



Meningkatkan Kreativitas Menulis melalui Media *Glass Colour Magic* pada Anak Kelompok A TK Swasta Tunas Wonco Kota Baubau

Karim¹

¹Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari

Email: karim@iainkendari.ac.id¹

doi: <https://doi.org/10.35326/jla.v3i2.3156>

Diterima: 01-08-2022

Disetujui: 04-09-2022

Dipublikasikan: 15-09-2022

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan kreatifitas menulis melalui media *glass colour majic* di Kelompok A TK Swasta Tunas Wonco Kota Baubau. Subjek pada penelitian ini adalah 11 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui, observasi dan dokumentasi, dengan jenis PTK. Target keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan 80% anak mengalami peningkatan kreativitas menulis melalui media *glass colour majic*. Subjek penelitian adalah 11 Peserta didik. Hasil penelitian dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata siswa yang diperoleh adalah 48,29% dimana masih berada pada Kategori 2 atau kriteria MB (Masih Berkembang) hampir semua anak belum memiliki kreatifitas menulis yang baik, sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 64,77%, yang memiliki Kategori 3 atau kriteria BSH (Berkembang Sesuai harapan), dan pada siklus II mengalami perkembangan yang cukup besar yaitu sebesar 88,63% yang masuk kategori 4 atau kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik). Disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas menulis dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *glass colour majic*.

Kata kunci: Kreativitas Anak, Menulis, Media Pembelajaran, *Glass Colour Magic*

Abstract: This study aims to determine the increase in writing creativity through glass color magic media in Group A of Tunas Wonco Private Kindergarten, Baubau City. The subjects in this study were 11 children. Data collection techniques were carried out through observation and documentation, with the type of PTK. The target of success in this research is if the percentage calculation shows that 80% of children experience an increase in writing creativity through glass color magic media. The research subjects were 11 students. The results of the research from the observations before the action the average value of students obtained was 48.29% which was still in Category 2 or MB criteria (Still Developing) almost all children did not have good writing creativity, while in cycle I it increased by 64 .77%, who have Category 3 or BSH criteria (Developing as expected), and in cycle II experienced a significant development, namely 88.63% who entered category 4 or BSB criteria (Very Well Developed). It was concluded that the increase in writing creativity could be increased through the use of glass color magic media.

Keywords: Children's Creativity, Writing, Learning Media, Glass Color Magic.

1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini dipandang sebagai sesuatu yang sangat strategis dalam rangka menyiapkan generasi mendatang yang unggul dan tangguh. Usia dini ini merupakan usia emas (golden age) dimana anak akan mudah menerima, mengikuti, melihat, dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperhatikan (Juli Maini Sitepu, 2017). Pendidikan Anak Usia Dini harus memperhatikan seluruh potensi yang dimiliki setiap anak untuk dikembangkan secara optimal melalui cara yang menyenangkan, bergembira, penuh perhatian dan kasih sayang, sabar dan ikhlas (Miskawati, 2019). Selain itu Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan

yang memiliki peran penting karena pendidikan merupakan dasar pembentukan kepribadian manusia untuk mengembangkan moral/nilai-nilai agama, bahasa, kognitif/kecerdasan, fisik-motorik, socialemosional, dan seni (Anggraeni, 2018). Pembentukan kepribadian pada anak usia dini menjadi harapan baru untuk menghasilkan penerus bangsa yang berkualitas dan berkarakter (Brier & lia dwi jayanti, 2020).

Mewujudkan harapan tersebut, bentuk pendidikan anak usia dini harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak yang memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain. Pendidikan sejak dini merupakan salah satu cara untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak (Pentury, 2018b). Sehubungan dengan hal tersebut Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perlu diberikan dengan benar dan sesuai dengan tingkat usia anak. Pendidikan yang diberikan haruslah mencakup dalam semua aspek bidang pengembangan agar kemampuan anak dapat berkembang dengan maksimal dan menyeluruh (Nuraeni & Sharina, 2020).

Pembelajaran di PAUD juga tidak bisa hanya menekankan pada peningkatan akademis saja, dalam istilah anak lebih mampu pada membaca, menulis dan berhitung. Namun seyogyanya pembelajaran di PAUD harus menerapkan belajar sambil bermain, karena setiap anak memiliki kemampuan untuk berfiir kreatif dan produktif juga, oleh karena itu diperlukan suatu program pendidikan yang mampu membuka kapasitas tersembunyi tersebut melalui pembelajaran menulis bermakna dan menarik (Pentury, 2018).

Kreativitas menulis yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi (Yarmi, 2017). Fauziah juga mengatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai bagi orang tersebut dan orang lain (Ayong, 2015).

Kreativitas menulis harus memiliki rasa ingin tahu yang dini, imajinatif, senang menjelajah lingkungan, banyak mengajukan pertanyaan imajinatif bereksperimen, terbuka untuk rangsangan-rangsangan baru, berminat untuk melakukan macam-macam hal, ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dan tidak pernah merasa bosan. Menjadi kreatif bagi anak usia dini sangat penting, hal ini dikarenakan akan menambah bumbu dalam permainannya (Khafidah & Damayanti, 2022). Jiwa kreatif dapat memabawa permainan menjadi menyenangkan, tentu mereka akan merasa lebih bahagia dan puas (Permatasari, 2019).

Hakikatnya belajar harus berlangsung sepanjang hayat untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Pendidikan harus dilakukan sejak dini, pendidikan anak usia dini menjadi penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia dini 0-6 tahun usia ini adalah usia emas sekaligus periode kritis dalam tahap perkembangan manusia (Ningrum et al., 2019). Maka seorang guru dalam kegiatan pembelajaran harus berupaya untuk menciptakan suasana yang gembira serta sebagai perancang pengajaran, pengelolaan, penilaian hasil pembelajaran, pengaruh dan sebagai pembimbing anak usia dini, selain itu guru menyediakan alat-alat permainan yang bervariasi tentunya yang mengandung nilai-nilai pendidikan agar anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan masa perkembangan (Djau, 2022).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam aspek perkembangan kreativitas menulis indikator perkembangan pada anak adalah 1) anak mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif; 2) anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan); 3) anak mampu membuat karya

seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll); 4) anak memiliki rasa ingin tahu yang besar; 5) anak memiliki ketekunan yang tinggi (Astri Yansyah Nurinayah, Sri Nurhayati, 2021).

Kegiatan pengembangan kreativitas menulis anak usia dini dengan menggunakan permainan-permainan edukatif (Amalia et al., 2022). Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dan bersifat non serius, lentur dan imajinatif. Oleh karena itu, bermain sambil belajar dalam kehidupan anak adalah merupakan suatu hal yang mengembangkan perkembangan daya sikap anak (Adisaputera et al., 2019).

Pengembangan kreativitas menulis tersebut, maka diperlukan suatu stimulus dengan menggunakan media pembelajaran atau Alat Permainan Edukatif (APE) (Rohadatul, 2019). Alat Permainan Edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini. Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya khususnya dalam perkembangan kreativitas anak usia dini (Aisy & Adzani, 2019).

Berdasarkan hasil observasi di TK Swasta Tunas Wonco Kota Baubau, kenyatannya perkembangan kreativitas yang dimiliki oleh anak kelompok A di TK Swasta Tunas Wonco Kota Baubau belum sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. permasalahan ini yang berkaitan dengan rendahnya kreativitas anak dalam memadukan warna. Baik saat mewarnai, menggambar maupun kegiatan lainnya yang berhubungan dengan warna. Permasalahan ini ditemukan ketika anak sedang mewarnai gambar dan memberi hiasan pada gambar. Hanya sedikit dari semua anak kelompok A yang memiliki kreativitas untuk memadukan warna dengan baik. Banyak anak yang masih bertanya warna apa yang digunakan kepada guru. Padahal kegiatan ini merupakan kegiatan yang sesuai dengan imajinasi anak. akibat yang ditimbulkan dari permasalahan ini, seperti anak menjadi tidak bersemangat dalam melakukan kegiatan, ada beberapa anak yang ketinggalan dalam melakukan kegiatan karena kesulitan dalam warna.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti bersama guru merasa sangat perlu untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan warna untuk meningkatkan kreativitas anak. upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas tentunya harus dilakukan dan direncanakan secara baik agar berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan. Potensi pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan cara yang menarik melalui bermain warna dengan *glass colour magic*.

2. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau PTK, yaitu merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara Bersama (Halim, 2019). PTK sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi di mana praktik pembelajaran tersebut dilakukan. Dalam pengertian penelitian tindakan kelas di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yaitu berguna untuk meningkatkan suatu pembelajaran yang telah dilakukan dan memperbaiki kondisi pembelajaran agar mencapai hasil yang diharapkan (Sitepu & Hutasuhut, 2017).

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Swasta Tunas Wonco Kota Baubau.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 11 Peserta didik di kelas kelompok A di TK Swasta Tunas Wonco Kota Baubau.

Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu pada model Kemmiis dan Mc. Taggart yang meliputi empat komponen yang dilakukan dalam dua siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*) (Taher & Munastiwi, 2019).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sari, 2013). Observasi atau pengamatan dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan yaitu sebelum ada tindakan, pada saat proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran. Selain itu dalam penelitian ini juga menggunakan wawancara untuk mengukur aspek-aspek kreativitas yang dicapai anak. Misalnya tentang apa saja hasil karya dari kegiatan bermain warna yang dibuat anak, apakah hasil karya tersebut merupakan hasil karya anak sendiri, bagaimana cara membuat dan sebagainya.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah merangkum data dengan cara yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga mampu memberikan makna. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari setiap pelaksanaan siklus dianalisis menggunakan teknik persentase (Winarni et al., 2022). Rumus yang digunakan untuk mencari persentase dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Setiap indikator akan dihitung berapa jumlah masing-masing skor yang diperoleh anak dalam 1 kelas di kelompok A TK Swasta Tunas Wonco Kota Baubau. Untuk penarikan kesimpulan, hasil observasi dianalisis dengan mempersentase hasil observasi yang diperoleh. Data tersebut diinterpretasikan ke dalam 4 tingkatan yaitu:

1. Kriteria baik, yaitu antara 76% - 100%
2. Kriteria cukup, yaitu antara 56% - 75%
3. Kriteria kurang baik, yaitu antara 41% - 55%
4. Kriteria tidak baik, yaitu antara 0% - 40%

Mengacu kriteria di atas dalam mengukur kreativitas anak, peneliti menggunakan kriteria yang diantaranya kriteria tinggi (jika anak mencapai 4 indikator) kriteria cukup tinggi (jika anak mencapai 3 indikator), kriteria kurang (jika anak mencapai 2 indikator) dan kriteria rendah (jika anak hanya mencapai 1 indikator). Dengan demikian penelitian mendapatkan hasil yang sesuai.

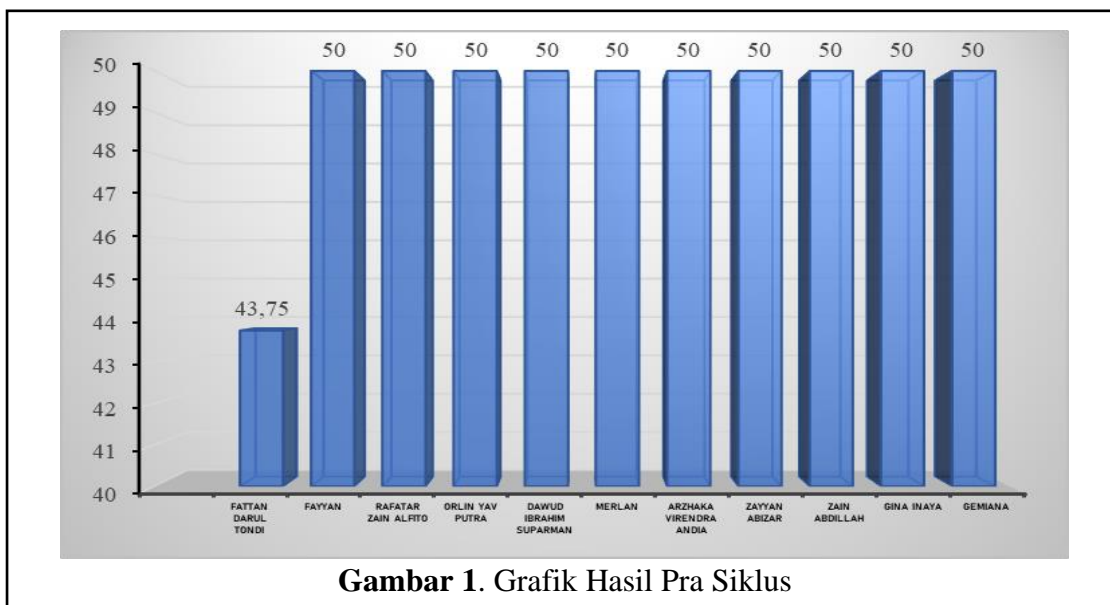
3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus dengan beberapa tahap kegiatan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun kegiatan yang dilakukan sebelum melakukan PTK yaitu melakukan pras observasi dan membuat lembar observasi kreativitas anak. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 Bulan dimulai dari tanggal 15 Agustus 2022 sampai 15 September 2022 adapun yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah guru kelas Kelompok A yang berjumlah 11 anak. Berikut hasil penelitaian yang sudah dilaksanakan.

Tabel 1. Hasil Pra Siklus Kreativitas Menulis

Inisial Nama	Aspek Menulis				Hasil	Kriteria
	A	B	C	D		
FDT	2	2	2	1	43,75	MB
FY	3	2	2	1	50	MB
RZA	2	2	2	2	50	MB
OYP	2	2	2	2	50	MB
DIS	2	2	2	2	50	MB
MR	2	2	2	2	50	MB
AVS	3	2	1	2	50	MB
ZA	2	1	3	2	50	MB
YSH	2	2	2	2	50	MB
GY	2	1	2	3	50	MB
GM	2	1	2	3	50	MB
Total Akhir						87
Jumlah Anak						11
Rata-Rata						7,90
Persentase						49,37%
Kriteria						MB
MB						11

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dibuat suatu grafik, sehingga dapat mempermudah untuk melihat peningkatan kreatifitas anak. Adapun grafiknya adalah.



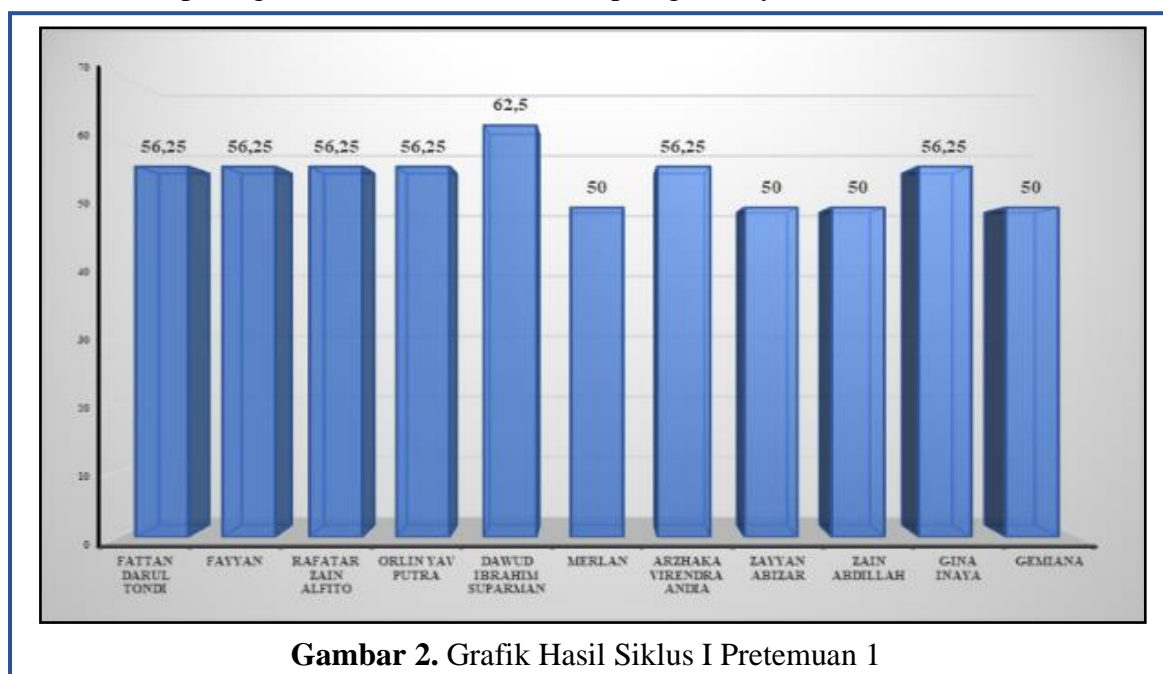
Gambar 1. Grafik Hasil Pra Siklus

Siklus I peneliti melakukan 3 kali pertemuan yang dimulai pada hari Senin tanggal 22 Agustus 2022 sampai tanggal 24 Agustus 2022. Data hasil penelitian diambil pada masing-masing akhir siklus I dan siklus II yang terdiri dari data hasil obsevasi. Data hasil obsevasi diperoleh dari lembar aktivitas yang dilakukan peneliti untuk menguji tingkat kreativitas siswa selama proses belajar mengajar sedangkan data kemampuan kreativitas anak diperoleh dari data hasil evaluasi belajar anak diakhir siklus. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode dan rumus yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun Hasil observasi siklus I sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Siklus I Kreativitas Menulis Pertemuan 1

Inisial Nama	Aspek Menulis				Hasil	Kriteria
	A	B	C	D		
FDT	3	2	2	2	56,25	BSH
FY	3	2	2	2	56,25	BSH
RZA	3	2	2	2	56,25	BSH
OYP	3	2	2	2	56,25	BSH
DIS	3	2	3	2	62,5	BSH
MR	2	2	1	3	50	MB
AVS	3	2	2	2	56,25	BSH
ZA	2	2	1	3	50	MB
YSH	2	2	2	2	50	MB
GY	2	2	2	3	56,25	BSH
GM	2	1	2	3	50	MB
Total Akhir						96
Jumlah Anak						11
Rata-Rata						8,72
Persentase						54,54%
Kriteria						MB
MB						4
BSH						7

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dibuat suatu grafik, sehingga dapat mempermudah untuk melihat peningkatan kreatifitas anak. Adapun grafiknya adalah:



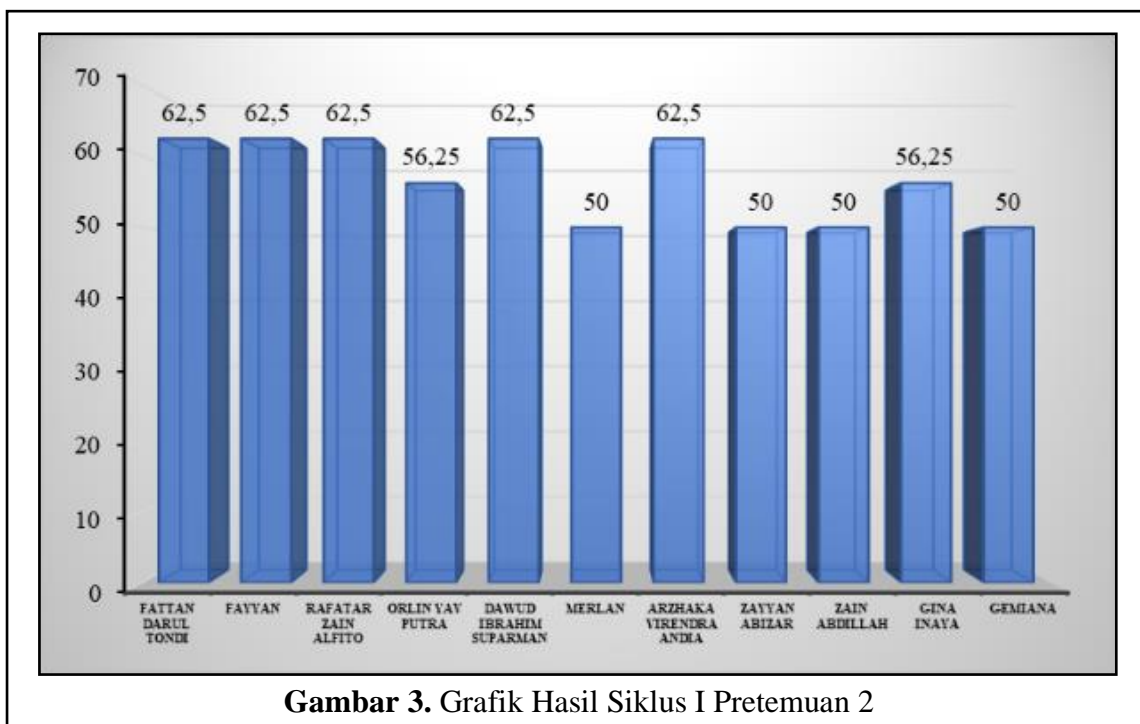
Gambar 2. Grafik Hasil Siklus I Pretemuan 1

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 2 di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kreatifitas pada beberapa anak. Kenaikan kreatifitas tersebut dapat dilihat pula berdasarkan rata-rata anak yaitu mencapai angka 8,72 (54,54%) yang semula berada angka 7,90 (49,37%) tersebut. Sehingga dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 0,82 (5,17%). Akan tetapi pada pertemuan 1 siklus I masih memiliki kriteria MB (Masih Berkembang). Selanjutnya hasil siklus I pertemuan 2.

Tabel 3. Hasil Siklus I Kreativitas Menulis Pertemuan 2

Inisial Nama	Aspek Menulis				Hasil	Kriteria
	A	B	C	D		
FDT	3	2	2	3	62,5	BSH
FY	3	2	2	3	62,5	BSH
RZA	3	2	2	3	62,5	BSH
OYP	3	2	2	2	56,25	BSH
DIS	3	2	3	2	62,5	BSH
MR	2	2	1	3	50	MB
AVS	3	2	2	3	62,5	BSH
ZA	2	2	1	3	50	MB
YSH	2	2	2	2	50	MB
GY	2	2	2	3	56,25	BSH
GM	2	1	2	3	50	MB
Total Akhir						100
Jumlah Anak						11
Rata-Rata						9,09
Persentase						56,81%
Kriteria						BHS
MB						3
BSH						8

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dibuat suatu grafik, sehingga dapat mempermudah untuk melihat peningkatan kreatifitas anak. Adapun grafiknya adalah



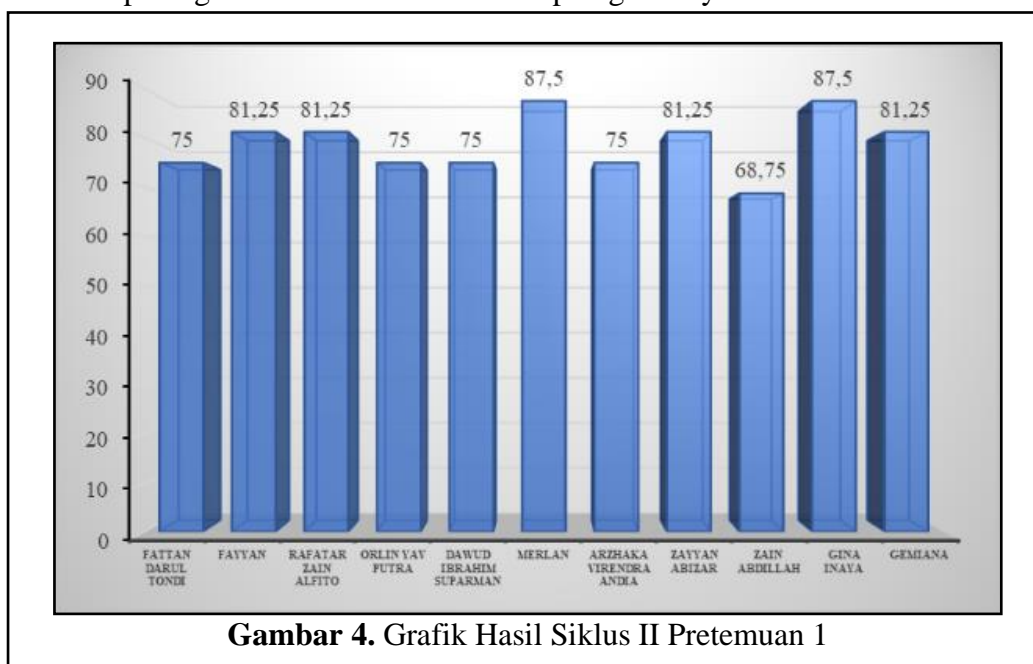
Gambar 3. Grafik Hasil Siklus I Pretemuan 2

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 3 di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kreatifitas pada beberapa anak. Kenaikan kreatifitas tersebut dapat dilihat pula berdasarkan rata-rata anak yaitu mencapai angka 9,09 (56,81%) yang semula berada angka 8,72 (54,54%) tersebut. Sehingga dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 1,15 (2,27%), sehingga kriterianya meningkat menjadi BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Siklus I peneliti melakukan 3 kali pertemuan yang dimulai pada hari Senin tanggal 29 Agustus 2022 sampai tanggal 31 Agustus 2022. Adapun Hasil observasi siklus I sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Siklus II Kreativitas Menulis Pertemuan 1

Inisial Nama	Aspek Menulis				Hasil	Kriteria
	A	B	C	D		
FDT	4	3	3	2	75	BSH
FY	4	4	3	2	81,25	BSB
RZA	4	4	3	2	81,25	BSB
OYP	3	4	3	2	75	BSH
DIS	4	3	3	2	75	BSH
MR	4	3	3	4	87,5	BSB
AVS	3	3	2	4	75	BSH
ZA	3	4	3	3	81,25	BSB
YSH	3	4	2	2	68,75	BSH
GY	3	4	4	3	87,5	BSB
GM	4	3	2	4	81,25	BSB
Total Akhir						139
Jumlah Anak						11
Rata-Rata						9,09
Persentase						12,63%
Kriteria						BSB
BSH						5
BSB						6

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dibuat suatu grafik, sehingga dapat mempermudah untuk melihat peningkatan kreatifitas anak. Adapun grafiknya adalah:



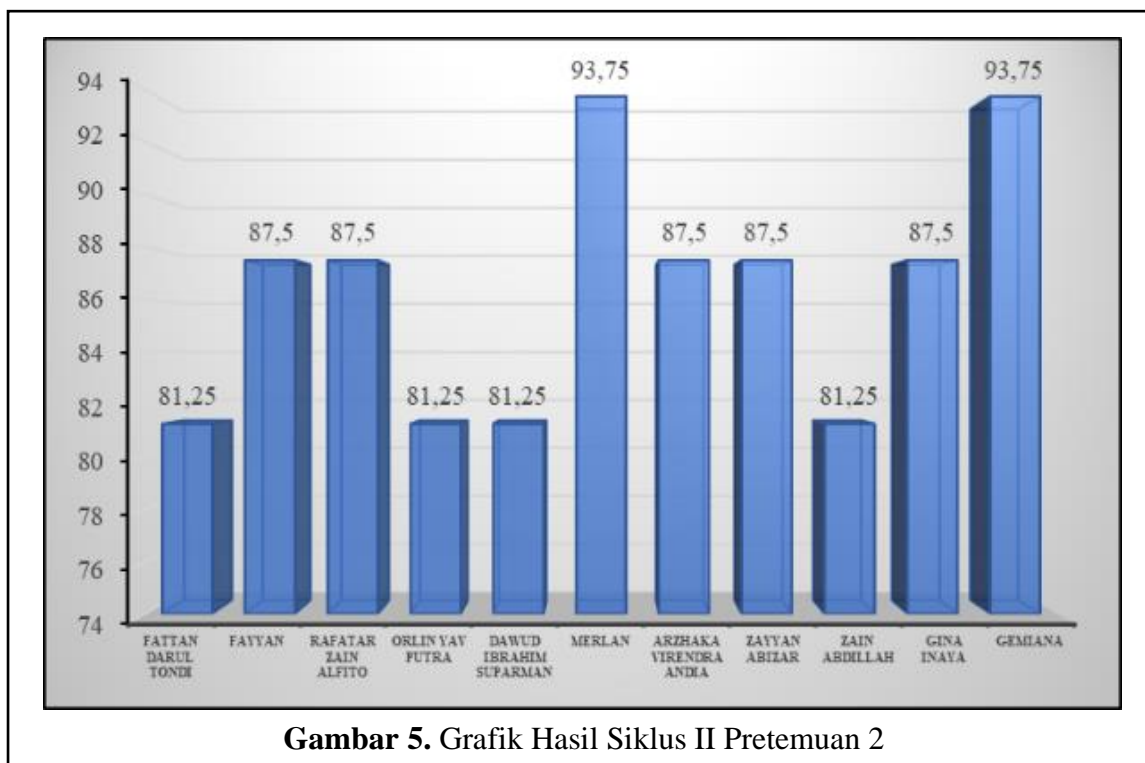
Gambar 4. Grafik Hasil Siklus II Pretemuan 1

Berdasarkan tabel 4 dan Gambar 4 di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kreatifitas pada beberapa anak. Kenaikan kreatifitas tersebut dapat dilihat pula berdasarkan rata-rata anak yaitu mencapai angka 12,63 (78,97%) yang memiliki kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) yang semula berada angka 10,36 (64,77%) tersebut. Sehingga dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 2,27 (14,2%).

Tabel 5. Hasil Siklus II Kreativitas Menulis Pertemuan 2

Inisial Nama	Aspek Menulis				Hasil	Kriteria
	A	B	C	D		
FDT	4	3	4	2	81,25	BSB
FY	4	4	4	2	87,5	BSB
RZA	4	4	4	2	87,5	BSB
OYP	3	4	4	2	81,25	BSB
DIS	4	3	4	2	81,25	BSB
MR	4	3	4	4	93,75	BSB
AVS	3	3	4	4	87,5	BSB
ZA	3	4	4	3	87,5	BSB
YSH	3	4	4	2	81,25	BSB
GY	3	4	4	3	87,5	BSB
GM	4	3	4	4	93,75	BSB
Total Akhir						152
Jumlah Anak						11
Rata-Rata						9,09
Persentase						13,81%
Kriteria						BSB
BSB						11

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dibuat suatu grafik, sehingga dapat mempermudah untuk melihat peningkatan kreatifitas anak. Adapun grafiknya adalah:



Gambar 5. Grafik Hasil Siklus II Pretemuan 2

Berdasarkan tabel 5 dan Gambar 5 di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kreatifitas pada beberapa anak. Kenaikan kreatifitas tersebut dapat dilihat pula berdasarkan rata-rata anak yaitu mencapai angka 13,81 (86,31%) memiliki kriteria BSH (Berkembang Sangat Baik) yang semula berada angka 12,63 (78,97%) tersebut. Sehingga dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 1,18 (7,34%).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *glass colour magic* dapat meningkatkan kreatifitas siswa TK Swasta Tunas Wonco Kota Baubau. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah Peningkatan kreativitas menulis dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata siswa yang diperoleh adalah 48,29% dimana masih berada pada kriteria MB semua anak belum memiliki kreatifitas menulis yang baik, sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 64,77%, yang memiliki kriteria BSH, dimana selisih peningkat sebesar 16,48%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu sebesar 88,63% yang masuk kriteria BSB jadi dari siklus I menuju siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 23,86%. Sedangkan dari pra tindakan menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 40,34%.

Daftar Pustaka

- Acoci, A., Faslia, F., & Akbar, A. (2021). Edukasi Guru Sekolah Dasar dalam Penguatan Pendidikan Karakter di SD Negeri 1 Baadia Kota Baubau. *Jurnal Abdidas*, 2(5), 1099-1104.
- Adisaputera, A., Lubis, F., & Hutagalung, T. (2019). Pembinaan Kemampuan Menulis Dongeng Bagi Guru Tk Aisyiyah 01 Kota Medan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 25(4), 223.
- Aisy, A. R., & Adzani, H. N. (2019). Pengembangan Kemampuan Menulis pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Primagama. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 141-148.
- Amalia, N., Harfiani, R., & Arifin, M. (2022). Inovasi Literasi Guru TK dalam Meningkatkan Media Baca dan Tulis Anak. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1).
- Anggraeni, A. D. (2018). Kreativitas Guru PAUD dalam Mengembangkan Literasi Dwibahasa melalui Media Sosial Blog di Kecamatan Limo dan Cinere. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 193.
- Astri Yansyah Nurinayah, Sri Nurhayati, G. W. (2021). Jurnal ceria (cerdas energik responsif inovatif adaptif) penerapan pembelajaran steam melalui metode proyek dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di tk pelita. *Cerdas Enerjik Responsif Inovatif Adaptif*, 4(5).
- Ayong. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kreativitas Terhadap Kemampuan Menulis Huruf Peserta Didik Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 255-267.
- Brier, J., & lia dwi jayanti. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Kreativitas Menulis Karangan Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Sebandang Toba Sanggau. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 21(1), 1-9.
- Djau, N. S. (2022). Kreativitas Guru SD di Pontianak dalam Mengubah dan Menulis Syair Lagu Sesuai Ritme Lagu. *Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 11-21.
- Halim, F. (2019). Konsep Belajar Dengan Bermain Kreatif Dalam Upaya Meningkatkan

- Kemampuan Membaca Dan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Lentera*, 14(1), 15–20.
- Juli Maini Sitepu. (2017). Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan Bounce Magic Ball Pada Kelompok A Di Ra Al-Fathin Kecamatan Medan Belawan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1(2), 12–26.
- Khafidah, W., & Damayanti, A. (2022). Faktor Penunjang dan Penghambat dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Anak melalui Model Pembelajaran Sentra di TK Salsabila Kota Banda Aceh. *Proceedings of The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 83–92.
- Miskawati, M. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 45.
- Ningrum, A. R., Slamet, S. Y., & Usada, U. (2019). Meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar melalui metode bercerita pada anak kelompok A di TK Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar. *Kumara Cendekia*, 3(2), 206–211.
- Nuraeni, L., & Sharina. (2020). Efektivitas pembelajaran dengan pendekatan Reggio Emilia untuk meningkatkan kreativitas anak dalam konteks merdeka belajar di taman kanak-kanak kota Cimahi pada masa pandemi covid 19. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 6(2), 51–62.
- Pentury, H. J. (2018a). Pengembangan Literasi Guru PAUD Melalui Bahan Ajar Membaca, Menulis dan Berhitung Di Kecamatan Limo dan Cinere. *DIKEMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1).
- Pentury, H. J. (2018b). Penggunaan Media Cerita Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dwibahasa Guru Taman Kanak-Kanak. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 23.
- Permatasari, R. W. (2019). Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa TK Kelompok B. *Jurnal PG PAUD Trunojoyo*, 1(1), 64–75.
- Rohadatul, A. R. (2019). Pengaruh Media Magic Sands Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Pada Tunarungkelas Dasar. *Jurnal Widia Ortodidaktika Vol*, 8(12), 1241–1250.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Eduscience (JES)*, 9(2), 583-591.
- Sari, D. W. P. (2013). Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok (The Influence of Playing Playdough Toward 5-6 Years Old Child Creativity Viewed from Individually and Grouply Playing). *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 2(03), 218–225.
- Sitepu, J. M., & Hutasuhut, S. N. H. (2017). Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan Bounce Magic Ball Pada Kelompok A Di Ra Al-Fathin Kecamatan Medan Belawan. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 9(2), 40–51.
- Taher, S. M., & Munastiwi, E. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthiin Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2), 35–50.

- Winarni, R., Slamet, S. Y., Poerwanti, J. I., Sriyanto, M. I., Yulisetiani, S., & Syawaludin, A. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Kreatif Bermuatan Pendidikan Budi Pekerti Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Melalui Hybrid Learning. *Jurnal Widya Laksana*, 11(1), 98.
- Yarmi, G. (2017). Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Whole Language Dengan Teknik Menulis. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 28(1), 8