

Pengembangan Buku Cerita Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Dwi Lyna Sari^{1*}, Dwi ismawati², Lazfihma³, Meli Afrodita⁴

¹Pendidikan Guru PAUD, Universitas Bengkulu

²Pendidikan Non Formal, Universitas Bengkulu

^{3,4} Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Bengkulu

*Email: dwilynasari@unib.ac.id

Received 30/12/2025 ; Revised 07/02/2026 ; Accepted 08/02/2026 ; Published 09/02/2026

Abstrak

Penelitian *ini* bertujuan mengembangkan buku cerita anak berbasis kearifan lokal berjudul Bujang Awang Tabuang dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian melibatkan 18 anak kelompok B. Hasil validasi menunjukkan bahwa buku cerita dinyatakan sangat layak, dengan tingkat keberhasilan penilaian ahli materi sebesar 85%, ahli media sebesar 90% dan penilaian guru sebesar 87%. Hasil uji coba terbatas menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 89%. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan buku cerita anak yang secara sistematis mengintegrasikan kearifan lokal Bengkulu ke dalam struktur narasi, ilustrasi, dan aktivitas pedagogis berbasis kreativitas, serta diuji secara empiris menggunakan indikator kreativitas anak usia dini. Temuan ini menegaskan bahwa buku cerita berbasis kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai media literasi budaya, tetapi juga sebagai strategi yang efektif dalam menciptakan pembelajaran kontekstual dan menstimulasi kreativitas anak usia dini.

Keywords: kearifan lokal, buku cerita, anak usia dini, kreativitas

Abstract

This study aims to develop a local wisdom-based children's storybook entitled Bujang Awang Tabuang to enhance the creativity of Group B early childhood learners. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects involved 18 children in Group B. The validation results indicated that the storybook was categorized as highly feasible, with material expert validation reaching 85%, media expert validation 90%, and teacher evaluation 87%. The results of the limited field trial demonstrated an effectiveness rate of 89%. The novelty of this study lies in the systematic integration of Bengkulu local wisdom into the narrative structure, illustrations, and creativity-based pedagogical activities of the children's storybook, which was empirically tested using early childhood creativity indicators. The findings confirm that local wisdom-based storybooks function not only as cultural literacy media but also as an effective strategy for creating contextual learning and stimulating creativity in early childhood education.

Keywords: local wisdom, storybook, early childhood, creativity

PENDAHULUAN

Perkembangan kreativitas pada anak usia dini, khususnya kelompok B (5–6 tahun), menjadi fondasi penting bagi kemampuan berpikir divergen, pemecahan masalah, dan kemampuan mengekspresikan ide secara inovatif. Kreativitas ini dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan lingkungan anak (Vygotsky, L. S., & Cole, 2020). Anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan objek konkret dan simbolik, sehingga media cerita visual dapat menjadi alat efektif untuk merangsang kemampuan kreatif anak usia dini (Piaget, 2019). Kreativitas tumbuh optimal ketika anak

berada di lingkungan yang menghargai ekspresi diri (Rogers, 2021). Kemampuan berpikir divergen termasuk kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas dapat ditingkatkan melalui kegiatan eksplorasi (Guilford, 2018b).

Beberapa teori juga menekankan pentingnya pengalaman belajar yang kontekstual dan berbasis penemuan. Bruner menyatakan bahwa pembelajaran berbasis penemuan mendorong anak untuk berpikir kritis dan kreatif (Bruner, 2020). Pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari meningkatkan motivasi dan imajinasi anak (Dewey, 2019b). Interaksi sosial dengan orang dewasa maupun teman sebaya menyediakan scaffolding penting bagi perkembangan kreativitas (Vygotsky, L. S., & Cole, 2020). Lingkungan belajar yang terstruktur secara sensorik dan manipulatif mendorong anak untuk mengeksplorasi dan menciptakan ide baru (Montessori, 2020b). Anak dapat meniru dan belajar dari perilaku kreatif orang lain, sehingga observasi menjadi salah satu cara menumbuhkan kreativitas (Bandura, 2019b).

Selain itu, pengalaman yang menantang dan menyenangkan juga dianggap sebagai stimulan kreatif. Anak berada dalam kondisi flow ketika terlibat dalam aktivitas kreatif yang menantang. pengalaman bermain yang menyenangkan mendorong munculnya kreativitas spontan (Csikszentmihalyi, 2018). Kecerdasan majemuk, termasuk kemampuan visual-spasial dan musikal, berkaitan erat dalam mengekspresikan kreativitas (Gardner, 2019). Pembelajaran terpadu berbasis kecerdasan jamak secara signifikan meningkatkan kreativitas anak usia dini pada aspek kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi melalui keterlibatan aktif serta praktik pembuatan produk kreatif secara nyata (Asmawati, 2017). Interaksi dengan media naratif visual meningkatkan imajinasi anak (Smilanich, 2020). Pengalaman budaya lokal memperluas konteks belajar anak dan merangsang kreativitas (Vygotsky, L. S., & Cole, 2020).

Beberapa teori juga menekankan peran estetika dan konstruksi dalam stimulasi kreatif. Estetika dalam pembelajaran sangat penting untuk mendorong inovasi (Eisner, 2018). Pembelajaran berbasis konstruksi (*constructionism*) memungkinkan anak menciptakan produk kreatif (Papert, 1991). Selain itu, stimulasi kognitif melalui media adaptif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Feuerstein, R., Rand, Y., & Hoffman, 1988). Interaksi awal dengan teks dan ilustrasi memperkuat kemampuan simbolik dan ekspresif anak (Whitehurst, G. J., & Lonigan, 2001). Narasi cerita memfasilitasi berpikir kreatif dan keterampilan *problem solving* (Bruner, 2020). Permainan sosial mendukung kreativitas melalui kolaborasi dan improvisasi anak (Vygotsky, L. S., & Cole, 2020).

Kreativitas anak berkembang melalui perpaduan antara pengalaman estetis, aktivitas konstruktif, dan interaksi sosial. Pembelajaran yang menghadirkan unsur keindahan dan ekspresi mampu merangsang imajinasi serta inovasi. Ketika anak diberi kesempatan membangun atau menciptakan produk secara langsung, anak belajar berpikir kreatif melalui proses mencoba, mengeksplorasi, dan memecahkan masalah. Dukungan stimulasi kognitif melalui media yang adaptif semakin memperkuat kemampuan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, paparan awal terhadap teks, ilustrasi, dan cerita membantu anak mengembangkan kemampuan simbolik, bahasa, serta ekspresi diri. Kreativitas juga tumbuh melalui permainan sosial yang melibatkan kerja sama, kolaborasi, dan improvisasi dengan teman sebaya. Dengan demikian, lingkungan belajar yang kaya estetika, konstruktif, naratif, dan sosial sangat efektif dalam menumbuhkan kreativitas anak secara optimal.

Kreativitas anak kelompok B dapat distimulasi melalui media yang kontekstual, interaktif, estetis, dan berbasis pengalaman sosial serta budaya lokal. Pendekatan yang terpadu antara pengalaman sensorik, interaksi sosial, media naratif, dan permainan memungkinkan anak mengembangkan imajinasi, berpikir kritis, dan ekspresi kreatif secara optimal.

Meskipun terdapat teori mendukung pengembangan kreativitas anak, penelitian empiris yang secara sistematis mengembangkan buku cerita anak berbasis kearifan lokal khusus untuk kelompok B masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita yang layak dari aspek isi, tampilan, dan pedagogi, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi unsur budaya lokal secara sistematis ke dalam media cerita yang terstruktur pedagogis, sekaligus diuji secara empiris terhadap kreativitas anak kelompok B. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dan memperkaya literatur tentang integrasi kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk menghasilkan buku cerita anak berbasis kearifan lokal yang layak dan efektif dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B (5–6 tahun) di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu. Model ADDIE dipilih karena menekankan proses pengembangan produk secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir, sehingga memungkinkan produk diuji, direvisi, dan disesuaikan sebelum digunakan secara praktis dalam pembelajaran anak usia dini (Molenda, 2015).

Tahap pertama, *Analysis*, dilakukan untuk memahami kebutuhan anak kelompok B, karakteristik kreativitas mereka, kesenjangan media pembelajaran yang tersedia, serta relevansi budaya lokal yang dapat diangkat ke dalam cerita. Analisis ini dilakukan melalui observasi awal di kelas, wawancara dengan guru PAUD, dan studi literatur tentang kreativitas anak usia 5–6 tahun. Tahap ini bertujuan memastikan bahwa buku cerita yang dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta pengalaman budaya anak.

Tahap kedua, *Design*, meliputi perancangan buku cerita, termasuk pengembangan alur cerita, karakter, ilustrasi, bahasa, dan strategi pedagogis untuk menstimulasi kreativitas anak. Desain buku disesuaikan dengan kebutuhan anak, sehingga setiap halaman menyajikan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan interaktif. Selain itu, tahap ini juga mencakup penyusunan instrumen penelitian, seperti lembar validasi ahli dan instrumen penilaian kreativitas anak.

Tahap ketiga, *Development*, dilakukan dengan memproduksi draf awal buku cerita dan melakukan validasi oleh ahli. Para ahli terdiri atas dosen PAUD, ahli bahasa anak, dan praktisi literasi, yang menilai kelayakan isi, bahasa, ilustrasi, dan kesesuaian budaya dalam buku. Masukan kualitatif dan kuantitatif dari ahli digunakan sebagai dasar revisi buku cerita sebelum dilakukan uji coba terbatas.

Tahap keempat, *Implementation* atau uji coba terbatas dilaksanakan dengan 18 anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu. Subjek dipilih secara *purposive* untuk memastikan keterwakilan karakteristik budaya lokal dan kesiapan lembaga dalam mendukung penelitian. Aktivitas uji coba mencakup membaca, bercerita, menggambar, dan

bermain peran menggunakan buku cerita yang dikembangkan. Tujuannya adalah menilai respons, minat, dan perilaku kreatif anak selama interaksi dengan buku.

Tahap kelima, *Evaluation*, dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli, dan instrumen penilaian kreativitas anak. Observasi digunakan untuk mencatat respons, minat, dan perilaku kreatif anak selama membaca, bercerita, dan mengeksplorasi ilustrasi. Wawancara dengan guru dilakukan untuk menilai kebermanaknaan dan kemudahan implementasi buku dalam pembelajaran. Lembar validasi ahli menilai kelayakan isi, bahasa, ilustrasi, dan pemenuhan nilai kearifan lokal. Instrumen penilaian kreativitas anak menilai empat indikator utama: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*), dengan skala nilai 1–4, di mana 1 = rendah dan 4 = sangat tinggi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif untuk skor validasi ahli dan persentase kelayakan produk, sedangkan data hasil uji coba dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan kreativitas anak sebelum dan sesudah penggunaan buku cerita.

Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik dan sumber, yaitu membandingkan temuan dari observasi, wawancara guru, dan catatan lapangan. Kehadiran peneliti berperan ganda sebagai pengembang produk sekaligus pengamat langsung, memastikan proses uji coba berlangsung sesuai prosedur. Penelitian dilaksanakan selama tiga bulan, mencakup seluruh tahapan ADDIE, sehingga buku cerita yang dikembangkan dapat dinyatakan layak, relevan, dan efektif untuk menstimulasi kreativitas anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu.

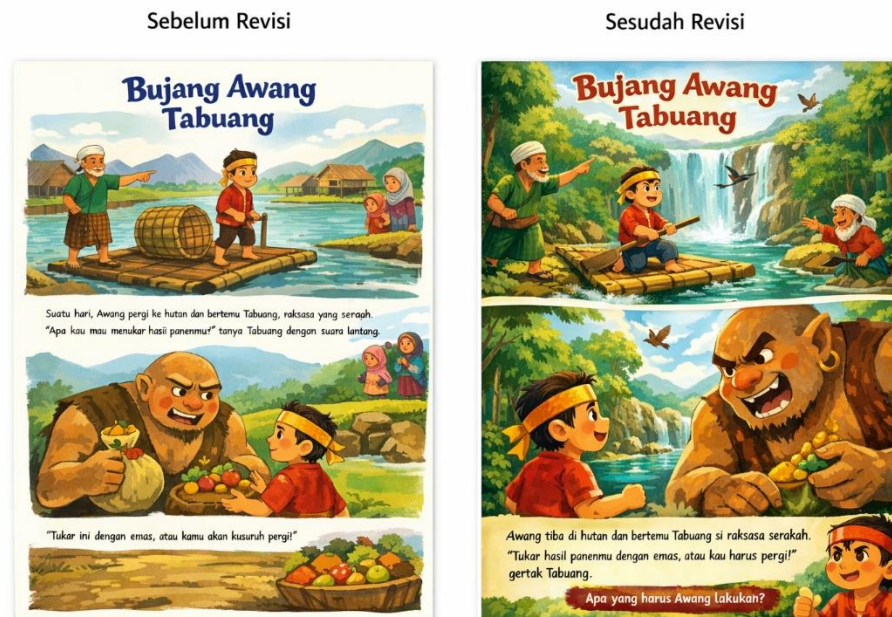
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan buku cerita anak berbasis kearifan lokal berjudul Bujang Awang Tabuang menunjukkan capaian yang sangat baik pada seluruh tahapan evaluasi produk, baik dari aspek kelayakan isi, kualitas media, kepraktisan penggunaan, maupun efektivitas terhadap kreativitas anak kelompok B di TKIT Auladuna 1 Kota Bengkulu. Hasil penilaian ahli materi yang dilakukan menggunakan 15 indikator dengan skor maksimal 4 menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 85%, yang berada pada kategori sangat layak. Penilaian ini menegaskan bahwa substansi cerita, kesesuaian tema dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun, kejelasan alur, nilai moral, serta integrasi kearifan lokal Bengkulu telah memenuhi standar pedagogis PAUD. Ahli materi juga menilai bahwa cerita mampu memfasilitasi pengembangan imajinasi dan ide kreatif anak melalui konflik sederhana dan tokoh yang dekat dengan kehidupan anak.

Penilaian oleh ahli media yang mencakup 18 indikator menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 90%. Capaian ini mengindikasikan bahwa aspek visual buku cerita, meliputi desain sampul, komposisi warna, proporsi ilustrasi dan teks, keterbacaan huruf, serta konsistensi visual antarlamam telah memenuhi kriteria media pembelajaran anak usia dini. Ahli media menilai bahwa ilustrasi yang digunakan mampu menarik perhatian anak dan mendukung pemahaman cerita secara visual, sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan anak selama proses membaca dan bercerita. Berdasarkan ahli media, Prototipe awal buku cerita Bujang Awang Tabuang sebelum revisi masih memiliki keterbatasan pada pemilihan kosakata yang kurang sederhana, ilustrasi yang belum sepenuhnya proporsional, serta penguatan nilai kearifan lokal yang belum eksplisit. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan ahli dan guru, buku cerita mengalami peningkatan signifikan, ditandai

dengan penyederhanaan bahasa agar lebih komunikatif bagi anak, penyempurnaan ilustrasi dengan warna yang lebih kontras dan ekspresif, serta penegasan unsur budaya lokal melalui tokoh, latar, dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan anak Bengkulu. Perubahan ini menjadikan buku cerita lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu menstimulasi kreativitas anak secara optimal.



Gambar 1. Cover Buku Sebelum dan Sesudah Revisi

Hasil evaluasi oleh guru sebagai pengguna menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 87% berdasarkan 20 indikator penilaian. Guru menilai bahwa buku cerita Bujang Awang Tabuang mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, relevan dengan tema pembelajaran PAUD, serta efektif dalam memancing respons aktif anak. Guru juga mengamati bahwa anak lebih antusias mengikuti kegiatan membaca cerita, lebih berani mengemukakan pendapat, serta lebih kreatif dalam aktivitas lanjutan seperti menggambar, bermain peran, dan menceritakan ulang isi cerita dengan bahasa mereka sendiri.

Efektivitas produk semakin diperkuat melalui hasil uji coba terbatas kepada 18 anak kelompok B, yang ditunjukkan pada tabel 1.

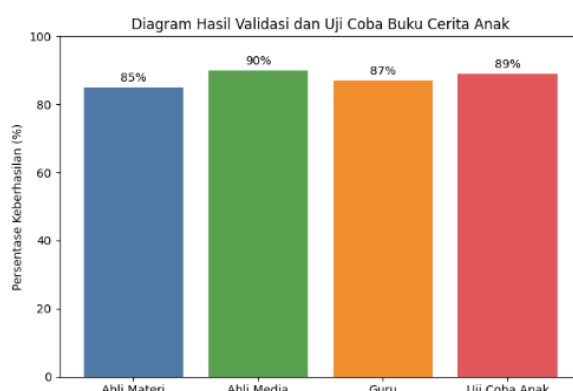
Tabel 1. Hasil Pretest dan Post Test Kreativitas Anak

No	Inisial Anak	Skor Pretest	Skor Posttest
1	AN	10	15
2	AR	11	15
3	AZ	10	15
4	BA	11	15
5	CA	10	15
6	DF	10	15
7	DR	11	15
8	FN	10	15
9	GA	11	15

10	HA	10	15
11	IK	11	15
12	JL	10	15
13	KN	10	15
14	LA	11	15
15	MF	10	15
16	NA	10	15
17	RA	11	15
18	ZR	11	15
Jumlah Skor		187	270
Persentase (%)		65%	89%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan yang signifikan antara skor pretest dan posttest setelah penggunaan buku cerita berbasis kearifan lokal Bujang Awang Tabuang. Pada tahap pretest, jumlah skor kreativitas anak mencapai 187 atau setara dengan 65% dari skor maksimal, yang menunjukkan bahwa kreativitas anak masih berada pada kategori cukup. Kondisi ini mencerminkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan anak dalam mengekspresikan ide, berimajinasi, dan mengembangkan gagasan masih terbatas serta belum terstimulasi secara optimal melalui media pembelajaran yang kontekstual. Setelah implementasi buku cerita, jumlah skor kreativitas anak meningkat menjadi 270 atau setara dengan 89% pada tahap posttest, yang berada pada kategori sangat baik. Peningkatan sebesar 24% ini mengindikasikan bahwa penggunaan buku cerita berbasis kearifan lokal memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak secara menyeluruh. Anak menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran, lebih berani mengemukakan ide, serta mampu mengekspresikan gagasan secara lebih beragam dan orisinal.

Secara kuantitatif, rekapitulasi hasil validasi dan uji coba produk disajikan pada diagram 1 berikut.



Gambar 2. Hasil Validasi dan Uji Coba Buku Cerita Anak

Berdasarkan Diagram 1, seluruh komponen penilaian menunjukkan persentase keberhasilan di atas 85%, yang menandakan bahwa buku cerita Bujang Awang Tabuang berada pada kategori layak hingga sangat layak. Penilaian tertinggi diperoleh dari ahli media sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa aspek visual, ilustrasi, dan desain buku telah memenuhi standar media pembelajaran anak usia dini dan mampu menarik perhatian anak

secara optimal. Hasil uji coba terbatas kepada anak menunjukkan persentase sebesar 89%, yang mengindikasikan bahwa buku cerita efektif digunakan dalam praktik pembelajaran dan mampu meningkatkan keterlibatan serta respons kreatif anak. Penilaian guru sebesar 87% menegaskan bahwa buku cerita praktis, mudah digunakan, dan relevan dengan tujuan pembelajaran PAUD. Sementara itu, validasi ahli materi sebesar 85% menunjukkan bahwa isi cerita, alur, nilai moral, dan integrasi kearifan lokal telah sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Secara keseluruhan, diagram 2 menunjukkan bahwa buku cerita yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran PAUD yang efektif dan kontekstual.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan buku cerita anak berbasis kearifan lokal Bujang Awang Tabuang berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak kelompok B. Peningkatan skor kreativitas dari 65% pada *pretest* menjadi 89% pada *posttest* mengindikasikan bahwa penggunaan media cerita yang kontekstual dan bermakna mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan hasil validasi ahli dan penilaian guru yang menunjukkan bahwa buku cerita memiliki kualitas isi, visual, dan pedagogis yang memadai untuk digunakan dalam pembelajaran PAUD.

Peningkatan kreativitas anak tersebut dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme Piaget yang menegaskan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan pengalaman yang bermakna (Piaget, 2019). Cerita yang mengangkat lingkungan dan budaya lokal memberikan pengalaman konkret yang mudah dipahami anak, sehingga mendukung proses asimilasi dan akomodasi ide baru. Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis konteks lokal efektif dalam meningkatkan aktivitas berpikir kreatif anak usia dini (Laili & Trianggono, 2025). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konteks budaya berperan penting dalam menstimulasi kreativitas anak.

Buku cerita berbasis kearifan lokal berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai dan pengalaman budaya yang dekat dengan kehidupan anak. Temuan ini memperkuat teori sosiokultural Vygotsky yang menekankan bahwa perkembangan kognitif dan kreativitas anak tidak dapat dipisahkan dari lingkungan sosial dan budaya tempat anak berinteraksi (Vygotsky, L. S., & Cole, 2020). Integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran PAUD meningkatkan keterlibatan dan ekspresi kreatif anak (Rahmawati, Y., & Nugroho, 2022). Dari aspek afektif, hasil penelitian menunjukkan meningkatnya antusiasme dan keberanian anak dalam mengekspresikan ide setelah penggunaan buku cerita. Kondisi ini sejalan dengan teori humanistik Rogers yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang optimal ketika anak berada dalam lingkungan belajar yang aman dan menghargai ekspresi diri (Rogers, 2021). Temuan empiris ini diperkuat oleh penelitian Putri dan Hasanah yang menyimpulkan bahwa media cerita yang relevan dengan kehidupan anak mampu meningkatkan rasa percaya diri dan kreativitas anak usia dini (Putri, R. E., & Hasanah, 2020).

Peningkatan pada indikator kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi menunjukkan bahwa buku cerita berfungsi sebagai stimulus berpikir divergen. Hal ini mendukung teori kreativitas Guilford yang menjelaskan bahwa kreativitas dapat distimulasi melalui pengalaman belajar yang membuka ruang eksplorasi ide (Guilford, 2018). Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Hidayati et al. (2021) bahwa penggunaan media cerita

bergambar secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir divergen anak (Hidayati, N., Suryana, D., 2021).

Kualitas ilustrasi dan desain visual buku cerita juga berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas anak. Temuan ini sejalan dengan teori representasi Bruner yang menekankan bahwa visualisasi membantu anak berpikir simbolik dan imajinatif (Bruner, 2020). Penelitian oleh Lestari dan Wahyuni (2022) menunjukkan bahwa ilustrasi kontekstual pada buku cerita anak berpengaruh positif terhadap kemampuan imajinasi dan kreativitas visual anak (Lestari, S., & Wahyuni, 2022). Selain itu, buku cerita berbasis kearifan lokal memberikan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna. Anak tidak hanya memahami cerita, tetapi juga merefleksikannya melalui aktivitas kreatif. Hal ini memperkuat pandangan Dewey bahwa pembelajaran berbasis pengalaman merupakan fondasi penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif (Dewey, 2019). Temuan ini didukung oleh penelitian Yuliani dan Hartati yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual meningkatkan kualitas pengalaman belajar anak usia dini (Yuliani, N., & Hartati, 2020).

Lingkungan belajar yang disediakan melalui buku cerita juga mendukung eksplorasi mandiri anak. Hal ini sejalan dengan teori Montessori yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang dirancang untuk merangsang eksplorasi dan kemandirian anak (Montessori, 2020a). Penelitian oleh Ananda et al. menunjukkan bahwa media yang menarik dan sesuai perkembangan anak mendorong munculnya perilaku kreatif (Ananda, R., Fadhilaturrahmi, F., & Suryana, 2021). Interaksi sosial yang muncul selama kegiatan membaca dan bermain peran memperkuat perkembangan kreativitas anak. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura yang menyatakan bahwa anak belajar melalui observasi dan imitasi (Bandura, 2019a).

Buku cerita berbasis kearifan lokal *Bujang Awang Tabuang* terbukti efektif sebagai media pembelajaran PAUD dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Penggunaan cerita yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman budaya anak mampu meningkatkan keterlibatan aktif, imajinasi, serta eksplorasi ide selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan membaca, berdiskusi, bermain peran, dan merekonstruksi alur cerita, anak distimulasi untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah, serta mengekspresikan ide secara fleksibel dan orisinal. Proses ini berdampak langsung pada perkembangan aspek kreativitas, meliputi kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan pengayaan ide (*elaboration*). Selain itu, muatan literasi budaya dalam cerita turut memperkaya pengalaman belajar yang bermakna, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan menyenangkan. Dengan demikian, buku cerita berbasis kearifan lokal tidak hanya berperan sebagai sarana literasi budaya, tetapi secara signifikan berkontribusi dalam mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak usia dini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa buku cerita anak berbasis kearifan lokal “Bujang Awang Tabuang” dinyatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B. Kelayakan produk ditunjukkan melalui hasil validasi ahli materi, ahli media, dan penilaian guru yang berada pada kategori layak hingga sangat layak, serta didukung oleh respons positif dan keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dari 65% pada tahap pretest menjadi 89% setelah penggunaan buku cerita. Peningkatan ini mencerminkan berkembangnya kemampuan berpikir kreatif anak, yang terlihat pada aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi dalam kegiatan bercerita, menggambar,

dan bermain peran. Temuan tersebut menegaskan bahwa integrasi kearifan lokal dalam buku cerita memberikan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Buku cerita berbasis kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai media literasi, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang efektif dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini. Oleh karena itu, buku cerita Bujang Awang Tabuang direkomendasikan untuk digunakan sebagai media pembelajaran di PAUD serta dikembangkan lebih lanjut dengan tema budaya lokal lainnya guna memperkaya praktik pembelajaran kreatif di pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., Fadhilaturrahmi, F., & Suryana, D. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran kreatif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1234–1245.
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 129–144.
- Bandura, A. (2019a). *Social learning theory (Reprint ed.)*. Prentice Hall.
- Bruner, J. S. (2020). *The process of education*. Harvard University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (2018). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. HarperCollins.
- Dewey, J. (2019a). *Experience and education*. Touchstone.
- Eisner, E. W. (2018). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Feuerstein, R., Rand, Y., & Hoffman, M. B. (1988). *The Structural Cognitive Modifiability Theory: Mediated Learning Experience*.
- Gardner, H. (2019). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences (3rd ed.)*. Basic Books.
- Guilford, J. P. (2018a). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hil.
- Hidayati, N., Suryana, D., & R. (2021). Pengaruh media cerita bergambar terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 45–56.
- Laili, A. M. M., & Trianggono, M. M. (2025). *JOEAI (Journal of Education and Instruction) Volume 8, Nomor 3, Mei–Juni 2025*. 8, 415–421.
- Lestari, S., & Wahyuni, S. (2022). Buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan imajinasi anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 87–98.
- Montessori, M. (2020b). *The Montessori method*. Schocken Books.
- Papert, S. (1991). *Constructionism: A New Opportunity for Elementary Science Education*. Ablex Publishing Corporation.
- Piaget, J. (2019). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Putri, R. E., & Hasanah, U. (2020). Media cerita anak dan pengaruhnya terhadap kreativitas anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 112–121.
- Rahmawati, Y., & Nugroho, A. (2022). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran PAUD untuk penguatan kreativitas anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2451–2462.
- Rogers, C. R. (2021). *On becoming a person*. Houghton Mifflin.
- Smilanich, B. (2020). Visual narrative media and children's imagination development. *Early Childhood Education Journal*, 4(48), 421–430.
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (2020). *Cultural psychology*. Harvard University Press.
- Whitehurst, G. J., & Lonigan, C. J. (2001). *Emergent literacy: Development from prereaders*

to readers. Guilford Press.

Yuliani, N., & Hartati, S. (2020). Pembelajaran kontekstual dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(8), 99–108.