

PENGARUH MEDIA CERITA BERGAMBAR TERHADAP KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Sahuriah¹, Farida Herna Astuti², Baiq Sarlita Kartiani³

Program Studi Bimbingan Dan Konseling, Universitas Pendidikan Mandalika^{1,2,3}

e-mail : sahuriah21@gmail.com

ABSTRAK

Bermain merupakan aktivitas penting dalam kehidupan anak yang berperan dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan, termasuk kreativitas. Namun, dalam praktik pembelajaran di PAUD, kreativitas anak belum berkembang secara optimal akibat keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan variatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media cerita bergambar terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun di PAUD Kuncup Harapan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu *one group pretest-posttest*. Data dikumpulkan melalui observasi sebagai teknik utama yang didukung dokumentasi dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor kreativitas dari 54,2 menjadi 79,6 dengan selisih 25,4 atau sebesar 46,86%, serta diperoleh nilai t hitung (9,761) lebih besar dari t tabel (1,833) pada taraf signifikansi 5% ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak. Dengan demikian, media cerita bergambar dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci : *Media Cerita Bergambar, Kreativitas, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

Play is an essential activity in children's lives that plays a significant role in stimulating various aspects of development, including creativity. However, in early childhood education (ECE) practices, children's creativity has not been optimally developed due to the limited use of engaging and varied learning media. This study aims to analyze the effect of using pictorial story media on the creativity of children aged 5–6 years at PAUD Kuncup Harapan Kopang, Central Lombok. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a one-group pretest-posttest model. Data were collected through observation as the primary technique, supported by documentation and interviews, and analyzed using a paired sample t-test. The results showed an increase in the average creativity score from 54.2 to 79.6, with a difference of 25.4 or 46.86%, and the calculated t-value (9.761) was higher than the t-table value (1.833) at a 5% significance level ($p < 0.05$). These findings indicate that the use of pictorial story media has a significant effect on improving children's creativity. Therefore, pictorial story media can be considered an effective alternative learning strategy to enhance creativity in early childhood.

Keywords: *Picture Story Media, Creativity, Early childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fase krusial yang berperan dalam membangun fondasi berbagai aspek perkembangan anak, meliputi kognitif, sosial, emosional, serta kreativitas. Pada tahap ini, anak berada dalam periode perkembangan yang sangat peka terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan, sehingga kualitas stimulasi yang diberikan akan sangat menentukan capaian perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran

di PAUD perlu dirancang secara bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah melalui kegiatan bermain dan bercerita, karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan imajinatif anak secara simultan. Dalam konteks ini, pemilihan media pembelajaran menjadi komponen penting yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk mengoptimalkan pengalaman belajar anak (Fuadah, 2022; Farantika, 2022).

Kreativitas merupakan kemampuan esensial yang perlu distimulasi sejak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah, serta mengekspresikan diri secara fleksibel. Perkembangan kreativitas tidak terjadi secara alami tanpa intervensi, melainkan membutuhkan lingkungan belajar yang mendukung, kaya rangsangan, dan memberikan ruang eksplorasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang melibatkan eksplorasi, percobaan, dan interaksi aktif dapat meningkatkan potensi kreatif anak secara signifikan. Dengan demikian, lembaga PAUD dituntut untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif agar mampu mengakomodasi kebutuhan perkembangan kreativitas anak secara optimal. Hal ini menegaskan bahwa kreativitas bukan hanya hasil, tetapi juga proses yang perlu difasilitasi secara sistematis dalam pembelajaran (Primawati, 2023; Nuranisah, 2022).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kreativitas anak adalah metode bercerita yang dipadukan dengan penggunaan media yang menarik. Kegiatan bercerita tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan, tetapi juga mampu mengembangkan imajinasi, meningkatkan kemampuan berbahasa, serta memperkaya pengalaman belajar anak. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual, khususnya buku cerita bergambar, mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran dan mempermudah anak dalam memahami alur cerita. Selain itu, integrasi antara metode bercerita dan media visual juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, kombinasi tersebut berpotensi menjadi strategi efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini (Setiawati et al., 2023; Billa et al., 2023).

Perkembangan teknologi dan inovasi dalam bidang pendidikan turut mendorong transformasi penggunaan media pembelajaran di PAUD. Media berbasis visual dan digital semakin banyak dimanfaatkan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi anak. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa inovasi media, baik yang berbasis cerita maupun platform digital, berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan partisipasi anak. Media yang dirancang secara menarik dan kontekstual dapat membantu anak memahami konsep secara lebih konkret, sehingga mengurangi tingkat abstraksi materi. Oleh karena itu, pemanfaatan media inovatif menjadi salah satu faktor strategis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di PAUD (Syafdaningsih et al., 2023; Pujiarto et al., 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui beragam pendekatan, seperti pembelajaran berbasis proyek maupun penggunaan media manipulatif, hasil yang diperoleh masih menunjukkan variasi yang dipengaruhi oleh konteks dan implementasi di lapangan. Beberapa studi menegaskan efektivitas pendekatan tersebut, namun belum secara spesifik membandingkan atau menguji efektivitas media tertentu dalam kondisi yang lebih terkontrol. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan kajian yang lebih terfokus guna mengidentifikasi media pembelajaran yang paling sesuai dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dengan demikian, penelitian lanjutan menjadi penting untuk memperkuat bukti empiris terkait efektivitas media pembelajaran tertentu. Kebutuhan ini didukung oleh temuan penelitian sebelumnya yang masih

menunjukkan keberagaman hasil dan pendekatan (Irayana & Assyauqi, 2024; Harefa et al., 2024; Veby Ayu Sittiara, 2024).

Hasil observasi awal yang dilakukan di PAUD Kuncup Harapan Kopang menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari keterbatasan anak dalam mengekspresikan ide, rendahnya keterampilan dalam kegiatan kreatif seperti menggambar dan menyusun bentuk, serta kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut diduga berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang variatif dan belum sepenuhnya mampu menarik minat anak. Selain itu, pembelajaran yang cenderung monoton juga berpotensi menghambat eksplorasi dan imajinasi anak. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi adanya kesenjangan antara kondisi ideal yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif dalam mengembangkan kreativitas dengan kondisi empiris di lapangan yang masih menunjukkan keterbatasan dalam implementasinya. Selain itu, penelitian sebelumnya belum secara spesifik mengkaji efektivitas media cerita bergambar dalam konteks pembelajaran yang terstruktur pada anak usia 5–6 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menguji secara empiris pengaruh media cerita bergambar terhadap kreativitas anak dalam konteks nyata di PAUD Kuncup Harapan Kopang. Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada konteks lokasi, tetapi juga pada pengujian spesifik terhadap media cerita bergambar sebagai intervensi pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis secara mendalam pengaruh penggunaan media cerita bergambar terhadap kreativitas anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) berbentuk *one group pretest-posttest*. Desain ini dipilih karena peneliti tidak memungkinkan untuk menggunakan kelompok kontrol, sehingga pengukuran dilakukan pada satu kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di PAUD Kuncup Harapan Kopang yang berjumlah 10 orang, yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh karena jumlah populasi terbatas. Pada tahap awal, anak diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal kreativitas, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media cerita bergambar, dan diakhiri dengan posttest. Perbedaan skor antara pretest dan posttest digunakan untuk mengidentifikasi adanya perubahan tingkat kreativitas sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan.

Prosedur penelitian dilaksanakan secara bertahap dan sistematis agar hasil yang diperoleh lebih terarah. Tahap awal berupa observasi pendahuluan untuk mengidentifikasi kondisi awal kreativitas anak sekaligus sebagai dasar penyusunan instrumen penelitian. Selanjutnya dilakukan pretest dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk mengukur kemampuan awal anak. Perlakuan diberikan dalam beberapa kali pertemuan pembelajaran ($\pm 4-6$ kali) dengan menggunakan media cerita bergambar yang disajikan secara interaktif melalui kegiatan bercerita, diskusi sederhana, dan aktivitas lanjutan seperti menggambar atau menceritakan kembali isi cerita. Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai, dilakukan posttest untuk mengetahui perubahan kreativitas anak, sedangkan data pendukung diperoleh melalui dokumentasi dan wawancara untuk memperkuat hasil observasi.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kreativitas anak, meliputi kemampuan mengemukakan ide, imajinasi, orisinalitas, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dilakukan menggunakan skala penilaian yang telah ditentukan sehingga memudahkan dalam proses

kuantifikasi data. Instrumen ini telah melalui uji validitas isi melalui expert judgment dan diuji secara terbatas untuk memastikan kejelasan indikator yang digunakan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik inferensial dengan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji prasyaratnya, seperti uji normalitas, sehingga hasil analisis yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini disajikan secara sistematis untuk menggambarkan perubahan tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah penggunaan media cerita bergambar. Data disusun dalam bentuk tabel deskriptif, perhitungan peningkatan skor, serta analisis statistik inferensial guna memberikan gambaran yang komprehensif. Selain itu, visualisasi dalam bentuk grafik digunakan untuk memperjelas tren perubahan yang terjadi. Penyajian ini bertujuan agar pembaca dapat memahami secara ringkas dan jelas perbedaan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1, terdapat perbedaan nilai kreativitas anak antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Kreativitas Anak

Kategori	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
Pretest	10	45	65	54,2
Posttest	10	70	90	79,6

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata nilai kreativitas anak mengalami peningkatan dari 54,2 pada saat pretest menjadi 79,6 pada saat posttest. Peningkatan juga terjadi pada nilai minimum dan maksimum, yang menunjukkan adanya perkembangan yang merata pada seluruh subjek penelitian. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas anak. Dengan demikian, media cerita bergambar berpotensi meningkatkan kemampuan kreatif anak usia dini secara menyeluruh. Selanjutnya, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2, peningkatan skor kreativitas anak dapat dilihat secara kuantitatif melalui selisih dan persentase peningkatan.

Tabel 2. Peningkatan Skor Kreativitas Anak

Kategori	Rata-rata	Selisih	Persentase Peningkatan
Pretest	54,2		
Posttest	79,6	25,4	46,86%

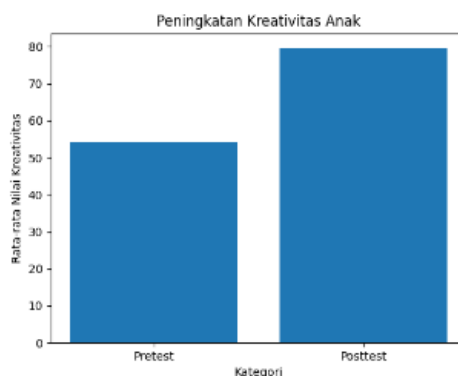
Berdasarkan Tabel 2, diperoleh peningkatan rata-rata sebesar 25,4 poin dengan persentase kenaikan mencapai 46,86%. Besarnya persentase tersebut menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi tergolong tinggi dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media cerita bergambar memberikan pengaruh yang cukup kuat terhadap perkembangan kreativitas anak. Dengan demikian, media yang digunakan

dapat dikategorikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif. Hasil uji statistik untuk mengetahui signifikansi perbedaan disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji t Pretest dan Posttest

Variabel	N	t hitung	t tabel ($\alpha = 0,05; db = 9$)	Keterangan
Pretest-Posttest	10	9,761	1,833	Signifikan

Berdasarkan Tabel 3, nilai t hitung sebesar 9,761 lebih besar dibandingkan t tabel sebesar 1,833 pada taraf signifikansi 5%. Selain itu, nilai signifikansi menunjukkan $p < 0,05$ yang mengindikasikan adanya perbedaan yang bermakna antara pretest dan posttest. Hasil ini menegaskan bahwa perlakuan yang diberikan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima dan media cerita bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas. Visualisasi peningkatan kreativitas anak ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kreativitas Anak

Berdasarkan Gambar 1, terlihat adanya tren peningkatan yang jelas antara nilai pretest dan posttest. Grafik menunjukkan bahwa setelah perlakuan diberikan, terjadi lonjakan nilai yang cukup signifikan pada seluruh subjek penelitian. Visualisasi ini memperkuat temuan pada tabel sebelumnya bahwa penggunaan media cerita bergambar memberikan dampak positif terhadap kreativitas anak. Dengan demikian, penyajian grafik membantu memperjelas pola perubahan yang terjadi secara lebih intuitif.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini, yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor rata-rata dari 54,2 menjadi 79,6 serta didukung oleh hasil uji statistik yang signifikan. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan adanya perubahan kuantitatif, tetapi juga mencerminkan adanya proses stimulasi yang efektif terhadap aspek imajinasi dan ekspresi anak. Secara teoritis, kondisi ini terjadi karena media visual mampu mengaktifkan proses berpikir simbolik dan imajinatif yang menjadi dasar perkembangan kreativitas anak. Anak yang terpapar media visual cenderung lebih mudah membangun representasi mental terhadap suatu konsep. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa kreativitas anak berkembang optimal ketika

didukung oleh media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka (Fakhriyani, 2016).

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut tercermin dari meningkatnya partisipasi anak dalam mengikuti alur cerita, menjawab pertanyaan, serta mengungkapkan ide secara spontan. Secara psikologis, keterlibatan aktif ini menjadi indikator bahwa anak mengalami pembelajaran yang bermakna. Hasil ini konsisten dengan penelitian yang menyatakan bahwa buku cerita bergambar mampu meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak karena menghadirkan kombinasi visual dan narasi yang menarik. Selain itu, penelitian lain juga menegaskan bahwa metode read aloud dengan media gambar dapat memperkuat kemampuan bahasa sekaligus kreativitas anak (Silaban et al., 2024; Endahwati et al., 2022).

Jika dianalisis lebih lanjut, peningkatan kreativitas dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh meningkatnya minat belajar anak terhadap media yang digunakan. Ketertarikan terhadap cerita dan gambar mendorong anak untuk lebih fokus dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini memperlihatkan adanya hubungan sebab-akibat antara daya tarik media dengan intensitas keterlibatan anak. Semakin tinggi minat belajar, maka semakin besar peluang anak untuk mengeksplorasi ide-ide kreatifnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar (Rahmanda & Maharani, 2022).

Dalam konteks yang lebih luas, hasil penelitian ini juga dapat dibandingkan dengan berbagai pendekatan lain dalam pengembangan kreativitas anak. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan berbasis STEAM, penggunaan bahan alam, serta kegiatan seni juga efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Namun demikian, masing-masing pendekatan memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri dalam menstimulasi aspek kreativitas. Media cerita bergambar dalam penelitian ini menunjukkan keunggulan pada kemampuannya mengintegrasikan aspek bahasa, imajinasi, dan visualisasi secara bersamaan. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mendukung, tetapi juga melengkapi temuan sebelumnya terkait variasi strategi pengembangan kreativitas (Maarang et al., 2023; Kurnia et al., 2023; Pratama & Sari, 2024; Yunesti, 2023).

Lebih lanjut, efektivitas media cerita bergambar dalam penelitian ini juga memperkuat peran metode bercerita sebagai strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas anak. Melalui kegiatan bercerita, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses imajinatif yang memungkinkan mereka membangun alur cerita, memahami karakter, dan mengembangkan ide baru. Proses ini secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir divergen yang menjadi inti dari kreativitas. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan ekspresi dan kreativitas menggambar anak. Dengan demikian, kombinasi antara metode bercerita dan media visual memberikan efek yang lebih optimal dalam pembelajaran (Hidayat & Maryanti, 2020).

Selain itu, jika dikaitkan dengan perkembangan teknologi, penggunaan media visual dalam bentuk cerita bergambar juga memiliki relevansi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Meskipun penelitian ini menggunakan media konvensional, prinsip visualisasi yang digunakan memiliki kesamaan dengan media berbasis teknologi informasi yang lebih interaktif. Penelitian lain menunjukkan bahwa media audio visual dan berbasis IT mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan perkembangan kognitif anak secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa esensi dari efektivitas media terletak pada kemampuannya dalam menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami. Dengan

demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya mengenai pentingnya media visual dalam pembelajaran anak usia dini (Telussa et al., 2023; Pambudi & Surtikanti, 2017).

Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang perlu menjadi perhatian dalam menginterpretasikan hasil. Keterbatasan pertama terletak pada durasi penelitian yang relatif singkat sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang dari penggunaan media cerita bergambar. Selain itu, jumlah subjek yang terbatas juga menjadi kendala dalam generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas. Meskipun demikian, penelitian ini tetap memberikan kontribusi empiris yang penting dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar serta waktu penelitian yang lebih panjang agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita bergambar terbukti secara empiris memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari aspek kuantitatif, tetapi juga menunjukkan adanya perubahan kualitas dalam kemampuan anak mengekspresikan ide, berimajinasi, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa media visual yang dipadukan dengan metode bercerita mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media cerita bergambar merupakan strategi yang efektif sekaligus relevan dengan karakteristik perkembangan anak dalam mengoptimalkan potensi kreativitas.

Selain itu, hasil penelitian ini memberikan kontribusi tidak hanya pada ranah praktis, tetapi juga pada pengembangan kajian keilmuan pendidikan anak usia dini, khususnya terkait efektivitas media pembelajaran berbasis visual. Temuan ini memperkuat konsep bahwa kreativitas anak berkembang melalui interaksi aktif dengan media yang mampu merangsang imajinasi dan eksplorasi. Dalam konteks implementasi, peran guru menjadi sangat penting dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan anak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat, didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif, dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil perkembangan anak secara lebih optimal.

Lebih lanjut, penelitian ini membuka peluang pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan media cerita bergambar maupun inovasi media pembelajaran lainnya. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih luas serta durasi yang lebih panjang guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak jangka panjang terhadap kreativitas anak. Selain itu, integrasi media cerita bergambar dengan teknologi digital dapat menjadi alternatif inovasi yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan solusi praktis, tetapi juga menjadi dasar pengembangan penelitian lanjutan dan inovasi pembelajaran yang lebih efektif dalam pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Billa, Y. S., Rakimahwati, R., Mayar, F., & Yaswinda, Y. (2023). Media buku cerita bergambar berbasis inkuiri untuk mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7965–7976. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5727>

- Endahwati, M., Bachri, B. S., & Izzati, U. A. (2022). Efektivitas metode pembelajaran read aloud dengan media buku cerita gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif dan ekspresif pada anak usia dini. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(1), 163–174.
<https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/581>
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Farantika, D. (2022). The benefits and purpose of storytelling for early childhood education. *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*, 2(2), 122–129. <https://doi.org/10.28926/sinda.v2i2.497>
- Fuadah, Y. T. (2022). Penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Mubtadiin*, 8(01).
<http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/176>
- Harefa, S. P., Samosir, R., & Butar, M. L. E. B. (2024). Pengaruh media pembelajaran playdough terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota. *Jurnal Talitakum*, 3(2), 104–120.
<https://doi.org/10.69929/10.69929/talitakum.v3i2.5>
- Hidayat, A. N., & Maryanti, E. (2020). Meningkatkan kreativitas menggambar anak melalui metode bercerita. *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*, 5(1), 32–37.
<http://www.ejurnal.stkipmutiarabanten.ac.id/index.php/jpm/article/view/29>
- Irayana, I., & Assyauqi, I. (2024). Eksperimen penerapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) pada peningkatan kreativitas anak usia dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 10(1), 47–56.
<http://103.180.95.17/index.php/jurnalaud/article/view/11422>
- Kurnia, V., Imtihana, A., Dewi, K., Febriyanti, F., & Murtopo, A. (2023). Pengaruh media bahan alam terhadap kreativitas pada anak kelompok B TK Anggrek Palembang. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(4), 1899–1912. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3686>
- Maarang, M., Khotimah, N., & Lily, N. M. (2023). Analisis peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEAM berbasis loose parts. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309–320.
<https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/215>
- Nuranisah, N. (2022). Peran guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TKIT 1 Qurrota A'yun Ponorogo (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
<https://etheses.iainponorogo.ac.id/19216/>
- Pambudi, P. A., & Surtikanti, S. H. (2017). Pengaruh media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Pertiwi Jenggrik II Sragen tahun ajaran 2016/2017 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
<https://eprints.ums.ac.id/52921/>
- Pratama, B., & Sari, D. (2024). Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui metode seni rupa: Implementasi di Kelompok Bermain Mawar Indah. *TIFLUN: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 4–8. <https://doi.org/10.61992/tiflun.v1i1.77>
- Primawati, Y. (2023). Pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 1–10.
<https://journal.nubaninstitute.org/index.php/jecs/article/view/31>
- Pujiarto, P., Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Nurhasanah, N., Ismawati, I., ... & Maimunah, M. (2024). Inovasi penggunaan Canva Edu dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif anak usia dini pada guru PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 36–40. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.349>

- Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(1), 40–49. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/1543>
- Setiawati, N., Putra, D., & Zukhairina, Z. (2023). Penerapan metode bercerita dalam pengembangan bahasa anak usia dini 5–6 tahun. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.202>
- Silaban, R. L. S., Siadari, S. M., & Butar, M. L. E. B. (2024). Building creativity and imagination in early childhood through picture story books. *Jurnal Talitakum*, 3(1), 33–44. <https://doi.org/10.69929/talitakum.v3i1.13>
- Syafdaningsih, S., Hasmalena, H., Rukiyah, R., Sofia, A., Pagarwati, L. D. A., Zulaiha, D., ... & Putri, E. M. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis cerita materi geometri untuk anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7900–7912. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5782>
- Telussa, J., Walakula, J., Damo, A., Muskitta, A., & Abrahams, A. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis IT bagi pendidikan anak usia dini. *DIDAXEI*, 4(1), 466–488. <https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/id/article/view/749>
- Veby Ayu Sittiara, A. (2024). Penerapan permainan puzzle terhadap stimulasi perkembangan kreativitas dan sosial pada anak usia 3–5 tahun di UPT PPRSA Inang Matutu (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Makassar). <https://repositorynew.poltekkes-mks.ac.id/152/>
- Yunesti, D. (2023). Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui metode percobaan sains sederhana dengan kegiatan ecoprint. *ICEJ: Islamic Childhood Education Journal*, 2(1), 25–32. <https://rumahjurnal.iainsasbabel.ac.id/ICEJ/article/view/3577>