal, detail minimal, dan skema warna cerah seperti hijau dan biru dipilih untuk mempermudah anak-anak usia 4-6 tahun mengenali elemen-elemen dasar hidroponik. Media ini mencakup lembar mewarnai dan aktivitas interaktif menempelkan stiker gambar tanaman hidroponik pada area yang telah ditentukan.

Lembar mewarnai berupa ilustrasi peralatan tanaman hidroponik dibuat dengan garis *outline* hitam tebal untuk memudahkan anak usia dini mengenali bentuk dan membatasi area mewarnai. Ilustrasi mencakup elemen utama seperti pipa, saluran pengairan, media tanam, yang dirancang sederhana agar mudah dipahami. Desain ini mendukung pengembangan koordinasi mata dan tangan anak sambil memperkenalkan konsep hidroponik secara menyenangkan dan interaktif.

Nama : _____

Mengenal Tanaman Hidroponik

Warnai intalasi tanaman hidroponik ini dan tempelkan stiker tanaman di atasnya!



Gambar 9

Gambar Pipa Paralon Tanaman Hidroponik

Stiker jenis tanaman hidroponik dibuat dengan gaya ilustrasi sederhana dan ceria, menggunakan bentuk-bentuk dasar yang mudah dikenali oleh anak usia dini. Warna-warna cerah dan kontras diterapkan untuk menarik perhatian sekaligus mempermudah anak dalam membedakan jenis tanaman. Gaya ini dirancang agar stiker tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga membantu anak memahami karakteristik tanaman hidroponik dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.



Gambar 10
Stiker Jenis Tanaman Hidroponik

Dalam prosesnya, anak-anak dapat belajar mewarnai dan menyusun gambar sambil memahami langkah-langkah dasar penanaman hidroponik. Dengan aktivitas berbasis bermain, anak-anak lebih mudah menangkap pembelajaran melalui keterlibatan langsung, serta mendukung perkembangan intelektual dan motorik halus anak usia dini. Selain itu, ilustrasi dan elemen seperti stiker tanaman memungkinkan anak-anak belajar secara bertahap, mulai dari memahami jenis tanaman hingga menempelkan gambar pada tempat yang sesuai, dengan pendampingan guru atau orang dewasa. Pendekatan ini juga memberikan anak kesempatan untuk mencoba proses penanaman hidroponik yang sederhana dan menyenangkan.

Aktivitas seperti mewarnai dan menempelkan stiker memberikan stimulasi visual sekaligus fisik, yang memperkuat daya tangkap anak terhadap materi yang diajarkan. Desain ini memungkinkan pembelajaran fleksibel yang dapat dilakukan di rumah atau di sekolah, mendukung eksplorasi anak dalam belajar sambil bermain sambil memastikan bahwa setiap elemen dirancang untuk memberikan pengalaman edukasi yang menyenangkan dan relevan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pendidikan lingkungan bagi anak usia dini penting untuk membentuk literasi lingkungan di masa dewasa, dengan beragam pendekatan yang menekankan pada manfaat perkembangan kognitif melalui pengalaman langsung, serta pendekatan berbasis pembelajaran melalui bermain dan partisipasi dalam keberlanjutan. Anak usia dini lebih mudah menyerap informasi yang dihubungkan dengan elemen visual yang kuat, perancangan ilustrasi dengan karakter visual yang ceria dan ekspresif berpeluang membantu keterlibatan anak dengan pendekatan bermain dalam pembelajaran. Penggunaan ilustrasi karakter dalam pembelajaran anak usia dini diharapkan membantu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan emosional anak-anak.

Maskot sebagai media edukasi visual bertujuan menciptakan interaksi anak-anak terlibat dalam pengalaman belajar lingkungan yang bermakna. Maskot dapat membantu memahami, mengingat informasi dan membuat hubungan personal dengan karakter visual tersebut, memberikan kesempatan pengulangan belajar melalui cerita atau narasi sehingga memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan. Dalam konteks pembelajaran pengelolaan sampah, pendekatan ini menjadi relevan. Maskot dapat dikembangkan dalam berbagai media pembelajaran lainnya seperti lembar aktivitas, mewarnai dan lainnya yang memberikan anak-anak kesempatan secara langsung memanipulasi dan berinteraksi dengan berbagai elemen visual. Penggunaan maskot visual yang merepresentasikan kategori sampah membantu anak-anak untuk memahami konsep yang seharusnya abstrak melalui representasi fisik yang lebih konkret, mengaitkan konsep sampah dengan visualisasi yang nyata.

Ilustrasi karakter tanaman hidroponik sebagai media edukasi visual bertujuan menciptakan keterlibatan anak-anak dalam pengalaman belajar lingkungan. Ilustrasi memberikan kesempatan pengulangan pembelajaran melalui cerita atau narasi, yang memperkuat pemahaman terhadap konsep yang diajarkan. Dalam konteks pengenalan sistem hidroponik, pendekatan ini lebih mudah untuk menjelaskan metode bercocok tanam tanpa tanah yang sering kali sulit dipahami oleh anak-anak. Ilustrasi karakter dapat diterapkan dalam berbagai media pembelajaran lainnya, seperti lembar aktivitas, mewarnai, dan permainan interaktif, yang memungkinkan anak-anak untuk secara langsung memanipulasi dan berinteraksi dengan elemen visual tersebut. Penggunaan ilustrasi visual yang merepresentasikan tanaman hidroponik membantu anak-anak memahami konsep bercocok tanam secara lebih konkret, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang, A. (2019). "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 45-60.
- Dewi, L.P., & Kurniawati, T. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Hidup." *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 32-46.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2019). *Panduan Penyusunan PKM untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Sumardi, A., & Nurhayati, D. (2021). "Pengembangan Metode Belajar Interaktif untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(3), 56-70.
- UNDP. (2015). *Sustainable Development Goals (SDGs) Report 2015*.
- Rahmadani, L. (2019). "Penerapan Media Pembelajaran Sederhana untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 40-55.
- Sudaryanto, T. (2020). "Media Edukasi Hidroponik bagi Generasi Muda." *Jurnal Inovasi Teknologi*, 5(1), 66-80.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Kegiatan yang dilakukan pada saat PKM adalah adalah survey dan wawancara.



Lampiran 2

Foto kegiatan



Lampiran 3.

Luaran Wajib

Link jurnal : <https://journal.untar.ac.id/index.php/baktimas/article/view/32773>

	JURNAL BAKTI MASYARAKAT INDONESIA Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara Kampus 1, Jl. Letjen S. Parman No.1 Jakarta 11440 Telp. 021-5671747 Ext. 215	
---	---	---

Jakarta, 11 November 2024

No : 097-LOA/JBMI/XI/2024
Hal : Penerimaan Makalah

Yth. Bapak/Ibu **Siti Nurannisaa P.B**
Universitas Tarumanagara

Dengan hormat,

Bersama ini kami menyampaikan pemberitahuan bahwa naskah:

Judul:

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI VISUAL PENGENALAN KATEGORI SAMPAH
UNTUK ANAK USIA DINI DI KAMPUNG PROKLIM**

Penulis:

Siti Nurannisaa P.B, Agus Danarto dan Gracia

Telah disetujui dan naskah tersebut akan dimuat dalam Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia Vol 7
No 3 Edisi November 2024.

Atas perhatian dan kerjasama Bapak/ibu kami ucapkan terima kasih.

Ketua Editor




Dr. Ir. Endah Setyaningsih, MT

Lampiran 4.

Luaran Tambahan Prototipe

LAPORAN PROTOTYPE/ PRODUK/ MODEL YANG DIKIRIMKAN KE
LEMNAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LPPM)
UNIVERSITAS TARUMANAGARA

Perancangan Media Pembelajaran Bertema Tumbuhan Hidroponik Proklim untuk Anak Usia Dini



Tim Peneliti / Pelaksana Abdimas

Dr. Siti Nurannisaa P.B., S.Sn., M.Pd. 0325017901/10605007
Andi Mohammat Yahmin 625220117

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENIRUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
2024

A. RINGKASAN

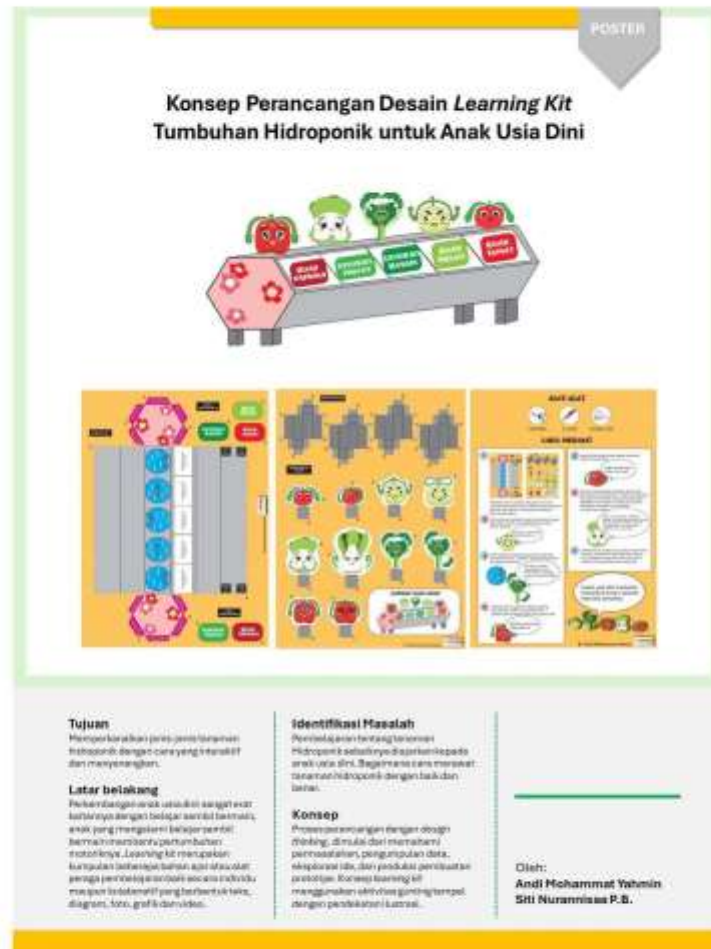
Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi yang cukup kuat dalam menyampaikan pesan. Dalam proses mendesain media pembelajaran khususnya bagi anak-anak, perlu disesuaikan dengan karakteristik usianya yaitu dengan proses bermain sambil belajar. Desain media pembelajaran yang baik dapat menarik perhatian khalayak sasaran lebih cepat dan menyenangkan. Media pembelajaran yang didesain sesuai dengan kebutuhan khalayak sasaran dengan konsep visual yang sesuai membantu memastikan pesan disampaikan dengan jelas.

Media pembelajaran adalah segala bentuk komunikasi untuk menyampaikan informasi dari suatu sumber kepada siswa dan menciptakan lingkungan belajar dimana penerimanya dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Djamarah & Zein, 2014) Dengan demikian perlu perancangan mulai dari konten sampai dengan konsep visual seperti warna, tipografi, dan gambar yang sesuai membuat media pembelajaran menjadi komunikasi yang efektif sehingga pesan dapat disampaikan secara tepat.

B. DESKRIPSI

Mengenalkan tanaman hidroponik sejak dini membantu anak-anak memahami teknik bercocok tanam yang modern dan ramah lingkungan. Pembuatan poster dalam kegiatan pengenalan tanaman hidroponik merupakan alat komunikasi visual yang kuat untuk menyebarkan pengetahuan dan pengenalan berkebun hidroponik. Media pembelajaran ini menjadi sarana untuk mengajarkan teknik bercocok tanam tanpa tanah, yang dapat dilakukan di rumah. Media dirancang untuk menginspirasi anak-anak dan masyarakat umum agar tertarik pada hidroponik dan memahami manfaatnya bagi lingkungan. Desain yang kuat dan menggugah dapat merangsang minat belajar dan praktik berkebun hidroponik.

C. GAMBAR/FOTO PRODUK PENDUKUNG



Detail Prototype



Submitted by

SITI NURANNISAA PARAMA B.

Universitas Tarumanagara

Update

Delete

Attachment

[Prototype Tanaman HL-4.pdf](#)

Prototype ID :

1202545022

Status : **Validated**

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERTEMA TUMBUHAN HIDROPONIK PROKLIM UNTUK ANAK USIA DINI

TXT Category : *Semi (with result in TXT Level 4)*

Research Title

PERANCANGAN DESAIN LEARNING KIT ANAK USIA DINI BERTEMA TUMBUHAN HIDROPONIK PROKLIM

Target TXT Level 4 (*Implementation research at 2024*)

Year of Application

2024

Description of Prototype

Mengenalikan tanaman hidroponik sejak dini membantu anak-anak memahami teknik bercocok tanam yang modern dan ramah lingkungan. Pembuatan poster dalam kegiatan pengenalan tanaman hidroponik merupakan alat komunikasi visual yang kuat untuk menyebarkan pengetahuan dan pengenalan berkebun hidroponik. Media pembelajaran ini menjadi sarana untuk mengajarkan teknik bercocok tanam tanpa tanah, yang dapat dilakukan di rumah. Media dirancang untuk menginspirasi anak-anak dan masyarakat umum agar tertarik pada hidroponik dan memahami manfaatnya bagi lingkungan.