



Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Kelompok A KB. Arridhwaany Cidadap – Simpenan

Dera Lestari Tindana

Email: deralestari99@gmail.com

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Rakeyan Santang Karawang

Budi Munawar Khutomi

Email: budimunawar@staip.ac.id

STAI Pelabuhan Ratu Sukabumi

Acip

Email: acip@staip.ac.id

STAI Pelabuhan Ratu Sukabumi

Abstrak: Penelitian ini berawal dari kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan cerita bergambar dianggap sebagai pendekatan yang menarik dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengevaluasi dampak positif dari penggunaan cerita bergambar terhadap tingkat kreativitas anak di kelompok A KB Arridhwaany. Melibatkan 8 anak didik, penelitian ini diimplementasikan dengan desain kolaboratif yang melibatkan peran peneliti, kepala sekolah, dan guru kelas pendamping. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi guna memperoleh gambaran yang komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas anak yang signifikan, dari pra-siklus sebesar 35,41% hingga mencapai 80,73% pada siklus II. Indikator kreativitas seperti reaksi kreatif, kelonggaran perhatian yang lebih panjang, pengorganisasian diri/kepercayaan diri, keterampilan mengaitkan ide/bercerita, pengembangan imajinasi, dan penambahan kosakata baru semuanya mengalami peningkatan. Secara keseluruhan, penelitian menyimpulkan bahwa cerita bergambar mampu menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak pada tingkat kelompok usia dini.

Kata Kunci: Kreativitas Anak, Cerita Bergambar, Pembelajaran Menyenangkan, Penelitian Tindakan Kelas, PAUD.

Abstract: *This research stemmed from the urgent need to enhance children's creativity in the learning process. In this context, the use of picture stories is considered an engaging and enjoyable approach. The objective of this classroom action research is to evaluate the positive impact of using picture stories on the creativity level of children in Group A KB Arridhwaany. Involving 8 students, the research is implemented with a collaborative design that engages the roles of the researcher, school principal, and class teacher. Data collection is conducted through observation, field notes, interviews, and documentation to obtain a comprehensive overview. The results of the research show a significant increase in children's creativity, from 35.41% in the pre-cycle to 80.73% in cycle II. Creativity indicators such as creative reactions, longer attention spans, self-organization/self-confidence, the ability to connect ideas/narrate, imagination development, and the addition of new vocabulary all experienced improvement. Overall, the research concludes that picture stories can be an effective learning strategy to enhance children's creativity at the early childhood education level.*

Keywords: *Children's Creativity, Picture Stories, Enjoyable Learning, Classroom Action Research, Early Childhood Education.*

Submitted : 15-01-2024 | Accepted : 27-01-2024 | Published : 31-01-2024

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Muslich, 2007). Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah 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 memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Hasan, 2009).

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai golden age (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya (Trenggonowati & Kulsum, 2018). Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral (Rohmah, 2018).

Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak beralih ke hal lain untuk dipelajari (Setyani et al., 2023). Lingkunganlah yang terkadang menjadi

penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan sering kali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi (Fuadah, 2022).

Era global didominasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan individu-individu kreatif dan produktif serta memiliki kemampuan daya saing yang tinggi dan tangguh (Azizah, 2022). Daya saing yang tinggi dan tangguh dapat terwujud jika anak didik memiliki kreativitas, kemandirian dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Sistem pendidikan saat ini hanya menonjolkan kemampuan akademik saja seperti kemampuan membaca dan berhitung. Orang tua atau guru merasa bangga bila anak didiknya mampu membaca dan berhitung dengan lancar sehingga nilai moral dan emosi tak lagi penting.

Tuntutan orang tua dan syarat untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi dalih yang menghendaki anak pandai membaca dan berhitung. Seorang guru hanya menekankan metode pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja yaitu membaca dan berhitung. Penggunaan metode yang statis membuat anak bosan akibatnya otak kanan yang berfungsi sebagai pengembangan kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal (Azizah, 2022).

Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya (Suryawan, 2020). Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat penting usia tersebut. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Suratno (2005) menjelaskan anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Fenomena yang ada selama ini kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat pada umumnya masih rendah. Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya orang-orang yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik orang lain. Keadaan tersebut di sebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Anak-anak usia dini pada khususnya di Kb. Arridhwaany juga masih memiliki daya kreativitas yang rendah. Hal ini dapat di lihat dari kegiatan anak sehari-hari dimana masih menunggu guru, tidak mempunyai ide sendiri, belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, anak-anak masih tergantung dengan guru.

Permasalahan tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang hanya menitik beratkan pada membaca dan berhitung saja dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Selain itu penggunaan metode bercerita kurang optimal di terapkan di Kb. Arridhwaany. Kegiatan yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak antara lain dengan musik, mengunjungi

pameran, menonton pertunjukan wayang, olahraga, bercerita dan lain-lain.

Buku cerita disukai hampir semua anak apa lagi kalau buku cerita tersebut berupa cerita dengan ilustrasi bagus dengan sedikit permainan yang melibatkan mereka (Masdawati, 2019). Anak-anak akan merasa terlibat dalam petualangan dan konflik-konflik yang dialami karakter-karakter di dalamnya, sehingga membaca pun akan semakin menyenangkan. Permainan adalah kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Anak-anak suka bermain karena didalam diri mereka terdapat golongan batin dan dorongan mengembangkan diri.

Buku cerita menyediakan tempat bagi anak-anak untuk melepaskan diri dari permasalahan yang belum dapat terselesaikan. Buku cerita bergambar dengan tema fantasi realistik membantu anak berimajinasi tentang hal-hal yang berada diluar lingkungannya sehingga perkembangan pemikiran dan kreativitas anak tidak terbatas pada hal tertentu (Masdawati, 2019). Cerita fiksi membuat pembaca berimajinasi tentang sebuah karakter, pemandangan seting cerita, serta alasan terjadinya sebuah plot. Buku cerita non fiksi menstimulasi pembacanya berpikir mengenai jawaban dari plot cerita dan membuat pembacanya bertanya-tanya sehubungan plot yang disajikan.

Pengalaman yang dialami anak usia dini berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya (Rohmah, 2018). Pengalaman tersebut akan bertahan lama bahkan tidak dapat terhapus hanya tertutupi, suatu saat bila ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialami maka efek tersebut akan muncul kembali dalam bentuk yang berbeda. Kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan kita (Bachtiar, 2016). Bercerita menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreativitas anak. Anak terbiasa berkonsentrasi pada suatu topik, berani mengembangkan kreasinya, merangsang anak untuk berpikir secara imajinatif serta bertambah perbendaharaan kata barunya.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data atau informasi dalam PTK tidak boleh terlalu banyak menyita waktu dan terlalu rumit karena dikhawatirkan dapat mengganggu tugas utama guru sebagai pengajar dan pendidik (Rehny & Sari, 2023). Subyek kegiatan penelitian tindakan adalah siswa kelompok A KB Arridhwaany Cidadap yang berjumlah 8 orang. Jenis data yang disajikan dalam penelitian ini berupa data kualitatif. Data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi. Observasi berupa data hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan lembar observasi. Dokumentasi diperlukan untuk merekam kegiatan peserta didik dan guru dalam proses kegiatan penelitian untuk meningkatkan kreativitas anak melalui cerita bergambar berupa hasil kegiatan setiap siklus yang dilakukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Secara umum proses pembelajaran pada siklus I pada tiap-tiap pertemuan peneliti memberi sedikit variasi dengan tujuan untuk memberikan pengalaman yang baru kepada anak serta agar anak didik tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran bercerita. Adapun variasi setiap pertemuan adalah sebagai berikut:

- 1). Pada pertemuan pertama peneliti menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul "Sup Kasih Sayang". Kegiatan bercerita pada pertemuan pertama dilaksanakan didalam kelas.
- 2). Pada pertemuan kedua peneliti menggunakan media yang sama. Akan tetapi pada pertemuan kedua ini kegiatan bercerita dilaksanakan diluar kelas.
- 3). Pada pertemuan ketiga peneliti masih menggunakan media yang sama. Akan tetapi pada pertemuan ketiga ini kegiatan bercerita dilaksanakan didalam kelas kembali.

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, tindakan pada siklus I dimulai pada hari Jumat tanggal 3 Maret 2023. Pembelajaran ini berlangsung selama 30 menit yaitu dari pukul 07.30 - 08.00 dan berada di dalam maupun luar kelas KB Arridhwaany.

Pada pertemuan pertama peneliti masuk ke dalam kelas A yaitu kelas tempat anak-anak belajar. Peneliti membuka kegiatan dengan tepuk *spirit* kemudian do'a, salam dan lagu *Assalamu'alaikum*. Adapun gambaran dialog yang terjadi antara anak dan peneliti adalah sebagai berikut:

- Peneliti : Selamat pagi teman-teman.
Assalamu'alaikum wr wb.
- Anak-anak : *Wa'alaikum salam wr.wb*
- Peneliti : Nah, teman-teman hari ini bu guru mau bercerita.
Siapa yang mau mendengarkan cerita bu guru?
- Anak-anak : Saya...saya...saya, bu guru.
- Peneliti : Iya, teman-teman hebat semua, tapi ingat kalau mendengarkan cerita bu guru boleh tidaknya ramai sendiri?
- Anak-anak : Tidak bu guru.
- Peneliti : Berarti nanti teman-teman harus anteng dan tidak boleh ramai sendiri. *Are you ready?*
- Anak-anak : *Yes.*

Setelah memberikan penjelasan di kelas, peneliti yang didampingi kepala sekolah dan guru kelas mengkondisikan tempat duduk anak menjadi lingkaran besar dimana peneliti sebagai pusat lingkaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aman dan nyaman serta terjalin komunikasi multi arah dan anak-anak bisa melihat buku cerita tanpa merasa terhalang sehingga gambar dapat dilihat anak secara keseluruhan.

Sebagai pembuka peneliti yang bertindak sebagai guru membuka kegiatan dengan salam, bernyanyi, dan berdo'a. Sebelum bercerita peneliti menyebutkan identitas buku cerita seperti judul dan tokoh-tokoh yang ada

dalam cerita. Selanjutnya peneliti memulai bercerita dengan media buku cerita bergambar. Setelah guru selesai membacakan cerita, guru mengulas isi cerita yang telah disampaikan.

Dalam kegiatan mengulas ini, peneliti memberi kebebasan terhadap anak untuk berekspresi mengungkapkan idenya dalam menanggapi isi cerita. Dari kegiatan ini peneliti, kepala sekolah dan guru kelas dapat melihat kreativitas anak yang ditunjukkan dalam sikap kreatifnya. Anak-anak mengajukan pertanyaan seputar isi cerita yang dalam hal ini salah satu reaksi anak diantaranya adalah "kenapa Rafa Azka dan Nando masih bermain bersama..? Kan Rafa Azka suka makan sayur sedang Nando suka tidak suka?", "tanya Rafa Permana". Pada saat inilah anak mengalami proses kreatif dimana anak mulai menebak-nebak yang kemudian menemukan jawaban dari pertanyaannya seperti dalam cerita ini karena mereka bersahabat mereka tetap bermain bersama". Disamping itu peneliti juga dapat melihat rentang perhatian anak selama peneliti menyampaikan cerita. Peneliti juga dapat melihat anak-anak memperoleh kosakata baru yang belum pernah mereka ucapkan sebelumnya seperti lewat cerita yang disampaikan Rafa Permana "aku dan ranival suka berbagi karna kita saudara bu guru". Dari cerita ini kita juga dapat melihat anak bermain dengan imajinasinya sehingga menghasilkan karya yang original. Dengan kepercayaan diri yang penuh Rafa Permana menyampaikan cerita didepan teman-temannya. Karena Anak-anak yang kreatif tidak akan takut atau ragu dalam menunjukkan kepercayaan diri untuk tampil didepan kelas sambil bercerita. Diakhir pembelajaran penelitian melakukan *reveiw*, mengajukan pertanyaan seputar isi cerita seperti nama tokoh dan karakter yang dimiliki dalam setiap tokoh. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak terhadap cerita yang disampaikan peneliti atau guru. Dalam proses tersebut kolaborator kepala sekolah dan guru kelas mencatat kreativitas anak seperti yang ditunjukkan dalam ciri-ciri anak kreatif selama mengikuti kegiatan bercerita.

Paparan tersebut di atas merupakan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama. Sebagaimana yang telah direncanakan, secara garis besar proses pembelajaran seperti yang telah disebutkan di atas. Pada setiap pertemuan peneliti dan guru sepakat untuk memberikan variasi agar anak-anak tidak merasa bosan dan suasana kelas lebih menyenangkan. Pada pertemuan kedua yakni dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Maret 2023, peneliti mencoba memvariasikan suasana kelas dengan melakukan kegiatan bercerita diluar kelas atau alam terbuka. Anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan bercerita diluar kelas atau alam terbuka. Suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, anak lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dari peneliti, kreativitas anakpun juga mengalami peningkatan dari 35,41% mencapai 41,12 %

Untuk pertemuan ketiga berdasarkan kesepakatan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 8 Maret 2023. Pada pertemuan ketiga ini kegiatan bercerita kembali dilakukan didalam kelas. Antusias anak dalam mengikuti kegiatan bercerita pada pertemuan ketiga ini tidak menunjukkan peningkatan

keaktivitas yang signifikan. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan kreativitas dimana pada pertemuan kedua mencapai 47,89% sedangkan pada pertemuan ketiga sebesar 52,1%.

Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran khususnya di ruang kepala sekolah. Observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak selama mengikuti kegiatan bercerita. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, kepala sekolah dan guru kelas, diperoleh hasil sebagai berikut: (1) pada pertemuan pertama anak-anak masih merasa asing dengan proses pembelajaran dengan menggunakan media buku cerita bergambar, (2) pada pertemuan kedua anak-anak sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media buku cerita bergambar, (3) pada pertemuan ketiga anak-anak mulai merasa bosan terhadap proses pembelajaran karena penggunaan media dengan judul yang sama, (4) konsentrasi anak terhadap cerita mengalami penurunan karena tidak adanya motivasi atau *rewards* untuk anak atas kreativitasnya, (5) terjadi peningkatan kreativitas yaitu sebelum penelitian anak-anak yang menunjukkan sikap kreatif hanya sebesar 35,41%, pada pertemuan pertama mencapai 41,12%, pertemuan kedua mencapai 47,89 %, dan pertemuan ketiga mencapai 52,1%.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dan guru melakukan analisis terhadap proses pembelajaran dan peningkatan kreativitas anak usia dini. Analisis ini dilakukan oleh kepala sekolah, guru kelas dan peneliti dengan cara berdiskusi, mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilalui, serta melihat kekurangan-kekurangan yang ada. Selain itu kepala sekolah, guru dan peneliti juga berpedoman pada hasil observasi peningkatan kreativitas anak melalui pedoman observasi.

Adapun hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa: (1) adanya reaksi yang menunjukkan kebosanan pada anak karena penggunaan media dengan judul yang sama, (2) adanya penurunan konsentrasi karena tidak adanya motivasi atau *rewards* dari peneliti atas kreativitasnya, (5) sudah ada peningkatan kreativitas anak jika dibandingkan dengan kreativitas sebelum tindakan, akan tetapi hasil tersebut belum maksimal dan memuaskan, itu berarti bahwa peneliti dan guru perlu memperbaiki proses pembelajaran, (6) kreativitas didik dalam satu kelas masih belum merata, ada anak yang mempunyai kreativitas lebih akan tetapi ada yang juga yang masih rendah. Dari hasil analisis tersebut peneliti dan guru merasa bahwa hasil penelitian ini belum maksimal. Oleh sebab itu peneliti dan guru membuat perencanaan untuk tindakan pada siklus berikutnya.

Proses peningkatan kreativitas anak melalui cerita bergambar yang telah dilakukan pada siklus I pada umumnya sudah cukup baik, tetapi belum memuaskan. Masih ada anak yang kurang memperhatikan dan peningkatan kreativitas juga kurang memuaskan. Untuk mengatasi kekurangan pada siklus I, maka pada hari Jum'at tanggal 10 Maret 2023 peneliti, kepala sekolah, dan guru merencanakan tindakan pada siklus II. Siklus II ini direncanakan dilakukan dalam 2 pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Senin 13 Maret 2023, dan pertemuan kedua pada hari Kamis tanggal 16

Maret 2023.

Setelah melakukan diskusi, akhirnya peneliti, kepala sekolah, dan guru kelas menyepakati beberapa hal yang sebaiknya dilakukan dalam meningkatkan kreativitas melalui cerita bergambar. Hal-hal tersebut yaitu: (1) peneliti memaksimalkan tindakan yaitu lebih berinteraksi dengan anak didik, memberikan motivasi dan memberi penguatan berupa *rewards* seperti *very good*, (2) untuk mengatasi kebosanan anak terhadap satu judul cerita, maka peneliti, kepala sekolah dan guru berencana untuk mengganti buku cerita yang semula berjudul " Sup Kasih Sayang" menjadi "Sahabat Bembi", (3) peneliti memberi tambahan alokasi waktu agar anak mempunyai banya waktu untuk bereksplorasi.

Adapun urutan tindakan yang direncanakan diterapkan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1). Peneliti mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan yaitu buku cerita bergambar dengan judul "Sahabat Bembi", penerbit Visi Mandiri.
- 2). Peneliti mengkondisikan atau *mensetting* kelas menjadi lingkaran besar. Dimana peneliti sebagai pencerita dan kepala sekolah serta guru kelas sebagai pendamping dan observator.
- 3). Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, do'a dan menyanyikan lagu *good morning*.
- 4). Peneliti mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan bercerita.
- 5). Peneliti menyebutkan judul cerita, tokoh-tokoh yang ada dalam cerita, penerbit dan pengarang cerita.
- 6). Peneliti memulai cerita dengan media buku cerita bergambar dengan judul "Sahabat Bemdi". Dalam kegiatan ini peneliti dibantu oleh kepala sekolah dan guru kelas mengamati aktivitas anak selama mengikuti kegiatan bercerita dan kemudian mencatatnya dalam pedoman observasi.
- 7). Peneliti mengulas isi cerita pada buku cerita bergambar dengan judul "Sahabat Bembi". Selama kegiatan ini peneliti mengamati reaksi anak terhadap isi cerita yang disampaikan oleh peneliti seperti reaksi kreatif yang ditunjukkan oleh anak, kepercayaan diri dalam membawakan cerita, imajinasi anak terhadap cerita yang disampaikan dan penambahan kosakata yang mereka ucapkan selama membawakan cerita.
- 8). Kegiatan penutup berupa *reweiw/* mengulang kembali isi cerita bergambar.
- 9). Peneliti menutup pembelajaran dengan lagu "Teman Dimana-mana ".

Secara umum prosedur pembelajaran pada siklus II seperti tersebut di atas. Sama seperti proses pembelajaran pada siklus I, setiap pertemuan pada siklus II ini juga diberi sedikit variasi agar anak tidak mengalami kebosanan dan suasana lebih menyenangkan. Adapun variasi setiap pertemuan yaitu kegiatan dilakukan diluar dan dalam kelas, mengganti buku cerita bergambar, memberi motivasi / *rewards* pada anak agar dapat mengembangkan kreativitasnya, konsentrasi atau rentang perhatian anak

terhadap cerita menjadi lebih lama, merangsang anak dengan pertanyaan-pertanyaan seputar cerita sehingga anak dapat menemukan kosa kata baru yang didapat dari jawaban-jawabannya, dan berkembang imajinasinya sehingga dapat menghasilkan cerita yang alami serta kepercayaan diri anak makin kuat.

Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, maka peneliti, kepala sekolah, dan guru kelas melaksanakan pada siklus II. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dimulai pada hari Senin 13 Maret 2023 di luar kelas Kb. Arridhwaany. Pembelajaran berlangsung selama 45 menit yaitu pukul 07.30 - 08.15 dan dilaksanakan diluar kelas. Pada pertemuan pertama peneliti mengajak anak-anak kealam terbuka yaitu halaman Kb. Arridhwaany. Peneliti membuka kegiatan dengan tepuk *spirit* kemudian do'a, salam dan lagu *good morning*. Adapun gambaran dialog antara peneliti dengan anak adalah sebagai berikut:

- Peneliti : Selamat pagi teman-teman, *good morning every body and how are you? dst...*
- Anak : Selamat pagi bu guru, *just fine...*
- Peneliti : Hari ini bu guru akan bercerita. Nah, kira-kira bercerita apa ya,,,?
- Anak : Kucing bu guru..?, adik bu guru..?
- Peneliti : Oke, sekarang siapa yang mau dengarkan cerita bu guru?
- Anak : saya...saya....saya. Peneliti : Duduklah yang anteng.

Setelah memberikan penjelasan di luar kelas, peneliti yang didampingi kepala sekolah dan guru kelas mengkondisikan tempat duduk anak membentuk lingkaran dimana peneliti sebagai pusat lingkaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aman dan nyaman serta terjalin komunikasi multiarah dan anak-anak bisa melihat buku cerita tanpa merasa terhalang sehingga isi cerita dapat didengar anak secara keseluruhan.

Sebagai pembuka peneliti yang bertindak sebagai guru membuka kegiatan dengan salam, bernyanyi, dan berdo'a. Sebelum bercerita peneliti menyebutkan judul dan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita. Selanjutnya peneliti memulai bercerita dengan media buku cerita bergambar. Setelah guru selesai membacakan cerita, guru mengulas isi cerita seperti nama tokoh, sifat-sifat tokoh sambil mengamati reaksi anak dalam menanggapi isi cerita.

Pada pertemuan pertama kegiatan bercerita dilakukan diluar kelas. Pada pertemuan pertama peneliti menggunakan media buku cerita bergambar dengan judul "Sahabat Bembi". Antusias anak terhadap cerita sangat baik. Anak-anak sangat aktif merespon pertanyaan dari peneliti dan sekali terjadi kelucuan didalamnya seperti "bu guru, bu guru punya topi engga? "rayu Jenaira". Bu guru, bu guru kemarin aku beli topi warna biru tapi adik aku beli warna kuning,"cerita Azlan". Pada pertemuan kedua kegiatan dilakukan didalam kelas. Pada pertemuan kedua peneliti menggunakan media yang sama yaitu buku cerita bergambar dengan judul "Sahabat Bembi". Antusias anak terhadap isi cerita masih sangat baik, anak makin lebih antusias untuk tampil didepan kelas sambil bercerita sesuai dengan gaya yang mereka miliki. Antusias anak makin bertamabah ketika

peneliti menggunakan rewards *very good*, anak makin terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Konsentrasi anak terhadap cerita makin bertambah, pembendaharaan kata yang dimiliki anak semakin banyak, imajinasi anak makin berkembang, keberanian untuk tampil didepan kelas tidak lagi menunggu perintah peneliti, kemampuan anak dalam berceritaupun semakin mahir. Anak-anak berlomba-lomba untuk mendapat *rewards* dari peneliti.

Sementara itu, kegiatan observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran diruang kepala sekolah. Pada siklus II ini peneliti dan dibantu oleh kolaborator melakukan pengamatan terhadap peningkatan kreativitas dan keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran. Observasi dilakukan untuk membandingkan peningkatan kreativitas anak antara siklus I dengan siklus II. Seperti pada siklus I, observasi difokuskan pada pemberian motivasi pada anak untuk berani bereksplorasi dan menumbuhkan kepercayaan diri untuk tampil didepan kelas sambil bercerita mengembangkan imajinasinya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru maka diperoleh hasil sebagai berikut: (1) setelah dibacakan cerita dengan judul yang berbeda, anak menjadi lebih antusias dalam merespon isi cerita, (2) setelah diberikan motivasi, anak-anak menjadi aktif untuk tampil didepan kelas sambil bercerita tanpa menunggu perintah dari peneliti, (4) terjadi peningkatan kreativitas yang sangat memuaskan pada siklus II ini yaitu pada siklus I pertemuan ketiga kreativitas anak sebesar 52,1 % sedangkan pada siklus II pertemuan pertama sebesar 65,52% dan pada pertemuan kedua telah mencapai 80,73 %.

Proses pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah baik. Kelemahan yang ada pada siklus I dapat teratasi dengan baik. Hal ini menunjukkan kreativitas anak melalui cerita bergambar mengalami peningkatan. Peningkatan kreativitas ini terlihat dari tercapainya indikator yang ditetapkan, seperti peningkatan kreativitas anak yang mencapai 80,73%, antusiasme anak yang meningkat serta perhatian dan konsentrasi anak dalam pembelajaranpun membaik. Peneliti dengan dibantu kolaborator telah berhasil meningkatkan kreativitas anak serta perhatian dan konsentrasi anak dalam proses pembelajaran.

Adapun masih ditemukannya satu anak yang kurang memperhatikan peneliti tidak menjadi masalah dalam proses pembelajaran, karena kita tahu bahwa karakteristik, kemampuan, dan daya tangkap anak didik itu beraneka ragam. Kreativitas anak pada kelompok Kb. Arridhwaany semester II tahun pelajaran 2022/2023 telah mengalami peningkatan sebesar 80,73%.

2. Pembahasan

Hal ini di dukung dan sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Paul Torrance dalam Suratno (2005) yang menyebutkan bahwa karakteristik tindakan kreatif adalah (1) anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif seperti anak belajar mengajukan pertanyaan, menebak-nebak yang kemudian menemukan jawaban, (2) anak kreatif belajar memiliki rentang

perhatian yang panjang terhadap hal yang menunjukkan usaha kreatif seperti mendengarkan cerita (3) anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menajubkan karena anak kreatif akan merasa lebih dari orang lain sehingga kepercayaan diri anak untuk tampil didepan sangat tinggi, (4) anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda. Melalui cerita anak akan belajar mengaitkan ide-ide sehingga menghasilkan karya yang original. Dengan bekal ini anak akan terbentuk menjadi sosok pencerita yang alami, (5) anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahannya dengan menggunakan pengalamannya. Hal ini dapat terlihat ketika anak mendengarkan cerita, anak akan berimajinasi tentang cerita yang mereka dengar yang kemudian imajinasi tersebut dapat digunakan sebagai pengembangan cerita yang mereka bangun, (6) anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami. Dengan melihat cerita gambar anak akan sering mendapatkan kosa kata baru yang pada akhirnya kosa kata itu dipakai untuk mengespresikan ide-ide kreatifnya.

Selain dipengaruhi oleh media *cerita bergambar* keberhasilan peningkatan kreativitas ini juga dipengaruhi oleh metode pendukung yang berupa pemberian kesempatan pada anak untuk tampil didepan kelas mengekspresikan kemampuan yang dimiliki. Karena pada dasarnya kreativitas juga memerlukan waktu untuk beresplorasi, menuangkan ide atau gagasan dan konsep-konsep serta mencobanya dalam bentuk baru atau original (Hurlock, 1978:11). Selain metode pemberian waktu, metode yang lain adalah pemberian *rewards* seperti *very good* yang dalam hal ini dipergunakan untuk memotivasi anak untuk tetap aktif dalam proses pembelajaran. Metode pendukung ini juga berperan cukup banyak karena melalui metode ini dapat meminimalkan permasalahan dan kejenuhan yang dialami oleh anak.

Adapun peningkatan kreativitas di setiap siklus tidak menunjukkan suatu kestabilan. Dimana prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai dengan siklus I mencapai 16,69 %. Dari siklus I sampai siklus II peningkatan sebesar 38,63 %. Disini diketahui bahwa sebelum tindakan sampai siklus I mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini disebabkan karena pada awal-awal pertemuan ketertarikan anak masih sangat tinggi, mereka sangat semangat dan antusias terhadap hal baru yang belum pernah ia dapatkan. Adapun untuk peningkatan dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini disebabkan karena adanya pemberian motivasi selama pelaksanaan siklus II. Sehingga anak cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran bercerita melalui buku cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan

prosentase kreativitas dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II yakni sebelum tindakan kreativitas anak sebesar 35,41%, peningkatan kreativitas siklus I mencapai 52,1% dan peningkatan kreativitas pada siklus II mencapai 80,73%. Oleh karena itu buku cerita bergambar merupakan media yang efektif untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Hal ini karena buku cerita bergambar merangsang anak untuk berpikir kreatif, perhatian anak terhadap proses pembelajaran makin panjang, anak mampu mengorganisasikan kemampuan diri atau melatih kepercayaan diri pada anak, merangsang imajinasi anak, menambah perbendaharaan kata sehingga menghasilkan cerita yang original.

2. Metode pendukung mempunyai peranan sangat penting dalam peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan buku cerita bergambar. Dalam hal ini metode pendukung yakni pemberian waktu untuk mengeksplor kemampuan diri dan pemberian *rewards very good* membantu meminimalkan permasalahan yang dihadapi pada saat pembelajaran serta memotivasi anak untuk aktif dalam proses pembelajaran.
3. Peningkatan kreativitas anak setelah dilakukannya tindakan dari mulai siklus I sampai Siklus II cukup signifikan dan membuat anak lebih bersemangat dan lebih bisa mengembangkan kreativitasnya dengan penuh percaya diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, H. F. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar pada Anak Didik di TK Pertiwi Metro. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(1), 176–181. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i1.257>
- Bachtiar, M. Y. (2016). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(1), 24–29. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Fuadah, Y. T. (2022). Penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Muhtadiin*, 8(1), 71.
- Hasan, M. (2009). *Pendidikan anak usia dini* (Vol. 71). Yogyakarta: DIVA press.
- Masdawati, M. (2019). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B Tk Miftahul Jannah Padang. *Ensiklopedia Education Review*, 1(1), 111–118. <http://jurnal.ensiklopediaku.org>
- Muslich, M. (2007). *KTSP: pembelajaran berbasis kompetensi dan kontekstual, panduan bagi guru, kepala sekolah, dan pengawas sekolah*. Bumi Aksara.
- Rehny, Z., & Sari, N. P. (2023). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Proses Sains Menggunakan Model Project Based Learning Kelompok a Tk. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(2), 18–24. <https://doi.org/10.20527/jikad.v3i2.9132>
- Rohmah, U. (2018). Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini (AUD). *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 85–102. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.41-06>
- Setyani, N. H., Handayani, A., & Rahmawati, D. (2023). Pengembangan Keterampilan Numerasi Dan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Bahan Alam. *Jurnal Insan Pendidikan*

Dan Sosial Humaniora, 1(3), 55–73.

Suratno, S. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Depdiknas.

Suryawan, I. A. J. (2020). Penanaman Nilai Moral dan Etika pada Anak Usia Dini Melalui Konsep Sorga Neraka. *Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.

<https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/JPAUD/article/viewFile/567/611>

Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.36055/jiss.v4i1.4088>