
**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI CERITA BERGAMBAR
PADA ANAK DIDIK RA AL HASANAH SUKAHARJA KECAMATAN CIBINGBIN
TAHUN PELAJARAN 2020-2021**

Siti Aliyah

RA AL Hasanah Sukaharja, Kecamatan Cibingbin

sitialiyah1968@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak didik melalui cerita bergambar pada anak didik RA AL Hasanah Sukaharja, Kecamatan Cibingbin. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di RA AL Hasanah Sukaharja, Kecamatan Cibingbin dengan subyek penelitian yaitu siswa Kelompok B RA AL Hasanah Sukaharja sebanyak 30 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sebelum tindakan 13.33 %, siklus I sebesar 46.67 %, siklus II mencapai 80.00 %. Berdasarkan analisis yang di lakukan oleh peneliti hal ini peningkatan kreativitas di pengaruhi oleh media yakni cerita bergambar. Dimana prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai dengan siklus I mencapai 33.33 %. Dari siklus I sampai siklus II peningkatan sebesar 33.33 %. Disini diketahui bahwa sebelum tindakan sampai siklus I mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penerapan cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA AL Hasanah Sukaharja Kecamatan Cibingbin.

Kata Kunci : Kreativitas, *Discovery Learning*, Cerita Bergambar

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in students' creativity through illustrated stories in students of RA AL Hasanah Sukaharja, Cibingbin District. This research is a Classroom Action Research (PTK) which was carried out in the odd semester of the 2020/2021 school year at RA AL Hasanah Sukaharja, Cibingbin District with research subjects namely Group B students RA AL Hasanah Sukaharja as many as 30 students. The research was carried out in two cycles with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The results showed that before the action was 13.33%, the first cycle was 46.67%, the second cycle was 80.00%. Based on the analysis carried out by researchers, this increase in creativity is influenced by the media, namely illustrated stories. Where the percentage increase before the action up to cycle I reached 33.33%. From cycle I to cycle II the increase was 33.33%. Here it is known that before the action up to cycle I experienced a significant increase. From the results of the study it was concluded that the application of picture stories can increase the creativity of early childhood at RA AL Hasanah Sukaharja, Cibingbin District.

Keywords: Creativity, *Discovery Learning*, Picture Stories

Articel Received: 02/08/2022; Accepted: 10/12/2022

How to cite: APA style. Aliyah, S. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik RA Al Hasanah Sukaharja Kecamatan Cibingbin Tahun Pelajaran 2020-2021. *UNIEDU: Universal journal of educational research*, Vol 3 (03), halaman 172-180

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur, 2007 : 88). Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Danar Santi, 2009 : 7).

Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat penting usia tersebut. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidikan hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Suratno (2005: 19) menjelaskan anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Fenomena yang ada selama ini kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat pada umumnya masih rendah. Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya orang-orang yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik orang lain. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Anak-anak usia dini pada khususnya di RA Al Hasanah Sukaharja juga masih memiliki daya kreativitas yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan anak sehari-hari dimana masih

menunggu guru, tidak mempunyai ide sendiri, belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, anak-anak masih tergantung dengan guru.

Permasalahan tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang hanya menitik beratkan pada membaca dan berhitung saja dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Selain itu penggunaan metode bercerita kurang optimal di terapkan di RA Al Hasanah Sukaharja.

Salah satu model pembelajaran yang diduga mampu meningkatkan prestasi belajar matematika siswa yaitu model *discovery learning*. Dalam pembelajaran dengan model *discovery learning*, siswa menemukan sendiri pengetahuannya dengan bimbingan dari guru. Langkah-langkah dalam *discovery learning* meliputi pemberian rangsangan (*stimulation*), pernyataan/ identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan menarik simpulan/ generalisasi (*generalization*).

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin berupaya meningkatkan kreativitas, sehingga melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Cerita Bergambar pada Anak Didik Kelompok B, RA Al Hasanah Sukaharja, Semester II, Tahun Pelajaran 2020-2021”**. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas anak didik pada kelompok B, RA Al Hasanah Sukaharja, Semester II, Tahun Pelajaran 2020-2021?. Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak didik melalui cerita bergambar.

B. LANDASAN TEORI

1. Pengertian Anak Usia Dini

Terdapat beberapa definisi mengenai anak usia dini. Definisi yang pertama, anak usia dini adalah anak yang berusia nol tahun atausejak lahir sampai berusia kurang lebih delapan tahun (0-8). Sedangkan definisi yang kedua, menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 yang

menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dari pengertian tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai 6 atau 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

2. Kreativitas

Pengertian Kreativitas mengandung beragam definisi didalamnya. Lawrence dalam Suratno (2003: 24) menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti. Elliot dalam Suratno (1975: 24) menyatakan kreativitas adalah proses memecahkan masalah dan membuat ide. Drevdahl dalam Dian Pramesti (2007: 25) menjelaskan kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata. Sementara itu Chaplin (1989) dalam Rahmawati (2005: 15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Dari paparan tersebut penulis menyimpulkan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang di tentukan. Sedangkan kreatif merupakan suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas.

3. Cerita

Cerita merupakan salah satu bentuk karya sastra. Buku untuk anak biasanya mencerminkan masalah-masalah masa kini. Karena kehidupannya terfokus pada masa kini, masih sukar bagi anak untuk membayangkan masa lalu dan masa depan. Cerita untuk anak adalah cerita yang menempatkan mata anak-anak sebagai pengamat utamadan masa anak-anak sebagai fokus utamanya. (Tarigan, 1995: 5).

4. Cerita Bergambar

a. Pengertian Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut. Menurut *wikipedia the free encyclopedia* dalam Ardianto (2007: 6) cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Gambar adalah suatu bentuk ekspresi komunikasi universal yang dikenal khayalak luas. Melalui cerita bergambar diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan diskripsi cerita yang hendak disampaikan.

b. Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut. Menurut *wikipedia the free encyclopedia* dalam Ardianto (2007: 6) cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Gambar adalah suatu bentuk ekspresi komunikasi universal yang dikenal khayalak luas. Melalui cerita bergambar diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan diskripsi cerita yang hendak disampaikan.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Arikunto (1998) menjelaskan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru kelas dan peneliti untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang melahirkan kesamaan tindakan (Action) bertujuan meningkatkan keaktifan dan kreatifitas anak usia dini. Kegiatan penelitian meliputi : perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengumpulan data (observing) dan menganalisis data/informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*).

Langkah-langkah dalam penelitian tindakan yang dilakukan meliputi:

1. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan terdiri dari menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), bahan ajar, media pembelajaran, dan instrumen penilaian, serta melakukan koordinasi dengan guru lain yang akan berperan sebagai observer.

2. Tindakan (*action*)

Tahap tindakan dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun.

3. Pengamatan/ Observasi (*Observation*)

Tahap observasi dilaksanakan selama pelaksanaan pembelajaran dengan media buku cerita bergambar berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti dan dua orang rekan peneliti sebagai observer untuk mengamati kegiatan guru dan siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran.

4. Refleksi (*Reflection*)

Tahap refleksi dilakukan dengan mengevaluasi seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari tahapan yang belum dilaksanakan, kekurangan selama pelaksanaan proses pembelajaran, sampai membahas hasil evaluasi. Tahapan kegiatan refleksi ini dilakukan guna perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di RA AL Hasanah Sukaharja pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan Agustus sampai dengan September 2021. Adapun subyek dalam penelitian ini yaitu siswa RA AL

Hasanah Sukaharja tahun pelajaran 2020/2021 sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melalui observasi, wawancara atau diskusi, catatan lapangan dan dokumentasi.. Observasi dilakukan untuk mengetahui kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung baik dari aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru dan anak didik untuk mengetahui respon guru dan anak tentang pembelajaran dengan cerita bergambar. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat temuan selama pembelajaran yang diperoleh peneliti yang tidak teramati dalam pedoman observasi.

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama anak kelompok B RA Al Hasanah Sukaharja, serta foto rekaman proses tindakan penelitian. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel tersebut dapat di ketahui bahwa kreativitas sebelum tindakan sampai dengan siklus ke II menunjukkan peningkatan. Sebelum tindakan 13.33 %, siklus I sebesar 46.67 %, siklus II mencapai 80.00 %. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti hal ini peningkatan kreativitas di pengaruhi oleh media yakni cerita bergambar. Melalui cerita bergambar anak dapat mengajukan pertanyaan, menebak-nebak yang kemudian menemukan jawaban (reaksi kreatif) terhadap alur cerita yang mereka dengar, rentang perhatian anak terhadap cerita menjadi lebih panjang karena anak berkonsentrasi terhadap cerita, anak juga mampu mengorganisasikan kemampuan diri karena anak belajar dari pengalaman yang menabjubkan sehingga akan membangun kepercayaan diri terhadap apa yang disampaikan. Selain itu melalui cerita anak memperoleh kosakata baru, imajinasi anakpun dapat berkembang dan dari imajinasinya itu merupakan awal dari anak mengaitkan ide sehingga akan menghasilkan karya yang original sebagai bekal anak untuk menjadi pencerita yang alami.

Adapun peningkatan kreativitas di setiap siklus tidak menunjukkan suatu kestabilan. Dimana prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai dengan

siklus I mencapai 33.33 %. Dari siklus I sampai siklus II peningkatan sebesar 33.33 %. Disini diketahui bahwa sebelum tindakan sampai siklus I mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini disebabkan karena pada awal-awal pertemuan ketertarikan anak masih sangat tinggi, mereka sangat semangat dan antusias terhadap hal baru yang belum pernah ia dapatkan. Adapun untuk peningkatan dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini disebabkan karena adanya pemberian motivasi selama pelaksanaan siklus II. Sehingga anak cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran.

E. KESIMPULAN

Pembelajaran bercerita melalui buku cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prosentase kreativitas dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II yakni sebelum tindakan kreativitas anak sebesar 13.33% atau 4 anak, peningkatan kreativitas siklus I mencapai 46.67 % atau 14 anak dan peningkatan kreativitas pada siklus II mencapai 80.00 % atau 24 anak. Oleh karena itu buku cerita bergambar merupakan media yang efektif untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Hal ini karena buku cerita bergambar merangsang anak untuk berpikir kreatif, perhatian anak terhadap proses pembelajaran makin panjang, anak mampu mengorganisasikan kemampuan diri atau melatih kepercayaan diri pada anak, merangsang imajinasi anak, menambah perbendaharaan kata sehingga menghasilkan cerita yang original.

Metode pendukung mempunyai peranan sangat penting dalam peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan buku cerita bergambar. Dalam hal ini metode pendukung yakni pemberian waktu untuk mengeksplor kemampuan diri dan pemberian *rewards very good* membantu meminimalkan permasalahan yang dihadapi pada saat pembelajaran serta memotivasi anak untuk aktif dalam proses pembelajaran.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Dr. Suratno. 2005. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pramesti, Dian. 2007. Peningkatan Aktivitas dan Kreativitas Anak dalam Belajar Matematika Melalui Pendekatan Heuristik. *Skripsi* Surakarta: UMS. Tidak Diterbitkan.
- Rahmawati. 2005. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ardianto, Tommy. 2007. Perencanaan Buku Cerita Bergambar Sejarah Goa Selonangleng Kediri. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono, Supardi. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Angkasa.