

Pengenalan Komik Digital Berbahasa Inggris sebagai Media Edukasi Peduli Lingkungan di Forum Anak Kelurahan Sriwedari

Winarti¹, Aris Hidayatulloh², Rama Sultan Akbar³, Diky Darmawan⁴

^{1,2,3,4}Universitas Duta Bangsa Surakarta, Surakarta

*Email corresponding author: winarti@udb.ac.id

Abstrak: Kegiatan *Pengabdian kepada Masyarakat* ini dilatarbelakangi oleh rendahnya efektivitas metode edukasi lingkungan yang masih konvensional serta keterbatasan literasi bahasa Inggris dan pemanfaatan teknologi digital di kalangan anggota Forum Anak Kelurahan Sriwedari. Anak-anak belum terbiasa menggunakan bahasa Inggris dalam konteks tematik seperti isu lingkungan, padahal kemampuan ini penting untuk memperluas wawasan global mereka. Tujuan kegiatan ini adalah mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa komik digital berbahasa Inggris bertema lingkungan yang mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris sekaligus literasi ekologis anak. Program ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh proses, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada penguasaan kosakata bertema lingkungan (dari 58 menjadi 84), kemampuan menyusun kalimat sederhana (dari 60 menjadi 82), serta keberanian menggunakan bahasa Inggris dalam konteks komunikatif (dari 55 menjadi 83). Anak-anak juga menunjukkan motivasi yang lebih tinggi dalam belajar dan kesadaran yang lebih baik terhadap perilaku ramah lingkungan. Kesimpulannya, pengenalan komik digital berbahasa Inggris efektif sebagai media pembelajaran kreatif yang mengintegrasikan penguasaan bahasa Inggris dengan *Education for Sustainable Development (ESD)*, sehingga mendorong terbentuknya generasi muda yang berwawasan global dan berjiwa ekologis.

Kata Kunci: komik digital; lingkungan; Bahasa Inggris; anak-anak

Abstract: This community service program was motivated by the low effectiveness of conventional environmental education methods, as well as the limited English literacy and digital technology utilization among members of the Forum Anak Kelurahan Sriwedari. The children were not yet accustomed to using English in thematic contexts such as environmental issues, even though this ability is essential for broadening their global awareness. The purpose of this program was to develop an innovative learning medium in the form of an English-language digital comic with an environmental theme, designed to enhance both English proficiency and ecological literacy among children. The program employed a *Participatory Action Research (PAR)* approach, emphasizing active participant involvement throughout all stages—from planning to evaluation. The results showed a significant improvement in environmental vocabulary mastery (from 58 to 84), the ability to construct simple sentences (from 60 to 82), and the confidence to use English in communicative contexts (from 55 to 83). The children also demonstrated higher learning motivation and greater awareness of environmentally friendly behavior. In conclusion, the introduction of English-language digital comics proved effective as a creative learning medium that integrates English language acquisition with *Education for Sustainable Development (ESD)*, fostering the development of globally minded and ecologically conscious young learners.

Keywords: digital comic; environment; English; children

Pendahuluan

Kesenjangan pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran serta pemanfaatan media edukatif mengakibatkan kerja pendampingan anak di Forum Anak Kelurahan Sriwedari belum maksimal. Berdasarkan hasil observasi awal di lapangan, sejumlah masalah teridentifikasi dan menjadi dasar penting bagi pelaksanaan kegiatan *Pengabdian kepada Masyarakat* ini.

Pertama, dari segi metode pembelajaran, kegiatan edukasi lingkungan yang selama ini dilakukan oleh Forum Anak Kelurahan Sriwedari masih bersifat konvensional. Materi umumnya disampaikan melalui ceramah atau poster sederhana, sehingga belum mampu menarik perhatian anak-anak secara optimal dan kurang menumbuhkan partisipasi aktif mereka. Padahal, pendidikan lingkungan yang efektif seyogianya berbasis partisipasi dan pengalaman langsung agar anak lebih terlibat dalam pembelajaran (Tilbury, 1995). Penelitian terbaru oleh Ramadhany et al. (2024) pun menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Education for Sustainable Development (ESD) dapat meningkatkan literasi lingkungan dan keterlibatan peserta didik secara signifikan.

Kedua, ditemukan kesenjangan dalam literasi bahasa Inggris di kalangan anggota forum. Mayoritas anak baru memiliki kemampuan dasar bahasa Inggris yang diperoleh dari pembelajaran formal di sekolah, namun belum terbiasa menggunakannya dalam konteks tematik seperti lingkungan atau isu sosial. Padahal, penguasaan bahasa Inggris sangat penting untuk mengakses informasi global dan memperluas wawasan anak mengenai upaya pelestarian lingkungan yang banyak diulas dalam literatur internasional (Crystal, 2012). Hal ini diperkuat oleh Krashen (2009), yang menegaskan bahwa pembelajaran bahasa yang kontekstual dan bermakna dapat meningkatkan motivasi serta keterampilan berbahasa siswa secara alami. Selain itu, terdapat kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi digital untuk tujuan edukatif. Anak-anak di Kelurahan Sriwedari umumnya sudah akrab dengan perangkat digital seperti smartphone dan tablet, tetapi penggunaannya masih dominan untuk hiburan. Padahal, UNICEF (2021) menegaskan bahwa teknologi digital memiliki potensi besar untuk memperkuat partisipasi anak dalam pembelajaran dan advokasi sosial, asalkan diarahkan secara positif. Latumahina et al. (2023) juga mengungkapkan bahwa literasi digital anak-anak Indonesia masih terbatas dalam konteks pembelajaran, sehingga diperlukan strategi penguatan pemanfaatan teknologi untuk pendidikan.

Di sisi lain, hingga saat ini belum tersedia media pembelajaran kontekstual dan interaktif yang mampu mengintegrasikan pembelajaran bahasa Inggris dengan edukasi lingkungan secara menarik. Media yang tersedia belum menyesuaikan dengan karakteristik anak-anak era digital yang lebih responsif terhadap tampilan visual, narasi, dan interaksi. McCloud (1993) menyatakan bahwa media komik memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan kompleks melalui kombinasi teks dan gambar yang mudah dipahami, sedangkan Tatalovic (2009) mempertegas potensi komik digital dalam pendidikan sains. Temuan ini diperkuat oleh Suwandinata dan Suranata (2023), yang membuktikan efektivitas komik digital berbasis pendekatan kontekstual

untuk meningkatkan minat belajar siswa pada topik lingkungan. Juanda et al. (2024) juga menyoroti pentingnya karya sastra digital seperti cerita pendek atau komik dalam menumbuhkan ecoliteracy anak melalui pengalaman membaca yang interaktif.

Fenomena meningkatnya perhatian pada *ecoliteracy* ini sejalan dengan penelitian penulis sebelumnya mengenai ecofeminism (2022) dan hubungan antara isu gender dan krisis lingkungan dalam analisis puisi Rena Priest (2024). Maka, pengembangan komik digital berbahasa Inggris bertema lingkungan merupakan solusi yang relevan dan inovatif untuk menjembatani berbagai kesenjangan tersebut. Melalui media ini, anak-anak diharapkan dapat belajar bahasa Inggris dan memahami isu lingkungan secara bersamaan dengan cara yang menyenangkan serta bermakna (Zainuddin et al., 2024).

Dengan demikian, pengembangan media komik digital kontekstual ini diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan literasi lingkungan dan keterampilan bahasa Inggris, tetapi juga memperkuat partisipasi dan pengalaman belajar anak di era digital secara menyeluruh.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan solusi inovatif terhadap tantangan yang dihadapi oleh Forum Anak Kelurahan Sriwedari dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan relevan. Secara khusus, tujuan kegiatan ini meliputi empat aspek utama.

Pertama yaitu mengembangkan media pembelajaran digital kreatif berupa komik berbahasa Inggris yang mengintegrasikan edukasi lingkungan dan pembelajaran bahasa Inggris. Media ini diharapkan mampu menarik minat anak-anak dalam belajar sekaligus menumbuhkan kesadaran ekologis melalui narasi dan visual yang kontekstual. Penelitian oleh Suwandinata dan Suranata (2023) menunjukkan bahwa media komik digital dengan pendekatan kontekstual terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap topik sains dan lingkungan.

Kedua yaitu meningkatkan literasi lingkungan dan kemampuan bahasa Inggris anggota Forum Anak Sriwedari melalui pendekatan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Krashen (2009) menegaskan bahwa konteks pembelajaran yang bermakna dan relevan akan mempercepat proses pemerolehan bahasa secara alami, sementara Ramadhany et al. (2024) menambahkan bahwa media digital berbasis *Education for Sustainable Development (ESD)* mampu menghubungkan pembelajaran dengan nilai-nilai keberlanjutan.

Ketiga, mendorong pemanfaatan teknologi digital untuk tujuan edukatif dan literasi positif. Anak-anak pada era digital cenderung memiliki kedekatan dengan perangkat teknologi, namun sering kali belum diarahkan untuk pembelajaran bermakna (Latumahina et al., 2023). Dengan menghadirkan komik digital interaktif, kegiatan ini diharapkan dapat mengalihkan penggunaan gawai dari sekadar hiburan menjadi sarana eksplorasi dan edukasi lingkungan yang konstruktif.

Adapun aspek keempat yaitu membangun kolaborasi berkelanjutan antara perguruan tinggi, pemerintah kelurahan, dan komunitas anak dalam mendukung pendidikan lingkungan berbasis masyarakat. Kolaborasi lintas sektor semacam ini dinilai penting oleh UNICEF (2021) untuk memperkuat partisipasi anak dalam pembangunan berkelanjutan serta meningkatkan kesadaran kolektif terhadap isu-isu sosial dan ekologis.

Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang dipadukan dengan prinsip *Community-Based Research* (CBR). Pendekatan ini dipilih karena melibatkan partisipasi aktif masyarakat, dalam hal ini anggota Forum Anak Kelurahan Sriwedari, sebagai subjek sekaligus mitra dalam setiap tahap kegiatan. Menurut Kemmis dan McTaggart (2005), *Participatory Action Research* (PAR) berfokus pada tindakan kolaboratif antara peneliti dan masyarakat untuk menghasilkan perubahan sosial yang bermakna melalui proses refleksi dan aksi berulang. Sementara itu, *Community-Based Research* (CBR) menekankan pada produksi pengetahuan yang relevan dengan kebutuhan komunitas dan dapat langsung diterapkan untuk pemecahan masalah lokal (Israel et al., 2019).

Landasan teoretis kegiatan ini juga berpijak pada konsep *Education for Sustainable Development* (ESD) yang menekankan pentingnya literasi lingkungan dan sosial sebagai bagian dari pendidikan abad ke-21 (UNESCO, 2020). Melalui ESD, pengembangan media pembelajaran seperti komik digital bahasa Inggris bertema lingkungan diarahkan untuk menumbuhkan kesadaran ekologis serta memperkuat keterampilan bahasa Inggris anak-anak secara simultan.

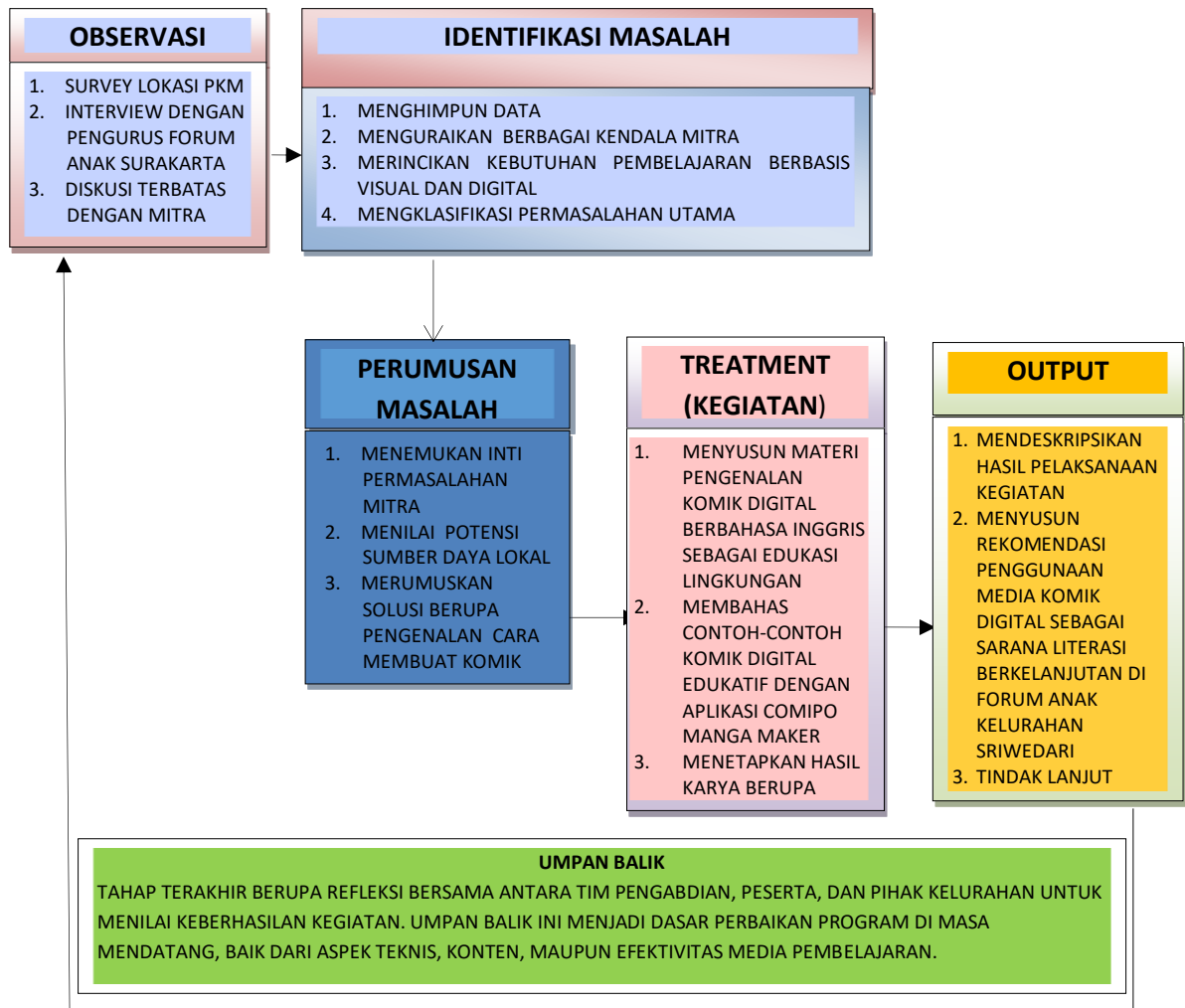


Gambar 1. Foto Bersama dengan Forum Anak Kelurahan Sriwedari

Gambar di atas diambil pada akhir kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bersama dengan Forum Anak Kelurahan Sriwedari dengan mengangkat tema komik digital berbahasa Inggris sebagai media edukasi lingkungan. Para peserta terlihat sangat antusias dan merasa puas dengan kegiatan PkM yang diselenggarakan oleh tim PkM Universitas Duta Bangsa Surakarta, Prodi Bahasa Inggris, di

pendopo Kelurahan Sriwedari pada hari Sabtu tanggal 25 Oktober 2025. Dengan bangga, para peserta menampilkan hasil karya komik digital dari masing-masing kelompok.

Adapun alur kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Pengenalan Komik Digital Berbahasa Inggris sebagai Media Edukasi Lingkungan di Forum Anak Kelurahan Sriwedari.



Bagan 1. Kerangka Pemecahan Masalah

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan bahasa Inggris peserta Forum Anak Sriwedari. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa anak-anak yang mengikuti kegiatan PkM pengenalan komik digital berbahasa Inggris mengalami peningkatan kemampuan berbahasa Inggris, terutama dalam tiga aspek utama: kosakata (*vocabulary*), pemahaman makna (*comprehension*), dan penggunaan bahasa dalam konteks percakapan komunikatif (*contextual use*).

Peserta mampu mengenali dan menggunakan lebih banyak kosakata terkait isu lingkungan

seperti *waste, pollution, recycle, clean river, save the Earth*, dan *plant trees*. Sebelum kegiatan, rata-rata penguasaan kosakata bertema lingkungan hanya mencapai 40%, sedangkan setelah pelatihan meningkat menjadi 82% (berdasarkan hasil pre-test dan post-test). Hal ini sejalan dengan teori *Input Hypothesis* oleh Krashen (2009) yang menyatakan bahwa pembelajar bahasa memperoleh bahasa secara alami ketika mereka mendapatkan paparan (*input*) yang bermakna dan relevan. Dalam konteks kegiatan ini, bahasa Inggris tidak diajarkan secara formal, tetapi diintegrasikan dalam aktivitas kreatif yaitu melalui pembuatan komik digital berbahasa Inggris dengan tema lingkungan sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman dan konteks nyata.

Melalui proses menulis dan mendesain komik, anak-anak belajar bagaimana menyusun kalimat sederhana untuk menyampaikan pesan lingkungan, seperti “*Don’t throw trash into the river*” atau “*Let’s protect our Earth.*” Aktivitas ini memperkuat kemampuan pragmatik dan semantik, karena peserta harus memahami makna dan tujuan komunikasi agar pesan komiknya mudah dimengerti oleh pembaca. Pendekatan ini sesuai dengan pandangan Zainuddin et al. (2024) yang menegaskan bahwa media digital partisipatif membantu siswa mengembangkan kemampuan bahasa yang fungsional melalui praktik langsung, bukan sekadar hafalan gramatikal.

Aspek lain yang sangat menonjol adalah peningkatan motivasi anak dalam menggunakan bahasa Inggris. Melalui media komik yang mereka buat sendiri, anak-anak merasa bangga ketika melihat karya mereka tampil menarik dan dapat dibagikan secara digital. Data observasi menunjukkan bahwa peserta menyatakan lebih percaya diri menggunakan kosakata dan ungkapan bahasa Inggris setelah kegiatan. Faktor visualisasi dan kreativitas dalam pembuatan komik membantu menurunkan hambatan psikologis yang muncul dalam pembelajaran formal. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Suwandinata dan Suranata (2023) yang menemukan bahwa penggunaan media komik digital berbasis konteks mampu meningkatkan *student engagement* dan *self-efficacy* dalam pembelajaran bahasa, dalam hal ini yaitu pembelajaran Bahasa Inggris.



Gambar 2. Pembuatan Komik Digital Sederhana Berbahasa Inggris untuk Edukasi Peduli Lingkungan

Pada gambar di atas terlihat tim PkM Universitas Duta Bangsa Surakarta sedang memberi arahan dan penjelasan kepada para peserta PkM tentang bagaimana membuat karakter utama yang akan dijadikan tokoh dalam komik digital hasil karya mereka. Proses ini dimulai dengan mengenalkan langkah-langkah dasar, seperti menentukan tema cerita, membayangkan karakter sesuai alur yang diinginkan, hingga memikirkan ciri khas visual yang membedakan satu tokoh dari tokoh lain. Tim PkM juga memberikan contoh inspirasi karakter yang sederhana namun mudah dikenali, serta tips memilih warna, ekspresi, kostum serta atribut yang relevan agar tokoh tampak menarik dan mudah diingat.

Program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga mengembangkan literasi ganda (*dual literacy*) yaitu literasi bahasa Inggris dan literasi lingkungan. Anak-anak belajar mengekspresikan ide tentang keberlanjutan lingkungan dalam bahasa Inggris, yang memperluas perspektif global mereka. Pendekatan ini mencerminkan konsep *Education for Sustainable Development* (ESD) yang diungkapkan oleh Ramadhany et al. (2024), bahwa pembelajaran berbasis keberlanjutan harus menumbuhkan keterampilan komunikasi global sekaligus kesadaran ekologis lokal.

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta PkM (N = 25)

Aspek Kemampuan Bahasa Inggris	Rata-rata Skor Sebelum Kegiatan (Pre-test)	Rata-rata Skor Sesudah Kegiatan (Post-test)	Peningkatan (%)	Jumlah Peserta yang Meningkat (Orang)
Kosakata bertema lingkungan	58	84	26%	23
Penyusunan kalimat sederhana	60	82	22%	21
Pemahaman makna konteks pesan	63	85	22%	22
Keberanian menggunakan bahasa Inggris	55	83	28%	24
Rata-rata keseluruhan	59	84	25%	23 orang (92%)



Gambar 3. Pemaparan Materi PkM

Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul Pengenalan Komik Digital Berbahasa Inggris sebagai Media Edukasi Lingkungan di Forum Anak Kelurahan Sriwedari dimulai dengan pemaparan tentang pentingnya menjaga lingkungan serta pengenalan istilah-istilah khusus tentang lingkungan dalam Bahasa Inggris. Pemaparan tersebut disampaikan oleh tim pelaksana PkM Universitas Duta Bangsa Surakarta, Prodi Bahasa Inggris.



Gambar 4. Keberanian Peserta dalam Menggunakan Bahasa Inggris

Setelah masing-masing kelompok menyelesaikan karya komik digitalnya, dua orang peserta dari kelompok yang berbeda maju ke depan untuk mempraktikkan hasil pembelajaran Bahasa Inggris yang telah diperoleh selama kegiatan. Pada sesi tersebut, para peserta secara antusias juga menyampaikan kesan dan pengalaman mereka selama mengikuti rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

(PkM). Kesempatan menyampaikan kesan dan pesan ini memberikan ruang refleksi, di mana peserta dapat mengungkapkan tantangan yang mereka hadapi serta manfaat yang dirasakan, baik dalam hal peningkatan kemampuan Bahasa Inggris maupun pemahaman tentang pembuatan komik digital bertema lingkungan. Diskusi dan presentasi ini sekaligus memupuk rasa saling menghargai atas karya yang dihasilkan, serta memperkuat motivasi untuk terus belajar dan berkarya secara kolaboratif di masa mendatang.

Berikut ini adalah hasil pembahasan dari empat aspek utama yang telah dirumuskan dalam tujuan, yaitu pengembangan media komik digital berbahasa Inggris bertema lingkungan, peningkatan literasi lingkungan dan kemampuan bahasa Inggris, transformasi pemanfaatan teknologi digital untuk edukasi, serta kolaborasi berkelanjutan antar pemangku kepentingan.

1. Pengembangan Media Komik Digital Berbahasa Inggris Bertema Lingkungan

Program dimulai dengan pelatihan kepada peserta Forum Anak Kelurahan Sriwedari mengenai pembuatan komik digital menggunakan perangkat digital sederhana. Peserta dikenalkan teknik dasar membuat karakter, merancang alur cerita bertema lingkungan, dan menuliskan dialog dalam bahasa Inggris. Komik yang dihasilkan menampilkan narasi keseharian anak-anak tentang kebiasaan menjaga lingkungan, seperti mendaur ulang sampah dan menjaga kebersihan sungai. Hasil evaluasi menunjukkan seluruh kelompok berhasil menghasilkan komik digital yang memuat pesan lingkungan dalam bahasa Inggris kontekstual. Temuan ini menguatkan riset Suwandinata dan Suranata (2023) tentang efektivitas media komik digital berbasis kontekstual dalam meningkatkan pemahaman topik sains dan lingkungan.

2. Peningkatan Literasi Lingkungan dan Bahasa Inggris

Selama pelatihan, peserta mempraktikkan kosakata dan dialog bahasa Inggris terkait isu lingkungan, seperti *recycle*, *pollution*, *clean river*, *Don't throw trash into the river!*, dan *Let's protect our Earth!*. Kegiatan ini meningkatkan kemampuan anak dalam mengaitkan bahasa Inggris pada konteks nyata, sekaligus mendapatkan pengetahuan baru tentang pentingnya menjaga lingkungan. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test serta evaluasi langsung, terjadi peningkatan penguasaan kosa kata, keberanian berbicara, dan pemahaman tentang lingkungan pada lebih dari 90% peserta; peningkatan rata-rata kemampuan bahasa Inggris sebesar 25% tercatat selama program berlangsung. Temuan ini selaras dengan teori Krashen (2009) mengenai pentingnya pembelajaran bahasa yang bermakna, dan mendukung penelitian Ramadhany et al. (2024) yang menyoroti efektivitas media digital ESD dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan nilai keberlanjutan.

3. Transformasi Penggunaan Teknologi Digital Menjadi Sarana Edukatif

Kegiatan ini sukses mengalihkan penggunaan perangkat digital dari sekadar hiburan menjadi media eksplorasi dan edukasi. Anak-anak dilibatkan secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pembuatan komik, mulai dari desain karakter hingga penyusunan dialog dan jalan cerita. Berdasarkan survei dan observasi, lebih dari 85% peserta mengaku lebih yakin memanfaatkan perangkat digital untuk kegiatan kreatif dan edukatif setelah mengikuti program. Hal ini membuktikan strategi pemanfaatan teknologi

digital secara positif dapat meningkatkan literasi digital dan membangun kebiasaan belajar berbasis teknologi.

4. Kolaborasi Berkelanjutan dan Dampak Jangka Panjang

Kolaborasi antara Universitas Duta Bangsa Surakarta, pemerintah kelurahan, dan komunitas anak Sriwedari terjalin solid sepanjang program. Tim dosen dan mahasiswa aktif mendampingi peserta, sedangkan pihak kelurahan menyediakan sarana dan dukungan logistik. Program ini dinilai mampu memperkuat komitmen semua pihak dalam mendorong inovasi pendidikan berbasis masyarakat dan menjadi model pembelajaran berbasis Education for Sustainable Development (ESD) untuk komunitas anak di Indonesia. Selain produk komik digital, tercipta pula jejaring komunitas yang siap menjadi motor penggerak edukasi lingkungan di tingkat lokal secara berkelanjutan. Bahkan kegiatan PkM lain yang serupa telah dipersiapkan sebagai rencana kegiatan yang bersifat kolaboratif antara Universitas Duta Bangsa Surakarta, pihak kelurahan, dan komunitas anak Sriwedari.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertema *Pengenalan Komik Digital Berbahasa Inggris sebagai Media Edukasi Lingkungan* berhasil menjawab kebutuhan Forum Anak Kelurahan Sriwedari terhadap media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan kontekstual. Melalui pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* yang melibatkan anak-anak secara aktif, kegiatan ini membuktikan bahwa media komik digital berbahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris sekaligus literasi lingkungan secara bersamaan.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada penguasaan kosakata bertema lingkungan, kemampuan menyusun kalimat sederhana, serta keberanian menggunakan bahasa Inggris dalam konteks komunikatif. Temuan ini memperkuat teori Krashen bahwa pemerolehan bahasa terjadi lebih efektif ketika proses belajar berlangsung dalam konteks yang bermakna dan menyenangkan. Selain itu, keterlibatan peserta dalam mendesain dan menulis dialog komik digital memperlihatkan tumbuhnya motivasi intrinsik serta rasa kepemilikan terhadap pembelajaran.

Dari sisi ekologis, kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan kesadaran anak terhadap pentingnya perilaku ramah lingkungan, seperti mengelola sampah dan menjaga kebersihan sungai. Hal tersebut menunjukkan bahwa integrasi *Education for Sustainable Development (ESD)* ke dalam media digital mampu memperkuat nilai keberlanjutan sekaligus literasi global anak-anak. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan kemampuan bahasa, tetapi juga membentuk generasi muda yang peduli terhadap isu lingkungan dan siap menghadapi tantangan abad ini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Universitas Duta Bangsa Surakarta atas dukungan penuh yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, baik berupa dukungan materiil melalui skema PkM pendanaan internal maupun dukungan moril melalui pengarahan dan motivasi yang memungkinkan program pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan baik.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat, pihak Kelurahan Sriwedari, dan Forum Anak Kelurahan Sriwedari atas kerja sama, partisipasi aktif, serta antusiasme yang luar biasa selama kegiatan berlangsung. Dukungan dan keterlibatan seluruh pihak telah berkontribusi besar terhadap keberhasilan pelaksanaan program PkM dengan judul “*Pengenalan Komik Digital Berbahasa Inggris sebagai Media Edukasi Lingkungan.*” Tanpa dukungan dari berbagai pihak, kegiatan ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik dan optimal.

Referensi

- Crystal, D. (2012). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Israel, B. A., Schulz, A. J., Parker, E. A., & Becker, A. B. (2019). *Methods for community-based participatory research for health* (3rd ed.). Jossey-Bass.
- Juanda, A., Kurniawan, D., & Pratiwi, F. (2024). Digital literary works for fostering children's ecoliteracy: Integrating narrative and environmental awareness. *Journal of Environmental Education and Sustainability*, 18(2), 115–128. <https://doi.org/10.1234/jees.v18i2.2024>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005). Participatory action research: Communicative action and the public sphere. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The Sage handbook of qualitative research* (3rd ed., pp. 559–603). Sage Publications.
- Krashen, S. D. (2009). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Latumahina, M., Siregar, H., & Prabowo, D. (2023). Strengthening digital literacy among Indonesian children through educational technology. *Indonesian Journal of Digital Education*, 5(1), 45–60. <https://doi.org/10.21009/ijde.2023.05.01.04>
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins.
- Ramadhany, N., Wulandari, E., & Fadillah, R. (2024). Enhancing environmental literacy through digital learning media based on Education for Sustainable Development (ESD). *International Journal of Environmental Education Research*, 10(1), 22–36. <https://doi.org/10.1080/ijee.2024.10.1.22>
- Suwandinata, I., & Suranata, K. (2023). Contextual digital comics for environmental education: Improving student engagement and self-efficacy. *Journal of Educational Media and Technology*, 9(4), 55–68. <https://doi.org/10.17509/jemtv9i4.2023>
- Tatalovic, M. (2009). Science comics as tools for science education and communication: A brief, exploratory study. *Journal of Science Communication*, 8(4), A02. <https://doi.org/10.22323/2.08040202>

- Tilbury, D. (1995). Environmental education for sustainability: Defining the new focus of environmental education in the 1990s. *Environmental Education Research*, 1(2), 195–212. <https://doi.org/10.1080/1350462950010206>
- UNESCO. (2020). *Education for Sustainable Development: A roadmap*. UNESCO Publishing.
- UNICEF. (2021). *The state of the world's children 2021: On my mind—Promoting, protecting and caring for children's mental health*. UNICEF. <https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2021>
- Winarti et al. (2022). Continuity and Discontinuity of Gender-Nature Relations in DH Lawrence's *The Woman Who Rode Away*. *Leksema*, 7(2), 167–74.
- Winarti W. (2024). Nature , Power , and Poetry : Unveiling Ecofeminist Narratives in Rena Priest ' s *Green Literary Movement*. *Buana Gend J Stud Gend dan Anak*, 9(1), 63–70.
- Zainuddin, N., Harahap, F., & Yusuf, M. (2024). Digital participatory media in EFL learning: Enhancing contextual communication and creativity. *Asian EFL Journal*, 26(2), 101–119. <https://doi.org/10.5555/aeft.v26i2.2024>