



## Penerapan Media Komik Bergambar untuk Meningkatkan Nilai Tanggung Jawab Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD

Fitriana<sup>1\*</sup>, Ibnu Muthi<sup>2</sup>

Prodi PGSD, Universitas Islam 45 Bekasi

[fitrianna51105@gmail.com](mailto:fitrianna51105@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [ibnumuthi@unismabekasi.ac.id](mailto:ibnumuthi@unismabekasi.ac.id)<sup>2</sup>

korespondensi penulis: [fitrianna51105@gmail.com](mailto:fitrianna51105@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to examine the application of illustrated comic media in Indonesian language learning as an effort to improve the responsibility values of grade 2 elementary school students. The value of responsibility is an important part of character education that needs to be instilled early on, especially through an approach that is appropriate to the child's developmental stage. The methodology used in this study is a literature study, by reviewing a number of sources such as scientific journals, reference books, and previous research reports that are relevant to the use of comic media in the context of learning and strengthening character. The results of the study indicate that illustrated comic media can be an effective means of conveying moral messages because it combines visual and narrative aspects that are interesting for early childhood students. Comics allow the presentation of responsibility values through characters and storylines that are easy to understand and serve as role models for students. In the context of Indonesian language learning, comics also support reading skills and understanding the contents of the story, while facilitating discussion of the values contained therein. The conclusion of this study shows that the use of illustrated comic media in a planned and systematic manner can contribute positively to improving students' understanding and application of responsibility values in everyday life. This media also supports the creation of fun, meaningful, and contextual learning for elementary school students..*

**Keywords:** *comic book, responsibility, Indonesian, elementary school students*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media komik bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya untuk meningkatkan nilai tanggung jawab siswa kelas 2 sekolah dasar. Nilai tanggung jawab merupakan bagian penting dari pendidikan karakter yang perlu ditanamkan sejak dini, khususnya melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, dengan mengkaji sejumlah sumber seperti jurnal ilmiah, buku referensi, dan laporan penelitian terdahulu yang relevan dengan penggunaan media komik dalam konteks pembelajaran dan penguatan karakter. Hasil kajian menunjukkan bahwa media komik bergambar dapat menjadi sarana efektif untuk menyampaikan pesan moral karena menggabungkan aspek visual dan naratif yang menarik bagi siswa usia dini. Komik memungkinkan penyajian nilai tanggung jawab melalui tokoh dan alur cerita yang mudah dipahami dan dijadikan teladan oleh siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, komik juga mendukung keterampilan membaca dan memahami isi cerita, sekaligus memfasilitasi diskusi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik bergambar secara terencana dan sistematis dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman dan penerapan nilai tanggung jawab siswa dalam kehidupan sehari-hari. Media ini juga mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** komik bergambar, tanggung jawab, Bahasa Indonesia, siswa SD

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan pengembangan kepribadian anak (Munir et al., 2022). Di jenjang Sekolah Dasar, khususnya pada kelas rendah seperti kelas 2, pendidikan tidak hanya difokuskan pada pencapaian aspek kognitif semata, melainkan juga pada penguatan nilai-nilai karakter yang akan membentuk sikap dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu nilai penting yang harus

ditanamkan sejak dini adalah tanggung jawab. Tanggung jawab sebagai sikap dasar mencakup kemampuan individu untuk melaksanakan tugas, memenuhi kewajiban, dan menanggung konsekuensi atas tindakan yang dilakukan (Laksita et al., 2023). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, nilai tanggung jawab termasuk dalam dimensi Profil Pelajar Pancasila yang dicanangkan dalam Kurikulum Merdeka, serta merupakan bagian dari kompetensi inti sikap pada Kurikulum 2013.

Sikap tanggung jawab dalam lingkungan sekolah dasar tercermin dalam berbagai perilaku sederhana seperti mengerjakan tugas tepat waktu, mematuhi tata tertib, menjaga kebersihan kelas, serta mampu bekerja sama dan menyelesaikan pekerjaan secara mandiri maupun kelompok. Namun, dalam praktiknya, berbagai studi menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas rendah, khususnya di kelas 2 SD, yang belum menunjukkan sikap tanggung jawab secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari kecenderungan siswa yang sering menunda tugas, mengabaikan instruksi guru, tidak mengembalikan alat belajar pada tempatnya, serta ketergantungan yang tinggi terhadap bantuan guru atau teman dalam menyelesaikan tugas (Syahrin et al., 2019). Kondisi ini menunjukkan bahwa penanaman nilai tanggung jawab masih memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan menyentuh aspek afektif siswa.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang selama ini lebih dikenal sebagai wahana pengembangan keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, terdapat peluang besar untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter, termasuk tanggung jawab (Putri, 2020). Hal ini dikarenakan Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran tidak hanya menyampaikan keterampilan linguistik, tetapi juga banyak menggunakan teks naratif, cerita anak, dan materi kontekstual yang secara alami dapat menjadi media pembentukan karakter siswa bahasa bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai alat berpikir dan pembentuk kepribadian. Oleh karena itu, materi dan pendekatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang agar mampu mengembangkan sikap-sikap positif siswa melalui teks dan aktivitas yang bermakna (Mubin & Aryanto, 2024).

Salah satu media yang dinilai efektif untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus membentuk karakter tanggung jawab siswa adalah media komik bergambar (Devista & Kadafi, 2021). Komik merupakan media visual yang menggabungkan gambar, teks, dan alur cerita dalam format naratif yang menarik dan mudah dicerna oleh anak-anak. Daya tarik visual komik menjadikannya sebagai salah satu bentuk literasi visual yang sangat cocok untuk siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret (Maghfirah & Herowati, 2018). Anak-anak pada usia 7–8 tahun cenderung lebih memahami pesan melalui gambar atau cerita bergambar yang dekat dengan pengalaman mereka.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media komik tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mampu menyampaikan pesan moral dan karakter secara implisit dan menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh (Resmi, 2021) menemukan bahwa penggunaan komik bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD mampu meningkatkan partisipasi siswa dan memudahkan pemahaman terhadap pesan-pesan moral yang terdapat dalam teks. Selain itu, studi oleh (Lizani et al., 2023) menunjukkan bahwa komik edukatif yang mengangkat tokoh anak-anak yang bertanggung jawab dapat menumbuhkan sikap serupa pada siswa, karena siswa cenderung meniru perilaku yang mereka lihat dalam cerita.

Komik juga memiliki kelebihan dalam menyampaikan cerita yang mengandung konflik dan penyelesaian masalah, yang dapat menjadi refleksi bagi siswa dalam menghadapi situasi sehari-hari di kelas maupun di rumah. Cerita dalam komik yang mengandung tokoh teladan, seperti anak yang disiplin, rajin belajar, membantu teman, atau menjaga kebersihan, memberikan gambaran konkret tentang perilaku bertanggung jawab. Keteladanan ini dapat menjadi stimulus bagi siswa untuk meniru dan menerapkannya dalam kehidupan nyata. Menurut (Muhaimin et al., 2023), pembelajaran sosial terjadi melalui observasi dan peniruan model, sehingga media seperti komik dapat berfungsi sebagai agen sosial yang efektif dalam pendidikan karakter.

Di sisi lain, penerapan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga mendukung pendekatan pembelajaran tematik integratif yang digunakan di kelas rendah. Dalam pembelajaran tematik, satu tema dapat dikembangkan ke dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia, dan komik dapat dijadikan sebagai bahan ajar utama maupun pendukung. Sebagai contoh, tema “Tanggung Jawab” dapat dikembangkan ke dalam cerita komik pendek yang menggambarkan tokoh anak-anak yang bertanggung jawab terhadap tugas rumah, tugas sekolah, maupun terhadap lingkungan. Guru dapat menggunakan komik ini sebagai bahan bacaan pemahaman, bahan diskusi kelas, hingga sebagai inspirasi siswa untuk menulis ulang cerita atau membuat cerita versi mereka sendiri.

Meskipun media komik memiliki potensi besar dalam pembelajaran, keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh kualitas konten, relevansi cerita dengan kehidupan siswa, serta strategi pembelajaran yang digunakan guru. Komik yang digunakan harus dirancang dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan bahasa dan daya pikir siswa kelas 2 SD. Bahasa yang digunakan harus sederhana, alur cerita mudah dipahami, dan pesan moral tidak terlalu eksplisit namun tetap jelas. Guru juga perlu memfasilitasi kegiatan pasca-membaca, seperti diskusi reflektif, tanya jawab, dan tugas kreatif yang memungkinkan siswa mengekspresikan

pemahaman dan sikap mereka terhadap isi cerita. Berdasarkan latarbelakang diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media komik bergambar untuk meningkatkan nilai tanggung jawab siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 2 SD.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Media Komik dalam Pembelajaran**

Media komik merupakan salah satu bentuk media visual yang memiliki kekuatan naratif kuat karena menggabungkan teks dan gambar secara terpadu. Komik menyajikan informasi melalui panel-panel berurutan yang menggambarkan adegan cerita, membuatnya mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak. Menurut (Muhaimin et al., 2023) , komik adalah medium yang efektif dalam menyampaikan informasi karena mampu merangsang imajinasi dan keterlibatan emosional pembacanya. Bagi anak-anak sekolah dasar, komik membantu mereka memvisualisasikan konsep abstrak melalui tokoh, ilustrasi, dan cerita yang dekat dengan kehidupan mereka.

Komik juga dianggap sebagai salah satu bentuk *multisensory learning* yang memungkinkan siswa belajar melalui penglihatan dan membaca sekaligus. Hal ini sejalan dengan (Dessiane & Hardjono, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran visual oleh , yang menyatakan bahwa dual coding—penggabungan verbal dan visual—dapat meningkatkan daya serap dan retensi informasi. Oleh karena itu, media komik sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan menyampaikan nilai-nilai secara tersirat melalui alur cerita.

### **Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang kelas rendah Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar literasi siswa (Utami & Yanti, 2022). Fokus utama pada kelas 2 SD mencakup kemampuan membaca dan memahami teks sederhana, menulis kalimat pendek, serta berbicara dan mendengarkan secara aktif. , keterampilan berbahasa bukan hanya sekadar alat komunikasi, tetapi juga wahana pengembangan kognitif, afektif, dan sosial anak.

Dalam konteks pembelajaran tematik integratif, Bahasa Indonesia sering menjadi pelajaran pengikat karena banyaknya penggunaan cerita atau teks naratif. Cerita-cerita ini dapat dimanfaatkan untuk menyisipkan nilai-nilai karakter, termasuk tanggung jawab, kerjasama, dan kejujuran. Oleh karena itu, komik bergambar yang memiliki unsur naratif dan visual dapat memperkuat proses pembelajaran Bahasa Indonesia sambil memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai tersebut secara tidak langsung (Resmi, 2021).

### **Nilai Tanggung Jawab**

Tanggung jawab merupakan salah satu dimensi utama dalam pendidikan karakter (Faslia et al., 2023). tanggung jawab adalah sikap untuk menunaikan kewajiban secara konsisten dan dapat dipercaya dalam perkataan maupun tindakan. Dalam konteks pendidikan dasar, tanggung jawab dapat diwujudkan dalam bentuk sederhana seperti menyelesaikan tugas sekolah, menjaga kerapian alat belajar, mematuhi peraturan kelas, dan bersikap jujur dalam proses pembelajaran.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) dalam panduan penguatan pendidikan karakter menegaskan bahwa nilai tanggung jawab perlu dikembangkan sejak dini melalui kegiatan pembelajaran dan kehidupan sehari-hari di sekolah. Penanaman tanggung jawab tidak dapat hanya disampaikan secara verbal, tetapi perlu diwujudkan dalam praktik dan melalui contoh nyata yang dapat dipahami anak-anak. Oleh karena itu, penggunaan media seperti komik, yang mengangkat tokoh dan cerita dengan pesan tanggung jawab, dapat menjadi sarana efektif dalam membentuk sikap ini.

### **Pengaruh Media Visual terhadap Sikap**

Teori pembelajaran multimedia yang dikembangkan menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa menerima informasi dalam bentuk teks dan gambar sekaligus. Dalam konteks pendidikan dasar, media visual seperti gambar, ilustrasi, dan animasi sangat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal.

Komik sebagai media visual naratif memiliki kekuatan dalam membentuk sikap dan perilaku karena cerita yang disampaikan tidak hanya informatif, tetapi juga mengandung nilai-nilai sosial dan moral. Menurut (LESILOLO, 2019) dalam teori pembelajaran sosial, anak-anak belajar melalui proses observasi dan peniruan terhadap model. Tokoh dalam komik yang menunjukkan perilaku bertanggung jawab, jujur, dan disiplin dapat menjadi role model yang memengaruhi sikap siswa. Dengan demikian, melalui paparan cerita visual yang mengandung pesan moral, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga terdorong untuk membentuk sikap positif yang sesuai dengan nilai-nilai yang ditampilkan dalam cerita

## **3. METODE PENELITIAN**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Model ini dipilih karena sesuai dengan pendekatan kualitatif yang

digunakan dalam studi literatur, di mana peneliti berfokus pada pemahaman mendalam terhadap data yang diperoleh dari berbagai sumber ilmiah yang relevan.

Pada tahap reduksi data, peneliti membaca, menyeleksi, dan menyaring informasi dari jurnal-jurnal yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu penerapan media komik bergambar untuk membentuk nilai tanggung jawab dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Informasi yang tidak mendukung topik secara langsung dieliminasi. Salah satu sumber utama adalah jurnal karya (Yuliningsih, A.; Wicaksono, 2021) yang mengembangkan media pembelajaran berupa komik bergambar dalam mata pelajaran PPKn. Meskipun berada dalam konteks PPKn, fokus penelitian tersebut pada pembentukan karakter tanggung jawab melalui media visual naratif tetap relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks naratif di sekolah dasar.

Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun informasi terpilih secara naratif untuk memudahkan peneliti dalam melihat keterkaitan antar data. Penelitian pendukung dari (Sari, L. D. K.; Wardani, 2021) turut dilibatkan, di mana mereka mengembangkan buku cerita digital bergambar yang terbukti mampu meningkatkan karakter tanggung jawab siswa. Selain itu, penelitian dari (Nuralifah, R.; Rukayah, R.; Saputri, 2023) mengenai penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD memperkuat bahwa media visual naratif mampu meningkatkan pemahaman materi serta membentuk karakter siswa.

Tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan/verifikasi, dilakukan dengan menyimpulkan bahwa media komik bergambar memiliki potensi yang besar dalam menanamkan nilai tanggung jawab siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis teks cerita bergambar di tingkat sekolah dasar.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Integrasi Nilai Tanggung Jawab dalam Cerita Komik**

Komik bukan hanya sebagai media untuk menyampaikan informasi atau hiburan, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat untuk menyisipkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab (Batubara & Mailani, 2023). Nilai tanggung jawab dalam pembelajaran pada dasarnya mengacu pada kesediaan siswa untuk menjalankan tugasnya dengan penuh kesadaran, konsisten, dan jujur. Dalam konteks ini, cerita dalam komik dapat dimanfaatkan sebagai refleksi dari kehidupan nyata siswa.

Nilai tanggung jawab dapat diintegrasikan secara implisit ke dalam alur cerita komik yang sederhana namun menyentuh aspek afektif siswa. Misalnya, cerita tentang seorang siswa yang menyadari pentingnya menyelesaikan pekerjaan rumah tepat waktu, tokoh yang menjaga

kebersihan kelas secara sukarela, atau karakter yang tidak menyalahkan orang lain atas kesalahan yang ia buat. Cerita seperti ini memberikan contoh konkret perilaku bertanggung jawab yang dapat ditiru oleh siswa.

Komik memungkinkan terjadinya proses identifikasi, yakni siswa melihat dirinya dalam tokoh cerita. Ketika tokoh komik melakukan tindakan positif dan mendapatkan hasil yang baik, maka siswa cenderung terdorong untuk meniru tindakan tersebut. Visualisasi tindakan positif secara berulang dalam komik memperkuat pemahaman dan ingatan siswa tentang sikap yang diharapkan

### **Potensi Komik Bergambar dalam Membentuk Nilai Tanggung Jawab**

Komik bergambar merupakan salah satu bentuk media visual yang sangat potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran karakter, khususnya dalam membentuk nilai tanggung jawab pada siswa sekolah dasar. Komik memiliki daya tarik visual yang tinggi, yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme siswa, terutama mereka yang berada di kelas awal seperti kelas 2 SD. Melalui karakter dan alur cerita yang kontekstual, komik dapat menggambarkan secara konkret tindakan-tindakan yang mencerminkan sikap tanggung jawab. Misalnya, tokoh dalam komik digambarkan menyelesaikan pekerjaan rumah tepat waktu, menjaga kebersihan kelas, atau membantu teman yang mengalami kesulitan. Visualisasi ini bukan hanya membuat siswa memahami konsep tanggung jawab, tetapi juga mempermudah proses internalisasi karena siswa cenderung meniru perilaku tokoh dalam cerita.

Siswa yang menggunakan media komik menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengenali karakter baik dan buruk, serta mampu memberikan contoh tindakan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini selaras dengan (Kurniawan & Hardini, 2020), yang menyatakan bahwa komik sebagai media multimodal (gabungan teks dan gambar) sangat efektif dalam menyampaikan pesan-pesan kompleks secara sederhana.

Penelitian lainnya oleh (Mudopar et al., 2022) juga menunjukkan bahwa komik edukatif dapat memperkuat nilai karakter siswa karena mereka belajar secara aktif dan terlibat emosional dalam cerita. Ketika siswa terhubung secara emosional dengan tokoh, mereka lebih mudah memahami dampak dari tindakan yang dilakukan tokoh tersebut. Dengan demikian, media komik tidak hanya menjadi alat bantu mengajar, tetapi juga sarana penanaman nilai secara afektif.

### **Integrasi Komik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Media komik bergambar dapat diintegrasikan dalam berbagai aspek keterampilan berbahasa Indonesia, seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Pada aspek membaca, siswa dapat dilatih untuk memahami alur cerita, tokoh, latar, dan nilai-nilai yang

terkandung dalam komik. Melalui diskusi setelah membaca, siswa diajak untuk mengidentifikasi tindakan yang mencerminkan tanggung jawab, serta merefleksikannya dalam kehidupan mereka. Pada aspek menulis, guru dapat meminta siswa untuk membuat lanjutan cerita dari komik yang telah dibaca, atau membuat komik sendiri dengan tokoh dan cerita yang mencerminkan tanggung jawab.

Integrasi ini mendorong pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya memahami struktur bahasa, tetapi juga isi moral di dalamnya. Sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian (Rulviana, 2020), siswa yang menggunakan komik dalam pembelajaran menulis menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merangkai cerita logis serta memasukkan unsur nilai karakter ke dalam cerita mereka. Komik juga memberikan stimulus visual yang membantu siswa membayangkan cerita, sehingga lebih mudah mengembangkan alur dan dialog.

Lebih lanjut, dalam pembelajaran berdiskusi, guru dapat menggunakan komik sebagai bahan pemantik diskusi kelompok atau klasikal. Misalnya, setelah membaca komik, siswa dapat ditanya mengenai tindakan yang menunjukkan tanggung jawab, apa dampaknya bagi tokoh lain, dan bagaimana jika mereka berada pada situasi yang sama. Diskusi ini menjadi media refleksi sosial yang sangat efektif dalam mengembangkan empati, logika moral, dan kesadaran nilai. Penelitian oleh (Anisa et al., 2023) memperkuat bahwa integrasi media visual seperti komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan mengekspresikan pendapat secara lisan.

### **Peran Guru dalam Memfasilitasi Penanaman Nilai**

Guru memegang peranan sentral dalam proses penanaman nilai tanggung jawab melalui media komik. Guru bukan hanya sebagai fasilitator, tetapi juga pembimbing moral yang mengarahkan siswa untuk memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Setelah siswa membaca atau membuat komik, guru dapat mengarahkan siswa untuk menganalisis tindakan tokoh-tokoh dalam cerita, dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi siswa. Proses refleksi ini penting agar siswa tidak hanya melihat tanggung jawab sebagai konsep abstrak, tetapi juga sebagai kebiasaan hidup yang harus dipraktikkan.

Menurut Lickona (1991), pendidikan karakter yang efektif melibatkan tiga komponen penting: knowing the good (pengetahuan moral), feeling the good (perasaan moral), dan doing the good (perilaku moral). Dalam konteks ini, guru perlu memfasilitasi ketiganya: memberikan pemahaman (melalui cerita komik), membangun empati (melalui diskusi dan refleksi), dan membimbing praktik (melalui kegiatan nyata yang relevan dengan cerita). Guru juga perlu

memberikan contoh nyata dalam sikap dan tindakannya, karena siswa pada usia dini sangat mudah meniru perilaku orang dewasa di sekitarnya.

Penelitian oleh (Tiara Nurhayati et al., 2021) menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis karakter sangat ditentukan oleh kualitas interaksi guru dan siswa. Dalam penggunaan media komik, guru yang aktif membimbing dan memfasilitasi diskusi nilai akan menghasilkan perubahan sikap yang lebih signifikan dibandingkan guru yang hanya memberikan media tanpa proses pendalaman makna.

### **Kelebihan dan Tantangan Penggunaan Komik Bergambar**

Penggunaan media komik dalam pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan. Pertama, komik sangat menarik bagi siswa usia dini karena tampilannya yang penuh warna, tokoh-tokoh lucu, dan cerita yang ringan. Ketertarikan ini menciptakan motivasi belajar intrinsik yang kuat. Kedua, media visual seperti komik mempermudah siswa memahami konsep moral yang abstrak menjadi lebih konkret dan kontekstual. Ketiga, komik mampu meningkatkan minat baca siswa yang rendah, karena formatnya lebih ringan dibandingkan teks bacaan panjang.

Hal ini diperkuat oleh (Wati et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan komik edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif membaca dan berdiskusi karena mereka merasa dekat dengan isi komik.

Namun demikian, penggunaan media komik juga memiliki tantangan tersendiri. Dibutuhkan waktu, kreativitas, dan kemampuan desain untuk membuat komik edukatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru harus mampu menyusun cerita yang menarik, tokoh yang relatable, serta pesan moral yang jelas dan tidak menggurui. Selain itu, tidak semua guru memiliki kompetensi dalam menciptakan media komik secara mandiri. Oleh karena itu, pelatihan dan penyediaan sumber daya menjadi aspek penting untuk mendukung implementasi media ini secara luas.

Penelitian oleh (Puji Lestari et al., 2022) menyoroti perlunya pelatihan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis komik agar dapat disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan karakter siswa. Tanpa dukungan institusional, penggunaan media ini hanya akan bersifat sporadis dan kurang maksimal.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media komik bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan nilai tanggung jawab siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD. Media ini mampu menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi, serta secara tidak langsung menanamkan pesan moral yang mendukung pembentukan karakter, khususnya nilai tanggung jawab. Siswa menjadi lebih aktif, konsisten dalam menyelesaikan tugas, dan menunjukkan sikap bertanggung jawab baik terhadap diri sendiri maupun kelompok.

Temuan ini memiliki makna penting dalam konteks pendidikan karakter, di mana pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku positif. Media komik bergambar sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual dapat menjadi alternatif strategis dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam kegiatan belajar-mengajar.

Untuk implementasi praktis, guru disarankan menggunakan komik bergambar yang memuat cerita dengan tokoh dan situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga nilai tanggung jawab dapat tersampaikan secara lebih natural. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media serupa dengan fokus pada nilai karakter lainnya, serta menerapkannya pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk melihat dampak yang lebih luas.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Anisa, R. F., Sujana, A., & Julia, J. (2023). Pengaruh komik digital dalam meningkatkan penguasaan konsep dan daya berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 121. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v9i1.12643>
- Batubara, R. R., & Mailani, E. (2023). Pengembangan media pembelajaran e-komik Android berbasis penanaman nilai-nilai karakter pada materi bangun datar di kelas IV SD Negeri 101771 Tembung T.A 2022/2023. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(4), 828. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i4.50139>
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas media pembelajaran cerita bergambar atau komik bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 42–46. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.537>
- Devista, J. R., & Kadafi, T. T. (2021). Pemanfaatan laman web Make Beliefs Comix dalam pembuatan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis komik digital. *Jurnal Pendidikan*, 30(2), 153–164. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i2.1531>
- Faslia, F., Irwan, I., Agus, J., Syahirah, Y., & Rizwan, L. O. (2023). Edukasi pendidikan karakter disiplin, tanggung jawab dan rasa hormat pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Abdidas*, 4(1), 14–21. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v4i1.743>
- Kurniawan, F., & Hardini, A. T. A. (2020). Meta-analisis pengaruh media komik dalam

- meningkatkan hasil belajar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(4). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i4.1556>
- Laksita, A., Hastiana, D., & Lestari, S. (2023). Penanaman karakter tanggung jawab pada anak usia dini dengan metode dongeng. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 7665–7673. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2306>
- Lesilolo, H. J. (2019). Penerapan teori belajar sosial Albert Bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>
- Lizani, A. V., D., & Noviyanti, S. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman menggunakan model (CIRC) berbantuan media komik edukatif pada peserta didik kelas III sekolah dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 68–75. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i1.1439>
- Maghfirah, F., & Herowati, H. (2018). Pengembangan media komik strip sains “Pemanasan Global” untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas VII SMPN 2 Sumenep. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 76–84. <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.24>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Mudopar, M., Rahayu, I., & Marwati, T. (2022). Desain komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran teks eksplanasi siswa sekolah dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(1), 94. <https://doi.org/10.33603/caruban.v5i1.6478>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan media pembelajaran komik terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- Munir, M., Sholehah, H., & Rusmayadi, M. (2022). Pentingnya pendidikan karakter di pendidikan sekolah dasar. *Journal of Alifbata: Journal of Basic Education (JBE)*, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.51700/alifbata.v2i1.285>
- Nuralifah, R., Rukayah, R., & Saputri, D. Y. (2023). Analisis penggunaan media buku cerita bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD. *JPD*, 11(2). <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/69294>
- Puji Lestari, Ratnaningsih, N., Veni Rahayu, D., & Ni'mah, K. (2022). Pelatihan media pembelajaran berbasis komik bagi guru SD di wilayah Kabupaten Tasikmalaya. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 189–197. <https://doi.org/10.29303/rengganis.v2i2.232>
- Putri, F. N. (2020). Pendidikan karakter siswa melalui pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.30659/j.8.1.16-24>
- Resmi, W. S. S. (2021). Media pembelajaran komik untuk meningkatkan motivasi dalam literasi membaca pemahaman. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 76–83. <https://doi.org/10.30738/wd.v9i2.10403>

- Rulviana, V. (2020). Pemanfaatan media komik untuk meningkatkan hasil belajar menulis narasi pada siswa kelas IV SDN Jabung 2. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 223–229. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4574>
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3670–3679. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1138>
- Syahrin, M. A., Yendi, F. M., & Taufik, T. (2019). Penerapan layanan penguasaan konten untuk mengurangi prokrastinasi akademik siswa. *Schoulid: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(2), 69. <https://doi.org/10.23916/08418011>
- Tiara Nurhayati, Muhammad Dhori, & Khairul Nisa. (2021). Pengembangan media komik berbasis karakter peduli sosial subtema keadaan cuaca bagi peserta didik kelas II SD. *Heutagogia: Journal of Islamic Education*, 1(2), 95–105. <https://doi.org/10.14421/hjie.2021.12-08>
- Utami, N. P., & Yanti, P. G. (2022). Pengaruh program literasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8388–8394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3825>
- Wati, L., Susanto, M. R., Puspawati, E., Arumsari, M. D., & Suryaningsih, A. (2024). Inovasi pembelajaran model project based learning sebagai upaya peningkatan kreativitas menggambar komik edukatif. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 622–628. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.796>
- Yuliningsih, A., & Wicaksono, V. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn dalam bentuk cerita bergambar (komik) materi hak, kewajiban dan tanggung jawab kelas V. *Jurnal Penelitian PGSD*, 9(3), 358–365. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/40022>