

PENINGKATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA SD MELALUI *ELECTRONIC WORDLESS PICTURE BOOK*

Oleh

Nadhifa Maheswari¹, Nida Silma², Pri Nur Wulandari³, Tri Suci Ramadhan⁴, Arita Marini⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

E-mail: ¹dhifa060400@gmail.com, ²nidasilma.sisil@gmail.com, ³prinurr@gmail.com, ⁴tsucirmdhn99@gmail.com, ⁵aritamari@unj.ac.id

Article History:

Received: 10-12-2022

Revised: 20-12-2022

Accepted: 25-01-2023

Keywords:

Pendidikan Karakter,
Pembelajaran IPS, Siswa
Sekolah Dasar, Electronic
Wordless Picture Book

Abstract: This study aims to improve character education for social studies learning for elementary school students through the Electronic Wordless Picture Book so that it can be better and more interesting when applied. The method used was library research and data collection was carried out by exploring several journals, books and electronic documents relevant to the study. The results of the study show that the Electronic Wordless Picture Book can improve children's ability to apply various character education within the scope of social sciences in their schools, such as learning to socialize, caring about social and environmental issues, and having a high sense of nationality. Therefore, the Electronic Wordless Picture Book can be used as an interesting learning media and assist teachers in facilitating the learning of social values.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang diterapkan untuk membentuk atau meningkatkan karakter siswa mencakup sikap, perilaku, dan keterampilan siswa. Pendidikan karakter harus diajarkan kepada siswa sejak dini oleh orang tua secara *step by step*, disiplin, dan berkomitmen karena karakter bukan hal yang diwariskan secara turun menurun tetapi hal yang dapat dibentuk dan dikembangkan melalui lingkungan dan pembiasaan terhadap siswa. Contoh karakter siswa yang dapat dibentuk adalah kedisiplinan, sopan santun, dan toleransi terhadap perbedaan. Pendidikan karakter merupakan tanggung jawab bersama, baik sekolah, keluarga, dan masyarakat sekitar karena keberhasilan pendidikan karakter akan lebih mudah tercapai bila ketiganya dapat berjalan beriringan bersama.

Pendidikan karakter di sekolah dapat diterapkan dalam setiap pembelajaran di bidang studi apapun, salah satunya dalam bidang ilmu pengetahuan sosial yang berisikan mengenai ilmu bersosialisasi dengan orang lain. Sebelum menerapkan pendidikan karakter di sekolah, dibutuhkan sebuah strategi dan kerja sama antar guru dan orang tua. Adapun cara agar pendidikan karakter dapat diterapkan dengan baik dan dapat meningkatkan keberhasilan pendidikan karakter di sekolah adalah dengan bantuan guru, tenaga

kependidikan, dan fasilitas yang baik kualitasnya.

Kenyataannya, pendidikan karakter dapat dikatakan sangat sulit untuk diterapkan pada siswa. Kesulitan tersebut terbukti dari banyaknya kasus-kasus yang timbul saat ini seperti pergaulan bebas, tawuran antar pelajar, perusakan lingkungan alam, dan lainnya. Faktor utama berbagai kasus disebabkan oleh minimnya pemahaman siswa mengenai pendidikan karakter dan kurangnya pengupayaan peningkatan karakter peserta didik oleh guru dan orang tua di usia sekolah dasar. Beberapa permasalahan di atas, baik sebelum maupun sesudah hasil dari minimnya pemahaman seseorang merupakan bagian dari hambatan dalam peningkatan karakter peserta didik terutama pada zaman sekarang yang sudah memasuki era digital sehingga peserta didik juga dapat merasakan dan menikmati hasil dari perkembangan teknologi tersebut.

Di sekolah, guru merupakan kunci utama untuk membentuk karakter siswa. Salah satu cara guru untuk menanamkan nilai karakter kepada siswa yaitu dengan kegiatan literasi. Kegiatan literasi dapat dilakukan dengan memberikan bacaan berupa berbagai cerita anak yang mengandung banyak nilai karakter. Literasi bisa menjadi pilihan untuk dijadikan pembelajaran pendidikan karakter di sekolah terutama bagi tingkat sekolah dasar. Namun, membaca merupakan hal yang kurang disukai siswa sehingga guru harus memiliki alternatif lain agar siswa memiliki minat yang besar dalam kegiatan literasi.

Kegiatan literasi dapat ditingkatkan dengan penggunaan bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Ketersediaan bahan ajar berupa media fisik sangat berperan besar terhadap kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Salah satu bahan ajar yang dapat guru persiapkan dalam rangka meningkatkan literasi siswa adalah dengan menyediakan buku cerita bergambar tanpa kata atau *Wordless Picture Book* dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar fisik yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran, terutama mengenai pembentukan sikap dan karakter dalam pendidikan karakter.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif meningkatkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Oleh karena itu, dengan pendidikan karakter dapat meningkatkan karakter siswa dalam memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Karakter merupakan akhlak, sifat, atau juga kepribadian yang terbentuk karena suatu pembiasaan berperilaku baik. Perilaku baik tersebut dapat menjadi dasar untuk setiap orang agar memiliki nilai, moral, dan norma dengan baik. Jadi, pendidikan karakter sistem pendidikan yang menanamkan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan budaya dan norma bangsa, serta tindakan baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa baik untuk diri sendiri dan bangsanya.

The National Council for the Social Studies (NCSS) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai studi terpadu dari ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi bermasyarakat, tujuan utamanya adalah untuk membantu peserta didik sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan membuat keputusan yang terinformasikan

dan beralasan untuk masyarakat baik sebagai warga masyarakat yang beraneka budaya dan demokratis di dunia yang saling bergantung (Schneider, 1994).

Somantri (2013:39) menjelaskan bahwa Pendidikan IPS memiliki sifat integratif gabungan antara Ilmu-Ilmu Sosial, Ilmu Pendidikan, dan ilmu pengetahuan lain (Humaniora) tentang kegiatan dasar manusia dengan memerhatikan aspek pedagogik dan psikologi untuk tujuan pendidikan. Adapun Syaharuddin dan Mutiani (2020:14) menjelaskan dalam konteks pendidikan, bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan gabungan antara ilmu Humaniora dan Ilmu Sosial yang diintergrasikan sedemikian rupa, didesain atas dasar masalah dan realitas sosial yang ada dengan pendekatan interdisipliner.

Dalam hubungannya dengan pendidikan karakter, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat berperan penting. Sebab, pembelajaran IPS memiliki kesamaan dengan pendidikan karakter dimana keduanya sama-sama bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan yang ada. Akan tetapi, pembelajaran IPS dipandang sebagai mata pelajaran yang tidak penting sehingga siswa memiliki pandangan bahwa pembelajaran IPS tidak menarik. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran IPS tidak berjalan optimal yang berimbas kepada proses pembentukan karakter dalam pembelajaran IPS.

Selama implementasi pembelajaran IPS sampai saat ini lebih menekankan pada aspek kognitif, guru tidak meningkatkan kemampuan siswa untuk menjadi warga negara yang baik dan warga dunia yang memiliki kemampuan untuk hidup bermasyarakat, hidup berdampingan, bekerja sama, mengendalikan diri, mengendalikan emosi, dan berbagi dengan orang lain.

Tidak dapat dipungkiri bahwa guru juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran IPS untuk membentuk karakter siswa. Peran guru tidak semata hanya cukup sebagai pendidik akademik, tetapi juga sebagai pendidik karakter, moral dan budaya bagi siswanya. Guru dituntut menjadi seorang teladan, seorang model dan juga mentor bagi para siswanya dalam mewujudkan perilaku yang memiliki karakter meliputi olah rasa, olah pikir, dan olah hati (Fuad, 2018).

Menurut Aunurrahman, pembelajaran adalah proses aktivitas dari mengajar yang bisa membuat seseorang menjadi belajar untuk memperoleh suatu perubahan dan tingkah laku yang baru. Sedangkan menurut Sadiman, pada hakikatnya proses pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik. Bentuk prosesnya, yaitu penyampaian pesan dari guru ke peserta didik melalui media tertentu. Pesan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik yaitu isi ajaran atau materi yang sesuai dengan kurikulum.

Proses pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar memiliki pengetahuan baru dan membuat mereka menjadi lebih baik dengan pengetahuan tersebut. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen, yaitu meliputi tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia pendidikan semakin mendorong banyaknya inovasi-inovasi baru yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat menggunakan dan meningkatkan suatu alat atau media pembelajaran agar dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, menumbuhkan semangat, fokus dan motivasi

siswa, serta memungkinkan mereka untuk meningkatkan proses belajarnya (Fatria, 2017:136). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat berisi bahan ajar yang menjadi perantara dalam mempermudah siswa memahami pembelajaran dan mampu menginspirasi mereka menjadi karakter yang lebih baik.

Maka dari itu, dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk pendidikan karakter, salah satunya adalah buku cerita elektronik bergambar tanpa kata (*E-Wordless Picture Book*).

Electronic Wordless Picture Book adalah jenis buku bergambar elektronik yang mengandung sedikit atau tanpa kata-kata, memungkinkan pembaca menggunakan ilustrasi dan gambar yang tercantum dan terhubung dari satu halaman ke halaman berikutnya untuk mendapatkan suatu makna di luar teks tertulis.

Electronic Wordless Picture Book dapat digunakan untuk meningkatkan pendidikan karakter pada siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan pesan moral karena buku ini mengandung berbagai elemen media, seperti gambar dan warna yang saling terhubung sehingga sangat menarik perhatian siswa sekolah dasar. Selain itu, ceritanya yang sederhana dan nilai karakter yang dituturkan memudahkan siswa dalam memahami apa yang dibawakan oleh cerita tersebut sehingga mampu mengurangi perilaku negatifnya.

METODE PENELITIAN

Teknik Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data studi kepustakaan tentang *Electronic Wordless Picture Book*. Studi kepustakaan menggunakan pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dari sumber-sumber yang berkaitan dengan topik yang sudah dipilih lalu data tersebut dianalisis sesuai dengan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian studi Pustaka memiliki 4 ciri utama yang perlu diperhatikan, yaitu peneliti menganalisis teks atau data angka yang didapat dari sumber-sumber yang sudah dipilih. Kedua, data sudah tersedia sehingga dapat langsung dipakai dalam penelitian. Ketiga, data yang diperoleh bukan dari data original atau data yang didapat secara langsung sehingga data bersifat sekunder. Terakhir, data tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan cara menelaah dan/atau mengeksplorasi beberapa buku, jurnal, dan dokumen-dokumen baik yang berbentuk cetak maupun elektronik serta sumber-sumber data atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian.

Prosedur Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan menurut Kuhlthau (2002) adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan topik,
2. Eksplorasi informasi
3. Menentukan fokus penelitian
4. Pengumpulan sumber data
5. Persiapan penyajian data
6. Penyusunan laporan

Sumber Data

Sumber data pada penelitian *Electronic Wordless Picture Book* ini diambil dari *e-book* dan jurnal yang berkenaan dengan topik yang dipilih dan terdapat pada situs-situs *online*. Pada proses penelusuran data yang *duputuskan* untuk mengambil 4 (empat) jurnal yang akan dijadikan bahan acuan untuk dianalisis sebelum dan sesudah penerapan *Electronic Wordless Picture Book*.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Tabel 1. Jurnal yang Membahas Tentang *Electronic Wordless Picture Book***

No.	Judul Artikel	Penulis	Jurnal	Vol. No.	Tahun
1	Pengembangan <i>Electronic Wordless Picture Book</i> untuk Mengenalkan <i>Social Justice</i> pada Anak Usia 4-6 Tahun	1. Eka Oktavianingsih 2. Siti Fadjryana Fitroh	Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini	Volume 6 No. 4	2022
2	Pengembangan <i>Wordless Picture Book</i> untuk Pembelajaran Bercerita Kelas II Sekolah Dasar	Syifa Monica	Jurnal Handayani PGSD FIP Unimed	Volume 13 No. 1	2022
3	Pengembangan Media <i>Digital Picture Book</i> Berbasis Tematik Integratif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	1. Rachmanda Sis Ardhinisiwari 2. Waspodo Tjipto Subroto 3. M. Jacky	Jurnal <i>Education and development</i>	Volume 8 No. 3	2020
4	Produksi Kosakata Anak Melalui <i>Electronic Wordless Picture Storybook</i>	1. Nurul Arifiyanti 2. Kartika Ananda	RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya	Volume 11 No. 2	2018

Tabel 2. Analisis *Electronic Wordless Picture Book* pada Artikel Tersebut

No.	Judul Artikel	Penerapan <i>Electronic Wordless Picture Book</i>	
		Sebelum	Sesudah
1	Pengembangan <i>Electronic Wordless</i>	Sebelum dilakukannya penerapan <i>Electronic</i>	Setelah menerapkan <i>Electronic Wordless Picture</i>

	<i>Picture Book</i> untuk Mengenalkan Social Justice pada Anak Usia 4-6 Tahun	<i>Wordless Picture Book</i>, terjadi permasalahan <i>social justice</i> di dunia pendidikan, yaitu <i>bullying</i> secara verbal maupun fisik, ketidakadilan gender, dan intoleransi terhadap perbedaan ras, warna kulit, maupun status sosial. Faktor utama yang menyebabkan terjadinya ketidakadilan gender dan <i>bullying</i>, yaitu kondisi ekonomi, <i>bullying</i> bisa terjadi jika seorang anak yang kondisi ekonominya berada di bawah ia akan memalak teman sekolahnya yang terlihat lebih lemah secara fisik darinya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Ketidakadilan gender juga dapat terjadi di lingkungan sekolah seperti guru yang lebih mengarahkan siswa laki-laki untuk berperan sebagai polisi sosok yang tegas dan pemberani sedangkan kepada siswa perempuan biasanya diminta untuk memerankan sosok feminin, lemah lembut, dan baik hati. Untuk menerapkan <i>social justice</i> dibutuhkan pengenalan nilai-nilai <i>social justice</i>. Agar pengenalan dan penerapannya tidak terlalu kompleks maka dibutuhkan sebuah media yang dapat menarik minat	<i>Book</i> dengan dua tema yaitu <i>gender equality</i> dan anti <i>bullying</i>, guru dapat mengenalkan kepada siswa nilai-nilai keadilan sosial dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Selain itu siswa dapat mengenal nilai-nilai keadilan sosial secara bertahap, dimulai dari mengenal perasaan sendiri dan mengelola secara wajar, menghargai keunggulan atau pendapat orang lain, mengetahui akan haknya, menunjukkan rasa peduli, menunjukkan sikap toleransi, dan menggunakan proses yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah. Media <i>Electronic Wordless Picture Book</i> dapat membantu guru dalam pembelajaran karena siswa menjadi termotivasi dan tertarik terhadap tema yang dibahas dalam <i>Electronic Wordless Picture Book</i> tersebut. <i>Electronic Wordless Picture Book</i> adalah media yang cocok untuk dikembangkan karena sesuai dengan perkembangan siswa di usianya yaitu ketergantungan akan persepsi siswa ketika melihat apa yang tampak melalui gambar-gambar. Secara keseluruhan produk media pembelajaran <i>Electronic Wordless Picture Book</i> yang dikembangkan telah memenuhi kriteria tepat dan efektif untuk digunakan oleh
--	--	---	---

		siswa dan mudah untuk dipahami oleh siswa.	guru maupun orang tua dalam mengenalkan sikap anti <i>bullying</i> dan kesetaraan gender.
2	Pengembangan <i>Wordless Picture Book</i> untuk Pembelajaran Bercerita Kelas II Sekolah Dasar	Sebelum dilakukan penerapan <i>Wordless Picture Book</i> di kelas II SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat diketahui peserta didik masih kesulitan dalam membuat alur pada saat bercerita karena kurangnya motivasi dan antusias peserta didik. Hal tersebut dapat terjadi karena media yang digunakan oleh guru cenderung monoton dan kurang menarik, misalnya seperti menggunakan buku cerita yang memiliki teks panjang sehingga mengakibatkan kurangnya stimulus berupa media gambar yang menarik diri peserta didik.	Sesudah dilakukan penerapan <i>Wordless Picture Book</i> di kelas II SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat diketahui penggunaannya sangat efektif dalam menstimulasi produksi kosakata sehingga mampu meningkatkan kemampuan bercerita anak. Hal tersebut terjadi karena <i>Wordless Picture Book</i> ini dipenuhi dengan ilustrasi gambar yang penuh warna dan disesuaikan juga bentuk bukunya sehingga mampu menarik minat peserta didik. Oleh karena itu, dari stimulus berupa gambar inilah yang dapat mendukung penambahan kosakata baru dan menjadi titik fokus peserta didik dalam bercerita.
3	Pengembangan Media <i>Digital Picture Book</i> Berbasis Tematik Integratif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Sebelum menerapkan <i>Digital Picture Book</i> pembelajaran di sekolah sangat membosankan dan tidak bervariasi, guru di sekolah belum dapat menggunakan fasilitas teknologi di sekolah secara maksimal sehingga hanya melakukan pembelajaran dengan metode ceramah yang hanya berpegang pada buku tematik dan buku bacaan yang digunakan masih kurang sesuai	Setelah dilakukan penerapan <i>Digital Picture Book</i> dengan materi subtema 2 "Manusia dan Lingkungan" hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dan media <i>Digital Picture Book</i> dinyatakan layak menjadi media pembelajaran karena mudah dan praktis untuk digunakan serta siswa senang menggunakan media <i>Digital Picture Book</i> . Media <i>Digital Picture Book</i> dinyatakan valid untuk dikembangkan karena komponen dalam buku sudah

		dengan materi pembelajaran. Siswa masih belum termotivasi untuk belajar dan sulit untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan gurunya, sehingga siswa tidak berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung yang menyebabkan hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan tingkat baca siswa masih rendah.	sesuai dengan materi pembelajaran dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa dan tampilan <i>Digital Picture Book</i> menarik untuk dibaca sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa selain menarik media <i>Digital Picture Book</i> layak untuk digunakan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4	Produksi Kosakata Anak Melalui <i>Electronic Wordless Picture Storybook</i>	Sebelum dilakukan penerapan <i>Electronic Wordless Picture Storybook</i> diketahui permasalahan tentang minimnya produksi kosakata yang dimiliki anak, yaitu jumlah kata, keragaman leksikal (jumlah jenis kata), dan jumlah total ucapan (unit-unit). Ditambah lagi dengan sifat anak usia dini yang cenderung lebih mudah bosan sehingga guru harus terus berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran.	Sesudah dilakukan penerapan <i>Electronic Wordless Picture Storybook</i> , hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Electronic Wordless Picture Storybook</i> lebih efektif dalam meningkatkan kualitas yang lebih tinggi dalam memproduksi kosakata anak sehingga dapat dianalisis bahwa dalam menggunakan <i>Electronic Wordless Picture Storybook</i> ini tampaknya terkait dengan minat, suasana belajar, dan dukungan pengajaran dari guru. Hal tersebut terjadi karena dalam penggunaannya meliputi berbagai elemen media, seperti gambar dan warna yang dapat menciptakan media yang edukatif dan menarik bagi anak-anak.

Berdasarkan hasil yang telah dianalisis oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa media *Electronic Wordless Picture Book* memberikan pengaruh positif bagi siswa dari berbagai aspek mulai dari aspek kebahasaan, aspek hasil belajar siswa, peningkatan

motivasi siswa, minat baca siswa, dan aspek lainnya tak terkecuali dalam aspek pendidikan karakter. Dalam hal pendidikan karakter, *Electronic Wordless Picture Book* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menerapkan berbagai pendidikan karakter dalam lingkup ilmu pengetahuan sosial di sekolahnya, seperti belajar bagaimana bersosialisasi dengan tepat dan peduli terhadap masalah sosial serta lingkungan yang ada.

Electronic Wordless Picture Book dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajarkan nilai-nilai sosial kepada siswa secara menarik dan menyenangkan, kepraktisan dan keefektifan media *Electronic Wordless Picture Book* dapat membuat siswa lebih aktif dan tertarik untuk mempelajari materi dengan membaca cerita yang disertai gambar. Selain kedua hal tersebut, *Electronic Wordless Picture Book* juga berpengaruh terhadap pembelajaran bercerita anak di mana anak akan lebih mudah untuk berimajinasi dan membuat kata-kata secara bebas sehingga makna cerita yang terkandung di dalamnya dapat dipahami dan diterapkan oleh siswa dengan lebih baik. Buku elektronik yang jarang sekali digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru juga dapat “menarik perhatian anak dan merangsang imajinasi mereka (Matthew, 2015).”

Implikasi praktis dari pengembangan buku *Wordless Picture Book* ini adalah guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai salah satu media untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak. Suasana yang inovatif dibutuhkan anak untuk mengurangi rasa jenuh. Siswa sekolah dasar yang sangat antusias menggunakan barang elektronik akan membuat mereka semakin penasaran dengan *Electronic Wordless Picture Book* yang telah dibuat oleh guru. Ketika menggunakan buku cerita bergambar tanpa teks elektronik, guru dapat membangun cerita bersama dengan murid dengan melakukan interaksi tanya jawab dan memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk mengeluarkan pendapatnya. Dengan cara ini, anak cenderung termotivasi untuk mencari tahu kelanjutan ceritanya. Membaca buku cerita dapat mendorong pertumbuhan anak, keaksaraan, dan kemampuan membaca anak (Saracho, 2016).

Electronic Wordless Picture Book dapat lebih membantu anak dalam menerapkan pendidikan karakter. Karena *Electronic Wordless Picture Book* termasuk dalam kategori bahan ajar yang dapat digunakan sebagai alat bantu peraga penjelas materi pelajaran yang ada pada suatu tema mata pelajaran. Dengan digunakannya *Electronic Wordless Picture Book* maka nilai karakter yang ingin disampaikan kepada anak akan lebih mudah dimengerti melalui gambar. Anak juga akan mengidentifikasi hal apa yang terjadi dalam gambar dan bagaimana sikap yang seharusnya. Anak akan lebih mengingat nilai karakter yang harus ia miliki melalui gambar pada *Electronic Wordless Picture Book* yang mereka lihat.

Electronic Wordless Picture Book dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Dengan gambar yang menarik tersebut, anak akan tertarik untuk belajar. Selain itu, peningkatan *Electronic Wordless Picture Book* berbasis karakter dirasa sangat cocok untuk pembelajaran di sekolah dasar yang masih senang dengan media bergambar dalam kompetensi keterampilan bercerita. Melalui bercerita pula, banyak nilai karakter yang akan dipelajari oleh anak.

Nilai-nilai pendidikan karakter, terutama nilai sosial sangat penting dikenalkan sejak dini dalam rangka menghindari berbagai macam persoalan perbedaan yang terjadi seperti bullying, ketidakadilan gender, dan intoleransi yang terjadi dalam lingkungan siswa. Banyak kasus yang terjadi akibat dari kurangnya penanaman karakter sosial pada anak.

Oleh karena itu, penanaman karakter ini harus dilakukan, salah satunya dengan menggunakan *Electronic Wordless Picture Book* yang telah dinyatakan layak dan memiliki banyak kelebihan untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan dalam mengkaji *Electronic Wordless Picture Book*, maka dapat disimpulkan bahwa beberapa penelitian yang dilakukan oleh Eka Oktavianingsih & Siti Fadryana Fitroh, Syifa Monica, Rachmanda Sis Ardhiniswari, dkk., Nurul Arifiyanti & Kartika Ananda menunjukkan pengaruh positif mengenai penggunaan *Electronic Wordless Picture Book* terhadap siswa.

Electronic Wordless Picture Book terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menerapkan berbagai pendidikan karakter dalam lingkup ilmu pengetahuan sosial, seperti belajar bersosialisasi, peduli terhadap permasalahan sosial, hingga memiliki rasa kebangsaan yang tinggi dengan memanfaatkan kreativitas siswa dalam berpikir mengenai makna kisah yang terjadi di dalam *Electronic Wordless Picture Book*.

Hal tersebut terjadi karena *Electronic Wordless Picture Book* dapat menarik perhatian karena sisi tampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan pembiasaan literasi dan membentuk karakter anak lewat gambar yang berada dalam *Electronic Wordless Picture Book*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti mengajukan saran-saran seperti penggunaan *Electronic Wordless Picture Book* harus dibimbing oleh guru dalam penggunaannya agar siswa tidak salah dalam menggunakan media elektronik yang telah dipersiapkan. Selain itu, *Electronic Wordless Picture Book* harus lebih dimaksimalkan dalam penggunaan maupun pembuatannya.

Penggunaan *Electronic Wordless Picture Book* nyatanya masih kurang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, hal ini terbukti dari keterbatasan sumber kajian yang penulis lakukan. Sebaiknya *Electronic Wordless Picture Book* ini mulai digunakan dalam kegiatan pembelajaran di setiap sekolah, melihat dari manfaatnya yang cukup banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan*, 8(2), 145-167.
- [2] Ardhiniswari, R. S., Subroto, W. T., & Jacky, M. (2020). Pengembangan Media Digital Picture Book Berbasis Tematik Integraf untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 363-371.
- [3] Arifiyanti, N., & Ananda, K. (2018). Produksi Kosa Kata Anak Melalui Elektronik Wordless Picture Storybook. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 11(2), 101-107.
- [4] Monica, S. (2022). Pengembangan Wordless Picture Book untuk Pembelajaran Bercerita Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani PGSD Unimed*, 13(1), 27-36.
- [5] Mulyasa, H. E. (2022). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- [6] Oktavianingsih, E., & Fitroh, S. F. (2022). Pengembangan Electronic Wordless Picture

- Book untuk Mengenalkan Social Justice pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2495-2505.
- [7] Santika, I. W. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8-1

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN