



Penggunaan Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Penyebab dan Cara Mencegah Kerusakan Lingkungan Kelas II UPT SD Negeri Sumberingin 04

Natora Karavila

Magester Pendidikan, Universitas Terbuka, Indonesia
natorakaravila7@gmail.com

Submitted: 12-05-2026/ Reviewed: 18-05-2026 | Accepted: 19-05-2026

ABSTRAK

Rendahnya atensi literasi serta hambatan pemahaman materi abstrak mengenai ekosistem pada siswa kelas rendah menjadi landasan dilakukannya penelitian ini. Riset ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media komik dalam memantik gairah membaca serta mempermudah internalisasi materi penyebab dan pencegahan kerusakan lingkungan. Menggunakan rancangan kualitatif deskriptif, penelitian ini melibatkan 12 siswa dan seorang guru kelas II UPT SD Negeri Sumberingin 04 sebagai informan kunci. Data dihimpun melalui teknik observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan telaah dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara interaktif melalui tahapan reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil studi mendapati bahwa visualisasi berbasis komik sangat adaptif dan efektif sebagai stimulan membaca bagi anak-anak. Ilustrasi gambar yang variatif mampu mengkonkretkan konsep kerusakan alam yang awalnya rumit menjadi lebih mudah dicerna, sekaligus membangun suasana belajar yang rekreatif. Dampak turunannya terlihat pada peningkatan keaktifan verbal, keberanian berdiskusi, serta ketajaman berpikir kritis siswa selama pembelajaran. Implikasi praktisnya, media komik tematik ini dapat dioptimalkan oleh pendidik sebagai alternatif instrumen literasi visual yang inklusif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Kerusakan Lingkungan; Literasi Visual; Media Komik; Minat Baca.

ABSTRACT

Low literacy attention and obstacles in understanding abstract ecosystem topics among lower-grade students form the background of this study. This research aims to analyze the utilization of comic media in stimulating reading interest and simplifying the internalization of material regarding the causes and prevention of environmental damage. Employing a descriptive qualitative design, this study involved 12 students and a teacher of the second grade at UPT SD Negeri Sumberingin 04 as key informants. Data were gathered through participatory observation, in-depth interviews, and documentation review, which were then interactively analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that comic-based visualization is highly adaptive and effective as a reading stimulant for young learners. Varied illustrations successfully concretize the initially complex concepts of environmental degradation into easily digestible information while fostering a recreative learning atmosphere. The subsequent impact is observed in the enhancement of students' verbal engagement, discussion confidence, and critical thinking sharpness during lessons. Practically, this thematic comic media can be optimized by educators as an alternative, inclusive visual literacy instrument in elementary schools.

Keywords: *Comic Media; Environmental Damage; Reading Interest; Visual Literacy*



PENDAHULUAN

Pendidikan di jenjang sekolah dasar memiliki tanggung jawab krusial dalam meletakkan fondasi kemampuan literasi, khususnya keterampilan membaca permulaan pada fase kelas awal (Fase A). Keterampilan membaca bukan sekadar sebuah aktivitas mekanis atau modalitas akademis biasa untuk menyerap teks, melainkan instrumen utama yang melatih kapasitas berpikir, memperluas cakrawala pengetahuan, menajamkan ide, serta menstimulasi kreativitas anak sejak dini (Putri & Fradana, 2025). Melalui penguasaan literasi yang matang pada awal pendidikan, peserta didik akan memiliki modalitas kognitif yang kuat untuk menafsirkan simbol-simbol bahasa menjadi sebuah pemahaman yang utuh (Syafe'i et al., 2024). Oleh karena itu, kemampuan membaca permulaan harus dipandang sebagai gerbang utama bagi anak untuk mengakses seluruh rumpun ilmu pengetahuan yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Kendati peran literasi dinilai sangat vital, realitas di dunia pendidikan dasar saat ini justru menunjukkan fenomena yang memprihatinkan terkait rendahnya gairah membaca di kalangan peserta didik. Tantangan ini kian diperparah oleh pesatnya penetrasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era modern, di mana anak-anak usia sekolah dasar saat ini sangat mudah teradiksi oleh konten visual gawai yang instan (Hidayatullah et al., 2024). Alihan atensi dari buku bacaan konvensional ke media digital yang kurang edukatif ini mengakibatkan esensi membaca sebagai sebuah budaya yang menyenangkan kian terpinggirkan. Banyak siswa mengabaikan keberadaan budaya literasi di sekolah karena menganggap membaca sebagai beban instruksional yang menjemukan, bukan sebagai sebuah kebutuhan untuk memenuhi rasa ingin tahu mereka (Anisa et al., 2021).

Kesenjangan budaya literasi ini terpotret secara nyata berdasarkan hasil studi pendahuluan dan observasi yang dilakukan di kelas II UPT SD Negeri Sumberingin 04, Kecamatan Sanankulon, Kabupaten Blitar. Di sekolah tersebut, indikasi rendahnya kemampuan membaca permulaan dan minat baca mandiri siswa terlihat jelas terutama pada saat waktu senggang dan jam istirahat sekolah. Alih-alih memanfaatkan fasilitas perpustakaan atau pojok baca kelas untuk memperluas wawasan, mayoritas siswa lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain fisik konvensional yang tidak terarah. Ketika dihadapkan pada teks bacaan formal di dalam kelas, sebagian besar siswa kelas II menunjukkan sikap

tidak bersemangat, cepat merasa bosan, serta kurang antusias dalam merespons instruksi bacaan dari guru.

Akar dari rendahnya ketertarikan literasi siswa di UPT SD Negeri Sumberingin 04 diidentifikasi bersumber dari pola pengajaran bahasa Indonesia yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Proses pembelajaran harian didominasi oleh metode ceramah satu arah dan penugasan membaca buku teks wajib secara mandiri tanpa menggunakan media instruksional apa pun yang bervariasi. Buku paket sekolah yang ada di lapangan umumnya dipenuhi oleh susunan teks paragraf yang panjang serta minim visualisasi grafis. Akibatnya, proses transfer pengetahuan terkesan sangat monoton, kaku, dan gagal memberikan stimulasi yang memadai untuk melatih keterampilan membaca pemahaman maupun membaca permulaan anak.

Ditinjau dari perspektif psikologi perkembangan, peserta didik kelas II sekolah dasar (berusia sekitar 7-8 tahun) berada pada fase transisi krusial dari membaca visual menuju membaca tekstual murni (Panessa & Nurkholis, 2025). Menurut teori perkembangan kognitif, anak-anak pada usia ini berada dalam tahap operasional konkret, yang berarti mereka membutuhkan representasi objek nyata dan ilustrasi menarik untuk mengabstraksikan sebuah informasi (Juwantara, 2019). Memaksa anak kelas rendah membaca buku teks yang padat akan tulisan tanpa stimulus visual pendukung akan menuntut fokus dan tenaga emosional yang berlebihan dari mereka (Alwi et al., 2025). Oleh karena itu, sudah menjadi keharusan bagi pendidik untuk menyuplai bahan bacaan inovatif yang adaptif dengan karakteristik psikologis anak guna mereduksi kejenuhan belajar mereka.

Kombinasi antara rendahnya minat baca dan penggunaan metode monoton ini berdampak langsung pada rendahnya kemampuan siswa dalam mencerna materi pelajaran yang membutuhkan penalaran kritis, salah satunya materi "Penyebab dan Cara Mencegah Kerusakan Lingkungan". Edukasi mengenai pelestarian alam sejatinya sangat penting diajarkan sejak dini guna membangun fondasi etika lingkungan hidup dan membentuk warga negara yang bertanggung jawab (Gule et al., 2023). Namun, karena materi ini melibatkan banyak konsep abstrak terkait ekosistem dan dampak kausalitas kerusakan alam, siswa kelas II kesulitan menangkap informasi tersurat maupun tersirat di dalam bacaan teks murni. Siswa hanya mampu menghafal kata-kata secara verbal tanpa mampu menjelaskan kembali isi bacaan menggunakan bahasa mereka sendiri.



Guna menjembatani kesenjangan pedagogis tersebut, implementasi media instruksional berbasis komik hadir sebagai sebuah solusi alternatif yang kreatif. Komik merupakan karya sastra edukatif berbentuk cerita bergambar yang menyajikan jalinan narasi secara runtut melalui perpaduan panel grafis, karakter tokoh yang menonjol, dan gelembung ucapan yang komunikatif (Fitriana & Muthi, 2025). Penggabungan unsur visual dan teks yang seimbang di dalam komik mampu mengubah persepsi anak terhadap aktivitas membaca dari sebuah kegiatan yang menegangkan menjadi pengalaman belajar yang rekreatif. Melalui visualisasi yang konkret, komik bertindak sebagai alat bantu instruksional yang menyederhanakan materi pelajaran yang rumit menjadi pesan yang menghibur sekaligus mudah dicerna oleh anak-anak (Fitriana & Muthi, 2025).

Secara empiris, pemanfaatan komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia mampu mengaktifkan fungsi kognitif siswa dalam menyusun pesan dengan cara mengaitkan gambar naratif dengan pengalaman hidup mereka sendiri (Mariani et al., 2023). Ilustrasi yang ekspresif mempermudah siswa kelas awal untuk menangkap alur cerita dan menemukan informasi-informasi penting dalam bacaan tanpa harus sepenuhnya bergantung pada teks tulisan yang rumit (Rande & Amaliyah, 2024). Dampak positif lainnya adalah komik terbukti efektif dalam memicu motivasi membaca mandiri pada anak, menumbuhkan imajinasi, meningkatkan penguasaan kosakata baru, serta melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam mendiskusikan masalah kebersihan lingkungan di kelas.

Penerapan komik tematik berbasis pendidikan lingkungan ini tidak hanya memberikan dampak positif bagi perkembangan literasi dasar siswa, melainkan juga memberikan kontribusi instruksional yang signifikan bagi para pendidik. Dengan mengintegrasikan komik sebagai media ajar, guru dituntut untuk keluar dari zona nyaman metode ceramah tekstual dan beralih menjadi fasilitator yang kreatif dalam mengelola iklim kelas yang interaktif (Jannah et al., 2026). Bagi satuan pendidikan seperti UPT SD Negeri Sumberingin 04, pemanfaatan inovasi media visual ini dapat menjadi langkah awal yang strategis untuk merintis gerakan budaya literasi sekolah yang terintegrasi secara dinamis dengan pembentukan karakter peduli lingkungan sejak usia dini.

Sejumlah studi terdahulu telah mengonfirmasi bahwa pengembangan media berbasis gambar memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca literal pada siswa sekolah dasar. Kendati demikian, sebagian besar literatur



terdahulu masih berfokus pada fungsi komik sebagai hiburan bahasa atau diterapkan untuk materi kognitif umum di kelas-kelas tinggi. Penelitian kualitatif deskriptif yang secara spesifik mengkaji pemanfaatan komik edukasi lingkungan untuk mengatasi krisis minat baca permulaan pada siswa kelas rendah di wilayah Sanankulon Blitar masih sangat terbatas. Di sinilah letak kebaruan (*novelty*) dari riset ini. Berdasarkan peta permasalahan tersebut, mini riset ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan secara mendalam mengenai penerapan media komik dalam meningkatkan minat baca serta mempermudah siswa kelas II UPT SD Negeri Sumberingin 04 dalam menjelaskan informasi mengenai penyebab dan cara mencegah kerusakan lingkungan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif yang bertujuan untuk menginvestigasi fenomena peningkatan atensi membaca dan penumbuhan budaya literasi siswa melalui implementasi media komik secara mendalam. Pilihan metode kualitatif deskriptif ini didasarkan pada kebutuhan untuk memaparkan realitas empiris di lapangan secara natural, tanpa adanya manipulasi statistik atau perlakuan eksperimental yang ketat. Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci (*human instrument*) yang terjun langsung ke lokasi penelitian guna mengamati, merekam, dan memaknai dinamika perilaku literasi yang ditunjukkan oleh subjek selama proses intervensi media berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri Sumberingin 04, Kecamatan Sanankulon, Kabupaten Blitar. Waktu pelaksanaan studi dijadwalkan pada Semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek yang menjadi fokus pengamatan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II yang terdaftar aktif. Sementara itu, untuk keperluan penggalan data secara lebih mendalam, pemilihan informan kunci dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Informan yang dipilih terdiri dari satu orang guru kelas II selaku pengajar utama, serta 12 orang siswa yang diklasifikasikan ke dalam tiga tingkatan kemampuan membaca (tinggi, sedang, dan rendah) berdasarkan rekomendasi dari guru kelas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menerapkan prinsip triangulasi metode guna menjamin kelengkapan data lapangan. Terdapat tiga teknik utama yang diaplikasikan, yaitu: (1) observasi partisipatif pasif, yang difokuskan untuk mengamati kebiasaan membaca siswa saat waktu senggang serta respons motorik mereka ketika membaca komik tematik; (2)



wawancara semi-terstruktur, yang dilakukan kepada guru kelas dan sampel siswa untuk mengungkap kendala literasi serta persepsi emosional mereka terhadap media visual; dan (3) telaah dokumentasi, berupa pengumpulan data profil perpustakaan, daftar kunjungan, serta rekam portofolio tugas menceritakan kembali isi bacaan komik. Seluruh aktivitas pengumpulan data dibantu oleh instrumen pendukung berupa lembar panduan observasi, pedoman wawancara, dan catatan lapangan (*field notes*).

Aktivitas analisis data dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan sejak sebelum, selama, hingga setelah pengumpulan data di lapangan selesai, mengacu pada model analisis kualitatif (Miles & Huberman A. Michael Saldana, 2014). Alur analisis data operasional meliputi empat tahapan esensial. Pertama pengumpulan data (*Data Collection*), yaitu menghimpun seluruh catatan mentah dari hasil observasi harian, transkrip wawancara bersama informan, dan dokumentasi foto kegiatan membaca komik di kelas. Tahap kedua reduksi data (*Data Reduction*), melakukan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah. Pada tahap ini, data yang tidak relevan dengan minat baca dan respons komik dieliminasi, sedangkan data penting dikodekan berdasarkan tema (misal: kode untuk faktor kebosanan, kode untuk ketertarikan gambar visual, dan kode untuk kelancaran membaca). Tahap tiga, penyajian data (*Data Display*): Menyusun sekumpulan informasi yang tereduksi ke dalam bentuk matriks naratif, uraian teks mengalir, atau bagan deskriptif. Langkah ini memudahkan peneliti untuk melihat pola keterkaitan antara stimulus gambar komik dengan peningkatan frekuensi membaca siswa kelas II. Yang terakhir, penarikan kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*), merumuskan makna dari data yang telah disajikan melalui pencarian pola, tema, hubungan kausalitas, dan proposisi. Kesimpulan awal yang masih bersifat tentatif diverifikasi kembali secara konstan dengan catatan lapangan dan konfirmasi informan agar melahirkan temuan yang kokoh dan sah.

Guna menjamin derajat kepercayaan (*credibility*) dan keabsahan ilmiah dari hasil analisis kualitatif yang diperoleh, peneliti menerapkan teknik pemeriksaan keabsahan data berupa triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber diwujudkan dengan membandingkan kesesuaian data hasil pengamatan peneliti dengan data hasil wawancara siswa serta dikonfirmasi kembali melalui sudut pandang penilaian guru kelas. Sementara itu, triangulasi teknik ditempuh dengan cara mencocokkan data yang diperoleh dari hasil wawancara mendalam dengan bukti-bukti perilaku yang terekam pada lembar observasi

partisipatif serta dokumen fisik hasil pengerjaan instruksi stimulus komik oleh siswa kelas II UPT SD Negeri Sumberingin 04.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Eksplorasi empiris mengenai pemanfaatan media komik bertema edukasi lingkungan untuk mendongkrak minat baca serta kemampuan menjelaskan informasi pada siswa kelas II UPT SD Negeri Sumberingin 04 dilaksanakan menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Fokus penggalan data diarahkan pada 12 siswa sebagai informan kunci yang dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan rekomendasi guru kelas. Sampel tersebut dibagi ke dalam tiga klaster kemampuan membaca permulaan, yaitu: klaster kemampuan tinggi (4 siswa), klaster kemampuan sedang (4 siswa), dan klaster kemampuan rendah (4 siswa). Data dihimpun secara natural melalui observasi partisipatif selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia, wawancara semi-terstruktur, serta dokumentasi hasil penugasan.

1. Deskripsi Kondisi Sebelum Intervensi Media Komik

Berdasarkan hasil observasi pra-intervensi, aktivitas literasi mandiri di kelas II menunjukkan performa yang kurang optimal. Saat guru belum memasuki ruang kelas atau pada jam istirahat, tidak ada inisiatif dari siswa untuk membaca buku bacaan yang tersedia di pojok baca. Pola perilaku yang mendominasi adalah bermain fisik dan berjalan ke sana kemari di dalam kelas. Fenomena ini didorong oleh persepsi siswa bahwa buku pelajaran bertema lingkungan hidup sangat menjemukan karena didominasi oleh teks naratif panjang tanpa variasi visual yang memikat. Akibatnya, kelompok siswa dengan kemampuan membaca rendah dan sedang cenderung mengalami frustrasi kognitif, cepat kehilangan fokus, dan sama sekali tidak mampu menjelaskan kembali makna dari "Penyebab dan Cara Mencegah Kerusakan Lingkungan".

2. Dampak Media Komik Terhadap Tiga Klaster Kemampuan Membaca

Setelah materi pelajaran ditransformasikan ke dalam media komik edukasi lingkungan yang memuat karakter tokoh konkret, panel runtut, dan gelembung ucapan (speech bubble), terjadi pergeseran orientasi perilaku membaca yang signifikan pada ketiga klaster subjek.

Dinamika respons visual dan pemahaman konseptual dari ke-12 sampel siswa diringkas pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Matriks Deskriptif Respon dan Capaian 12 Sampel Siswa Berdasarkan Kluster Membaca

Kluster Kemampuan	Kode Sampel	Respons Perilaku Selama Membaca Komik	Kemampuan Menjelaskan Informasi Ekologis
Tinggi (4 Siswa)	S-01, S-02,	Membaca dengan tempo cepat secara mandiri; langsung fokus pada teks dan korelasi gambar; menunjukkan antusiasme	Mampu menguraikan penyebab kerusakan (misal: banjir akibat sampah) dan solusi pencegahan secara detail dengan kosakata mandiri.
	S-03, S-04	verbal yang tinggi.	
Sedang (4 Siswa)	S-05, S-06,	Membaca secara runtut dari kiri ke kanan; sesekali mengamati gambar untuk memahami kata yang kurang	Mampu menceritakan kembali alur cerita komik dan menyebutkan poin-poin penting kerusakan lingkungan secara terstruktur.
	S-07, S-08	familiar; tidak membutuhkan supervisi ketat.	
Rendah (4 Siswa)	S-09, S-10,	Terpaku pada ilustrasi gambar terlebih dahulu; mengeja teks pendek di dalam balon kata secara perlahan; membutuhkan	Mampu mengidentifikasi informasi tersurat melalui bantuan visual (misal: menunjuk gambar pohon gundul sebagai penyebab tanah longsor).
	S-11, S-12	bimbingan instruksional dari guru.	



Data pada Tabel 1 mengonfirmasi bahwa media komik bertindak sebagai stimulan literasi yang inklusif. Bagi klaster tinggi, komik mempercepat proses penyerapan informasi esensial secara mandiri. Bagi klaster sedang, perpaduan visual-teks menjaga stabilitas daya tahan membaca (*reading stamina*) mereka agar tidak cepat bosan. Sementara bagi klaster rendah yang awalnya mengalami hambatan mengeja teks panjang, keberadaan balon kata pendek dan ilustrasi ekspresif sangat meringankan beban kerja memori kognitif mereka. Aktivitas membaca tidak lagi dipandang sebagai beban instruksional yang menakutkan, melainkan sebagai sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan dan rekreatif.

Pembahasan

Temuan penelitian di UPT SD Negeri Sumberingin 04 membuktikan secara nyata bahwa perancangan ulang bahan ajar konvensional ke dalam format komik tematik efektif dalam mengikis problem rendahnya minat baca pada siswa fase awal. Keberhasilan transformasi perilaku ini dipicu oleh struktur anatomi komik yang menggabungkan seni visual grafis dengan stimulasi teks sederhana secara proporsional. Bagi anak-anak pada fase operasional konkret, kehadiran gambar yang tersusun dalam panel cerita bertindak sebagai jembatan kognitif yang mengkonkretkan konsep-konsep abstrak (Fitriana & Muthi, 2025). Melalui visualisasi tersebut, materi mengenai penyebab kerusakan lingkungan seperti efek membuang limbah plastik sembarangan dan penggundulan hutan, tidak lagi diserap siswa sebagai hafalan kalimat yang kaku, melainkan sebagai sebuah peristiwa nyata yang mudah diimajinasikan.

Hasil analisis ini selaras dengan teori pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) yang dikemukakan oleh para peneliti terdahulu, yang menyatakan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan keterlibatan emosional serta daya tahan membaca anak kelas rendah (Rihana et al., 2025). Pola teks yang pendek di dalam balon kata terbukti meringankan beban kerja memori visual siswa saat proses menyaring informasi, sehingga anak-anak yang belum lancar membaca sekalipun tidak merasa tertekan saat menyelesaikan jalannya cerita (Rande & Amaliyah, 2024). Desain alur berpikir yang runtut dari kiri ke kanan serta dari atas ke bawah pada panel komik secara tidak langsung melatih kedisiplinan motorik mata siswa untuk membaca secara sistematis dan logis.



Lebih lanjut, temuan dari wawancara mendalam bersama ke-12 sampel menunjukkan bahwa komik edukasi lingkungan ini sangat efektif dalam memacu keterampilan berbicara dan ketajaman berpikir kritis siswa saat sesi diskusi pasca-membaca. Kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali informasi bacaan mengalami penguatan karena rangsangan gambar yang ekspresif mempermudah siswa mengekstrak inti pesan tersurat maupun tersirat tanpa harus menghafal teks secara verbal (Mariani et al., 2023). Ketika guru memberikan stimulus pertanyaan pemantik (*trigger questions*), siswa mampu menyusun kembali alur cerita menggunakan kosakata mereka sendiri secara berani. Keterlibatan aktif ini mengubah iklim kelas yang semula pasif dan didominasi ceramah guru menjadi ruang diskusi kelompok yang dinamis, hidup, dan berpusat pada siswa.

Namun demikian, terdapat temuan menarik dalam riset ini yang tidak selaras dengan beberapa pandangan tradisional atau penelitian dari kaum pengajar konvensional yang cenderung meremehkan kegunaan komik di lingkungan formal. Sebagian literatur klasik mengklaim bahwa buku komik dapat mendistraksi konsentrasi anak dari teks tulisan dan berpotensi membuat siswa malas membaca buku teks ilmiah yang sesungguhnya (Ulwiyah et al., 2024). Kontras dengan asumsi tersebut, fakta empiris pada klaster kemampuan membaca rendah (S-09 hingga S-12) menunjukkan bahwa keberadaan ilustrasi gambar pada komik justru menjadi *scaffolding* (bantuan bertahap) yang krusial. Tanpa adanya bantuan gambar tersebut, siswa dengan kemampuan membaca rendah sama sekali tidak akan menyentuh buku pelajaran karena merasa minder dan takut terhadap deretan huruf yang padat. Gambar di dalam komik tidak mengalihkan perhatian, melainkan memicu rasa penasaran siswa untuk mengeja kata di dalam balon ucapan demi memahami jalan cerita.

Tantangan operasional yang ditemukan di lapangan dalam penerapan media ini adalah ketersediaan komik edukatif bertema kurikulum formal yang masih sangat langka di perpustakaan sekolah. Hambatan ini sejalan dengan Jefiza et al. (2025) yang menggarisbawahi minimnya variasi bahan bacaan literasi ekologis di tingkat sekolah dasar. Untuk mengatasi tantangan tersebut, efektivitas komik dalam riset ini sangat bergantung pada strategi guru dalam melakukan kegiatan membaca terbimbing (*guided reading*), memodifikasi modul ajar tematik, serta meniyasati keterbatasan waktu dengan mengintegrasikan komik sebagai tugas membaca mandiri yang menyenangkan di rumah bersama orang tua. Dengan demikian, sinkronisasi antara kreativitas guru dalam memanfaatkan media visual dengan



manajemen kelas yang inklusif terbukti mampu mengubah kesadaran ekologis anak menjadi sebuah pembiasaan karakter jangka panjang sejak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dilakukan secara mendalam, dapat disimpulkan bahwa implementasi media komik edukasi lingkungan terbukti sangat efektif dalam memantik minat baca permulaan sekaligus mengoptimalkan kemampuan menjelaskan informasi pada siswa kelas II UPT SD Negeri Sumberingin 04, Kecamatan Sanankulon, Kabupaten Blitar. Pendekatan literasi visual ini berhasil mentransformasi iklim belajar kelas rendah yang awalnya pasif dan monoton akibat dominasi metode ceramah, menjadi ruang belajar yang interaktif dan rekreatif. Keberadaan visualisasi grafis yang ekspresif, alur panel yang sistematis, serta teks yang ringkas di dalam gelembung ucapan (*speech bubble*) mampu mereduksi hambatan psikologis anak usia dini terhadap buku teks konvensional yang cenderung padat tulisan. Penelitian ini membuktikan bahwa media komik memberikan dampak positif yang inklusif bagi seluruh tingkatan kemampuan literasi dari 12 siswa yang menjadi subjek pengamatan. Bagi siswa dengan klaster kemampuan tinggi, komik mempercepat akselerasi pemahaman konseptual mengenai isu lingkungan secara mandiri. Pada siswa dengan klaster kemampuan sedang, media ini efektif dalam menjaga stabilitas fokus dan ketahanan membaca (*reading stamina*). Sementara itu, bagi siswa pada klaster kemampuan rendah, jalinan ilustrasi gambar di dalam komik bertindak sebagai alat bantu instruksional (*scaffolding*) yang sangat krusial dalam menuntun mereka mengeja kata, mengaitkan hubungan sebab-akibat kerusakan alam, hingga menumbuhkan keberanian verbal untuk menceritakan kembali substansi bacaan menggunakan kosakata mereka sendiri. Hal ini didukung oleh kebijakan pembiasaan membaca terbimbing selama 15 menit yang difasilitasi oleh guru kelas secara konsisten setiap harinya.

Mengacu pada temuan riset ini, beberapa rekomendasi strategis diajukan demi keberlanjutan habituasi literasi anak. Bagi pendidik di sekolah dasar, khususnya guru kelas awal, disarankan untuk mengoptimalkan media visual seperti komik tematik sebagai instrumen pembelajaran Bahasa Indonesia alternatif guna menyampaikan materi ajar yang sarat akan konsep abstrak. Bagi pihak manajemen UPT SD Negeri Sumberingin 04, diharapkan dapat terus memperbarui ragam koleksi bahan bacaan edukasi yang berbasis grafis



di perpustakaan sekolah serta memperkuat sinergi dengan orang tua agar pembiasaan membaca mandiri 15 menit ini turut diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan rumah. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memperluas ruang lingkup kajian ini, baik dengan menerapkan desain penelitian tindakan kelas (PTK) maupun mengeksplorasi efektivitas penggunaan komik digital interaktif pada jenjang kelas dasar yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, M., Nofani, R. A., Rehanun, Kurniawati, M., Sari, N. K., & Hayatunnisa. (2025). Strategi inovatif guru dalam mengatasi kesulitan belajar membaca di kelas rendah. *Journal of Authentic Research*, 4(2), 2670–2678. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/g2p96p22> Copyright©
- Anisa, A. R., Ipungkarti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh kurangnya literasi serta kemampuan dalam berpikir kritis yang masih rendah dalam pendidikan di Indonesia. *1st National Conference on Education, System and Technology Information: Entering 5.0 Era: IST Enhancement for Society Well-Being*, 01(01), 1–12.
- Fitriana, & Muthi, I. (2025). Penerapan media komik bergambar untuk meningkatkan nilai tanggung jawab siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 3(4), 25–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.59059/mutiara.v3i4.2626>
- Gule, Y., Limbong, N. L. B., Tarigan, P. P. B., & Tarigan, F. A. (2023). Edukasi pentingnya menjaga lingkungan hidup sejak dini. *Jurnal Abdidas*, 4(1), 75–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/abdidas.v4i1.756>
- Hidayatullah, M. I., Wahyudin, D., & Hamdiana. (2024). Dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia Sekolah Dasar. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1(2), 130–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/ijoed.v1i2.60>
- Jannah, A. M., Bunari, & Al Fiqri, Y. (2026). Development of comic-based learning media on Indonesian history materials during the national movement period to improve learning motivation of grade xi students of Riau oil and gas technology vocational school. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan, Dan Humaniora*, 10(1), 250–260. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.5921>
- Jefiza, I., Widodo, P., & Sudartinah, T. (2025). Muatan Ekologi dalam bahan literasi Sekolah Dasar pada website Kemendikbud: Analisis korpus. *Indonesian Language Education and Literature*, 10(2), 270–292. <https://doi.org/10.24235/ileal.v10i2.17701>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Mariani, R., Novita, R., & Sari, S. M. (2023). Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran bahasa indonesia dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *IMEIJ Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2881–2887.



Available online at

<https://jurnal.stikesbanyuwangi.ac.id/index.php/JUPE2>

doi: <https://doi.org/10.54832/jupe2.v4i2.820>

JUPE2, Volume 4 (2), 2026, Page 112-124

p-ISSN: 2985-9891

e-ISSN: 2985-6736

-
- <https://doi.org/http://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.664>
- Miles, M. B., & Huberman A. Michael Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (third edit). Sage Publications Ltd.
- Panesha, N., & Nurkholis. (2025). Fase perkembangan peserta didik dan karakteristiknya selama masa sekolah dasar di kelas 2 SDN I Kubangdeleg. *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains Dan Sosial Humanioral* (2025), 3(1), 1–25. <https://doi.org/10.11111/nusantara.xxxxxxx>
- Putri, S. O., & Fradana, A. N. (2025). Keterampilan membaca dan prestasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik Sekolah Dasar. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 8(2), 645–668. <https://doi.org/https://doi.org/10.59027/alisyraq.v8i2.971>
- Rande, R., & Amaliyah, N. (2024). Komik digital sebagai media inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar. *JURPENDIS: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(3), 113–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.58540/jurpendis.v2i3.814>
- Rihana, Dhieni, N., & Nurjannah. (2025). Pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. *Teaching and Learning Journal of Mandalika*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/teacher.v6i1.3831>
- Syafe'i, M., Estiningsih, N., & Yuliasri, N. A. (2024). Penerapan literasi pada anak usia dini melalui media visual. *Alifbata: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.51700/alifbata.v4i2.751>
- Ulwiyah, N., Sya'diyah, K., Puspitasari, P. W., Ardianti, S. D., & Ismaya, E. A. (2024). Pengaruh penggunaan media komik terhadap minat baca siswa di SD 1 Menawan. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 2(4), 173–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.99>