

**PERAN BUKU CERITA BERGAMBAR DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI TK MAWAR ARGOSARI
SAMBOJA BARAT**

SKRIPSI



Oleh :

**FITA PURNAMASARI
2286207036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

**PERAN BUKU CERITA BERGAMBAR DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI TK MAWAR ARGOSARI
SAMBOJA BARAT**

SKRIPSI



**Diajukan Kepada Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Untuk Memenuhi salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Oleh :

**FITA PURNAMASARI
2286207036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

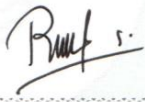
LEMBAR PENGESAHAN

PERAN BUKU CERITA BERGAMBAR DALAM MENGEMBANGKAN KREATIFITAS ANAK USIA DINI DI TK MAWAR ARGOSARI SAMBOJA BARAT SKRIPSI

FITA PURNAMASARI
NPM. 2286207036

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Tanggal 09 April 2026

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nama Ketua/Sekretaris Tim Yuni Ika Pratiwi, M.Pd NIDN. 1121069202	 (.....)	(15/4/26.....)
Pembimbing 1 Mahkamah Brantasari, M.Pd NIDN. 1119117801	 (.....)	(15/4/26.....)
Pembimbing 2 Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog NIDN. 1101118501	 (.....)	(15/4/26.....)
Penguji Reni Ardiana, M. Pd NIDN. 1127128301	 (.....)	(15/4/26.....)

Samarinda, 09 April 2026
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda


Dekan
Dr. Nur Agus Salim, M. Pd
NIK. 2022.084.293

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap penulis Fita Purnamasari, dilahirkan di Samboja, 24 Januari 1997, merupakan anak ketujuh dari sembilan bersaudara dari pasangan Bapak Samuri Dan Ibu Sopiah. Penulis merupakan berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam.

Penulis tinggal di kelurahan Argosari, Kecamatan Samboja Barat Kabupaten Kutai Kartanegara, Propinsi Kalimantan Timur. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negri 025 Argosari pada Tahun 2008 dan kemudian melanjutkan di Sekolah Menengah Pertama Di SMPN 2 Samboja dan menyelesaikan pada Tahun 2011 kemudian Melanjutkan Sekolah Menengah Kejuruan, SMK Duta Bangsa Balikpapan dengan jurusan Akuntansi Dan menyelesaikan Pendidikan Tahun 2014.

Pendidikan berikutnya di Perguruan Tinggi Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda pada Tahun 2022 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dengan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Pada Bulan Juli 2025 sampai Agustus 2025, mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kuala, Samboja. Kutai Kartanegara kemudian melaksanakan Pengenalan Lapangan Pendidikan (PLP) pada bulan September sampai November 2025 Di TK Mawar Argosari.

SURAT PERSYARATAN KEASLIAN LAPORAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fita Purnamasari
NPM : 2286207036
Prpgram Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peran Buku Cerita Bergambar dalam Mengembangkan
Kreativitas Anak Usia Dini TK Mawar Argosari

Menyatakan bahwa Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini benar-benar hasil karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat -pendapat orang yang tertulis dan diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 09 Maret 2026



Fita Purnamasari
2286207036

MOTTO

*Langkahku mungkin pelan, namun tak pernah berhenti;
jatuhku mungkin berulang, namun tak pernah menyerah."*

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karya sederhana ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan yang tiada henti dalam setiap langkah hidupku. Terima kasih atas segala cinta dan kepercayaan yang selalu menguatkanmu hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada suami ku serta keluarga dan orang-orang terdekat yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan doa dalam setiap proses yang kulalui.
3. Dosen pembimbing dan seluruh dosen yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta arahan dengan penuh kesabaran.
4. Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung, membantu, dan menemani dalam suka maupun duka selama proses ini.
5. Rekan-rekan guru yang selalu mendukung dan memberikan motivasi serta dukungan yang sangat luar biasa.
6. Serta untuk diriku sendiri, terima kasih karena telah berjuang, tidak menyerah, dan tetap kuat hingga titik ini.

ABSTRAK

Fita Purnamasari, 2026, *Peran Buku Cerita Bergambar dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini TK. Mawar Argosari Samboja Barat*. Program Studi Pendidikan Anak Pendidikan Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Di bawah bimbingan Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd selaku pembimbing I dan Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog selaku pembimbing II.

Perkembangan 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. Salah satu upaya meningkatkan kreativitas adalah buku cerita. Tujuan cerita bergambar adalah salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak karena media ini menarik anak-anak untuk senang mendengarkan cerita. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan dua siklus. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Objek penelitian ini anak usia dini TK. Mawar Argosari sejumlah 13 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas anak pada Pra Tindakan yang memperoleh hasil rata-rata 56,2 masuk kriteria belum berkembang (BB), pada siklus I pertemuan ke I diperoleh nilai rata-rata 66,2 (BB), pada pertemuan ke II siklus I terjadi peningkatan rata-rata 76,2 (MB). Pada siklus ke II pertemuan I nilai rata-rata 83,8 (BSH) dan pada pertemuan ke II meningkat menjadi rata-rata 93,1 (BSB). Peneliti berhenti pada siklus II karena sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu KKM 80. Kesimpulan peneliti ini adalah peningkatan kemampuan kreativitas menggunakan buku cerita bergambar yang menjadi solusi atas permasalahan di kelas A TK Mawar Argosari, khususnya terkait kreativitas anak.

Kata Kunci :Anak UsiaDini, Buku Cerita Bergambar,Mengembangkan Kreativitas

ABSTRACT

Fita Purnamasari, 2026, *"The Role of Picture Books in Developing the Creativity of Early Childhood Children in Mawar Argosari Kindergarten, West Samboja."* Early Childhood Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam University, Samarinda. Under the guidance of Hakim Brantasari, S.E., M.Pd., as Supervisor I and Rizqi Syafrina, M.Psi., Psychologist as Supervisor II.

The development of children's creativity requires the important role of educators, a fact widely understood. Creative children satisfy their curiosity through various means, such as exploring, experimenting, and asking questions of others. One way to foster creativity is through storybooks. The purpose of picture books is to develop children's imagination and creativity because this medium attracts children to enjoy listening to stories. This study used the Classroom Action Research (CAR) method, conducted in two cycles. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The research subjects were 13 early childhood children in Mawar Argosari Kindergarten. The results of the study showed an increase in children's creativity in the pre-action phase, with an average score of 56.2, falling within the criteria of not yet developed (BB). In the first cycle, the average score was 66.2 (BB). In the second cycle, the average score increased to 76.2 (MB). In the second cycle, the average score was 83.8 (BSH), and in the second cycle, it increased to 93.1 (BSB). The researcher stopped at the second cycle because it had met the predetermined success indicator, namely the Minimum Competency (KKM) of 80. The researcher concluded that improving creativity skills using picture storybooks was a solution to problems in class A at Mawar Argosari Kindergarten, particularly related to children's creativity.

Keywords: Developing Creativity, Early Childhood, Picture Books,

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peran Buku Cerita Bergambar Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini TK Mawar Argosari Samboja Barat” dengan baik dan maksimal. Skripsi ini disusun sebagai persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yaitu Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd., M.T.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yaitu Dr. Nur Agus Salim, M.Pd, selaku, terima kasih atas kemudahan birokrasi yang diberikan kepada peneliti.
3. Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yaitu Ibu Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd, sekaligus Dosen Pembimbing I, terima kasih atas bimbingan dan arahan yang diberikan kepada peneliti.

4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yaitu Ibu Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog sekaligus sebagai pembimbing II yang banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan semangat selama penyusunan skripsi ini.
5. Wakil Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yaitu Ibu Reni Ardiana M.Pd sekaligus sebagai dosen wali yang banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan semangat selama penyusunan skripsi ini.
6. Kedua Orang Tua yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa selama melakukan penulisan skripsi ini. Terima kasih kepada Bapak dan Mama yang telah memberikan segala kebutuhan dan memberikan tempat ternyaman sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Terutama para Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu pengetahuan, mendidik, dan membimbing peneliti selama perkuliahan. Rasa hormat dan bangga, peneliti bisa berkesempatan diajarkan dan dibimbing oleh para Ibu dosen. Semoga Ibu selalu dilimpahkan kesehatan, kemudahan, dan dalam lindungan Allah SWT.
8. Seluruh staff Tata Usaha Prodi, Fakultas, dan Perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah membantu dan memudahkan segala urusan administrasi peneliti selama perkuliahan.

9. Para peserta didik TK Mawar Argosari Samboja Barat dan Kepala Sekolah TK Mawar Argosari Samboja Barat yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di TK Mawar Argosari Samboja Barat
10. Keluarga dan rekan-rekan seperjuangan angkatan 2022 yang senantiasa memberikan dukungan moral dan motivasi selama pengerjaan skripsi.
11. Kepada seluruh pihak yang turut membantu memberikan masukan, motivasi, dukungan, dan doa baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT. membalas ketulusan hati dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat membawa dampak positif bagi para pembaca dan memberikan manfaat, khususnya bagi penulis dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Samboja, 09 Maret 2026
Peneliti,



Fita Purnamasari
228620703

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	iii
SURAT PERSYARATAN KEASLIAN LAPORAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Fokus Masalah dan Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	8
1....Buku Cerita Bergambar	8
2....Kreativitas Anak Usia Dini.....	22
B. Penelitian Relevan.....	33
C. Alur Pikir.....	36
D. Pertanyaan Penelitian.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian Tindakan.....	38
B. Waktu Penelitian.....	39
C. Deskripsi Tempat Penelitian.....	40

D. Subyek Karakteristik Penelitian.....	40
E. Skenario Tindakan.....	40
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	50
B. Pembahasan.....	72
C. Temuan Penelitian.....	79
D. Keterbatasan Penelitian.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	81
B. Implikasi.....	83
C. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Kisi-kisi Observasi Kreativitas Pada Usia 4-5 Tahun di TK Mawar Argosari Samboja Barat.....	46
Tabel 3.2. Penentuan Taraf Keberhasilan Tindakan.....	49
Tabel 4.1. Prosentase Kemampuan Kreativitas Pra Siklus Anak Pada Anak TK. Mawar Argosari Samboja Barat.....	52
Tabel 4.2. Data Perkembangan Kemampuan Kreativitas Anak pada tahap Pra Siklus.....	53
Tabel 4.3. Prosentase Kemampuan Kreativitas Pertemuan ke I Siklus I TK Mawar Argosari Samboja Barat.....	56
Tabel 4.4. Data Perkembangan Kemampuan Kreativitas Anak pada Pertemuan I Siklus I.....	58
Tabel 4.5. Prosentase Kemampuan Kreativitas Pertemuan ke II Siklus I TK Mawar Argosari Samboja Barat.....	62
Tabel 4.6. Data Perkembangan Kemampuan Kreativitas Anak pada Pertemuan II Siklus I.....	62
Tabel 4.7. Prosentase Kemampuan Kreativitas Pada TK Mawar Argosari Samboja Barat Pertemuan ke I dan II Siklus I.....	65
Tabel 4.8. Prosentase Kemampuan Kreativitas Pertemuan ke I Siklus II TK Mawar Argosari Samboja Barat.....	70
Tabel 4.9. Data Perkembangan Kemampuan Kreativitas Anak pada Pertemuan I Siklus II.....	72
Tabel 4.10. Prosentase Kemampuan Kreativitas Pertemuan ke II Siklus II TK Mawar Argosari Samboja Barat.....	74
Tabel 4.11. Data Perkembangan Kemampuan Kreativitas Anak pada Pertemuan ke II Siklus II.....	76
Tabel 4.12. Prosentase Kemampuan Kreativitas Pada TK Mawar Argosari Samboja Barat Pertemuan ke I dan II Siklus II.....	78
Tabel 4.13. Kemampuan Kreativitas Pada TK Mawar Argosari Samboja Barat Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	79

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1. Alur Pikir.....	36
Bagan 2.1. Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : RPPH.....	88
Lampiran 2 : Dokumentasi Penelitian.....	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dirancang dengan cermat dan dilaksanakan secara konsisten untuk menciptakan suasana serta aktivitas pembelajaran yang mendukung. Dengan cara ini, siswa dapat secara aktif mengasah potensi diri mereka, sehingga mampu meraih kekuatan batin, kemampuan untuk mengelola diri, karakter yang terpuji, kecerdasan, prinsip moral yang baik, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, komunitas, negara, dan bangsa. Mekanisme pendidikan yang mencakup pemindahan atau penyempurnaan, akan melibatkan berbagai komponen demi mencapai tujuan yang diharapkan. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat sejak masa anak-anak (Novianti & Fitriani, 2025).

Taman Kanak-kanak adalah lembaga pendidikan resmi yang diikuti oleh anak-anak sebelum mereka memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Institusi ini memiliki peranan yang sangat signifikan karena tahap usia ini adalah masa keemasan bagi anak, yaitu periode sensitive dan hanya terjadi satu kali. Rentang usia 4 sampai 6 tahun adalah masa di mana anak mengalami perkembangan fisik dan psikologis yang siap untuk merespons rangsangan dari lingkungan. Periode ini adalah waktu untuk membangun fondasi awal dalam proses pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai keagamaan. Oleh karena itu, diperlukan suasana dan rangsangan yang sesuai dengan keperluan

anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara maksimal (Depdiknas, 2021).

Masa kecil adalah periode yang sangat krusial karena menjadi dasar bagi pengembangan karakter, yang nantinya memengaruhi perjalanan hidup anak. Untuk mengasah kreativitas anak, peran dari pendidik sangatlah vital, dan hal ini umumnya sudah dipahami oleh banyak orang. Anak yang memiliki kreativitas tinggi memenuhi rasa penasarannya dengan banyak cara, seperti melakukan eksplorasi, mencoba eksperimen, dan sering bertanya kepada orang lain. Penjelasan mengenai anak yang kreatif dan cerdas menunjukkan bahwa mereka tidak terbentuk secara otomatis, melainkan memerlukan bimbingan, salah satunya melalui pemberian kegiatan yang dapat mendukung perkembangan kreativitas mereka (Suratno, 2025).

Tidak seperti orang yang lebih tua, kreativitas anak terlihat melalui keunikan gagasan dan imajinasi mereka serta kemampuan mereka dalam berkembang dan menciptakan sesuatu yang baru. Anak-anak yang memiliki kreativitas tinggi peka terhadap rangsangan dari lingkungan. Mereka juga tidak terikat oleh kerangka pemikiran tertentu. Anak-anak menikmati kebebasan dan kelonggaran dalam melakukan berbagai kegiatan. Anak yang kreatif lebih sering terlibat mendalam pada aktivitas yang mereka lakukan. Kreativitas pada anak usia dini biasanya ditandai dengan kemampuan menciptakan gambaran mental dan ide untuk hal-hal yang tidak ada di sekitarnya. Anak usia dini juga memiliki daya imajinasi dan fantasi yang memungkinkan mereka membentuk gagasan yang menyerupai dunia nyata (Isenberg & Jalongo, 2023).

Pengamatan di lapangan yaitu di TK Mawar Argosari Samboja Barat menemukan anak yang kurang memiliki kreativitas seperti takut bertanya pada guru, ketergantungan melihat contoh dan tidak mencoba untuk kreatif membuat sesuatu yang baru, anak tidak mampu menampilkan ide-ide dalam kegiatan belajar dan selalu meniru apa yang diberikan guru.

Salah satu metode untuk mengembangkan kreativitas anak dengan cara membaca buku cerita. Buku cerita yang disertai dengan gambar merupakan cerita yang didalamnya terdapat kata dan gambar yang disertai teks dan gambar yang saling berhubungan, keduanya bekerja sama dalam menggambarkan sebuah cerita (Febriyanti & Hidayat, 2023). Dari banyaknya jenis seni visual, ada satu yang sangat penting dan dapat diakses oleh anak-anak salah satunya adalah buku bergambar yang membuat anak bisa berimajinasi dengan pikiran mereka sendiri serta mengerti akan adat-adat dalam keluarga dan lingkungan sosial (Ratnasari & Zubaidah, 2022).

Cerita bergambar merupakan cara untuk meningkatkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak karena media ini menarik anak-anak untuk senang mendengarkan cerita (Deiniatur, 2022). Kata-kata dan tulisan dalam buku anak bergambar memiliki nilai yang setara dengan ilustrasi visual. Pengajar akan mendukung anak dalam menumbuhkan kepekaan dasar terhadap imajinasi melalui penggunaan bahasa (Nurgiyantoro, 2015 dalam Sri, 2022). Bahasa yang digunakan dalam bacaan untuk anak harus mudah dipahami, namun tidak harus disederhanakan secara berlebihan. Terutama dalam buku

cerita dengan ilustrasi, pemahaman terhadap kata-kata itu terletak dalam konteks cerita dan bisa dipahami dengan dukungan gambar.

Penelitian Miranda (2022) hasil penelitian mengatakan buku cerita bergambar tersebut dianggap baik sebagai media untuk membentuk nilai-nilai religious, toleransi, persahabatan, dan rasa peduli terhadap orang sekitar, disiplin, serta menyukai ketenangan dan baik digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas anak-anak yang berusia dini, terutama bagi anak-anak berumur 5 hingga 6 tahun.

Penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan studi sebelumnya, di mana dalam penelitian kali ini yang akan menjadi fokus adalah bagaimana cara untuk mengembangkan kreativitas anak dan penggunaan buku cerita dengan gambar binatang, sementara sebelumnya penggunaan buku cerita lebih focus pada peningkatan perkembangan bicara dan bahasa anak.

Berdasarkan konteks permasalahan yang telah disampaikan, peneliti berkeinginan untuk melaksanakan studi mengenai “Peran Buku Cerita Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Mawar Argosari Samboja Barat”.

B. Identifikasi Masalah

1. Anak kurang memiliki kreativitas ketika diberikan tugas
2. Anak-anak belum mampu mengembangkan ide-ide dalam kegiatan belajar
3. Proses belajar mengajar anak masih kurang interaktif dan menyenangkan sehingga pembelajaran terasa monoton.

C. Fokus Masalah dan Rumusan Masalah

1. Fokus Masalah

- a. Penelitian ini hanya dilakukan terhadap siswa anak usia dini di TK Mawar Argosari Samboja Barat
- b. Penelitian ini hanya menggunakan buku cerita bertema binatang dalam kegiatan belajar

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi yang telah disampaikan, setelah melakukan identifikasi dan batasan pada masalah tersebut, akan diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut “bagaimana Peran Buku Cerita Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Mawar Argosari Samboja Barat?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan untuk mengetahui peran buku cerita dalam mengembangkan kreativitas anak Usia Dini di TK Mawar Argosari Samboja Barat.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Meningkatkan pemahaman mengenai fungsi buku cerita dalam memperkuat daya cipta anak-anak prasekolah. Dengan terbentuknya lingkungan belajar yang menyenangkan, para murid akan dengan mudah menerima pelajaran.

- b. Menambah pengetahuan tentang kreativitas anak usia di TK Mawar Argosari Samboja Barat.
- b. Kegiatan pembelajaran menggunakan buku cerita menjadi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

2. Kegunaan secara Praktis

a. Kegunaan bagi siswa

1) Meningkatkan kualitas siswa dalam KBM.

Siswa akan memaksimalkan potensi yang terdapat dalam dirinya karena siswa akan menikmati suasana belajar.

2) Menumbuhkan semangat berpartisipasi pada siswa dalam proses belajar.

Suasana belajar dengan menggunakan model pembelajaran menggunakan buku cerita akan memberikan motivasi siswa agar dapat ikut serta pada proses belajar- mengajar.

3) Meningkatkan keterbukaan bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran yang menyenangkan, bermanfaat, dan bermutu.

4) Setiap siswa menginginkan dirinya memaksimalkan proses belajar mengajar kerana siswa merasakan manfaat dan kualitas pembelajaran tersebut.

5) Meningkatkan keberanian siswa dalam kegiatan apresiasi sastra.

Suasana belajar yang menyenangkan menumbuhkan keberanian siswa sehingga bisa ikut aktif pada aktivitas belajar mengajar.

b. Kegunaan bagi guru

- 1) Meningkatkan kompetensi tenaga pengajar dalam merancang serta mengembangkan kurikulum pembelajaran dan taktik pengajaran.
- 2) Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi.
- 3) Meningkatkan kemampuan guru dalam mengadakan penelitian, menemukan inovasi baru dalam menentukan metode pembelajaran.
- 4) Memotifasi guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang lebih efektif.
- 5) Memudahkan guru dalam mentransformasi materi pada siswa.

c. Kegunaan bagi sekolah

- 1) Prestasi sekolah ditingkatkan dengan adanya peningkatan kemampuan siswa.
- 2) Meningkatkan mutu pendidikan di institusi akademik.
- 3) Sebagai panduan untuk pengajar mata pelajaran lain dalam menyusun model pengajaran yang beragam.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Buku Cerita Bergambar

a. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Bahan ajar dalam bentuk buku gambar adalah buku yang menyajikan narasi dengan bantuan visual. Buku gambar adalah pilihan yang ideal untuk para siswa karena sifatnya yang menyenangkan, serta mengandung berbagai ilustrasi yang berwarna cerah dan menarik, sehingga siswa semakin terpesona saat membacanya. Topik yang memiliki makna juga merupakan salah satu daya tarik dalam buku gambar ini. Dengan pemanfaatan media visual, siswa dapat lebih cepat memahami konten teks hanya dengan melihatnya sekali, sedangkan tulisan harus dipahami secara berurutan. Gambar-gambar tersebut mengajak siswa untuk mengaitkan bacaan mereka dengan visual yang terdapat dalam buku. Ilustrasi dapat menciptakan atmosfer yang memungkinkan siswa untuk lebih mengerti sifat tokoh dengan melihat mimik wajah, busana, dan elemen lainnya. Peserta didik dapat memperhatikan warna pakaian, penampilan tokoh, suasana narasi, serta berbagai hal lainnya dengan bantuan ilustrasi dalam cerita. Perkembangan kognitif peserta didik dimulai dari yang nyata ke yang tidak nyata. Hal ini berarti cara berpikir siswa masih tergantung pada objek nyata, serta melalui pengalaman atau peristiwa yang mereka saksikan (Wahid, 2021).

Buku cerita ilustrasi berfungsi sebagai alat pengajaran bagi pelajar agar dapat beralih dari hal yang konkret ke hal yang berpura-pura. Di samping itu, buku cerita bergambar juga memfasilitasi pengenalan kata-kata baru melalui gambar. Dengan cara ini, pelajar dapat memahami istilah dan ilustrasi dengan lebih mudah dan jelas (Wahid, 2021).

Peran buku cerita dengan ilustrasi sangat krusial, karena bisa mendukung siswa dalam mempelajari lingkungan mereka, mengetahui orang lain, serta mengembangkan perasaan. Dengan cara ini, siswa dapat mengerti materi tersebut dan menyambungkannya dengan pengalaman individu mereka. Selain itu, buku gambar juga bisa merangsang dan memperkuat daya bayangan, karena gambar dalam buku tersebut menceritakan sebuah kisah (Nurmayah, 2022).

Darayani (2022) mengatakan bahwasanya buku cerita yang disertai ilustrasi dirancang sebagai sarana pembelajaran agar siswa dibantu untuk memahami dan mengubah pandangan mereka. Mengacu pada peraturan pemerintah dalam Peraturan No. 19 Tahun 2025 tentang standar nasional bagi pendidik, pasal 19 ayat 15 menetapkan bahwa kegiatan belajar dan mengajar di lembaga pendidikan harus dijalankan dengan cara yang interaktif, memotivasi, menyenangkan, menantang, dan mampu menginspirasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif serta menyediakan ruang yang cukup bagi kegiatan prakarya, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan mental dari para peserta didik. Peningkatan kemampuan membaca berkembang

seiring dengan penggunaan buku cerita bergambar, yang dirancang untuk siswa dengan menempatkan sudut pandang mereka sebagai prioritas utama. Hal ini memungkinkan mereka untuk dengan lebih sederhana, anak dapat menemukan buku cerita bergambar yang cocok dengan preferensi pribadi. Disamping buku cerita yang dilengkapi gambar telah terbukti ampuh dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Menurut pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa buku cerita yang memiliki ilustrasi membuat siswa tertarik untuk membaca karena memiliki ilustrasi yang menarik dan berwarna. Gambar dalam buku membantu siswa memahami materi yang dibaca dengan lebih baik, karena mereka bisa menghubungkan teks dengan gambar yang ada. Selain itu, buku cerita yang berisi gambar juga bisa merangsang imajinasi dan kreativitas siswa.

b. Manfaat dan Fungsi Buku Cerita Bergambar

Buku berisi gambar dipilih sebagai sarana belajar karena banyak siswa yang menikmati melihat dan membaca buku di perpustakaan, bahkan saat siswa tidak paham arti dari isi buku itu. Bukan hanya itu, buku cerita yang memiliki gambar juga mempunyai berbagai keuntungan menurut Wahid (2021) ialah:

- 1) Buku cerita dengan ilustrasi dapat mendukung perkembangan emosi siswa.
- 2) Siswa dapat dengan mudah merasakan kebahagiaan dari buku yang telah mereka baca.

3) Buku tersebut dapat menolong murid mempelajari tentang lingkungan dan memicu kreativitas mereka dalam proses belajar. Begitupun pandangan Adipta et al. (2022), dijelaskan bahwa membaca buku cerita bergambar tentu membantu murid belajar, sehingga mereka lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, membaca buku cerita bergambar memberikan efek positif untuk siswa serta membantu perkembangan kognitif mereka. Menurut Wahid (2021), keuntungan dari gambar sebagai alat bantu visual adalah dapat menarik perhatian siswa, memudahkan mereka dalam memahami isi teks, memperjelas aspek-aspek penting dengan cara memperbesar atau memperkecil gambar, serta merangkum penjelasan panjang dengan menampilkan gambar sederhana.

Berdasarkan pandangan beberapa ahli yang telah disebutkan sebelumnya menyimpulkan bahwa terdapat berbagai keuntungan dari buku cerita bergambar, seperti membantu perkembangan emosi anak didik, meningkatkan kemampuan kognitif mereka, serta mendorong minat belajar di kalangan peserta didik sehingga mereka dapat lebih mudah menangkap materi yang diajarkan. Buku cerita dengan gambar dapat menarik perhatian siswa, mempermudah mereka dalam memahami isi teks dan bacaan, sehingga mereka akan lebih cepat menangkap materi pelajaran. Berikut adalah fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar Menurut Adipta et al. (2022),:

- 1) Mendukung siswa untuk belajar tentang lingkungan dan eksistensi mereka.
- 2) Memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai orang lain, interaksi yang terjadi, dan perkembangan emosi siswa.
- 3) Untuk mengekspresikan keindahan. Maka dari itu, keuntungan buku cerita bergambar membantu siswa mengenal dan memahami lingkungan di sekitar mereka lebih baik, keberadaan diri mereka, dan mempelajari orang lain seperti tokoh dan profesi. Buku cerita bergambar memungkinkan siswa untuk memahami lingkungan serta mendorong kreativitas mereka saat belajar, merangsang pemikiran kognitif siswa, membantu mereka belajar tentang dunia, dan mengekspresikan keindahan alam, yang berkontribusi pada perkembangan emosi mereka.

c. Jenis dan Karakteristik Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar memiliki berbagai tipe dan ciri khas. Tipe-tipe buku cerita bergambar menurut Wahid (2021) adalah sebagai berikut:

1) Fabel

Lufianto (2022) Kata fable diambil dari istilah Latin, *fabulat*, yang menunjukkan kisah mengenai hewan yang berperilaku mirip manusia. Kisah tentang binatang ini berarti cerita yang memiliki tokoh utama berupa hewan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, fabel diartikan sebagai kisah yang mencerminkan sifat dan akhlak manusia dengan tokoh yang dimainkan oleh hewan (berisi pendidikan moral dan etika).

Oleh sebab itu, cerita hewan juga dikenal sebagai cerita moral, yaitu kisah yang mengandung unsur moral (baik dan buruknya perilaku manusia) dengan latar belakang hewan.

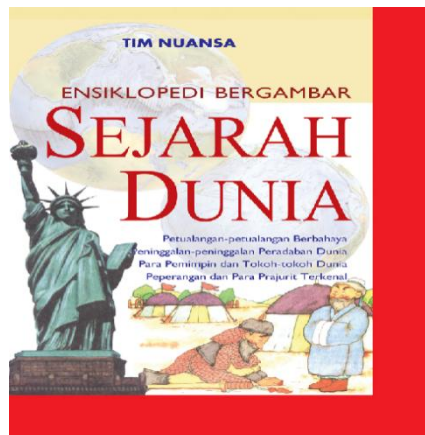


Gambar 2.1. Buku Cerita Fabel

Sumber : Elex Media Komputindo

2) Historis

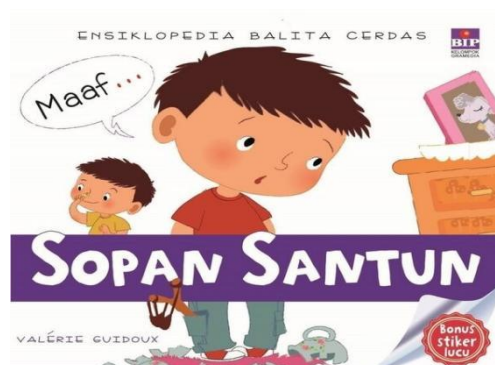
Buku fiksi merupakan buku yang bercerita tentang hal-hal yang dimimpi, tokoh-tokoh yang dibuat sendiri, atau kejadian yang tidak terjadi sebenarnya. Hal-hal yang termasuk dalam kelompok fiksi meliputi cerita yang berkisah tentang hewan, misteri, ketakutan, serta cerita fantasi yang dibuat oleh penulis. Buku sejarah adalah buku-buku yang berisi cerita atau fakta yang benar-benar terjadi masa lalu. Buku ini memuat peristiwa nyata, lokasi, dan tokoh yang merupakan bagian dari sejarah.



Gambar 2.2. Buku Cerita Historis
Sumber : Bintang Pusnas Edu

3) Informasi

Jenis buku yang berisi data yang asli dinamakan buku informasi. Buku ini memberikan berita dan informasi apa adanya, tanpa mengurangi atau menambahnya. Berguna untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan juga dasar teoritis dalam batas tertentu untuk anak-anak.



Gambar 2.3. Buku Cerita Informatif
Sumber : The Asian Parent

4) Biografi

Biografi adalah narasi atau informasi mengenai perjalanan hidup seseorang dari saat lahir hingga meninggal jika sudah wafat.



Gambar 2.4. Buku Cerita Biografi

Sumber : Orami (2020)

5) Cerita rakyat

Narasi maupun kisah yang berkembang di suatu komunitas serta dalam kebudayaan disebut dengan cerita rakyat zaman dahulu.



Gambar 2.5. Cerita Rakyat

Sumber : Wahyumedia (2020)

6) Kisah nyata

Kisah nyata menyoroti kejadian-kejadian yang sebenarnya terjadi dalam suatu situasi atau peristiwa. Buku cerita bergambar kini

semakin berkembang dan menyimpan banyak variasi serta jenis.

Terdapat beberapa kategori yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) Buku cerita bergambar menekankan gambar sebagai fokus utama, sementara tulisan hanya berfungsi untuk menjelaskan gambar tersebut. Dalam jenis buku ini, yang paling penting adalah gambar, dan teks hanya berperan untuk memperjelas maksudnya.
- b) Buku cerita bergambar di mana ilustrasi diciptakan khusus untuk mendukung tulisan. Hal ini berarti bahwa teks ditulis terlebih dahulu, sedangkan ilustrasi berfungsi sebagai tambahan atau penjelasan. Pada jenis buku ini, teks sangat diutamakan, dan ilustrasi digunakan untuk memperjelas makna yang ada dalam teks.
- c) Buku narasi dengan gambar memuat ilustrasi yang bersifat hias, yang tidak memiliki hubungan yang banyak atau bahkan tidak ada sama sekali dengan konteks tulisan. Dalam buku tersebut, tulisan menjadi titik perhatian utama sehingga pembaca perlu benar-benar memahami.

Beberapa ciri-ciri buku cerita bergambar menurut Wahid (2021) antara meliputi hal-hal berikut :

- 1) Buku cerita bergambar umumnya singkat dan langsung, dengan gaya penulisan yang mudah serta pemilihan kata yang sederhana

sehingga siswa dapat memahami isi dengan mudah, ditambah gambar yang membantu menjelaskan makna dari text tersebut.

- 2) Buku cerita bergambar sering mengandung berbagai konsep yang saling terhubung, di dalamnya bisa dijumpai beberapa tema atau judul utama yang dibahas.
- 3) Konsep yang disampaikan dalam buku tersebut bisa dengan gampang dicerna oleh para pelajar.
- 4) Terdapat gambar atau ilustrasi yang mendukung teks bacaan sehingga menyebabkan pelajar lebih gampang memahami maksud yang ingin disampaikan, serta membantu mereka mengingat isi teks dengan lebih baik.

Dari beberapa pandangan para pakar tersebut menegaskan bahwa macam-macam buku cerita yang memiliki gambar meliputi fiksi, sejarah, informasi, biografi, cerita rakyat, dan kisah nyata. Saat ini, beragam jenis buku cerita bergambar telah diciptakan, seperti buku yang menjadikan gambar sebagai elemen utama, sementara tulisan ini hanya berfungsi sebagai penjelasan untuk ilustrasi tersebut. Dalam buku cerita bergambar ini, ilustrasi menjadi pusat perhatian, sementara teks hanya bertujuan untuk menjelaskan arti yang terkandung dalam ilustrasi tersebut. Cerita yang disertai gambar di mana gambar dirancang secara spesifik untuk mengilustrasikan tulisan

d. Komponen Buku Cerita Bergambar

Pada buku cerita bergambar, ada dua elemen penting yang meliputi gambar dan tulisan. Kedua hal itu pasti memiliki beberapa hal yang perlu diteliti agar bisa dibuat, dikembangkan, serta digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar. Berdasarkan Adipa et al. (2022), sehubungan dengan buku cerita bergambar yaitu :

1) Gambar

Gambar adalah representasi dari objek, hewan, tumbuhan, dan lainnya. Seluruh gambar adalah segala hal yang divisualisasikan kedalam dua dimensi yang dapat mencerminkan ekspresi atau pemikiran. Agar dapat menghasilkan gambar yang berkualitas, ada banyak hal yang perlu diteliti, ialah:

- a) Autentisitas, gambar harus dengan tepat mencerminkan realitas sebagaimana dilihat oleh seseorang yang menyaksikan objek aslinya. Misalnya, apabila menggambarkan gajah, bentuknya harus mencerminkan ciri-ciri gajah sejati seperti memiliki belalai, telinga besar, dan berkaki empat. Contoh lain sebaiknya tidak dibuat dengan gambar yang berbeda. pada gambar. dalam tulisan baju ibu warna merah, gambar juga harus sama dengan tulisan
- b) Sederhana, komposisi gambar sebaiknya jelas, menunjukkan poin

- c) Ukuran relative, gambar bisa membuat objek nyata terlihat besar maupun kecil. Jika gambar tersebut menunjukkan benda yang tidak diketahui atau tidak pernah terlihat oleh murid, sehingga murid akan kesusahan dalam membayangkan ukuran benda itu. Untuk menghindari hal tersebut, gambar tersebut sebaiknya menampilkan sesuatu yang sudah dikenal oleh siswa agar mereka dapat membayangkan apa yang ada dalam gambar itu.
- d) Gambar sebaiknya mencerminkan suatu gerakan atau aktivitas. Gambar yang efektif tidak menampilkan objek dalam kondisi statis tetapi menggambarkan beberapa langkah spesifik. Setiap gambar yang berkualitas bukanlah alat yang efisien. Agar bisa menjadi alat yang baik, sebuah gambar perlu memiliki daya tarik visual dan sejalan dengan sasaran pembelajaran yang ingin diraih

2) Teks.

Ada empat hal yang menentukan apakah sebuah media teks, termasuk buku bergambar, layak digunakan berdasarkan Adipta et al. (2022), yaitu:

- a) Unsur konten, mencakup keselarasan dengan kurikulum keakuratan materi, termasuk juga alat bantu untuk proses belajar mengajar.

- b) Unsur bahasa, mencakup kecocokan pemakaian bahasa sesuai dengan tahap perkembangan siswa, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah, serta keselarasan dan keterhubungan dalam alur pemikiran, pembelajaran, dan semua kelengkapan informasi. buku.
- c) Elemen penampilan atau presentasi mencakup cara penyajian dan tata cara penyampaian.
- d) Elemen kegratisan mencakup dimensi buku, tata letak sampul, dan struktur isi buku.

Dari penjelasan tentang unsur-unsur dari buku cerita bergambar yang disebutkan di atas, dapat dikenali terdapat dua elemen penting dalam buku tersebut yaitu, ilustrasi dan tulisan. Ketika menciptakan ilustrasi yang berkualitas, ada beberapa kriteria yang perlu dipenuhi, yaitu harus orisinal, sederhana, dan tepat, serta gambar sebaiknya mencerminkan aksi atau pergerakan. Terdapat empat elemen yang menentukan kelayakan media teks, yaitu elemen konten, elemen bahasa, elemen tampilan, dan elemen biaya yang mencakup ukuran buku.

e. Kelebihan Dan Kekurangan Media Bergambar

1) Kelebihan Media Bergambar

Kelebihan dari media yang menggunakan gambar adalah kesederhanaannya, yang berarti mudah diakses, dibuat, serta

bermanfaat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Adipta et al. (2022), gambar memiliki sejumlah keuntungan, di antaranya:

- a) Bersifat kongkret/nyata.
- b) Mengatasi batas ruang serta waktu.
- c) Menangani keterbatasan indra manusia.
- d) Berguna untuk menguraikan suatu permasalahan
- e) Sangat mudah digunakan karena tidak membutuhkan alat.
- f) Cukup terjangkau.

2) Kekurangan Media Bergambar

Keterbatasan gambar sebagai alat yang dimaksud adalah ukuran gambar yang terlalu kecil dan metode penyajiannya yang tidak merata kepada siswa, pendekatan penelitian yang menganggap siswa sebagai objek penelitian gaduh karena mereka ingin lebih dekat dan melihat gambar tersebut (Moto,2020).

Adapun beberapa kelemahan gambar dalam pembelajaran :

- 1) Disebabkan oleh sifatnya yang dua dimensi.
- 2) Gambar tidak mudah untuk mempresentasikan bentuk yang sebenarnya.
- 3) Gambar mustahil menampilkan gerakan seperti yang terjadi dalam kehidupan nyata
- 4) Siswa mungkin bisa saja tidak mengerti makna yang terkandung dalam gambar. Berdasarkan uraian tentang kelebihan dan kekurangan media bergambar di atas, bisa

disimpulkan bahwa keunggulan media bergambar adalah sifatnya yang konkret/nyata, mudah diperoleh dan terjangkau, serta sederhana untuk dipergunakan karena tidak memerlukan alat serta banyak lagi. Kekurangan dari media visual adalah kesulitan dalam merepresentasikan bentuk sebenarnya, gambar tidak mampu menampilkan gerakan seperti yang ditunjukkan dalam video, siswa kadang merasa kesulitan untuk memahami isi yang terdapat di dalam gambar, dan seringkali ukuran gambar terlalu kecil untuk ditampilkan di kelas.

2. Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Munandar (2021) berpendapat kreativitas diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru dari informasi, data, atau bagian bagian yang sudah ada yang sudah ada. Hasil yang dihasilkan tidak selalu berupa sesuatu yang sepenuhnya baru, melainkan dapat juga merupakan perpaduan dari elemen yang sebelumnya sudah ada. Tindakan ini dapat berupa ide, produk, atau konsep yang menggantikan yang lama dengan sesuatu yang segar. Kreativitas dilakukan oleh individu melalui pengembangan gagasan tentang produk baru, menggabungkan berbagai elemen sehingga menjadi bagian dari dirinya (Rachmawati & Kurniati, 2022).

Kreativitas dipandang sebagai suatu rangkaian yang melibatkan penciptaan hasil-hasil baru, baik berupa ide maupun objek dalam bentuk

yang beda dari yang sudah ada. Wahyu (2023) menggambarkan kreativitas sebagai suatu cara berpikir yang inovatif pendekatan yang tidak biasa dan kreatif, yang menghasilkan solusi masalah dengan cara yang unik. Kreativitas dalam kemampuan untuk menghadirkan ide-ide terbaru dan menggunakannya dalam menyelesaikan permasalahan.

Mariyana (2022) menjelaskan bahwa kreativitas adalah hasil kemampuan anak dalam melahirkan karya seni yang baru, dalam bentuk gagasan maupun hasil yang nyata, yang berbeda dari karya seni yang sudah pernah ada sebelumnya. Kemampuan anak untuk berpikir secara kreatif secara lebih baik memengaruhi perkembangan kemampuan berpikir mereka, yang bisa terlihat dari integrasi di setiap tahap tumbuh kembang serta potensi kreativitas pada anak-anak yang masih kecil. Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang sudah dibahas, bisa diketahui bahwa kreativitas merupakan dapat dikatakan kemampuan seseorang untuk membuat hal baru, entah itu berupa ide atau hasil karya, serta mampu menggunakan hal tersebut pada kehidupan sehari-hari dengan cara yang mereka sendiri pilih. Agar kreativitas anak dapat tumbuh dengan baik, sangat penting untuk memahami elemen-elemen yang mendasari kreativitas, yang akan digunakan sebagai dasar dalam merumuskan parameter untuk menilai imajinasi anak. Dalam studi ini, imajinasi dipahami sebagai tahap menghasilkan sesuatu yang segar, baik itu ide maupun produk, untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan karya yang khas dan asli.

b. Indikator Kreativitas

Pengukuran kreativitas berdasarkan tolak ukur yang dibuat sesuai dengan elemen-elemen dalam kreativitas. Unsur-unsur kreativitas menurut Jamaris (2021) adalah:

- 1) Kelancaran, yaitu kemampuan untuk menyampaikan respon dan menyampaikan pemikiran yang terdapat dalam benak secara mulus. Anak yang imajinatif dapat menghasilkan ide-ide dalam aktivitas penyelesaian masalah, memberikan respon saat anak menjawab pertanyaan, menawarkan beragam metode atau rekomendasi dalam menjalankan berbagai kegiatan, anak dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat saat mereka melakukan lebih banyak dibandingkan anak lainnya.
- 2) Fleksibilitas, yaitu kemampuan anak untuk menawarkan beragam pilihan dalam menyelesaikan permasalahan berdasarkan ide yang dimiliki. Anak yang punya fleksibilitas dapat menghasilkan ide saat menghadapi permasalahan, karena pada saat anak memberikan beragam jawaban, mereka dapat mengamati persoalan dari perspektif yang beragam, sehingga anak mampu mewujudkan gagasan inovasi melalui cara yang berlainan.
- 3) Keunikan, yaitu kemampuan anak untuk menghasilkan karya yang benar-benar baru berdasarkan pemikirannya. Anak yang memiliki ciri keunikan mampu menciptakan konsep-konsep inovatif dalam mengatasi permasalahan atau memberikan alternative jawaban

terhadap suatu pertanyaan serta mampu membuat perpaduan yang berbeda, sehingga karya yang dihasilkan oleh anak tersebut menjadi istimewa berbeda dari yang lain.

- 4) Penjelasan, penjelasan adalah kemampuan untuk mengembangkan ataupun memperdalam gagasan yang terdapat dalam benak anak serta elemen-elemen yang sebelumnya tidak terlintas atau terlihat oleh orang lain. Anak yang dapat menjelaskan dengan baik akan dapat memperluas atau memperkaya ide-ide orang lain, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas ide tersebut.

Teori yang terkait dengan indikator kreativitas dalam penelitian ini lebih mengacu pada pandangan Jamaris (2021) yang meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian, serta elaborasi. Setelah memahami berbagai aspek kreativitas, untuk menentukan apakah seorang anak termasuk dalam kategori anak yang kreatif, penting untuk mengenali tanda-tanda kreativitas sehingga guru tidak salah dalam memberi label kreatif pada anak.

c. Ciri-ciri Kreativitas

Rachmawati & Kurniati (2022), menjelaskan karakteristik kreativitas antara lain:

- 1) Karakteristik yang berkaitan dengan kapasitas berpikir kreatif atau kognitif (kemampuan) :
 - a) Kemampuan berpikir dengan lancar saat menghasilkan berbagai ide, solusi untuk permasalahan, pertanyaan, serta memberi banyak

cara atau masukan dalam membuat hal-hal yang berbeda, serta selalu mempertimbangkan banyak kemungkinan jawaban.

- b) Kemampuan berpikir yang fleksibel untuk memberikan ide, solusi, atau pertanyaan yang beragam hingga dapat menganalisis masalah dari perspektif yang berbeda dengan mengeksplorasi berbagai alternative, serta dapat mengubah pendekatan atau cara berpikir agar lebih efektif.
 - c) Keterampilan berpikir inovatif sehingga mampu menciptakan ekspresi baru dan unik serta dapat memikirkan metode yang berbeda untuk mengekspresikan diri sendiri dan dapat menciptakan penggabungan standar dari elemen atau komponen berpikir yang unik.
 - d) Kemampuan untuk menjelaskan atau mengembangkan sehingga dapat memperbanyak dan meningkatkan ide atau produk, serta menambah atau menjelaskan lebih rinci mengenai objek ide atau keadaan agar jadi lebih unik.
 - e) Kemampuan untuk mengevaluasi dengan mengatur kriteria penilaian pribadi dan menentukan apakah suatu pertanyaan sesuai dalam suatu rencana yang baik, atau suatu perlakuan yang bijaksana hingga dapat membuat keputusan dalam keadaan yang terbuka dan bukan hanya mencetuskan ide tapi juga bisa mewujudkannya.
- 2) Karakteristik dan emosi seseorang atau afektif (nonaptitude):

- a) Rasa ingin tahu yang mencakup dorongan untuk meningkatkan pengetahuan dengan mengajukan banyak pertanyaan dan selalu memperhatikan orang lain dalam konteks objek dan situasi, kemudian peka dalam observasi dan memiliki keinginan melakukan penelitian.
- b) Kreatif sehingga bisa menunjukkan atau membayangkan sesuatu yang belum pernah terjadi dengan menggunakan imajinasi, tetapi tetap bisa memahami perbedaannya antara khayalan dan kenyataan.
- c) Terstimulasi oleh variasi sehingga mampu menyelesaikan permasalahan yang sulit dan merasa ada tantangan dalam keadaan yang rumit. Seringkali, mereka lebih menyukai pekerjaan-pekerjaan yang dianggap menantang mereka merasa lebih baik lagi.
- d) Mempunyai keberanian untuk mengambil risiko dengan menjawab pertanyaan meskipun jawabannya mungkin salah, agar mereka tidak merasa cemas jika mengalami kegagalan atau menerima penilaian negatif dan tidak merasa bingung karena ketidakpastian dari hal-hal yang asing atau tidak teratur.
- e) Memberi apresiasi melalui dukungan dan panduan dalam kehidupan serta menghargai potensi dan keahlian yang ada agar dapat bertumbuh dengan lebih baik.

Sumanto (2022) menyatakan bahwa anak yang kreatif memiliki karakteristik seperti kemampuan berfikir kritis, keingintahuan yang besar, serta menghadapi aktivitas yang dianggap menantang, berani mengambil risiko, tidak gampang menyerah, menghargai keindahan, dan keinginan untuk berkarya. Menurut pendapat para ahli di atas, anak yang kreatif memiliki ciri-ciri antara lain: kemampuan berpikir kritis, fleksibilitas dalam berpikir, hasrat untuk belajar, kekuatan imajinasi, mengikuti kegiatan yang dianggap inovatif dalam menciptakan hasil karya berdasarkan konsep yang dikembangkan sendiri, berani menghadapi tantangan, sanggup menghasilkan kreasi dengan ketekunan, adaptif dalam berpikir dan bereaksi, serta tidak kehabisan akal untuk menghasilkan ide atau karya yang istimewa.

d. Manfaat Pengembangan Kreativitas

Sumanto dalam Munandar (2022) menjelaskan keuntungan dari peningkatan kreativitas mulai usia dini sebagai berikut.

1) Kreativitas untuk mewujudkan diri

Kebutuhan fundamental manusia adalah untuk mengekspresikan diri. Untuk mengekspresikan diri, manusia harus membuat sesuatu yang diakui oleh orang lain.

2) Kreativitas untuk menyelesaikan masalah

Kebutuhan fundamental manusia adalah untuk mengekspresikan diri. Untuk mengekspresikan diri, manusia perlu menghasilkan sesuatu yang diakui oleh orang lain.

3) Kreativitas untuk merasa puas

Keberhasilan anak pada saat mencoba, menjelajahi, menemukan, dan berbagi usaha lain yang dilakukan untuk memberikan rasa puas tersendiri bagi mereka.

4) Kreativitas untuk menumbuhkan kualitas hidup

Dengan pola pikir yang inovatif, seseorang dapat memperbaiki taraf hidupnya. Ini merupakan hasil yang logis dari upaya yang dilakukan. Orang yang memiliki semangat kreatif biasanya mempunyai banyak gagasan terbaru yang dapat dikembangkan jadi sesuatu yang mampu mendongkrak kualitas serta kesejahteraan hidup mereka.

5) Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengenali berbagai peluang dalam menyelesaikan masalah, namun jenis pemikiran ini kurang dihargai dalam sistem pendidikan formal. Anak-anak lebih sering diarahkan untuk menggunakan akal secara linier, logis, serta berorientasi pada penalaran dan memori, yang meminta mereka memberikan jawaban paling akurat untuk masalah yang dihadapi.

6) Melalui keterlibatan dalam proses kreatif, seseorang dapat merasakan kepuasan pribadi.

Munandar (2019) Hal ini menyoroti pentingnya mengembangkan kreativitas sejak usia muda, dipengaruhi oleh beberapa alasan berikut :

- 1) Dengan berinovasi, seseorang bisa mengekspresikan dirinya. Ekspresi diri ini ialah kebutuhan fundamental pada tingkat tertinggi pada kehidupan manusia.
- 2) Kreativitas merupakan manifestasi individu yang dapat beroperasi dengan baik.
- 3) Pemikiran kreatif adalah kemampuan untuk melihat berbagai opsi dalam menyelesaikan masalah. Fokus utama pendidikan di sekolah hingga saat ini adalah pada penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.
- 4) Menjalani aktivitas tidak hanya memberikan manfaat secara kreatif untuk diri sendiri dan orang di sekitar, tapi juga memberi rasa puas pada seseorang.
- 5) Kreativitas memperbaiki mutu hidup seseorang serta nilai kehidupan manusia.

Berdasarkan bukti dari riset dan pendapat para ahli, dapat diketahui bahwa pengembangan kreativitas sangat penting mulai usia dini dikarenakan anak yang mempunyai kreativitas akan mampu mengekspresikan diri, menyelesaikan permasalahan, serta meningkatkan kualitas hidupnya.

Menurut Moeslichatun (2020) kreativitas juga dapat meningkat jika proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru memenuhi kriteria tertentu.

- 1) Pembelajaran harus memiliki sifat menyenangkan. Momen belajar yang menggembirakan sangat penting untuk anak dan memberikan manfaat yang bertahan hingga mereka dewasa. Emosi memainkan peran krusial dalam pembelajaran anak. Ketika proses belajarnya menyenangkan, anak dapat belajar dengan cara yang lebih nyaman, sehingga kreativitasnya dapat berkembang. Ciri-ciri suasana tersebut terlihat dari anak yang banyak bertanya, antusias mengikuti kegiatan, tertawa, dan menikmati pembelajaran yang disajikan oleh guru.
- 2) Pembelajaran dapat dilakukan dengan cara bermain, karena merupakan dunia anak. Melalui aktivitas bermain, anak mendapatkan banyak pengetahuan tanpa merasa tertekan atau terbebani. Saat bermain, anak belajar tentang berbagai hal seperti aturan, bersosialisasi, berkompromi, mengatur emosi, bekerja sama, berjiwa sportif, serta mengembangkan kemampuan dan kecerdasan mereka. Sehingga penting bagi guru memilih permainan yang sesuai untuk mendukung pembelajaran anak.
- 3) Mengaktifkan anak itu penting. Belajar yang melibatkan aktivitas berarti anak-anak menjelajahi lingkungan mereka dengan mengamati, mendengarkan, mengumpulkan informasi, beraktivitas fisik, melaksanakan kegiatan sensorik, atau mengolah benda-benda di sekitar mereka. Metode pembelajaran aktif menstimulasi kreativitas anak, karena mereka diberikan peluang

untuk menelusuri dan menemukan ilmu melalui pengalaman serta data, serta mampu menghasilkan produk-produk inovatif yang berinovasi.

- 4) Mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran serta perkembangan. Beragam aspek perkembangan yang dialami anak harus dianggap sebagai satu kesatuan yang utuh. Oleh karena itu, kegiatan yang dirancang harus mencakup semua aspek perkembangan mereka secara menyeluruh.
- 5) Pembelajaran harus dilakukan melalui kegiatan konkret. Agar proses pemahaman dan pengertian anak berlangsung lebih cepat dan memiliki makna, penting bagi anak untuk mengamati serta berinteraksi dengan objek pembelajaran. Pada usia taman kanak-kanak, perkembangan kognitif anak ada pada tahap praoperasional konkret, oleh sebab itu pembelajaran perlu disertai dengan objek yang nyata.

Berdasarkan pandangan tersebut, pendidik dapat merancang kegiatan pembelajaran yang efektif bagi anak, yang mampu menggerakkan anak melalui berbagai aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung dapat mempercepat pemahaman konsep oleh anak, yang selanjutnya dapat ditumbuhkan melalui proses berpikir kreatif menjadi inovasi di masa depan. Selain itu, karena kemampuan konsentrasi anak masih terbatas, pembelajaran harus dirancang agar tidak membuat mereka bosan. Anak akan menganggap pembelajaran

menyenangkan bila diberi kebebasan mengekspresikan diri lewat berbagai media, sehingga kreativitas mereka dapat berkembang mereka dapat tumbuh dengan maksimal.

Pengembangan kreativitas pada anak usia dini dilaksanakan melalui penyelenggaraan program kegiatan belajar yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar, yaitu peningkatan daya cipta atau kreativitas.

Menurut Sumanto (2021:43) perkembangan kreativitas ditujukan agar anak menjadi lebih kreatif, yakni dapat berbicara, berpikir, dan berkarya dengan lancar, fleksibel, serta orisinal, sekaligus melatih motorik halus dan kasar. Oleh karena itu, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk memvisualisasikan seluruh potensi berpikir, pengalaman dan kemampuan melalui saluran visual yang dimanfaatkan sehingga melahirkan karya asli dari anak-anak-anak.

B. Penelitian Relevan

1. Winarsih et al. (2022). Penggunaan Narasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa dan Kreativitas Anak di SDN 02 Candisar. Penelitian ini bertujuan agar dapat mengetahui Penggunaan Narasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa dan Kreativitas Anak di SDN 02 Candisa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita yang disukai anak-anak biasanya adalah cerita dongeng, apalagi jika ceritanya termasuk legenda yang memiliki nuansa mistis.. Kemudian memberikan tanggapan

atau umpan balik terhadap cerita yang sudah disampaikan oleh guru tadi tentang isi cerita tersebut. Strategi khususnya adalah kalau anak-anak yang masih kecil itu biasanya suka mendengar cerita dongeng tentang hewan atau fable, jadi dengan menggunakan media gambar dan lain sebagainya. Untuk tugas biasanya ada yang membahas cerita rakyat di sekitar desanya, mereka juga menggunakan bahasa baku saat mengerjakan tugas dan menceritakan ceritanya. Secara keseluruhan, penggunaan cerita anak sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan bahasa dan imajinasi anak.

Persamaan : menggunakan buku cerita, tema buku cerita adalah binatang, penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Perbedaan : penelitian sebelumnya tentang kemampuan bahasa sementara penelitian yang akan dilakukan meningkatkan kreativitas anak.

2. Mayar et al. (2022). Pentingnya dongeng dalam menumbuhkan kreativitas selama perkembangan anak usia dini. Investigasi ini berupaya menganalisis sejauh mana dongeng memfasilitasi peningkatan kapasitas kreatif pada anak usia dini melalui pendekatan studi literatur. Data dikumpulkan dari 13 artikel jurnal yang relevan, kemudian dianalisis secara mendalam. Temuan menunjukkan bahwa kegiatan mendongeng dapat melatih serta mengembangkan kreativitas dan minat baca anak. Jika dilakukan secara konsisten dengan metode yang tepat, kegiatan ini dapat menumbuhkan kreativitas anak dan mendukung perkembangan mereka secara optimal.

Persamaan : meningkatkan kreativitas anak usia dini

Perbedaan : penelitian sebelumnya literature review sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah PTK, penelitian sebelumnya dengan dongeng sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan buku cerita.

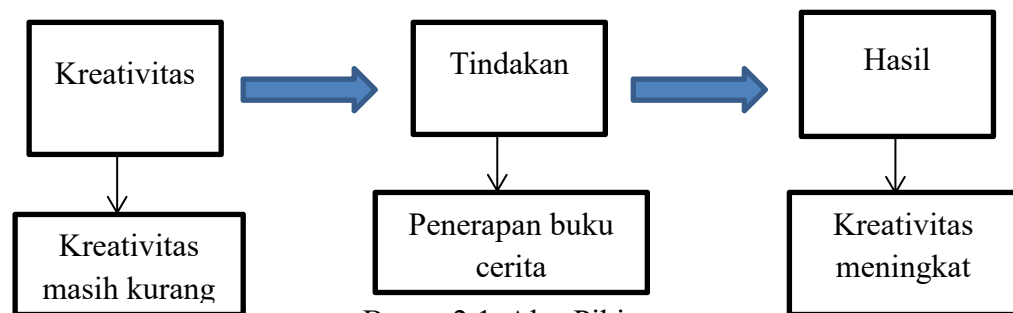
3. Silaban (2024). *Building Creativity And Imagination In Early Childhood Through Picture Story Books*. Penelitian ini bertujuan menggali cara penggunaan buku cerita bergambar untuk mengasah kreativitas anak kecil serta menilai metode penyajian yang paling optimal. Menggunakan kajian literature melalui metodologi observasi partisipatif, penelitian ini menonjolkan pentingnya ilustrasi yang menarik dan memiliki warna jelas bukan hanya menarik perhatian anak-anak, tetapi juga memfasilitasi pemahaman dan asimilasi yang lebih mendalam dari konten narasi. Visual semacam itu memperkenalkan elemen kebenaran yang memiliki potensi untuk memperluas kapasitas imajinatif anak, memacu mereka untuk menggambarkan alam dan karakter yang melampaui pengalaman sehari-hari mereka. Proses kognitif ini meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, mendorong anak-anak untuk menjelajah melampaui batas-batas konvensional dan untuk merancang solusi inovatif untuk segudang tantangan. Selanjutnya, penelitian menggarisbawahi perlunya pemilihan buku cerita bergambar yang bijaksana, yang harus sepadan dengan tahap perkembangan anak, minat dan tahap perkembangan anak. Buku yang dipilih sebaiknya menyampaikan nilai-nilai positif, seperti

kerja sama, jujur, dan berani, bisa membantu anak tumbuh dengan etika dan sikap sosial yang baik.

Persamaan : meningkatkan kreativitas anak usia dini, menggunakan buku cerita

Perbedaan : penelitian yang akan dilakukan adalah PTK, penelitian sebelumnya juga meningkatkan kreativitas sementara penelitian yang akan dilakukan hanya menilai kreativitas saja.

C. Alur Pikir



Bagan 2.1. Alur Pikir

Kreativitas anak ditunjukkan berkat keunikan ide serta berkembangnya imajinasi dan fantasi, anak-anak yang kreatif menjadi sensitive terhadap rangsangan. Mereka tidak terkurung dalam batasan apa pun, sehingga memiliki kebebasan dan ruang yang luas untuk beraktivitas. Yang kreatif biasanya menikmati melakukan berbagai aktivitas. Kreativitas anak-anak kecil juga ditunjukkan dengan kemampuan mereka membayangkan sesuatu dalam pikiran, seperti konsep-konsep yang tidak mereka lihat di sekitar mereka. AUD juga memiliki kemampuan berfantasi dan membayangkan untuk menciptakan konsep yang hampir sama dengan dunia nyata. Stimulasi dapat diberikan pada anak seperti Buku cerita bergambar merupakan cerita

yang mengandung kata juga gambar yang disertai teks dan ilustrasi yang saling berhubungan, keduanya bekerja sama dalam menggambarkan sebuah cerita. Buku cerita mampu menambah kreativitas anak dikarenakan media ini menarik anak-anak untuk senang mendengarkan.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesa dalam studi ini merupakan buku cerita dapat mengembangkan kreativitas anak Usia Dini di TK Mawar Argosari Samboja Barat.

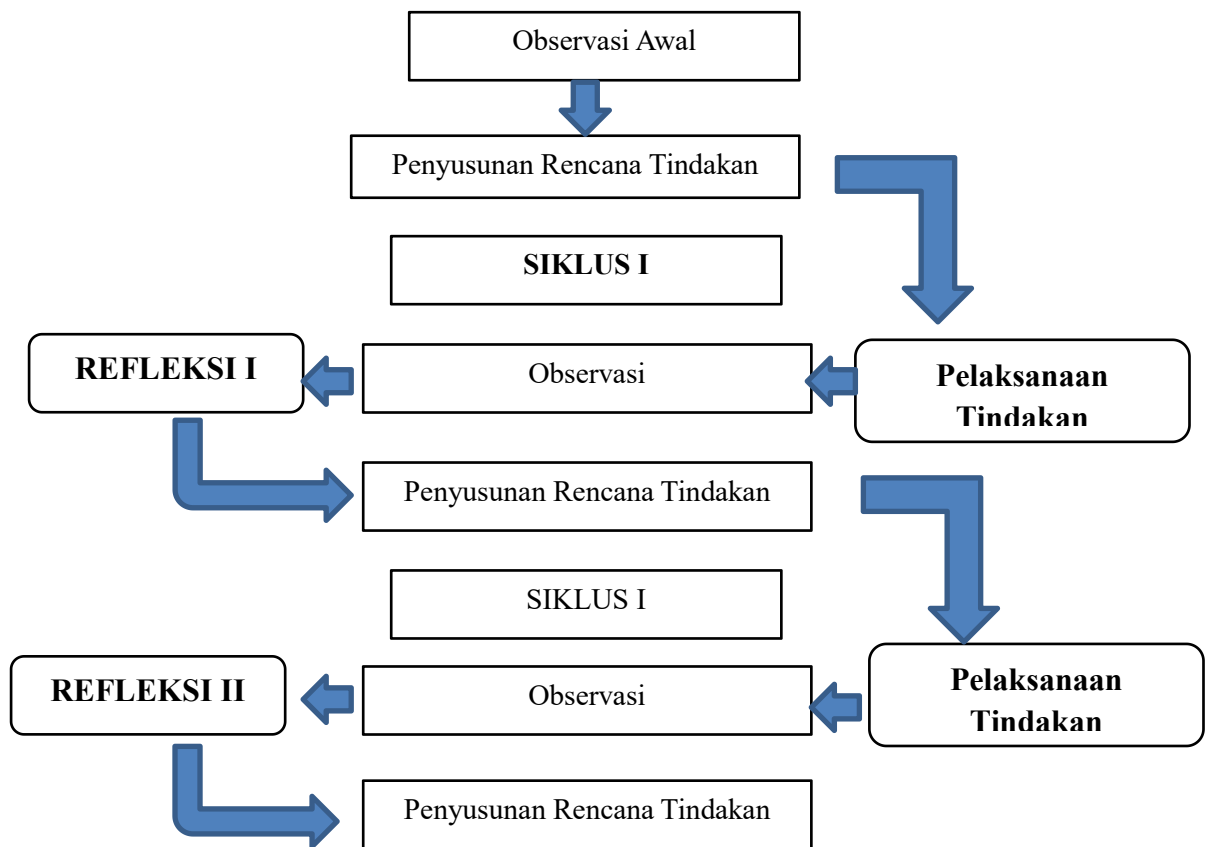
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan

Desain yang akan dipakai pada studi ini merupakan desain penelitian tindakan kelas, yang juga dikenal sebagai PTK. Penelitian tindakan kelas ialah tipe riset yang memperlihatkan seluruh rangkaian penelitian sampai selesai, di mana peneliti melakukan penelitian tersebut pada kelas masing-masing dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran (Arikunto, 2020).

Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart. Arikunto (2020) berpendapat bahwa model yang membuat komponen sebagai bagian dari siklus, lalu menyatukan dua elemen kedua dan ketiga, yaitu tindakan dan pengamatan, menjadi satu kesatuan. Hasil pengamatan tersebut kemudian dijadikan dasar untuk tindakan selanjutnya, yakni refleksi atas apa yang telah terjadi. Model ini dapat mencakup beberapa siklus, masing-masing pada tiap siklus terdapat tiga tahapan, yaitu siklus 1: (a) Perencanaan (Plan), (b) Pengerjaan (Act), dan (c) Evaluasi (Review). Tindakan dan observasi (Act dan Observe), serta (c) Refleksi (Reflect); dan siklus 2: (a) Perencanaan Hasil Revisi (Resived Plan), (b) Tindakan dan Obsetvasi (Act & Observe), (c). Refleksi (Reflect) Tahapan-tahapan tersebut berlangsung secara berulang-ulang sampai tujuan penelitian tercapai. Adapun gambar pelaksanaan model tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Bagan 3.1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

B. Waktu Penelitian

Riset ini dilakukan pada bulan November 2025-Mei 2026. Dimulai dengan penyusunan proposal pada bulan November, dilanjutkan observasi awal di bulan Desember, persiapan penelitian pada Januari-Februari, pengumpulan data pada bulan Maret, analisis data pada Maret-April, serta penyusunan hasil dan penyelesaian lampiran pada akhir April 2026.

C. Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Mawar Argosari Samboja Barat untuk dapat mengetahui kemampuan kreativitas anak di daerah tersebut. Karena di TK Mawar Argosari masih kurang kemampuan dalam kreativitas anak.

D. Subyek dan Karakteristik Penelitian

Arikunto mengatakan bahwa subjek penelitian merujuk kepada individu atau pihak apapun yang menyediakan informasi atau data bagi penelitian tersebut (Safitri et al., 2025). Subyek penelitian ini merupakan anak-anak berusia 4 sampai 5 tahun Argosari Samboja Barat.

E. Skenario Tindakan

Langkah pertama saat melakukan metode penelitian adalah menggunakan cara penelitian tindakan untuk pembelajaran siswa. Kemudian, ditetapkan tindakan yang akan dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus mencakup dua pertemuan, sehingga total ada empat pertemuan dalam dua siklus. Pada studi ini, setiap tahap dibagi menjadi beberapa siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Siklus ke-1

a. Perencanaan

- 1) Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
- 2) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.

- 3) Membuat kriteria kemampuan dan kemampuan dasar (kisi-kisi).
- 4) Menentukan materi pembelajaran siswa yang sesuai
- 5) Menetapkan rancangan pembelajaran untuk siswa
- 6) Menyiapkan sumber, bahan, serta alat bantu yang diperlukan dalam penelitian
- 7) Menyusun lembar kerja belajar siswa
- 8) Merancang format evaluasi
- 9) Membuat format observasi pembelajaran siswa.

b. Tindakan

Implementasi program tindakan yang berpatokan pada identifikasi masalah yang muncul pada siklus I, selaras dengan alternatif solusi yang telah ditetapkan, antara lain melalui:

- 1) Guru melakukan appersepsi
- 2) Pembelajaran secara individu di ruang kelas
- 3) Siswa diberi penjelasan mengenai topik yang akan dipelajari serta sasaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran siswa.
- 4) Guru memberikan tugas/lembar kerja menulis tugas yang dilakukan pada setiap individu.
- 5) Siswa belajar membuat kreativitas yang diberikan oleh guru.
- 6) Setelah selesai kreativitas maka akan diberikan penilaian per individu

c. Pengamatan

- 1) Melakukan observasi dengan memakai format observasi yang sudah disiapkan yaitu dengan catatan untuk mengumpulkan data.

- 2) Menilai hasil tindakan melalui penggunaan template lembar kerja

d. Refleksi

- 1) Melakukan pengecekan terhadap tindakan yang sudah dilakukan, termasuk mengevaluasi setiap tindakan secara terpisah.
- 2) Menyelenggarakan pertemuan untuk meninjau hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran siswa serta lembar kerja yang dipakai.
- 3) Melakukan refleksi dengan membandingkan hasil dari kondisi awal dengan hasil pada siklus pertama.

Refleksi dilakukan untuk melihat pelaksanaan tindakan dan hasil kerja siswa pada siklus pertama, sehingga diperlukan beberapa perbaikan, seperti dalam pengelompokan siswa, pembelajaran yang lebih baik, serta adanya trainer yang cukup memadai, serta keterbatasan waktu yang dialami.

2. Siklus ke-2

a. Perencanaan

- 1) Mengidentifikasi masalah yang muncul pada siklus I yang belum terselesaikan dan menentukan alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut
- 2) Menetapkan indikator pencapaian hasil belajar.
- 3) Mengembangkan program tindakan II

b. Tindakan

c. Pelaksanaan program tindakan II ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang muncul selama siklus II, sesuai dengan alternatif solusi yang telah ditentukan antara lain melalui:

- 1) Guru melakukan appersepsi
- 2) Pembelajaran dilakukan secara individu di ruang kelas
- 3) Siswa diberi penjelasan tentang materi yang akan dibahas serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- 4) Guru melakukan penilaian perkembangan kemampuan anak dalam membuat kreativitas pada siklus 2.

d. Pengamatan (Observasi)

- 1) Melakukan observasi mengikuti format yang telah ditetapkan serta mencatat seluruh hal yang dibutuhkan selama pelaksanaan tindakan dilaksanakan.
- 2) Mengevaluasi hasil tindakan berdasarkan format yang telah dibuat sebelumnya.

e. Refleksi

- 1) Menilai langkah-langkah yang telah dijalankan pada siklus kedua dengan mengacu pada data yang telah dikumpulkan.
- 2) Merefleksikan dengan membandingkan hasil antara siklus pertama dan siklus kedua.

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini memanfaatkan beragam teknik pengumpulan data untuk membantu menjelaskan situasi serta kondisi lapangan secara lebih jelas. Tujuannya adalah mengumpulkan data yang relevan dengan studi ini.

Teknik-teknik yang dipakai antara lain :

a. Observasi

Moleong mengatakan bahwa observasi adalah cara mengamati sesuatu dengan melihat dan memperhatikan langsung, lalu mencatat apa yang terjadi dalam keadaan nyata seperti yang terjadi sebenarnya (Safitri et al., 2025).

Teknik pengamatan dilakukan dengan cara berada langsung di tempat penelitian, yaitu di taman kanak-kanak Mawar Argosari Samboja Barat. Observasi yang dipakai oleh penulis adalah observasi langsung. Yang diamati adalah kemampuan kreatif anak, kondisi anak selama proses belajar, serta peran yang dimainkan oleh guru. Dengan melakukan observasi, diperoleh data mengenai lokasi penelitian, yaitu proses pengamatan kreativitas.

b. Wawancara

Wawancara menurut Moleong merupakan percakapan dua arah atau lebih dengan tujuan tertentu. Pembicaraan itu dilakukan oleh dua orang, yaitu orang yang bertanya (pewawancara) dan orang yang menjawab (terwawancara). Orang yang bertanya mengajukan pertanyaan,

sedangkan orang yang merespon memberikan jawaban terhadap pertanyaan itu. Metode ini dipakai untuk memperoleh data dari guru serta orang tua tentang kemampuan kreativitas anak di TK Mawar Argosari.

c. Dokumentasi

Menurut Arikunto, metode dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh data tentang hal-hal atau variable yang berbentuk catatan, transkrip, buku, majalah, surat kabar, pendekatan penelitian, rapat, notulen, agenda, serta berbagai sumber informasi lain yang diperlukan untuk melengkapi data penelitian (Safitri et al., 2025).

Penulis menerapkan metode ini dengan mengumpulkan informasi dari dokumen-dokumen yang berkaitan, sesuai dengan kebutuhan data dalam penelitian, seperti data mengenai anak tersebut, data kesiswaan, serta aktivitas yang biasanya dilakukan bersama orang tua. Metode dokumentasi dipakai untuk mendapatkan data dalam bentuk dokumen atau catatan tertulis dari sumber-sumber yang berhubungan, misalnya lokasi tempat tinggal anak, visi-misi, dan catatan lain yang dapat menambah kelengkapan data penelitian kemampuan kreativitas anak.

2. Instrument Penelitian

Menurut Sugiyono (2020:156) instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai untuk mengukur fenomena alam atau fenomena sosial yang sedang diteliti. Instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana utama bagi peneliti dalam memperoleh data yang akurat, objektif, dan sistematis sesuai dengan tujuan penelitian. Fenomena alam yang dimaksud dapat

berupa gejala fisik yang dapat diukur secara langsung, sedangkan fenomena sosial berkaitan dengan perilaku, sikap, kemampuan, atau aktivitas subjek penelitian. Maka dari itu, instrumen penelitian seharusnya disusun secara cermat berdasarkan indikator-indikator yang relevan dengan variabel yang diteliti supaya data yang didapatkan sepenuhnya merefleksikan kondisi nyata di lapangan.

Tabel 3.1. Kisi-kisi Observasi Kreativitas Pada Usia 4-5 Tahun di TK Mawar Argosari Samboja Barat

Indikator	Item	Skor	Deskripsi	BSB	BSH	BM	BM
1. Kelancaran (<i>Fluency</i>)	1. Kelancaran memahami gambar	4	Anak mampu menjelaskan gambar yang diberikan				
		3	Anak cukup mampu menjelaskan gambar yang diberikan				
		2	Anak kurang mampu menjelaskan gambar yang diberikan				
		1	Anak tidak mampu menjelaskan gambar yang diberikan				
2. Keluwesan (<i>Flexi Bility</i>)	2. Keluwesan alasan anak dalam menceritakan gambarnya	4	Anak mampu menjelaskan gambar dengan lancar dan jelas				
		3	Anak cukup mampu menjelaskan gambar dengan lancar dan jelas				
		2	Anak kurang mampu menjelaskan gambar dengan lancar dan jelas				
		1	Anak tidak mampu menjelaskan gambar dengan lancar dan jelas				
3. Keaslian (<i>Originality</i>)	3. Keaslian anak dalam menceritakan gambar	4	Anak mampu menceritakan gambar dengan cara sendiri berbeda dengan temannya				
		3	Anak cukup mampu menceritakan gambar dengan cara sendiri				

			berbeda dengan temannya				
		2	Anak kurang mampu menceritakan gambar dengan cara sendiri berbeda dengan temannya				
		1	Anak tidak mampu menceritakan gambar dengan cara sendiri berbeda dengan temannya				
4. Penyampaian Gagasan (<i>Elaboration</i>)	4. Penyampaian gagasan anak tentang gambar	4	Anak yang mampu bisa menyampaikan dan mengembangkan ide-ide berdasarkan gambar yang diberikan				
		3	Anak cukup mampu menyampaikan dan mengembangkan ide dalam pendekatan penelitian yang diberikan				
		2	Anak yang kurang mampu serta sulit menyampaikan dan memperkembangkan ide berdasarkan gambar yang diberikan.				
		1	Anak sulit menyampaikan dan mengembangkan ide berdasarkan gambar yang diberikan.				

Keterangan :

- BSB : Berkembang Sangat Baik
BSH : Berkembang Sesuai harapan
MB : Mulai Berkembang
BM : Belum Memadai

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Analisis yang dipilih disesuaikan dengan metode serta tipe data yang diperoleh. Pada penelitian tindakan pembelajaran, data yang dikumpulkan oleh siswa dapat berupa angka atau deskripsi. Dalam konteks ini, siswa tidak melakukan uji statistik melainkan memakai analisis deskriptif.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif komparatif, yakni membandingkan hasil penelitian. Pada siklus I, perbandingan dilakukan antara lain kondisi awal dengan nilai siklus I, sedangkan pada siklus II, perbandingan antara nilai siklus I dengan nilai siklus II. Sementara itu, data kualitatif yang bersumber dari observasi atau wawancara dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif deskriptif dengan membandingkan temuan observasi terhadap proses belajar siswa pada kondisi awal, siklus I dan siklus II

1. Tahap Analisis

Data observasi berbentuk hasil tes dianalisis berdasarkan nilai yang didapatkan tiap peserta didik, kemudian dibandingkan dengan syarat kelulusan minimal yang telah ditetapkan, yaitu 75%. Siswa yang sudah mendapatkan nilai 75% atau lebih dianggap sudah memahami materi dengan baik. Setelah dilihat tingkat kesenjangan setiap murid, kemudian dicari persentase tingkat kesenjangan belajar setiap siklus, sehingga bisa dilihat persentase tingkat kesenjangan murid pada siklus pertama dan siklus kedua.

a. Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar

Indikator keberhasilan hasil pembelajaran menggunakan buku cerita pada siswa ditentukan dari hasil observasi. Berikut merupakan indikator keberhasilan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Penentuan Taraf Keberhasilan Tindakan

Persentase	Taraf Keberhasilan
76-100%	Berkembang Sangat Baik
56-79%	Berkembang Sesuai Harapan
26-50%	Mulai Berkembang
0-25%	Belum Berkembang

Arikunto (2020)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Tempat Penelitian

a. Lokasi Penelitian

TK Mawar Samboja beralamat di Jl. Pramuka RT 03 Kel. Argosari Kec.Samboja Barat sejak tahun 2014, sekolah ini terletak di pusat pemerintahan kota, sehingga di sekitarnya banyak terdapat kantor pemerintahan maupun fasilitas swasta seperti restoran, toko buku, halte, pusat layanan, dan berbagai kantor lain. TK Mawar Samboja menyediakan layanan menyeluruh bagi anak usia dini, meliputi gizi dan kesehatan, pendidikan, pengasuhan, serta perlindungan, untuk mendukung seluruh aspek pertumbuhan dan dapat berkembang secara optimal. TK Mawar Samboja memiliki guru dan tenaga pendidik yang sebagian besar memiliki riwayat pendidikan diberikan sesuai dengan tugas serta tanggung jawab yang diemban. Tenaga pendidik dan kependidikan berjumlah dua orang, yaitu satu Kepala Sekolah dan satu Guru. TK Mawar Samboja memiliki dua kelas, yaitu kelas A dengan 13 siswa dan kelas B dengan 5 siswa.

b. Deskripsi Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada TK Mawar Argosari Samboja Barat kelas A usia 4-5 tahun yang berjumlah 13 anak yang terdiri dari 8 anak

laki-laki dan 5 anak perempuan. Kriteria subyek pada anak usia 4 sampai 5 tahun seharusnya sudah memiliki kreativitas anak.

c. Data Pengajar dan Kegiatan Pembelajaran

TK Mawar Argosari Samboja Barat memiliki 2 orang tenaga pengajar dimana 1 orang kepala sekolah dan 1 orang guru.. 1 kelas diampu oleh 1 guru yang berperan sebagai guru utama. Kegiatan pembelajaran di TK Mawar Argosari Samboja Barat dilaksanakan setiap hari senin-jumat dari pukul 08.00-10.00 WIB. Pembelajaran dilakukan di TK Mawar Argosari Samboja Barat adalah bersifat klasikal.

2. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan/Pra Siklus

Sebelum melakukan tindakan kelas, peneliti melakukan observasi awal sebelum tindakan atau Pra Tindakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pengamatan sebelum tindakan dilakukan pada hari Rabu 21 Januari 2026 dengan tujuan mengamati kemampuan kreativitas anak. Peneliti menilai kemampuan kreativitas anak masih kurang yang dapat dilihat dari sikap pasif, meniru karya teman, dan ketergantungan pada instruksi guru. Hal ini ditandai dengan rendahnya kemampuan berkarya dan menciptakan sesuatu.. Penilaian tersebut menggunakan instrumen lembar observasi yang berbentuk ceklist. Hasil penilaian Pra Tindakan tersebut akan dibandingkan dengan hasil sesudah dilakukannya tindakan. Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas pada siswa. Pelaksanaan pra tindakan ini dilakukan secara langsung. Penilaian ini dilakukan saat anak disekolah dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan

pra tindakan menggunakan pengamatan terhadap kemampuan kreativitas anak disekolah. Hasil penilaian dalam pra tindakan ini dapat diketahui bahwa kemampuan kreativitas dan membutuhkan upaya peningkatan kemampuan kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari tabel data yang telah didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4.1. Nilai Kemampuan Kreativitas Pra Siklus Anak Pada Anak TK. Mawar Argosari Samboja Barat

No.	Nama	Hasil Penilaian			
		Kriteria	Nilai	KKM	Ket
1	AI	BB	60	BSH	Remedial
2	AK	BB	50	BSH	Remedial
3	GS	BB	60	BSH	Remedial
4	DD	BB	60	BSH	Remedial
5	KHR	BB	50	BSH	Remedial
6	MEP	BB	50	BSH	Remedial
7	MZA	BB	60	BSH	Remedial
8	TAS	BB	50	BSH	Remedial
9	NA	BB	60	BSH	Remedial
10	PA	BB	50	BSH	Remedial
11	MF	BB	60	BSH	Remedial
12	AL	BB	60	BSH	Remedial
13	MA	BB	60	BSH	Remedial
Belum Berkembang (BB)		13	730	BB	80
Mulai Berkembang (MB)		0	0		
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		0	0		
Berkembang Sangat Baik (BSB)		0	0		
Rata-Rata			56,2	Di bawah KKM	

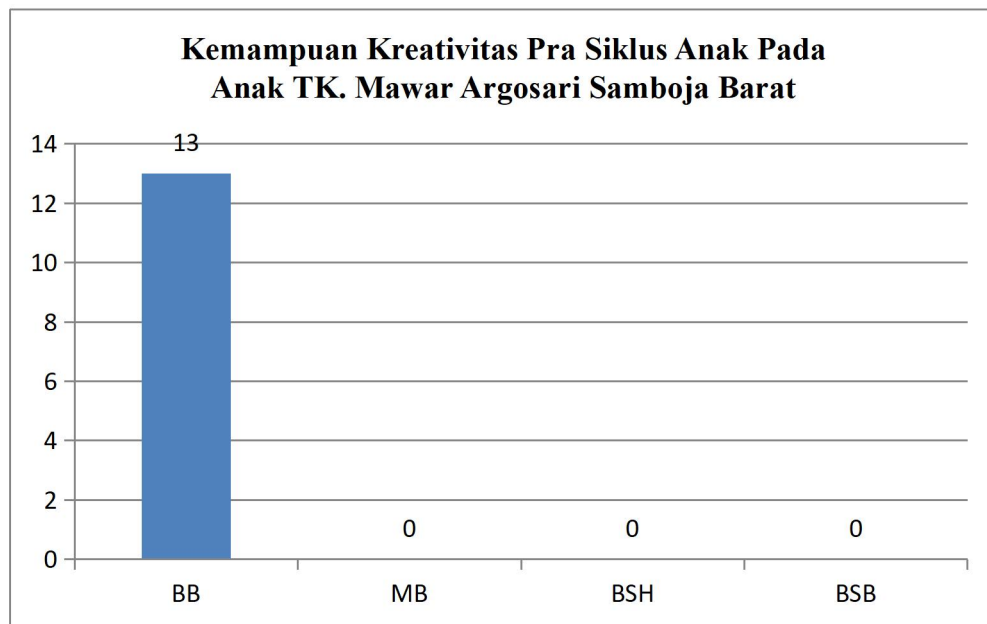
Sumber : Pengolahan Ms. Excel (2026)

Keterangan :

BB : 60 BSH : 80
MB : 70 BSB : 90

Berdasarkan hasil pengamatan di atas diketahui bahwa seluruh anak yaitu 13 siswa (100%) baru mencapai belum berkembang dan tidak ada yang mencapai mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB), secara keseluruhan pada tindakan pra

siklus nilai rata-rata siswa adalah 56,2 masuk dalam kriteria belum berkembang (BB) dan hasil keseluruhan termasuk masih dibawah KKM yaitu dibawah nilai 80. Berikut ini diagram data kemampuan kreativitas anak pada tahap pra tindakan:



Gambar 4.1. Grafik Persentase Pra Siklus

3. Tindakan Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu tanggal 26-30 Januari 2026. Dalam satu tindakan dilakukan selama dua hari, karena pembelajaran dilakukan secara individu. Pembelajaran dilakukan di sekolah. Berikut adalah skema penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan peneliti pada siklus I.

a. Perencanaan

Berikut ini adalah langkah-langkah yang diambil peneliti pada tahap perencanaan tindakan:

- 1) Peneliti bersama guru kelas menetapkan hari dan tanggal untuk melaksanakan Siklus I. Siklus I dilaksanakan melalui dua tindakan, yaitu selama 5 hari dari tanggal 26-27 Januari 2026.
- 2) Pada tahap perencanaan Siklus I, peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk merancang tindakan yang akan dilakukan guna meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 4–5 tahun melalui penggunaan buku cerita. Perencanaan ini disusun berdasarkan temuan observasi pertama yang mengindikasikan kemampuan anak dalam kreativitas masih belum berkembang secara optimal dan perlu ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak.
- 3) Kegiatan perencanaan mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disesuaikan dengan tema pembelajaran dan tahap perkembangan anak. Peneliti menyiapkan buku cerita yang menarik, berwarna, dan mudah dipahami yaitu buku cerita tema binatang. Selain itu, peneliti juga menetapkan indikator kemampuan kreativitas yang akan dicapai serta menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar penilaian perkembangan anak. Perencanaan yang disusun secara sistematis ini diharapkan dapat mendukung pelaksanaan tindakan pada Siklus I agar berjalan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.

4) Mempersiapkan lembar observasi dan alat dokumentasi. Peneliti menjelaskan bersama guru kelas mengenai instrumen observasi untuk penilaian perkembangan kreativitas pada anak agar peneliti dan guru memiliki persepsi yang sama. Instrumen observasi yang digunakan berupa ceklist dengan inisial nama anak dan indikator penilainya. Peneliti juga menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan penelitian pada tindakan siklus I.

b. Pertemuan I Siklus I

Pertemuan I pada Siklus I dilaksanakan pada Senin dan Selasa, 26-27 Januari 2026, mulai pukul 08.00 WIB hingga 09.30 WIB. Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan buku cerita dimulai dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar pada hari ini, guru menjabarkan aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dimulai menjelaskan cerita pada buku dengan tema binatang. Setelah itu guru melakukan penilaian terhadap kemampuan kreativitas pada setiap siswa. Adapun hasil penilaian kemampuan kreativitas apa pada pertemuan I siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3. Kemampuan Kreativitas Pertemuan ke I Siklus I TK Mawar Argosari Samboja Barat

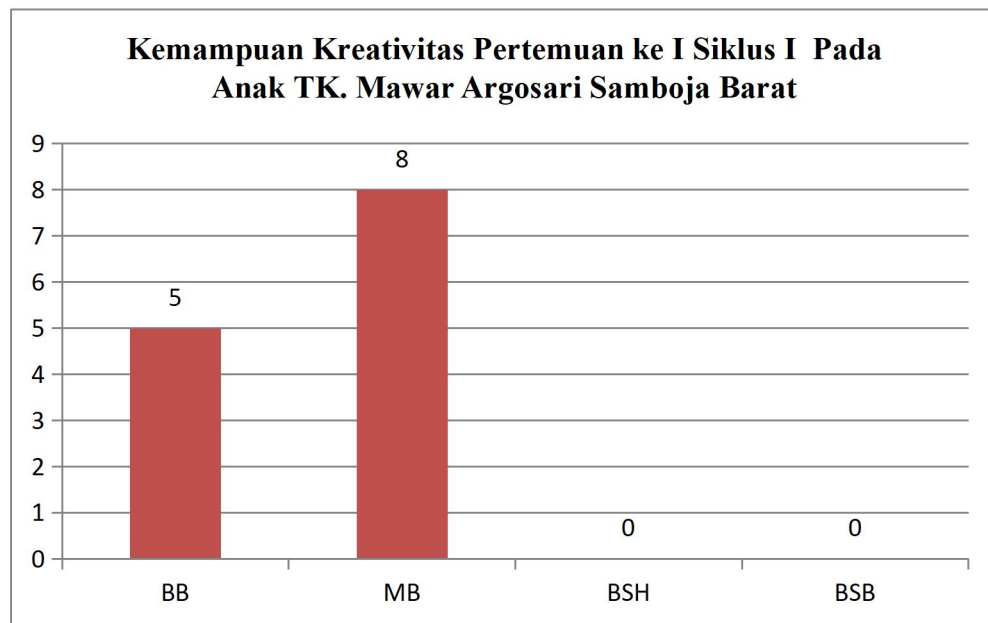
No.	Nama	Hasil Penilaian			
		Kriteria	Nilai	KKM	Ket
1	AI	MB	70	BSH	Remedial
2	AK	BB	60	BSH	Remedial
3	GS	MB	70	BSH	Remedial
4	DD	MB	70	BSH	Remedial
5	KHR	BB	60	BSH	Remedial
6	MEP	BB	60	BSH	Remedial
7	MZA	MB	70	BSH	Tidak
8	TAS	BB	60	BSH	Remedial
9	NA	MB	70	BSH	Remedial
10	PA	BB	60	BSH	Remedial
11	MF	MB	70	BSH	Tidak
12	AL	MB	70	BSH	Remedial
13	MA	MB	70	BSH	Remedial
Belum Berkembang (BB)		5	300	BB	80
Mulai Berkembang (MB)		8	560		
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		0	0		
Berkembang Sangat Baik (BSB)		0	0		
Rata-Rata			66,2	Di bawah KKM	

Sumber : Pengolahan Ms. Excel (2026)

Keterangan :

BB : 60 BSH : 80
MB : 70 BSB: 90

Berdasarkan hasil pengamatan di atas diketahui bahwa sebanyak 5 anak (38,5%) masih mencapai belum berkembang dan terdapat 8 siswa (61.5%) sudah mencapai mulai berkembang, secara keseluruhan pada pertemuan ke I siklus I nilai rata-rata siswa adalah 66,2 masuk dalam kriteria belum berkembang (BB) dan hasil keseluruhan termasuk masih dibawah KKM yaitu dibawah nilai 80. Berikut ini diagram data kemampuan kreativitas anak pada tahap pra tindakan:



Gambar 4.2. Grafik Persentase Pertemuan I siklus I

c. Pertemuan II Siklus I

Pelaksanaan pertemuan II pada Siklus I dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa tanggal 29-30 Januari 2026 yang dilakukan dari pukul 08.00 WIB sampai 09.30 WIB. Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan buku cerita dimulai dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar pada hari ini. Guru menguraikan aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan, guru mulai menjelaskan cerita pada buku dengan tema binatang. Setelah itu guru melakukan penilaian terhadap kemampuan kreativitas pada setiap siswa. Adapun hasil penilaian kemampuan kreativitas apa pada pertemuan II siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5. Prosentase Kemampuan Kreativitas Pertemuan ke II Siklus I TK Mawar Argosari Samboja Barat

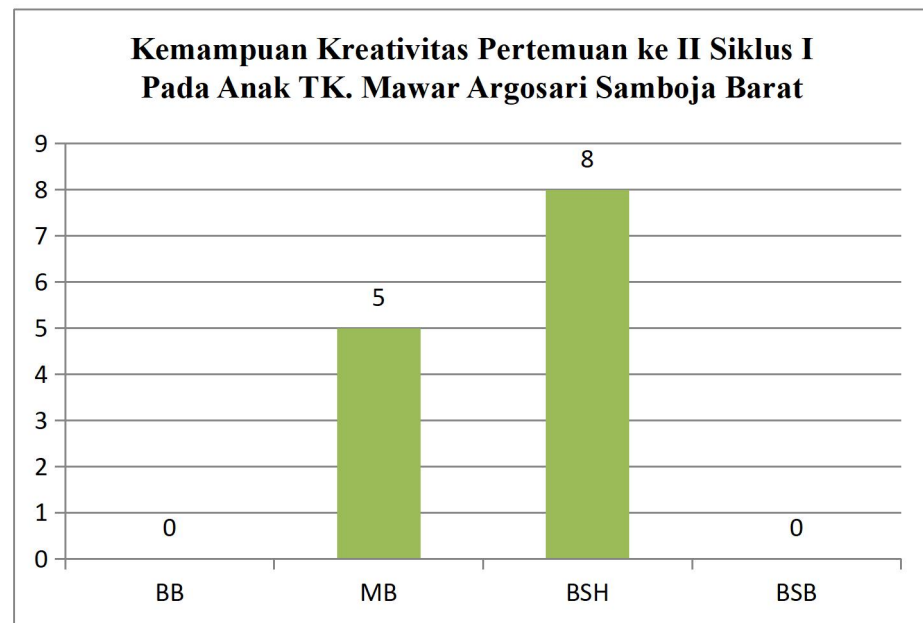
No.	Nama	Hasil Penilaian			
		Kriteria	Nilai	KKM	Ket
1	AI	BSH	80	BSH	Tidak
2	AK	MB	70	BSH	Tidak
3	GS	BSH	80	BSH	Tidak
4	DD	BSH	80	BSH	Tidak
5	KHR	MB	70	BSH	Tidak
6	MEP	MB	70	BSH	Tidak
7	MZA	BSH	80	BSH	Tidak
8	TAS	MB	70	BSH	Tidak
9	NA	BSH	80	BSH	Tidak
10	PA	MB	70	BSH	Tidak
11	MF	BSH	80	BSH	Tidak
12	AL	BSH	80	BSH	Tidak
13	MA	BSH	80	BSH	Tidak
Belum Berkembang (BB)		5	350	BSH	80
Mulai Berkembang (MB)		8	640		
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		0	0		
Berkembang Sangat Baik (BSB)		0	0		
Rata-Rata			76,2	Di bawah KKM	

Sumber : Pengolahan Ms. Excel (2026)

Keterangan :

BB : 60 BSH : 80
MB : 70 BSB: 90

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan ke II siklus I di atas diketahui bahwa sebanyak 5 anak (38,5%) sudah mencapai mulai berkembang dan terdapat 8 siswa (61.5%) sudah mencapai berkembang sesuai harapan dan dinyatakan tuntas dan tidak remedial, secara keseluruhan pada pertemuan ke II siklus I nilai rata-rata siswa adalah 76,2 masuk dalam kriteria mulai berkembang (MB) dan hasil keseluruhan termasuk masih dibawah KKM yaitu dibawah nilai 80.



Gambar 4.3. Grafik Persentase Pertemuan II siklus I

d. Observasi

Peneliti melakukan observasi saat proses pembelajaran menggunakan buku cerita dengan memanfaatkan panduan instrumen penelitian pada konsep kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi. Peneliti mengamati perkembangan Kemampuan Kreativitas pada anak dari siklus 1 dan mencatat perkembangan kreativitas pada anak menggunakan instrument observasi. Adapun hasil pengamatan dari siklus 1 sebagai berikut:

Tabel 4.7. Kemampuan Kreativitas Pada TK Mawar Argosari Samboja Barat Pertemuan ke I dan II Siklus I

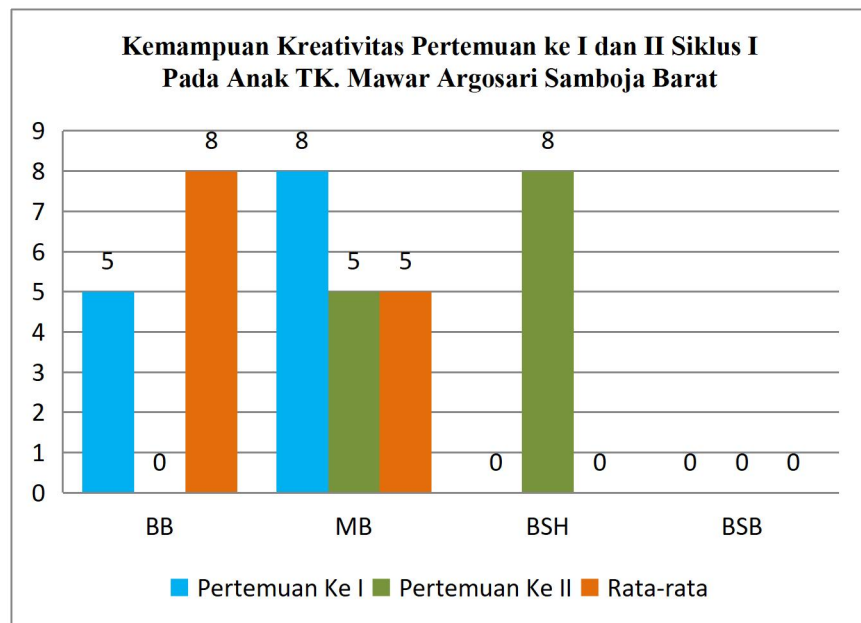
No.	Nama	Hasil Penilaian Siklus I				
		Pra Siklus	Pertemuan Ke I	Pertemuan Ke II	Rata-rata	Kriteria
1	AI	60	70	80	70	MB
2	AK	50	60	70	60	BB
3	GS	60	70	80	70	MB
4	DD	60	70	80	70	MB
5	KHR	50	60	70	60	BB
6	MEP	50	60	70	60	BB
7	MZA	60	70	80	70	MB
8	TAS	50	60	70	60	BB
9	NA	60	70	80	70	MB
10	PA	50	60	70	60	BB
11	MF	60	70	80	70	MB
12	AL	60	70	80	70	MB
13	MA	60	70	80	70	MB
Belum Berkembang (BB)		730	300	350	MB	80
Mulai Berkembang (MB)		0	560	640		
Berkembang Sesuai Har		0	0	0		
Berkembang Sangat Bai		0	0	0		
Rata-Rata		56,2	66,2	76,2	Di bawah KKM	

Sumber : Pengolahan Ms. Excel (2026)

Keterangan :

BB : 60 BSH : 80
MB : 70 BSB: 90

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan ke I DAN II siklus I di atas diketahui bahwa sebanyak 5 anak (38,5%) sudah mencapai mulai berkembang dan terdapat 8 siswa (61.5%) sudah mencapai berkembang sesuai harapan dan dinyatakan tuntas dan tidak remedial, secara keseluruhan pada pertemuan ke II siklus I nilai rata-rata siswa adalah 76,2 masuk dalam kriteria mulai berkembang (MB) dan hasil keseluruhan termasuk masih dibawah KKM yaitu dibawah nilai 80. Hasil penilaian siklus I pertemuan ke 1 dan ke 2 dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.4. Grafik Persentase Pertemuan Pertama dan Kedua Siklus Pertama. Berdasarkan grafik yang ditampilkan, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kemampuan kreativitas pada setiap anak, yang disebabkan oleh pelaksanaan kegiatan menggunakan buku cerita yang dilakukan secara berulang, sehingga anak-anak dapat lebih memahami kesulitan mereka saat mengingat cerita yang telah disampaikan. Kenaikan yang dialami oleh anak-anak selama Siklus Pertama pada pertemuan pertama dan kedua mencapai rata-rata 76,2, masih berada di bawah KKM 80, sehingga masih perlu dilakukan metode-metode yang akan digunakan pada siklus kedua. Oleh karena itu, diperlukan upaya tambahan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan buku cerita bergambar.

e. Refleksi

Hasil penelitian dilapangan pada siklus I memperlihatkan bahwa tanda keberhasilannya belum terpenuhi. Hal ini dapat dinilai dari tingkat kemampuan kreativitas anak di Siklus I yang hanya mencapai 28% sehingga masih ada kekurangan dalam aspek kreativitas anak. Selain itu, tercapainya indikator keberhasilan juga perlunya penambahan reward untuk anak yang semangat berusaha dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya yang menjawab dengan cepat saja tetapi juga jawaban yang benar, hal ini diharapkan untuk meningkatkan semangat anak ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan juga observasi dari guru kelas. Keterbatasan dalam kemampuan berkreasi pada anak terlihat pada kurangnya konsentrasi dari beberapa anak dalam belajar selama kegiatan pembelajaran, selain itu juga masih banyak anak ketika belajar masih suka bermain bersama temannya. Peneliti serta pengajar kelas berusaha meningkatkan proses dalam siklus selanjutnya dengan melakukan perbaikan sebagai berikut :

- 1) Penjelasan tentang cerita lebih diperjelas lagi agar anak memahami informasi yang diberikan oleh pengajar dan merasa tidak kebingungan. Anak-anak diminta memperhatikan guru saat menjelaskan cerita pada buku cerita.

- 2) Guru lebih memperhatikan siswa yang masih kurang focus ketika kegiatan belajar dengan memberikan lebih banyak kepada siswa yang kurang focus agar siswa tersebut menjadi lebih focus dalam kegiatan belajar
- 3) Diberikan reward berupa memuji saat anak menjawab dengan baik dan memberikan stiker jempol pada anak yang menjawab dengan baik. Perbaikan yang direncanakan akan dilaksanakan pada Siklus II agar mampu meningkatkan kreativitas anak. Peneliti bekerja sama dengan pengajar kelas A untuk melaksanakan perbaikan tersebut, diharapkan pada Siklus II kreativitas anak meningkat dan hasil kegiatan dapat memenuhi indikator ketuntasan yang sudah dibuat.

4. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap penyusunan tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan pengajar kelas sepakat untuk memilih hari dan tanggal pelaksanaan siklus I. Pelaksanaan Siklus I dilakukan dalam dua kali tindakan, yaitu selama 5 hari dari tanggal 2-6 Februari 2026.
- 2) Pada tahap perencanaan untuk Siklus II, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk merancang tindakan yang akan dilakukan guna meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia

4–5 tahun melalui penggunaan buku cerita Perencanaan ini disusun berdasarkan hasil pengamatan awal yang mengindikasikan bahwa kemampuan anak dalam berkreasi masih belum berkembang secara optimal dan perlu ditingkatkan melalui kegiatan proses pendidikan yang menarik dan sesuai dengan sifat dasar anak

- 3) Kegiatan perencanaan mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sesuai dengan tema pengajaran serta fase perkembangan anak. Peneliti menyiapkan buku cerita yang menarik, berwarna, dan mudah dipahami yaitu buku cerita tema binatang. Selain itu, peneliti juga menetapkan indikator kemampuan kreativitas yang akan dicapai dan mempersiapkan alat penelitian yang berupa lembar observasi dan lembar penilaian perkembangan anak. Perencanaan yang disusun secara sistematis ini diharapkan dapat mendukung pelaksanaan tindakan pada Siklus II agar berjalan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.
- 4) Menyusun lembar observasi dan perangkat dokumentasi. Peneliti menjelaskan bersama guru kelas mengenai instrumen observasi untuk penilaian perkembangan kreativitas pada anak agar peneliti dan guru memiliki persepsi yang sama. Instrument observasi yang digunakan berupa ceklist dengan inisial nama anak dan indikator penilainya. Peneliti juga menyiapkan

kamera untuk mendokumentasikan penelitian pada tindakan siklus II.

b. Pertemuan I Siklus II

Pelaksanaan pertemuan pertama pada Siklus II berlangsung pada hari Senin dan Selasa, tanggal 2-3 Februari 2026, dilaksanakan antara pukul 08.00 WIB hingga 09.30 WIB. Aktivitas belajar dilakukan menggunakan buku cerita dimulai dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar pada hari ini. Instruktur menguraikan aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan, pengajar mulai menjelaskan cerita pada buku dengan tema binatang. Adapun hasil penilaian kemampuan kreativitas apa pada pertemuan I siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8. Prosentase Kemampuan Kreativitas Pertemuan ke I Siklus II TK Mawar Argosari Samboja Barat

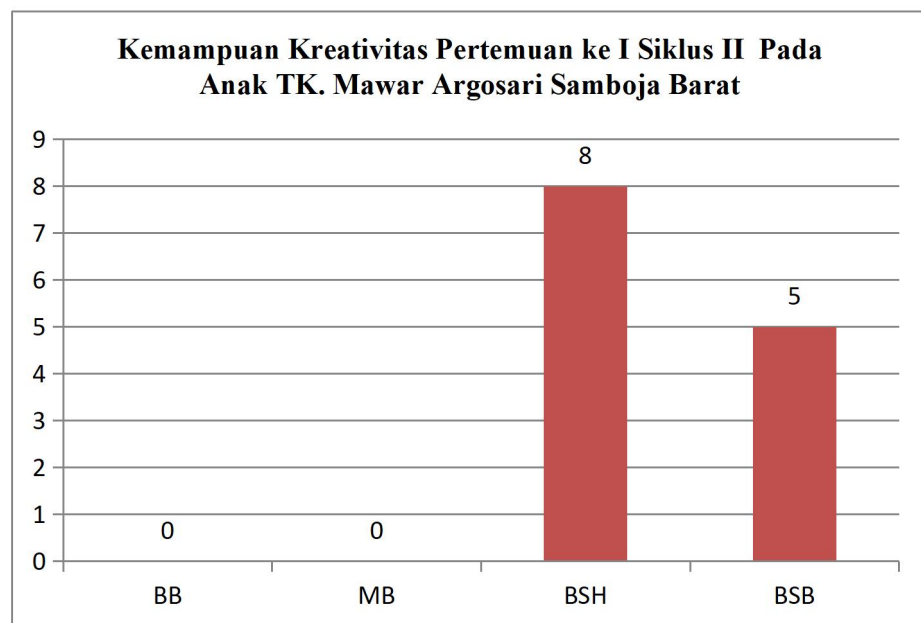
No.	Nama	Hasil Penilaian			
		Kriteria	Nilai	KKM	Ket
1	AI	BSH	90	BSB	Tidak
2	AK	MB	80	BSH	Tidak
3	GS	BSH	90	BSB	Tidak
4	DD	BSH	80	BSH	Tidak
5	KHR	MB	80	BSH	Tidak
6	MEP	MB	80	BSH	Tidak
7	MZA	BSH	90	BSB	Tidak
8	TAS	MB	80	BSH	Tidak
9	NA	BSH	80	BSH	Tidak
10	PA	MB	80	BSH	Tidak
11	MF	BSH	80	BSH	Tidak
12	AL	BSH	90	BSB	Tidak
13	MA	BSH	90	BSB	Tidak
Belum Berkembang (BB)		0	0	BSH	80
Mulai Berkembang (MB)		0	0		
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		8	640		
Berkembang Sangat Baik (BSB)		5	450		
Rata-Rata			83,8	Di atas KKM	

Sumber : Pengolahan Ms. Excel (2026)

Keterangan :

BB : 60 BSH : 80
MB : 70 BSB: 90

Dari hasil penelitian pada pertemuan ke I siklus II di atas diketahui bahwa sebanyak 8 anak (61,5%) mencapai berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5 anak (38,5%) sudah mencapai berkembang sangat baik (BSB) dan seluruh anak dinyatakan tuntas dan tidak remedial, secara keseluruhan pada sesi pertama siklus II, rata-rata nilai pelajar adalah 83,8 yang berada dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan hasil keseluruhan termasuk masih diatas KKM yaitu nilai 80. Berikut ini diagram data kemampuan kreativitas anak pada tahap pertemuan ke I siklus II:



Gambar 4.5. Grafik Persentase Pertemuan I siklus II

c. Pertemuan II Siklus II

Pelaksanaan pertemuan II pada Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis dan Jumat tanggal 4-6 Februari 2026 yang dilakukan dari jam 08.00 WIB sampai dengan jam 09.30 WIB. Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan buku cerita dimulai dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar pada hari ini. Guru menerangkan aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan, guru mulai menjelaskan cerita pada buku dengan tema binatang. Setelah itu guru melakukan penilaian terhadap kemampuan kreativitas pada setiap siswa. Adapun hasil penilaian kemampuan kreativitas apa pada pertemuan II siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10. Prosentase Kemampuan Kreativitas Pertemuan ke II Siklus II TK Mawar Argosari Samboja Barat

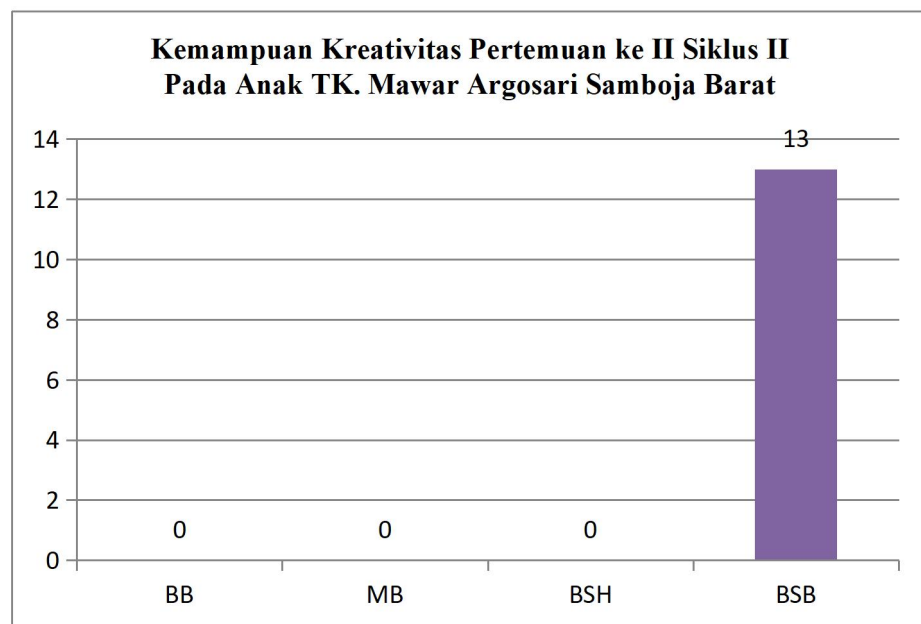
No.	Nama	Hasil Penilaian			
		Kriteria	Nilai	KKM	Ket
1	AI	BSH	100	BSH	Tidak
2	AK	MB	90	BSH	Tidak
3	GS	BSH	100	BSH	Tidak
4	DD	BSH	90	BSH	Tidak
5	KHR	MB	90	BSH	Tidak
6	MEP	MB	90	BSH	Tidak
7	MZA	BSH	100	BSH	Tidak
8	TAS	MB	90	BSH	Tidak
9	NA	BSH	90	BSH	Tidak
10	PA	MB	90	BSH	Tidak
11	MF	BSH	90	BSH	Tidak
12	AL	BSH	100	BSH	Tidak
13	MA	BSH	90	BSH	Tidak
Belum Berkembang (BB)		0	0	BSB	80
Mulai Berkembang (MB)		0	0		
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		0	0		
Berkembang Sangat Baik (BSB)		13	1210		
Rata-Rata			93,1	Di atas KKM	

Sumber : Pengolahan Ms. Excel (2026)

Keterangan :

BB : 60 BSH : 80
MB : 70 BSB: 90

Dapat dilihat hasil penelitian pada pertemuan ke II siklus II di atas diketahui bahwa seluruh anak yaitu 13 siswa (100%) sudah mencapai berkembang sangat baik dan seluruh anak dinyatakan tuntas dan tidak remedial, secara keseluruhan pada pertemuan ke II siklus II nilai rata-rata siswa adalah 93,1 masuk dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan hasil keseluruhan termasuk masih diatas KKM yaitu nilai 80. Berikut ini diagram data kemampuan kreativitas anak pada tahap pertemuan ke II siklus II:



Gambar 4.6. Grafik Persentase Pertemuan II siklus II

d. Observasi

Observasi dilaksanakan oleh peneliti saat proses pembelajaran dengan memanfaatkan buku cerita. Peneliti

mengikuti pedoman instrumen penelitian terkait konsep kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Peneliti juga mengamati pertumbuhan kemampuan kreativitas anak dari siklus II dan mencatat perkembangan kreativitas anak melalui instrumen observasi. Berikut adalah hasil pengamatan dari siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.12. Prosentase Kemampuan Kreativitas Pada TK Mawar Argosari Samboja Barat Pertemuan ke I dan II Siklus II

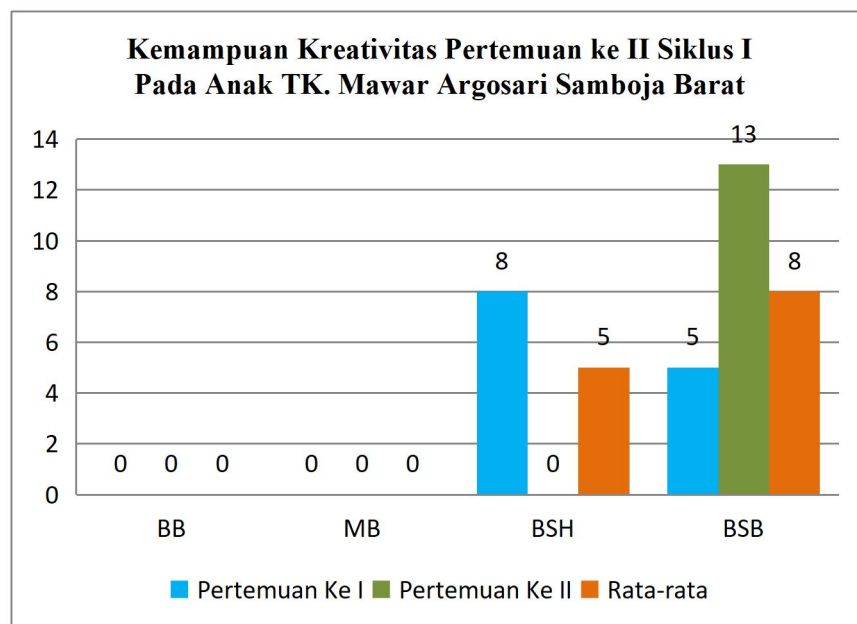
No.	Nama	Hasil Penilaian Siklus II			
		Pertemuan Ke I	Pertemuan Ke II	Rata-rata	Kriteria
1	AI	90	100	95	BSB
2	AK	80	90	85	BSB
3	GS	90	100	95	BSB
4	DD	80	90	85	BSB
5	KHR	80	90	85	BSB
6	MEP	80	90	85	BSB
7	MZA	90	100	95	BSB
8	TAS	80	90	85	BSB
9	NA	80	90	85	BSB
10	PA	80	90	85	BSB
11	MF	80	90	85	BSB
12	AL	90	100	95	BSB
13	MA	90	90	90	BSB
Belum Berkembang (BB)		0	0	BSB	80
Mulai Berkembang (MB)		0	0		
Berkembang Sesuai Har		640	0		
Berkembang Sangat Bai		450	1210		
Rata-Rata		83,8	93,1	Di bawah KKM	

Sumber : Pengolahan Ms. Excel (2026)

Keterangan :

BB : 60 BSH : 80
MB : 70 BSB: 90

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan ke I dan II siklus II di atas diketahui bahwa sebanyak 8 anak (61,5%) mencapai berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5 anak (38,5%) sudah mencapai berkembang sangat baik (BSB) dan seluruh anak dinyatakan tuntas dan tidak remedial, secara keseluruhan pada pertemuan ke I dan II siklus II nilai rata-rata siswa adalah 88,5 masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan hasil keseluruhan termasuk masih diatas KKM yaitu nilai 80. Berikut ini diagram data kemampuan kreativitas anak pada tahap pertemuan ke I dan II siklus II



Gambar 4.8. Grafik Persentase Pertemuan ke I dan II Siklus II

Berdasarkan diagram yang ditampilkan, terlihat adanya perkembangan dalam kemampuan kreativitas setiap anak akibat pelaksanaan kegiatan membaca buku cerita ini secara berulang,

yang memungkinkan mereka untuk lebih memahami kelemahan saat mengingat cerita yang telah disajikan. Progres yang dialami oleh anak-anak dari Siklus II pertemuan pertama hingga kedua telah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu mencapai angka 80, sehingga tidak diperlukan usaha tambahan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak lebih lanjut menggunakan buku cerita.

e. Refleksi

Hasil penelitian dilapangan pada Siklus II memperlihatkan bahwa indikator keberhasilannya sudah tercapai. Hal tersebut dapat diketahui bahwa dari hasil Kemampuan kreativitas pada anak di Siklus II adalah 88,5% sehingga kemampuan kreativitas pada anak sudah mencapai standar pembelajaran yang diinginkan.

Dalam pelaksanaan Siklus II terlihat bahwa melalui kegiatan pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar ini kemampuan kreativitas anak dapat bertambah. Dari hasil pengamatan pada Siklus II telah menunjukkan hasilnya 88,5 termasuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan, maka penelitian pada Siklus II dihentikan. Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar dapat meningkatkan potensi kreativitas anak berdasarkan elemen kreativitas yang meliputi kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi. Untuk

melihat perkembangan kreativitas anak secara keseluruhan dapat diamati sebagai berikut:

Tabel 4.13. Kemampuan Kreativitas Pada TK Mawar Argosari Samboja Barat Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Nama	Pra Siklus		Rata-rata Siklus I		Rata-rata Siklus II	
		Kriteria	Nilai	Kriteria	Nilai	Kriteria	Nilai
1	AI	BB	60	MB	70	BSB	95
2	AK	BB	50	BB	60	BSB	85
3	GS	BB	60	MB	70	BSB	95
4	DD	BB	60	MB	70	BSB	85
5	KHR	BB	50	MB	60	BSB	85
6	MEP	BB	50	BB	60	BSB	85
7	MZA	MB	70	MB	70	BSB	95
8	TAS	BB	50	MB	60	BSB	85
9	NA	BB	60	MB	70	BSB	85
10	PA	BB	50	BB	60	BSB	85
11	MF	MB	70	MB	70	BSB	85
12	AL	BB	60	MB	70	BSB	95
13	MA	BB	60	MB	70	BSB	90
Belum Berkembang (BB)		11	560	5	300	0	0
Mulai Berkembang (MB)		2	140	8	560	0	0
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		0	0	0	0	0	0
Berkembang Sangat Baik (BSB)		0	0	0	0	13	1150
Rata-Rata			53,8		66,2		88,5

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kemampuan kreativitas anak sejak pra siklus ke siklus I dan siklus II dan kemampuan anak memiliki ketuntasan belajar secara keseluruhan.

B. Pembahasan

Dari penelitian yang dikerjakan peneliti bekerja sama dengan guru kelas A melalui empat pertemuan yang terbagi dalam dua siklus Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat bertambah melalui pemanfaatan buku cerita. Observasi terhadap kemampuan kreativitas anak yang dilakukan peneliti sebelum dan setelah tindakan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Meskipun demikian, peningkatan ini

belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti, sehingga diperlukan langkah-langkah tambahan dalam siklus kedua. Hal ini disebabkan pada saat pelaksanaan I ada sejumlah masalah yang memerlukan tindakan lanjutan untuk perbaikan dalam siklus II, dengan harapan dapat mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti. Tindakan Siklus I dilakukan selama 5 hari karena setiap jam pelajaran adalah 2 jam sehingga dalam satu kali pertemuan dilakukan sebanyak 2 hari.

Dari hasil observasi penelitian yang dilakukan terhadap Siklus I menunjukkan bahwa tanda ketuntasan belum terpenuhi. Dapat terlihat dari nilai kreativitas anak pada Siklus I pertemuan pertama yang memiliki rata-rata 66,2 dan pertemuan kedua yang mencapai rata-rata 76,2, sehingga masih terdapat sejumlah kekurangan dalam peningkatan kemampuan kreativitas anak. Selain indikator keberhasilan yang belum tercapai, perlu juga diperhatikan kemampuan anak dalam menyatakan sesuatu dengan tepat dan cepat. Pelaksanaan pengamatan di Siklus I dan II menunjukkan bahwa anak mengalami perkembangan secara bertahap pada kemampuan kreativitas dalam kegiatan penggunaan buku cerita bergambar, khususnya pada aspek kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi.

Pada aspek kelancaran pada pertemuan ke I dan ke II siklus I terjadi peningkatan. Pada Siklus I pertemuan ke I menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas pada anak dari 13 anak sebagian besar anak tidak mampu menjelaskan gambar yang diberikan tetapi ada beberapa anak yang

tidak mampu menjelaskan gambar yang diberikan, anak masih bingung saat menjawab dan terlihat lambat dalam merespon pertanyaan guru, meskipun pada awal pertemuan siklus I terdapat seluruh anak masih belum berkembang, seluruh aspek kreativitas anak, seluruh anak belum berkembang yaitu 100%.

Selanjutnya .pada pertemuan ke 2 siklus I dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan kreativitas dimana pada pertemuan ke 2 ini seluruh anak mencapai mulai berkembang sebesar 38,5% dan anak yang mencapai berkembang sesuai harapan sebesar 61,5%, pada tahap pertemuan kedua ini anak sudah terbiasa dengan pola pembelajaran dan anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias sehingga anak lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan. Selanjutnya pada siklus ke II pertemuan pertama sudah terlihat adanya perkembangan kemampuan kreativitas yang sangat baik karena seluruh anak sudah mulai berkembang sangat baik dengan peningkatan skor yang tinggi yaitu dengan nilai rata-rata 76,2 dan pada pertemuan ke 2 siklus ke II seluruh siswa mencapai perkembangan sangat baik dengan skor 100%.

Masa kecil merupakan masa yang penting karena masa ini yang membentuk dasar kepribadian seseorang, yang nantinya akan menentukan pengalaman dan perkembangan anak di masa mendatang. Membudayakan kreativitas pada anak membutuhkan peran aktif dari para pendidik, hal ini secara umum sudah banyak diketahui oleh banyak orang. Anak yang kreatif merasa senang ketika mereka bisa memenuhi rasa ingin tahu

mereka dengan cara-cara berbeda, seperti mencoba hal baru, melakukan eksperimen, dan bertanya banyak hal kepada orang lain. Anak yang kreatif dan pintar tidak muncul sendirinya, tetapi juga membutuhkan bimbingan. Salah satu caranya adalah dengan memberikan kegiatan yang bisa membantu mengembangkan kreativitas anak (Suratno, 2025).

Tidak seperti orang dewasa, imajinasi anak-anak dipenuhi dengan ide-ide unik serta perkembangan fantasi dan kreativitas. Anak-anak yang memiliki bakat kreatif sangat peka terhadap berbagai rangsangan. Mereka juga bebas dari segala batasan. Anak-anak menikmati kebebasan dan kelonggaran saat melakukan berbagai aktivitas. Anak yang kreatif biasanya menunjukkan keterkaitan yang mendalam terhadap kegiatan yang mereka lakukan. Kreativitas anak pada usia awal juga terlihat dari kemampuan mereka untuk menciptakan gambaran mental dan konsep-konsep mengenai hal-hal yang tidak tampak di depan mereka. Anak-anak juga dilengkapi dengan fantasi dan imajinasi yang memungkinkan mereka untuk membayangkan konsep yang mirip dengan realitaas (Isenberg & Jalongo, 2023).

Daya cipta menurut Santrock (2018) adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara yang inovatif dan berbeda serta menghasilkan suatu solusi yang khas untuk tantangan yang dihadapi. Mayesty (1990) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang barul dan bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Sejalan dengan pendapat Gallagher (dalam Munandar, 2019), dia

berpendapat bahwa kreativitas berkaitan dengan kemampuan untuk mencipta, menimbulkan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menciptakan suatu hal melalui keterampilan yang bersifat imajinatif. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas sangat terkait dengan pengalaman mengekspresikan dan merealisasikan identitas perorangan dalam cara yang terintegrasi dengan diri sendiri, alam, serta orang lain. Selanjutnya, Freeman dan Munandar (dalam Suyanto, 2005) berpendapat bahwa kreativitas merupakan wujud keseluruhan potensi yang ada pada anak. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sebaiknya dimulai sejak bayi lahir.

Anak-anak yang berada dalam tahap praoperasional berpikir dengan simbol-simbol yang muncul dalam berbagai bentuk imajinasi yang menjadi pintu untuk mengasah kreativitas mereka. Ini sejalan dengan inti dari kreativitas yang merupakan hasil dari aktivitas bagian otak kanan. Aktivitas di sisi kanan otak ini memungkinkan individu untuk melakukan berbagai imajinasi atau fantasi sehingga berbagai karya unik bisa diciptakan. Imajinasi atau fantasi yang muncul selama masa praoperasional terlihat dalam berbagai kegiatan anak, baik saat bermain, berbicara, maupun menjalani aktivitas lainnya. Semua ini merupakan cerminan dari kreativitas anak. (Jamaris, 2018).

Usia 4-5 tahun dikenal sebagai usia golden age (keemasan) dalam perkembangan anak, dimana otak mereka sudah sangat responsive terhadap berbagai rangsangan yang mendukung eksplorasi dan imajinasi.

Oleh karena itu, memberikan stimulasi yang tepat pada usia ini menjadi faktor krusial dalam membangun fondasi kreativitas mereka di masa depan. Anak berusia 4 sampai 5 tahun telah mempunyai kemampuan untuk menceritakan kembali apa yang dilihat dan memiliki nilai kreatif dalam mengembangkan cerita dan mudah dipahami.

Maka setiap tahap perkembangan, anak-anak yang cerdas memperlihatkan imajinasi luas daripada anak-anak yang kurang cerdas. Mereka mempunyai lebih banyak ide segar untuk mengatasi situasi sosial dan bisa merumuskan lebih banyak solusi untuk masalah tersebut. Ini adalah alasan mereka dipilih sebagai pemimpin dibanding dengan sebayanya yang tidak terlalu cerdas (Hurlock, 2013).

Terdapat satu metode yang dapat mengembangkan imajinasi anak ialah memakai buku narasi. Buku narasi bergambar merupakan cerita yang terdiri dari kata dan gambar yang disertai teks dan gambar yang saling berhubungan, keduanya bekerja sama dalam menggambarkan sebuah cerita (Febriyanti & Hidayat, 2023). Jenis seni visual yang sangat penting dan dapat dikunjungi oleh anak-anak salah satunya adalah buku bergambar yang memberikan peluang bagi anak-anak untuk menjelajahi pengalaman pribadi mereka dan menyadari adab-adab yang terdapat pada keluarga dan masyarakat (Ratnasari & Zubaidah, 2022).

Cerita bergambar merupakan cara untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak-anak karena media ini menarik anak-anak untuk senang mendengarkan cerita (Deiniatur, 2022). Dalam buku cerita

bergambar, baik kata-kata maupun teks memiliki peranan yang setara dengan ilustrasi. Guru berperan dalam membantu anak-anak untuk mengasah sensitivitas awal terhadap imajinasi melalui penggunaan bahasa (Nurgiyantoro, 2015 dalam Sri, 2022). Bahasa yang digunakan dalam bacaan untuk anak seharusnya mudah dipahami, tetapi tidak perlu disederhanakan secara berlebihan. Selain itu, dalam buku cerita yang dilengkapi gambar, pengertian terhadap kata-kata bergantung pada konteks cerita dan dapat dipahami dengan bantuan ilustrasi.

Berdasarkan wawancara dengan orang tua murid dari anak yang memiliki kekurangan dalam kreativitas, menjelaskan setelah beberapa minggu dilakukan penelitian ini, anak terlihat berkembang dalam menceritakan sesuatu dan menjelaskan apa yang dilihat, anak mulai berani mengungkapkan apa yang dilihat dan mampu bercerita dengan lancar, sehingga ibu menyatakan bahwa anak terlihat lebih berkembang dari sebelumnya.

Penelitian Miranda (2022) menyimpulkan buku cerita bergambar dianggap efektif sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai religious, sikap toleransi, persahabatan, kepedulian sosial, disiplin, serta cinta damai, dan juga sangat cocok sebagai alat peningkatan kreativitas untuk anak-anak usia dini, khususnya mereka yang berusia 4 hingga 5 tahun.

C. Temuan Penelitian

Temuan penelitian kegiatan penggunaan buku cerita untuk anak kecil ternyata bisa menjadi sarana bagi guru untuk mengetahui kemampuan dan untuk menstimulasi perkembangan kemampuan kreativitas pada anak usia 4 sampai 5 tahun di Taman Kanak Kanak Mawar Argosari. Pada kegiatan pembelajaran menggunakan buku cerita yang digunakan oleh peneliti. Buku cerita yang dipakai adalah yang memiliki warna yang menarik dan bentuk yang cantik sehingga anak-anak tertarik melihat gambar Pada siklus pertama dan kedua menggunakan cerita tentang binatang. Dengan gambar-gambar dan cerita yang menarik membuat anak semakin antusias dalam kegiatan belajar.

Pemberian reward kepada anak memberikan perbedaan terhadap semangat anak dalam mengerjakan kegiatan belajar menjadi lebih bersemangat mengerjakan kegiatannya. Pemberian reward terhadap anak tidak hanya berupa pujian namun juga berupa hadiah. Dalam penelitian ini reward yang diberikan kepada anak-anak berupa mainan seperti gantungan kunci bertema binatang diberikan kepada anak-anak yang bersemangat menyelesaikan kegiatannya.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini tidak membedakan kemampuan awal anak dan menerapkan perlakuan yang sama, maka dari itu hasil penelitian pun dapat dipengaruhi.
2. Penelitian ini hanya memakai buku cerita tema binatang dan tidak menggunakan tema cerita yang lain sehingga tidak dapat mengeksplorasi kreativitas anak secara maksimal.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang telah dikerjakan dengan kolaborasi peneliti serta wali kelas kelompok A pada kemampuan kreativitas anak umur 4 sampai 5 tahun di TK Mawar Argosari yang berfokus pada aspek kelancaran, keluwesan, kaslian dan elaborasi. Terlihat dari hasil observasi Pra Tindakan serta tindakan pada siklus I hingga siklus II. Bukti ini dapat dilihat pada hasil peningkatan kemampuan kreativitas pada Pra Tindakan yang memiliki hasil rata-rata 56,2 sehingga masuk pada kriteria belum berkembang (BB). Pada Siklus I mengalami peningkatan pada pertemuan ke I meningkat menjadi menjadi rata-rata dan masih masuk dalam kriteria belum berkembang (BB), pada pertemuan ke II kreativitas anak meningkat menjadi rata-rata 66,2 termasuk dalam katagori mulai berkembang dan pada pertemuan ke II mencapai 76,2, Namun, hasil yang didapatkan di siklus I belum memenuhi pencapaian yang telah ditentukan oleh peneliti. Selanjutnya, dilakukan tindakan pada Siklus II yang menghasilkan rata-rata pada pertemuan pertama sebesar 83,8 masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan pada pertemuan ke II nilai kreativitas anak meningkat menjadi 93,1 termasuk kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan telah mencapai target yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran kemampuan kreativitas menggunakan buku cerita, guru melakukan sesuai dengan rancangan langkah

Pembelajaran, untuk tindakan siklus 2 yaitu pengenalan (review) dengan guru menjelaskan cerita binatang menggunakan buku cerita. Selanjutnya pengembangan pemahaman dengan guru mempraktikkan dan menjelaskan langkah-langkah mengenal cerita agar hasilnya lebih baik. Kemudian praktik terbimbing dengan diberikan ruang bagi anak untuk mengajukan pertanyaan dan memahami gambar, dan memberikan bimbingan terhadap anak yang mengalami kesulitan.

Peningkatan kemampuan kreativitas menggunakan buku cerita bergambar yang menjadi solusi atas permasalahan di kelas A TK Mawar Argosari , khususnya terkait kreativitas anak. Pencapaian kreativitas melalui buku cerita pada anak usia 4-5 tahun di siklus I telah menunjukkan perkembangan, tapi belum memenuhi target keberhasilan yang ditetapkan peneliti. Usaha untuk mencapai target peningkatan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun di TK Mawar Argosari dilakukan secara bertahap dan berulang, sehingga kreativitas mereka terstimulasi secara optimal hingga menjadi kebiasaan kreatif. Selain itu, guru dan peneliti secara terus menerus memberikan bimbingan serta motivasi agar anak tetap antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah disusun oleh pengajar dan peneliti. Bukan saja bimbingan dan motivasi , pengajar juga memberi hadiah kepada anak yang paling baik dan juga anak yang senantiasa antusias dalam aktivitas belajar. Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan minat anak terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam tahap perkembangan kreativitas.

B. Implikasi

Pada hasil studi ini terlihat kreativitas pada anak umur 4 sampai 5 tahun di TK Mawar Argosari dapat dikembangkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan buku cerita, kemampuan kreativitas pada penelitian ini berfokus pada empat aspek yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi. Riset ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang diteliti selama dua siklus. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan buku cerita diawali dengan kelancaran memahami gambar, kelancaran anak pada saat menjelaskan gambarnya, keaslian anak dalam menceritakan gambar dan penyampaian gagasan anak tentang gambar, kemudian guru menjelaskan tujuan dari kegiatan tersebut hingga guru menjelaskan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas ini dengan baik. Tidak lupa juga guru mendampingi siswa yang masih kesulitan pada saat pembelajaran hingga anak mampu memahami pembelajaran yang diberikan. Pengajar dalam hal ini berperan sebagai penyedia fasilitas dan dukungan bagi anak-anak. Anak yang bersemangat melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan buku cerita dan yang paling cepat menjawab dengan tepat dari temannya maka akan mendapatkan reward, reward yang diberikan berupa gantungan kunci bertema binatang.

C. Saran

Dari hasil penelitian untuk menambah kemampuan kreativitas melalui aktivitas pembelajaran menggunakan media gambar pada anak umur 4 sampai 5 tahun di Taman Kanak-Kanak Mawar Argosari, ada banyak saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru TK Mawar Argosari sebaiknya mengembangkan aktivitas yang merangsang kreativitas, seperti pembelajaran dengan buku cerita yang mudah dipahami anak. Guru dapat memilih buku cerita bergambar yang relevan dengan tema pembelajaran. Kemudian guru perlu memberikan umpan balik kepada anak untuk meningkatkan semangat mereka dalam berpartisipasi, umpan balik tersebut dapat berupa lisan (kata-kata), tindakan fisik, atau hadiah.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti setelahnya dianjurkan mencari inovasi lain selain menggunakan buku cerita misalnya dengan metode bermain atau metode gambar yang dibuat oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kreativitas .

DAFTAR PUSTAKA

- Adipta et al. (2022). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*,
<https://scholar.google.com/scholar?q=Pemanfaatan+Buku+Cerita+Bergambar+sebagai+Sumber+Bacaan+Siswa+SD>
- Arifin, Z. (2023). Tiga Alternatif Pendekatan Pembelajaran. *Sabilarrasyad*, 1(1), 23–41
<https://scholar.google.com/scholar?q=Tiga+Alternatif+Pendekatan+Pembelajaran+Sabilarrasyad>.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Prosedur+Penelitian+Suatu+Pendekatan+Praktek+Arikunto>
- Arsyad, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Rajawali.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Media+Pembelajaran+Arsyad>
- Buchori, A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemecahan Kemampuan Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1).
<https://scholar.google.com/scholar?q=Pengembangan+Multimedia+Interaktif+Pendekatan+Kontekstual+Buchori>
- Darayani. (2022). Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar (BCB) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Min 11 Aceh Tengah. *Skripsi*, 15–16.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Media+Buku+Cerita+Bergambar+BCB+Darayani>
- Deiniatur, M. (2022). Pembelajaran bahasa pada anak usia dini melalui cerita bergambar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 170.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Pembelajaran+bahasa+anak+usia+dini+cerita+bergambar+Deiniatur>
- Depdiknas. (2021). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Undang-Undang+Nomor+20+Tahun+2003+Sistem+Pendidikan+Nasional>
- Dimiyati dan Mudjiono. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Renika Cipta.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Belajar+dan+Pembelajaran+Dimiyati+Mudjiono>

- Febriyanti, E. R., & Hidayat, F. (2023). Analisis Kebutuhan Buku Cerita Anak Berbahasa Inggris Bertema Lahan Basah. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*, 8(April), 76–81.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Analisis+Kebutuhan+Buku+Cerita+Anak+Lahan+Basah>
- Hamalik, O. (2022). *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Proses+Belajar+Mengajar+Hamalik>
- Isenberg & Jalongo. (2023). *Creative Expression and Play in the Early Childhood Curriculum*. Merrill/ Prentice Hall.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Creative+Expression+and+Play+Early+Childhood+Curriculum>
- Jamaris. (2021). *Psikologi dalam Pendidikan*.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Psikologi+dalam+Pendidikan+Jamaris>
- Lufianto, D. P. (2022). Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Moral (Fabel) dengan Teknik Quantum Writing Pada Siswa Kelas VIII G SMP Kesatrian 1 Semarang. *Under Graduates Thesis, Universitas Negeri Semarang*.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Quantum+Writing+Teks+Fabel+Lufianto>
- Mariyana, R. (2022). *Pembelajaran Kreativitas Bagi Anak Usia Dini*. Depdiknas: DIKTI.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Pembelajaran+Kreativitas+Anak+Usia+Dini+Mariyana>
- Miranda, D. (2022). *Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. 18–30.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Pengembangan+Buku+Cerita+Berbasis+Pendidikan+Karakter+Miranda>
- Mulyani, T. (2024). Penerapan Pembelajaran aktif berbasis proyek dalam mengajarkan konsep statistika di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
<https://scholar.google.com/scholar?q=Pembelajaran+aktif+berbasis+proyek+statistika+SD>
- Mulyasa. (2023). *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Cetakan kesembilan.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Menjadi+Guru+Profesional+Mulyasa>
- Munandar, U. (2021). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. PT Rineka Cipta.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Pengembangan+kreativitas+anak+berbakat+Munandar>

- Novianti, N., & Fitriani, Y. (2025). *INFANTIA : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pembiasaan Jurnal Pagi untuk Mengembangkan Keterampilan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Widya Cendekia Kota Serang*. 3(1), 12–21.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Jurnal+Pagi+Keterampilan+Bahasa+Anak+TK+Widya+Cendekia>
- Nurmayah. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Dalam Melengkapi Cerita Rumpang Menggunakan Media Gambar dan Papan Bergaris. *Jurnal Pena Ilmiah (Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang, 1(1)*, 762.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Keterampilan+Menulis+Permulaan+Cerita+Rumpang+Nurmayah>
- Rachmawati & Kurniati. (2022). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. *Kencana*.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Strategi+Pengembangan+Kreativitas+Anak+TK+Rachmawati>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2022). *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*. 267–275.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Buku+Cerita+Bergambar+Kemampuan+Berbicara+Anak>
- Sadiman, A. (2022). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Media+Pendidikan+Sadiman>
- Safitri et al. (2025). Desain Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Konteks Pendidikan: Tinjauan Metodologis dan Aplikasi. *Indonesian Research Journal on Education*, 5, 273–277.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Desain+Penelitian+Kualitatif+dan+Kuantitatif+Safitri>
- Soetopo. (2020). *Model Pembelajaran Inkuiri dalam Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Pustaka Pelajar.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Model+Pembelajaran+Inkuiri+Soetopo>
- Sri, H. (2022). *Konsep-konsep dalam Pengajaran Bahasa Indonesia (Vol. 41)*. Mitragama.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Konsep+Pengajaran+Bahasa+Indonesia+Mitragama>
- Sudarwan, D. (2021). *Media komunikasi pendidikan: pelayanan profesional pembelajaran dan mutu hasil belajar*. Bumi Aksara
<https://scholar.google.com/scholar?q=Media+komunikasi+pendidikan+Sudarwan>

- Sudjana. (2023). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Tarsito.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Dasar-dasar+Proses+Belajar+Mengajar+Sudjana>
- Sudrajat, A. (2023). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*. 1, 2–3.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Pendekatan+Strategi+Metode+Model+Pembelajaran+Sudrajat>
- Sukmadinata, N. S. (2021). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. PT Remaja Rosdakarya.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Pengembangan+Kurikulum+Sukmadinata>
- Sumarseh. (2022). Penearpan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part In Door Untuk Membanngun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Generasi Emas. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5, 65–75.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Loose+Part+Merdeka+Belajar+Anak+Usia+Dini>
- Suprijono. (2021). Pengaruh pembelajaran daring berbasis media virtual tour to museum terhadap motivasi siswa belajar IPS di kelas VIII SMPN 1 Gresik. *Dialektika Pendidikan Ips*, 1(1), 16–25.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Virtual+Tour+Museum+Motivasi+Belajar+IPS>
- Suratno. (2025). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Depdiknas.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Pengembangan+Kreativitas+Anak+Usia+Dini+Suratno>
- Wahid, A. (2021). *Buku Cerita Bergambar untuk Anak*. Prenada Media Group.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Buku+Cerita+Bergambar+untuk+Anak+Wahid>
- Wahyu, S. (2023). *Peningkatan Kreativitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Istiqamah Balikpapan*.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Kreativitas+Pembelajaran+PAI+SD+Istiqamah+Balikpapan>

LAMPIRAN

Lampiran 1. RPPH

SIKLUS I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok usia : 4-5 Tahun
 Semester / Minggu : 2
 Hari/ Tanggal : 26 Januari 2026
 Siklus I : **Pertemuan Pertama**
 Tema/Sub tema/sub-sub tema : **Hewan Berkaki Dua**

A. Materi kegiatan

1. Sebutkan hewan berkaki dua.
2. Cara Berkembang Biak.
3. Suara Hewan Berkaki Dua.
4. Makanan Hewan Berkaki Dua

B. Materi pembiasaan

1. Mengucapkan salam
2. Mengucapkan doa orang tua
3. Mengucapkan Alhamdulillah
4. Mengucapkan subhanallah

C. Media dan sumber

1. Buku Cerita
2. Pensil

D. Tujuan pembelajaran

1. Anak mampu menyebutkan nama-nama hewan berkaki dua
2. Anak mampu cara hewan berkembang biak
3. Anak mampu menirukan suara hewan berkaki dua
4. Anak mampu menyebutkan makanan hewan berkaki dua

E. Kegiatan awal (30 menit)

1. Berbaris

2. Salam dan berdoa
3. Menyampaikan materi hari ini
4. Bernyanyi
5. Bercakap-cakap tentang hewan berkaki dua

F. Kegiatan inti (60 menit)

1. Menyebutkan nama-nama hewan berkaki dua
2. Menyebutkan cara Berkembang Biak.
3. Menyebutkan Suara Hewan Berkaki Dua.
4. Menyebutkan Makanan Hewan Berkaki Dua

G. Istirahat (30 menit)

1. Bermain bebas
2. Cuci tangan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Berdoa sesudah makan

H. Kegiatan penutup/akhir (30 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini
2. Mengulang kembali materi hari ini
3. Menyampaikan pesan moral
4. Bernyanyi
5. Berdoa sebelum pulang
6. Salam dan pulang

I. Penilaian

Lembar observasi kegiatan Siswa

Mengetahui

Kepala TK Mawar Argosari

TAMAN KANAK-KANAK
MAWAR
KEL. ARGOSARI KEC. SAMBOJA

Sri Juwarni, S.Pd

Guru kelas



Fita Purnamasari

SIKLUS I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok usia : 4-5 Tahun
 Semester / Minggu : 2
 Hari/ Tanggal : 26 Januari 2026
 Siklus I : **Pertemuan Kedua**
 Tema/Sub tema/sub-sub tema : **Hewan Berkaki Empat**

A. Materi kegiatan

1. Sebutkan hewan berkaki empat.
2. Cara Berkembang Biak.
3. Suara Hewan Berkaki Empat.
4. Makanan Hewan Berkaki Empat

B. Materi pembiasaan

1. Mengucapkan salam
2. Mengucapkan doa orang tua
3. Mengucapkan Alhamdulillah
4. Mengucapkan subhanallah

C. Media dan sumber

1. Buku Cerita
2. Pensil

D. Tujuan pembelajaran

1. Anak mampu menyebutkan nama-nama hewan berkaki empat
2. Anak mampu cara hewan berkembang biak
3. Anak mampu menirukan suara hewan berkaki empat
4. Anak mampu menyebutkan makanan hewan berkaki empat

E. Kegiatan awal (30 menit)

1. Berbaris
2. Salam dan berdoa
3. Menyampaikan materi hari ini

4. Bernyanyi

5. Bercakap-cakap tentang hewan berkaki empat

F. Kegiatan inti (60 menit)

1. Menyebutkan nama-nama hewan berkaki empat

2. Menyebutkan cara Berkembang Biak.

3. Menyebutkan Suara Hewan Berkaki empat.

4. Menyebutkan Makanan Hewan Berkaki empat

G. Istirahat (30 menit)

1. Bermain bebas

2. Cuci tangan

3. Berdoa sebelum makan

4. Makan bersama

5. Berdoa sesudah makan

H. Kegiatan penutup/akhir (30 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini

2. Mengulang kembali materi hari ini

3. Menyampaikan pesan moral

4. Bernyanyi

5. Berdoa sebelum pulang

6. Salam dan pulang

I. Penilaian

Lembar observasi kegiatan Siswa

Mengetahui

Kepala TK Mawar Argosari

TAMAN KANAK-KANAK
MAWAR
KEL. ARGOSARI KEC. SAMBOJA

Sri Juwarni, S.Pd

Guru kelas



Fita Purnamasari

SIKLUS II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok usia : 4-5 Tahun

Semester / Minggu : 2

Hari/ Tanggal : 4Februari 2026

Siklus I : **Pertemuan Pertama**

Tema/Sub tema/sub-sub tema : **Bercerita Tentang Hewan-Hewan**

A. Materi kegiatan

1. Bercerita Tentang Keluarga Hewan.

B. Materi pembiasaan

1. Mengucapkan salam
2. Mengucapkan doa orang tua
3. Mengucapkan Alhamdulillah
4. Mengucapkan subhanallah

C. Media dan sumber

1. Buku Cerita
2. Pensil

D. Tujuan pembelajaran

1. Anak mampu menceritakan tentang percakapan keluarga hewan

E. Kegiatan awal (30 menit)

1. Berbaris
2. Salam dan berdoa
3. Menyampaikan materi hari ini
4. Bernyanyi
5. Bercakap-cakap tentang keluarga hewan

F. Kegiatan inti (60 menit)

1. Bercerita Tentang Keluarga Hewan

G. Istirahat (30 menit)

1. Bermain bebas

2. Cuci tangan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Berdoa sesudah makan

H. Kegiatan penutup/akhir (30 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini
2. Mengulang kembali materi hari ini
3. Menyampaikan pesan moral
4. Bernyanyi
5. Berdoa sebelum pulang
6. Salam dan pulang

I. Penilaian

Lembar observasi kegiatan Siswa

Mengetahui

Kepala TK Mawar Argosari

TAMAN KANAK-KANAK
v **MAWAR**
KEL. ARGOSARI KEC. SAMBOJA

Sri Juwarni, S.Pd

Guru kelas



Fita Purnamasari

SIKLUS II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok usia : 4-5 Tahun
 Semester / Minggu : 2
 Hari/ Tanggal : 6 Februari 2026
 Siklus I : **Pertemuan Kedua**
 Tema/Sub tema/sub-sub tema : **Bercerita Tentang Hewan Secara Bebas**

A. Materi kegiatan

1. Bercerita Tentang Hewan Secara Bebas

B. Materi pembiasaan

1. Mengucapkan salam
2. Mengucapkan doa orang tua
3. Mengucapkan Alhamdulillah
4. Mengucapkan subhanallah

C. Media dan sumber

1. Buku Cerita
2. Pensil

D. Tujuan pembelajaran

1. Anak mampu bercerita tentang Hewan secara bebas

E. Kegiatan awal (30 menit)

1. Berbaris
2. Salam dan berdoa
3. Menyampaikan materi hari ini
4. Bernyanyi
5. Bercakap-cakap tentang hewan secara bebas

F. Kegiatan inti (60 menit)

1. Menceritakan tentang hewan secara bebas

G. Istirahat (30 menit)

1. Bermain bebas

2. Cuci tangan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Berdoa sesudah makan

H. Kegiatan penutup/akhir (30 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama kegiatan hari ini
2. Mengulang kembali materi hari ini
3. Menyampaikan pesan moral
4. Bernyanyi
5. Berdoa sebelum pulang
6. Salam dan pulang

I. Penilaian

Lembar observasi kegiatan Siswa

Mengetahui

Kepala TK Mawar Argosari

TAMAN KANAK-KANAK
MAWAR
KEL. ARGOSARI KEC. SAMBOJA

Sri Juwarni,S.Pd

Guru kelas



Fita Purnamasari

Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Anak Sedang Membaca Buku cerita kancil dan buaya bersama-sama



Gambar 2. Anak mampu menyampaikan respon dan pemikiran yang terdapat dalam benak



Gambar 3. Anak dapat menghasilkan ide-ide dalam aktivitas dan memberikan respon saat anak menjawab pertanyaan