

ANALISIS MEDIA KOMIK DALAM MENGAJARKAN ANAK-ANAK KELAS 4-6 SD MENGENAI MANFAAT *URBAN FARMING*

Dhea Ivana Hidayat

20110001@student.unika.ac.id

Universitas Katholik Soegijapranata Semarang
Jl. Pawiyatan Luhur Sel. IV No.1, Bendan Duwur, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50234

Abstrak

Polusi udara yang tinggi di Indonesia berdampak pada kesehatan anak-anak. Salah satu cara untuk mengurangi polusi udara tersebut adalah dengan melakukan *urban farming*. Komik Kota Kita yang merupakan hasil dari penelitian mengenai *urban farming* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Pada penelitian ini, akan dikaji apakah media komik Kota Kita dapat mengajarkan anak-anak tentang *urban farming*. Penelitian ini dilakukan di SD Marsudirini Cor Jesu Semarang yang memiliki ruang terbuka hijau, namun murid-muridnya masih belum cukup mengetahui tentang *urban farming*. Murid-murid kelas 4-6 SD dijadikan sebagai subjek penelitian dikarenakan anak-anak pada usia tersebut sedang mengalami perkembangan kognitif sehingga diharapkan dapat menangkap materi *urban farming* dengan baik. Pada penelitian ini menggunakan metode pengamatan, wawancara, dan kuesioner untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap isi komik Kota Kita. Selain itu, juga dilakukan wawancara kepada guru dan orang tua murid untuk mengetahui perkembangan perilaku peduli lingkungan pada anak. Hasil dari penelitian ini adalah sebagian besar anak dapat memahami komik Kota Kita karena memiliki visual yang sesuai dengan preferensi anak dan anak-anak menjadi lebih peduli terhadap lingkungan.

Kata Kunci: anak-anak, edukasi, komik, media belajar, *urban farming*.

Abstract

High air pollution in Indonesia has an impact on children's health. One way to reduce air pollution is to do urban farming. Kota Kita comic, which is the result of research on urban farming, can be used as a learning medium for children. In this study, it will be examined whether the Kota Kita comic media can teach children about urban farming. This research was conducted at SD Marsudirini Cor Jesu Semarang which has a green open space, but the students still do not know enough about urban farming. Students in grades 4-6 were used as research subjects because children at that age are experiencing cognitive development so they are expected to be able to capture urban farming material well. This study used observation, interview, and questionnaire methods to find out the extent of their understanding of the contents of the Kota Kita comic. In addition,

interviews were also conducted with teachers and parents to find out the development of environmental care behavior in children. The result of this study is that most children can understand Kota Kita comic because it has visuals that match children's preferences and children become more concerned about the environment.

Keywords: *visual elements, logo, persija jakarta, semiotics*

PENDAHULUAN

Polusi udara di Indonesia melebihi pedoman polusi partikulat yang ditetapkan WHO, bahkan Indonesia menjadi salah satu dari dua puluh negara dengan tingkatan polusi udara tertinggi. Polusi udara yang tinggi dapat mengurangi rata-rata angka harapan hidup hingga 1,2 tahun (Greenstone, M., & Fan, Q. C., 2019). Selain itu, polusi udara juga beresiko lebih besar pada kesehatan anak-anak dibandingkan orang dewasa dikarenakan tubuh mereka sedang mengalami perkembangan dengan cepat, terutama paru-paru (World Health Organization, 2018).

Salah satu cara untuk mengurangi polusi udara di lingkungan perkotaan adalah dengan melakukan urban farming, dikarenakan tanaman dapat menyerap polutan di udara dan menahan polusi partikulat (Alodia, A. R., & Sitompul, A. O., 2021). Urban farming merupakan metode pertanian yang dilakukan di perkotaan dikarenakan kurangnya lahan pertanian. Urban farming dapat dikenalkan kepada anak-anak usia sekolah guna memupuk kebiasaan dan perilaku dalam kepedulian terhadap lingkungan (Prasetyo, W. H., 2018).

Diperlukan media informasi untuk mengajak masyarakat melakukan urban farming. Media informasi yang baik merupakan media yang memiliki lebih dari satu elemen sensor untuk menerima pesan yang disampaikan. Salah satu media yang dimaksud adalah media komik karena memiliki gambar dan visual yang menarik, serta menggunakan bahasa sehari-hari

sehingga mudah dipahami dan pembaca tidak merasa bosan (Septianti, D., Shaluhyah, Z., & Widjanarko, B., 2022). Komik dapat meningkatkan minat anak, meningkatkan proses belajar mengajar, dan meningkatkan minat belajar dalam proses belajar mengajar (Ridha, A., Selviana, S., & Azzwar, F., 2016). Pada penelitian ini, hendak diteliti komik sebagai media edukasi urban farming untuk anak-anak SD.

Hasil penelitian Budiarti & Haryanti (2016) dalam Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022) menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika, namun belum diteliti lebih lanjut apakah komik dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, pada penelitian komik edukasi mengenai luka bakar pada anak ditunjukkan bahwa anak-anak sekolah dasar menikmati membaca komik dan komik dinilai mampu mengajarkan anak-anak mengenai informasi resiko terjadinya luka bakar pada anak (Sinha, I., Patel, A., Kim, F. S., MacCorkle, M. L., & Watkins, J. F., 2011).

Sedangkan pada beberapa sekolah dasar di Bandung, terdapat program urban farming di sekolah. Di dalam program tersebut, anak-anak memiliki akses untuk belajar berkebun di area perkotaan. Program ini selain mengedukasi juga bertujuan untuk memupuk rasa cinta lingkungan pada anak-anak sejak usia dini (Prasetyo, W. H., 2018). Namun dari penelitian-penelitian yang sudah ada, belum ditemukan penelitian mengenai komik sebagai media edukasi urban farming.

Pada penelitian ini, akan dikaji apakah komik Kota Kita yang berisi tentang penelitian mengenai urban farming dapat memudahkan anak-anak dalam memahami informasi yang ada di dalamnya. Akan dilakukan wawancara kepada anak-anak kelas 4-6 SD yang sudah membaca komik berisi edukasi urban farming tersebut. Anak-anak kelas 4-6 SD dijadikan subjek penelitian dikarenakan anak-anak usia 7-13 tahun sedang mengalami perkembangan kognitif yang meliputi kemampuan berpikir, bernalar, mengungkapkan ide, imajinasi, dan kreativitas.

Media pembelajaran yang sesuai dengan preferensi anak-anak bisa jadi berperan baik dalam mengedukasi anak-anak kelas 4-6 SD tentang urban farming. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak komik Kota Kita dalam mengajarkan anak-anak tentang manfaat urban farming.

Hasil dari penelitian ini nantinya bisa dijadikan dasar pengetahuan untuk perancangan komik sebagai media pembelajaran untuk anak-anak. Penelitian ini harapannya bisa menambah wawasan untuk perancangan komik berikutnya mengenai aspek-aspek di dalam komik yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran anak-anak.

KAJIAN TEORI

1. Perkembangan Kognitif

Menurut Magdalena (2021), perkembangan kognitif merupakan tahapan perubahan dalam rentang hidup manusia untuk memahami mengolah informasi, memecahkan masalah, dan mengetahui sesuatu. Terdapat berbagai tahapan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget, yaitu tahap sensory motorik pada anak usia 0-2 tahun, pra-operasional pada usia 2-7 tahun, operasional konkret pada usia 7-11

tahun dan perkembangan peserta didik sekolah dasar dan operasi formal pada usia 11-15 tahun. Pengetahuan yang dimiliki anak terbentuk secara bertahap sesuai dengan pengalaman dan informasi-informasi yang ditemui. Perkembangan kognitif yang sedang terjadi pada suatu tahap merupakan lanjutan dari tahap kognitif sebelumnya. Perkembangan kognitif yang dialami anak-anak dimulai dari proses berpikir konkrit sampai dengan proses berpikir yang lebih rumit yaitu konsep abstrak dan logis. Pada proses perkembangan, anak-anak secara alami memiliki keingin-tahuan terhadap hal yang ada di dunia dan akan aktif mencari informasi yang dapat membantu mereka memahami dunia.

2. Minat Anak dalam Mengonsumsi Media Informasi

Dalam buku "Media and Child Development" disebutkan bahwa media pembelajaran adalah media tambahan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berliterasi. Ada banyak media yang dapat mendukung pembelajaran, baik media massa maupun media cetak, dan komik merupakan salah satu media yang menyediakan bahan bacaan yang cukup populer di kalangan anak. Anak-anak bisa menghabiskan waktu yang banyak dalam membaca komik dikarenakan gambar-gambar yang ada di dalamnya dapat membawa cerita yang disampaikan sehingga tidak diperlukan banyak teks bila dibandingkan dengan buku pembelajaran. Menurut Rajakumar dan Selvaraj, anak-anak memiliki preferensi masing-masing dalam minat cerita berdasarkan perbedaan usia dan individu. Anak-anak usia 6-8 tahun menyukai cerita pengalaman konkret, fantasi, dan humor. Sedangkan anak-anak usia 10-12 tahun menyukai cerita petualangan, misteri, sains dan detektif. Mereka menyukai cerita yang lebih realistis seiring dengan pertumbuhan intelektual dan pengalaman sekolah. Ada pula manfaat membaca komik bagi

anak-anak, yaitu dapat memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan dan tidak membosankan, meningkatkan motivasi untuk mengembangkan kemampuan membaca yang lebih tinggi, dan menambah kosakata yang lebih luas.

3. Alur dalam Komik

Komik sebagai bagian dari desain grafis, harus mampu mengarahkan perjalanan pembaca dari halaman ke halaman. Desain yang baik dapat mengarahkan pembaca dalam menjelajah cerita dari satu panel ke panel berikutnya. Di dalam komik juga terdapat gelembung ucapan yang ditempatkan secara strategis dan dirancang untuk mengarahkan pembaca dalam mengikuti cerita dari satu panel ke panel berikutnya. Komik memiliki jenis keterbacaan yang berbeda dengan bacaan literatur lainnya dikarenakan adanya penggabungan antara gambar dan narasi. Dalam penciptaan komik sendiri didasari oleh proses tata letak dan perincian. Di mana tata letak mengatur ukuran, bentuk panel, dan alur cerita dalam penggunaan ruang pada halaman. Sedangkan dalam perincian, ditentukan hal apa saja yang akan dimasukkan ke dalam panel untuk mengisi ruang yang ada, di mana hal tersebut dapat memberikan potongan-potongan visual yang dirangkai menjadi sebuah alur cerita. Panel-panel yang ada memberikan momen-momen penting dengan durasi sekejap mata hingga beberapa menit, tergantung jumlah dialog yang ada dalam panel tersebut. Groensteen (2007) mengatakan bahwa ada tiga bidang makna dalam pembacaan komik, yaitu (1) sebuah panel/ gambar individu menyampaikan banyak informasi untuk diobservasi dan diidentifikasi oleh pembaca; (2) panel-panel yang ada di dalam komik mengajak pembaca untuk menafsirkan kaitan dan hubungan dalam cerita; (3) lalu sekuens secara keseluruhan memberikan makna global atau keseluruhan pada cerita (narasi).

Sri Sukasih (2022) mengatakan bahwa bacaan cerita anak-anak memiliki alur linear dan berpusat pada satu cerita saja dengan tujuan agar anak-anak tidak kebingungan. Rentetan peristiwa ke peristiwa diceritakan secara sederhana dan menunjukkan hubungan sebab akibat yang dikemas secara jelas, serta digambarkan secara hidup dan menarik.

4. Gaya Penulisan Cerita untuk Anak

Penulisan narasi nonfiksi perlu dilakukan riset agar tema sesuai dengan kejadian yang pernah dialami. Hal yang menjadi acuan dalam penulisan narasi adalah alur cerita yaitu rangkaian peristiwa yang saling berhubungan dan diakhir terdapat titik penyelesaian. Penulisan cerita diawali dengan latar belakang, permasalahan, pengenalan tokoh, dan yang terakhir adalah penyelesaian. Dalam cerita juga dibutuhkan plot yang semakin menuju ke akhir akan semakin seru. Dalam penulisan cerita untuk anak juga digunakan bahasa yang informal sehingga cerita akan lebih dipahami oleh anak-anak. Penulisan cerita anak bertujuan agar anak dapat membaca dengan santai tanpa harus berpikir dan berkonsentrasi tinggi, namun masih bisa mencerna informasi yang ada.

5. Peran Media Komik Dalam Perkembangan Anak

Pada saat ini, komik menjadi salah satu media visual yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Komik tidak hanya sekedar berisi gambar atau cerita saja, melainkan dapat membentuk karakter dan kecerdasan interpersonal anak, khususnya anak SD. Media visual dapat meningkatkan minat anak dalam membaca sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan. Komik memiliki visual dan cerita yang kuat sehingga dapat melibatkan emosi pembaca yang nantinya akan menyebabkan pembaca akan penasaran dan membacanya hingga akhir. Anak-anak lebih menyukai

buku bergambar, penuh warna, dan bergaya kartun daripada membaca buku pelajaran yang penuh dengan teks, hal tersebutlah yang menginspirasi pembuatan komik berisi materi pembelajaran. Komik membantu guru dalam mengajarkan ilmu pengetahuan kepada siswa, serta dapat meningkatkan minat membaca dan semangat belajar siswa. Bahasa yang sederhana di dalam komik membantu siswa memahami materi dengan mudah. Gambar dan warna yang menarik dapat memikat hati siswa sehingga siswa tertarik untuk membacanya.

6. Preferensi Anak Terhadap Gambar Kartun

Suswita, Deti (2013) mengatakan bahwa anak-anak sangat menyukai gambar kartun dan sangat tertarik untuk membaca buku yang memiliki gambar di dalamnya. Anak-anak memiliki imajinasi yang tinggi dan terkadang mereka suka mengungkapkan perasaannya melalui gambar. Suatu gambar dapat memberikan gambaran terhadap sebuah peristiwa dan mudah diingat, maka gambar sering dijadikan sebagai media untuk membantu proses belajar anak. Gambar dapat membantu menceritakan dan menyampaikan isi cerita ketika sedang membaca.

7. Penggambaran Ikon untuk Anak

Menurut Danesi (2004) dalam buku *Semiologi: Simbol, Makna, & Budaya*, ikon merupakan sarana untuk manusia menunjukkan pemahamannya terhadap apa yang mereka ketahui. Ikonitas berperan dalam perkembangan anak-anak. Anak-anak dapat mengekspresikan diri atau berusaha mengucapkan suatu kata melalui gambar-gambar. Setelah mereka dewasa, gambar-gambar tersebut nantinya akan menjadi lebih realistic, namun ikonitas tetap berperan di sana. Ikon sendiri dapat berbentuk gambar sederhana maupun gambar kompleks, tergantung pada penggunaannya.

Gerard, R. V. (2009) mengatakan setiap kali anak menggunakan ikon, mereka lebih mudah mengingatnya. Anak-anak cenderung lebih mudah mengasimilasi ikon dalam ingatan mereka.

8. Pengaruh Karakter di Dalam Komik Bagi Anak

Karakter di dalam cerita dapat dijadikan anak-anak sebagai model peran mereka. Karakter yang ada dapat memengaruhi cara berpikir anak. (Rasa, Sekolah., 2023). Anak-anak cenderung meniru tingkah laku baik secara verbal maupun non verbal dari tokoh atau karakter idola mereka dalam sebuah cerita (Rokhmansyah, Alfian., 2021).

METODE

Pada penelitian ini, siswa kelas 4-6 SD Marsudirini Cor Jesu Semarang dipilih sebagai subjek penelitian dikarenakan meskipun sekolah memiliki ruang terbuka hijau, namun siswanya masih sedikit mendapatkan pengetahuan mengenai urban farming. Pengumpulan data dilakukan terhadap 35 siswa kelas 4-6 SD Marsudirini Cor Jesu Semarang, beserta guru dan orang tua siswa. Komik Kota Kita digunakan sebagai objek penelitian dikarenakan komik tersebut berisi edukasi mengenai urban farming. Pada penelitian ini digunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

1. Pengamatan

Penulis memberikan beberapa pertanyaan terbuka mengenai pengetahuan mereka tentang urban farming kepada anak-anak, lalu mengamati respon mereka terhadap pertanyaan tersebut. Selain itu, penulis juga mengamati reaksi mereka terhadap komik yang sedang mereka baca.

2. Kuesioner

Setelah anak-anak selesai membaca komik dalam waktu yang

sudah ditentukan, mereka diberikan lembar pertanyaan untuk mereka isi sesuai dengan apa yang mereka rasakan ketika membaca komik tersebut.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap beberapa siswa yang tidak ikut mengisi kuesioner tersebut. Mereka diberi pertanyaan yang sama dengan kuesioner yang ada, namun tidak diberi opsi jawaban sehingga jawaban yang dapat mengarah ke hal yang lain dan bersifat lebih personal. Wawancara juga dilakukan terhadap guru dan orang tua siswa guna mengetahui perkembangan siswa dalam pemahaman tentang urban farming baik di lingkungan sekolah maupun rumah.

Metode analisis yang digunakan untuk mengolah data yang sudah dikumpulkan adalah analisis triangulasi data. Digunakan metode analisis triangulasi data agar tafsiran peneliti terhadap data yang sudah ada bersifat valid.

PEMBAHASAN HASIL

1. Pengetahuan Awal Anak dan Ketertarikan/ Kesukaan Anak Tentang *Urban Farming*

Sebagian besar anak-anak kelas 4-6 SD belum mengetahui tentang *urban farming* dikarenakan edukasi tentang *urban farming* belum diajarkan di sekolah. Edukasi tentang *urban farming* belum masuk ke kurikulum belajar siswa SD. Walikota Semarang, Heveriaty Gunaryanti meminta Dinas Pendidikan Kota Semarang untuk memasukkan *urban farming* ke dalam kurikulum belajar, namun sepertinya hal tersebut belum terwujud hingga sekarang. Salah satu alasan *urban farming* hendak dimasukkan ke dalam kurikulum belajar adalah *urban farming*

dinilai dapat menjadi sarana Pendidikan karakter bagi anak.

Hanya sebagian kecil murid yang mengetahui tentang *urban farming*, dan mereka pun mendapat pengetahuan tersebut dari anggota keluarganya, meskipun pengetahuan yang didapat juga belum terlalu dalam. Karena kurangnya pengetahuan mengenai *urban farming*, maka mereka belum memiliki ketertarikan terhadap topik *urban farming*.

2. Ketertarikan Anak untuk Membaca Komik

Menurut Rajakumar & Selvaraj (2019), anak-anak bisa menghabiskan waktu yang banyak untuk membaca komik dikarenakan memiliki banyak gambar di dalamnya. Hal tersebut sejalan dengan data yang didapat dari penelitian ini, yaitu sebagian besar anak kelas 4-6 SD memiliki ketertarikan untuk membaca komik dikarenakan mereka sudah terbiasa membaca komik.

3. Pemahaman Anak terhadap Alur Cerita Komik Kota Kita

Sebagian besar anak kelas 4-6 SD memiliki pemahaman yang baik terkait alur cerita yang ada pada komik Kota Kita. Mereka mengatakan bahwa komik Kota Kita memiliki alur membaca (*layout*) yang jelas sehingga dapat menangkap alur cerita komik dengan baik. *Layout* panel yang ada dalam komik Kota Kita rapi dan sederhana sehingga urutan membacanya jelas, hal inilah yang membuat anak-anak tidak kesulitan dalam menangkap alur cerita yang ada dalam komik.

Dalam buku *Keyword for Comics Studies*, dikatakan bahwa komik harus dapat mengarahkan pembaca dalam mengikuti cerita dari satu panel ke panel berikutnya melalui tata letak ukuran, bentuk panel, serta gelembung ucapan. Komik Kota Kita memiliki tata letak desain yang rapi dan sederhana sehingga dapat mengarahkan anak-

anak dalam membaca dari satu panel ke panel berikutnya (lihat gambar 1).

Selain itu, pada komik Kota Kita menggunakan alur cerita linear, di mana alur cerita tersebut menceritakan peristiwa dari awal hingga akhir secara urut dan runtut sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami alur cerita yang ada di dalam komik. Pernyataan tersebut didukung oleh teori dari Sri Sukasih (2022) yang mengatakan bahwa bacaan cerita anak-anak dibuat dengan alur linear dan berpusat pada satu cerita saja dengan tujuan agar anak-anak tidak kebingungan saat membacanya.



Gambar 1. Alur Cerita Komik Kota Kita

4. Pemahaman Anak Terhadap Materi yang Disampaikan Dalam Bentuk Komik (*Urban Farming*)

Sebagian besar anak dapat memahami materi *urban farming* yang ada di dalam komik dikarenakan bantuan gambar. Data tersebut didukung oleh pernyataan Rajakumar & Selvaraj (2019) dalam buku *Media and Child Development* (Vol. 2), yaitu gambar-gambar yang ada di dalam komik dapat membawa cerita yang ingin disampaikan sehingga tidak diperlukan banyak teks seperti buku pembelajaran

pada umumnya. Karena gambar yang ada di dalam komik dapat membawa cerita, maka gambar-gambar tersebut dapat memudahkan anak dalam memahami pesan yang disampaikan di dalam komik.

Menurut Ratnawati (2021) dalam buku *Parents are Teachers*, di dalam penulisan cerita untuk anak digunakan bahasa informal agar anak dapat membaca dengan santai namun tetap masih bisa mencerna informasi yang ada. Teks dalam komik Kota Kita menggunakan bahasa sehari-hari dan informal, hal ini mendukung pemahaman anak terhadap materi yang ada pada komik.

5. Ketertarikan Anak terhadap *Urban Farming* Setelah Membaca Komik Kota Kita

Setelah membaca komik Kota Kita, anak-anak menjadi tertarik dan ingin lebih tahu tentang *urban farming*. Anak-anak ternyata memiliki preferensi masing-masing dalam minat cerita berdasarkan perbedaan usia dan individu. Anak-anak pada usia kelas 4-6 SD menyukai cerita tentang petualangan, misteri, sains dan detektif (Rajakumar & Selvaraj, 2019). Maka dari itu, mereka sendiri sebenarnya sudah memiliki ketertarikan pada cerita sains, sehingga mereka juga tertarik dengan cerita komik Kota Kita yang berisi edukasi *urban farming*.

6. Preferensi Anak terhadap Komik Sebagai Media Belajar Dibandingkan *Textbook*

Sebagian besar anak kelas 4-6 SD menganggap komik adalah media pembelajaran yang menyenangkan karena materi disampaikan dengan gambar sehingga tidak membosankan seperti *textbook*. Komik sebagai media visual dapat meningkatkan minat anak dalam membaca sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan. Komik dijadikan

sebagai media pembelajaran dikarenakan anak-anak lebih menyukai buku bergambar, penuh warna, dan bergaya kartun daripada membaca buku pelajaran yang penuh dengan teks. Selain itu, komik dapat membantu guru dalam mengajarkan ilmu pengetahuan kepada siswa, serta dapat meningkatkan minat membaca dan semangat belajar siswa. (Sasongko, 2021).

7. Aspek Visual yang Disukai Anak Dari Komik Kota Kita

Sebagian besar anak kelas 4-6 SD menyukai komik Kota Kita dikarenakan memiliki banyak pengetahuan menarik yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya. Data tersebut didukung oleh pernyataan Sasongko (2021) bahwa komik memiliki visual dan cerita yang kuat sehingga dapat melibatkan emosi pembaca yang nantinya akan menyebabkan pembaca akan penasaran dan membacanya hingga akhir.

Jika dilihat dari aspek visual, anak-anak menyukai komik Kota Kita karena gambarnya yang bagus. Menurut Sasongko (2021), gambar dan warna yang menarik dapat memikat hati siswa sehingga siswa tertarik untuk membacanya. Maka dari itu, anak-anak menyukai dan tertarik untuk membaca komik Kota Kita karena memiliki gambar kartun yang sesuai dengan preferensi anak-anak dan warna yang cerah sehingga menarik perhatian anak (lihat gambar 2).

Selain itu, Suswita, Deti (2013) juga mengatakan bahwa anak-anak sangat menyukai gambar kartun dan sangat tertarik untuk membaca buku yang memiliki gambar di dalamnya. Komik Kota Kita memiliki gaya gambar kartun, di mana anak-anak pada dasarnya sudah memiliki ketertarikan pada gambar kartun sehingga mereka merasa tertarik ketika membaca komik Kota Kita.

Di dalam komik Kota Kita juga terdapat banyak ikon, yaitu penyederhanaan gambar-gambar. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat lebih mudah memahami pesan yang ingin disampaikan di dalam komik. Menurut Danesi (2004), ikon berperan dalam perkembangan anak-anak karena anak-anak dapat mengespreksikan diri atau berusaha mengucapkan suatu kata melalui gambar-gambar. Selain itu, menurut Gerard, R. V. (2009), anak-anak cenderung lebih mudah mengasimilasi ikon dalam ingatan mereka. Maka dari itu, anak-anak dapat memahami komik Kota Kita dengan baik karena ikon memang berperan penting dalam perkembangan mereka dan anak-anak dapat memahami ikon dengan lebih baik.

Karakter Gia dan Prana yang ada di dalam komik Kota Kita memiliki visual yang lucu dan menggemaskan (lihat gambar 3) serta memiliki kepribadian yang cerdas. Sebagian besar anak kelas 4-6 SD tertarik dengan karakter Gia dan Prana dan mengatakan bahwa mereka ingin menjadi pintar seperti Gia dan Prana. Anak-anak suka menjadikan karakter di dalam cerita sebagai model peran mereka (Rasa, Sekolah., 2023) dan mereka cenderung meniru tingkah laku dari karakter favoritnya tersebut (Rokhmansyah, Alfian., 2021). Oleh sebab itu, anak-anak merasa termotivasi akan edukasi *urban farming* dikarenakan mereka cenderung ingin meniru hal yang dilakukan oleh karakter yang ada di dalam cerita.



Gambar 2. Gambar di dalam komik Kota Kita



Gambar 3. Karakter Gia dan Prana

KESIMPULAN

Penelitian “Analisis Media Komik Dalam Mengajarkan Anak-anak Kelas 4-6 SD Mengenai Manfaat Urban Farming” bertujuan untuk mengetahui dampak komik Kota Kita dalam mengajarkan anak-anak tentang manfaat urban farming. Dari penelitian ini didapatkan

data bahwa sebagian besar anak-anak kelas 4-6 SD menyukai komik Kota Kita dan tertarik terhadap konten yang ada di dalam komik tersebut, baik dari segi visual maupun segi cerita dan pengetahuan. Selain itu juga komik Kota Kita dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman anak terkait edukasi urban farming. Maka hasil dari penelitian ini sesuai dengan hipotesa penelitian, yaitu komik sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan preferensi anak-anak, berperan baik dalam mengedukasi anak-anak kelas 4-6 SD tentang urban farming. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar pengetahuan untuk penelitian selanjutnya maupun perancangan komik sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian ini belum dapat mengukur kebiasaan baik yang ditanamkan melalui media komik secara mendalam dikarenakan keterbatasan waktu. Pada penelitian ini perilaku anak dalam kegiatan urban farming hanya diukur melalui pengamatan guru dan orang tua. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengambil data tersebut dari subjek penelitian secara langsung agar mengetahui secara mendalam kebiasaan baik urban farming yang sudah tertanam pada diri anak-anak.

DAFTAR PUSAKA

- Alodia, A. R., & Sitompul, A. O. (2021). Tren Urban Farming Selama Pandemi Covid-19 dan Manfaatnya Terhadap Lingkungan dan Gizi Masyarakat. *Health Care: Jurnal Kesehatan*, 10(2), 337-345.
- Amir, M. Taufiq. Merancang Kuesioner (2017). Prenada Media.
- A. Selvaraj, M. R. (2019). Media and Child Development (Vol. 2). (n.p.): Lulu Press, Incorporated.

- Bachtiar. Mendesain Penelitian Hukum. (2021). Deepublish.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Greenstone, M., & Fan, Q. C. (2019). Kualitas udara Indonesia yang memburuk dan dampaknya terhadap harapan hidup. *Chicago: Energy Policy Institute At The University of Chicago*.
- Hidayat, Ahmad. Menulis Narasi Kreatif Dengan Model Project Based Learning Dan Musik Instrumental Teori Dan Praktik Di Sekolah Dasar. (2021). Deepublish.
- Ishartono, Naufal. Proceedings of the International Conference on Learning and Advanced Education. (2022). Atlantis Press SARL.
- Magdalena, Ina. (2021). Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar. Jejak Publisher.
- Nitiasih, Putu Kerti. (2021) Semiologi: Simbol, Makna, & Budaya – Rajawali Pers. PT. RajaGrafindo Persada.
- Prasetyo, W. H. (2018, November). Fostering Environmental Virtue for Children through School Urban Farming in Bandung, Indonesia. In *Annual Civic Education Conference (ACEC 2018)* (pp. 250-255). Atlantis Press.
- Ratnawati, Sinta Dewi. Parents are teachers. (2021). Stiletto Book.
- Ridha, A., Selviana, S., & Azzwar, F. (2016). Efektivitas media komik pada pengetahuan dan sikap mengenai cuci tangan pada siswa sekolah dasar. *LINK*, 12(1), 1-7.
- Gerard, R. V. (2009). *Icon Power for Kids: Quick-Fix Resolution of Problems for Kids Ages 8-10 Years*. United States: Oughten House Foundation, Incorporated.
- Puspitoningrum, Anggun. (2023). *Urban Farming Bakal Masuk ke Kurikulum Merdeka Belajar di Semarang*. Diakses pada 5 Desember 2023, dari <https://jateng.idntimes.com/news/jateng/anggun-puspitoningrum-1/urban-farming-bakal-masuk-ke-kurikulum-merdeka-belajar-di-semarang?page=all>
- Sasongko, Setiawan G. (2021). *Increasing Child's Intelligence by Comic*. Setiawan G Sasongko.
- Sekolah, Rasa. (2023). *Menghadapi Anak yang Kecanduan Game: Panduan Praktis untuk Orang Tua*. Tiram Media.
- Septialti, D., Shaluhyah, Z., & Widjanarko, B. (2022). The Effectiveness of Using Comics in Efforts to Increase Adolescent Health Knowledge: A Literature Review. *Jurnal Aisyah: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 7(S1), 273-280
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, 2(2), 1-5.
- Sinha, I., Patel, A., Kim, F. S., MacCorkle, M. L., & Watkins, J. F. (2011). Comic books can educate children about burn safety in developing countries. *Journal of Burn Care & Research*, 32(4), e112-e117.
- Sudarsana, I Ketut. *Learning Media: The Development and Its Utilization*. (2020). Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

- Suharno, Agung. Jurnal Pendidikan Konvergensi. (2018). Sang Surya Media.
- Sukasih, Sri. (2022). Teori dan Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar. Ideas Publishing.
- Suswita, D. (2013). Efektivitas media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bagi anak tunagrahita ringan. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, 1(1), 55-65.
- Rokhmansyah, Alfian. (2021). Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya Dalam Masa Pandemi COVID-19. LPPM UNNES.
- Whaley, D., Fawaz, R., &Streeby, S. (2021). Keyword for Comics Studies. NYU Press.
- World Health Organization. (2018). *Air pollution and child health: prescribing clean air: summary* (No. WHO/CED/PHE/18.01). World Health Organization.
- Yundayani, Audi. Stories of Intercultural Communication. (2023). Sada Kurnia Pustaka.