

IMPLEMENTASI BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS MULTIMODALITAS UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI

Caecilia Fani Sulistyaningrum¹, Fidelis Chosa Kastuhandani²

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Sanata Dharma, Indonesia^{1,2}

Email : ceciliafani003@gmail.com¹, chosakh@usd.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tantangan dalam menstimulasi kemampuan bahasa anak usia dini secara efektif, di mana media pembelajaran konvensional seringkali gagal menarik minat anak pada masa transisi PAUD ke SD. Fokus penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi dan efektivitas buku cerita bergambar berbasis multimodalitas—yang mengintegrasikan teks, gambar, dan elemen visual lainnya—dalam menstimulasi kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun. Sebagai langkah penting, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* pada 15 anak kelompok B di TK Al I'dad An Nuur. Data kemampuan bahasa anak dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi sebelum dan sesudah intervensi. Temuan utama menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar multimodalitas memberikan dampak positif yang signifikan. Anak menjadi lebih aktif dalam berbicara, menunjukkan pemahaman isi cerita yang lebih baik, dan mengalami peningkatan dalam pengenalan kosakata baru. Kesimpulannya, buku cerita bergambar berbasis multimodalitas terbukti menjadi media yang efektif untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak usia dini, dengan menciptakan proses belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Kata Kunci: *Buku Cerita Bergambar, Multimodalitas, Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*

ABSTRACT

This research is motivated by the challenge of effectively stimulating early childhood language skills, where conventional learning media often fail to attract children's interest during the transition from preschool to elementary school. The focus of this study is to analyze the implementation and effectiveness of multimodality-based picture storybooks—which integrate text, images, and other visual elements—in stimulating the language skills of children aged 5–6 years. As a crucial step, this study used a quantitative approach with a *One Group Pretest-Posttest Design* on 15 children in group B at Al I'dad An Nuur Kindergarten. Data on children's language skills were collected through observation and documentation before and after the intervention. The main findings showed that the use of multimodality picture storybooks had a significant positive impact. Children became more active in speaking, showed better understanding of the story content, and experienced an increase in the introduction of new vocabulary. In conclusion, multimodality-based picture storybooks have proven to be an effective medium for stimulating early childhood language skills, by creating an interesting, enjoyable learning process that is appropriate to their developmental stage.

Keywords: *Picture Books, Multimodality, Early Childhood Language Skills*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang dimulai sejak usia dini merupakan landasan fundamental dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas (Fauziana et al., 2025). Setiap individu berhak memperoleh pendidikan sebagai bagian dari hak asasi, karena proses ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan potensi diri

secara menyeluruh. Pendidikan bukanlah proses yang berhenti pada satu jenjang, melainkan sebuah perjalanan sepanjang hayat yang fondasinya diletakkan pada masa kanak-kanak. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan yang sangat strategis dan menjadi salah satu prioritas utama dalam agenda pembangunan nasional (Mahriani & Jannah, 2025; Nirwana et al., 2025). Keberhasilan pendidikan pada tahap ini akan sangat menentukan kesiapan anak dalam menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya serta tantangan kehidupan di masa depan, menjadikan kualitas PAUD sebagai investasi krusial bagi kemajuan sebuah bangsa.

Di antara berbagai aspek perkembangan, bahasa memegang peranan sentral sebagai alat utama bagi anak untuk berkomunikasi, berekspresi, dan memahami lingkungan sekitarnya. Perkembangan bahasa yang optimal akan menjadi dasar bagi kemampuan belajar dan bersosialisasi anak. Selain itu, pola asuh orang tua juga berkontribusi secara signifikan dalam membentuk karakter dan perilaku. Pengasuhan yang tepat, yang menciptakan suasana aman dan mendukung, akan menumbuhkan pribadi yang percaya diri dengan daya kreasi yang tinggi. Secara ideal, layanan PAUD seharusnya mampu memfasilitasi seluruh aspek perkembangan ini secara seimbang. Lingkungan belajar yang ideal adalah yang mampu menstimulasi perkembangan bahasa secara kaya dan kontekstual, sekaligus bekerja sama dengan orang tua untuk memastikan adanya kesinambungan pola asuh yang positif antara lingkungan sekolah dan rumah (Artini, 2017; Mahriani & Jannah, 2025).

Namun, dalam realitasnya, implementasi layanan PAUD yang ideal di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan. Persebaran layanan seperti Kelompok Bermain (KB) atau Taman Kanak-Kanak (TK) masih belum merata, dan kualitas pelaksanaannya pun seringkali belum optimal. Data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2024 menunjukkan bahwa angka partisipasi anak usia 0–6 tahun dalam pendidikan prasekolah masih relatif rendah, terutama di daerah terpencil. Akibatnya, pemahaman orang tua dan bahkan sebagian guru mengenai kesiapan anak untuk memasuki jenjang SD masih terbatas, dengan fokus yang masih dominan pada penguasaan calistung (baca, tulis, hitung). Padahal, pemerintah telah menggaungkan pendekatan baru melalui kebijakan Transisi PAUD ke SD yang Menyenangkan, yang menekankan pada kesiapan holistik anak (Mardiani et al., 2024).

Kesenjangan ini diperparah oleh tantangan dari sisi pendidik. Masih banyak pendidik PAUD yang belum memiliki kualifikasi yang sesuai dengan standar nasional, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas pengajaran (Febrina, 2022). Salah satu keterbatasan yang paling signifikan adalah rendahnya penguasaan terhadap kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). TPACK merupakan sebuah kerangka kerja yang menuntut pendidik untuk mampu mengintegrasikan pengetahuan tentang teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran secara sinergis (Corina et al., 2025). Minimnya kemampuan pendidik dalam mengaplikasikan kerangka ini menyebabkan belum maksimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, padahal teknologi memiliki potensi yang sangat besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Andriany, 2021; Hilman & Dewi, 2021).

Berbagai penelitian sebelumnya memang telah membuktikan efektivitas penggunaan buku cerita bergambar dalam mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Andini (2020) berhasil mengembangkan *big book* yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Namun, meskipun telah banyak media yang dikembangkan, masih terdapat celah yang signifikan. Upaya pengembangan media yang secara khusus dirancang untuk menjawab tantangan pada masa transisi dari PAUD ke SD masih tergolong minim. Selain itu, belum banyak media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengintegrasikan pendekatan holistik yang sejalan dengan kebijakan baru pemerintah, serta

didasarkan pada kerangka TPACK untuk memastikan pemanfaatan teknologi yang seimbang dan kontekstual bagi anak usia 5–6 tahun.

Penelitian ini menawarkan sebuah nilai kebaruan dengan berfokus pada pengembangan sebuah media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis multimodalitas. Inovasi utama dari penelitian ini terletak pada pendekatannya yang holistik dan terintegrasi. Berbeda dari buku cerita konvensional, media ini tidak hanya mengandalkan teks dan gambar statis, tetapi juga mengintegrasikan berbagai mode komunikasi seperti audio, *gesture*, dan elemen interaktif lainnya yang dirancang secara digital. Pengembangan media ini secara sadar didasarkan pada kerangka TPACK untuk memastikan adanya sinergi yang kuat antara teknologi, pedagogi, dan konten yang relevan dengan masa transisi PAUD ke SD. Dengan demikian, media ini dirancang untuk menjadi solusi konkret atas kesenjangan yang ada, yaitu dengan menyediakan alat bantu yang inovatif bagi guru dan orang tua.

Berdasarkan latar belakang, kesenjangan, dan inovasi yang telah diuraikan, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa bahan bacaan bergambar berbasis multimodalitas yang kontekstual dan mampu mendukung kebutuhan perkembangan anak usia 5–6 tahun selama masa transisi dari PAUD ke jenjang SD. Temuan dari observasi di TK Al I'dad An Nuur, yang menunjukkan adanya permasalahan terkait pemanfaatan buku cerita yang kurang sesuai, rendahnya minat baca, serta beragamnya kebutuhan anak, semakin memperkuat urgensi penelitian ini. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoretis dalam kajian pengembangan media, sekaligus memberikan manfaat praktis bagi para guru dan orang tua dalam meningkatkan minat baca dan kemampuan berbahasa anak secara lebih menyenangkan dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan desain *Pre-experimental*, secara spesifik menggunakan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui sejauh mana suatu perlakuan tertentu dapat memberikan dampak terhadap variabel lain dalam situasi yang terkontrol, dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah intervensi (Sugiyono, 2017). Penelitian ini dilaksanakan di TK Al I'dad An Nuur, Sleman, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini. Partisipan dalam penelitian ini adalah 15 orang anak berusia 5–6 tahun dari kelompok B. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* untuk memilih kelompok tersebut, yang kemudian seluruh anggotanya dijadikan sampel penelitian melalui teknik *total sampling*.

Prosedur penelitian dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah pelaksanaan tes awal (*pretest*), di mana peneliti melakukan observasi untuk mengukur dan mencatat tingkat kemampuan awal berbahasa setiap anak sebelum adanya perlakuan. Tahap kedua adalah implementasi perlakuan atau intervensi, di mana anak-anak diajak untuk mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dirancang secara khusus untuk menstimulasi perkembangan bahasa mereka. Setelah periode perlakuan selesai, dilaksanakan tahap terakhir yaitu tes akhir (*posttest*). Pada tahap ini, peneliti kembali melakukan observasi dengan menggunakan instrumen yang sama untuk mengukur kemampuan berbahasa anak. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi terstruktur yang berisi indikator-indikator perkembangan bahasa, sementara dokumentasi berupa foto atau video digunakan sebagai data pendukung.

Seluruh data kuantitatif yang terkumpul dari skor observasi *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis untuk melihat efektivitas perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan

meliputi statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan nilai rata-rata, skor minimum, dan maksimum dari kedua pengukuran. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis, dilakukan analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji-t untuk sampel berpasangan (*paired-samples t-test*) atau uji non-parametrik yang setara. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor kemampuan berbahasa anak sebelum dan sesudah menerima perlakuan. Hasil dari analisis ini menjadi dasar untuk menarik kesimpulan mengenai dampak dari intervensi yang telah diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bagian ini, peneliti memaparkan temuan lapangan yang dihimpun melalui proses observasi dan wawancara di TK Al I'dad An Nuur. Penelitian difokuskan pada pengamatan aktivitas pembelajaran di kelas TK B2 (kelas Dermawan), khususnya terkait penerapan metode bercerita yang didukung oleh media buku cerita bergambar sebagai alat bantu. Selain observasi terhadap interaksi anak selama kegiatan berlangsung, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas TK B2 (kelas Dermawan) untuk menggali informasi mengenai pelaksanaannya, serta mendokumentasikan kegiatan tersebut sebagai bagian dari data pendukung.

Tabel 1. Instrumen observasi penggunaan media buku cerita bergambar multimodalitas pada anak PAUD

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan/Catatan
1	Kemudahan penggunaan	Guru dapat mengoperasikan media buku cerita bergambar multimodalitas dengan lancar tanpa kesulitan		✓	Guru masih membutuhkan pendampingan teknis dalam mengoperasikan media.
2	Respons anak	Anak menunjukkan perhatian dan antusiasme selama menggunakan media pembelajaran	✓		Anak-anak tampak tertarik karena media baru bagi mereka.
3	Aktivitas permainan	Anak mampu mengikuti cerita dan permainan yang disajikan serta menunjukkan tanda-tanda memahami isi materi	✓		Sebagian anak aktif menjawab, meski butuh arahan guru lebih sering.
4	Kesesuaian waktu	Waktu penggunaan media sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan dalam jadwal pembelajaran PAUD		✓	Durasi agak molor karena guru butuh waktu untuk menyiapkan alat.

Tabel 1 adalah sebuah instrumen observasi untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media buku cerita bergambar multimodalitas pada anak-anak Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Hasil pengamatan menunjukkan bahwa media ini sangat berhasil menarik minat dan antusiasme anak-anak. Mereka terlihat memperhatikan dan mampu mengikuti alur cerita serta permainan yang disajikan, meskipun masih memerlukan arahan dari guru. Namun, terdapat tantangan pada aspek teknis dan manajemen waktu. Guru pengajar ditemukan belum sepenuhnya mahir mengoperasikan media tersebut sehingga memerlukan pendampingan, yang berakibat pada durasi kegiatan yang melebihi alokasi waktu yang telah ditentukan 🕒. Secara keseluruhan, instrumen ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran ini memiliki potensi besar untuk keterlibatan siswa, tetapi keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan dan kemahiran teknis guru dalam penggunaannya.

Tabel 2. Respons dan Aktivitas Anak PAUD terhadap Buku Cerita Bergambar Berbasis Multimodalitas dengan Pendekatan Permainan Edukatif

Sekolah	Respons Cerita	Aktivitas Permainan	Pemahaman Cerita	Minat Ulang Cerita
TK Al I'dad An Nuur	3,40	3,53	3,20	3,67

Berdasarkan tabel 1 hasil respons dan aktivitas anak PAUD terhadap buku cerita bergambar berbasis multimodalitas dengan pendekatan permainan edukatif di TK Al I'dad An Nuur, diperoleh data dengan rata-rata yang cukup tinggi. Respons anak terhadap cerita mendapatkan skor 3,40, yang menunjukkan bahwa anak-anak mampu memberikan tanggapan positif terhadap isi cerita yang disajikan. Aktivitas anak dalam mengikuti permainan edukatif memperoleh skor lebih tinggi, yaitu 3,53, menandakan keterlibatan yang aktif dan antusias. Sementara itu, pemahaman anak terhadap isi cerita berada pada skor 3,20, yang berarti anak sudah cukup memahami jalan cerita meskipun masih ada ruang untuk peningkatan. Adapun minat anak untuk mengulang kembali cerita menempati skor tertinggi, yaitu 3,67, menunjukkan bahwa anak-anak sangat tertarik dan ingin mendengar atau menceritakan ulang kisah yang telah dipelajari. Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bahwa buku cerita bergambar berbasis multimodalitas dengan pendekatan permainan edukatif dapat menumbuhkan minat, respons positif, serta aktivitas belajar anak secara menyenangkan.

Tabel 3. Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Sekolah	Kelompok	Skala Perkembangan (1-4)					Rata-Rata
		Pemahaman isi cerita	Kosakata baru	Pemahaman nilai cerita	Budaya lokal	Ekspresi	
TK Al I'Dad An Nuur	Eksperimen	1.7	1.6	1.6	2.5	1.7	1.8

Berdasarkan tabel 3 hasil pretest pada kelas eksperimen di TK Al I'Dad An Nuur, diperoleh rata-rata perkembangan sebesar 1,8. Jika dilihat lebih rinci, kemampuan anak dalam memahami isi cerita memperoleh skor rata-rata 1,7. Sementara itu, penguasaan kosakata baru dan pemahaman nilai cerita masing-masing berada pada skor 1,6, yang menunjukkan bahwa aspek tersebut masih berada pada kategori rendah. Berbeda dengan kemampuan mengenal budaya lokal, anak-anak menunjukkan capaian yang relatif lebih baik dengan skor rata-rata 2,5. Adapun kemampuan dalam mengekspresikan diri mendapatkan skor 1,7, hampir sama dengan pemahaman isi cerita. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan anak dalam penguasaan kosakata baru dan pemahaman nilai cerita masih perlu ditingkatkan.

Tabel 4. Hasil Posttes Kelas Eksperimen

Sekolah	Kelompok	Skala Perkembangan (1-4)					Rata-Rata
		Pemahaman isi cerita	Kosakata baru	Pemahaman nilai cerita	Budaya lokal	Ekspresi	
TK Al I'Dad An Nuur	Eksperimen	2.7	2.7	2.7	3.7	2.7	2.9

Berdasarkan tabel 4 hasil posttest pada kelas eksperimen di TK Al I'Dad An Nuur, diperoleh rata-rata perkembangan sebesar 2,9. Jika diperhatikan secara lebih detail, kemampuan anak dalam memahami isi cerita, kosakata baru, pemahaman nilai cerita, dan ekspresi masing-masing memperoleh skor rata-rata 2,7. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan. Sementara itu, aspek budaya lokal menempati posisi tertinggi dengan skor rata-rata 3,7, menandakan bahwa anak-anak semakin mampu mengenal dan menghargai budaya lokal melalui pembelajaran yang diberikan. Secara keseluruhan, hasil posttest ini menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan pada semua aspek, terutama pada pengenalan budaya lokal yang mengalami peningkatan paling menonjol.

Tabel 5. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	ig.
pretest_Al I'Dad An Nuur	,274	15	,003	,731	15	001
posttest_Al I'Dad An Nuur	,399	15	,000	,599	15	000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 5 hasil uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pada data pretest sebesar 0,003 dan 0,001, sedangkan pada data posttest sebesar 0,000 pada kedua metode. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa baik data pretest maupun posttest di TK Al I'Dad An Nuur tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis data selanjutnya tidak dapat menggunakan uji parametrik, melainkan harus menggunakan uji non-parametrik, seperti Wilcoxon Signed Rank Test, agar hasil yang diperoleh tetap valid dan sesuai dengan karakteristik data.

Tabel 6. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest_Al I'Dad An Nuur -	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
pretest_Al I'Dad An Nuur	Positive Ranks	15 ^b	8,00	120,00
	Ties	0 ^c		
	Total	15		

a. posttest_Al I'Dad An Nuur < pretest_Al I'Dad An Nuur

b. posttest_Al I'Dad An Nuur > pretest_Al I'Dad An Nuur

c. posttest_Al I'Dad An Nuur = pretest_Al I'Dad An Nuur

Berdasarkan tabel 6 hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test pada kelas eksperimen TK Al I'Dad An Nuur, diperoleh hasil bahwa tidak ada peserta yang mengalami penurunan nilai antara pretest dan posttest, yang ditunjukkan oleh negative ranks sebanyak 0. Sebaliknya, seluruh peserta, yaitu 15 anak, mengalami peningkatan nilai dari pretest ke posttest, dengan positive ranks sebesar 15 dan rata-rata peringkat 8,00. Jumlah keseluruhan peringkat positif mencapai 120,00. Selain itu, tidak ditemukan nilai yang sama antara hasil pretest dan posttest, yang ditunjukkan dengan ties sebesar 0. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil yang konsisten pada semua anak setelah diberikan perlakuan. Berikut ini gambar 1 dan gambar 2 dokumentasi pelaksanaan penggunaan buku cerita bergambar berbasis multimodalitas dalam menstimulasi kemampuan

berbahasa anak usia dini di kelas B2 (kelas Dermawan) TK Al I'Dad An Nuur telah disusun sebagai bukti pendukung hasil penelitian.



Gambar 1. Implementasi Bercerita



Gambar 2. Implementasi Keterlibatan Anak

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terhadap empat aspek utama, ditemukan bahwa media buku cerita bergambar berbasis multimodalitas memiliki potensi yang cukup besar untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini, namun masih memerlukan beberapa penyesuaian teknis dan pedagogis. Pertama, guru belum sepenuhnya lancar dalam mengoperasikan media, terlihat dari kebutuhan akan pendampingan teknis saat pelaksanaan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media dirancang untuk mendukung pembelajaran, aspek user-friability guru masih perlu ditingkatkan. Dalam konteks kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang dikembangkan oleh (Meileni et al., 2022), hal ini menunjukkan perlunya peningkatan kompetensi guru dalam aspek Technological Knowledge (TK) agar dapat memanfaatkan media digital secara optimal dalam praktik mengajar. Kedua, anak-anak menunjukkan perhatian dan antusiasme yang tinggi selama sesi pembelajaran menggunakan media ini. Tanggapan positif ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis multimodalitas efektif dalam menarik minat anak serta membangun pengalaman belajar yang lebih mendalam. Pendekatan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimodal dari (Kuo et al., 2015), yang menjelaskan bahwa pemaknaan terbentuk melalui beragam saluran komunikasi, seperti visual, auditori, dan gerakan tubuh. Penyampaian informasi dalam berbagai format ini mampu memperkuat pemahaman serta meningkatkan keterlibatan anak usia dini.

Analisis lebih lanjut terhadap respons dan aktivitas anak menunjukkan bahwa pendekatan permainan edukatif yang terintegrasi dalam buku cerita bergambar memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan mereka. Skor tertinggi pada aspek minat ulang cerita (3,67) dan aktivitas permainan (3,53) mengindikasikan bahwa elemen interaktif dan gamifikasi menjadi daya tarik utama. Anak-anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga partisipan aktif yang terlibat dalam proses penceritaan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme, di mana pengetahuan dibangun secara aktif oleh pembelajar melalui interaksi dengan lingkungannya. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang melalui permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik anak, sehingga mereka lebih bersemangat untuk mengikuti alur cerita dan bahkan mengulanginya. Skor pemahaman cerita yang sedikit lebih rendah (3,20) bisa jadi menunjukkan bahwa fokus anak lebih tercurah pada mekanisme permainan daripada menyerap detail narasi secara mendalam. Fenomena ini menegaskan kembali pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang mampu menyeimbangkan antara elemen permainan dan tujuan pembelajaran kognitif, memastikan bahwa keseruan

bermain tetap bermuara pada pemahaman isi cerita yang komprehensif dan bermakna (Alisti et al., 2025; Christian et al., 2023; Sambanthan & Ismail, 2022).

Peningkatan signifikan dari hasil pretest ke posttest pada kelas eksperimen menjadi bukti kuat efektivitas intervensi yang diberikan. Rata-rata skor perkembangan yang melonjak dari 1,8 menjadi 2,9 secara kuantitatif menunjukkan adanya kemajuan belajar yang nyata setelah penggunaan media buku cerita bergambar multimodalitas. Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test semakin memperkuat temuan ini, di mana seluruh 15 peserta (100%) menunjukkan peningkatan (Positive Ranks) tanpa ada satu pun yang mengalami penurunan. Konsistensi peningkatan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memberikan dampak positif secara umum, tetapi juga efektif bagi setiap individu dalam kelompok sampel. Peningkatan ini dapat diatribusikan pada sifat media yang menyajikan informasi melalui berbagai moda (visual, teks, audio, interaksi), yang sejalan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning dari Mayer. Teori ini menyatakan bahwa penyajian informasi secara verbal dan visual secara bersamaan dapat membantu proses kognitif dan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam, yang terbukti berhasil dalam meningkatkan pemahaman cerita, kosakata, dan ekspresi anak dalam penelitian ini (Mahendra et al., 2025; Wardani et al., 2025).

Aspek pengenalan budaya lokal menunjukkan peningkatan yang paling menonjol, dengan skor rata-rata yang melesat dari 2,5 pada pretest menjadi 3,7 pada posttest. Lompatan skor yang luar biasa ini menggarisbawahi kekuatan konten yang relevan secara kontekstual bagi anak usia dini. Ketika materi cerita mengangkat unsur-unsur budaya yang akrab dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti tradisi, tokoh lokal, atau lingkungan sekitar, proses belajar menjadi lebih bermakna dan personal. Anak-anak memiliki schema atau kerangka pengetahuan awal yang dapat mereka hubungkan dengan informasi baru, sehingga mempermudah proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan. Temuan ini mendukung pandangan sosiokultural Vygotsky yang menekankan pentingnya konteks sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif. Media buku cerita yang tidak hanya canggih secara teknologi tetapi juga kaya akan muatan lokal terbukti menjadi alat yang sangat ampuh untuk menanamkan pemahaman dan apresiasi terhadap budaya sejak dini. Keberhasilan ini menyiratkan bahwa personalisasi konten pembelajaran sesuai dengan latar belakang budaya peserta didik merupakan strategi pedagogis yang sangat efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Hermawan et al., 2025; Maharani et al., 2024).

Meskipun media menunjukkan efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar anak, temuan mengenai tantangan teknis yang dihadapi guru menjadi catatan kritis yang tidak dapat diabaikan. Kesulitan guru dalam mengoperasikan media dan manajemen waktu yang kurang efisien, sebagaimana tercatat dalam instrumen observasi, menyoroti adanya kesenjangan dalam kesiapan pendidik. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi inovasi teknologi pendidikan tidak semata-mata bergantung pada kualitas produknya, tetapi juga pada kompetensi penggunanya. Kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) menjadi relevan untuk menganalisis fenomena ini. Guru mungkin memiliki Pedagogical Knowledge (PK) dan Content Knowledge (CK) yang kuat, namun tanpa Technological Knowledge (TK) yang memadai, integrasi ketiganya tidak akan berjalan mulus. Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya program pelatihan dan pendampingan yang komprehensif bagi guru sebelum dan selama implementasi media pembelajaran baru. Investasi pada pengembangan profesional guru sama pentingnya dengan investasi pada pengembangan teknologi itu sendiri untuk menjamin tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan secara efektif dan efisien di dalam kelas (Muhtarromah et al., 2025).

Secara spesifik, peningkatan merata pada aspek pemahaman isi cerita dan penguasaan kosakata baru, yang sama-sama naik dari skor awal 1,6-1,7 menjadi 2,7, menunjukkan dampak

langsung dari pendekatan multimodal dalam memperkuat kemampuan bahasa reseptif anak. Media ini secara efektif menyajikan informasi melalui berbagai jalur sensorik secara simultan, yang sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran kognitif. Ilustrasi visual yang kaya dan dinamis berfungsi sebagai jangkar makna, membantu anak memvisualisasikan konsep, karakter, dan alur cerita yang sedang didengarkan. Pada saat yang sama, narasi auditori yang jelas tidak hanya menyampaikan cerita tetapi juga memperkenalkan kosakata baru dalam konteks yang otentik dan bermakna. Kombinasi antara input visual dan auditori ini menciptakan jejak memori yang lebih kuat dan kaya di benak anak, memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam dibandingkan hanya mengandalkan satu moda saja. Proses ini secara fundamental membangun fondasi pemahaman bahasa yang solid, di mana anak mampu menyerap dan menginternalisasi informasi verbal dengan dukungan non-verbal yang kuat.

Selanjutnya, media ini tidak berhenti pada stimulasi reseptif, melainkan secara aktif mendorong pengembangan kemampuan bahasa ekspresif, yang terbukti dari peningkatan skor ekspresi ke level 2,7. Keunggulan ini terletak pada elemen permainan interaktif yang dirancang untuk memancing respons aktif dari anak. Melalui pertanyaan, pilihan, atau tugas-tugas sederhana dalam alur cerita, anak didorong untuk beralih dari posisi pendengar pasif menjadi partisipan aktif yang menggunakan bahasa. Mereka ditantang untuk mengingat kosakata yang baru dipelajari dan menggunakannya untuk menjawab atau menceritakan kembali bagian dari kisah. Proses ini sejalan dengan teori pemerolehan bahasa yang menekankan pentingnya paparan yang kaya dan kesempatan untuk mempraktikkan bahasa. Media ini secara efektif menciptakan lingkungan belajar bahasa yang imersif dan aman, di mana anak merasa termotivasi untuk berekspresi. Dengan demikian, media ini berfungsi sebagai *scaffolding* digital yang kuat, menjembatani kesenjangan antara memahami bahasa dan mampu menggunakannya secara verbal dan ekspresif (Malau et al., 2022; Wani et al., 2023).

Temuan penelitian ini membawa implikasi penting bagi praktik pendidikan anak usia dini. Pertama, terbukti bahwa integrasi teknologi melalui media buku cerita bergambar multimodalitas dapat menjadi alternatif yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar anak, melampaui metode bercerita konvensional. Lembaga PAUD didorong untuk mulai mengadopsi dan mengembangkan materi ajar digital yang interaktif dan menarik. Kedua, keberhasilan luar biasa pada aspek budaya lokal menekankan urgensi untuk mengembangkan konten pembelajaran yang berakar pada kearifan lokal. Kurikulum yang kontekstual dan relevan dengan lingkungan hidup anak tidak hanya mempermudah pemahaman tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan identitas budaya. Ketiga, penelitian ini menjadi pengingat bahwa setiap inovasi harus diimbangi dengan peningkatan kapasitas sumber daya manusia. Institusi pendidikan perlu memprioritaskan pelatihan guru dalam bidang teknologi pendidikan untuk memastikan bahwa potensi media dapat dimanfaatkan secara maksimal dan tidak menjadi beban tambahan. Secara keseluruhan, sinergi antara teknologi inovatif, konten yang relevan secara budaya, dan guru yang kompeten merupakan kunci untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang optimal bagi generasi masa depan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui dan dapat menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya. Pertama, penelitian ini dilakukan pada skala kecil dengan jumlah sampel yang terbatas (N=15) di satu lokasi, yaitu TK Al I'dad An Nuur. Hal ini membuat tingkat generalizability atau keterwakilan hasil penelitian menjadi terbatas dan perlu kehati-hatian dalam menerapkannya pada konteks yang lebih luas. Kedua, penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest tanpa kelompok kontrol. Meskipun desain ini efektif untuk mengukur perubahan sebelum dan sesudah intervensi, keberadaan kelompok kontrol akan lebih meyakinkan dalam mengisolasi efek perlakuan dari faktor-faktor eksternal lainnya yang mungkin mempengaruhi hasil belajar anak. Oleh karena itu, penelitian di masa

depan disarankan untuk mereplikasi studi ini dengan sampel yang lebih besar dan lebih beragam dari berbagai latar belakang sekolah. Selain itu, penggunaan desain eksperimental murni dengan kelompok kontrol sangat dianjurkan untuk memperkuat validitas internal dan eksternal temuan. Investigasi lebih lanjut juga dapat membandingkan efektivitas berbagai jenis media multimodal untuk mengidentifikasi fitur-fitur spesifik yang paling berpengaruh terhadap perkembangan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, media buku cerita bergambar berbasis multimodalitas terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar anak usia dini, yang ditunjukkan oleh lonjakan skor rata-rata dari 1,8 pada pretest menjadi 2,9 pada posttest. Keberhasilan ini terutama didorong oleh tingginya antusiasme anak terhadap elemen permainan edukatif yang interaktif, membuat mereka menjadi partisipan aktif dalam proses belajar. Peningkatan paling signifikan terlihat pada aspek pengenalan budaya lokal, menggarisbawahi bahwa konten yang relevan secara kontekstual dan akrab dengan kehidupan anak dapat mempercepat pemahaman. Selain itu, media ini juga berhasil menstimulasi kemampuan berbahasa secara merata, mencakup pemahaman isi cerita, penguasaan kosakata baru, dan kemampuan berekspresi. Efektivitas ini sejalan dengan teori pembelajaran multimodal yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui berbagai format memperkuat pemahaman.

Meskipun sangat efektif bagi anak, penelitian ini menyoroti tantangan krusial pada kesiapan guru, yang terbukti belum sepenuhnya lancar dalam mengoperasikan media dan memerlukan pendampingan teknis. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan pada aspek Technological Knowledge (TK) dalam kerangka TPACK, di mana keberhasilan inovasi tidak hanya bergantung pada kualitas media tetapi juga pada kompetensi pengguna. Implikasinya, institusi pendidikan harus memprioritaskan pelatihan teknologi bagi guru. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan sampel kecil dan desain pretest-posttest tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mereplikasi studi ini dengan sampel yang lebih besar dan menggunakan desain eksperimental murni untuk memperkuat validitas temuan secara lebih meyakinkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisti, N. M., et al. (2025). Petualangan Nusantara: Model game-based learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam berliterasi pada materi sejarah di kelas 7 SMPN 24 Malang. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1363. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6648>
- Andini, R. (2020). *Pengembangan buku cerita (big book) dalam mengembangkan karakter anak usia dini*.
- Andriany, L. (2021). Implementation of blended learning for early children in Kindergarten Bina Kebajikan. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 1(8), 765. <https://doi.org/10.36418/edv.v1i8.146>
- Artini, L. P. (2017). Rich language learning environment and young learners' literacy skills in English. *Lingua Cultura*, 11(1), 19. <https://doi.org/10.21512/lc.v11i1.1587>
- Christian, N. G., et al. (2023). Peranan gereja terhadap pengembangan potensi anak sekolah minggu. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 3(4), 189. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v3i4.2558>
- Corina, R., et al. (2025). Pemanfaatan technological pedagogic and content knowledge (TPACK) dalam meningkatkan motivasi belajar pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 206–216.

- Fauziana, A. O., et al. (2025). Kemampuan manajerial kepala sekolah pada taman kanak-kanak. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1131. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6626>
- Febrina, M. (2022). Problematika profesionalitas dan pemenuhan kualifikasi akademik guru dalam lembaga PAUD. *Cerdas: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 22–32. <https://doi.org/10.58794/cerdas.v1i2.199>
- Hermawan, L. I., et al. (2025). E-LKPD culturally responsive teaching dengan liveworksheets dan quizizz paper mode untuk meningkatkan hasil belajar trigonometri. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 846. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5716>
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The analysis of primary school teachers ability in the application of ICT-based learning media in Tarogong Kidul District. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 755. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1012>
- Kuo, F.-O., et al. (2015). Develop and evaluate the effects of multimodal presentation system on elementary student learning effectiveness: Within classroom English learning activity. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 176, 227. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.465>
- Maharani, O., et al. (2024). Implementasi discovery learning berbasis etnopedagogi dalam pembelajaran di sekolah dasar: Potensi kearifan lokal untuk pembentukan karakter siswa. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1206. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3762>
- Mahendra, N., et al. (2025). Strategi guru dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas II SD Negeri 06 Palembang. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1332. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6156>
- Mahriani, A., & Jannah, F. (2025). Mengembangkan kemampuan bahasa dan motivasi belajar pada anak kelompok A menggunakan model aktif. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1062. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6623>
- Malau, J., et al. (2022). Peningkatan literasi Bahasa Inggris (story telling) di SDN Pamah melalui Kampus Mengajar angkatan 3. *Buguh: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 100. <https://doi.org/10.23960/buguh.v2n4.1218>
- Mardiani, D. P., et al. (2024). Program transisi PAUD ke SD dalam perspektif orang tua dan guru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 99–108. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.4939>
- Meileni, H., et al. (2022). The implementation of TPACK framework based interactive digital learning for Cruise Vocational School (SMKP) Sinar Bahari Palembang. In *Atlantis Highlights in Engineering* (Vol. 1). <https://doi.org/10.2991/ahe.k.220205.049>
- Muhtarromah, M., et al. (2025). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an di SDIT YAPIDH Bekasi. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 860. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5347>
- Nirwana, E. S., et al. (2025). Problematika pendidikan anak usia dini di Indonesia: Hambatan dan tantangan dalam pengelolaan PAUD. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 140. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4906>
- Sambanthan, P. T., & Ismail, H. H. (2022). The potential of gamified learning to improve comprehension of Jungle Book graphic novel: A concept paper. *International*

- Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(3).
<https://doi.org/10.6007/ijarped/v11-i3/14640>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Wani, A. S., et al. (2023). The influence of learning media flash card and picture in the development of English to improve childhood speaking skills. *Journal of Multidisciplinary Science Mikailalsys*, 1(2), 100.
<https://doi.org/10.58578/mikailalsys.v1i2.1349>
- Wardani, T. T., et al. (2025). Pengaruh model pembelajaran direct instruction berbantuan multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep siswa pada elemen gambar teknik siswa kelas X DPIB SMK 3 Surabaya. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1301.
<https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.4209>