

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI CERITA
BERGAMBAR PADA KELOMPOK B di TK NEGERI BERINGIN
DESA TANGATON BOLAANG MONGONDOW TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Oleh:

Melisa Bumulo
NIM: 20225028



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang Bertanda Tangan dibawah ini saya :

Nama : Melisa Bumulo
NIM : 20225028
Tempat Tanggal Lahir : Moyongkota, 18 April 1990
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Alamat : Moyongkota kec. Modayag Barat, Kab. Bolaang
Mongondow Timur
Judul : Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui
Cerita Bergambar Pada Kelompok B di TK Negeri
Beringin Desa Tangaton Bolaang Mongondow Timur

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini adalah adalah hasil karya sendiri. Jika kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, plagiat, tiruan atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Manado, Februari 2025

Melisa Bumulo
NIM: 20225028

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Kelompok B di TK Negeri Beringin” yang disusun oleh **Melisa Bumulo, NIM: 20225011**, mahasiswa program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *Munaqasyah* yang diselenggarakan pada hari Rabu, 09 Juli 2025 bertepatan dengan 13 Muharram 1447 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan *beberapa perbaikan*.

Manado, 09 Juli 2025 M
13 Muharram 1447 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I.	(.....)
Sekretaris	: Irvan Kurniawan, M.Pd.	(.....)
Penguji I	: Dr. Drs. Ishak Wanto Talibo, M.Pd.I.	(.....)
Penguji II	: Ilham Syah, M.Pd.	(.....)
Pembimbing I	: Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I.	(.....)
Pembimbing II	: Irvan Kurniawan, M.Pd.	(.....)

Diketahui Oleh:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Manado


Dr. Arhanuddin, M.Pd.I
NIP. 198301162011011003

KATA PENGANTAR



Segala puji syukur kehadirat *Allah Subhanahu wa ta'ala.*, Tuhan yang maha segalagalanya, Atas karunianya Karya tulis ilmiah dengan judul “PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI CERITA BERGAMBAR PADA KELOMPOK B Di TKN BERINGIN ” ini dapat terselesaikan. Semoga atas Izin *Allah Subhanahu wa ta'ala.*, karya tulis ini dapat bermanfaat bagi lembaga pendidikan manapun. Demikian pula shalawat serta salam kepada *Nabi Muhammad shalallahu alaihi wa salam*, kepada keluarganya, sahabatnya, dan Insya Allah Rahmat-Nya bisa sampai kepada kita semua selaku Umat-Nya.

Dalam Penulisan Karya tulis ilmiah ini, tidak sedikit tantangan dan hambatan yang dialami, namun berkat pertolongan *Allah Subhanahu Wa Ta'ala* dan motivasi serta dukungan dari berbagai pihak akhirnya Karya Tulis ilmiah ini dapat diselesaikan meskipun karya tulis ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritikan yang sifatnya membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Dan tidak lupa pula, menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Rajafi, M.H.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
2. Dr. Arhanuddin, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

3. Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
4. Dr. Nurhayati, M.Pd.I selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
5. Dr. Ishak Talibo, M.Pd.I selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan, Kerjasama dan Alumni Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
6. Irvan Kurniawan, M.Pd dan Febriando S.Sn, M.Sn, selaku Ketua dan Sekertaris Prodi (Program Studi) Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah
7. Keseluruhan tenaga kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang sudah membantu penulis dalam berbagai pengurusan dan penyelesaian segala administrasi di kampus.
8. Kepala Perpustakaan IAIN Manado beserta stafnya yang membantu penulis dalam pencarian referensi buku.
9. Dosen PA (Penasehat Akademik) yang dari semester awal hingga akhir ini tetap membantu perkuliahan penulis.
10. Kepala sekolah dan guru-guru di TK Negeri Beringin yang telah

menerima peneliti dalam rangka menyelesaikan penelitian untuk karya tulis ilmiah ini.

11. Kedua Orangtua tercinta Bapak Karto Bumulo dan Ibu Hairia Mamonto yang telah memberikan dukungan dan doa tanpa henti. Semoga Allah membalasnya kelak di surga.

12. kepada semua pihak keluarga besar, suami tercinta Wahyudi R. Tompig dan ke empat anak terkasih Gifha Azzahra Tompig, Nagita Syabilah Tompig, Moh. Azlan Zaydan Tompig, Tanisha Afsana Tompig.

Semoga Allah *Subahanahu wa ta'ala.*, membalas semua kebaikan dari semua pihak yang sudah berpartisipasi.

Manado, Februari 2025
Penulis,

Melisa Bumulo
NIM: 20225028

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Penelitian Terdahulu.....	6
BAB II TINJAUAN TEORITIS.....	8
A. kreativitas Anak Usia Dini	8
B. Media Pembelajaran	15
C. Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Subjek dan Objek Penelitian	28
D. Prosedur Penelitian	28
E. Teknik Pengumpulan Data	30
F. Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Gambaran Lokasi Penelitian.....	33

B. Hasil Penelitian.....	34
C. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	36
Tabel 4.2	37
Tabel 4.3	39
Tabel 4.4	48
Tabel 4.5	49
Tabel 4.6	50

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Daftar Nama Anak Didik Kelompok B TK N Beringin
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
4. Data Pengamatan Kreativitas Anak dengan menggunakan Buku Cerita Bergambar
5. Dokumentasi
6. Identitas Penulis

ABSTRAK

Nama : Melisa Bumulo
NIM : 20225028
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar pada Kelompok B di TK Negeri Beringin Desa Tangaton Bolaang Mongondow Timur

Penelitian ini bertujuan untuk “*Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Cerita Bergambar*” pada Kelompok B di TK Negeri Beringin Desa Tangaton Bolaang Mongondow Timur. Kreativitas anak dinilai berdasarkan empat kategori (Sangat Kreatif, Kreatif, Cukup Kreatif, dan Kurang Kreatif) dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tiga pertemuan. Setiap pertemuan mengangkat subtema yang berbeda dan memadukan cerita bergambar dengan aktivitas pendukung seperti menggambar, bermain peran, serta diskusi kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak secara bertahap di setiap pertemuan. Pada Siklus I, pertemuan pertama menunjukkan bahwa 55% anak masih berada dalam kategori Kurang Kreatif, dan hanya 10% dalam kategori Sangat Kreatif. Namun, melalui penerapan teknik bercerita yang menarik, kegiatan menggambar, dan bermain peran, terjadi peningkatan signifikan di pertemuan ketiga, dengan 20% anak masuk kategori Sangat Kreatif dan hanya 25% masih tergolong Kurang Kreatif.

Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada Siklus II. Pada pertemuan pertama, 25% anak masuk kategori Sangat Kreatif dan 20% masih dalam kategori Kurang Kreatif. Di pertemuan kedua, angka anak yang Sangat Kreatif meningkat menjadi 45%, dan hanya 5% yang tergolong Kurang Kreatif. Puncaknya, pada pertemuan ketiga, 55% anak berada dalam kategori Sangat Kreatif dan tidak ada lagi anak yang termasuk dalam kategori Kurang Kreatif.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar, jika dikombinasikan dengan metode interaktif seperti bermain peran dan diskusi kreatif, mampu merangsang daya imajinasi, ekspresi, dan keberanian anak dalam mengungkapkan ide. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan cerita bergambar secara sistematis dan kreatif efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penelitian ini merekomendasikan agar guru PIAUD lebih aktif menggunakan cerita bergambar dalam proses pembelajaran yang berpusat pada anak.

Kata kunci: Kreativitas, Anak Usia Dini, Cerita Bergambar

ABSTRACT

Author's Name : Melisa Bumulo
Student ID Number : 20225028
Faculty : Tarbiyah and Teacher Training
Department : Early Childhood Islamic Education
Thesis Title : Enhancing Early Childhood Creativity Through Picture Stories in Group B at Beringin Public Kindergarten in Tangaton Village, East Bolaang Mongondow

This study aims to “Enhance the Creativity of Early Childhood through Picture Story Media” in Group B at Beringin State Kindergarten in Tangaton Village, East Bolaang Mongondow. Children's creativity was assessed based on four categories (Very Creative, Creative, Moderately Creative, and Less Creative) using a Classroom Action Research (CAR) approach in two cycles, each consisting of three sessions. Each session focused on a different subtheme and integrated picture books with supporting activities such as drawing, role-playing, and group discussions. The research results showed a gradual increase in children's creativity in each session. In Cycle I, the first meeting showed that 55% of children were still in the Not Very Creative category, and only 10% were in the Very Creative category. However, through the application of engaging storytelling techniques, drawing activities, and role-playing, there was a significant increase in the third meeting, with 20% of children entering the Very Creative category and only 25% still classified as Not Very Creative. A more significant improvement occurred in Cycle II. In the first session, 25% of children were in the Very Creative category and 20% were still in the Less Creative category. In the second session, the number of children in the Very Creative category increased to 45%, and only 5% were classified as Less Creative. Finally, in the third meeting, 55% of children were in the Very Creative category and no children were in the Less Creative category. This increase shows that picture story media, when combined with interactive methods such as role-playing and creative discussions, can stimulate children's imagination, expression, and courage in expressing ideas. Therefore, it can be concluded that the systematic and creative use of picture books is effective in enhancing the creativity of young children. This study recommends that early childhood education teachers actively incorporate picture books into child-centered learning processes.

Keywords: *Creativity, Young Children, Picture Books*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan proses pembinaan menyeluruh terhadap tumbuh kembang anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Proses ini mencakup berbagai aspek, baik fisik maupun nonfisik, dengan memberikan stimulasi yang sesuai untuk mendukung perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, intelektual, emosional, dan sosial, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.¹

Pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan, sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. undang-undang yang mengatur sistem pendidikan nasional selanjutnya (Peraturan No.20 Tahun 2003 ayat 1 ayat 14).²

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa, terutama pada masa awal kanak-kanak. Rasa ingin tahu yang tinggi mendorong anak untuk aktif dan gemar mengeksplorasi. Mereka cenderung tertarik untuk memahami apa yang dilihat, dirasakan, atau disentuh. Misalnya, ketika bermain mobil-mobilan, anak ingin mengetahui cara kerja mainan tersebut hingga membongkarnya, meskipun seringkali tidak dapat mengembalikannya seperti semula, bahkan hingga merusaknya. Anak belajar melalui seluruh panca inderanya untuk memahami hal-

¹Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Jakarta: Ciputat Press, 2007), hlm. 88.

² Undang- Undang Republik Indonesia, *Tentang Pendidikan Nasional* (Jakarta: CV. Medya Jakarta, 2003).

hal baru, namun dalam waktu singkat ia akan berpindah ke objek lain untuk dipelajari.

Sayangnya, lingkungan terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak. Sering kali, lingkungan justru menghalangi keinginan anak untuk bereksplorasi, yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan pengalaman orang tua atau pengasuh mengenai pentingnya masa-masa emas perkembangan anak usia dini. Akibatnya, anak tidak dapat berkembang secara optimal, sehingga potensi kreativitasnya menjadi terhambat.

Sistem pendidikan saat ini cenderung hanya menitikberatkan pada kemampuan akademik, seperti membaca dan berhitung. Banyak orang tua dan guru merasa bangga ketika anak didiknya mampu membaca dan berhitung dengan lancar, sehingga aspek moral dan emosional sering kali terabaikan. Dorongan orang tua dan persyaratan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi alasan utama pentingnya kecakapan membaca dan berhitung.

Dalam praktiknya, guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran yang hanya mengasah kecerdasan otak kiri, yaitu membaca dan berhitung. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif ini sering kali membuat anak merasa bosan. Akibatnya, potensi otak kanan, yang berperan dalam mengembangkan kreativitas anak, tidak terstimulasi dengan baik sehingga tidak berkembang secara optimal.³ Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru.⁴ Saat ini dirasakan betapa pentingnya kreativitas bagi anak terutama bagi perkembangan kepribadian anak usia taman kanak-kanak karena dengan kreativitas anak mendapatkan kesenangan, kebahagiaan, dan rasa puas.

³ Suratno, *Pendidikan Anak Usia Dini: Dasar Pembentukan Karakter dan Kreativitas Anak* (Jakarta: Rajawali Press, 2005), hlm. 23.

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), 113

Kreativitas akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik. Tingkat kreativitas anak yang tinggi menginspirasi mereka untuk belajar lebih banyak dan berusaha lebih keras sehingga suatu saat mereka dapat melampaui harapan dalam kemampuan mereka untuk menciptakan hal-hal baru. Oleh karenanya, orang dewasa yang ada di sekitar anak usia dini semestinya senantiasa berupaya melakukan berbagai hal yang dapat memicu kreativitas anak-anak mereka. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media cerita bergambar.

Pesan atau makna yang terkandung dalam sebuah cerita dapat disampaikan dengan lebih efektif melalui cerita bergambar. Ilustrasi warna dan karakter dalam buku bergambar mampu menarik perhatian anak-anak dan membuat mereka terhibur. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 19 ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan Tahun 2005, proses pembelajaran di satuan pendidikan harus bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Pembelajaran tersebut juga harus mampu memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi serta memberikan ruang yang cukup untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian yang sesuai dengan bakat, pertumbuhan fisik dan mental, serta minat siswa.⁵

Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahap perkembangan pra-operasional, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan simbolik dan imajinasi. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk memberikan stimulasi yang sesuai agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.⁶

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas pada anak usia dini sering kali belum mendapatkan perhatian yang memadai. Berdasarkan hasil observasi awal di TK Negeri Beringin, sebagian besar anak dalam kelompok B cenderung menunjukkan kreativitas yang rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keberanian mereka untuk mengemukakan ide-ide baru,

⁵ Peraturan Pemerintah nomor 19, *Standar Pendidikan Nasional pasal 19 ayat 1*, t.t., 17.

⁶ Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 2005), hlm. 73-75.

keterbatasan dalam mengembangkan imajinasi, dan kecenderungan untuk meniru tanpa mencoba sesuatu yang berbeda. Faktor-faktor penyebab rendahnya kreativitas anak antara lain metode pembelajaran yang kurang variatif, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta kurangnya dukungan lingkungan yang mendorong eksplorasi dan inovasi.

Cerita bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Buku cerita disukai hampir semua anak apa lagi kalau buku cerita tersebut berupa cerita dengan ilustrasi bagus dengan sedikit permainan yang melibatkan mereka. Anak-anak akan merasa terlibat dalam petualangan dan konflik-konflik yang dialami karakter-karakter di dalamnya, sehingga membaca pun akan semakin menyenangkan.

Berdasarkan observasi di TK Negeri Beringin, penggunaan cerita bergambar dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas. Guru-guru cenderung menggunakan metode ceramah dan lembar kerja sebagai pendekatan utama, yang kurang melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Buku cerita bergambar jarang digunakan dan buku yang ada masih belum bervariasi. Dari hasil observasi sebelumnya, peneliti mendapati bahwa anak didik usia dini di TK Negeri Beringin memiliki kemampuan kreativitas yang belum optimal. Hal ini terlihat ketika anak-anak diminta untuk bercerita di depan teman-temannya, di mana masih banyak di antara mereka yang cenderung diam dan merasa tidak percaya diri untuk berbicara di hadapan teman-temannya.⁷

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian tentang Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar pada Kelompok B di TK Negeri Beringin.

⁷ Observasi peneliti di TK Negeri Beringin pada bulan Februari 2025.

B. Rumusan Masalah

Apakah cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini pada Kelompok B di TKN Beringin?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas anak usia dini pada Kelompok B TKN Beringin.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media cerita bergambar untuk merangsang kreativitas. Penelitian ini dapat menambah pemahaman tentang bagaimana pembelajaran berbasis cerita bergambar dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan kreativitas pada anak usia dini.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang penerapan cerita bergambar dalam berbagai konteks pembelajaran, baik di tingkat pendidikan anak usia dini maupun pendidikan yang lebih tinggi.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi pendidik : Penelitian ini memberikan panduan praktis bagi pendidik di TKN Beringin dan lembaga pendidikan lainnya dalam menggunakan cerita bergambar sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk merancang kegiatan belajar yang lebih inovatif dan menarik bagi anak-anak.

- b) Bagi orang tua siswa : Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada orang tua tentang pentingnya mendukung perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan yang melibatkan cerita bergambar. Orang tua dapat memperluas cara-cara yang dapat digunakan untuk merangsang kreativitas anak di luar jam sekolah, dengan menyediakan buku cerita bergambar di rumah.

E. Penelitian Terdahulu

1. Muhammad Yusri Bachtia dalam skripsinya yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar”.⁸ Menyimpulkan bahwa pembelajaran bercerita melalui buku cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan presentase kreativitas dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II, yakni sebelum tindakan kreativitas anak sebesar 11-12%, peningkatan kreativitas siklus I mencapai 33% dan peningkatan kreativitas pada siklus II mencapai 100%.
2. Nur Athiatul Maula dalam skripsinya yang berjudul “Efektivitas Mendengar Cerita Fiksi terhadap Peningkatan Kreativitas Verbal Anak”.⁹ menyimpulkan bahwa cerita fiksi dapat mengembangkan imajinasi, mengembangkan perbendaharaan kata, menyampaikan ide atau gagasan yang orisinal, selain itu juga dapat merangsang anak berpikir kritis, imajinatif dan kreatif. Dengan demikian cerita fiksi sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas anak.
3. Lia Destiana Larasati berjudul: “Peningkatan kreativitas dalam kegiatan mewarnai dengan menggunakan metode demonstrasi”. Dari hasil pembahasan dan kesimpulan pada penelitian tersebut, melalui kegiatan mewarnai dengan metode

⁸ Muhammad Yusri Bachtia, “Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode cerita bergambar” (Makasar, UNM, 2016), 24.

⁹ Nur Athiatul Maula, “Efektivitas Mendengar Cerita Fiksi terhadap peningkatan kreativitas verbal anak” (Surakarta, UMS, 2008).

demonstrasi dapat meningkatkan kreativitas anak dengan hasil peningkatan yang baik dan memuaskan.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah proses mental yang melibatkan individu dalam menghasilkan gagasan atau produk baru, atau menggabungkan keduanya, yang pada akhirnya menjadi bagian dari dirinya. Karakteristik Kreativitas pada Anak Usia Dini. Kreativitas adalah kapasitas seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk ide maupun karya nyata, yang cenderung berbeda dari apa yang sudah ada sebelumnya. Kemampuan ini mencerminkan proses berpikir tingkat tinggi yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir, ditandai dengan keberhasilan, perubahan mendasar, diferensiasi, dan integrasi pada setiap tahap perkembangan.¹⁰

Kreativitas adalah kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa ide maupun karya nyata, yang memiliki perbedaan relatif dibandingkan dengan apa yang sudah ada sebelumnya.¹¹ Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan ide atau produk baru yang memiliki nilai guna. Kemampuan ini diperoleh melalui proses imajinasi atau sintesis pemikiran, menghasilkan bukan sekadar rangkuman, tetapi juga pola baru dan penggabungan informasi berdasarkan pengalaman sebelumnya. Kreativitas berperan penting dalam meningkatkan kualitas hidup.¹² Kreativitas adalah salah satu dimensi dalam psikologi berpikir yang menempatkan ilmuwan pada landasan kebenaran, kejujuran, dan kebijaksanaan. Pada akhirnya, kajian tentang psikologi berpikir

¹⁰ Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak* (Jakarta: Kencana, 2010), 13.

¹¹ Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 6.

¹² Masganti, 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Medan: Perdana Publishing, h.2

bukanlah tujuan akhir, melainkan awal dari kesadaran bahwa kreativitas mendorong manusia untuk bertindak dengan cara yang baik dan benar. Oleh karena itu, kreativitas perlu dikembangkan dalam diri individu sebagai langkah untuk membina generasi mendatang yang lebih gemilang.¹³ Menurut Gordon dan Browne, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru yang imajinatif serta kemampuan untuk mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang telah ada. Dalam pandangan Gordon, kreativitas mencakup penciptaan gagasan baru atau renovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif.¹⁴

Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang memungkinkan individu menghasilkan ide atau produk baru yang bermanfaat dan berbeda dari yang telah ada. Melalui proses imajinasi dan inovasi, kreativitas berperan penting dalam meningkatkan kualitas hidup dan harus dikembangkan sejak dini untuk membentuk generasi yang cemerlang dan bijaksana.

2. Karakteristik Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Karakteristik anak kreatif, menurut Jamaris, dapat dilihat dari proses berpikir mereka saat memecahkan masalah. Proses berpikir kreatif ini muncul sebagai hasil dari perilaku kreatif. Lima perilaku kreatif yang dimaksud adalah kelancaran (fluency), kelenturan (flexibility), keaslian (originality), elaborasi (elaboration), dan kepekaan (sensitivity).

Kelancaran dalam kreativitas merujuk pada kemampuan untuk memberikan jawaban atau mengemukakan ide dengan lancar. Kelenturan atau fleksibilitas adalah kemampuan untuk menawarkan berbagai alternatif dalam menyelesaikan masalah. Keaslian atau originalitas adalah kemampuan untuk memberikan respons

¹³Mardianto, (2014), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, h. 182-183

¹⁴Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Gruop, 2012), 114.

yang unik dan luar biasa, yang pada dasarnya sudah dimiliki oleh anak usia dini. Elaborasi adalah kemampuan untuk mengembangkan ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain. Kepekaan atau sensitivitas adalah respons terhadap situasi, yang dapat tercermin dalam ketekunan dan kesabaran saat menghadapi ketidakpastian.¹⁵

Sedangkan indikator kreativitas anak bisa dilihat dari (1) Anak kreatif belajar dengan cara-cara kreatif, (2) Mereka memiliki kemampuan untuk fokus dalam waktu lama pada hal-hal yang memerlukan usaha kreatif, (3) Anak kreatif memiliki kemampuan luar biasa dalam mengorganisasi, (4) Mereka mampu kembali pada hal yang sudah dikenal dan melihatnya dari perspektif yang berbeda, (5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi dan menggunakan pengalaman untuk memecahkan masalah, (6) Mereka menikmati permainan dengan kata-kata dan ruang, serta secara alami menjadi pencerita.¹⁶

Karakteristik tindakan kreatif pada anak mencerminkan kemampuan mereka untuk belajar dengan cara unik, fokus dalam aktivitas kreatif, serta mengorganisasi ide secara luar biasa. Anak kreatif mampu melihat hal biasa dari sudut pandang berbeda, menggunakan fantasi dan pengalaman dalam memecahkan masalah, serta menikmati permainan kata dan ruang yang menunjukkan daya imajinasi tinggi. Hal ini menandakan bahwa kreativitas anak tidak hanya muncul dari hasil akhir, tetapi juga dari proses berpikir yang bebas, fleksibel, dan penuh eksplorasi, sehingga penting bagi orang dewasa untuk memberi ruang, dukungan, dan kebebasan dalam mengekspresikan ide-ide mereka.

1) Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif

¹⁵ Jamaris, (2010), *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: PT. Indeks, hal. 38.

¹⁶ Paul Torrance, Kutipan Suratno, *Psikologi Kreativitas*. (Jakarta, 2005), 11.

Dalam proses pembelajaran, sebaiknya anak diberikan kesempatan untuk bereksperimen dan bereksplorasi, sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman yang berkesan dan membuat apa yang dipelajari lebih mudah diingat. Melalui eksperimen, eksplorasi, manipulasi, dan permainan, anak sering kali mengajukan pertanyaan, membuat tebakan, dan akhirnya menemukan jawaban, kadang dengan cepat dan emosional, dan terkadang dengan cara yang lebih tenang. Dengan menggunakan metode cerita bergambar, kreativitas anak dapat dikembangkan, karena mereka akan sering bertanya dan membuat tebakan, sesuai dengan ciri-ciri anak kreatif yang telah disebutkan.

2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang Panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif

Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang lebih lama, hingga 15 menit atau bahkan lebih, terutama ketika mereka sedang mengeksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, atau bermain dengan alat permainannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak kreatif tidak mudah bosan, berbeda dengan anak yang kurang kreatif. Melalui kegiatan bercerita, guru dapat mengidentifikasi anak yang kreatif atau tidak, berdasarkan rentang perhatian mereka saat mendengarkan cerita. Kegiatan cerita bergambar dapat meningkatkan rentang perhatian anak karena gambar yang menarik membuat mereka lebih fokus dan tertarik.

3) Anak kreatif memiliki kemampuan luar biasa dalam mengorganisasi

Anak kreatif adalah anak yang memiliki daya pikir yang kuat, sehingga mereka sering merasa lebih unggul dibandingkan anak-anak lainnya. Kelebihan ini terlihat dalam peran mereka dalam kelompok bermain, di mana anak kreatif sering kali muncul sebagai pemimpin kelompok. Anak kreatif biasanya mampu mengorganisasi teman-temannya dengan cara yang mengesankan. Jika anak dapat

mengorganisasi teman-temannya dengan baik, mereka akan memiliki rasa percaya diri yang luar biasa.

Melalui cerita bergambar, anak belajar untuk menghubungkan ide dan gagasan, yang pada gilirannya melatih rasa percaya diri mereka. Ketika anak berhasil mengaitkan ide atau gagasan, karya-karya original akan tercipta, yang pada akhirnya meningkatkan kepercayaan diri anak. Secara tidak langsung, hal ini juga memotivasi anak untuk mengekspresikan diri mereka di depan teman-temannya.

4) Anak kreatif mampu kembali pada hal yang sudah dikenal dan melihatnya dari perspektif yang berbeda

Anak kreatif adalah anak yang memiliki ketertarikan untuk belajar dan mendapatkan pengalaman. Mereka tidak mudah bosan untuk mengulang pengalaman yang sama berkali-kali. Setelah memperoleh pengalaman pertama, mereka akan mencoba cara lain untuk mendapatkan pengalaman baru. Melalui cerita bergambar, anak dapat menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan original sesuai dengan kemampuan mereka.

5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi dan menggunakan pengalaman untuk memecahkan masalah,

Anak kreatif selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pengalaman baru. Pengalaman yang berkesan biasanya diperoleh melalui eksperimen yang mereka lakukan secara langsung. Anak perlu diberi banyak kesempatan untuk mendapatkan pengalaman melalui eksperimennya sendiri, baik dalam seni, musik, drama kreatif, atau cerita, serta menggunakan bahasa yang bisa mengekspresikan kelucuan, suasana, atau masalah yang dapat diterima oleh anak. Cerita bergambar dapat merangsang imajinasi dan fantasi anak, yang semakin berkembang melalui alur cerita dan gambar yang ditampilkan. Misalnya, jika guru

bercerita dengan setting seperti lapangan atau rumah sakit, anak-anak akan membayangkan dan meresponsnya dengan fantasi mereka masing-masing. Fantasi ini dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan.

6) Anak Kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan ruang, serta secara alami menjadi pencerita

Anak kreatif cenderung suka bercerita, bahkan terkadang cerita mereka tidak ada habisnya, sehingga sering dianggap sebagai anak yang cerewet. Padahal, melalui aktivitas bercerita tersebut, anak dapat mengembangkan lebih lanjut fantasi dan imajinasi mereka, yang pada gilirannya akan memperkuat kreativitasnya. Dengan menggunakan cerita bergambar, anak akan sering mendapatkan kosakata baru. Kosakata yang diperoleh ini akan menjadi bekal bagi anak untuk menjadi pencerita yang alami.

3. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak

Kreativitas anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal (dari dalam diri anak) maupun eksternal (dari lingkungan sekitar). Faktor Internal atau Faktor dari Dalam Diri Anak terdiri dari kecerdasan, kepribadian, motivasi, imajinasi dan pengalaman. Kreativitas sering dikaitkan dengan kecerdasan, namun tidak sepenuhnya bergantung pada IQ. Anak yang cerdas secara kognitif cenderung memiliki kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan berpikir secara inovatif. Kepribadian seperti rasa ingin tahu, percaya diri, keberanian mengambil risiko, dan fleksibilitas berpikir sangat memengaruhi kreativitas.¹⁷ Anak yang terbuka terhadap pengalaman baru lebih mudah mengembangkan kemampuan kreatifnya. Sedangkan motivasi atau motivasi intrinsik, yaitu dorongan dari dalam diri anak untuk mencoba sesuatu yang baru, sangat penting untuk mendukung kreativitas.¹⁸

¹⁷ Rogers, C. R. (1954). Toward a Theory of Creativity. *ETC: A Review of General Semantics*, 11(4), 249-260.

¹⁸ Amabile, T. M. (1983). The Social Psychology of Creativity: A Componential Conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(2), 357-376.

Motivasi ini mendorong anak untuk bereksplorasi dan menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda. Dan terakhir yaitu Imajinasi dan Pengalaman, Dimana imajinasi berkembang dari pengalaman sehari-hari, termasuk permainan, cerita, dan interaksi dengan lingkungan. Imajinasi yang kaya memungkinkan anak memunculkan ide-ide kreatif.¹⁹

Faktor eksternal yang memengaruhi kreativitas anak meliputi berbagai aspek lingkungan di sekitar mereka. Lingkungan keluarga, seperti pola asuh orang tua yang mendukung eksplorasi dan kebebasan berekspresi, memberikan anak rasa aman untuk mencoba hal baru. Hubungan emosional yang hangat dengan orang tua juga memperkuat rasa percaya diri anak dalam bereksperimen.²⁰

Metode pengajaran yang inovatif di sekolah, seperti pembelajaran berbasis proyek dan kegiatan seni, serta apresiasi dari guru terhadap ide-ide kreatif anak, sangat membantu perkembangan kreativitas.²¹ Selain itu, lingkungan sosial yang mendukung, seperti interaksi dengan teman sebaya, memperluas peluang anak untuk bertukar ide dan bekerja sama secara kreatif. Budaya yang menghargai seni dan inovasi turut menjadi faktor pendukung, sementara teknologi dan media edukatif dapat merangsang kreativitas jika digunakan secara seimbang. Lingkungan fisik yang kaya dengan rangsangan, seperti alat permainan kreatif, bahan seni, dan ruang eksplorasi, juga mendorong anak untuk menciptakan sesuatu yang baru. Semua elemen ini saling melengkapi dalam menciptakan kondisi yang optimal bagi perkembangan kreativitas anak.

¹⁹ Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

²⁰ Baumrind, D. (1971). Current Patterns of Parental Authority. *Developmental Psychology Monograph*, 4(1), 1-103.

²¹ Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1995). *Defying the Crowd: Cultivating Creativity in a Culture of Conformity*. Free Press.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.²²

Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.²³ Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan akan merupakan media pembelajaran.²⁴

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.²⁵ Media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media berasal dari bahasa Latin yang berarti "perantara" atau "pengantar". Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran adalah segala alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan

²² Saiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 136

²³ M. Rudy Sumiharsono, (2017), *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: Pustaka Abadi, h. 10.

²⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), 163

²⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 120

pesan atau informasi pembelajaran, yang dapat merangsang perhatian, minat, dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media, seperti radio, televisi, buku, dan lingkungan sekolah, memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar, membantu mengatasi ketidakjelasan bahan yang disampaikan. Secara keseluruhan, media berfungsi sebagai perantara yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran, khususnya bagi anak usia dini, meliputi beberapa hal, yaitu: 1) Penggunaan media pembelajaran bukanlah sekadar pelengkap, tetapi memiliki peran penting sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi pembelajaran yang lebih efektif. 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari seluruh proses pembelajaran. Ini berarti bahwa media tidak berdiri sendiri, melainkan saling terkait dengan komponen lain untuk menciptakan kondisi belajar yang diinginkan. 3) Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan materi yang diajarkan. Artinya, pemilihan media dalam pembelajaran harus selalu disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dan kemampuan yang ingin dikuasai oleh anak. 4) Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Ini berarti bahwa dengan menggunakan media, anak dapat lebih mudah dan cepat memahami tujuan serta materi pembelajaran. 5) Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Secara umum, hasil belajar anak yang menggunakan media pembelajaran cenderung lebih tahan lama dan lebih teringat dalam pikirannya, sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih tinggi. 6) Media pembelajaran membantu meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir. Hal ini dapat mengurangi terjadinya verbalisme

selama proses pembelajaran, yakni penghafalan atau pengulangan yang tidak dipahami secara mendalam.²⁶

Media pembelajaran memiliki peran penting dan strategis dalam pendidikan anak usia dini karena mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, mempercepat pemahaman, dan meningkatkan kualitas hasil belajar. Media tidak berdiri sendiri, tetapi terintegrasi dengan seluruh proses pembelajaran dan harus disesuaikan dengan tujuan serta kemampuan anak. Penggunaan media juga membantu mengurangi verbalisme dengan memberikan pengalaman konkret yang mendukung proses berpikir anak secara lebih mendalam dan bermakna.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, media memiliki peran utama sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Secara lebih mendetail, fungsi media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Fungsi Edukatif

Memberikan dampak yang bersifat mendidik, melatih siswa serta masyarakat untuk berpikir kritis, menyediakan pengalaman yang bermakna bagi pembelajar, memperluas wawasan dan cakrawala pemikiran, memberikan konteks autentik dalam berbagai aspek kehidupan dan konsep tertentu.

2. Fungsi Ekonomis

Membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih efisien, mengurangi penggunaan waktu dan biaya dalam proses penyampaian materi.

²⁶ Ifina Trimuliana, "Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran," *Paudpedia* (2021)

3. Fungsi Sosial

Meningkatkan interaksi sosial di antara siswa, mendukung pengembangan pemahaman antarindividu, membantu siswa memperkaya pengalaman serta mengasah kecerdasan intrapersonal.

4. Fungsi Budaya

Membawa perubahan positif dalam berbagai aspek kehidupan manusia, berperan dalam pelestarian dan penyebaran elemen budaya serta seni yang ada di masyarakat.²⁷

Media pembelajaran juga memiliki sejumlah fungsi lain yang mendukung efektivitas proses pembelajaran, di antaranya adalah:

1) Penyampaian Pesan Pembelajaran yang Terstandar

Media membantu memastikan keseragaman dalam penyampaian materi antar guru, sehingga pesan yang diajarkan tidak berbeda satu sama lain dan mengurangi potensi ketidaksinkronan informasi.

2) Menghindari Penafsiran yang Berbeda

Dengan menggunakan media, perbedaan penafsiran antar guru dapat diminimalkan. Hal ini membantu menciptakan keselarasan dalam penyampaian informasi kepada siswa, di mana pun mereka berada.

3) Proses Pembelajaran Lebih Jelas dan Menarik

Media memungkinkan penyampaian informasi melalui kombinasi elemen seperti suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara nyata maupun manipulatif. Hal ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, tidak monoton, dan mencegah kebosanan.

²⁷ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*. (Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016), hlm. 33

4) Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif

Penggunaan media memungkinkan terciptanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Berbeda dengan metode konvensional yang cenderung satu arah, media membantu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

5) Efisiensi dalam Waktu dan Tenaga

Dengan bantuan media pembelajaran, tujuan belajar dapat dicapai secara optimal dengan penggunaan waktu dan tenaga yang lebih sedikit. Guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan, karena penyampaian materi melalui media memungkinkan siswa memahami pelajaran secara lebih mudah hanya dalam satu kali penyajian.

6) Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa

Media pembelajaran membantu siswa menyerap materi secara lebih mendalam dan komprehensif. Jika mendengarkan penjelasan verbal saja kurang efektif, media yang melibatkan indera lain seperti melihat, menyentuh, dan merasakan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

7) Memungkinkan Proses Belajar di Mana Saja dan Kapan Saja

Media pembelajaran memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar tanpa terikat waktu atau tempat. Hal ini sangat membantu mengoptimalkan waktu belajar, terutama di luar lingkungan sekolah, yang lebih banyak dibanding waktu belajar di sekolah.

8) Menumbuhkan Sikap Positif terhadap Materi dan Proses Belajar

Dengan media, pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan, dan membangun kebiasaan mencari sumber belajar secara mandiri.

9) Mengubah Peran Guru ke Arah yang Lebih Positif dan Produktif

Media membantu meringankan beban guru dalam menyampaikan materi, sehingga guru dapat fokus pada aspek edukatif lainnya, seperti memberikan perhatian lebih kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar, membentuk kepribadian siswa, atau memotivasi mereka untuk belajar lebih giat.²⁸

Fungsi media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai instrumen strategis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Media mampu menstandarkan penyampaian informasi, menghindari penafsiran berbeda, serta menciptakan pembelajaran yang interaktif, efisien, dan menarik. Selain itu, media berperan dalam memperluas akses belajar di luar ruang kelas, membentuk sikap positif terhadap proses belajar, dan mendukung perubahan peran guru menjadi lebih produktif dan fokus pada kebutuhan individual siswa. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi komponen integral yang memperkuat efektivitas pendidikan secara menyeluruh.

C. Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan media visual yang hanya dapat dilihat tanpa melibatkan unsur suara. Media ini terdiri dari coretan garis yang dibuat secara spontan dan menyoroti aspek-aspek penting. Tujuan utamanya adalah menciptakan kesan yang menarik. Kesan tersebut membuat informasi yang disampaikan melalui cerita bergambar lebih mudah diingat oleh anak dalam jangka waktu yang lama.²⁹ Cerita bergambar adalah jenis cerita yang sebagian besar halaman didominasi oleh gambar, meskipun tetap menyertakan teks untuk membantu memahami alur atau jalan cerita. Dalam pembelajaran anak usia dini, penggunaan cerita bergambar

²⁸ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran.*, 2016. hlm. 10-11.

²⁹ Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 47

sebagai media dapat meningkatkan minat anak terhadap cerita berkat keberadaan gambar yang menarik perhatian.³⁰ Cerita bergambar merupakan cerita yang menyampaikan pesan melalui tulisan yang diperjelas dengan ilustrasi, baik itu cerita rakyat, hikayat, maupun cerita binatang (fabel).

Buku cerita bergambar adalah jenis buku yang dirancang dengan karakteristik khusus, seperti ukuran teks dan gambar yang diperbesar. Hal ini bertujuan untuk mendukung kegiatan membaca bersama (shared reading) antara guru dan murid atau orang tua dan anak. Buku ini memiliki alur cerita yang mudah dipahami serta pola teks berirama yang dapat dinyanyikan. Salah satu keunggulan buku cerita bergambar adalah daya tariknya bagi anak-anak, termasuk mereka yang mengalami keterlambatan membaca. Melalui media ini, anak-anak dapat merasa lebih percaya diri dan yakin bahwa mereka "sudah bisa" membaca. Selain itu, penggunaan buku cerita bergambar bersama-sama dapat membantu mengembangkan seluruh aspek bahasa pada anak, seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis, termasuk kemampuan literasi secara keseluruhan.³¹

Buku cerita bergambar, atau komik, adalah media yang unik karena menggabungkan teks dan gambar dalam format yang kreatif. Media ini mampu menarik minat pembaca dari berbagai usia karena penyajiannya yang mudah dipahami. Buku cerita bergambar dirancang untuk memikat perhatian, terutama agar siswa terdorong untuk membacanya. Selain itu, buku bergambar juga menjadi strategi efektif untuk menarik minat anak-anak dan pembaca secara umum. Buku bergambar memberikan daya tarik yang dapat meningkatkan semangat membaca.³²

³⁰ Isah Cahyani, Pembelajaran Bahasa Indonesia (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan, 2009), 225.

³¹ Lilis Madyawati, Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak (Jakarta: Prenagamedia Group, 2016), 174-175

³² Apri Damai Sagita Krissandi, Sastra Anak Indonesia, (Yogyakarta: Sanata Dharma Universitas Press Anggota APPTI, 2020), 83

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan cerita bergambar merupakan media visual yang menggabungkan teks dan ilustrasi untuk menyampaikan pesan secara menarik dan mudah dipahami, terutama bagi anak-anak. Dengan dominasi gambar yang diperjelas oleh teks, cerita bergambar mampu meningkatkan minat baca, mendukung kegiatan membaca bersama, dan membantu anak-anak, termasuk yang mengalami keterlambatan membaca, merasa lebih percaya diri. Media ini juga efektif dalam pembelajaran anak usia dini karena gambar yang menarik mampu mempertahankan informasi lebih lama dalam ingatan anak. Selain itu, buku cerita bergambar tidak hanya meningkatkan semangat membaca, tetapi juga mengembangkan berbagai aspek bahasa, seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis, sehingga berkontribusi pada perkembangan literasi anak secara menyeluruh.

2. Fungsi dan Manfaat Media Cerita Bergambar

Secara umum, cerita bergambar berperan sebagai bahan bacaan untuk anak-anak usia taman kanak-kanak. Namun, cerita bergambar juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran. Salah satu fungsinya adalah sebagai media yang membantu anak dalam mengembangkan dan mengekspresikan emosi yang mereka miliki.³³

Cerita bergambar memiliki beragam fungsi dan manfaat penting bagi anak usia dini, di antaranya:

³³ Beny Hamdani, "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Cerita Bergambar di Sekolah Dasar Zaha (Zainul Hasan)," Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD Unar, vol. 8, no. 1 (2020): 86

a. Meningkatkan Minat Baca

Dengan ilustrasi/gambar yang menarik, cerita bergambar dapat memikat perhatian anak, sehingga mendorong mereka untuk membaca dan menjelajahi isi cerita.³⁴

b. Mengembangkan Kemampuan Bahasa

Teks yang sederhana dan terstruktur dalam cerita bergambar membantu anak mempelajari kosakata baru serta melatih kemampuan berbicara, mendengar, dan membaca secara terpadu.³⁵

c. Mendorong Kreativitas dan Imajinasi

Ilustrasi dalam cerita bergambar memberikan rangsangan visual yang merangsang imajinasi anak dan membantu mereka berpikir lebih kreatif.

d. Menanamkan Nilai-Nilai dan Pembentukan Karakter

Pesan moral seperti kejujuran, kerja sama, atau keberanian yang terkandung dalam cerita bergambar membantu anak mengembangkan karakter dan nilai-nilai positif sejak usia dini.

e. Meningkatkan Konsentrasi dan Daya Ingat

Kombinasi antara teks dan gambar membuat anak lebih fokus saat membaca, serta membantu mereka mengingat isi cerita dengan lebih baik.

f. Memfasilitasi Membaca Bersama (Shared Reading)

Buku cerita bergambar sering digunakan dalam kegiatan membaca bersama antara guru dan murid atau orang tua dan anak, yang tidak hanya mempererat hubungan emosional tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.³⁶

³⁴ Nurgiyantoro, Burhan. *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2005.

³⁵ Suyadi. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.

³⁶ Devi Dwi Cahyani, *Penggunaan Media Pop Up Book dalam Menanamkan Pendidikan Moral pada Anak Usia Dini*, *Jurnal CMS* (2018)

Cerita bergambar memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan anak usia dini secara menyeluruh. Ilustrasi yang menarik tidak hanya mampu meningkatkan minat baca, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk memperkaya kosakata, merangsang kreativitas, dan membangun imajinasi anak. Selain itu, pesan moral yang tersisip dalam cerita bergambar menjadi medium yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter sejak dini. Kombinasi teks dan gambar juga terbukti meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak, sementara kegiatan membaca bersama melalui cerita bergambar mempererat hubungan emosional sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Dengan demikian, cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang komprehensif dalam mendukung aspek kognitif, bahasa, sosial, dan afektif anak.

3. Langkah-langkah Penggunaan Cerita Bergambar

Penggunaan cerita bergambar sebagai media pembelajaran anak usia dini memerlukan langkah-langkah yang terstruktur sebagai berikut:

a. Persiapan Media dan Bahan

Guru atau pendidik memilih cerita bergambar yang sesuai dengan usia, kebutuhan, dan tema pembelajaran. Pastikan cerita memiliki ilustrasi yang menarik dan teks yang sederhana.³⁷

b. Pengantar dan Motivasi

Sebelum mulai membaca, guru memberikan pengantar singkat untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak. Guru dapat menunjukkan sampul buku dan mengajukan pertanyaan terkait cerita untuk menarik minat anak.

³⁷ Nurgiyantoro, Burhan. *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2005

c. Pembacaan Cerita

Guru membacakan cerita bergambar dengan intonasi yang jelas, ekspresi yang menarik, dan menunjukkan gambar secara bergantian kepada anak-anak. Hal ini membantu anak memahami alur cerita sambil menikmati visualnya.

d. Diskusi dan Tanya Jawab

Setelah membaca, guru mengajak anak untuk berdiskusi tentang isi cerita. Pertanyaan seperti, *"Apa yang kamu pelajari dari cerita ini?"* atau *"Bagaimana perasaanmu tentang tokoh utama?"* dapat digunakan untuk melatih pemahaman dan ekspresi anak.

e. Aktivitas Lanjutan

Guru mengajak anak melakukan kegiatan kreatif berdasarkan cerita, seperti menggambar, mewarnai, atau bermain peran. Aktivitas ini membantu anak menginternalisasi pesan cerita sambil mengembangkan keterampilan lain.

f. Penutup dan Refleksi

Guru menutup kegiatan dengan mengulang pesan moral dari cerita dan memberi pujian kepada anak atas partisipasi mereka. Penutup juga dapat berupa pengulangan cerita secara singkat untuk memperkuat daya ingat anak.³⁸

Tahapan pelaksanaan cerita bergambar dalam pembelajaran anak usia dini dirancang secara sistematis untuk mengoptimalkan pengalaman belajar anak. Mulai dari pemilihan media yang tepat hingga penutup yang reflektif, setiap langkah memiliki peran penting dalam membangun minat, pemahaman, dan keterlibatan anak secara aktif. Pemberian pengantar dan motivasi di awal mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, sementara pembacaan cerita yang ekspresif menjadikan proses

³⁸ Suyadi. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.

belajar lebih hidup dan menyenangkan. Diskusi pascabaca dan aktivitas lanjutan memperkuat pemahaman serta mendukung perkembangan bahasa, sosial, dan kreativitas anak. Penutup yang menyertakan refleksi moral tidak hanya memperkuat daya ingat tetapi juga membantu menanamkan nilai-nilai positif. pendekatan ini mencerminkan proses pembelajaran holistik yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran, khususnya dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.³⁹ PTK yang diterapkan mengacu pada model Kurt Lewin, yang mencakup empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Dalam konteks pendidikan, terutama pada praktik pembelajaran, PTK berkembang menjadi pendekatan yang dikenal sebagai *Classroom Action Research* (CAR). PTK merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan fokus utama pada dinamika kelas dan proses pembelajaran yang terjadi di dalamnya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki peran yang sangat penting dan strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama jika diimplementasikan dengan baik. Hal ini berarti para pihak yang terlibat dalam PTK secara sadar berupaya mengembangkan kemampuan untuk mendeteksi dan menyelesaikan berbagai masalah yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas. Proses ini dilakukan melalui tindakan yang dirancang secara bermakna dan diperkirakan mampu menyelesaikan masalah atau memperbaiki situasi yang ada. Selanjutnya, pelaksanaan tindakan tersebut diamati secara cermat untuk mengevaluasi tingkat keberhasilannya.⁴⁰

³⁹ Suharjono, Penelitian Tindakan Kelas (Surakarta: Citra Pustaka, 2007), 58

⁴⁰ Kunandar, Penelitian Tindakan Kelas (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), 41.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertempat di TK Negeri Beringin Desa Tangaton Bolaang Mongondow Timur. Penulis akan melakukan penelitian pada kelas kelompok B. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama dua bulan pada semester berjalan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelompok B TK Negeri Beringin Desa Tangaton Bolaang Mongondow Timur. Sedangkan objek penelitian ini adalah keseluruhan proses pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar di kelompok B TK Negeri Beringin Desa Tangaton Bolaang Mongondow Timur.

D. Prosedur Penelitian

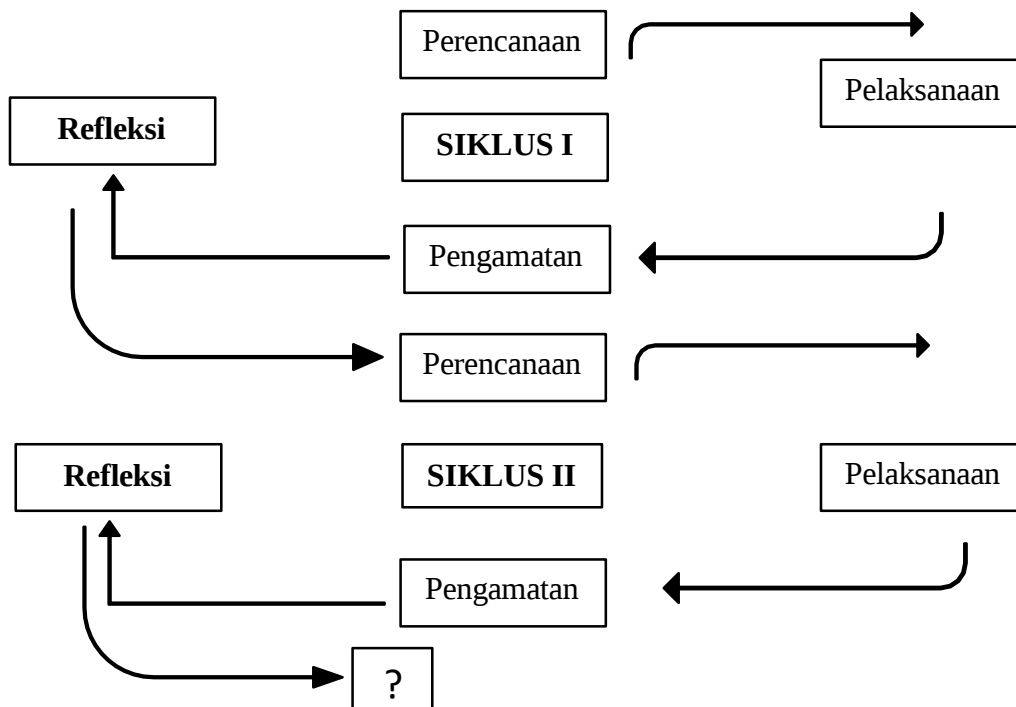
Penelitian ini termasuk ke dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya.⁴¹ Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses berfikir yang sistematis. Dengan demikian pelaksanaannya harus dirancang sedemikian rupa agar hasilnya bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.⁴²

Pada penelitian tindakan kelas ini direncanakan 2 siklus, tiap siklusnya terdiri dari 3 kali pertemuan. Penelitian ini mengaplikasikan model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto yang tiap siklusnya terdiri dari empat kegiatan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi.

⁴¹ Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h.45.

⁴² Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Kencana, 2009), h.63.

Adapun model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto tertera pada gambar berikut:⁴³



Penelitian ini dirancang untuk dilakukan dalam beberapa siklus hingga mencapai keberhasilan, yaitu siklus I, siklus II, dan bahkan siklus III jika target pencapaian belum terpenuhi. Proses pelaksanaan tindakan kelas ini meliputi empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada Siklus 1, tahap **perencanaan** meliputi penyusunan RPP berbasis cerita bergambar, menyiapkan alat dan bahan seperti buku cerita bergambar, media visual, serta instrumen observasi. Selain itu, dilakukan penyusunan rubrik penilaian kreativitas berdasarkan enam karakteristik tindakan kreatif anak. Tahap **pelaksanaan** dilakukan dengan guru membacakan cerita bergambar dan mengajak anak berdiskusi, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk menggambar dan menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri. Selama kegiatan

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.16.

berlangsung, observasi dilakukan untuk menilai kreativitas anak. Pada tahap **observasi**, digunakan lembar observasi untuk menilai enam indikator kreativitas anak dan mencatat respons anak terhadap kegiatan bercerita serta menggambar. Setelah itu, tahap **refleksi** dilakukan dengan mengevaluasi hasil observasi guna menemukan aspek yang perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya dan memodifikasi strategi pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak.

Pada Siklus 2, tahap **perencanaan** dilakukan dengan memodifikasi metode yang lebih banyak melibatkan anak dalam proses bercerita dan menyiapkan bahan ajar berupa gambar tanpa teks agar anak dapat mengembangkan cerita sendiri. **Pelaksanaan** dilakukan dengan mengajak anak menyusun cerita sendiri berdasarkan gambar yang diberikan, serta membimbing mereka dalam menyampaikan cerita dengan kata-kata mereka sendiri. Kegiatan menggambar dan mendongeng lebih ditekankan untuk merangsang kreativitas anak. Pada tahap **observasi**, dilakukan analisis peningkatan kreativitas anak berdasarkan rubrik observasi dan perbandingan hasil antara Siklus 1 dan Siklus 2. Selanjutnya, pada tahap **refleksi**, diambil kesimpulan mengenai efektivitas cerita bergambar dalam meningkatkan kreativitas anak serta memberikan saran untuk peningkatan metode pembelajaran di masa mendatang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. **Observasi.** Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.⁴⁴ Adapun

⁴⁴ Imam Suyitno, Karya tulis Ilmiah (KTI) Panduan, Teori, Pelatihan dan Contoh (Bandung: PT. Refika Aditama, 2013), 86

observasi dilakukan dalam penelitian ini untuk mencatat data ada tidaknya peningkatan kreativitas anak usia dini setelah menggunakan media cerita bergambar. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan, oleh peneliti dan observer pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. **Wawancara.** Wawancara merupakan aktivitas percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu, melibatkan dua pihak, yaitu pewawancara dan pihak yang diwawancarai. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru untuk menggali informasi terkait kondisi kreativitas anak sebelum penelitian dilaksanakan serta strategi-strategi yang telah diterapkan guru untuk meningkatkan kreativitas anak.
3. **Dokumen.** Dokumen merupakan rekaman berbagai peristiwa yang telah terjadi. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental seseorang.⁴⁵ Contoh dokumen seperti laporan atau catatan pertemuan sekolah, silabus, tes evaluasi yang digunakan, catatan harian guru lembar kerja siswa dan lainnya.

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian tindakan kelas, data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari lembar observasi, dokumentasi, dan wawancara yang dikumpulkan selama pelaksanaan penelitian di setiap siklus

⁴⁵Sugiono, (2016), *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif) R&D*, Bandung: CV Alfabeta, h. 329.

Proses analisis dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Reduksi Data. Data yang diperoleh dari observasi, dokumentasi, dan wawancara diseleksi, dirangkum, dan dikategorikan berdasarkan enam indikator kreativitas anak.
2. Penyajian Data. Hasil pengamatan disajikan dalam bentuk deskripsi naratif dan tabel perbandingan antara Siklus 1 dan Siklus 2 untuk melihat perkembangan kreativitas anak setelah diberikan tindakan.
3. Penarikan Kesimpulan. Data yang telah dianalisis dibandingkan untuk melihat efektivitas cerita bergambar dalam meningkatkan kreativitas anak. Jika terjadi peningkatan kreativitas anak dari Siklus 1 ke Siklus 2, maka metode yang digunakan dianggap berhasil.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian

TK Negeri Beringin Tangaton adalah lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di Desa Tangaton, Kecamatan Modayag Barat, Kabupaten Bolaang Mongondow Timur, Provinsi Sulawesi Utara, dengan kode pos 95781. Sekolah ini awal berdiri pada tahun 1973 dan didirikan berdasarkan SK Pendirian Sekolah Nomor D.01/DIK/C.5/162/2013 dan telah terdaftar dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69938359. Dengan status akreditasi B, TK Negeri Beringin Tangaton terus berkomitmen memberikan layanan pendidikan yang berkualitas bagi anak-anak usia dini. TK Negeri Beringin Tangaton mengedepankan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, serta menanamkan nilai-nilai budi pekerti sebagai dasar pembentukan karakter anak. Didukung oleh tenaga pendidik yang profesional dan lingkungan belajar yang aman serta ramah anak, TK Negeri Beringin Tangaton menjadi tempat yang ideal untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal di usia emas mereka.

TK Negeri Beringin Tangaton berkomitmen untuk membentuk generasi yang berakhlak mulia, berkarakter cerdas, dan terampil. Misi sekolah mencakup pembiasaan anak dalam menjalankan ajaran agama guna meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, penyelenggaraan pendidikan karakter untuk membentuk kepribadian terpuji, pembinaan kemampuan dasar anak secara efektif dan profesional untuk menumbuhkan kemandirian, serta pemberian motivasi dan kegiatan yang merangsang minat dan bakat sesuai keunikan anak guna mengembangkan kreativitas mereka. Tujuan utama sekolah ini adalah mendukung program pemerintah dalam pengembangan pendidikan anak usia dini,

mencerdaskan kehidupan bangsa, serta membantu anak dalam mengoptimalkan potensinya sebagai bekal untuk memasuki jenjang sekolah dasar.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada anak Kelompok B di TK Negeri Beringin Bolaang Mongondow Timur. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus dilakukan dalam tiga pertemuan dengan durasi setiap pertemuan selama 5×30 menit. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui penggunaan cerita bergambar di Kelompok B TK Negeri Beringin Bolaang Mongondow Timur. Proses pembelajaran dalam penelitian ini mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data hasil penelitian dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi yang dilakukan selama pelaksanaan siklus pertama dan siklus kedua.

1. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, peneliti telah melakukan observasi awal sekaligus ikut serta dalam kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung di kelas sebelum diterapkan metode cerita bergambar. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui kondisi awal kreativitas anak dan kendala yang dihadapi dalam kegiatan menggambar dan bercerita.

Kegiatan pra siklus meliputi pemberian tugas menggambar bebas dan meminta anak-anak untuk menceritakan gambar mereka. Selain itu, dilakukan aktivitas membaca cerita tanpa media visual untuk melihat sejauh mana daya imajinasi anak dalam memahami cerita. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa mayoritas anak masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan cerita sendiri, baik dalam bentuk gambar maupun lisan. Beberapa anak hanya menggambar objek yang sangat sederhana seperti rumah, matahari, atau pohon tanpa menambahkan

detail kreatif. Saat diminta menceritakan gambar mereka, banyak anak yang hanya menyebutkan nama objek tanpa menjelaskan lebih lanjut isi cerita.

Ketika diberikan cerita tanpa ilustrasi, anak-anak tampak kurang fokus dan sulit membayangkan isi cerita dengan jelas. Mereka lebih banyak diam atau hanya mengulang kata-kata yang disampaikan oleh guru. Disini juga dapat dilihat rentang perhatian anak dalam belajar, apa anak sibuk sendiri atau memperhatikan cerita yang disampaikan peneliti. Karena ciri anak yang kreatif adalah yang memiliki rentang perhatian yang lebih dari biasanya. Hasil pra siklus ini menjadi dasar peneliti dan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas.

2. Deskripsi Penelitian Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Tahap perencanaan dalam Siklus I difokuskan pada penyusunan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui cerita bergambar. Perencanaan dilakukan dengan menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik anak usia dini di Kelompok B TK Negeri Beringin. Setiap pertemuan dalam siklus ini dirancang dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor anak agar mereka dapat mengekspresikan kreativitasnya secara optimal.

Adapun tahap perencanaan pada Siklus I Pertemuan I yaitu:

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator penelitian yaitu sebagai pelaksana tindakan.
- 2) Merencanakan dan menyusun RPPH (Rencana Pelaksana Pembelajaran Harian) pada tema yang akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kreativitas.

- 3) Menyiapkan media cerita bergambar dalam bentuk buku berjudul Apel Ajaib dan Teman-temannya yang penuh ilustrasi warna-warni agar menarik perhatian anak.
- 4) Menyediakan gambar apel dengan berbagai warna dan ukuran agar anak dapat mengenali variasi buah apel.
- 5) Menyiapkan instrument observasi untuk menilai kreativitas anak.

Tahap perencanaan pada Siklus I Pertemuan II:

- 1) Memodifikasi teknik bercerita dengan memberikan jeda dalam cerita agar anak dapat berimajinasi sebelum peneliti melanjutkan cerita.
- 2) Menyediakan media buku dengan judul Mangga Kecil yang Sabar, serta menyediakan gambar mangga dalam berbagai bentuk dan warna agar anak dapat memahami keragaman buah manga,
- 3) Menyiapkan aktivitas menggambar dan menceritakan kembali, dimana anak diberikan kebebasan untuk menggambar manga sesuai imajinasinya.
- 4) Mempersiapkan teknik observasi untuk mencatat bagaimana anak menyusun cerita berdasarkan gambar serta kreativitas mereka dalam mendeskripsikan karakter dan alur cerita.

Tahap perencanaan pada Siklus I Pertemuan III:

- 1) Menyiapkan media buku berjudul Petualang Semangka Ceria dan gambar semangka dengan berbagai ukuran dan warna.
- 2) Merancang kegiatan bermain peran, di mana anak diberikan kesempatan untuk main peran/acting sebagai karakter dalam cerita sesuai dengan kemampuan mereka.
- 3) Mempersiapkan teknik observasi untuk mencatat bagaimana anak menafsirkan cerita melalui ekspresi, intonasi dan gerakan tubuh.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tahap pelaksanaan dalam Siklus I dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis cerita bergambar yang mengangkat tema buah dengan subtema berbeda di setiap pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu pembukaan, inti, dan penutup, yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan mendengar, menalar, menggambar, dan menceritakan kembali.

Pada pertemuan pertama dengan subtema Buah Apel, guru membuka kegiatan dengan menyapa anak-anak secara ceria, kemudian mengajak mereka menyanyikan lagu pendek bertema buah-buahan. Guru bertanya kepada anak-anak apakah mereka pernah makan apel, kemudian menunjukkan gambar apel dengan berbagai warna dan mengajak mereka berdiskusi tentang bentuk serta rasa apel. Setelah itu, guru menjelaskan bahwa mereka akan mendengarkan cerita berjudul "Apel Ajaib dan Teman-temannya".

Dalam kegiatan inti, guru membacakan cerita dengan ekspresi yang menarik dan sesekali bertanya kepada anak-anak untuk merangsang imajinasi mereka. Anak-anak diberikan kesempatan untuk menebak alur cerita dan menyampaikan pendapatnya. Setelah cerita selesai, guru mengajak anak-anak berdiskusi mengenai pesan yang terkandung dalam cerita, lalu membagikan kertas dan krayon kepada mereka untuk menggambar buah apel sesuai imajinasi masing-masing. Anak-anak juga diminta untuk menceritakan hasil gambarnya di depan kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih daya imajinasi serta keberanian anak dalam mengungkapkan ide. Sebagai penutup, guru mengajak anak-anak menyebutkan kembali pelajaran yang mereka dapatkan, memberikan pujian atas kreativitas mereka, dan menutup kegiatan dengan tepuk semangat serta doa bersama.

Pada pertemuan kedua dengan subtema Buah Mangga, guru kembali membuka kegiatan dengan mengajak anak-anak bernyanyi dan bermain tebak-tebakan sederhana tentang buah mangga. Guru kemudian menunjukkan gambar mangga dalam berbagai kondisi, baik yang masih hijau maupun yang sudah matang, dan menanyakan pengalaman anak-anak dalam mengonsumsi buah tersebut. Guru menjelaskan bahwa mereka akan mendengarkan cerita berjudul "Mangga Kecil yang Sabar". Dalam kegiatan inti, guru membacakan cerita dengan teknik interaktif, yaitu berhenti di tengah cerita dan meminta anak-anak menebak kelanjutannya. Beberapa anak diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya sebelum guru melanjutkan cerita. Setelah selesai, guru mengajak anak-anak berdiskusi tentang karakter dalam cerita dan bagaimana mereka bisa belajar dari tokoh tersebut. Kemudian, anak-anak diberikan tugas untuk menggambar pohon mangga dengan tambahan elemen imajinatif, seperti pohon mangga yang bisa berbicara atau berpetualang. Setelah menggambar, anak-anak menceritakan hasil karyanya di depan teman-temannya. Sebagai penutup, guru dan anak-anak bersama-sama merangkum pelajaran dari cerita, seperti pentingnya kesabaran dan proses pertumbuhan. Guru mengapresiasi hasil karya anak-anak dengan menempelkan beberapa gambar di papan kelas dan menutup kegiatan dengan tepuk kreatif serta doa bersama.

Pada pertemuan ketiga dengan subtema Buah Semangka, guru membuka kegiatan dengan permainan sederhana, seperti menyusun nama buah dari huruf yang diberikan. Guru kemudian menunjukkan gambar semangka dan mengajak anak-anak berdiskusi mengenai bentuk, warna, serta bagian dalam buah tersebut. Setelah itu, guru menjelaskan bahwa mereka akan mendengarkan cerita berjudul "*Petualangan Semangka Ceria*". Dalam kegiatan inti, guru membacakan cerita dengan bantuan gambar, kemudian memberikan kesempatan kepada beberapa anak

untuk mengulangi bagian tertentu dari cerita. Anak-anak diminta untuk berdiskusi mengenai bagaimana semangka dalam cerita bisa berpetualang, misalnya mengapung di sungai atau membantu teman-temannya di kebun. Setelah itu, guru membagikan kertas dan meminta anak-anak menggambar buah semangka dalam berbagai bentuk yang unik, seperti semangka berbentuk hati atau semangka yang tersenyum. Anak-anak juga diajak untuk membuat cerita pendek berdasarkan gambar mereka dan menceritakannya di depan kelas. Sebagai penutup, guru memberikan kesempatan kepada beberapa anak untuk menunjukkan hasil gambarnya dan berbagi cerita. Guru memberikan apresiasi dalam bentuk pujian dan stiker bintang kepada anak-anak yang berani menceritakan hasil karyanya. Kegiatan ditutup dengan tepuk sukses dan doa bersama.

Dengan pelaksanaan kegiatan ini, kreativitas anak diharapkan meningkat melalui berbagai proses yang telah dirancang, mulai dari mendengarkan cerita, berdiskusi, menggambar, hingga menceritakan kembali sesuai dengan imajinasi mereka. Tahap selanjutnya adalah observasi dan refleksi, di mana hasil dari kegiatan ini akan dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana metode cerita bergambar efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.

c. Observasi

Hasil observasi dari setiap pertemuan dalam Siklus I adalah sebagai berikut:

1. Observasi Pertemuan Pertama (Subtema: Buah Apel)

Pada pertemuan pertama, sebagian besar anak tampak antusias ketika mendengarkan cerita "Apel Ajaib dan Teman-temannya". Namun, beberapa anak masih cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya. Anak-anak menunjukkan respons yang bervariasi terhadap aktivitas yang diberikan.

Tabel 4.1

**Hasil Pengamatan Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui
Cerita Bergambar (Siklus I Pertemuan I)**



Dari diagram di atas dapat dijelaskan bahwa hasil pengamatan peningkatan kreativitas anak usia dini melalui cerita bergambar pada Siklus I Pertemuan I menunjukkan bahwa sebanyak 55% siswa (11 dari 20 anak) masih berada dalam kategori Kurang Kreatif, sementara hanya 10% (2 siswa) yang sudah menunjukkan kreativitas tinggi (Sangat Kreatif). Sebanyak 15% siswa (3 anak) masuk dalam kategori Kreatif dan 20% siswa (4 anak) masuk dalam kategori Cukup Kreatif. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar masih perlu dioptimalkan agar mampu mendorong lebih banyak anak mencapai tingkat kreativitas yang lebih tinggi. Hal ini menjadi dasar penting untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran pada siklus berikutnya.

2. Observasi Pertemuan Kedua (Subtema: Buah Mangga)

Pada pertemuan kedua, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dibandingkan pertemuan pertama. Pada pertemuan ini 15% siswa sudah menunjukkan kreativitas yang sangat tinggi. 20% siswa masuk dalam kategori kreatif. 30% siswa kategori cukup kreatif, dan 35% siswa masih berada dalam kategori kurang kreatif. Dibandingkan pertemuan pertama, terlihat ada peningkatan jumlah siswa yang masuk kategori Sangat Kreatif dan Kreatif, sementara jumlah siswa dalam kategori Kurang Kreatif mengalami penurunan.

Tabel 4.2

Hasil Pengamatan Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui

Cerita Bergambar (Siklus I Pertemuan II)



Dari diagram di atas dapat dijelaskan bahwa hasil pengamatan pada Siklus I Pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak usia dini dibandingkan pertemuan sebelumnya. Jumlah siswa dalam kategori Kurang Kreatif menurun dari 11 siswa menjadi 7 siswa (35%). Sementara itu, terjadi peningkatan pada kategori lainnya: Cukup Kreatif menjadi 6 siswa (30%), Kreatif meningkat menjadi 4 siswa (20%), dan Sangat Kreatif menjadi 3 siswa (15%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan cerita bergambar dalam pembelajaran mulai memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak.

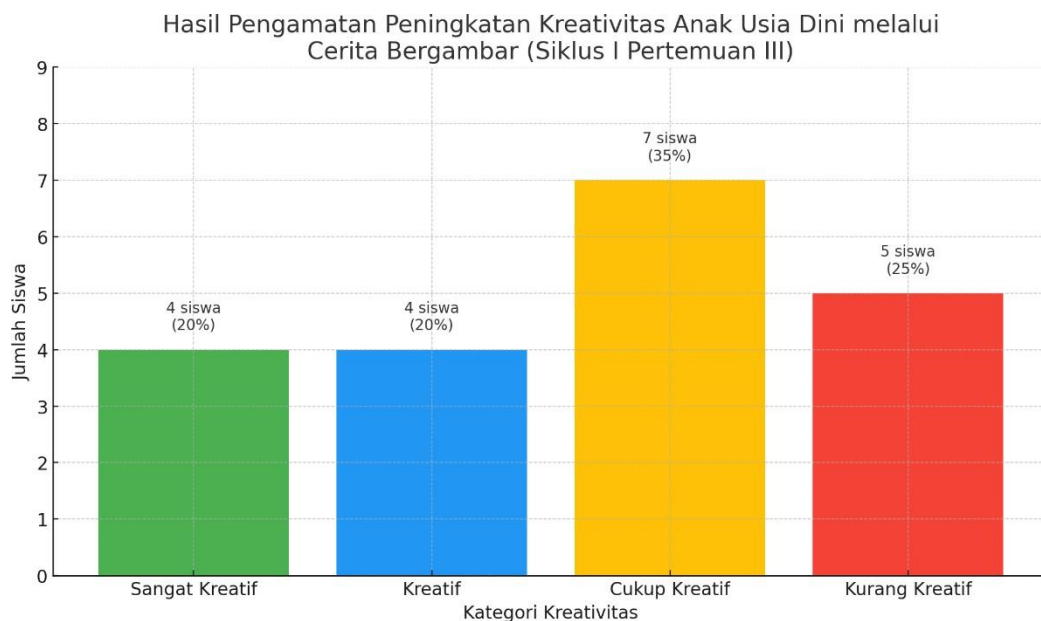
3. Observasi Pertemuan Ketiga (Subtema: Buah Semangka)

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan ketiga, kreativitas anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Penggunaan teknik bermain peran terbukti efektif dalam mendorong anak untuk lebih ekspresif dalam menyampaikan cerita serta menafsirkan karakter melalui intonasi dan gerakan tubuh. Selain itu, kebebasan dalam menggambar dan menciptakan cerita pendek berdasarkan gambar mereka memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengeksplorasi ide-ide baru.

Tabel 4.3

Hasil Pengamatan Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui

Cerita Bergambar (Siklus I Pertemuan III)



Dari diagram di atas dapat dijelaskan bahwa hasil pengamatan peningkatan kreativitas anak usia dini melalui cerita bergambar pada Siklus I Pertemuan III jumlah siswa dalam kategori **Kurang Kreatif** menurun menjadi **5 siswa (25%)**, dibandingkan dengan 7 siswa pada pertemuan sebelumnya. Sementara itu, kategori **Cukup Kreatif** mengalami peningkatan menjadi **7 siswa (35%)**. Kategori **Kreatif** dan **Sangat Kreatif** juga menunjukkan perkembangan, masing-masing diisi oleh **4 siswa (20%)**. Ini menandakan bahwa kegiatan cerita bergambar secara konsisten memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas anak. Dibandingkan dengan pertemuan I dan II, terlihat tren positif: jumlah siswa pada kategori rendah (Kurang Kreatif) terus menurun, sementara jumlah pada kategori menengah hingga tinggi (Cukup Kreatif, Kreatif, dan Sangat Kreatif) terus meningkat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan semakin efektif, terutama dalam

aspek imajinasi dan ekspresi anak. Namun, strategi tambahan seperti bimbingan lebih intensif dan pendekatan individual masih perlu diterapkan untuk membantu anak-anak yang masih berada dalam kategori kurang kreatif.

Analisis Hasil Observasi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga dalam Siklus I, terlihat adanya peningkatan kreativitas anak usia dini melalui penggunaan cerita bergambar. Pada pertemuan pertama, sebagian besar anak masih dalam kategori **kurang kreatif**, dengan 11 dari 20 anak belum menunjukkan inisiatif dalam menggambar atau mengekspresikan ide mereka secara mandiri. Namun, pada pertemuan kedua, setelah diterapkan teknik bercerita interaktif dan kegiatan menggambar serta menceritakan kembali, jumlah anak yang masuk kategori **kurang kreatif** menurun dari 11 menjadi 7 siswa. Sementara itu, kategori **sangat kreatif** dan **kreatif** mengalami peningkatan, yang menunjukkan bahwa pendekatan ini mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir imajinatif anak. Pada pertemuan ketiga, ketika kegiatan bermain peran diterapkan, jumlah anak dalam kategori **sangat kreatif** kembali meningkat menjadi 4 siswa, sedangkan kategori **kreatif** tetap meningkat stabil.

Hal ini menunjukkan bahwa anak semakin terbiasa mengekspresikan ide mereka secara mandiri. Dari keseluruhan hasil observasi, terjadi peningkatan kreativitas secara bertahap, terutama dalam aspek ekspresi imajinatif, kemampuan menyusun cerita, serta keberanian anak dalam mengomunikasikan ide mereka. Dengan demikian, penggunaan cerita bergambar dalam pembelajaran terbukti mulai memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

d. Refleksi

Secara keseluruhan, Siklus I menunjukkan perkembangan positif dalam kreativitas anak, tetapi masih ditemukan beberapa kendala, seperti:

1. Kurangnya keberanian anak dalam menceritakan hasil karyanya, terutama pada pertemuan pertama.
2. Sebagian anak masih pasif dalam menggambar dan mendeskripsikan cerita, sehingga perlu diberikan lebih banyak stimulasi.
3. Waktu pembelajaran yang terbatas menyebabkan beberapa anak belum memiliki cukup kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya secara maksimal.
4. Dukungan lingkungan dan keterlibatan aktif semua anak masih perlu ditingkatkan agar mereka lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka.

Dengan melihat hasil refleksi ini, pada Siklus II perlu dilakukan perbaikan strategi, seperti memberikan lebih banyak kesempatan untuk anak berekspresi, meningkatkan variasi metode bercerita, serta memberikan motivasi tambahan agar anak lebih percaya diri dalam berkreasi.

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, penggunaan cerita bergambar telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas anak. Namun, masih terdapat beberapa kendala yang perlu diperbaiki agar hasil pembelajaran lebih optimal. Kendala yang ditemui antara lain keberanian anak dalam bercerita masih rendah, terutama pada pertemuan pertama, di mana beberapa anak tampak malu dan kurang percaya diri untuk menceritakan hasil karyanya di depan kelas. Selain itu, sebagian anak masih pasif dalam menggambar dan mendeskripsikan cerita, cenderung meniru contoh yang diberikan tanpa eksplorasi imajinasi sendiri. Keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi hambatan, karena beberapa anak

belum memiliki kesempatan penuh untuk menyelesaikan aktivitas mereka. Selain itu, kurangnya variasi metode pembelajaran membuat beberapa anak kehilangan minat atau kurang terlibat secara aktif. Keterlibatan anak dalam bermain peran masih perlu ditingkatkan, karena beberapa anak tampak ragu dan kurang ekspresif saat memerankan tokoh dalam cerita. Kurangnya media pendukung yang menarik, seperti alat peraga atau gambar tambahan, juga menjadi salah satu faktor yang perlu diperbaiki.

Untuk mengatasi kendala tersebut, beberapa langkah perbaikan akan diterapkan dalam Siklus II. Meningkatkan kepercayaan diri anak menjadi fokus utama dengan memberikan apresiasi lebih sering, seperti pujian, tepuk semangat, dan reward kecil bagi anak yang berani berbicara di depan kelas, serta menciptakan suasana yang lebih nyaman agar mereka lebih percaya diri. Meningkatkan variasi metode pembelajaran juga diperlukan dengan menggunakan storytelling yang lebih interaktif, seperti boneka tangan, video animasi, atau kartu cerita untuk menarik minat anak. Selain itu, memberikan waktu yang lebih fleksibel dalam menggambar dan bercerita akan diterapkan, misalnya dengan menyediakan sesi tambahan bagi anak yang memerlukan lebih banyak waktu.

Untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam bermain peran, pemilihan cerita akan disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari mereka, serta diberikan latihan ekspresi wajah dan gerakan sederhana agar mereka lebih percaya diri saat tampil. Selain itu, media pembelajaran akan diperbanyak dan lebih bervariasi, seperti menambah alat peraga, kartu cerita, atau boneka tangan untuk memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan daya imajinasi anak. Dengan langkah-langkah perbaikan ini, diharapkan Siklus II dapat meningkatkan kreativitas anak secara lebih signifikan, terutama dalam hal keberanian bercerita, imajinasi dalam menggambar, serta keterlibatan aktif dalam bermain peran.

3. Deskripsi Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada Siklus II perbaikan perlu dilakukan karena pelaksanaan tindakan pada siklus I dirasa masih banyak kekurangan. Dengan adanya refleksi pada siklus I, diharapkan dapat memberikan perubahan pada proses kegiatan dan hasil siklus II menjadi lebih baik. Pada siklus II, kegiatan yang dilakukan tetap sama yaitu bercerita melalui media buku cerita bergambar.

Adapun tahap perencanaan pada Siklus II Pertemuan I yaitu:

1. Melakukan refleksi dari Siklus I: Menganalisis hasil observasi sebelumnya untuk memahami perkembangan kreativitas anak dan mengidentifikasi aspek yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran.
2. Merencanakan dan menyusun RPPH: Tema "Benda-Benda di Sekitar Kita" dirancang untuk memperkenalkan berbagai benda yang sering ditemui, seperti alat rumah tangga dan mainan.
3. Menyediakan media cerita bergambar: Buku "Petualangan Alat-Alat Rumah" dengan ilustrasi menarik akan digunakan untuk memicu imajinasi anak dan meningkatkan keterlibatan mereka.
4. Aktivitas menggambar dan menceritakan: Anak akan menggambar benda-benda yang mereka temui di rumah dan menceritakan bagaimana benda-benda tersebut membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mempersiapkan teknik observasi: Lembar observasi yang lebih detail akan digunakan untuk mencatat perkembangan kreativitas, interaksi, dan ekspresi anak selama kegiatan.

Tahap perencanaan pada Siklus II Pertemuan II:

1. Melanjutkan teknik bercerita: Anak diberikan kesempatan untuk menyelesaikan cerita yang telah dimulai, mendorong pemikiran kreatif dan imajinasi mereka.
2. Menyediakan media tambahan: Buku "Benda-Benda Ajaib" dengan gambar benda yang bisa berbicara atau bergerak, untuk memperkenalkan elemen cerita yang lebih menarik.
3. Aktivitas kelompok kecil: Anak dibagi dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan dan menciptakan cerita tentang benda-benda di sekitar, memperkuat kemampuan berbicara di depan umum dan kolaborasi.
4. Teknik observasi: Mengamati interaksi antar anak dan bagaimana mereka membangun cerita dalam kelompok sambil mencatat ide-ide kreatif yang muncul.

Tahap perencanaan pada Siklus II Pertemuan III:

1. Penerapan permainan peran yang lebih kompleks: Anak diberi kesempatan untuk berperan sebagai benda-benda di sekitar, seperti menjadi kursi yang nyaman atau meja yang kuat, dan mengekspresikan karakter tersebut.
2. Menyediakan media buku dan alat peraga: Buku "Petualangan Benda-Benda" serta alat peraga untuk mendukung permainan peran, memberikan konteks yang lebih nyata.
3. Aktivitas reflektif: Setelah bermain peran, anak diajak mendiskusikan pengalaman mereka dan mengekspresikan perasaan terhadap karakter yang mereka perankan.
4. Teknik observasi: Mencatat ekspresi, intonasi, dan gerakan tubuh anak selama permainan peran, serta mengamati kolaborasi mereka dalam menciptakan narasi.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tahap pelaksanaan dalam Siklus II dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis cerita bergambar yang mengangkat tema benda-benda di sekitar kita. Setiap pertemuan terdiri dari tiga tahapan utama: pembukaan, inti, dan penutup, yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan mendengar, berimajinasi, menggambar, dan berkolaborasi. Dalam siklus ini, beberapa langkah perbaikan diterapkan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan anak.

Pada pertemuan pertama, guru membuka kegiatan dengan menyapa anak-anak secara ceria dan mengajak mereka bernyanyi lagu tentang benda-benda yang ada di rumah. Aktivitas ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengajak anak-anak berpartisipasi secara aktif. Dalam pembukaan, guru memberikan pujian kepada anak-anak yang berani menyebutkan benda-benda di rumah mereka, sehingga menciptakan suasana yang lebih nyaman dan mendukung. Dalam kegiatan inti, guru memperkenalkan buku berjudul "Petualangan Alat-Alat Rumah" dan membacakan cerita menggunakan boneka tangan untuk menambah daya tarik. Penggunaan boneka tangan bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka lebih fokus pada cerita. Guru mengajak anak-anak berdiskusi tentang alat-alat yang mereka kenal, seperti sendok, piring, dan gelas, serta fungsinya. Diskusi ini membantu anak-anak untuk menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Setelah itu, guru memberikan anak-anak waktu fleksibel untuk menggambar benda-benda yang mereka temui di rumah. Mereka diberi kebebasan untuk mengekspresikan imajinasinya, dan jika ada anak yang membutuhkan lebih banyak waktu, mereka diperbolehkan untuk pergi ke meja tambahan yang telah disediakan. Ini memberikan kesempatan bagi setiap anak untuk berpartisipasi tanpa

merasa terburu-buru. Anak-anak juga diminta untuk menceritakan hasil gambar mereka di depan kelas. Untuk meningkatkan kepercayaan diri, guru memberikan tepuk semangat dan reward kecil, seperti stiker bintang, bagi anak-anak yang berani tampil. Sebagai penutup, guru merangkum pelajaran yang didapat dan memberikan pujian atas kreativitas anak, serta menutup kegiatan dengan doa bersama. Dengan demikian, anak-anak merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi lebih aktif di kegiatan selanjutnya.

Pada pertemuan kedua, guru membuka kegiatan dengan permainan interaktif, seperti tebak-tebakan tentang benda-benda yang ada di sekitar mereka. Permainan ini mendorong anak-anak untuk aktif berpartisipasi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam pembukaan, guru memberikan pujian kepada anak-anak yang aktif menjawab pertanyaan. Dalam kegiatan inti, guru memperkenalkan buku "Benda-Benda Ajaib" dan membacakan cerita dengan bantuan video animasi yang menunjukkan benda-benda berbicara. Penggunaan video animasi bertujuan untuk menarik minat anak-anak dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Setelah selesai membaca cerita, guru membagi anak-anak dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan dan menciptakan cerita mereka sendiri tentang benda-benda di sekitar.

Dalam sesi ini, guru memberikan latihan ekspresi wajah dan gerakan sederhana kepada anak-anak sebelum mereka tampil, sehingga mereka lebih percaya diri saat membagikan cerita kelompok. Setiap kelompok diberi waktu untuk menyampaikan cerita mereka di depan kelas. Ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berlatih berbicara di depan umum dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Sebagai penutup, guru bersama anak-anak merangkum pelajaran dari kegiatan dan memberikan apresiasi kepada anak-anak dengan stiker untuk setiap anak yang berani bercerita. Kegiatan diakhiri dengan tepuk kreatif dan

doa bersama. Hal ini bertujuan untuk membangun rasa percaya diri anak dan membuat mereka merasa dihargai.

Pada pertemuan ketiga, guru membuka kegiatan dengan permainan sederhana, seperti menyebutkan nama benda dari huruf yang diberikan. Permainan ini membantu anak-anak untuk lebih mengenali benda-benda yang ada di sekitar mereka. Guru memberikan pujian kepada anak-anak yang aktif menjawab, sehingga mendorong lebih banyak partisipasi. Dalam kegiatan inti, guru memperkenalkan buku "Petualangan Benda-Benda" dan menjelaskan bahwa mereka akan bermain peran. Dalam sesi ini, guru memilih cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti alat-alat yang ada di kelas, untuk membuat cerita lebih relevan. Anak-anak diberi kesempatan untuk berperan sebagai benda-benda tersebut dan melakukan improvisasi. Sebelum tampil, guru memberikan latihan gerakan dan ekspresi agar anak-anak lebih percaya diri saat berperan. Setelah bermain peran, anak-anak diajak untuk mendiskusikan pengalaman mereka dan bagaimana perasaan mereka saat berperan sebagai benda. Diskusi ini bertujuan untuk refleksi dan membantu anak-anak memahami perasaan satu sama lain. Sebagai penutup, guru memberikan kesempatan kepada beberapa anak untuk menunjukkan hasil gambar dan berbagi cerita dari permainan peran. Pujian dan reward diberikan kepada anak-anak yang berani mengekspresikan diri. Kegiatan ditutup dengan tepuk sukses dan doa bersama, menciptakan suasana positif yang memperkuat kepercayaan diri anak.

c. Observasi

Hasil observasi dari setiap pertemuan dalam Siklus II adalah sebagai berikut:

1. Observasi Pertemuan Pertama (Subtema: Benda di Rumah)

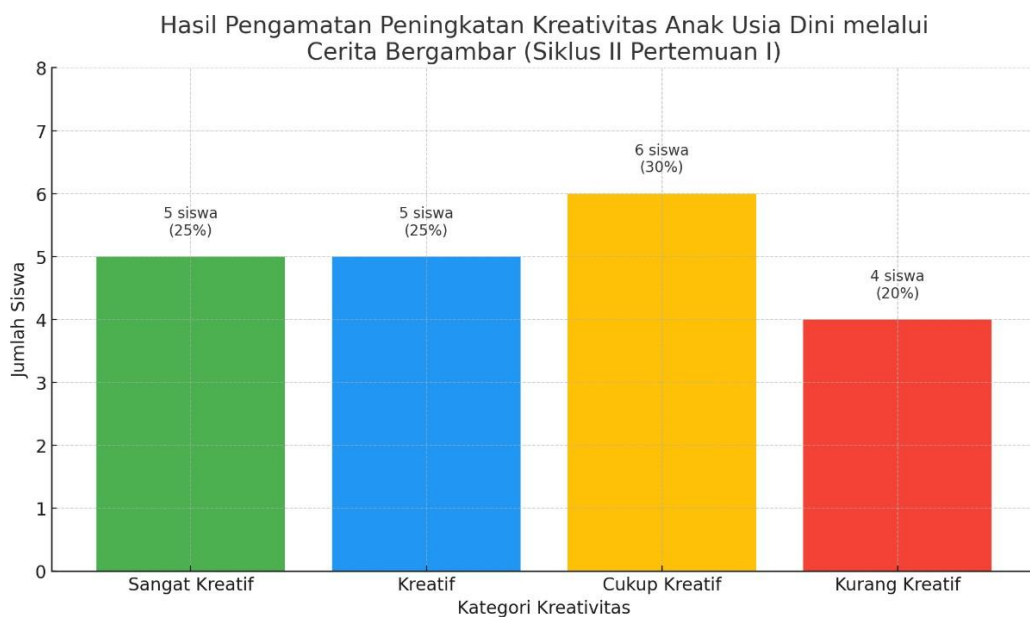
Pada pertemuan pertama, anak-anak tampak lebih antusias saat mendengarkan cerita "Petualangan Alat-Alat Rumah". Penggunaan boneka tangan

berhasil menarik perhatian mereka, dan lebih banyak anak yang berani mengungkapkan pendapat. Suasana kelas terasa lebih nyaman, dan anak-anak menunjukkan respons yang lebih positif terhadap aktivitas yang diberikan.

Tabel 4.4

Hasil Pengamatan Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Cerita Bergambar (Siklus II Pertemuan I)

Dari diagram di atas dapat dijelaskan bahwa hasil pengamatan peningkatan kreativitas anak usia dini melalui cerita bergambar pada Siklus II Pertemuan I menunjukkan bahwa 25% siswa (5 dari 20 anak) berada dalam kategori Sangat Kreatif. Jumlah siswa dalam kategori Kreatif juga 25% (5 anak), sementara 30% (6 anak) dalam kategori Cukup Kreatif, dan 20% (4 anak) dalam kategori Kurang Kreatif. Secara keseluruhan, terlihat peningkatan yang positif dalam kreativitas anak. Data ini menunjukkan adanya pergeseran positif, di mana jumlah anak pada kategori Sangat Kreatif dan Kreatif mengalami peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media cerita



bergambar mulai memberikan dampak signifikan dalam mengembangkan potensi kreativitas anak.

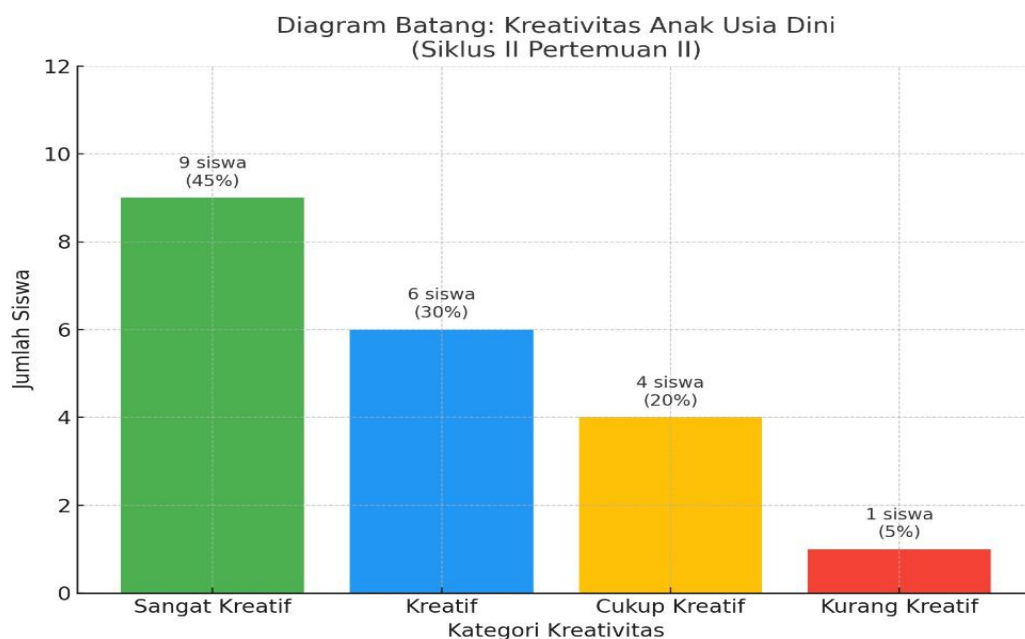
2. Observasi Pertemuan ke dua (Subtema: Benda-benda Ajaib)

Pada pertemuan kedua, anak-anak menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam permainan tebak-tebakan dan diskusi kelompok. Mereka tampak lebih percaya diri saat berkolaborasi untuk menciptakan cerita, dan penggunaan video animasi sangat membantu mereka memahami konteks cerita.

Tabel 4.5

Hasil Pengamatan Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui

Cerita Bergambar (Siklus II Pertemuan II)



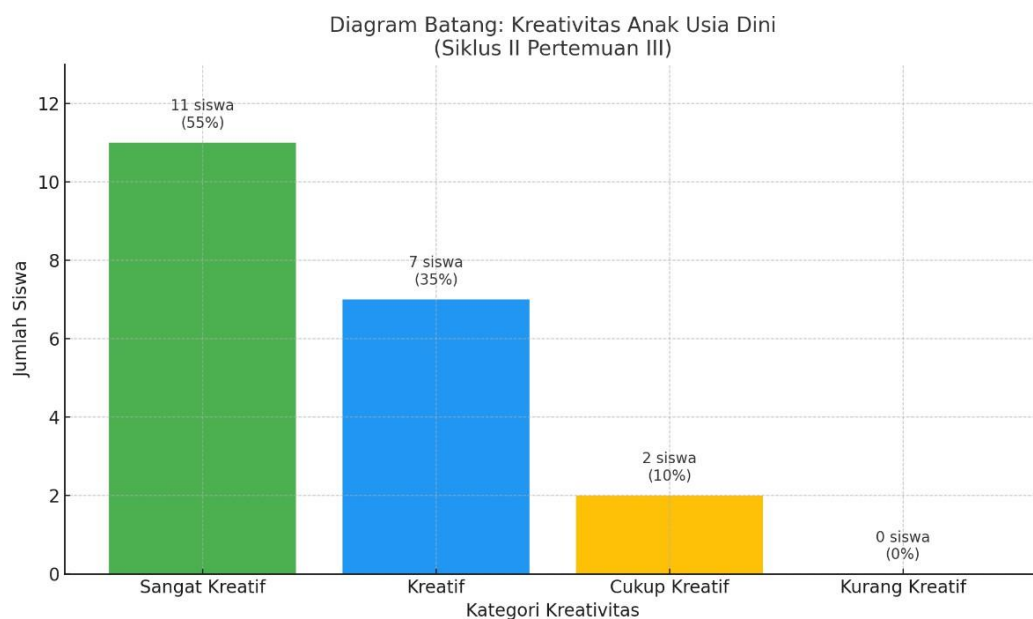
Dari diagram di atas dapat dijelaskan bahwa hasil pengamatan peningkatan kreativitas anak usia dini melalui cerita bergambar pada Siklus II Pertemuan II menunjukkan bahwa 45% siswa (9 dari 20 anak) kini berada dalam kategori Sangat Kreatif, dengan 30% (6 anak) masuk dalam kategori Kreatif. Sementara itu, 20%

(4 anak) berada dalam kategori Cukup Kreatif, dan hanya 5% (1 anak) dalam kategori Kurang Kreatif. Ini menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kreativitas dan keterlibatan anak.

3. Observasi Pertemuan Ketiga (Subtema: Permainan Peran Benda-Benda)

Pada pertemuan ketiga, anak-anak sangat antusias berpartisipasi dalam permainan peran. Mereka lebih berani mengekspresikan diri dan menunjukkan imajinasi yang tinggi saat berperan sebagai benda. Diskusi setelah permainan peran juga berjalan baik, dengan anak-anak saling memberikan dukungan.

Tabel 4.6



Dari diagram di atas dapat dijelaskan bahwa hasil pengamatan peningkatan kreativitas anak usia dini melalui cerita bergambar pada Siklus II Pertemuan III menunjukkan bahwa 55% siswa (11 dari 20 anak) berada dalam kategori Sangat Kreatif, yang merupakan peningkatan signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Jumlah siswa dalam kategori Kreatif mencapai 35% (7 anak), dengan 10% (2 anak) berada dalam kategori Cukup Kreatif, dan tidak ada anak yang berada dalam kategori Kurang Kreatif. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang

lebih interaktif dan menyenangkan sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.

Analisis Hasil Observasi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga dalam Siklus II, menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kreativitas anak usia dini. Meskipun terdapat ruang untuk perbaikan. Pada pertemuan pertama, anak yang masih berada dalam kategori kurang kreatif sebanyak 11 siswa. Meskipun terdapat peningkatan dalam jumlah siswa yang menunjukkan kreativitas, mayoritas anak masih berada dalam kategori Kurang Kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada beberapa kemajuan, banyak anak yang masih membutuhkan dukungan lebih dalam mengekspresikan imajinasi dan kreativitas mereka. Langkah perbaikan yang diterapkan, seperti memberikan apresiasi lebih sering dan menciptakan suasana yang nyaman, mungkin belum sepenuhnya efektif dan perlu evaluasi lebih lanjut.

Pada pertemuan ke dua menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan pertemuan pertama. Peningkatan jumlah siswa dalam kategori Sangat Kreatif dan Kreatif menunjukkan bahwa variasi metode pembelajaran yang diterapkan, seperti penggunaan storytelling interaktif dan alat peraga, berhasil menarik perhatian anak. Ini menunjukkan bahwa metode yang lebih menarik dan fleksibel dapat meningkatkan keterlibatan anak dan menumbuhkan kreativitas mereka. Pada pertemuan ke tiga menunjukkan hasil terbaik, dengan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori Kurang Kreatif. Peningkatan jumlah siswa dalam kategori Sangat Kreatif mencerminkan keberhasilan metode pembelajaran yang telah diperbaiki dan diterapkan dengan baik. Ini menunjukkan bahwa anak-anak semakin percaya diri dalam bercerita dan menggambar, serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi juga

memberikan dampak positif terhadap imajinasi dan kreativitas anak. Secara keseluruhan, hasil observasi Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas anak usia dini dibandingkan Siklus I. Meskipun masih ada siswa yang membutuhkan bimbingan lebih lanjut, pendekatan yang diterapkan di Siklus II, seperti interaksi yang lebih banyak, variasi metode pembelajaran, dan suasana yang mendukung, berhasil meningkatkan keterlibatan dan kreativitas anak. Ini menjadi landasan yang baik untuk terus menerapkan dan memperbaiki metode pembelajaran ke depan agar kreativitas anak semakin berkembang.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dalam Siklus II, terlihat bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif telah membawa dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Peningkatan yang signifikan dalam jumlah siswa yang masuk dalam kategori "Sangat Kreatif" dan "Kreatif" menunjukkan efektivitas metode yang diterapkan. Namun, terdapat beberapa aspek yang masih perlu diperhatikan dan dikembangkan lebih lanjut.

1. Peningkatan Antusiasme dan Keterlibatan Anak

Pada pertemuan pertama, anak-anak menunjukkan peningkatan keterlibatan saat mendengarkan cerita "Petualangan Alat-Alat Rumah" dengan bantuan boneka tangan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan visual dan interaktif dapat menarik perhatian anak dengan lebih baik. Namun, pada tahap ini masih terdapat 20% anak yang masuk dalam kategori "Kurang Kreatif", menandakan bahwa tidak semua anak dapat langsung beradaptasi dengan metode baru.

Pada pertemuan kedua, keterlibatan anak meningkat lebih jauh, dengan lebih banyak anak yang aktif dalam permainan tebak-tebakan dan diskusi kelompok. Penggunaan video animasi juga terbukti efektif dalam membantu

pemahaman anak terhadap konsep cerita, sehingga mendorong kreativitas mereka dalam menciptakan cerita sendiri. Persentase anak yang berada dalam kategori "Sangat Kreatif" meningkat menjadi 45%, menunjukkan perkembangan positif.

Pada pertemuan ketiga, hasil terbaik dicapai dengan tidak adanya anak yang berada dalam kategori "Kurang Kreatif". Permainan peran yang dilakukan dalam pembelajaran memungkinkan anak-anak untuk lebih bebas mengekspresikan diri, memperkuat daya imajinasi mereka, dan meningkatkan kepercayaan diri. Dengan demikian, metode pembelajaran yang berbasis eksplorasi dan pengalaman langsung terbukti sangat mendukung peningkatan kreativitas anak.

2. Efektivitas Metode Pembelajaran yang Digunakan

Dari tiga pertemuan dalam Siklus II, dapat disimpulkan bahwa metode yang melibatkan media interaktif, seperti boneka tangan, video animasi, serta permainan peran, lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas anak dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif.

Peningkatan kreativitas anak juga dipengaruhi oleh suasana kelas yang lebih kondusif dan apresiasi yang diberikan oleh guru. Anak-anak lebih percaya diri dalam mengekspresikan imajinasi mereka ketika merasa dihargai dan didukung dalam proses pembelajaran.

3. Tantangan dan Rekomendasi Perbaikan

Meskipun hasil observasi Siklus II menunjukkan kemajuan yang signifikan dibandingkan Siklus I, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, di antaranya:

- Beberapa anak membutuhkan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif.
- Meskipun terjadi peningkatan kreativitas secara keseluruhan, masih ada 10% anak yang berada dalam kategori "Cukup Kreatif" pada pertemuan ketiga, menunjukkan bahwa mereka masih memerlukan bimbingan tambahan.
- Keberagaman tingkat kreativitas anak mengindikasikan perlunya pendekatan yang lebih personal agar setiap anak mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhannya.

Sebagai rekomendasi, metode pembelajaran ke depan dapat dikembangkan dengan:

1. Menyesuaikan strategi pembelajaran dengan gaya belajar individu anak, seperti memberikan pilihan media belajar yang lebih variatif.
2. Menggunakan teknik refleksi dan diskusi yang lebih mendalam setelah setiap sesi pembelajaran agar anak dapat mengeksplorasi ide mereka lebih jauh.
3. Memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak untuk bekerja dalam kelompok kecil, sehingga mereka dapat saling menginspirasi dan meningkatkan keterampilan kolaboratif mereka.
4. Mengembangkan strategi apresiasi yang lebih spesifik untuk mendorong anak yang masih dalam kategori "Cukup Kreatif" agar lebih berani berekspresi.

Secara keseluruhan, hasil observasi Siklus II menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis cerita bergambar, media interaktif, dan eksplorasi pengalaman nyata sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Keberhasilan yang dicapai pada pertemuan ketiga mengindikasikan bahwa anak-

anak semakin terbiasa dan nyaman dalam mengekspresikan kreativitas mereka. Dengan perbaikan yang tepat, pembelajaran ke depan dapat lebih optimal dalam menstimulasi kreativitas anak secara menyeluruh.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media cerita bergambar. Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I dan II, terlihat adanya peningkatan kreativitas anak secara bertahap dan signifikan. Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada enam karakteristik tindakan kreatif anak, yaitu: (1) belajar dengan cara-cara kreatif, (2) fokus dalam waktu lama, (3) kemampuan mengorganisasi, (4) melihat dari perspektif berbeda, (5) belajar melalui fantasi, dan (6) menjadi pencerita alami.

1. Peningkatan Kreativitas Anak dari Siklus I ke Siklus II

Pada Siklus I, kreativitas anak mulai terbentuk, namun masih terbatas. Pada pertemuan pertama, 11 dari 20 anak berada dalam kategori kurang kreatif. Anak-anak cenderung pasif, belum berani mengekspresikan ide, serta lebih banyak meniru daripada menciptakan. Namun setelah dilakukan pendekatan melalui bercerita interaktif dan kegiatan menggambar bebas, terjadi pergeseran kategori. Hingga pertemuan ketiga, jumlah anak dalam kategori sangat kreatif meningkat menjadi 4 orang. Hal ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar mulai memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan imajinasi dan keberanian anak, sesuai dengan pendapat *Craft* yang menyatakan bahwa cerita merupakan media yang efektif untuk membangun kreativitas dan imajinasi anak usia dini.⁴⁶

Namun, refleksi pada Siklus I juga menunjukkan adanya kendala: kurangnya keberanian anak bercerita, keterlibatan yang belum merata, keterbatasan

⁴⁶ Anna Craft. *Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas*. London: Routledge, 2005.

waktu, dan media yang belum variatif. Hal ini sejalan dengan pendapat *Mayesky* yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang mendukung, penggunaan media yang menarik, serta strategi pembelajaran yang variatif untuk menumbuhkan kreativitas secara optimal.⁴⁷ Masukan dari refleksi ini kemudian digunakan untuk menyusun perbaikan pada Siklus II, antara lain:

- Memberikan apresiasi kepada anak secara verbal dan simbolik.
- Menyediakan media tambahan seperti boneka tangan, kartu cerita, dan video animasi.
- Menambah variasi metode storytelling yang lebih partisipatif.
- Memberikan waktu yang lebih fleksibel dalam kegiatan menggambar dan bermain peran.

Pada Siklus II, hasilnya menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Pertemuan pertama masih menunjukkan 11 anak dalam kategori kurang kreatif, namun pada pertemuan kedua terjadi penurunan yang tajam. Penggunaan media yang lebih menarik dan interaktif mulai menarik minat anak dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif. Pada pertemuan ketiga, tidak ada lagi anak yang masuk kategori kurang kreatif, dan jumlah anak dalam kategori sangat kreatif meningkat. Ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dilakukan pada Siklus II lebih efektif dibandingkan sebelumnya.

Hasil ini mendukung teori *Guilford* tentang kreativitas, yang menyebutkan bahwa kreativitas dapat ditingkatkan melalui latihan dan stimulasi yang tepat. Anak yang terbiasa diajak untuk berpikir bebas, berimajinasi, dan diberi ruang untuk mengekspresikan diri akan lebih mudah mengembangkan kreativitasnya.⁴⁸

⁴⁷ Mary Mayesky. *Creative Activities for Young Children*. 7th Edition. Albany, NY: Delmar Thomson Learning, 2002.

⁴⁸ J.P. Guilford. *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill, 1967.

2. Aspek Kreativitas yang Meningkat

Terdapat beberapa aspek kreativitas anak yang menunjukkan peningkatan yang signifikan selama dua siklus, di antaranya:

- Ekspresi Imajinatif: Anak mulai menggambar dan bercerita berdasarkan ide sendiri, bukan lagi meniru.
- Kemampuan Bercerita: Anak lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil karyanya.
- Keterlibatan dalam Bermain Peran: Anak menunjukkan keberanian dan antusiasme dalam memainkan karakter dari cerita yang mereka buat.

Hal ini sesuai dengan karakteristik anak kreatif menurut *Torrance* yang menyebutkan bahwa anak kreatif menunjukkan keterbukaan terhadap pengalaman baru, senang berimajinasi, dan mampu melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang.⁴⁹

3. Peran Guru dalam Meningkatkan Kreativitas

Guru memiliki peran sentral dalam menciptakan pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas. Dalam penelitian ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan stimulasi, dorongan, serta ruang berekspresi bagi anak. Perubahan strategi dari Siklus I ke Siklus II memperlihatkan bahwa pendekatan yang responsif terhadap kebutuhan dan minat anak dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru harus mampu menyusun strategi kreatif dan inovatif agar potensi anak berkembang secara maksimal.

Guru memainkan peran kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi perkembangan kreativitas anak. Dalam konteks penelitian ini, peran guru tidak hanya terbatas pada pemberi materi, tetapi sebagai fasilitator aktif yang

⁴⁹ E. Paul Torrance, *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual Figural (Streamlined) Forms A and B*, Bensenville, IL: Scholastic Testing Service, 1990.

mampu menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan respons dan kebutuhan siswa. Perubahan strategi yang dilakukan dari Siklus I ke Siklus II mencerminkan pendekatan yang adaptif, yang terbukti efektif dalam mendorong kreativitas anak. Ini menguatkan teori Suyadi bahwa inovasi dan kreativitas dalam strategi mengajar sangat diperlukan untuk memaksimalkan potensi peserta didik. Oleh karena itu, kemampuan guru untuk mengenali karakteristik anak dan merancang pengalaman belajar yang menarik dan menstimulasi menjadi faktor krusial dalam keberhasilan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kreativitas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di kelompok B di TK Negeri Beringin Bolaang Mongondow Timur. Peningkatan kreativitas anak terlihat secara bertahap dari Siklus I ke Siklus II, baik dalam hal keberanian bercerita, kemampuan mengekspresikan imajinasi melalui gambar, maupun keterlibatan dalam bermain peran.

Pada Siklus I, meskipun mulai terlihat perkembangan, masih terdapat kendala seperti kurangnya keberanian anak dalam bercerita, keterbatasan media, dan waktu yang terbatas. Namun, setelah dilakukan perbaikan strategi di Siklus II dengan menambah variasi media pembelajaran, memberikan apresiasi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, kreativitas anak meningkat secara signifikan. Pada akhir Siklus II, tidak ada lagi anak yang masuk dalam kategori kurang kreatif, dan jumlah anak dalam kategori sangat kreatif meningkat.

Hasil ini menunjukkan bahwa cerita bergambar merupakan media yang efektif dalam menstimulasi imajinasi, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, serta membantu anak usia dini untuk lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide mereka.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PIAUD:

Guru diharapkan dapat menggunakan media cerita bergambar sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang rutin. Penggunaan media ini dapat divariasikan dengan alat bantu lain seperti boneka tangan, kartu cerita, dan video animasi agar anak lebih tertarik dan aktif. Guru juga perlu memberikan ruang dan waktu yang cukup agar anak bisa berkreasi tanpa tekanan.

2. Bagi Lembaga PIAUD: Lembaga perlu mendukung ketersediaan sarana pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas anak, seperti alat peraga, buku cerita bergambar, dan alat menggambar. Selain itu, pelatihan untuk guru dalam mengembangkan metode pembelajaran kreatif juga perlu ditingkatkan.

3. Bagi Orang Tua: Orang tua diharapkan turut serta dalam menumbuhkan kreativitas anak di rumah dengan membacakan cerita, menyediakan media gambar, serta memberi kesempatan anak untuk berekspresi secara bebas tanpa takut salah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran lainnya dalam meningkatkan kreativitas anak. Penelitian lebih lanjut juga disarankan untuk mengkaji pengaruh cerita bergambar terhadap aspek perkembangan lain, seperti bahasa atau sosial-emosional anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M. (1983) *The Social Psychology of Creativity: A Componential Conceptualization*. Journal of Personality and Social Psychology, 45(2), 357-376.
- Apri Damai Sagita Krissandi. (2020). *Sastra Anak Indonesia*. Yogyakarta: Sanata Dharma Universitas Press Anggota APPTI,
- Arikunto, Suharsimi. (2006) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Baumrind, D. *Current Patterns of Parental Authority*. Developmental Psychology Monograph, 4(1), 1-103, 1971.
- Beny Hamdani. (2020). "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Cerita Bergambar di Sekolah Dasar Zaha (Zainul Hasan)," *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD Unar*, vol. 8, no. 1.
- Burhan, Nurgiyantoro. (2005). *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Damai Sagita Krissandi, Apri. (2020) *Sastra Anak Indonesia*. Yogyakarta: Sanata Dharma Universitas Press.
- Djamarah, Saiful Bahri, dan Aswan Zain. (2002) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani, Beny. (2020). "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Cerita Bergambar di Sekolah Dasar Zaha (Zainul Hasan)," *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD Unar*, vol. 8, no. 1

- Imam Suyitno. (2013). *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Panduan, Teori, Pelatihan dan Contoh*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2013.
- Isah Cahyani. (2009). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan.
- Jean Piaget. (2005). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kunandar. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,
- Lilis Madyawati. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenagamedia Group.
- Mardianto. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Mansur. (2007). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Masganti. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing.
- Munandar. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nur Athiatul Maula. “Efektivitas Mendengar Cerita Fiksi terhadap Peningkatan Kreativitas Verbal Anak.” Surakarta: UMS, 2008.
- Peraturan Pemerintah nomor 19. *Standar Pendidikan Nasional pasal 19 ayat 1. t.t.*
- Rogers, C. R. “Toward a Theory of Creativity.” *ETC: A Review of General Semantics*, 11(4), 249-260, 1954.

- Saiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. *Defying the Crowd: Cultivating Creativity in a Culture of Conformity*. Free Press, 1995.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif) R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suyadi. (2017). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suratno. *Pendidikan Anak Usia Dini: Dasar Pembentukan Karakter dan Kreativitas Anak*. Jakarta: Rajawali Press, 2005.
- Suharjono. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Citra Pustaka.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Vygotsky, L. S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MANADO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jln. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado Tlp/Fax (0431) 880616 Manado 95128

Nomor : B- 100 /In.25/F.II/TL.00.II/2025

Manado, 14 Januari 2025

Lamp : -

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth :

TK Negeri Beringin Kecamatan Modayag

Kabupaten Bolaang Mongondow Timur

Di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Manado dibawah ini :

Nama : **Melisa Bumulo**
NIM : **20225028**
Semester : **VII (Tujuh)**
Program Studi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**
Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Bermaksud melakukan penelitian di Lembaga/Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penyusunan Skripsi yang : **"Peningkatan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar pada Kelompok B di TK Negeri Beringin Kecamatan Modayag Kabupaten Bolaang Mongondow Timur"** Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dengan Dosen Pembimbing :

1. Ismail K. Usman, M.Pd.I. selaku (Pembimbing I)
2. Irvan Kurniawan, M.Pd. selaku (Pembimbing II)

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya kepada Mahasiswa yang bersangkutan dapat di berikan izin untuk melakukan penelitian dari bulan Januari s.d. Maret 2025.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dr. Adh. Lundeto, M.Pd.I
197310252000031002

Tembusan Yth :

1. Rektor IAIN Manado
2. Dekan FTIK IAIN Manado
3. Kaprodi PIAUD FTIK IAIN Manado
4. Mahasiswa
5. Arsip

Lampiran 2 : Daftar Nama Anak Didik Kelompok B TK N Beringin

DATA SISWA TAHUN 2025							
NO	NAMA SEKOLAH	NAMA SISWA	AGAMA		JENIS KELAMIN		TEMPAT/TGL LAHIR
			ISLAM	KERISTEN	L	P	
1	2	3	4		5		6
1	TK Negeri Beringin Tangaton	Mu'azz Lomban	ISLAM		L		Kotamobagu,20-06-2019
2	TK Negeri Beringin Tangaton	Zafran Kaizuran Potabuga	ISLAM		L		Kotamobagu,19-08-2018
3	TK Negeri Beringin Tangaton	Zaki Abdul Karim Mamonto	ISLAM		L		Moyongkota, 16-01-2019
4	TK Negeri Beringin Tangaton	Zia Zetira Mamonto	ISLAM			P	Kotamobagu, 07-08-2018
5	TK Negeri Beringin Tangaton	Fauzi Mokoginta	ISLAM		L		Kotamobagu,09-03-2019
6	TK Negeri Beringin Tangaton	Dwika Iqbal Jihadillah	ISLAM		L		Kotamobagu, 08-04-2018
7	TK Negeri Beringin Tangaton	Aziel Danendra Kurniawan	ISLAM		L		Pontodon, 01-11-2018
8	TK Negeri Beringin Tangaton	Alfaqi Ramadhan	ISLAM				Boltim, 16-02-2018
9	TK Negeri Beringin Tangaton	Shinedyta Aniqah Megumi Mursalim	ISLAM			P	Manado, 02-08-2019
10	TK Negeri Beringin Tangaton	Kania Nazila Taufik	ISLAM			P	Kotamobagu, 24-06-2019
11	TK Negeri Beringin Tangaton	Yura yurika tokolang	ISLAM			P	Moyongkota,07-01-2019
12	TK Negeri Beringin Tangaton	Afiqah Balighan	ISLAM			p	Kotamubagu. 25-07-2018
13	TK Negeri Beringin Tangaton	Siti patima Mamonto	ISLAM			P	Moyag,31-08-2019
14	TK Negeri Beringin Tangaton	Keyla Alia Dewina Mamonto	ISLAM			P	Buyandi,07-12-2018
15	TK Negeri Beringin Tangaton	Dzakira Mamonto	ISLAM			P	Boltim,17-04-2018
16	TK Negeri Beringin Tangaton	Moh Azlan Zaydan Tompig	ISLAM		L		Kotamobagu,07-12-2018
17	TK Negeri Beringin Tangaton	Khalif Nugraha Mamonto	ISLAM		L		Kotamobagu,31-05-2018
18	TK Negeri Beringin Tangaton	Fauzan Mokoginta	ISLAM		L		Kotamobagu,09-03-2019
19	TK Negeri Beringin Tangaton	El Fahreza Lantapon	ISLAM		L		Kotamobagu, 28-08-2018
20	TK Negeri Beringin Tangaton	Fatar Damopolii	ISLAM		L		Kotamobagu,08-06-2019
21							
22							
23							
24							
25							

Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS I PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan: TKN Beringin

Kelompok Usia: B (5–6 tahun)

Hari/Tanggal:

Tema: Buah-Buahan

Subtema: Buah Apel

Judul Cerita: *Apel Ajaib dan Teman-Temannya*

Jumlah Anak: 20

Tujuan Pembelajaran

Anak dapat:

1. Menyebutkan ciri-ciri buah apel dengan bahasa yang sederhana.
2. Menunjukkan imajinasi dan kreativitas melalui kegiatan menggambar buah apel.
3. Mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita yang didengar.
4. Menunjukkan keberanian dalam mengungkapkan ide di depan teman-teman.

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- Guru menyapa anak-anak dengan ceria.
- Anak-anak diajak menyanyikan lagu bertema buah-buahan.
- Guru bertanya kepada anak-anak apakah mereka pernah makan apel.
- Guru menunjukkan gambar apel dengan berbagai warna dan ukuran.
- Guru mengajak anak-anak berdiskusi ringan tentang bentuk dan rasa apel.

2. Kegiatan Inti

- Guru memperkenalkan cerita “*Apel Ajaib dan Teman-Temannya.*”
- Guru membacakan cerita dengan ekspresi menarik dan interaktif.
- Anak-anak diberi kesempatan menebak alur cerita dan menyampaikan pendapat.
- Setelah cerita selesai, guru mengajak anak-anak berdiskusi mengenai pesan cerita.
- Anak-anak menggambar apel sesuai imajinasi masing-masing.
- Anak-anak menceritakan hasil gambarnya di depan kelas.

3. Kegiatan Penutup

- Guru mengajak anak-anak menyebutkan kembali pelajaran dari cerita.
- Memberikan pujian atas kreativitas dan keberanian anak.
- Menutup kegiatan dengan tepuk semangat dan doa bersama.

Persiapan / Media dan Alat

1. Gambar apel dengan berbagai ukuran dan warna.
2. Buku cerita bergambar “*Apel Ajaib dan Teman-Temannya.*”
3. Kertas gambar dan krayon.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS I PERTEMUAN II

Satuan Pendidikan: TKN Beringin

Kelompok Usia: B (5–6 tahun)

Hari/Tanggal:

Tema: Buah-Buahan

Subtema: Buah Mangga

Judul Cerita: *Mangga Kecil yang Sabar*

Jumlah Anak: 20

Tujuan Pembelajaran

Anak dapat:

Menyebutkan ciri-ciri buah mangga dengan bahasa sederhana.

- Mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita yang didengar.
- Menunjukkan daya imajinasi dan kreativitas melalui kegiatan menggambar.
- Menunjukkan sikap sabar dan memahami proses pertumbuhan.
- Menyampaikan ide secara lisan berdasarkan gambar yang dibuat.

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- Guru menyapa anak-anak dengan semangat.

- Anak-anak diajak bernyanyi lagu tentang buah-buahan.
- Guru mengajak anak bermain tebak-tebakan tentang buah mangga.
- Guru menunjukkan gambar mangga dalam berbagai kondisi (mentah dan matang).
- Guru menanyakan pengalaman anak-anak memakan buah mangga.
- Guru memberitahu bahwa anak-anak akan mendengarkan cerita berjudul “Mangga Kecil yang Sabar.”

2. Kegiatan Inti

Guru membacakan cerita dengan teknik interaktif.

- Cerita diberi jeda pada bagian tertentu dan anak diminta menebak kelanjutan cerita.
- Beberapa anak diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya.
- Setelah cerita selesai, guru mengajak anak-anak berdiskusi tentang karakter dalam cerita.
- Anak-anak diajak menggambar pohon mangga dengan elemen imajinatif (pohon berbicara, bisa berjalan, dsb).
- Anak-anak menceritakan gambar dan alur cerita versi mereka di depan teman-teman.

3. Kegiatan Penutup

- Guru dan anak-anak bersama-sama merangkum pesan dari cerita (contoh: pentingnya kesabaran dan pertumbuhan).
- Guru memberikan apresiasi atas hasil karya anak-anak dan menempelkan gambar di papan kelas.
- Guru menutup kegiatan dengan tepuk kreatif dan doa bersama.

Persiapan / Media dan Alat

- Buku cerita bergambar “Mangga Kecil yang Sabar”.
- Gambar buah mangga dalam berbagai bentuk dan warna.
- Kertas gambar dan krayon/spidol warna.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS I PERTEMUAN III

Satuan Pendidikan: TKN Beringin

Kelompok Usia: B (5–6 tahun)

Hari/Tanggal:

Tema: Buah-Buahan

Subtema: Buah Semangka

Judul Cerita: *Petualangan Semangka Ceria*

Jumlah Anak: 20

Tujuan Pembelajaran

Anak dapat:

- Mengenali ciri-ciri buah semangka melalui gambar dan diskusi.
- Mendengarkan dan mengulangi kembali isi cerita secara lisan.
- Menunjukkan kreativitas melalui gambar dan cerita pendek.
- Mampu berani tampil di depan teman untuk menyampaikan cerita.
- Mengembangkan daya imajinasi dan keterampilan bercerita anak.

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

Guru membuka kegiatan dengan menyapa anak secara ceria.

- Anak-anak diajak bermain menyusun nama buah dari huruf yang disediakan.
- Guru menunjukkan gambar semangka dan berdiskusi mengenai bentuk, warna, dan isi buah semangka.
- Guru memberitahukan bahwa mereka akan mendengarkan cerita berjudul 'Petualangan Semangka Ceria'.

2. Kegiatan Inti

- Guru membacakan cerita dengan bantuan gambar.
- Beberapa anak diminta mengulangi bagian tertentu dari cerita.
- Diskusi tentang bagaimana semangka bisa berpetualang (contoh: mengapung di sungai, membantu teman di kebun).
- Anak-anak diminta menggambar semangka dalam bentuk unik seperti hati, tersenyum, dll.

- Anak membuat cerita pendek berdasarkan gambar dan menceritakannya di depan teman-teman.

3. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan kesempatan kepada beberapa anak untuk menunjukkan gambar dan menceritakan hasil karyanya.
- Guru memberikan pujian dan stiker bintang untuk anak-anak yang berani bercerita.
- Guru menutup kegiatan dengan tepuk sukses dan doa bersama.

Persiapan / Media dan Alat

- Media buku cerita bergambar 'Petualangan Semangka Ceria'.
- Gambar semangka berbagai ukuran dan warna.
- Kertas gambar dan alat pewarna (krayon/spidol).
- Rencana bermain peran sesuai cerita yang didengarkan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS II PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan: TKN Beringin

Kelompok Usia: B (5–6 tahun)

Hari/Tanggal:

Tema: Benda-benda

Subtema: Benda-Benda di Sekitar Kita

Judul Cerita: *Petualangan Alat-alat Rumah*

Jumlah Anak: 20

Tujuan Pembelajaran

Anak dapat:

- ☐ Anak dapat menyebutkan benda-benda yang ada di rumah dengan benar.
- ☐ Anak dapat mendengarkan dan memahami cerita yang dibacakan guru.
- ☐ Anak dapat menggambarkan benda-benda yang ada di rumah sesuai imajinasinya.
- ☐ Anak berani menceritakan hasil gambarnya di depan teman-teman.
- ☐ Anak menunjukkan sikap percaya diri dan aktif dalam kegiatan diskusi.

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- ☐ Guru menyapa anak-anak dengan ceria.
- ☐ Mengajak anak menyanyikan lagu bertema benda di rumah.
- ☐ Bertanya kepada anak tentang benda-benda yang mereka kenal di rumah.

- ☐ Memberikan pujian kepada anak yang aktif menjawab.

2. Kegiatan Inti

- ☐ Guru memperkenalkan buku cerita “Petualangan Alat-Alat Rumah”.
- ☐ Membacakan cerita dengan menggunakan boneka tangan agar menarik perhatian anak.
- ☐ Anak diajak berdiskusi mengenai benda-benda seperti sendok, piring, gelas, dll.
- ☐ Anak menggambar benda-benda yang mereka temui di rumah secara imajinatif.
- ☐ Anak diberikan kebebasan menggunakan warna dan bentuk.
- ☐ Anak menceritakan hasil gambarnya secara lisan di depan kelas.
- ☐ Guru memberikan apresiasi dan stiker bintang untuk anak yang berani tampil.

3. Kegiatan Penutup

- ☐ Guru bersama anak merangkum pelajaran hari ini.
- ☐ Memberikan pujian atas hasil karya dan keberanian anak.
- ☐ Menutup kegiatan dengan tepuk semangat dan doa bersama.

Persiapan / Media dan Alat

- Buku cerita bergambar “Petualangan Alat-Alat Rumah”.
- Boneka tangan untuk mendukung cerita.
- Gambar alat rumah tangga.
- Kertas gambar, krayon/spidol warna.
- Stiker bintang untuk reward anak

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS II PERTEMUAN II

Satuan Pendidikan: TKN Beringin

Kelompok Usia: B (5–6 tahun)

Hari/Tanggal:

Tema: Benda-benda

Subtema: Benda-Benda di Sekitar Kita

Judul Cerita: *Benda-benda Ajaib*

Jumlah Anak: 20

Tujuan Pembelajaran

Anak dapat:

- Anak dapat menyebutkan benda-benda yang ada di sekitar mereka dengan benar.
- Anak dapat mendengarkan dan memahami cerita yang dibacakan guru.
- Anak dapat membuat cerita sederhana secara berkelompok.
- Anak dapat menampilkan cerita kelompoknya di depan kelas.

- Anak menunjukkan sikap percaya diri dan mampu bekerja sama dalam kelompok.

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- - Guru menyapa anak-anak secara ceria.
- - Mengajak anak bermain tebak-tebakan tentang benda-benda di sekitar.
- - Memberikan pujian kepada anak yang aktif menjawab.

2. Kegiatan Inti

- - Guru memperkenalkan buku cerita 'Benda-Benda Ajaib'.
- - Membacakan cerita dibantu dengan video animasi tentang benda-benda yang berbicara.
- - Membagi anak-anak dalam kelompok kecil.
- - Masing-masing kelompok mendiskusikan dan menciptakan cerita mereka sendiri.
- - Guru melatih ekspresi wajah dan gerakan sederhana.
- - Setiap kelompok menampilkan cerita mereka di depan kelas.

3. Kegiatan Penutup

- - Guru dan anak merangkum pelajaran hari ini.
- - Memberikan apresiasi kepada anak dengan stiker.
- - Menutup kegiatan dengan tepuk kreatif dan doa bersama.

Persiapan / Media dan Alat

- - Buku cerita 'Benda-Benda Ajaib' dengan ilustrasi menarik.
- - Video animasi tentang benda yang bisa berbicara.
- - Alat tulis untuk menggambar dan menulis cerita.
- - Stiker bintang sebagai reward.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS II PERTEMUAN III

Satuan Pendidikan: TKN Beringin

Kelompok Usia: B (5–6 tahun)

Hari/Tanggal:

Tema: Benda-benda

Subtema: Benda-Benda di Sekitar Kita

Judul Cerita: *petualangan benda-benda*

Jumlah Anak: 20

Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu mengenali dan menyebutkan benda-benda di sekitar dengan benar.
- Anak mampu mengungkapkan ide dan imajinasi melalui bermain peran.
- Anak mampu bekerja sama dalam kelompok dan mengekspresikan perasaan melalui refleksi.
- Anak mampu meningkatkan kepercayaan diri dalam mengekspresikan pendapat.

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- Guru membuka kegiatan dengan permainan sederhana, seperti menyebutkan nama benda dari huruf yang diberikan.
- Guru memberikan pujian kepada anak-anak yang aktif menjawab.
- Guru menciptakan suasana menyenangkan dan membangun partisipasi aktif.

2. Kegiatan Inti

Guru memperkenalkan buku 'Petualangan Benda-Benda'.

- Guru menjelaskan bahwa anak-anak akan bermain peran.
- Anak-anak diberi kesempatan berperan sebagai benda-benda di sekitar (kursi, meja, dll).
- Guru memberikan latihan gerakan dan ekspresi sebelum tampil.
- Anak-anak tampil dan memainkan peran secara improvisasi.
- Setelah bermain peran, anak-anak diajak diskusi tentang pengalaman dan perasaan mereka saat berperan.

3. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan kesempatan kepada beberapa anak untuk menunjukkan hasil gambar dan berbagi cerita.
- Guru memberikan pujian dan reward berupa stiker.
- Kegiatan ditutup dengan tepuk sukses dan doa bersama.

Lampiran 4 : Data Pengamatan Kreativitas Anak dengan menggunakan Buku Cerita Bergambar

SIKLUS I

PERTEMUAN I

No.	Nama Anak	Imajinasi dalam Bercerita (✓/✗)	Fokus Lama (✓/✗)	Kreativitas dalam Menggambar (✓/✗)	Deskripsi Karakter & Alur Cerita (✓/✗)	Total Indikator	Kategori Kreativitas
1	Anak 1	✗	✗	✗	✗	0	Kurang Kreatif
2	Anak 2	✗	✗	✓	✗	1	Kurang Kreatif
3	Anak 3	✓	✗	✗	✗	1	Kurang Kreatif
4	Anak 4	✓	✓	✗	✗	2	Cukup Kreatif
5	Anak 5	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif
6	Anak 6	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
7	Anak 7	✗	✗	✗	✗	0	Kurang Kreatif
8	Anak 8	✓	✗	✓	✓	3	Kreatif
9	Anak 9	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif
10	Anak 10	✗	✗	✗	✗	0	Kurang Kreatif
11	Anak 11	✗	✓	✓	✓	3	Kreatif

No.	Nama Anak	Imajinasi dalam Bercerita (✓/✗)	Fokus Lama (✓/✗)	Kreativitas dalam Menggambar (✓/✗)	Deskripsi Karakter & Alur Cerita (✓/✗)	Total Indikator	Kategori Kreativitas
12	Anak 12	✓	✗	✗	✗	1	Kurang Kreatif
13	Anak 13	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
14	Anak 14	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
15	Anak 15	✗	✗	✓	✗	1	Kurang Kreatif
16	Anak 16	✓	✓	✗	✗	2	Cukup Kreatif
17	Anak 17	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
18	Anak 18	✗	✗	✗	✗	0	Kurang Kreatif
19	Anak 19	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
20	Anak 20	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif

Kategori Kreativitas	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Kreatif	2	10%
Kreatif	3	15%
Cukup Kreatif	4	20%
Kurang Kreatif	11	55%

PERTEMUAN II

No	Nama Anak	Imajinasi dalam Bercerita (✓/✗)	Fokus Lama (✓/✗)	Kreativitas dalam Menggambar (✓/✗)	Deskripsi Karakter & Alur Cerita (✓/✗)	Total Indikator	Kategori Kreativitas
1	Anak 1	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif
2	Anak 2	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif
3	Anak 3	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
4	Anak 4	✓	✗	✓	✗	2	Cukup Kreatif
5	Anak 5	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif
6	Anak 6	✓	✗	✓	✗	2	Cukup Kreatif
7	Anak 7	✓	✗	✓	✗	2	Cukup Kreatif
8	Anak 8	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
9	Anak 9	✓	✗	✓	✗	2	Cukup Kreatif
10	Anak 10	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif
11	Anak 11	✗	✗	✗	✗	1	Kurang Kreatif
12	Anak 12	✗	✗	✗	✗	1	Kurang Kreatif
13	Anak 13	✗	✗	✗	✗	1	Kurang Kreatif
14	Anak 14	✓	✗	✓	✗	2	Cukup Kreatif
15	Anak 15	✗	✗	✗	✗	1	Kurang Kreatif
16	Anak 16	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
17	Anak 17	✓	✗	✓	✗	2	Cukup Kreatif
18	Anak 18	✗	✗	✗	✗	1	Kurang Kreatif

No	Nama Anak	Imajinasi dalam Bercerita (✓/✗)	Fokus Lama (✓/✗)	Kreativitas dalam Menggambar (✓/✗)	Deskripsi Karakter & Alur Cerita (✓/✗)	Total Indikator	Kategori Kreativitas
19	Anak 19	✗	✗	✗	✗	1	Kurang Kreatif
20	Anak 20	✗	✗	✗	✗	1	Kurang Kreatif

PERTEMUAN III

No	Nama Anak	Imajinasi dalam Bercerita (✓/✗)	Fokus Lama (✓/✗)	Kreativitas dalam Menggambar (✓/✗)	Deskripsi Karakter & Alur Cerita (✓/✗)	Total Indikator	Kategori Kreativitas
1	Anak 1	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
2	Anak 2	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif
3	Anak 3	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif
4	Anak 4	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
5	Anak 5	✓	✗	✓	✓	3	Cukup Kreatif
6	Anak 6	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif
7	Anak 7	✓	✗	✓	✓	3	Cukup Kreatif
8	Anak 8	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
9	Anak 9	✓	✗	✓	✓	3	Cukup Kreatif
10	Anak 10	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif

No	Nama Anak	Imajinasi dalam Bercerita (✓/✗)	Fokus Lama (✓/✗)	Kreativitas dalam Menggambar (✓/✗)	Deskripsi Karakter & Alur Cerita (✓/✗)	Total Indikator	Kategori Kreativitas
11	Anak 11	✓	✗	✓	✓	3	Cukup Kreatif
12	Anak 12	✗	✗	✓	✗	2	Cukup Kreatif
13	Anak 13	✗	✗	✓	✗	2	Cukup Kreatif
14	Anak 14	✓	✗	✓	✗	2	Cukup Kreatif
15	Anak 15	✓	✗	✓	✓	3	Cukup Kreatif
16	Anak 16	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
17	Anak 17	✓	✗	✓	✓	3	Cukup Kreatif
18	Anak 18	✗	✗	✗	✗	1	Kurang Kreatif
19	Anak 19	✗	✗	✗	✗	1	Kurang Kreatif
20	Anak 20	✗	✗	✗	✗	1	Kurang Kreatif

SIKLUS II

PERTEMUAN I

No.	Nama Anak	Imajinasi dalam Bercerita (✓/✗)	Fokus Lama (✓/✗)	Kreativitas dalam Menggambar (✓/✗)	Deskripsi Karakter & Alur Cerita (✓/✗)	Total Indikator	Kategori Kreativitas
1	Anak A	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
2	Anak B	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif
3	Anak C	✓	✓	✗	✓	3	Kreatif
4	Anak D	✓	✗	✓	✓	3	Kreatif
5	Anak E	✗	✓	✓	✗	2	Cukup Kreatif
6	Anak F	✓	✗	✓	✓	3	Kreatif
7	Anak G	✓	✓	✗	✓	3	Kreatif
8	Anak H	✗	✓	✗	✗	0	Kurang Kreatif
9	Anak I	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
10	Anak J	✗	✗	✓	✗	1	Kurang Kreatif
11	Anak K	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif

No.	Nama Anak	Imajinasi dalam Bercerita (✓/✗)	Fokus Lama (✓/✗)	Kreativitas dalam Menggambar (✓/✗)	Deskripsi Karakter & Alur Cerita (✓/✗)	Total Indikator	Kategori Kreativitas
12	Anak L	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif
13	Anak M	✗	✓	✗	✗	0	Kurang Kreatif
14	Anak N	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
15	Anak O	✓	✗	✓	✓	3	Kreatif
16	Anak P	✗	✓	✗	✗	0	Kurang Kreatif
17	Anak Q	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
18	Anak R	✗	✓	✓	✗	2	Cukup Kreatif
19	Anak S	✓	✓	✗	✓	3	Kreatif
20	Anak T	✓	✗	✓	✓	3	Kreatif

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Pertama

Kategori Kreativitas	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Kreatif	5	25%
Kreatif	5	25%
Cukup Kreatif	6	30%
Kurang Kreatif	4	20%

Tabel di atas menunjukkan hasil observasi dari pertemuan pertama di Siklus II, di mana kategori kreativitas siswa telah dinilai berdasarkan beberapa indikator yang relevan.

PERTEMUAN II

No.	Nama Anak	Imajinasi dalam Bercerita (✓/✗)	Fokus Lama (✓/✗)	Kreativitas dalam Menggambar (✓/✗)	Deskripsi Karakter & Alur Cerita (✓/✗)	Total Indikator	Kategori Kreativitas
1	Anak A	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
2	Anak B	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif
3	Anak C	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
4	Anak D	✓	✗	✓	✓	3	Kreatif
5	Anak E	✓	✓	✗	✗	2	Cukup Kreatif
6	Anak F	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
7	Anak G	✓	✓	✗	✓	3	Kreatif
8	Anak H	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
9	Anak I	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
10	Anak J	✗	✓	✓	✗	2	Cukup Kreatif
11	Anak K	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif

No.	Nama Anak	Imajinasi dalam Bercerita (✓/✗)	Fokus Lama (✓/✗)	Kreativitas dalam Menggambar (✓/✗)	Deskripsi Karakter & Alur Cerita (✓/✗)	Total Indikator	Kategori Kreativitas
12	Anak L	✓	✓	✗	✓	3	Kreatif
13	Anak M	✓	✗	✗	✗	0	Kurang Kreatif
14	Anak N	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
15	Anak O	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
16	Anak P	✓	✗	✗	✗	0	Kurang Kreatif
17	Anak Q	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
18	Anak R	✓	✓	✗	✓	3	Kreatif
19	Anak S	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
20	Anak T	✓	✗	✗	✗	1	Kurang Kreatif

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Kedua

Kategori Kreativitas	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Kreatif	9	45%
Kreatif	6	30%
Cukup Kreatif	4	20%
Kurang Kreatif	1	5%

Tabel di atas menunjukkan hasil observasi dari pertemuan kedua di Siklus II, di mana kategori kreativitas siswa telah dinilai berdasarkan beberapa indikator yang relevan.

PERTEMUAN III

No.	Nama Anak	Imajinasi dalam Bercerita (✓/✗)	Fokus Lama (✓/✗)	Kreativitas dalam Menggambar (✓/✗)	Deskripsi Karakter & Alur Cerita (✓/✗)	Total Indikator	Kategori Kreativitas
1	Anak A	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
2	Anak B	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
3	Anak C	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
4	Anak D	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
5	Anak E	✓	✗	✓	✓	3	Kreatif
6	Anak F	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
7	Anak G	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
8	Anak H	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
9	Anak I	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
10	Anak J	✓	✓	✗	✓	3	Kreatif
11	Anak K	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif

No.	Nama Anak	Imajinasi dalam Bercerita (✓/✗)	Fokus Lama (✓/✗)	Kreativitas dalam Menggambar (✓/✗)	Deskripsi Karakter & Alur Cerita (✓/✗)	Total Indikator	Kategori Kreativitas
12	Anak L	✓	✓	✓	✗	3	Kreatif
13	Anak M	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
14	Anak N	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
15	Anak O	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
16	Anak P	✓	✓	✗	✓	3	Kreatif
17	Anak Q	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
18	Anak R	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
19	Anak S	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif
20	Anak T	✓	✓	✓	✓	4	Sangat Kreatif

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Ketiga

Kategori Kreativitas	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Kreatif	11	55%
Kreatif	7	35%
Cukup Kreatif	2	10%
Kurang Kreatif	0	0%

Tabel di atas menunjukkan hasil observasi dari pertemuan ketiga di Siklus II, di mana kategori kreativitas siswa telah dinilai berdasarkan beberapa indikator yang relevan. Hasil ini mencerminkan peningkatan yang **signifikan** dalam kreativitas anak.

Lampiran 5 : Dokumentasi

Proses Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Di Kelas



Proses Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Di Kelas



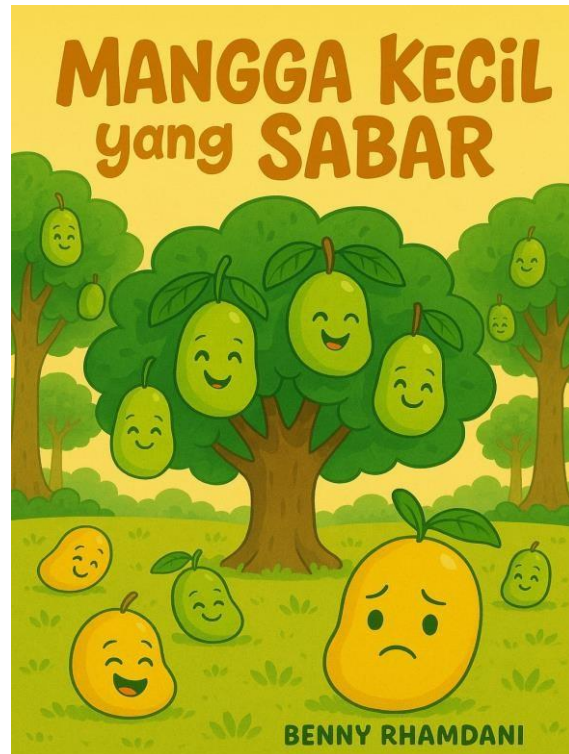
Proses Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Di Kelas

Proses Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Di Kelas

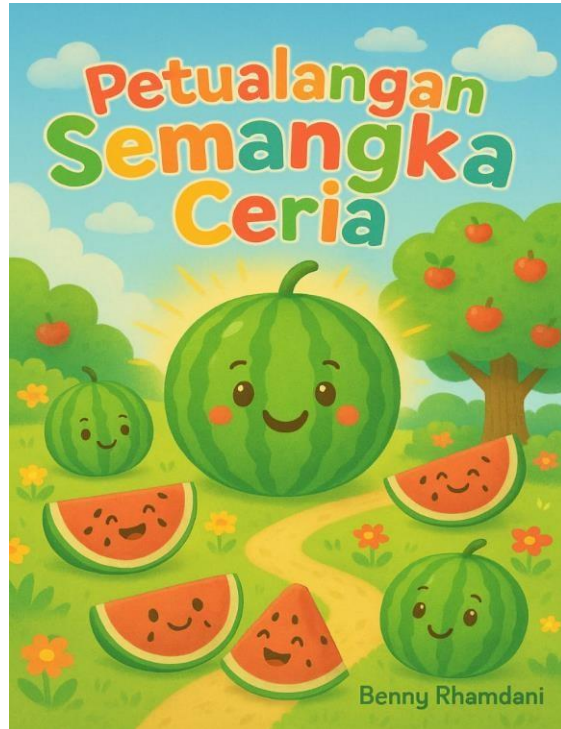




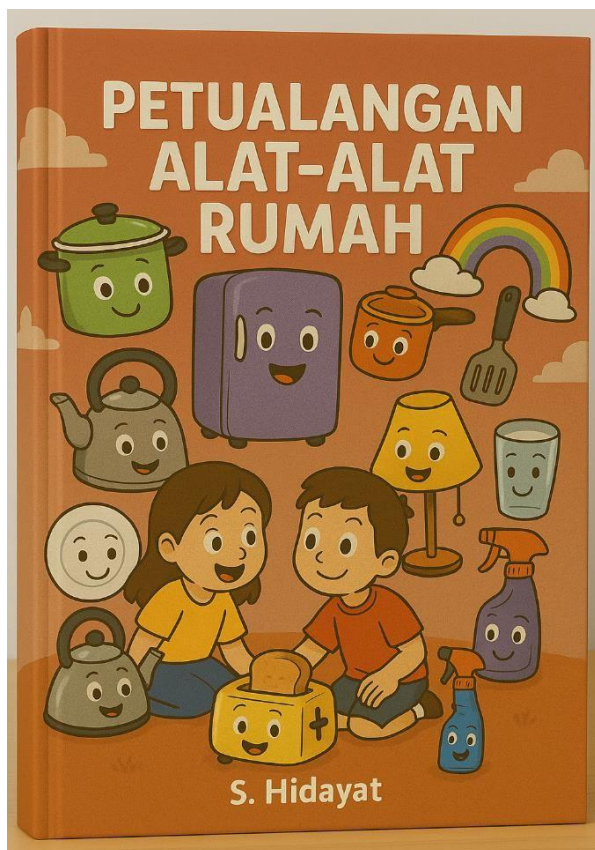
TEMA SIKLUS I PERTEMUAN I



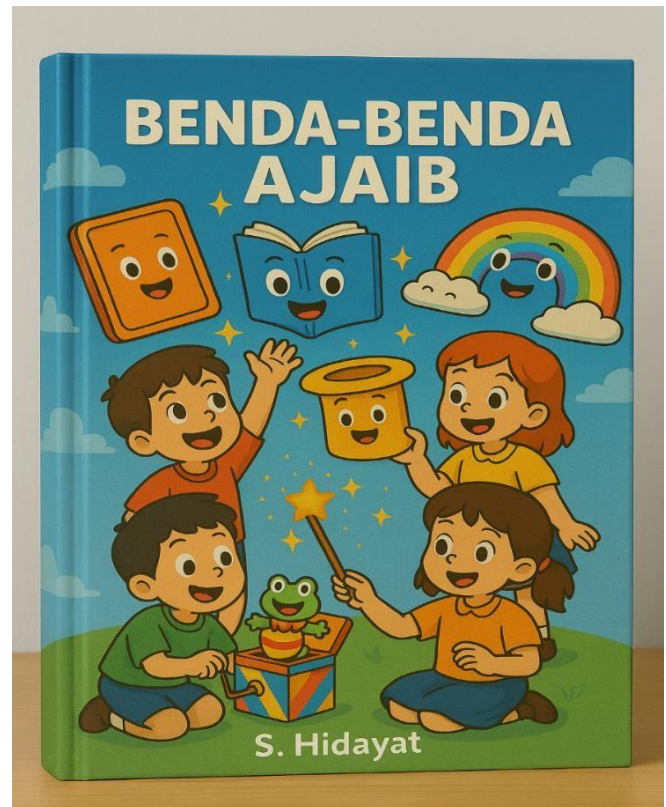
TEMA SIKLUS I PERTEMUAN II



TEMA SIKLUS I PERTEMUAN III



TEMA SIKLUS II PERTEMUAN I



TEMA SIKLUS II PERTEMUAN II



TEMA SIKLUS II PERTEMUAN III