

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN BUKU CERITA
BERGAMBAR BERBASIS MULTIMODALITAS DENGAN PENDEKATAN
PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ANAK USIA DINI**

**NEED ANALYSIS FOR DEVELOPING MULTIMODALITY-BASED
PICTURE STORY BOOKS WITH A GAME APPROACH TO LANGUAGE
LEARNING IN EARLY CHILDREN**

Caecilia Fani Sulistyningrum^{1*}, B. Widharyanto², R. Kunjana Rahardi³
Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Sanata Dharma, Indonesia^{1,2,3}
ceciliafani003@gmail.com¹, wwidharyanto@gmail.com², kunjana@usd.ac.id³

*penulis korespondensi

Info Artikel	ABSTRAK
<p>Sejarah artikel: Diterima: 26 November 2024 Direvisi: 09 Desember 2024 Disetujui: 06 Januari 2025</p> <p>Kata kunci: <i>Buku cerita bergambar, multimodalitas, pembelajaran bahasa, anak usia dini, permainan edukatif</i></p>	<p>Pendidikan anak usia dini memerlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan mereka. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kebutuhan pengembangan buku cerita bergambar berbasis multimodal dan pendekatan permainan edukatif untuk membantu anak usia dini memperoleh bahasa. Penelitian ini berjenis deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan melalui kuesioner berskala likert yang dibagikan kepada 43 pendidik dan 17 orang tua siswa. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif sederhana dan hasil analisis disajikan dalam bentuk persentase yang dilengkapi dengan ilustrasi diagram batang. Secara ringkas, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil survei berdasarkan tingkat persetujuan responden terhadap suatu pernyataan kuesioner. Sebagian kecil responden menyatakan sangat tidak setuju, 0,00% tidak setuju, 0,30% tidak setuju, 2,12% netral, 55,30% setuju, dan 42,27% sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Sebagian besar responden cenderung setuju atau sangat setuju, dengan persentase tertinggi terdapat pada kategori setuju 55,30% dan sangat setuju 42,27%, menunjukkan bahwa mayoritas memiliki pandangan positif terhadap pernyataan tersebut.</p>
Article Info	ABSTRACT
<p>Article history: Received: 26 November 2024 Revised: 09 December 2024 Accepted: 06 January 2025</p> <p>Keyword: <i>Multimodality-based picture story books, Early childhood, Language learning, Educational game approach</i></p>	<p>Early childhood education requires innovation in learning media that is interesting and by their development. This study aims to describe the need for the development of multimodal-based picture storybooks and educational game approaches to help early childhood acquire language. This study is a quantitative descriptive study. Data were collected through a Likert-scale questionnaire distributed to 43 educators and 17 parents of students. The data were then analyzed using simple descriptive statistical techniques, and the results of the analysis were presented in the form of percentages accompanied by bar chart illustrations. In summary, the results of this study indicate that the survey results are based on the level of respondent agreement with a questionnaire statement. A small number of respondents stated that they strongly disagreed, 0.00% disagreed, 0.30% disagreed, 2.12% were neutral, 55.30% agreed, and 42.27% strongly agreed with the statement. Most respondents tended to agree or strongly agree, with the highest percentage in the agreed category of 55.30% and strongly agree 42.27%, indicating that the majority had a positive view of the statement.</p>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah komponen yang sangat penting untuk perkembangan dasar anak-anak, terutama dalam hal bahasa. Anak mengalami perkembangan yang sangat cepat pada usia dini, khususnya dalam kemampuan bahasa. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan media pembelajaran yang dapat merangsang perkembangan bahasa mereka secara efektif. Buku cerita bergambar telah lama digunakan sebagai salah satu alat pendidikan yang bermanfaat karena mampu menarik perhatian anak dan mendukung pengembangan kosakata serta keterampilan berbicara mereka.

Namun, dalam praktiknya, masih ada tantangan dalam memaksimalkan potensi buku cerita bergambar dalam mendukung pembelajaran bahasa anak. Banyak buku cerita bergambar yang masih mengandalkan teks dan gambar secara terpisah tanpa mempertimbangkan penggunaan berbagai modalitas yang dapat meningkatkan pengalaman belajar anak. Selain itu, tidak semua buku cerita bergambar memanfaatkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif untuk anak-anak, seperti permainan edukatif yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif.

Dalam penelitian ini, multimodalitas dalam penggunaan berbagai elemen media seperti gambar, teks, suara, dan animasi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran bahasa. Pendekatan permainan edukatif yang menyenangkan juga dapat memperkuat daya tarik buku cerita bergambar dan mendorong anak untuk berinteraksi lebih aktif dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hal di atas, maka teori multimodalitas yang digagas menurut

(Kress & van Leeuwen, 2017) bahwa dengan penggunaan berbagai jenis modalitas dalam komunikasi, seperti teks, gambar, suara, dan animasi, dapat memperkaya pengalaman belajar anak dan menyediakan lebih banyak saluran untuk memahami informasi. Integrasi berbagai aspek multimodalitas, baik linguistik, visual, aural, gestural, maupun spasial, sangat relevan dan perlu dipertimbangkan dalam desain model pembelajaran (Rahardi, 2022). Teori ini mendukung pentingnya pengembangan buku cerita bergambar berbasis multimodalitas yang memanfaatkan berbagai media untuk memperkaya pembelajaran bahasa.

Menurut (Kress & van Leeuwen, 2017), multimodalitas dalam pembelajaran mengacu pada penggunaan berbagai bentuk komunikasi atau representasi (seperti kata, visual, audio, animasi, dan video) untuk menyampaikan informasi. Pada konteks pendidikan, penggunaan berbagai modalitas ini memungkinkan anak untuk mengakses informasi dengan cara yang lebih bervariasi dan dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Berbagai penelitian mendukung pemikiran ini, seperti penelitian dari (Al Fajri, 2018) mencatat bahwa multimodalitas memungkinkan anak memilih cara belajar yang paling sesuai dengan pilihan mereka. Lebih banyak sumber daya untuk membuat dan membagikan teks multimodalitas telah tersedia untuk publik sebagai hasil dari perkembangan teknologi. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar dengan media multimodal menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami cerita serta lebih aktif dalam mendiskusikan ide yang terkandung dalam materi pembelajaran.

Selain itu, teori pembelajaran berbasis permainan edukatif terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak karena melalui aktivitas bermain, anak dapat mengasah kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungannya (Fransiska et al., 2024). Permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara aktif melalui interaksi yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran, seperti bahasa dalam suasana yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh (Galih Widyatmojo, 2017) menunjukkan bahwa permainan edukatif yang terstruktur dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sesuai dengan kurikulum. Permainan ini membantu anak belajar bahasa melalui interaksi dan pemecahan masalah serta mendukung perkembangan bahasa mereka secara efektif. Hal ini mengindikasikan bahwa menggabungkan elemen permainan dalam pembelajaran bahasa dapat mendukung penguasaan bahasa anak dengan cara yang lebih alami dan tidak membosankan.

Namun, meskipun konsep-konsep ini telah dikenal dalam dunia pendidikan, belum banyak dilakukan analisis kebutuhan terhadap pengembangan buku cerita bergambar berbasis multimodalitas dan permainan edukatif, terutama yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran bahasa anak. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang dapat mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan spesifik dalam pengembangan buku cerita bergambar tersebut, baik dari sisi konten, media,

maupun pendekatan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Meskipun banyak penelitian telah mengungkapkan manfaat multimodalitas dan permainan edukatif, masih ada kekurangan dalam penelitian yang secara spesifik mengidentifikasi kebutuhan dalam produksi pengembangan buku cerita bergambar berbasis multimodalitas tentang pembelajaran bahasa anak. Namun, masih ada kekurangan dalam buku cerita bergambar yang menggabungkan elemen multimodal dan permainan edukatif yang menghambat optimalnya perkembangan bahasa anak. Ini dapat dilihat dari studi tentang fungsi guru dalam membangun aspek kemampuan berbahasa anak-anak di PAUD Amperaceria Madya Raya yang menunjukkan bahwa meskipun guru sudah berupaya mengembangkan bahasa anak dengan berbagai cara, anak-anak masih membutuhkan metode yang lebih menarik dan beragam untuk mendukung perkembangan bahasa mereka (Sopelira, 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian tambahan yang mengidentifikasi kebutuhan spesifik pada pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan dalam pengembangan buku cerita bergambar berbasis multimodalitas dengan pendekatan permainan edukatif yang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran bahasa anak usia dini. Dengan analisis kebutuhan yang mendalam, diharapkan dapat tercipta media pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan dapat mendukung perkembangan bahasa anak secara

optimal. Untuk mencapai tujuan ini, penelitian ini menerapkan metodologi deskriptif kuantitatif.

METODE

Studi ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengukur kebutuhan buku cerita bergambar dengan pendekatan permainan edukatif yang menggunakan multimodalitas. Penelitian ini didukung oleh teori analisis kebutuhan (Sugiyono, 2015) yang menekankan pentingnya pengukuran variabel secara objektif menggunakan instrumen terstruktur seperti kuesioner. Data utama dikumpulkan melalui kuesioner berbasis menggunakan skala Likert dengan lima poin, yakni sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yang ditujukan kepada 43 guru dan 17 orang tua sebagai responden. Dengan menggunakan Google Form, kuesioner dibuat dan disebarluaskan secara daring untuk diisi langsung oleh responden.

Analisis data dilakukan secara deskriptif menggunakan persentase dan rata-rata, dengan pengolahan data secara manual menggunakan Microsoft Excel. Kombinasi antara data empiris dari kuesioner dan kajian literatur yang relevan memastikan penelitian ini memiliki landasan yang kuat untuk memahami kebutuhan pembelajaran bahasa anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses awal merancang buku cerita bergambar berbasis multimodalitas dengan pendekatan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memahami kebutuhan anak usia dini. Analisis ini dilakukan melalui pembagian kuesioner kepada

60 responden yang terdiri dari orang tua dan pendidik anak usia dini di kelompok B. Kuesioner dirancang untuk mengevaluasi lima aspek kebutuhan utama, yaitu kebutuhan anak usia dini dalam pembelajaran bahasa, pendekatan permainan edukatif dalam pembelajaran, kebutuhan penyesuaian dengan tingkat perkembangan bahasa anak, dukungan orang tua dan kemudahan akses teknologi serta minat anak dalam pembelajaran dan akses teknologi.

Responden diminta untuk menjawab 15 pernyataan dengan menggunakan skala likert dari 1 hingga 5, dengan 1 menunjukkan "sangat tidak setuju", 2 menunjukkan "tidak setuju", 3 menunjukkan "netral", 4 menunjukkan "setuju", dan 5 menunjukkan "sangat setuju". Data dari kuesioner ini bertujuan untuk menilai kebutuhan pengembangan bahasa, minat anak terhadap media pembelajaran, kesesuaian dengan tahap perkembangan anak, fungsi interaktivitas dalam pembelajaran, serta peran orang tua dan guru dalam penggunaan media. Informasi berikut mewakili fakta-fakta penting dari tabel hasil analisis tentang kebutuhan untuk membuat buku cerita bergambar berbasis multimodalitas menggunakan strategi permainan edukatif untuk perolehan bahasa pada masa awal.

Tabel 1. Hasil analisis kebutuhan pengembangan buku cerita bergambar

No.	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Saya, membutuhkan buku cerita yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan berbagai tingkat perkembangan bahasa anak-anak.	0,00%	1,67%	1,67%	40,00%	56,67%
2.	Buku cerita berbasis multimodalitas dapat membantu anak memahami bahasa dan kosakata baru dengan lebih efektif.	0,00%	0,00%	1,67%	51,67%	46,67%
3.	Buku cerita berbasis multimodalitas dapat memudahkan orang tua untuk mendukung perkembangan bahasa anak-anak di rumah.	0,00%	0,00%	3,33%	55,00%	41,67%
4.	Buku cerita berbasis multimodalitas yang melibatkan permainan edukatif dapat mempercepat perkembangan bahasa anak-anak di rumah.	0,00%	0,00%	5,00%	55,00%	40,00%
5.	Anak-anak tertarik dengan buku cerita yang menggabungkan gambar, teks, dan suara.	0,00%	0,00%	0,00%	51,67%	48,33%
6.	Anak-anak lebih mudah memahami cerita dan kosakata baru jika ada elemen permainan yang mendukung pembelajaran.	0,00%	0,00%	1,67%	58,33%	40,00%
7.	Buku cerita dengan gambar yang menarik dapat meningkatkan minat anak dalam belajar bahasa.	0,00%	0,00%	0,00%	50,00%	50,00%
8.	Buku cerita berbasis multimodalitas dapat mendukung pencapaian tujuan kurikulum pembelajaran bahasa anak usia dini.	0,00%	1,67%	0,00%	66,67%	31,67%
9.	Pendekatan permainan edukatif dalam buku cerita akan mendorong perkembangan keterampilan berbahasa anak secara lebih efektif.	0,00%	0,00%	1,67%	61,67%	36,67%
10.	Buku cerita yang interaktif, termasuk elemen permainan, dapat meningkatkan kreativitas dan pemikiran kritis anak-anak.	0,00%	0,00%	1,67%	60,00%	38,33%
Jumlah		0,00%	3,33%	23,33%	608,33%	465,00%
Rata-Rata		0,00%	0,30%	2,12%	55,30%	42,27%

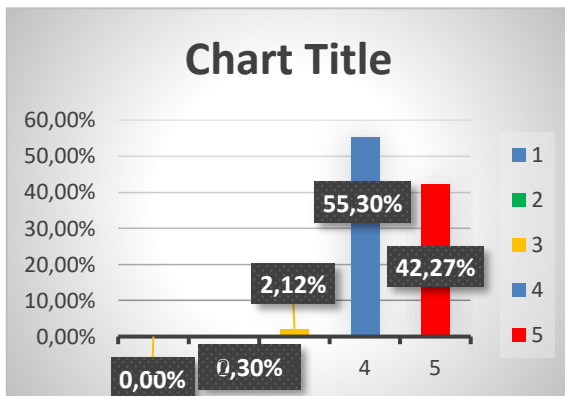


Diagram 1. Hasil analisis kebutuhan pengembangan buku cerita bergambar

Kebutuhan Pengembangan Bahasa

Mayoritas responden setuju bahwa buku cerita perlu disesuaikan dengan berbagai tingkat perkembangan bahasa anak. Sebagian besar responden menjawab 51,67% setuju dan 46,67% sangat setuju. Mereka percaya bahwa buku cerita berbasis multimodalitas dapat membantu anak-anak mengembangkan pemahaman bahasa dan kosakata baru membuat jadi lebih efektif. Pertanyaan nomor 2 menunjukkan hal tersebut.

Mayoritas responden yang menjawab setuju bahwa buku cerita berbasis multimodalitas dapat mendukung pencapaian tujuan kurikulum pembelajaran bahasa anak usia dini sebesar 66,67% setuju dan 31,67% sangat setuju. Hal ini dapat dilihat pada pertanyaan nomor 8. Sebagian besar responden menjawab 61,67% setuju dan 36,67% sangat setuju dan meyakini bahwa pendekatan permainan edukatif dalam buku cerita dapat mendorong perkembangan keterampilan berbahasa anak secara lebih efektif. Hal ini dapat dilihat pada nomor 9. Dengan demikian, menunjukkan bahwa ada kebutuhan signifikan untuk fleksibilitas dalam desain buku cerita bergambar berbasis

multimodalitas. Buku tersebut harus dapat mengakomodasi perkembangan bahasa yang berbeda pada setiap anak, baik dari segi kosakata maupun pemahaman konsep. Dengan demikian, buku cerita ini harus disusun dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan berdasarkan usia dan tahap perkembangan bahasa anak.

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas responden menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis multimodalitas sangat dibutuhkan untuk disesuaikan dengan berbagai tingkat perkembangan bahasa anak-anak. Sebagian besar responden mengungkapkan bahwa buku cerita berbasis multimodalitas dapat membantu anak-anak memahami kosakata baru dengan lebih efektif dan mendukung pencapaian tujuan kurikulum pembelajaran bahasa. Ini menunjukkan adanya kebutuhan di mana signifikan untuk pengembangan buku cerita yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan perkembangan bahasa yang berbeda pada setiap anak.

Buku cerita bergambar adalah media penting untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, membantu guru dalam proses pembelajaran dan mendukung orang tua serta guru memahami perkembangan bahasa anak (Kotijah et al., 2022). Buku cerita yang mengakomodasi tingkat perkembangan bahasa yang berbeda memungkinkan anak-anak menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, relevan, dan efektif dengan usia dan kemampuan bahasa mereka, baik dari segi kosakata maupun pemahaman konsep. Salah satu tujuan belajar bahasa adalah anak memiliki kemampuan untuk membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, yang merupakan kemampuan yang

diperlukan oleh setiap individu yang ingin hidup dalam komunitas budaya dan negara (Sujinah, 2020).

Minat Anak terhadap Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis pada pertanyaan nomor 5 dan 7, dapat disimpulkan bahwa minat anak terhadap media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh elemen visual dan interaktif dalam buku cerita. Pada pertanyaan nomor 5, mayoritas responden menjawab 51,67% setuju dan 48,33% sangat setuju yang menyatakan bahwa anak-anak tertarik dengan buku cerita yang menggabungkan gambar, teks, dan suara. Penggunaan fitur-fitur, seperti infografis, tabel, gambar, grafik, teks, warna, dan elemen gambar dalam buku teks tidak hanya bermanfaat, tetapi juga menyenangkan dan efektif (Setyaningsih, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan elemen multimodalitas dalam buku cerita dapat menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran.

Selain itu, pada pertanyaan nomor 7, hasil menunjukkan bahwa 50% responden setuju dan 50% sangat setuju bahwa buku cerita dengan gambar yang menarik dapat meningkatkan minat anak-anak belajar berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik pada materi pembelajaran yang melibatkan semua indera mereka. Buku cerita yang menggunakan multimodalitas jelas mampu menarik perhatian anak dan memotivasi mereka untuk lebih tertarik pada pembelajaran bahasa. Hasil menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik dengan media pembelajaran yang melibatkan elemen visual dan interaktif, seperti gambar, suara, dan

teks. Kalimat yang saling kait mengkait dan disusun secara teratur disebut teks (Rian Damariswara, 2020). Sebagian besar responden setuju bahwa anak-anak tertarik dengan buku cerita yang menggabungkan berbagai elemen multimodalitas. Hal ini menunjukkan bahwa elemen auditif dan visual dalam buku cerita dapat menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan minat mereka dalam belajar bahasa.

Menggunakan media visual seperti gambar adalah salah satu contoh media pembelajaran yang lebih efektif (Karina et al., 2023). Menurut Mayer dalam teori *Multimedia Learning* menyatakan pembelajaran lebih efektif jika menggunakan kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan hanya kata-kata saja (Mayer, 2009), karena mengaktifkan berbagai saluran kognitif yang mendukung pemahaman. Selain itu, buku cerita dengan gambar yang menarik juga terbukti dapat meningkatkan minat anak dalam belajar bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa media yang melibatkan banyak indera anak-anak, baik visual maupun auditori memiliki daya tarik yang lebih besar, sehingga dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar lebih aktif.

Kesesuaian dengan Tahap Perkembangan Anak

Berdasarkan hasil analisis pada pertanyaan nomor 1, mayoritas responden menjawab 40% setuju dan 56,67% sangat setuju yang mengungkapkan bahwa mereka membutuhkan buku cerita yang dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat perkembangan bahasa anak-anak. Ini menunjukkan kebutuhan yang kuat tentang buku cerita yang dapat memenuhi kebutuhan perkembangan bahasa anak sesuai dengan tahapan usia dan kemampuan mereka. Buku cerita

yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa anak-anak dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan relevan serta mendukung proses perkembangan bahasa yang optimal. Buku cerita yang dapat disesuaikan ini memungkinkan anak-anak untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan mereka, memberikan tantangan yang sesuai dengan perkembangan bahasa mereka.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa buku cerita berbasis multimodalitas perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa anak-anak. Sebagian besar responden mengungkapkan bahwa mereka membutuhkan buku cerita yang dapat memenuhi kebutuhan perkembangan bahasa anak sesuai dengan tahapan usia dan kemampuan mereka. Buku cerita yang disesuaikan dengan tahap perkembangan bahasa ini tidak hanya menyediakan pengalaman belajar yang relevan, tetap juga dapat mendukung perkembangan bahasa anak secara optimal.

Teori Piaget digunakan untuk mengetahui fase perkembangan kognitif anak dan konsep di mana terlibat di dalam proses kognitifnya (Istiqomah & Maemonah, 2021). Anak-anak berkembang melalui tahapan tertentu dan belajar paling efektif ketika materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan kognitif mereka pada setiap tahap perkembangan. Desain buku cerita yang memperhatikan kesesuaian dengan tahap perkembangan akan memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan anak dan memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Fungsi Interaktivitas dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis pada pertanyaan nomor 6 dan 10, dapat dibuat kesimpulan bahwa interaktivitas dalam buku cerita bergambar yang didasarkan pada multimodalitas sangat berperan penting dalam mendukung pembelajaran bahasa anak usia dini. Pada pertanyaan nomor 10, sebagian besar responden menjawab 60% setuju dan 38,33% sangat setuju dan berpendapat bahwa buku cerita yang interaktif, termasuk elemen permainan, dapat meningkatkan kreativitas dan pemikiran kritis anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dapat membantu anak berpikir secara lebih aktif dan kritis.

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang harus dimiliki semua orang dan harus dikembangkan melalui proses pendidikan. Ini adalah keterampilan yang penting untuk hidup dan berfungsi dengan baik dalam semua aspek kehidupan (Ramadhana et al., 2022). Sementara itu, pada pertanyaan nomor 6, sebagian besar responden menjawab 58,33% setuju dan 40% sangat setuju yang menyatakan bahwa anak-anak lebih mudah memahami cerita dan kosakata baru jika ada elemen permainan yang mendukung pembelajaran. Ini mengindikasikan bahwa permainan edukatif yang bersifat interaktif dapat mempercepat pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan, termasuk kosakata dan konsep bahasa baru. Dengan menggunakan elemen permainan edukatif, anak-anak tidak hanya belajar bahasa secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme, yang menekankan pembelajaran aktif melalui pengalaman. Interaktivitas

dalam buku cerita bergambar berbasis multimodalitas terbukti sangat berperan penting dalam mendukung pembelajaran bahasa anak usia dini.

Sebagian besar responden setuju bahwa buku cerita yang interaktif, termasuk elemen permainan edukatif, dapat meningkatkan kreativitas dan pemikiran kritis anak-anak. Interaktivitas ini mendorong anak untuk berpikir lebih aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Elemen permainan edukatif yang ada dalam buku cerita juga terbukti dapat mempercepat perkembangan kognitif anak terhadap cerita dan kosakata baru. Perkembangan kognitif anak meliputi kemampuan berpikir, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan peristiwa (Karim & Wifroh, 2014). Permainan edukatif membantu anak-anak tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang mendukung pengembangan bahasa mereka secara menyeluruh.

Peran Orang Tua dan Guru dalam Penggunaan Media

Berdasarkan hasil analisis pertanyaan 3 dan 4 menunjukkan bahwa orang tua dan guru memiliki peran yang sangat penting dalam penggunaan buku cerita bergambar berbasis multimodalitas dengan pendekatan permainan edukatif untuk mengajar bahasa anak-anak usia dini. Sebanyak 55% responden setuju dan 41,67% responden sangat setuju bahwa buku cerita ini dapat memudahkan orang tua mendukung perkembangan bahasa anak di rumah, sementara 55% lainnya setuju dan 40,00% sangat setuju bahwa pendekatan permainan edukatif dapat mempercepat perkembangan bahasa anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua dapat

mengambil bagian dalam pembelajaran dengan menggunakan buku cerita yang menggabungkan gambar, teks, dan suara serta elemen permainan yang mendukung pemahaman kosakata baru. Oleh karena itu, baik orang tua di rumah maupun guru di sekolah sangat penting untuk memanfaatkan media ini untuk mendorong pertumbuhan bahasa anak.

Orang tua juga lebih memilih buku cerita yang menyertakan elemen permainan untuk meningkatkan minat anak dalam membaca. Hal ini menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam pembelajaran anak di luar lingkungan akademik. Keberhasilan penggunaan buku cerita bergambar berbasis multimodalitas dengan pendekatan permainan yang bermanfaat untuk membantu anak-anak usia dini belajar bahasa sangat bergantung pada peran orang tua dan guru. Mayoritas responden setuju bahwa buku cerita ini dapat memudahkan orang tua dalam mendukung perkembangan bahasa anak di rumah. Dengan elemen-elemen seperti gambar, teks, suara, dan permainan edukatif, orang tua dapat berperan aktif dalam membantu anak memahami kosakata baru dan konsep bahasa yang diajarkan serta perkembangan sosial emosional.

Perkembangan sosial emosional dipengaruhi oleh berbagai konteks sosial dan budaya, termasuk keluarga, pendidikan, masyarakat, dan lingkungan sekitar (Dewi, 2020). Orang tua yang mengambil bagian dalam proses pembelajaran dapat berkontribusi pada pembentukan lingkungan belajar yang lebih baik dan mendukung anak di luar kelas, memperkuat pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Selain itu, pendekatan permainan edukatif dalam

buku cerita terbukti dapat mempercepat perkembangan bahasa anak-anak. Ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif, baik orang tua di rumah maupun guru di sekolah memiliki peran yang sangat penting untuk mempercepat dan memfasilitasi perkembangan bahasa anak.

PENUTUP

Berdasarkan temuan dari analisis kebutuhan dari 60 responden menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan signifikan untuk pengembangan buku cerita bergambar berbasis multimodalitas dengan pendekatan permainan edukatif. Sebanyak 56,67% responden sangat setuju bahwa buku cerita harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa anak, dan 51,67% setuju bahwa buku tersebut membantu pemahaman bahasa dan kosakata.

Minat anak terhadap media pembelajaran dipengaruhi oleh elemen visual dan interaktif, dengan 51,67% menyatakan ketertarikan pada buku yang menggabungkan gambar, teks, dan suara. Interaktivitas dinilai penting, di mana 60% responden setuju bahwa buku interaktif meningkatkan kreativitas anak. Peran orang tua dan guru juga krusial, dengan 55% responden setuju bahwa buku ini memudahkan orang tua mendukung perkembangan bahasa di rumah. Penelitian ini menegaskan perlunya desain buku yang fleksibel dan interaktif serta keterlibatan orang tua dan guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita bergambar berbasis multimodalitas di mana melibatkan elemen-elemen visual, teks, suara, dan permainan edukatif sangat

direkomendasikan untuk mendukung pembelajaran bahasa anak usia dini.

Pelaksanaan pengembangan buku cerita bergambar berbasis multimodalitas masih terbatas pada tahap awal analisis kebutuhan. Oleh karena itu, perluasan cakupan pengembangan dan implementasi produk ini sangat diperlukan. Peneliti berencana untuk memperluas ruang lingkup penelitian dan uji coba yang lebih luas di kesempatan mendatang. Selain itu, peneliti juga mengundang kolaborasi dengan peneliti lain untuk melakukan kajian serupa guna meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis multimodalitas dalam pengembangan bahasa anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fajri, T. A. (2018). "Pentingnya Penggunaan Pendekatan Multimodal dalam Pembelajaran". *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 2(1), 57–72. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2018.002.01.5>
- Dewi, A. R. T. (2020). "Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini". *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181–190. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). "Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis". *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>

- Galih Widyatmojo, A. M. (2017). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game untuk Menstimulasi Aspek Kognitif dan Bahasa Anak TK". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38–49.
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget". *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). "Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif". *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(2), 103–113.
- Karina, S., Wurianto, A. B., & Prihatini, A. (2023). "Penerapan Media Gambar Kartun pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara BIPA Tingkat A1". *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(1), 75. <https://doi.org/10.30651/st.v16i1.15512>
- Kotijah, S., Yanti, S., Khudori, M., & PIAUD IAI Al-Azhaar Lubuklinggau, P. (2022). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak melalui Media Buku Cerita Bergambar di PAUD Riadini Trikarya Purwodadi". *Jurnal Tazkirah: Transformasi Ilmu-Ilmu Keislaman*, 7(1), 70–87.
- Kress & van Leeuwen. (2017). "Reading Images - the Grammar of Visual Design". *VNU Journal of Foreign Studies*, 33(6). <https://doi.org/10.25073/2525-2445/vnufs.4217>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*.
- Rahardi, R. K. (2022). "Multimodalitas sebagai Perspektif Baru Pembelajaran Pragmatik Edukasional: Persepsi Urgensi Inklusinya (Multimodality as a New Perspective of Educational Pragmatic Learning: Perception of the Urgency of Inclusion)". *Indonesian Language Education and Literature*, 7(2), 449. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i2.10018>
- Ramadhana, R. N., Elyani, E. P., & Mu'in, F. (2022). "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Analisis Sastra". *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(2), 279. <https://doi.org/10.30651/st.v15i2.13379>
- Rian Damariswara, R. S. J. (2020). "Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Ajar Materi Ragam Teks untuk Mahasiswa PGSD Needs". *Journal GEEJ*, 7(2), 26–36.
- Setyaningsih, Y. (2023). "Multimodalitas Linguistik-Visual dalam Morfologi Bahasa Indonesia: Persepsi Pemaduan dalam Pengembangan Desain Pembelajaran". *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(4), 971–990. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.725>
- Sopelira. (2022). "Peran Guru dalam Mengembangkan Aspek Kemampuan Berbahasa pada Anak Usia Dini di PAUD Amperaceria Madya Raya". *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan*

Anak Usia Dini, 2(2), 21–25.
<https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v2i2.806>

Sugiyono. (2015).
Metode Penelitian Pendidikan.
ugiyono_20.pdf (pp. 47–281).

Sujinah, S. (2020). "Tantangan dan Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Covid-19".
Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 13(2), 256.
<https://doi.org/10.30651/st.v13i2.5444>