



Implementasi Program ABATA terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Izzatun Khusnaini¹, Pramono², dan Yudithia Dian Putra³

^{1,2,3} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang

ABSTRAK. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Program Aku Bisa Membuat Buku Cerita (ABATA) terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Permata Malang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas anak usia 5-6 tahun, guru kelas, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Program ABATA mendukung perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan membuat buku cerita secara bertahap dan mandiri. Kreativitas terlihat dari kemampuan anak menentukan ide cerita, menggambar sesuai imajinasi, menghias halaman, membuat sampul, serta menyusun buku sesuai gagasan masing-masing. Program ABATA juga memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga anak lebih bebas berekspresi, percaya diri, dan mampu menyelesaikan karya secara runtut. Dengan demikian, Program ABATA dapat menjadi strategi pembelajaran kreatif untuk mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci : Program ABATA; Kreativitas Anak; Buku Cerita; Anak Usia Dini

ABSTRACT. This study was motivated by the importance of developing creativity in early childhood through active, enjoyable, and child-centered learning. This study aimed to describe the implementation of the Aku Bisa Membuat Buku Cerita (ABATA) Program in supporting the development of creativity among children aged 5–6 years at TK IT Insan Permata Malang. This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects consisted of children aged 5–6 years, a classroom teacher, and the principal. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that the ABATA Program supported children's creativity through the gradual and independent process of creating storybooks. Creativity was demonstrated through children's ability to develop story ideas, draw based on their imagination, decorate pages, design book covers, and arrange their books according to their individual ideas. The program also provided active and enjoyable learning experiences, enabling children to express themselves freely, develop confidence, and complete their work systematically. Thus, the ABATA Program can serve as a creative learning strategy to support the development of early childhood creativity.

Keyword : ABATA Program; Children's Creativity; Storybook; Early Childhood

Copyright (c) 2026 Izzatun Khusnaini dkk.

✉ Corresponding author : Izzatun Khusnaini

Email Address : izzatun.khusnaini.2501548@students.um.ac.id

Received 24 September 2026, Accepted 27 Oktober 2026, Published 27 Oktober 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini karena menjadi dasar bagi kemampuan anak dalam berpikir imajinatif, mengekspresikan ide, memecahkan masalah, dan menghasilkan karya secara mandiri[1]. Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap perkembangan yang ditandai dengan rasa ingin tahu tinggi, kemampuan berimajinasi, serta keinginan untuk mengekspresikan pengalaman melalui berbagai bentuk karya[2]. Maka di perlukan pembelajaran yang dirancang secara efektif, menyenangkan dan memberikan ruang kebebasan untuk anak dapat mengeksplorasi gagasan yang sesuai dengan minat serta imajinasinya.

Pada realitasnya pengembangan kreativitas di Pendidikan anak usia dini masih belum sepenuhnya optimal. Jurnal sinaga tahun 2024 mengidentifikasi beberapa hambatan dalam pengembangan kreativitas anak, antara lain keterbatasan ruang berekspresi dan pendekatan Tingkat kepercayaan diri anak[3]. Selain itu, pada jurnal Ratnawati tahun 2025 menjelaskan bahwa kreativitas anak belum berkembang secara optimal ketika pembelajaran kurang memberikan kesempatan untuk bereksplorasi secara bebas dan anak cenderung diarahkan untuk meniru contoh karya[4]. Kegiatan pembelajaran sering kali bersifat terstruktur dan berpusat pada guru sehingga anak lebih banyak mengikuti contoh yang telah ditentukan dibandingkan menciptakan karya berdasarkan ide sendiri[5]. Aktivitas menggambar, mewarnai, maupun membuat karya terkadang masih menekankan hasil yang seragam, sehingga kesempatan anak untuk berimajinasi dan mengekspresikan kreativitas menjadi terbatas [6]. Kondisi tersebut menyebabkan anak kurang memiliki ruang dalam mengembangkan gagasan, mengambil keputusan, serta menghasilkan karya yang autentik sesuai karakteristik dirinya.

Di sisi lain, era digital membawa perubahan pada pola aktivitas anak usia dini. Anak cenderung lebih sering menerima hiburan visual secara instan melalui media digital dibandingkan terlibat langsung dalam aktivitas kreatif yang melibatkan proses berpikir, berimajinasi, dan berkarya[7]. Padahal, jika anak memperoleh pengalaman belajar yang memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu berdasarkan pengalamannya dapat membuat anak berkembang secara optimal dalam kreativitasnya [8]. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran yang mampu memfasilitasi anak untuk aktif berkarya sekaligus menstimulasi kreativitasnya secara berkelanjutan.

Pada pelaksanaan pembelajaran di TK IT Insan Permata Malang, kegiatan membuat cerita pada awalnya merupakan bagian dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang dilaksanakan satu kali dalam setiap semester. Guru melihat adanya potensi di kegiatan P5 tersebut untuk memberikan ruang kepada anak dalam menuangkan ide dan kreativitasnya. Melihat potensi tersebut, kegiatan kemudian dikembangkan menjadi aktivitas jurnal menggambar yang dilakukan secara lebih rutin. Pada kegiatan jurnal menggambar, anak tidak hanya menggambar, tetapi mulai diarahkan untuk memberikan cerita pada gambar yang dibuat sehingga gambar yang dihasilkan memiliki alur atau makna sesuai dengan gagasan anak. Perkembangan kegiatan tersebut kemudian mendorong sekolah untuk mengembangkan aktivitas

menggambar dan bercerita menjadi Program Aku Bisa Membuat Buku Cerita (ABATA). Melalui program ini, gambar dan cerita yang dibuat anak dikembangkan secara bertahap hingga menjadi sebuah buku cerita yang utuh. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan ide, menuangkan imajinasi melalui gambar dan cerita, serta menentukan bentuk dan tampilan buku sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK IT Insan Permata Malang, pengembangan kreativitas anak dilakukan melalui Program Aku Bisa Membuat Buku Cerita (ABATA). Program ini memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat dalam proses pembuatan buku cerita, mulai dari menyusun alur, membuat sampul, mengembangkan isi cerita melalui gambar dan tulisan, hingga menyelesaikan buku melalui kegiatan penjilidan. Dalam pelaksanaannya, anak diberikan kebebasan untuk menentukan ide cerita dan mengembangkan gambar sesuai dengan imajinasinya. Guru berperan sebagai **coach** yang memberikan arahan serta pertanyaan pemantik ketika anak mengalami kesulitan dalam menemukan atau mengembangkan ide, sedangkan keputusan mengenai isi cerita tetap melibatkan anak. Anak yang belum lancar menulis dibantu guru dalam menuangkan cerita ke dalam tulisan, sementara anak yang sudah mampu menulis diberi kesempatan untuk menuliskan ceritanya sendiri. Kegiatan tersebut memperlihatkan bahwa proses pembuatan buku cerita tidak hanya melibatkan aktivitas menggambar, tetapi juga memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan gagasan, mengungkapkan imajinasi, dan menghasilkan karya berdasarkan ide yang dimilikinya.

Program Aku Bisa Membuat Buku Cerita (ABATA) ialah program yang bisa menjadi salah satu kegiatan yang dapat mendukung perkembangan kreativitas anak. Program ini merupakan kegiatan membuat buku cerita sederhana yang dilakukan anak secara bertahap setiap hari. Dalam kegiatan tersebut, anak membuat satu lembar cerita setiap harinya yang kemudian dilanjutkan pada hari berikutnya hingga menjadi sebuah buku cerita utuh. Anak diberikan kebebasan untuk menentukan ide cerita, menggambar sesuai imajinasi, menghias halaman buku, membuat sampul, hingga menjilid buku sesuai keinginannya sendiri. Melalui proses tersebut, anak tidak hanya menghasilkan sebuah karya, tetapi juga belajar menuangkan gagasan secara runtut, mengembangkan imajinasi, serta mengekspresikan kreativitas secara bebas dan mandiri.

Kegiatan membuat buku cerita dalam program ABATA anak mendapatkan pengalaman belajar yang berfokus pada anak karena seluruh proses dilakukan berdasarkan ide dan kreativitas masing-masing anak. Anak memiliki kesempatan untuk memilih warna, menentukan bentuk gambar, menyusun alur cerita sederhana, serta menghias buku sesuai dengan karakter dan minatnya. Aktivitas tersebut dapat menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, kemampuan berpikir kreatif, serta ketekunan anak dalam menyelesaikan suatu karya [9]. Selain itu, proses pembuatan buku cerita yang dilakukan secara berkelanjutan setiap hari juga melatih konsistensi dan kemampuan anak dalam mengembangkan ide secara runtut dari satu halaman ke halaman berikutnya.

Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui berbagai kegiatan pembelajaran juga menjadi perhatian dalam sejumlah penelitian terdahulu. Pada penelitian Mancar [10], dalam penelitian berjudul Pengembangan Kreativitas Anak Usia

Dini melalui Kegiatan Seni TK Bella di Desa Ulu Gajah, membahas pengembangan kreativitas melalui kegiatan melukis, menari, bernyanyi, dan membuat kerajinan tangan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan seni memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan kreativitas melalui berbagai bentuk karya. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu sama-sama membahas kreativitas anak usia dini melalui kegiatan yang memberikan ruang bagi anak untuk berekspresi. Perbedaannya terletak pada kegiatan yang dikaji. Penelitian Mancar berfokus pada berbagai aktivitas seni, sedangkan penelitian ini membahas kreativitas anak melalui proses pembuatan buku cerita dalam Program ABATA.

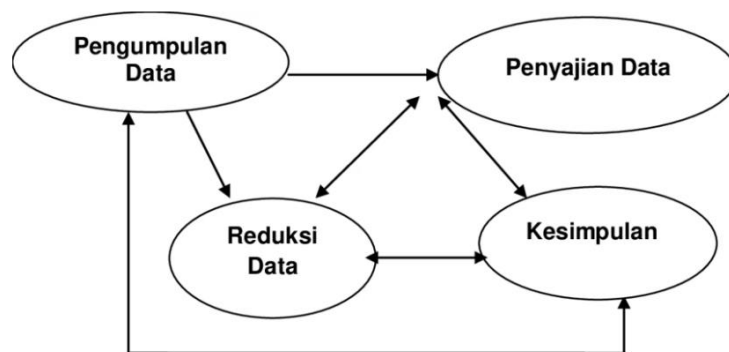
Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Kurniawati [11] dengan judul Implementasi Metode Project Based Learning terhadap Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun pada Terapan Kurikulum Merdeka. Penelitian tersebut mengkaji penerapan Project Based Learning dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun. Hasil penelitian menggambarkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi gagasan, terlibat aktif dalam kegiatan, dan menghasilkan karya. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada perhatian terhadap keterlibatan anak dalam proses berkarya. Adapun perbedaannya, penelitian Kurniawati membahas penerapan metode pembelajaran berbasis proyek, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji pelaksanaan Program ABATA melalui tahapan menyusun alur cerita, membuat sampul, mengembangkan isi buku, dan menjilid hasil karya anak.

Sementara itu, Kamila [12] melalui penelitian berjudul Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun melalui Metode Proyek di TK Islam Wildatun Nisa, mengkaji pengembangan kreativitas melalui kegiatan proyek bertema daur ulang sampah. Penelitian yang menggunakan metode penelitian tindakan kelas tersebut melaporkan peningkatan persentase kreativitas anak dari 54,3% pada siklus I menjadi 81,6% pada siklus II. Penelitian ini relevan karena menunjukkan pemanfaatan kegiatan proyek dalam memberikan pengalaman berkarya kepada anak. Namun, kegiatan yang dikaji Kamila et al. berfokus pada proyek daur ulang dan peningkatan kreativitas melalui tindakan pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan pelaksanaan Program ABATA dan keterlibatan anak selama proses pembuatan buku cerita.

Berdasarkan uraian tersebut, kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan menghasilkan karya. Program ABATA menjadi salah satu bentuk kegiatan yang melibatkan anak secara langsung dalam proses penciptaan buku cerita, mulai dari mengembangkan ide hingga menyelesaikan buku. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Program Aku Bisa Membuat Buku Cerita (ABATA) dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK IT Insan Permata Malang. Pembahasan difokuskan pada tahapan pelaksanaan program, peran guru dalam mendampingi anak, serta keterlibatan anak dalam menuangkan ide dan imajinasi selama proses pembuatan buku cerita.

METODE

Pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini ialah menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dikualitatif dipilih karena bertujuan memahami secara mendalam implementasi Program Aku Bisa Membuat Buku Cerita (ABATA) dalam pengembangan kreativitas pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian dilakukan secara alamiah untuk menggambarkan proses kegiatan dan kreativitas anak selama program berlangsung. Penelitian dilaksanakan di TK IT Insan Permata Malang, pada bulan Februari-Mei 2026 yang mana dilakukan 4x dalam 1 minggu yaitu senin-kamis, subjek penelitian ialah anak usia 5–6 tahun Kelompok B yang mengikuti Program ABATA. Informan penelitian terdiri atas guru kelas, kepala sekolah, dan wakil kepala sekolah. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang terlibat secara langsung dalam mengamati dan memahami proses kreativitas anak selama kegiatan pembuatan buku cerita, mulai dari mengembangkan ide, menuangkan gagasan melalui gambar, menghias halaman, hingga menyelesaikan buku cerita. Data pada penelitian diambil melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kegiatan observasi bertujuan untuk melihat proses kreativitas anak selama kegiatan. Wawancara semi terstruktur dilakukan kepada guru kelas, kepala sekolah, dan wakil kepala sekolah terkait pelaksanaan program ABATA dan perkembangan anak pada kreativitasnya. Dokumentasi yaitu berupa foto kegiatan dan hasil karya buku cerita anak yang digunakan peneliti sebagai data pendukung. Pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi digunakan sebagai instrument yang telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebelum gunakan. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber agar data yang diperoleh lebih valid dan terpercaya.



Gambar 1. Tahapan Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Asal Mula Program ABATA, berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, kegiatan membuat buku cerita berawal dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema Imajinasi dan Kreativitasku. Salah satu kegiatan dalam tema tersebut adalah membuat buku cerita. Pada awalnya, kegiatan P5 dilaksanakan satu kali dalam setiap semester sehingga aktivitas membuat buku cerita belum dilakukan secara rutin. Namun, sekolah melihat bahwa anak-anak mampu mengikuti kegiatan tersebut dan

menghasilkan karya. Hal ini kemudian menjadi pertimbangan bagi sekolah untuk mengembangkan kegiatan membuat buku cerita menjadi bagian dari rutinitas anak. Kepala sekolah menjelaskan: "Kegiatan diawali dari P5, ada tema Imajinasi dan Kreativitasku, salah satu kegiatannya yaitu ABATA. P5 dilaksanakan satu semester satu kali, yang mana kegiatan itu tidak rutin. Ketika dilihat ternyata anak-anak bisa, dan ini bisa dijadikan dasar kami untuk bagaimana kita tindak lanjuti secara rutin di rutinitas anak."

Berdasarkan keterangan tersebut, pengembangan ABATA berangkat dari pengalaman sekolah dalam melaksanakan kegiatan P5 dan melihat kemampuan anak selama kegiatan berlangsung. Kegiatan yang semula dilaksanakan secara berkala kemudian dikembangkan agar anak memperoleh kesempatan berkarya secara lebih rutin. Dalam perkembangannya, kegiatan menggambar yang sebelumnya dilakukan melalui jurnal menggambar mulai disertai dengan cerita atau alur yang sesuai dengan gagasan anak. Kegiatan menggambar dan bercerita tersebut selanjutnya dikembangkan menjadi Program Aku Bisa Membuat Buku Cerita (ABATA), yaitu kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan gambar dan cerita secara bertahap hingga menjadi sebuah buku cerita utuh.

Pelaksanaan ABATA, program ABATA dilaksanakan pada hari Senin hingga Kamis. Berdasarkan hasil observasi, kesempatan anak untuk mengikuti kegiatan tidak selalu sama. Hal ini berkaitan dengan rangkaian kegiatan pagi di sekolah, seperti salat dhuha, berwudhu, dan kegiatan fonik, serta waktu kedatangan anak. Selain itu, kegiatan ABATA pada hari tertentu dapat tidak terlaksana karena adanya kegiatan sekolah, seperti upacara. Kondisi tersebut membuat waktu yang tersedia bagi setiap anak untuk mengerjakan buku cerita dapat berbeda.

Pada pelaksanaannya, anak mengerjakan buku cerita secara bertahap sesuai dengan perkembangan karyanya. Anak yang masih mengembangkan ide atau menyelesaikan bagian tertentu melanjutkan pekerjaannya, sedangkan anak yang telah menyelesaikan buku dapat memulai karya berikutnya. Berdasarkan pengamatan, setiap anak setidaknya menghasilkan satu buku cerita, dan beberapa anak mampu menghasilkan dua buku dalam satu semester. Perbedaan jumlah karya tersebut menunjukkan bahwa proses pembuatan buku berlangsung sesuai dengan tahapan dan kecepatan kerja masing-masing anak, bukan berdasarkan target jumlah halaman yang seragam.

Menentukan Ide dan Alur Cerita, tahap berikutnya adalah menentukan ide dan mengembangkan alur cerita. Pada tahap ini, anak diberikan kesempatan untuk memilih gagasan yang ingin dituangkan ke dalam buku cerita. Berdasarkan hasil observasi, tidak semua anak dapat langsung menentukan ide. Sebagian anak membutuhkan waktu dan pendampingan guru untuk menemukan gagasan yang akan dikembangkan. Guru membantu dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari, seperti kegiatan yang dilakukan saat liburan atau aktivitas yang disukai anak di rumah. Pertanyaan tersebut digunakan untuk membantu anak mengingat pengalaman yang dapat dikembangkan menjadi cerita. Selain itu, ketika anak mengalami kesulitan

dalam mengurutkan alur cerita, guru membimbing anak melalui latihan menyusun urutan peristiwa menggunakan satu lembar kertas yang dibagi menjadi empat bagian.

Hal tersebut juga terungkap ketika peneliti secara spontan menanyakan kepada guru mengenai cara yang dilakukan untuk membantu anak menentukan ide dan alur cerita. Guru menjelaskan: "Untuk memunculkan ide dari anak-anak biasanya saya bertanya kepada anak-anak, mbak, seperti waktu liburan hal apa yang dilakukan, kegiatan apa yang disukai di rumah, seperti itu contohnya, Dan ketika anak-anak lupa atau kurang paham dalam menentukan alur, biasanya saya ajak kembali untuk membuat alur kecil, yang mana satu lembar kertas jadi empat, yang mana anak di situ saya tuntun untuk mengurutkan apa yang dia ceritakan. Misal, 'Aku bangun tidur kemudian mandi.' Di sini anak kebingungan, akhirnya saya pancing pertanyaan, 'Setelah itu ke mana, Nak?' 'Oh, sarapan, Ustazah, lalu berangkat sekolah.' Seperti itu, Mbak."

Keterangan tersebut menunjukkan bahwa pendampingan guru dilakukan melalui pertanyaan pemantik dan bimbingan dalam menyusun urutan peristiwa. Pertanyaan mengenai pengalaman sehari-hari membantu anak menemukan gagasan yang dapat dijadikan cerita, sedangkan pembagian satu lembar kertas menjadi empat bagian membantu anak mengurutkan peristiwa secara bertahap. Dalam proses tersebut, guru tidak langsung menentukan isi cerita untuk anak, tetapi memberikan pertanyaan dan arahan agar anak dapat melanjutkan ceritanya berdasarkan gagasan sendiri. Dengan demikian, peran guru dalam kegiatan ABATA terlihat melalui pemberian dukungan yang disesuaikan dengan kesulitan anak ketika menentukan ide maupun mengembangkan alur cerita.

Menggambar dan Menuangkan Isi Cerita, setelah menentukan ide dan alur cerita, anak mulai menuangkan gagasannya melalui gambar. Berdasarkan hasil observasi, anak menggambar objek dan peristiwa yang berkaitan dengan cerita yang ingin disampaikan. Gambar-gambar tersebut kemudian dikembangkan menjadi rangkaian cerita yang memiliki hubungan antara satu halaman dan halaman berikutnya. Anak tidak hanya menggambarkan objek secara terpisah, tetapi juga dapat menyusun gambar untuk menceritakan suatu peristiwa. Salah satu contoh yang ditemukan dalam penelitian adalah buku cerita anak tentang kegiatan berkebun bersama ibu. Anak menggambarkan rangkaian kegiatan mulai dari menanam bibit, merawat tanaman, hingga tanaman tumbuh dan menghasilkan sayuran atau buah. Urutan gambar tersebut menunjukkan bahwa anak berusaha menghubungkan beberapa peristiwa menjadi satu cerita yang berkesinambungan. Melalui gambar, anak dapat menyampaikan gagasan yang dimilikinya, termasuk pengalaman dan imajinasi yang ingin dituangkan ke dalam buku.

Pada proses pengembangan isi cerita, guru memberikan pendampingan sesuai dengan kebutuhan anak. Anak yang belum mampu menuliskan cerita secara mandiri dapat menyampaikan ceritanya secara lisan kepada guru untuk dituliskan. Sementara itu, anak yang sudah mampu menulis dapat menuliskan ceritanya sendiri dan berkonsultasi dengan guru apabila mengalami kesulitan. Dengan demikian, keterlibatan anak dalam mengembangkan isi buku tidak hanya terlihat melalui kegiatan menggambar, tetapi juga melalui cara mereka menyampaikan gagasan dan menyusun cerita sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Memilih Media dan Menghias Halaman, selain mengembangkan isi cerita, anak terlibat dalam menghias halaman dan membuat sampul buku. Anak dapat menentukan warna, bentuk, dan tampilan sampul sesuai dengan ide yang dimiliki. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, terdapat variasi bentuk buku yang dihasilkan, antara lain berbentuk hati, kotak, dan bulat. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa anak tidak diarahkan untuk menghasilkan buku dengan tampilan yang seragam. Guru menjelaskan kebebasan anak dalam menentukan bentuk buku sebagai berikut: “Pada pembuatan buku ini tidak ada target khusus mengenai jumlah halaman maupun bentuk buku sehingga anak dapat berkarya secara bebas sesuai kreativitasnya mba, sesuai dengan ide kreasi anak-anak mba, kadang ada yang berbentuk love, kotak, bulat gitu mba” Kebebasan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan tampilan hasil karyanya. Anak tidak hanya menyelesaikan isi cerita, tetapi juga membuat keputusan mengenai bagaimana buku akan ditampilkan. Dengan demikian, proses menghias dan membuat sampul menjadi bagian dari rangkaian kegiatan yang memungkinkan anak mengekspresikan gagasan melalui pilihan warna, bentuk, dan hiasan.

Penggunaan media yang beragam memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan cara menyajikan gambar dan menghias halaman sesuai dengan gagasannya. Pemilihan kertas berwarna juga menjadi bagian dari proses berkarya, dengan mempertimbangkan agar gambar dan tulisan tetap terlihat jelas. Dalam proses ini, anak terlibat dalam pengambilan keputusan sederhana, mulai dari memilih alat gambar, menentukan warna, hingga menyesuaikan tampilan halaman dengan isi cerita yang dibuat. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan menghias halaman dalam Program ABATA tidak hanya menjadi pelengkap buku cerita, tetapi juga merupakan bagian dari proses anak mengekspresikan gagasan melalui pilihan media dan tampilan visual. Kebebasan dalam menggunakan alat gambar dan menentukan warna memberi ruang bagi anak untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan ide masing-masing.

Membuat Sampul dan Menjilid Buku, tahap selanjutnya adalah membuat sampul dan menyusun halaman menjadi sebuah buku cerita. Anak memperoleh kesempatan untuk menentukan bentuk dan tampilan buku sesuai dengan gagasan serta kreativitasnya. Guru menjelaskan bahwa tidak ada ketentuan khusus mengenai jumlah halaman maupun bentuk buku yang harus dibuat oleh anak. Hal ini disampaikan dalam wawancara berikut. “Pada pembuatan buku ini tidak ada target khusus mengenai jumlah halaman maupun bentuk buku sehingga anak dapat berkarya secara bebas sesuai kreativitasnya mba, sesuai dengan ide kreasi anak-anak mba, kadang ada yang berbentuk love, kotak, bulat gitu mba”.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembuatan buku cerita dalam Program ABATA memberikan keleluasaan kepada anak untuk menentukan bentuk karya yang dihasilkan. Berdasarkan hasil observasi, sampul buku yang dibuat anak memiliki variasi bentuk dan tampilan. Ada anak yang membuat buku berbentuk hati, ada yang menggunakan bentuk kotak atau bulat, dan ada pula yang menambahkan hiasan seperti

pita serta beragam warna. Variasi tersebut memperlihatkan perbedaan pilihan anak dalam menyajikan hasil karyanya.

Setelah isi cerita dan sampul selesai dibuat, anak melanjutkan kegiatan dengan menyusun dan menjilid halaman menjadi satu buku. Dalam proses ini, anak dikenalkan pada beberapa cara penjilidan sederhana, seperti menggunakan staples yang diperkuat dengan selotip atau menggunakan pita. Anak dapat mengikuti cara penjilidan yang dipelajari untuk menyatukan halaman-halaman yang telah dibuat. Tahap ini menjadi bagian akhir dari rangkaian pembuatan buku cerita, yaitu ketika gambar, tulisan, dan sampul yang sebelumnya dikerjakan secara bertahap disatukan menjadi sebuah karya utuh.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan Program ABATA melibatkan anak dalam serangkaian proses, mulai dari menentukan ide, mengembangkan alur cerita, menggambar, menghias halaman, membuat sampul, hingga menjilid buku. Kesempatan untuk memilih gagasan, media, bentuk, dan tampilan buku memberikan ruang bagi anak untuk mengambil keputusan selama berkarya. Namun, keterlibatan setiap anak dapat berbeda sesuai dengan ide, kemampuan, dan tahapan pengerjaan masing-masing. Oleh karena itu, pelaksanaan ABATA dapat dipahami sebagai kegiatan yang menyediakan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas melalui proses pembuatan buku cerita, bukan semata-mata melalui produk akhir yang dihasilkan.

Implementasi Program Aku Bisa Membuat Buku Cerita (ABATA) menunjukkan bahwa kegiatan membuat buku cerita memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas melalui gagasan yang berasal dari pengalaman, imajinasi, maupun hal-hal yang disukai. Kreativitas tersebut terlihat sejak anak menentukan tema dan mengembangkan ide cerita. Anak diberikan kebebasan untuk memilih gagasan tanpa harus mengikuti satu contoh yang sama sehingga karya yang dihasilkan memiliki karakteristik masing-masing[13]. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nikmah (2023)[14]yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat mendukung kreativitas melalui keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran. Namun, pada ABATA, keterlibatan anak diwujudkan melalui proses yang berkelanjutan, yaitu mengembangkan gagasan hingga menjadi sebuah buku cerita.

Selain menentukan ide, anak juga belajar menyusun alur cerita secara bertahap. Proses pembuatan buku yang dilakukan dari hari ke hari memberikan kesempatan kepada anak untuk menghubungkan satu halaman dengan halaman berikutnya sehingga membentuk cerita yang utuh [15]. Dalam proses ini, anak tidak hanya menuangkan gagasan, tetapi juga berusaha menentukan urutan peristiwa yang sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Ketika anak mengalami kesulitan, guru memberikan pertanyaan pemantik untuk membantu anak mengingat pengalaman dan menyusun urutan cerita. Temuan ini memperlihatkan bahwa kreativitas dalam ABATA tidak hanya berkaitan dengan munculnya ide, tetapi juga dengan proses mengembangkan dan mengorganisasikan ide tersebut menjadi sebuah karya.

Kreativitas anak juga tampak melalui gambar, pemilihan warna, penciptaan tokoh, serta penambahan detail visual sesuai dengan gagasan masing-masing [16]. Anak

menghubungkan objek yang digambar dengan alur cerita yang ingin disampaikan sehingga gambar menjadi bagian dari cerita, bukan sekadar hasil kegiatan menggambar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pebrianty dan Pamungkas [17] yang membahas aktivitas menggambar sebagai sarana bagi anak untuk menuangkan ide, pengalaman, dan imajinasi ke dalam karya. Perbedaannya, dalam ABATA, kegiatan menggambar diintegrasikan dengan pengembangan cerita pada setiap halaman. Dengan demikian, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan gagasan melalui unsur visual sekaligus menghubungkannya dengan isi cerita.

Kebebasan dalam memilih media dan menghias halaman turut memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan kreativitasnya. Anak menggunakan media seperti spidol, krayon, pensil warna, dan kertas berwarna sesuai dengan kebutuhan serta gagasan masing-masing. Pilihan warna, kombinasi media, dan penambahan hiasan menunjukkan bahwa anak terlibat dalam menentukan tampilan karyanya [18],[19]. Hal ini memiliki keterkaitan dengan penelitian Mancar [10] yang membahas pengembangan kreativitas melalui kegiatan seni, seperti melukis dan membuat kerajinan. Kedua kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan gagasan melalui karya. Akan tetapi, ABATA menggabungkan kegiatan visual dengan penyusunan cerita sehingga pilihan media dan hiasan menjadi bagian dari proses menghasilkan buku cerita.

Kreativitas anak selanjutnya terlihat dalam pembuatan sampul, penentuan bentuk buku, dan proses penjilidan. Anak memiliki kesempatan untuk memilih desain sampul, warna, bentuk, serta hiasan sesuai dengan ide yang dimiliki. Perbedaan pilihan tersebut menghasilkan buku dengan tampilan yang beragam dan mencerminkan cara anak mengekspresikan gagasannya [20],[21]. Hal ini menunjukkan bahwa proses berkarya dalam ABATA tidak hanya berlangsung ketika anak menggambar dan menyusun cerita, tetapi juga ketika anak menentukan tampilan akhir bukunya. Berbeda dengan kegiatan yang berfokus pada satu hasil seni tertentu, ABATA melibatkan anak dalam beberapa tahapan yang saling berkaitan hingga karya selesai menjadi sebuah buku.

Dalam pelaksanaan program, guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan dan pertanyaan sederhana ketika anak mengalami kesulitan mengembangkan ide atau menyusun alur cerita. Pendampingan tersebut membantu anak melanjutkan proses berkarya tanpa sepenuhnya mengambil alih keputusan yang dibuatnya. Peran ini berkaitan dengan konsep scaffolding, yaitu pemberian dukungan sesuai dengan kebutuhan anak dalam proses belajar [22]. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurniawati [11] mengenai penerapan Project Based Learning yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi gagasan dan menghasilkan karya. Selain itu, Kamila [12] membahas pengembangan kreativitas melalui kegiatan proyek daur ulang. Ketiga penelitian tersebut sama-sama menunjukkan relevansi kegiatan berkarya dalam memberikan ruang bagi kreativitas anak, tetapi memiliki bentuk kegiatan dan fokus penelitian yang berbeda. Penelitian ini secara khusus menggambarkan bagaimana pendampingan guru dan tahapan pembuatan buku cerita menjadi bagian dari pengalaman anak selama mengikuti program ABATA.

Secara keseluruhan, temuan penelitian memperlihatkan bahwa program ABATA memberikan kesempatan kepada anak usia 5–6 tahun untuk mengekspresikan gagasan melalui proses menentukan ide, menyusun alur, menggambar, menghias halaman, membuat sampul, dan menyelesaikan buku. Keterlibatan anak dalam rangkaian tersebut juga memberikan kesempatan untuk menentukan pilihan dan menghasilkan karya berdasarkan gagasannya sendiri [23],[24]. Temuan ini melengkapi penelitian terdahulu dengan menggambarkan kreativitas anak melalui proses pembuatan buku cerita yang mengintegrasikan gambar dan narasi dalam satu karya. Meskipun demikian, karena penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, hasilnya menggambarkan pelaksanaan program dan bentuk kreativitas yang teramati, bukan membuktikan hubungan sebab-akibat atau besarnya peningkatan kreativitas anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, Program Aku Bisa Membuat Buku Cerita (ABATA) memberikan ruang bagi anak usia 5–6 tahun di TK IT Insan Permata Malang untuk mengekspresikan dan mengembangkan kreativitas melalui proses pembuatan buku cerita. Kreativitas anak teramati dalam kegiatan menentukan ide, menyusun alur cerita, menggambar, memilih media dan hiasan, membuat sampul, hingga menyelesaikan buku sesuai dengan gagasan masing-masing. Peran guru sebagai fasilitator turut mendukung proses tersebut melalui pertanyaan pemantik dan pendampingan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak, tanpa mengambil alih kebebasan anak dalam berkarya. Kekhasan penelitian ini terletak pada deskripsi pelaksanaan ABATA sebagai rangkaian kegiatan yang mengintegrasikan pengembangan ide, gambar, dan cerita hingga menjadi sebuah buku utuh. Dengan demikian, kreativitas anak tidak hanya diamati melalui hasil akhir karya, tetapi juga melalui proses anak mengembangkan gagasan dan menentukan pilihan selama kegiatan berlangsung. Temuan ini memberikan gambaran mengenai pelaksanaan program pembuatan buku cerita sebagai salah satu kegiatan yang dapat menyediakan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan kreativitasnya. Namun, karena penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, hasil penelitian belum dapat digunakan untuk menyimpulkan besarnya peningkatan kreativitas yang disebabkan oleh program ABATA. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengukuran kreativitas sebelum dan sesudah pelaksanaan program guna mengkaji perubahan kreativitas anak secara lebih terukur. Selain itu, penelitian serupa dapat dilakukan di lembaga PAUD lain untuk menggambarkan pelaksanaan program pembuatan buku cerita dalam konteks pembelajaran yang berbeda.

PENGHARGAAN

Terima kasih kepada dosen yang telah membimbing selama penulisan ini, dan ucapan terima kasih kepada kepala sekolah, wakil kepala sekolah, dan guru-guru kelas

serta siswa/siswi TKIT Insan Permata Malang yang telah memberikan kesempatan dan meluangkan waktu kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian.

REFERENSI

- [1] D. A. Fahrani, S. Sudjarwo, B. Rohman, dan M. Nurwahidin, "Kreativitas Anak Usia Dini Perspektif Progresivisme," *J. Cakrawala Ilm.*, vol. 2, no. 4, hal. 1267–1272, Des 2022, doi: 10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i4.4313.
- [2] S. Neneng syifaurrehman, D. Siti Aisyah, dan L. Karyawati, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menggambar Bebas," *Early Child. J. Pendidik.*, vol. 5, no. 2, hal. 105–118, Nov 2021, doi: 10.35568/earlychildhood.v5i2.1346.
- [3] D. A. Sinaga, E. S. Anggraini, K. D. Adriani, L. E. Nababan, dan L. Sinaga, "Tantangan Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Masjid Nurul Muslimin," *Madani J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 2, no. 9, hal. 592–595, 2024.
- [4] Y. Ratnawati, S. Muntomimah, dan S. E. Haryono, "Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Plastisin," *J. Caksana Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, hal. 418–431, Jul 2025, doi: 10.31326/jcpaud.v8i1.2319.
- [5] L. Fitriani dan R. Harjanty, "Pengembangan Kreativitas Guru Serta Merangsang Kreativitas Anak Usia Dini," *NUSRA J. Penelit. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 1, hal. 211–225, Mei 2022, doi: 10.55681/nusra.v3i1.161.
- [6] R. Risdianty dan J. Pamungkas, "Model Penerapan Metode Menggambar untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, hal. 6478–6501, Nov 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3149.
- [7] H. Hidayat, M. Lestari, A. N. S. Nurhayati, dan G. Tsanaya, "Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Masa Digital," *Zuriah J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, hal. 1, Nov 2021, doi: 10.29240/zuriah.v2i1.2243.
- [8] P. Agustina, "Contribution Of Project Based Learning To The Stimulation Of Early Children's Creativity Development," *Early Child. Educ. Dev. J.*, vol. 3, no. 1, hal. 27–34, 2021, doi: 10.20961/ecedj.v3i1.50153.
- [9] I. D. Isnaini dan M. P. Ariyanti, "Analisis Penerapan Metode Loose Part untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini," *JCE (Journal Child. Educ.)*, vol. 6, no. 1, hal. 113–122, Jul 2022, doi: 10.30736/jce.v6i1.892.
- [10] M. Mancar, E. Pasaribu, S. Marito, F. Khairunnisa, dan R. Habibah, "Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan seni tk bella di desa ulu gajah," *Tazkiya J. Pendidik. Islam*, vol. 14, no. 1, hal. 1–11, 2025, doi: 10.30821/taz.v13i2.4795.
- [11] R. Kurniawati, R. Kurniawati, dan M. 'Azam Muttaqin, "Implementasi Metode Project Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Terapan Kurikulum Merdeka," *J. EARLY Child. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 1, hal. 105–131, Jun 2024, doi: 10.54180/joeces.2024.4.1.136-163.
- [12] U. H. Kamila, S. A. Eksya, dan T. Rachmi, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Proyek Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Wildatun Nisa," *J. Caksana Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, hal. 444–453, Jul 2025, doi: 10.31326/jcpaud.v8i1.2308.
- [13] E. M. Azizah, Y. Yuhasriati, K. Khoiriyah, R. Rosmiati, dan G. Mandira, "Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, hal. 6620–6630,

- Nov 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5346.
- [14] A. Nikmah, I. Shofwan, dan A. F. Loretha, "Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, hal. 4857–4870, Sep 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4999.
 - [15] A. A. R. T. Agung Rai, I. G. Suryawan, dan I. M. Luwih, "Metode Bercerita melalui Gambar Mengembangkan Kreativitas Usia 5-6 Tahun PAUD SPNF SKB," *Pratama Widya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, hal. 71–79, Okt 2022, doi: 10.25078/pw.v7i2.1791.
 - [16] D. Anggraeni dan H. Hibana, "Redesain Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Bercerita," *Kindergarten J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 4, no. 1, hal. 26–37, 2021, doi: 10.24014/kjiece.v4i1.12196.
 - [17] R. Dini Pebrianty dan J. Pamungkas, "Menggambar sebagai Alternatif Pendekatan Konsepsi Pendidikan Seni Rupa Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 536–547, Jan 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3696.
 - [18] I. Nadziroh dan S. Mutmainah, "Kreativitas Gambar Anak Usia 4-8 Tahun di Sanggar Lukis Pakpur Surabaya," *J. Seni Rupa*, vol. 10, no. 3, hal. 11–27, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/47716>
 - [19] D. Setiawan, I. K. Hardiyani, A. Aulia, dan A. Hidayat, "Memaknai Kecerdasan melalui Aktivitas Seni: Analisis Kualitatif Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, hal. 4507–4518, Jun 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2521.
 - [20] F. Mayar, U. Uzlal, N. Nurhamidah, R. Rahmawati, dan D. Desmila, "Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, hal. 4794–4802, Jun 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2665.
 - [21] K. Ulfadhilah, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Finger Painting," *Islam. EduKids*, vol. 3, no. 2, hal. 16–25, Jan 2022, doi: 10.20414/iek.v3i2.4676.
 - [22] S. K. Husnah, L. Rohmah, dan H. Hibana, "Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini: a Systematic Literature Reviewe," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 10, no. 1, hal. 2708–2715, 2026, doi: 10.31004/jptam.v10i1.36467.
 - [23] S. Pratiwi dan M. Nuraeni, "Mengembangkan Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Apresiasi Karya Seni Rupa di Raudhatul Athfal Miftahul Hidayah," *J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, vol. 2, no. 1, hal. 40–48, Agu 2023, doi: 10.37968/anaking.v2i1.422.
 - [24] A. Kurniawati dan L. I. Rocmah, "Project Based Learning with Loose Parts Improves Preschool Creativity," *Acad. Open*, vol. 10, no. 1, hal. 1–10, Jun 2025, doi: 10.21070/acopen.10.2025.12306.