

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA STORY STONES PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI TK CENDANA RUMBAI

Patira Azzahra¹, Suharni², Sean Marta Efastri³ Yesi Novitasari⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan dan Vokasi, Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, Indonesia

Corresponden E-mail: patiraazzahra@gmail.com¹

Abstrak

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang kreativitas tersebut adalah *Story Stones*, yaitu media pembelajaran berupa batu bergambar yang dapat mendorong anak untuk mengembangkan ide, imajinasi, dan cerita secara bebas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui penerapan media *Story Stones* di TK Cendana Rumbai. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok usia 5–6 tahun di TK Cendana Rumbai. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Aspek kreativitas yang diamati meliputi kemampuan anak dalam menghasilkan ide secara lancar, mengembangkan imajinasi, mengekspresikan gagasan, serta menciptakan karya visual yang beragam. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak setelah diterapkannya media *Story Stones*. Pada tahap prasiklus, tingkat kreativitas anak berada pada persentase 35% dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah diberikan tindakan melalui penggunaan media *Story Stones*, kreativitas anak pada siklus II meningkat menjadi 81% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam mengemukakan berbagai gagasan, mengembangkan imajinasi melalui kegiatan bercerita, mengekspresikan ide baik secara lisan maupun melalui hasil karya, serta menghasilkan kreasi visual yang semakin beragam. Dengan demikian, penggunaan media *Story Stones* dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan peningkatan terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Cendana Rumbai.

Kata kunci: Kreativitas Anak, Anak Usia 5–6 Tahun, *Story Stones*, Penelitian Tindakan Kelas.

Abstract

Creativity is one of the essential aspects of early childhood development that needs to be stimulated through enjoyable, meaningful learning activities that are appropriate to children's developmental stages. One medium that can be used to stimulate children's creativity is Story Stones, a learning medium consisting of illustrated stones that encourages children to develop ideas, imagination, and stories freely. This study aims to improve the creativity of children aged 5–6 years through the implementation of Story Stones at TK Cendana Rumbai. This study employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted through several stages, namely planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were children aged 5–6 years at TK Cendana Rumbai. Data were collected through observation and documentation. The aspects of creativity observed included children's ability to generate ideas fluently, develop imagination, express ideas, and create diverse visual works. The results showed an improvement in children's creativity after the implementation of Story Stones. In the pre-cycle stage, the children's creativity level was 35%, categorized as Beginning to Develop (MB). Following the implementation of the Story Stones activities, children's creativity increased to 81% in Cycle II, categorized as Very Well Developed (BSB). This improvement was evident in the children's ability to express various ideas, develop their imagination through storytelling activities, express ideas both orally and through their creative work, and produce increasingly diverse visual creations. Therefore, the implementation of Story Stones in learning activities showed an improvement in the creativity of children aged 5–6 years at TK Cendana Rumbai.

Keywords: Children's Creativity, Children Aged 5–6 Years, *Story Stones*, Classroom Action Research.

1. PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan tahap fundamental dalam pembentukan karakter serta perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Masa ini dikenal sebagai masa emas (*golden age*) dimana stimulasi yang tepat akan berpengaruh terhadap perkembangan jangka panjang anak dalam berbagai aspek kehidupan. Pada masa ini, anak berada dalam fase pertumbuhan di mana pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna berpengaruh terhadap proses tumbuh kembang mereka. Oleh karena itu, penyelenggaraan pembelajaran di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini tidak hanya menekankan pada isi materi, tetapi juga pada metode, media, dan lingkungan belajar yang mendukung (Puspita, 2025).

Pentingnya kreativitas pada anak usia 5-6 tahun, yaitu Setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda, termasuk dalam hal kreativitas. Namun, potensi tersebut tidak selalu dapat berkembang secara optimal tanpa adanya arahan, bimbingan, latihan, dan pendidikan yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang terarah dalam mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini, khususnya pada rentang usia 3–4 tahun. Pada usia tersebut, sebagian besar waktu anak dihabiskan dengan bermain dan mengamati lingkungan di sekitarnya. Berbagai hal yang dilihat anak dapat mendorong munculnya imajinasi yang kemudian diwujudkan melalui kegiatan bermain peran. Misalnya, anak yang sering melihat seseorang bekerja sebagai guru dapat membayangkan dirinya menjadi seorang guru. Imajinasi tersebut kemudian diwujudkan melalui aktivitas seperti mengajar, menulis, memberikan nasihat, bahkan mengenakan pakaian yang menyerupai seorang guru. Seiring bertambahnya usia, kemampuan imajinasi anak juga akan terus mengalami perkembangan. Namun, perkembangan imajinasi anak dapat terhambat apabila mereka terlalu banyak mendapatkan aturan dan larangan. Berbagai ketentuan yang membatasi kebebasan anak dalam bereksplorasi dapat mengurangi kesempatan mereka untuk mengembangkan kreativitas. Misalnya, larangan bermain di dalam rumah, makan sambil bermain atau berjalan, membaca dalam posisi tertentu, terlalu membatasi pertanyaan anak, maupun melarang anak mengcoret-coret tanpa memberikan media alternatif untuk berekspresi. Meskipun aturan tersebut dapat diterapkan untuk membentuk perilaku yang baik, penerapannya perlu dilakukan secara seimbang agar tidak menghambat kebebasan anak dalam berkreasi. Selain itu, perkembangan teknologi digital juga memberikan pengaruh terhadap kehidupan anak usia dini. Saat ini, tidak sedikit anak yang sudah mengenal permainan melalui gawai bahkan berbagai bentuk media sosial. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya perhatian orang tua dan pendidik terhadap proses tumbuh kembang anak. Anak perlu difasilitasi dengan berbagai kegiatan yang positif, kreatif, dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Dengan demikian, kreativitas anak dapat berkembang secara optimal sekaligus mendukung perkembangan kognitif, keterampilan, dan sikap mereka dengan baik (Ulfa, 2022).

Kreativitas sangat penting dalam kehidupan anak melalui kreativitas pula anak dapat berkreasi sesuai dengan bakat anak masing-masing, anak juga dapat memecahkan suatu masalah dan dapat berkarya. Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berpengaruh pada kreativitas anak jika anak berkembang dengan baik maka anak dapat berkreasi sesuai dengan kemampuannya. Kreativitas anak perlu memiliki keingintahuan yang tinggi, kemampuan berimajinasi senang menjelajahi lingkungan sering mengajukan pertanyaan eksperimental terbuka terhadap rangsangan baru, berminat melakukan berbagai aktivitas ingin mendapatkan pengalaman baru dan tidak pernah merasa bosan, menjadi kreatif juga

penting bagi anak usia dini untuk menambah keseruan dalam bermain. Kreativitas menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan (Ni'mah & Isroani, 2020)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Cendana Rumbai serta wawancara dengan salah satu guru kelas, diketahui bahwa kemampuan kreativitas anak masih tergolong rendah. Dari total 15 anak, terdapat 8 anak yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya. Pengamatan di kelas menunjukkan bahwa sebagian anak belum mampu menghasilkan karya secara mandiri. Anak cenderung meniru contoh dari guru atau temannya, sehingga anak kurang percaya diri terhadap hasil karyanya, selain itu anak hanya mampu menyebutkan benda sesuai gambar tanpa mengembangkan cerita. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 5–6 tahun belum berkembang secara optimal, terutama dalam kemampuan berpikir, berimajinasi, menuangkan ide, dan menyusun alur cerita secara mandiri (Tiwi dkk, 2025).

Penelitian sebelumnya berkaitan dengan media cerita dilakukan oleh (Safitri, 2025), mengenai pemanfaatan cerita bergambar berbasis digital untuk menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media cerita bergambar dapat menjadi media interaktif dan menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran. Meskipun fokus penelitian tersebut adalah kemampuan bahasa ekspresif, penggunaan cerita bergambar memberikan gambaran bahwa unsur visual dan cerita dapat digunakan sebagai stimulus agar anak lebih aktif dalam mengungkapkan gagasan dan berkomunikasi. Hal ini memiliki keterkaitan dengan penggunaan *Story Stones* yang juga memberikan rangsangan visual kepada anak untuk mengembangkan ide dan cerita. Sedangkan media visual memiliki peran penting dalam pembelajaran anak usia dini. Media ini membantu anak belajar dengan lebih mudah karena mereka cenderung lebih tertarik pada gambar, video, atau animasi dibandingkan dengan teks. Hal tersebut membuat informasi yang disampaikan lebih cepat diserap. Media visual dapat menyederhanakan konsep abstrak seperti angka, huruf, warna, dan bentuk sehingga lebih mudah dipahami. Media ini mampu merangsang kreativitas anak melalui aktivitas menggambar, menonton animasi, atau bermain peran, yang memungkinkan mereka bebas mengekspresikan diri (Dahlan dkk, 2025).

Penelitian mengenai *Story Stones* dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia masih memiliki ruang untuk dikembangkan, khususnya penelitian yang menempatkan kreativitas sebagai variabel utama. Penelitian yang tersedia lebih banyak berfokus pada kemampuan bahasa ekspresif dan keterampilan bercerita, sedangkan kajian mengenai penggunaan *Story Stones* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui Penelitian Tindakan Kelas masih relatif terbatas. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian pada aspek fokus perkembangan yang dikaji, karakteristik subjek, serta konteks penerapan media. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menerapkan media *Story Stones* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui Penelitian Tindakan Kelas di TK Cendana Rumbai. Penggunaan *Story Stones* diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi gambar, mengembangkan imajinasi, menghasilkan ide, menyusun cerita, serta mengekspresikan gagasan secara kreatif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas pemanfaatan *Story Stones* dalam pembelajaran PAUD di Indonesia, tetapi juga memberikan alternatif media pembelajaran yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun (Tiwi dkk, 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui penggunaan media *Story Stones* di TK Cendana Rumbai. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk, mengetahui kondisi awal kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun sebelum diterapkan media *Story Stones* dan mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun setelah diterapkan media *Story Stones* melalui beberapa siklus tindakan, selanjutnya mengetahui perubahan kemampuan anak dalam mengembangkan ide, imajinasi, kemampuan bercerita, serta mengekspresikan gagasan secara kreatif melalui penggunaan media *Story Stones*.

Story Stones sangat penting untuk anak usia 5-6 tahun menurut (Tiwi dkk, 2025). Media konkret seperti *Story Stones* menjadi salah satu pendekatan inovatif yang patut dipertimbangkan. *Story Stones* merupakan batu-batu kecil bergambar yang mewakili elemen-elemen cerita seperti tokoh, latar, dan alur kejadian. Media ini bersifat multisensori dan dapat merangsang imajinasi serta kreativitas siswa melalui kombinasi visual dan sentuhan. Media *Story Stones* mampu merangsang imajinasi dan kreativitas siswa dalam mengembangkan cerita berdasarkan gambar-gambar yang terdapat pada batu, sehingga siswa lebih mudah dalam menyusun alur cerita dan menyampaikannya secara lisan, menerapkan media yang sesuai dengan gaya belajar visual dan kinestetik. Keunggulan media *Story Stones* pendidikan anak usia dini adalah media ini mampu merangsang daya imajinasi anak, melalui penggunaan batu kecil bergambar yang dapat disusun menjadi cerita unik sesuai kreativitas anak. Melalui metode ini, anak didorong untuk berpikir kreatif dan mengembangkan keterampilan bercerita secara bebas. Metode ini juga membantu meningkatkan kemampuan berbahasa dan komunikasi anak karena mereka aktif mendeskripsikan gambar dan mengungkapkan ide dalam cerita anak-anak (Aulia dkk, 2023).

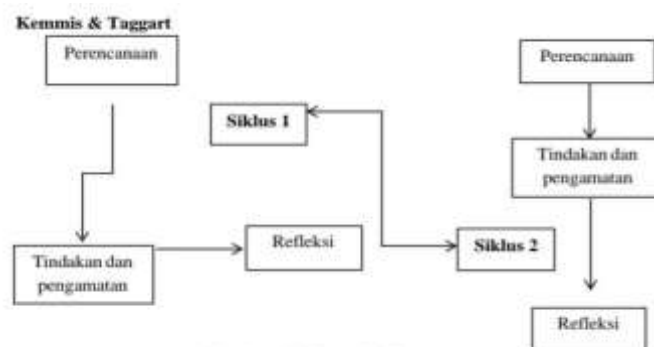
Menurut Guilford dalam (Intelegensi, 2022) *Story Stones* sangat bermanfaat untuk merangsang daya imajinasi kemampuan bercerita anak. Media ini membantu anak membangun cerita lengkap dengan unsur seperti karakter, tempat, dan peristiwa secara aktif, sehingga meningkatkan kemampuan berbicara dan kreativitas secara menyenangkan. Anak dapat memperluas kosakata dan kemampuan verbal tanpa tergantung pada buku cerita. *Story Stones* juga memfasilitasi interaksi sosial dan pengembangan kepercayaan diri lewat kegiatan bercerita bersama. Media ini menjadi alat yang efektif untuk memberikan stimulasi kreatif dan variasi pembelajaran yang menarik bagi anak-anak prasekolah usia 5-6 tahun. *Story Stones* mendukung eksplorasi kreatif, komunikasi, dan pemahaman struktur cerita secara alami dan menyenangkan. *Story Stones* menunjukkan efektivitasnya dalam mendorong munculnya ide-ide cerita, sekaligus membantu siswa dalam menyusun cerita dengan struktur yang jelas dan runtut. Dengan bantuan gambar-gambar pada batu, siswa menjadi lebih mudah menyampaikan alur cerita secara sistematis. Selain itu, media ini juga turut meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan kelas. Mereka menjadi lebih antusias, berani, dan ekspresif karena merasa memiliki kendali atas cerita yang mereka bangun sendiri. *Story Stones* tidak hanya menyenangkan untuk digunakan, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk bercerita secara bebas, imajinatif, dan penuh kreativitas (Sandi dkk, 2023).



Gambar 1 Hasil Karya Anak

2. METODE

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan kegiatan penelitian tindakan kelas bertujuan memperbaiki hasil pembelajaran dan menyelesaikan masalah pembelajaran guru, dan mencoba pendekatan pembelajaran baru untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran menurut pendapat Ani widayati dalam (Stiawan dkk, 2023). PTK adalah penelitian yang dapat di lakukan secara individu ketika guru melakukan penelitian di kelasnya dan juga kelas lain. PTK kaloboratif terjadi ketika guru melakukan penelitian dengan cara sinergis di kelas mereka sementara anggota lain berkunjung ke kelas untuk melihat bagaimana kegiatan di lakukan. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tentang masalah nyata yang di hadapi guru selama proses pengamatan belajar mengajar. Menurut (Machali, 2022) ini memungkinkan penemuan solusi untuk meningkatkan praktik pembelajaran lebih profesional. Guru bisa melakukan perbaikan proses pembelajaran melalui kajian-kajian ilmiah dan selalu melaksanakan adaptasi terhadap perkembangan proses pembelajaran.



Gambar 3.1 Kemmis&Taggart

Gambar 2. Model Kemmis& Taggart

Adapun pelaksanaan penelitian ini dilakukan dikelompok B1 TK Cendana Rumbai yang beralamatkan JL Komplek Flamboyan PT PERTAMINA HULU ROKAN RUMBAI Kelurahan lembah damai Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru Riau, Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan januari 2026 semester genap tahun 2026 memilih dikelompok B1 TK CENDANA RUMBAI sebagai tempat penelitian pernah mengajar disekolah tersebut di kelompok B1 TK CENDANA RUMBAI usia 5-6 tahun sewaktu PPL, sehingga keadaan secara langsung khususnya dalam mencermati berbagai masalah kreativitas yang muncul disaat belajar pada

anak. Subjek dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan dikelas B TK CENDANA yang berjumlah 15 orang anak dengan rincian 10 anak perempuan dan 5 orang anak laki-laki. Tempat penelitian adalah penelitian ini dilaksanakan di kelas B TK CENDANA Rumbi Penelitian TK dilaksanakan pada bulan januari semester genap pada tahun 2026.

Tahapan setiap siklus, tahapan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan: Perencanaan tindakan merupakan tindakan mempersiapkan semua instrumen, sarana, dan semua yang diperlukan dalam penelitian tindakan, langkah-langkah perencanaan tindakan adalah sebagai berikut:
 - a. Menetapkan indikator keberhasilan Tindakan
 - b. Membuat skenario pembelajaran dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
 - c. Menyiapkan instrumen pengumpulan data pelaksanaan tindakan misalnya lembar observasi, skenario, foto dan sebagainya.
2. Pelaksanaan Tindakan : Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan tindakan sesuai skenario pembelajaran yang tertuang di dalam RPP.
3. Pengamatan : Pengamatan atau pengumpulan data, peneliti melaksanakan pengumpulan data sesuai dengan instrumen yang direncanakan. Pelaksanaan ada hal-hal yang muncul namun belum termasuk ke dalam instrumen dan dipandang penting, maka perlu dicatat.
4. Refleksi atas pelaksanaan tindakan yang di dasarkan pada hasil analisis data dan evaluasi pelaksanaan tindakan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Analisis data dilaksanakan dengan menyeleksi, mengelompokkan, memaparkan, dan mendeskripsikan data dalam bentuk narasi, table, atau grafik, kemudian menyimpulkan dalam bentuk pernyataan. Berdasarkan hasil analisis data, kemudian dilanjutkan dengan evaluasi keberhasilan tindakan berdasarkan pada indikator yang telah ditetapkan, setelah itu dilakukan refleksi terhadap ketercapaian atau ketercapaian tindakan.

Instrumen penelitian adalah alat yang bisa digunakan untuk seorang peneliti mengumpulkan data-data dalam penelitian atau disebut juga dengan teknik yang digunakan dalam sebuah penelitian karena, instrumen atau alat tersebut tercermin pada pelaksanaannya. Dalam sebuah penelitian instrument memiliki peranan yang sangat penting dalam sebuah penelitian, berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwasannya instrumen adalah suatu alat ukur yang dapat digunakan oleh seorang peneliti dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data-data atau informasi terkait dengan penelitian yang akan dilakukannya. Adapun kisi-kisi yang dibuat dalam penelitian ini adalah kisi-kisi meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan *Story Stones*.

Teknik analisis data adalah suatu proses mengkaji ulang kembali seluruh data yang telah diperoleh kemudian disimpulkan dan diperiksa kembali tentang kebenarannya. Analisis data pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik data kualitatif. Analisis data kualitatif untuk menentukan proses peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan media *Story Stones* (Majalaya dkk, 2021)

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

Prekuensi dengan mencari interval dan presentase untuk mengetahui kreativitas anak usia dini melalui kegiatan media Story Stones :

P : Presentase tingkat perubahan

F : Jumlah anak yang memenuhi kriteria

N : Jumlah seluruh anak

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrument Penilaian Kreativitas dalam Story Stones Anak

Aspek yg diamati	Sub Indikator	Skor Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.Kelancaran (<i>Fluency</i>)	a. Anak mampu menyebutkan ide dari contoh bahan yang ditunjukkan Oleh guru				
	b. Anak aktif berpendapat dalam hasil Karyanya				
	c. Anak mampu belajar hal baru,dari Kegiatan pemanfaatan media <i>Story Stones</i> , Contoh melukis gambar dibatu				
2.Keluwes (<i>flexibility</i>)	a. Anak mampu menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri				
	b. Anak berinisiatif membantu teman, Ketika merapikan alat yang sudah terpakai				
	c. Anak mampu menghubungkan beberapa batu menjadi cerita yang berbeda.				
3.Keaslian (<i>Orisinality</i>)	a. Anak mampu menghasilkan ide yang berbeda dengan temannya (tidak meniru teman)				
	b. Anak mampu mengkombunasi warna dan bentuk pada hasil karya				
	c. Anak mampu menyelesaikan tugasnya sampai selesai				
4.Penguraian (<i>Elaboraty</i>)	a. Anak mampu mengembangkan ide secara detail (menambahkan detail-detail kecil dari suatu objek sehingga tampak menarik				
	b. Anak mampu menjelaskan kembali bahan yang dibutuhkan pada hasil karyanya				
	c. Anak mampu mengembangkan cerita sederhana menjadi cerita				

yang lebih lengkap dengan menambahkan detail sesuai imajinasinya.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kreativitas anak melalui aktivitas media Story Stones ditandai dengan kemampuan anak yang menunjukkan kelancaran (Fluency), keluwesan (Flexibility), keaslian (Originality) dan elaborasi (elaboration) . Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila 75% dari jumlah anak yang diteliti mendapat nilai dengan kriteria kreativitas tinggi yang ditunjukkan dengan pencapaian Berkembang Sangat Baik (BSB) (Vera dkk, 2022).

Adapun presentase sebagai berikut :

- a. Kesesuaian kriteria (%) : 0% - 25% = Belum Berkembang (BB)
- b. Kesesuaian kriteria (%) : 26% - 50% = Mulai Berkembang (MB)
- c. Kesesuaian kriteria (%) : 51% - 75% = Berkembang Sesuai Harapan (BSB)
- d. Kesesuaian kriteria (%) : 76% - 100% = Berkembang Sangat Baik (BSB)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

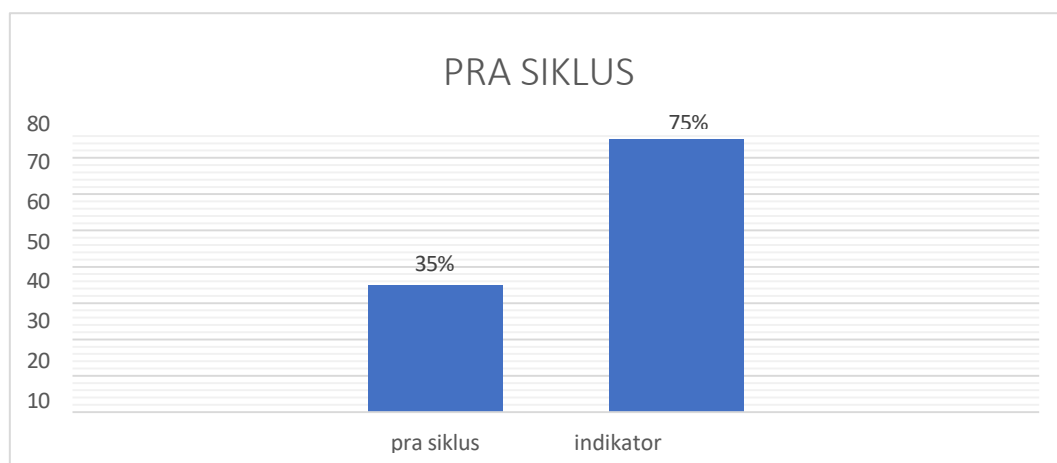
Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, pembelajaran masih menggunakan metode bercerita dan media yang terbatas sehingga keterlibatan anak belum optimal. Sebagian anak masih pasif dalam mengemukakan ide, kurang percaya diri saat bercerita, serta belum banyak mengekspresikan imajinasinya melalui kegiatan seni. Kondisi ini menjadi dasar dilaksanakannya tindakan menggunakan media Story Stones.

Tabel 2. Peningkatan kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Pada Pra Siklus

No	Indikator	Skor	Persentase
1.	Anak mampu menyebutkan ide dari contoh bahan yang ditunjukan Oleh guru	22	37%
2.	Anak aktif berpendapat dalam hasil Karyanya	21	35%
3.	Anak mampu belajar hal baru,dari Kegiatan pemanfaatan media <i>Story Stones</i> , contoh melukis gambar dibatu	19	32%
4.	Anak mampu menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri	25	42%
5.	Anak berinisiatif membantu teman, Ketika merapikan alat yang sudah terpakai	24	40%
6.	Anak mampu menghubungkan beberapa batu menjadi cerita yang berbeda	18	30%

7.	Anak mampu menghasilkan ide yang berbeda dengan temannya (tidak meniru teman)	20	33%
8.	Anak mampu mengkombunasi warna dan bentuk pada hasil karya	24	40%
9.	Anak mampu menyelesaikan tugasnya sampai selesai	23	38%
10.	Anak mampu mengembangkan ide secara detail (menambahkan detail-detail kecil dari suatu objek sehingga tampak menarik	18	30%
11.	Anak mampu menjelaskan kembali bahan yang dibutuhkan pada hasil karyanya	19	32%
12	Anak mampu mengembangkan cerita sederhana menjadi cerita yang lebih lengkap dengan menambahkan detail sesuai imajinasinya.	18	30%
Rata-rata		35% (MB)	



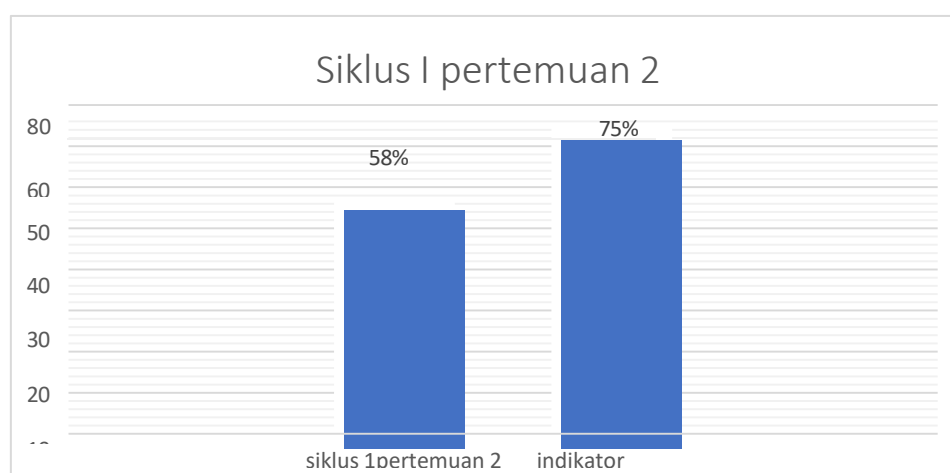
Gambar 3. Pra Siklus

Siklus I

Pada siklus I, guru mulai menerapkan media Story Stones dalam kegiatan pembelajaran. Anak diperkenalkan dengan batu bergambar dan diberi kesempatan memilih beberapa batu untuk menyusun cerita sederhana. Pembelajaran menjadi lebih menarik karena anak mulai terlibat aktif dalam mengamati gambar, menghubungkan ide, dan mencoba bercerita. Namun, masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan dalam mengembangkan alur cerita dan keberanian berbicara di depan kelas. Guru memberikan motivasi, pertanyaan pemantik, serta contoh penyusunan cerita agar anak lebih mudah berimajinasi.

Tabel 3. Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun melalui media *Story Stones* di Kelas B1 TK Cendana Rumbi Siklus I Pertemuan 2

No	Indikator	Skor	Persentase
1.	Anak mampu menyebutkan ide dari contoh bahan yang ditunjukkan Oleh guru	35	58%
2.	Anak aktif berpendapat dalam hasil Karyanya	34	57%
3.	Anak mampu belajar hal baru,dari Kegiatan pemanfaatan media <i>Story Stones</i> , Contoh melukis gambar di batu	36	60%
4.	Anak mampu menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri	38	63%
5.	Anak berinisiatif membantu teman, Ketika merapikan alat yang sudah terpakai	37	62%
6.	Anak mampu menghubungkan beberapa batu menjadi cerita yang berbeda	31	52%
7.	Anak mampu menghasilkan ide yang berbeda dengan temannya (tidak meniru teman)	32	53%
8.	Anak mampu mengkombunasi warna dan bentuk pada hasil karya	38	63%
9.	Anak mampu menyelesaikan tugasnya sampai selesai	41	68%
10.	Anak mampu mengembangkan ide secara detail (menambahkan detail-detail kecil dari suatu objek sehingga tampak menarik	30	50%
11.	Anak mampu menjelaskan kembali bahan yang dibutuhkan pada hasil karyanya	37	62%
12	Anak mampu mengembangkan cerita sederhana menjadi cerita yang lebih lengkap dengan menambahkan detail sesuai imajinasinya.	30	50%
Rata-rata		58% (BSH)	



Gambar 4. Siklus Pertemuan 2

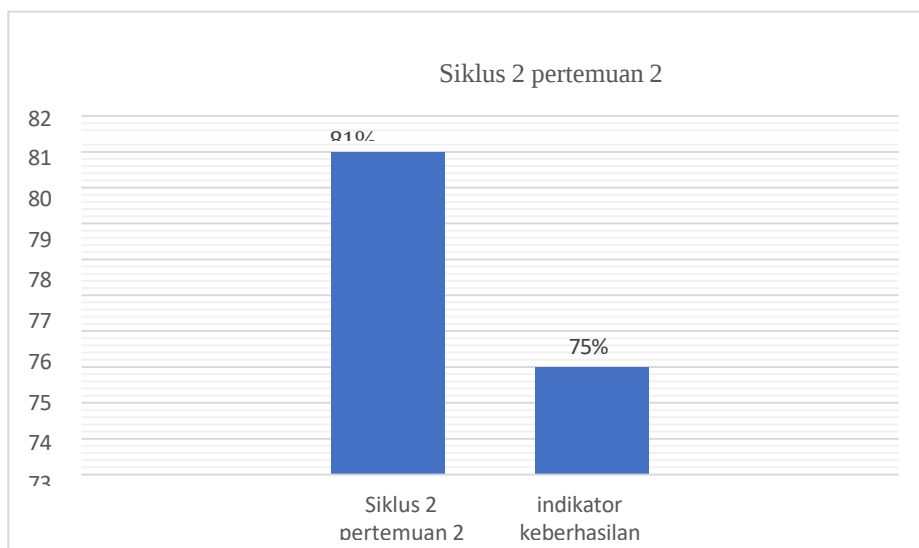
a. Siklus II

Perbaikan pembelajaran dilakukan dengan memberikan variasi gambar, kesempatan bercerita yang lebih luas, serta penguatan dan motivasi dari guru. Anak menjadi lebih aktif, mampu menghasilkan ide yang lebih beragam, mengembangkan imajinasi dalam cerita, serta lebih percaya diri saat menyampaikan hasil karyanya. Kreativitas anak meningkat secara optimal sesuai indikator yang

ditetapkan. Anak tampak lebih lancar menghasilkan ide, cerita yang disampaikan semakin kreatif dan runtut, ekspresi dalam melukis batu lebih beragam, serta keberanian berbicara di depan teman-teman meningkat. Pembelajaran dengan *Story Stones* menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif seluruh anak

Tabel 4. Peningkatan Kretivitas Anak Usia 5-6 Tahun Siklus 2

No	Indikator	Skor	Persentase
1.	Anak mampu menyebutkan ide dari contoh bahan yang ditunjukkan Oleh guru	50	83%
2.	Anak aktif berpendapat dalam hasil Karyanya	46	77%
3.	Anak mampu belajar hal baru,dari Kegiatan pemanfaatan media <i>Story Stones</i> , Contoh melukis gambar dibatu	47	78%
4.	Anak mampu menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri	51	83%
5.	Anak berinisiatif membantu teman, Ketika merapikan alat yang sudah terpakai	50	83%
6.	Anak mampu menghubungkan beberapa batu menjadi cerita yang berbeda	46	77%
7.	Anak mampu menghasilkan ide yang berbeda dengan temannya (tidak meniru teman)	48	80%
8.	Anak mampu mengkombunasi warna dan bentuk pada hasil karya	52	87%
9.	Anak mampu menyelesaikan tugasnya sampai selesai	51	85%
10.	Anak mampu mengembangkan ide secara detail (menambahkan detail-detail kecil dari suatu objek sehingga tampak menarik	49	82%
11.	Anak mampu menjelaskan kembali bahan yang dibutuhkan pada hasil karyanya	48	80%
12.	Anak mampu mengembangkan cerita sederhana menjadi cerita yang lebih lengkap dengan menambahkan detail sesuai imajinasinya.	47	78%
Rata-rata		81% (BSB)	



Gambar.4 Siklus 2 pertemuan 2

Berdasarkan pelaksanaan tindakan, terjadi perubahan proses pembelajaran dari kegiatan yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih aktif dengan memanfaatkan media *Story Stones*. Setiap siklus memberikan pengalaman belajar yang semakin kreatif melalui kegiatan memilih batu bergambar, melukis batu, menyusun alur cerita, dan menyampaikan cerita secara lisan. Perubahan tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan anak dalam mengembangkan ide, berimajinasi, berekspresi, dan membangun kepercayaan diri selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Story Stones* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Cendana Rumbi. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam menghasilkan ide, mengembangkan cerita dan imajinasi, mengekspresikan gagasan melalui lukisan batu, serta keberanian menyampaikan cerita. Perubahan terjadi secara bertahap dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang memadukan aktivitas seni, cerita, dan bermain dapat memberikan pengalaman yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini (Alyakfi, 2023).

Aktivitas melukis batu menjadi salah satu kegiatan yang dapat merangsang kreativitas karena memberikan kesempatan kepada anak untuk menuangkan gagasan melalui media konkret. Anak tidak hanya mengikuti contoh yang diberikan guru, tetapi dapat menentukan sendiri warna, bentuk, gambar, dan hiasan yang ingin dibuat. Kebebasan dalam menentukan hasil karya tersebut memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan menghasilkan karya yang berbeda-beda. Pada kegiatan melukis *Story Stones*, anak juga melakukan proses memilih, mencoba, mengombinasikan warna, serta menghubungkan gambar yang dibuat dengan gagasan tertentu. Proses tersebut mendorong kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai kemungkinan ide dari suatu pengalaman. Ketika guru memberikan pertanyaan terbuka seperti “Apa yang ingin kamu gambar?” atau “Batu ini bisa menjadi apa dalam ceritamu?”, anak terdorong untuk menggunakan imajinasinya dan tidak hanya meniru hasil karya orang lain. Selain menghasilkan produk seni, proses melukis juga memberikan pengalaman sensorimotor dan emosional. Anak belajar menggunakan alat dan bahan, mengendalikan gerakan tangan, memilih warna, serta menyelesaikan karya sesuai gagasannya. Dengan demikian, kegiatan melukis batu tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan seni, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan mengekspresikan diri (Tiwi dkk, 2025)

Keberadaan unsur cerita dalam *Story Stones* memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan kegiatan menggambar atau melukis secara terpisah. Gambar pada batu berfungsi sebagai simbol yang dapat ditafsirkan oleh anak dan kemudian dikembangkan menjadi tokoh, benda, tempat, atau peristiwa

dalam sebuah cerita. Satu gambar dapat memiliki makna yang berbeda sesuai dengan pengalaman dan imajinasi masing-masing anak. Ketika beberapa *Story Stones* dipilih dan disusun menjadi sebuah cerita, anak belajar menghubungkan berbagai simbol menjadi suatu rangkaian yang bermakna. Anak mulai memahami bahwa sebuah gambar dapat mewakili sesuatu yang tidak hadir secara langsung. Misalnya, gambar rumah dapat digunakan sebagai simbol tempat tinggal tokoh dalam cerita, sedangkan gambar hewan dapat dikembangkan menjadi tokoh yang memiliki peran tertentu. Kegiatan tersebut membantu perkembangan kemampuan simbolik karena anak menggunakan benda dan gambar untuk mewakili gagasan tertentu. Anak juga belajar mengembangkan alur sederhana, seperti menentukan tokoh, tempat, kejadian, dan penyelesaian cerita. Dengan demikian, *Story Stones* memberikan stimulus terhadap kemampuan imajinasi sekaligus kemampuan bahasa dan berpikir simbolik anak (Khodijah dkk, 2026).

Temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menempatkan anak sebagai individu yang aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman. Dalam penggunaan *Story Stones*, guru tidak menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang menyediakan media, memberikan pertanyaan pemantik, dan memberikan dukungan ketika anak mengalami kesulitan. Anak memperoleh kesempatan untuk membangun makna berdasarkan pengalaman bermain dan berkarya. Ketika anak memilih batu, melukis, menyusun gambar, kemudian membuat cerita, anak secara aktif menghubungkan pengalaman sebelumnya dengan pengalaman baru. Setiap anak dapat menghasilkan cerita yang berbeda meskipun menggunakan media yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan makna dibangun melalui proses aktif, bukan sekadar diterima dari guru. Kegiatan tersebut juga memiliki karakteristik bermain kreatif. Anak diberikan kebebasan untuk bereksplorasi, mencoba berbagai kemungkinan, melakukan perubahan, serta menghasilkan sesuatu berdasarkan gagasannya sendiri. Suasana bermain yang menyenangkan membuat anak lebih bebas mengemukakan ide tanpa terlalu takut melakukan kesalahan. Peran guru pada kondisi tersebut menjadi penting. Guru perlu memberikan stimulasi dan dukungan tanpa mengambil alih proses kreatif anak. Dengan memberikan pertanyaan terbuka, kesempatan memilih, dan penghargaan terhadap setiap gagasan anak, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas (Devianna dkk., 2026).

Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media konkret, kegiatan seni, dan kegiatan bercerita dapat memberikan stimulasi terhadap kreativitas dan perkembangan bahasa anak usia dini. Media yang dapat disentuh, dilihat, dan dimanipulasi secara langsung membantu anak memahami pengalaman pembelajaran secara lebih konkret. Penelitian mengenai kegiatan melukis dan seni pada anak usia dini umumnya menunjukkan bahwa kebebasan berekspresi melalui kegiatan seni dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan ide dan imajinasi. Sementara itu, penelitian mengenai *story stones* atau media cerita berbasis gambar menunjukkan bahwa media visual dapat membantu anak mengembangkan kemampuan bercerita dan memperkaya gagasan. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggabungan dua pengalaman belajar dalam satu media, yaitu aktivitas seni melalui kegiatan melukis batu dan aktivitas literasi melalui kegiatan menyusun serta menyampaikan cerita. Dengan demikian, *Story Stones* tidak hanya digunakan sebagai media bercerita yang sudah jadi, tetapi juga dapat dibuat dan dikembangkan oleh anak. Anak terlibat sejak tahap penciptaan media hingga penggunaan media tersebut untuk bercerita. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi kegiatan seni dan cerita dapat memberikan stimulus yang lebih beragam terhadap kreativitas anak. Anak memperoleh kesempatan untuk menciptakan simbol visual sekaligus memberikan makna terhadap simbol tersebut melalui cerita (Siti dkk., 2020).

Hasil penelitian memberikan beberapa implikasi bagi guru PAUD. Pertama, guru dapat menggunakan media sederhana dan mudah ditemukan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang kreatif. Batu yang dilukis dengan gambar sederhana dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang digunakan berulang kali dalam berbagai kegiatan. Kedua, guru perlu memberikan

ruang bagi anak untuk menentukan sendiri ide dan cara berekspresi. Dalam kegiatan melukis, guru sebaiknya tidak terlalu menekankan keseragaman hasil karya. Perbedaan warna, bentuk, dan gambar justru dapat menjadi bagian dari proses perkembangan kreativitas anak. Ketiga, guru dapat menggunakan pertanyaan terbuka untuk merangsang imajinasi dan kemampuan berpikir anak. Pertanyaan seperti “Apa yang terjadi selanjutnya?”, “Siapa yang tinggal di tempat itu?”, atau “Bagaimana akhir ceritanya?” dapat mendorong anak mengembangkan cerita berdasarkan gagasannya sendiri. Keempat, kegiatan *Story Stones* dapat dikembangkan secara fleksibel dalam berbagai tema pembelajaran PAUD. Batu dapat dibuat berdasarkan tema binatang, lingkungan, keluarga, kendaraan, profesi, maupun pengalaman sehari-hari anak. Dengan demikian, media ini tidak hanya digunakan untuk meningkatkan kreativitas, tetapi juga dapat mendukung perkembangan bahasa, sosial-emosional, kognitif, motorik halus, dan seni. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Story Stones* dapat menjadi media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui bermain, bereksplorasi, berimajinasi, menciptakan karya, dan berkomunikasi. Peningkatan yang terjadi dari pra siklus ke siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kebebasan berekspresi dan melibatkan anak secara aktif dapat mendukung perkembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Cendana Rumbai (Rizki & Kustiawan, 2020).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui media *Story Stones* di TK Cendana Rumbai, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Story Stones* dapat meningkatkan kreativitas anak. Media ini memberikan kesempatan kepada anak untuk menghasilkan ide, mengembangkan imajinasi melalui kegiatan bercerita, mengekspresikan gagasan melalui kegiatan melukis batu, serta meningkatkan keberanian dalam menyampaikan cerita di depan guru dan teman. Peningkatan kreativitas terlihat secara bertahap pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide, mengembangkan cerita, mengekspresikan gagasan melalui kegiatan seni, dan menyampaikan cerita secara percaya diri. Pada siklus I, setelah diterapkan kegiatan menggunakan *Story Stones*, keterlibatan anak mulai meningkat. Anak mulai mampu memilih gambar, menghubungkan beberapa gambar menjadi cerita sederhana, serta mengekspresikan gagasan melalui lukisan batu. Namun, beberapa anak masih memerlukan bimbingan dan stimulasi dari guru. Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I, perkembangan anak semakin terlihat. Anak menjadi lebih aktif dalam menghasilkan ide, lebih mampu mengembangkan cerita berdasarkan gambar, lebih bebas dalam mengekspresikan diri melalui lukisan batu, serta lebih berani menceritakan hasil karyanya. Dengan demikian, perubahan dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan bahwa penggunaan *Story Stones* dapat menjadi salah satu alternatif media yang mendukung peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Dalam pembelajaran PAUD, *Story Stones* memiliki implikasi yang positif karena dapat mengintegrasikan kegiatan seni, bermain, bercerita, dan pengembangan bahasa dalam satu pengalaman belajar. Media ini juga relatif sederhana dan dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran serta karakteristik anak. Guru dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat, memilih, dan menggunakan batu cerita sesuai dengan gagasan mereka sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Keterbatasan Penelitian Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian dilaksanakan pada jumlah subjek yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan kepada seluruh anak usia 5–6 tahun.

Kedua, penelitian hanya dilakukan pada satu lokasi, yaitu TK Cendana Rumbai, sehingga karakteristik lingkungan sekolah, guru, dan peserta didik dapat memengaruhi hasil penelitian. Ketiga, pelaksanaan tindakan dilakukan dalam beberapa siklus dengan waktu yang terbatas sehingga perkembangan kreativitas anak dalam jangka panjang belum dapat diketahui secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak TK Cendana Rumbai yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan penelitian. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada kepala sekolah TK Cendana Rumbai dan guru yang telah memberikan dukungan, pendampingan, serta membantu selama proses pelaksanaan kegiatan. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada anak-anak yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam kegiatan pemanfaatan media Story Stones untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak sangat membantu dalam terlaksananya kegiatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alyakfi, K. (2023). *Volume 04 No . 02 Juli-Desember 2023 Media Audio Visual Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Khoirunnisa Alyakfi Jazariyah Masdudi*. 04(02), 196–210.
- Aulia, A., Rahmadita, A. A., & Putri, A. A. (2023). Analisis Permasalahan dalam Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Mata Pelajaran IPA di SD pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i1.103>
- Dahlan, D., Iman, M., Hurayrah, A. Y., & Guratmana, M. F. (2025). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Desain Media Visual Kreatif pada PAUD Kana*. 7, 401–412.
- Devianna, N., Br, L., Medan, U. N., William, J., Ps, I., Serdang, D., & Utara, S. (2026). *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Pengaruh Penggunaan Media Story Stones Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Lisan Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Gracia Sustain*. 6(3), 595–602.
- Intelegensi, K. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 188–195.
- Journal, I., Golden, I., Education, A., Nirmala, P., & Dini, A. U. (2020). *Melalui Kegiatan Melukis Siti Kurniasih IAIN Metro , Lampung , Indonesia Davina Kinanti Putri IAIN Metro , Lampung , Indonesia Durotun Nasikhah IAIN Metro , Lampung , Indonesia* 1(1).
- Jurnal, M., Anak, P., Dini, U., Hizriyani, R., & Sopiah, C. (2026). *Meningkatkan Keterampilan Mengelola Emosi Anak Usia 4-5 Tahun melalui Metode Story Play Berbasis Boneka Tangan dan Story Stones*. 7(2), 563–573. <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i2.2432>
- Machali, I. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 317–318.
- Majalaya, K., Azahrah, F. R., Afrinaldi, R., & Karawang, U. S. (2021). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 7(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5209565>
- Ni'mah, R., & Isroani, F. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Part. *Jurnal Keguruan: Jurnal Penelitian, Pemikiran Dan Pengabdian*, 8(1), 1–7. <https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/622/>

- Tiwi Pada, B., Kelas, S., & Dasar, S. (2025). *CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Penerapan Media Story Stones Untuk Meningkatkan Keterampilan Pendahuluan Kemampuan bercerita merupakan salah satu keterampilan dasar dalam penguasaan*. 8, 1187–1198.
- Puspita, W. (2025). *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan PAUD di Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo*. 2(April), 36–44.
- Rekayanti Putri Sandi, Geri Syahril Sidik, & Riza Fatimah Zahrah. (2023). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Dengan Menggunakan Metode Bercerita. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 133–142. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v3i3.1429>
- Rizki, S. N., & Kustiawan, U. (2020). *Peningkatan Rock Painting terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak di RA Darul Fikri*. 5(September), 91–100.
- Safitri, N. (2025). *Aulad : Journal on Early Childhood Pemanfaatan Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun*. 8(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1052>
- Stiawan, A., Adetia, C., Mulyani, N., Nuraulia, W., & Sifa, W. (2023). *Membangun Profesionalisme Guru melalui Penelitian Tindakan Kelas*. 1(1), 24–38.
- Ulfa, M. (2022). *Teori Pengembangan Kreativitas Pendidikan dalam Perspektif Anak Usia Dini*. 1(2), 33–40.
- Vera, N., Manurung, B., Friska, N., Muslim, U., & Al, N. (2022). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Teknik Usap Abur Kelompok B Dengan Media Krayon Di TK Gracia Sustain Medan T.A 2021-2022*. 3(3), 156–167.