
UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI CERITA BERGAMBAR PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B PADA PAUD IMMANUEL POLLUNG

Sri Murniati Silalahi¹, Winda Permata Sari Harahap², Nurul Shofiatin Zuhro³

^{1,2,3} Program Studi PG PAUD, FKIP Universitas Terbuka Medan

Jalan Bromo No.29, Binjai, Medan Denai, Medan, Sumatera Utara

^{1*} srimurniati784@gmail.com, ² windapermatasarihrp@gmail.com,

³ nurulzuhro@staff.uns.ac.id

Artikel Info

Artikel History:

Received May 15, 2024

Revised May 29, 2024

Accepted May 31, 2024

Kata Kunci:

Kreatifitas

Imajinasi

Cerita bergambar

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan keterampilan anak usia dini kelompok PAUD Immanuel Pollung B dengan menggunakan metode membaca cerita. Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian ini mengungkap banyak variabel yang relevan dengan masalah yang diteliti untuk memberikan gambaran lengkap tentang situasi sosial dan menjelaskan fenomena sosial atau fisik tersebut. Peneliti memberikan informasi langsung tentang sifat-sifat tersebut. Fitur ini sebenarnya ada di PAUD Grup B Immanuel Pollung. Sedangkan data yang dikumpulkan peneliti antara lain kegiatan permainan anak dan guru bercerita dengan menggunakan buku bergambar. Perilaku anak ketika guru bercerita juga dicatat sebagai data primer. Selain itu, anak dan guru memberikan informasi dengan mengamati, bertanya, dan menulis. Hasil penelitian pemanfaatan teknologi informasi menunjukkan bahwa kreativitas anak usia dini mengalami peningkatan yang signifikan. Kreativitas ini bermula dari imajinasi anak saat menggambar.

Pendahuluan

Pola pertumbuhan dan perkembangan fisik dan non fisik yang ekstrim antara usia 0 sampai 7 tahun disebut PAUD; Mengacu pada pendidikan yang diberikan kepada anak untuk perkembangan spiritual, emosional, motorik, intelektual, perkembangan dan sosialnya. (Mansoor, 2017:88). Danar (2019:7) menyatakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir sampai usia enam tahun menjadi landasan pendidikan anak usia dini. Stimulasi memungkinkan anak tumbuh baik secara fisik maupun mental dan siap bersekolah. Ada banyak cara untuk menggambarkan perkembangan anak kecil. Jika anak tersebut berusia antara 0 dan 7 tahun, maka anak tersebut dianggap anak-anak. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Persekolahan Umum Republik Indonesia menyatakan bahwa pembinaan pemuda adalah upaya pembangunan yang bertujuan untuk memajukan perkembangan anak sejak lahir sampai dengan usia 7 tahun melalui rekreasi dan pembelajaran yang mendalam. Anak siap masuk sekolah dasar. Anak usia dini adalah perkembangan fisik dan mental anak antara usia nol sampai enam atau delapan tahun.

Di sekolah, karakter, bakat nyata, kemampuan intelektual, bahasa, keterampilan, kedalaman umum, generalitas, pengendalian diri, pengendalian diri, berpikir dan kebebasan adalah penting. Kemampuan untuk menemukan solusi baru dan inovatif terhadap suatu masalah adalah kreativitas. Sifat manusia selalu percaya pada penciptaan sesuatu dan penciptaan sistem untuk menemukan hal-hal baru. Semua itu pada akhirnya akan mendorong orang tersebut mempunyai pendapat atau prinsip yang kuat (Campbell, 2018: 108). Pengalaman anak-anak memainkan peran penting dalam kehidupan orang dewasa. Pengalaman tersebut bersifat permanen, tidak dapat dihapuskan dan hanya dapat ditutup-tutupi. Jika ada pemicu dalam hidup yang menimbulkan suatu pengalaman, suatu saat efeknya akan terulang kembali, meski dalam bentuk yang berbeda. Tingkat kreativitas yang tinggi mendorong anak untuk belajar lebih banyak dan bekerja lebih keras untuk menciptakan hal-hal baru. Oleh karena itu, orang tua yang mengasuh anaknya hendaknya selalu melakukan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas anaknya.

Salah satu caranya adalah dengan menggunakan alat bercerita. Kali ini penulis mengeksplorasi kreativitas awal menggunakan video cerita pada kelompok B di PAUD Immanuel Pollung. Anak-anak adalah makhluk unik dan mereka memiliki kepribadian yang berbeda-beda tergantung usianya. Kemajuan pada tahap ini sangat ditentukan oleh poin-poin perkembangan yang tersisa.

Pembesaran otak juga jarang terjadi. Seperti perkembangan dan pertumbuhan fisik. Mulyasa (2016: 20-22) menjelaskan bahwa perkembangan dimulai pada tubuh, sedangkan perubahan pada pikiran meliputi nilai dan perilaku (kognitif), motorik dan psikososial, dan merupakan tanda perkembangan yang baik pada masa dewasa. Anak-anak. Anak itu memiliki berat lebih dari tinggi badannya :

1. Pertumbuhan anak adalah bertambahnya massa otot pada rangka, otot dan bagian tubuh lainnya. Pada usia ini, perkembangan motorik lebih terencana dan dapat diprediksi dibandingkan saat lahir. Saat ini, anak-anak sangat aktif dan mandiri. Anak-anak mulai

menggunakan materi dan dapat menulis pada gambar mereka. Anak juga belajar membuat dan menggunakan alat.

2. Perkembangan Intelektual Pada masa ini, pikiran anak mulai berkembang secara perlahan. Pikiran seorang anak berkembang dari egosentrisme dan egoisme menuju pemikiran praktis, praktis dan praktis. Anak-anak memiliki daya ingat yang baik, sehingga memungkinkan mereka belajar lebih baik.
3. Perkembangan Bahasa Anak Persepsi, pemahaman, adaptasi, peniruan dan berbicara merupakan faktor penting dalam perkembangan bahasa. Bagaimana anak belajar dari segala sesuatu yang dilihatnya, berusaha menirunya, lalu anak mengutarakan keinginannya. Perkembangan fonologis, makna kata, kosa kata, konstruksi kalimat, dan pragmatik merupakan aspek perkembangan anak.
4. Perkembangan Sosial : Anak akan berusaha mendekatkan diri dengan orang-orang disekitarnya selain saudara kandungnya. Pada masa tumbuh kembang, anak berinteraksi dengan lingkungannya. Guru dipandang sebagai orang yang paling berpengaruh terhadap anak.
5. Perkembangan Perilaku Perkembangan perilaku pada anak terjadi di sekolah. Perkembangan seorang anak terdiri dari tiga tahap utama: tahap dasar, ketika anak belum mengetahui mana yang baik dan apa yang buruk, dan kemudian tahap normal, dimana anak memahami budaya dan tradisi orang tuanya. Ini tidak mungkin. Perbedaan kehidupan sehari-hari dalam masyarakat memungkinkan seseorang mencapai tingkat kemandirian dimana dirinya tidak diterima oleh orang lain. Menurut Zaskia (2016:100), orang kreatif mempunyai kemampuan menghasilkan ide-ide baru dan memecahkan masalah secara efektif. Dalam bentuk kreativitas ini, masyarakat selalu berharap untuk menemukan hal-hal baru dan menciptakan hal-hal dan produk-produk baru.

Menurut Mardianto (2018:182), rincian pentingnya kreativitas adalah sebagai berikut: 1) Kreativitas merupakan kunci kemajuan dan keberhasilan serta sangat menentukan pembangunan Indonesia. Peran guru, orang tua dan masyarakat sangat penting. 2) Mengembangkan sumber daya yang baik yang akan menjadikan Indonesia pemimpin. Menurutnya, kreativitas merupakan salah satu gagasan pendidikan akademik yang dapat dikaitkan dengan nilai-nilai kebenaran, kejujuran, dan kebijaksanaan. Analisis psikologis terhadap ide dan sumber daya berarti kreativitas akan memotivasi orang untuk melakukannya. Oleh karena itu, masyarakat perlu belajar kreatif agar generasi mendatang bisa menjadi lebih baik. Mungkin kreativitas adalah sesuatu yang menyamakan para ahli dengan kejujuran, integritas, dan kebijaksanaan. Menurut Gordon dan Browne, kreativitas adalah kemampuan menggabungkan ide-ide yang sudah ada untuk menghasilkan ide-ide baru dan valid.

Menurut Gordon, kreativitas dapat diartikan sebagai ide-ide baru atau transformasi ide-ide lama menjadi kreativitas dan imajinasi. Ide yang mengubah atau menyempurnakan ide yang sudah ada dapat diartikan sebagai kreativitas (Susanto: 2019). Messenger adalah alat yang memungkinkan Anda mengirim pesan ke pengirim dan penerima. Perbedaan kemampuan belajar, kesukaan atau minat terhadap sains, hambatan yang dirasakan, dan hambatan aktual dapat diatasi melalui media pembelajaran. Media adalah media. Kata 'media' adalah kata yang sangat besar. 'Negara' pada dasarnya menunjuk pada lembaga, hubungan atau hubungan antara pengirim pesan dan penerima

pesan (Sadiman: 2014: 6). Sebagai salah satu strategi untuk menunjang penyebaran ilmu pengetahuan, pemanfaatan media sebagai kegiatan pembelajaran sangatlah penting. Medium adalah saluran atau koneksi yang memungkinkan terjadinya komunikasi antara pengirim dan penerima informasi.

Lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran) untuk merangsang pikiran, minat, gagasan, dan keinginan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Rudi, 2017: 10). Desain grafis adalah suatu bentuk penceritaan dimana gambar mendominasi keseluruhan halaman namun teks tetap ada untuk menceritakan kisahnya. Penggunaan cerita bergambar sebagai alat pembelajaran dapat membantu anak menjadi tertarik pada cerita karena mempunyai visual yang menarik (Isah, 2019: 225). Fabel, fabel atau dongeng yang menyampaikan pesan melalui teks dan gambar disebut karikatur. Buku cerita berbeda dari buku bergambar karena berisi gambar-gambar yang berfungsi sebagai metafora untuk banyak cerita terkait dan memberikan kemungkinan penjelasan atas ide-ide yang disajikan. Dengan media visual, ingatan menjadi lebih kuat dan cerita lebih mudah dipahami.

Buku bergambar adalah pilihan yang baik untuk anak-anak karena sangat menyenangkan. buku bergambar menampilkan banyak gambar menyenangkan dan penuh warna yang akan disukai anak-anak. Salah satu ciri yang menarik dari buku bergambar adalah perpaduan bahasa dan tema (Fira, 2016: 6). Video tergolong media visual, yaitu media yang dapat ditonton dengan atau tanpa suara dan memuat konten lintas batas. Memberikan feedback yang menarik adalah tujuan utamanya. Karena gagasan disajikan melalui sejarah visual, maka informasi yang diberikan tersimpan lama dalam ingatan anak (Asnawir: 2014: 47). Ada dua cara memilih cerita yang sesuai dengan kebutuhan anak. Banyak ulama seperti Efendi, Bangsa, dan Yudani yang mengatakan bahwa parameter cerita bergambar adalah sebagai berikut: 1) cerita yang dibuat dengan warna, 2) cerita visual yang didominasi gambar daripada teks, 3) sifat cerita. Cerita dan cerita, tokoh-tokoh yang digunakan dalam cerita mudah dibaca dan menyenangkan untuk dibaca anak-anak. 4) Judul dan gambar harus sesuai dengan isi cerita dan menarik untuk dibaca. 5) Mengubah warna merupakan pengalaman yang menyenangkan dan visual bagi anak (Mira, 2016:37).

Cerita visual banyak digunakan sebagai bahan bacaan di tingkat taman kanak-kanak. Namun cerita dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Kekuatan bercerita merupakan salah satu alat yang dapat membantu anak mengembangkan imajinasinya. siswa dapat belajar tentang interaksi antar keluarga menggunakan cerita yang ada. Cerita visual juga dapat membantu anak mengembangkan pemikiran kreatifnya dengan memahami isi cerita (Lestari, 2016:07). Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti melakukan penelitian lain dengan topik penelitian yang berkaitan erat dengan topik tersebut, dan penelitian ini disajikan dalam buku penelitian berikut: Hermansyah (2021), Mahasiswa B.Hal ini dilakukan oleh TK Al-Akhyar Bungo Negara. Menemukan cara menceritakan kembali cerita melalui buku bergambar dapat meningkatkan imajinasi anak, terbukti dengan meningkatnya kemampuan berpikir, kata Hermansyah. Selain itu, Ratnasari dan Zubaidah (2019) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara anak usia 4 hingga 5 tahun di TK-ABA Pringwulung Yogyakarta dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan buku bergambar.

Hasil survei menunjukkan rata-rata dari 9.750 responden menunjukkan adanya perbedaan keterampilan berbicara sebesar 9.750. Pembelajaran penting bagi orang tua, lingkungan dan guru. dan menambah pengetahuan anak agar dapat belajar lebih baik. Farikhah (2022) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa pendekatan undivided digunakan di TK NU Bunga Harapan. Jika anak dibiarkan mengeksplorasi sendiri lingkungannya, hal ini dapat mendorong rasa ingin tahu serta meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak. Rasa ingin tahu sangat penting dalam mengembangkan keterampilan anak dalam berpikir, menjelaskan masalah, dan memecahkan permasalahan serta permasalahan yang mungkin timbul di kemudian hari. Sesuai dengan uraian sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kreativitas anak usia dini kelompok B di PAUD Immanuel Pollung dapat ditingkatkan dengan media yang tersedia.

Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang bertujuan untuk menyajikan gambaran masyarakat secara utuh dan mendeskripsikan suatu objek atau realitas sosial dengan menjelaskan berbagai variabel yang berkaitan dengan masalah atau bagiannya. Metode ini memetakan berbagai variabel yang berkaitan dengan suatu masalah atau bagian dari suatu masalah untuk memberikan gambaran yang utuh tentang keadaan atau situasi sosial dan kognitif. Peneliti memberikan informasi langsung tentang sifat dan sifatnya. Keistimewaan tersebut terdapat pada PAUD B Immanuel Pollung.

Gerakan-gerakan yang dilakukan anak saat mendengarkan cerita bergambar yang diceritakan oleh guru, tingkah laku anak saat guru bercerita, dan banyaknya kata baru yang dipelajari anak merupakan sumber informasi yang dikumpulkan oleh peneliti. Anak-anak ini merupakan sumber informasi yang dicatat dan ditafsirkan oleh guru dan anak melalui observasi, tanya jawab, dan tulisan. Dengan menggunakan metode tersebut, peneliti akan mengevaluasi hasil penggunaan video vignette pada Anak B di PAUD Immanuel Pollung. Sampel penelitian ini adalah siswa kelompok B di PAUD Immanuel Pollung dan lokasinya di PAUD Immanuel Pollung, Desa Pollung, Kecamatan Pollung, Kabupaten Humbang Hasundutan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil data yang dikumpulkan oleh peneliti PAUD Immanuel Pollung sebelum menggunakan media menunjukkan bahwa kemampuan menggambar anak tidak meningkat ketika menggunakan gambar. Jelas bahwa pencipta cerita tersebut adalah anak-anak. dalam menggambar dan melukis. Banyak juga kata-kata baru yang mudah dipahami oleh anak-anak yang menggunakan media visual.

Buku bergambar yang mengajarkan anak berpikir dari yang nyata ke yang abstrak. Menemukan kata-kata baru juga sangat mudah menggunakan gambar di buku. Dengan cara ini, anak-anak akan lebih mudah memahami kata-kata dan gambar. Ketika anak-anak mendengar cerita yang sama berulang kali, mereka dapat memprosesnya dalam pikiran mereka. Menurut penulis, penggunaan

alat sistem dapat meningkatkan kreativitas pada masa kanak-kanak dan mengembangkan imajinasi anak melalui menggambar.



Gambar I. Anak-anak mengembangkan imajinasi melalui gambar

Untuk melihat hasil upaya pengembangan kreativitas anak usia dini melalui seni rupa di B di PAUD Immanuel Pollung dilakukan tanggal 9 Mei 2023:

Tabel I. Hasil pengembangan kreativitas anak usia dini

No.	Nama	Indikator					Rata-Rata
		1	2	3	4	5	
1.	Jehny	1	1	1	1	1	1
2.	April	1	1	1	1	1	1
3.	Rossi	1	2	2	2	1	2

4.	Berkat	2	1	2	1	1	1
5.	Yalifa	2	2	1	1	1	1
6.	Restu	2	2	2	2	1	2
7.	Vanda	1	1	1	1	1	1
8.	Yovanca	1	1	1	1	1	1
9.	Grace	2	2	2	2	2	2
10.	Vania	2	2	2	1	2	2
11.	Leonathan	1	1	1	1	1	1
12.	Rachel	1	1	1	1	1	1
13.	Esau	1	1	1	1	1	1
14.	Swafend	1	1	1	1	1	1
15.	Marchel	1	1	1	1	1	1

Keterangan

- 1: Gambarlah sesuai idenya
- 2: Rencanakan ceritanya
- 3: Penasaran
- 4: Memiliki keuntungan besar
- 5: Anak-anak dapat mencocokkan warna

Tabel di atas menunjukkan proporsi anak yang memenuhi kriteria perkembangan sesuai harapan (1%), tiga anak yang berkembang dengan baik (25%) dan 12 anak yang tampak mengalami kemajuan (75%). Anda pasti sering menemukan bahwa bercerita melalui media visual sangat bagus untuk mengembangkan kreativitas anak di sekolah. Peneliti dapat menjadikan hal ini sebagai dasar untuk lebih mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan buku bergambar.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru lebih mudah memahami apa yang diajarkan gurunya dengan melihat kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu kreativitas anak dapat berkembang berkat hasil karyanya dalam bidang pembelajaran. Kreativitas tersebut berupa penciptaan gambar yang digambar dan diwarnai sendiri oleh anak. Berdasarkan pengamatan, anak juga termotivasi untuk belajar melalui kegiatan tersebut.

Kesimpulan

Buku cerita bergambar membantu anak belajar berpikir dari yang konkrit ke abstrak. Buku cerita bergambar juga memudahkan pengenalan kata-kata baru melalui gambar. Oleh karena itu, anak akan mudah memahami kata dan gambar. Mendengarkan cerita yang sama berulang-ulang membantu anak mengingat cerita yang ada di kepalanya. Menurut penulis, kreativitas dan imajinasi anak dapat dikembangkan melalui menggambar dan bercerita. Untuk mendorong kreativitas pada anak usia dini, guru dapat menggunakan media visual untuk mengintegrasikan kegiatan interaktif ke dalam kegiatan pembelajaran yang bermanfaat bagi anak.

Guru dapat menggunakan metode bercerita sebagai salah satu metode dan kekuatan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam belajar. Waktu menonton juga lebih lama karena anak berkonsentrasi pada cerita yang disampaikan. Karena anak belajar maka pengetahuan anak bisa bertambah. Keakraban dengan pengalaman meningkatkan rasa percaya diri anak. Penggunaan media visual juga dapat menunjang tumbuh kembang anak.

Referensi

- Asnawir. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Press.
- Cahyani, I. (2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan.
- Campbell, D. (2018). Mengembangkan Kreativitas. Semarang: Sunarto.
- Farenda, F. M. (2016). Pengembangan Cerita Bergambar Untuk Literasi Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. Jambi: Universitas Jambi.
- Farikhah, A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Lose Part. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 03 No. 01 Januari-Juni 2022. Hal 79-80
- Hermansyah. (2021). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B Tk Al-Akhyar Kabupaten Bungo. JURNAL ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Volume I, Nomor Februari 2021. Hal 26-63
- Lestari, D. M. (2016). Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk menanamkan Karakter peduli sosial jujur dan tanggung jawab Siswa Sekolah Dasar. Jogjakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Mansur. (2007). Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam. Yogyakarta: Putaka Pelajar.
- Mardianto. (2018). Psikologi Pendidikan. Medan: Perdana Publishing.
- Mulyasa. (2016). Manajemen PAUD. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Oktaviana, Z. (2016). Pentingnya Kreativitas dan Komunikasi pada Pendidikan Jasmani dan Dunia olahraga Prestasi. 12, no. 1 (2016): 100.
- Sadiman, A. S., dkk. (2014). Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

- Santi, D. (2009). Pendidikan Anak Usia Dini antara teori dan praktek. Jakarta: PT. Indeks.
- Sumiharsono, R. M. (2017). Media Pembelajaran. Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Susanto, A. (2019). Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Prenada Media Group.