

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Lift The Flap Story Book* Berbasis Ramah Anak

Proses pembelajaran tidak terlepas dari kebutuhan akan sumber belajar yang digunakan untuk memperoleh berbagai wawasan pengetahuan. Salah satu jenis sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar adalah buku teks. Buku teks mempunyai banyak fungsi, bagi guru buku teks berfungsi untuk mempersiapkan dan menyusun pelajaran, sedangkan bagi siswa buku teks berfungsi untuk tugas Pingel (2010: 46). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa buku teks dapat memfasilitasi guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Saat ini telah tersedia berbagai macam inovasi buku teks dalam bentuk *picture story books* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dan sarana mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya adalah *lift the flap story book* berbasis ramah anak.

a. *Picture Story Books*

Picture story books merupakan salah satu genre sastra anak yang populer sejak abad 20. Sastra anak mempunyai berbagai macam genre yang dapat tersaji dalam bentuk lisan maupun tulisan. *Picture story books* termasuk dalam sastra anak berbentuk tulisan. *Picture story books* sering juga disebut dengan *picture books*. Menurut Nurgiyantoro (2013: 152) *picture story books* merupakan pengertian dari *picture books* secara lebih luas, akan tetapi inti dari kedua istilah tersebut sama-sama mengacu pada

pengertian bahwa *picture books/picture story books* ialah buku yang berisi bacaan cerita untuk anak-anak, didalamnya sekaligus dilengkapi dengan adanya gambar-gambar. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara *picture books* dan *picture story book*, kedua kata tersebut merujuk pada buku cerita yang ditujukan untuk anak-anak dan disajikan bukan hanya melalui teks saja akan tetapi dilengkapi dengan gambar-gambar.

Secara lebih rinci Malu (2013: 11) menyatakan bahwa *picture storybooks* adalah sebagai berikut;

“Typically, children’s picture storybooks are books with pictures and text that, together, tell a story, with a theme appropriate for children. Words alone are not enough for the story to be understood. Pictures alone also tell only part of the story. It is the interaction between the visual and the verbal that defines this genre”.

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa sebuah buku dapat dikatakan sebagai *picture story books* jika terdapat interaksi antara visual dan verbal, yaitu buku yang mempunyai komponen gambar dan tulisan, kedua komponen tersebut saling bersinergi membangun sebuah cerita agar mudah dipahami. Adanya perpaduan antara gambar dan tulisan ini didasari pada dua hal, yaitu apabila buku hanya berisi kata-kata saja, maka anak-anak akan sulit untuk memahami sebuah cerita, begitu pula sebaliknya apabila hanya terdapat gambar saja, maka gambar hanya dapat menceritakan sebagian dari cerita. Senada dengan pernyataan Mitchell (2003: 87) yang juga menyatakan *“Picture storybooks are books in which the picture and the text are tightly interwined. Neither the picture nor the*

word are self-sufficient; they need each other to tell the story". Hal tersebut menunjukkan bahwa *picture storybooks* merupakan buku cerita bergambar dengan gambar dan teks mempunyai keterkaitan. Jika hanya terdapat gambar atau teks saja tidak dapat menceritakan sebuah kisah, jadi antara gambar dan teks saling melengkapi agar dapat cerita yang disampaikan dapat dipahami. Berdasarkan ketiga pernyataan tentang *picture storybooks* tersebut di atas, maka dapat disintesis bahwa *picture story books* adalah buku yang memadukan antara gambar dan tulisan, dengan tujuan untuk mengilustrasikan sebuah cerita agar mudah dipahami.

Pada awalnya *picture story books* diciptakan sebagai pengantar yang menarik bagi anak-anak melalui gambar-gambar ilustrasi sehingga memberi kesan yang menyenangkan kepada anak terhadap buku, namun saat ini *picture storybooks* telah banyak dikembangkan menjadi buku teks yang digunakan sebagai sumber belajar di sekolah dasar. Salah satu jenis *picture book* yang bersifat interaktif adalah *lift the flap book* (Justice, 2002: 10). Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa *lift the flap book* merupakan bagian dari *picture storybook* yang dapat berperan untuk meningkatkan keterlibatan secara aktif ketika membaca buku .

b. Pengertian *Lift The Flap Story Book*

Lift the flap story book termasuk dalam jenis *picture books*. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Meibauer (2017) yang menyatakan bahwa "*Books with parts added...the lift-the-flap format of picturebooks*

that came to be popular in the twentieth century”, pendapat tersebut dapat diartikan bahwa buku bergambar yang dibuat dengan menambahkan bagian menggunakan konsep angkat-tutup yang populer sejak abad 20 sering disebut dengan *lift the flap*. Apabila dilihat dari segi bahasa, *lift the flap story book* terdiri dari beberapa kata dalam bahasa Inggris, jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia *lift* berarti pengangkat atau daya angkat, *flap* berarti penutup, *story* berarti cerita, sedangkan *book* berarti buku. Maka jika digabungkan arti dari *lift the flap story book* adalah angkat tutup buku cerita. Artinya bahwa buku cerita tersebut mempunyai bagian yang dapat diangkat/dibuka dan ditutup.

Secara lebih rinci Oey et al. (2013: 4) menyatakan bahwa *lift the flap book* termasuk dalam jenis buku interaktif, buku ini mempunyai keunikan yaitu dapat memberi kejutan dibalik halamannya ketika halaman yang terdapat pada buku tersebut dibuka. Hal tersebut diperkuat oleh McNiff & Schultz (2012) yaitu “*readers simply lift each flap to reveal the next part of the story*”. Artinya bahwa kejutan diperoleh pembaca ketika mengangkat setiap penutup untuk menungkapkan bagian cerita selanjutnya.

Kejutan yang ditampilkan oleh *lift the flap book* tercipta karena adanya penampahan desain yang berbeda dari buku lainnya. Desain yang digunakan untuk membuat *lift the flap book* menurut Imago (2019) adalah “*Lift the Flap Books, adding flaps and pulls to a children's book*”, pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa buku bacaan anak yang dibuat dengan menambahkan lipatan dan tarikan di dalamnya disebut *lift the flap*

book. Penambahan desain lipatan (*flaps*) pada *lift the flap book* menurut McNiff & Schultz (2012) adalah sebagai berikut;

“While the exact construction of each flap may differ from one text to another, their function remains basically the same: flaps are designed to reveal things that are not immediately apparent on the page itself... Flaps found in early children’s literature, on the other hand, are often single sheets of paper folded vertically along the top and bottom...flaps are typically defined as the parts of a page used to conceal text, illustration, or a combination of both”.

hal tersebut dapat bermakna bahwa lipatan-lipatan yang dibuat dapat dikonstruksi secara berbeda dari satu teks ke yang lain, akan tetapi fungsi utama dari lipatan adalah untuk mengungkapkan hal-hal yang segera terlihat pada halaman tersebut ketika pembaca membukanya. Lipatan-lipatan tersebut terletak pada satu halaman yang dilipat secara vertical dibagian atas atau bawah. Selanjutnya lipatan-lipatan yang dibuat dapat digunakan untuk menyembunyikan teks, ilustrasi (gambar), atau kombinasi keduanya. Menurut Meibauer (2017) menambahkan *bahwa “Flaps in picturebooks typically facilitate a surprise, a question and answer, or changing states of forms”*, yaitu bahwa lipatan-lipatan pada buku bergambar dapat memberikan kejutan, berupa pertanyaan dan jawaban atau adanya perubahan bentuk.

Berdasarkan pada beberapa pernyataan tersebut di atas, maka dapat disintesis bahwa *lift the flap story book* merupakan buku cerita bergambar yang didesain dengan menambahkan lipatan dan tarikan pada bagian atas maupun bawah lembaran halaman, lipatan tersebut dapat digunakan untuk menyembunyikan teks, ilustrasi gambar, atau pertanyaan

dan jawaban sehingga pembaca dapat membaca cerita secara interaktif dengan mengangkat lipatan-lipatan yang tersedia, sekaligus dapat mengilustrasikan sebuah cerita agar mudah dipahami.

c. Manfaat dan Tujuan *Lift The Flap Story Book*

Lift the flap story book merupakan jenis buku bergerak (*movable books*). FJ Harvey Darton merupakan warga Inggris yang ahli dibidang buku anak-anak mengungkapkan bahwa sebelum tahun 1770 buku anak belum diproduksi sebagai berikut, "*produced ostensibly to give children spontaneous pleasure, and not primarily to teach them, not solely to make them good, nor to keep them profitably quiet*" (Montanaro, 2000). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa sebelum tahun 1770 produksi buku anak belum memberikan kesenangan secara spontan kepada anak-anak, belum menjadi sarana belajar bagi anak, belum mengajarkan anak-anak untuk berbuat baik, hanya bisa membuat anak diam akan tetapi belum mengarahkan pada suatu hal yang menguntungkan.

Memasuki tahun 1756, Robert Sayer menjadi orang pertama yang bekerja sama dengan penerbit buku di London mulai mengubah produksi buku anak-anak menjadi lebih menarik. Hal tersebut secara rinci dijelaskan oleh (Sarlatto, 2016: 92–93) sebagai berikut, "*From 1756 Sayer produced a type of movable book, using 'lift the flap' type devices, called metamorphoses books, turn up books or harlequinades*". Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa Sayer mulai memproduksi buku bergerak (*movable book*) pada tahun 1756, dengan menggunakan konsep *lift the*

flap (angkat penutupnya). Buku tersebut dikenal dengan nama *metamorphoses books* atau *turn up books* ataupun *harlequinades* dan menjadi sangat populer di Inggris, hingga akhirnya diekspor ke negara lain.

Selain dikenal dengan sebutan *metamorphoses books* atau *turn up books* ataupun *harlequinades*, Walsh menyebutkan konsep buku *lift the flap story book* dengan sebutan *flap books*. Pada awal kemunculannya *flap books* ini berisikan tentang,

“As well, flap books embrace a wide variety of topics : initially concerned with biblical subjects and moral instruction, they quickly turned to secular pastimes,... Flap books are a more spectacular type of illustrated book that make extensive use of various techniques to engage young readers through multimedia presentations of words and images. In order to make meaning, the reader/viewer has to interact physically with the components of the book.”(Walsh, 2007)

Hal tersebut dapat diartikan bahwa, topik yang diangkat pada *flap books* awalnya berkaitan dengan subyek-subyek al-kitab dan pengajaran moral, akan tetapi topik tersebut kemudian dengan cepat beralih pada hiburan anak-anak. Agar topik yang disajikan dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca, maka pembaca harus berinteraksi secara fisik dengan komponen-komponen buku. Sehingga dengan menggunakan konsep buku bergambar yang disusun dengan berbagai teknik dapat melibatkan anak-anak secara aktif dan interaktif melalui presentasi multimedia kata-kata dan gambar.

Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwa diawal kemunculannya *lift the flap story book* atau pada zaman dahulu lebih

dikenal dengan *flap books* telah digunakan atau dimanfaatkan sebagai sarana untuk memberikan hiburan kepada anak-anak, sebagai sarana belajar bagi anak khususnya untuk mengajarkan anak-anak tentang moral untuk berbuat baik, dan bisa membuat anak lebih aktif dan interaktif ketika membaca buku, sehingga mereka dapat memahami makna dari pesan yang disampaikan dalam cerita.

Saat ini *lift the flap story book* tidak hanya sekedar menjadi buku bacaan bagi anak, akan tetapi telah banyak dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pendidikan sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan *lift the flap story book* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Blaine & Rule (2017: 16) yang menyatakan bahwa “...*the lift-the flap project was engaging to students and motivated them to focus their attention...*”. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa *lift the flap* dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan akan memotivasi siswa untuk memusatkan perhatian mereka pada materi pembelajaran.

Adanya konsep perpaduan gambar dan teks dalam *lift the flap story book* juga dapat memberikan manfaat bagi siswa, seperti yang disampaikan oleh Mayer & Moreno (2003: 49) yaitu bahwa “*Thus, spatial alignment of words and pictures appears to be a valuable technique for reducing cognitive load*”. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa perpaduan antara teks dan gambar dapat mengurangi beban kognitif siswa, yang artinya bahwa ketika cerita dan gambar diletakkan pada halaman

yang sama siswa dapat langsung melihat secara visual cerita yang disampaikan, sehingga dapat meringankan beban dan pikiran siswa ketika belajar. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Heath et al. (2014) menambahkan bahwa gambar dapat membantu anak untuk meningkatkan ketertarikannya pada suatu hal yang mereka baca, sehingga persepsi siswa akan menjadi lebih mudah untuk dipengaruhi walaupun mereka tidak melihat wujud konkretnya. Sependapat dengan kedua pernyataan sebelumnya, (Saccardi, 2014: 37) juga mengungkapkan pendapatnya, yaitu

“While not having the luxury of length to develop characters in depth, the best of these books do offer characters and situations that can help our students become more alive to the world around them and envision new ways to interact with it”.

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa perpaduan antara teks dan gambar pada *picture book* dapat membantu siswa menjadi lebih hidup ke dunia di sekitar mereka dan membayangkan cara-cara baru untuk berinteraksi dengannya. Hal ini juga menunjukkan bahwa siswa diarahkan untuk bisa berpikir kreatif dengan membayangkan cara baru ketika berinteraksi dengan lingkungan disekitar mereka.

Manfaat yang dihasilkan oleh *lift the flap story book* juga tidak terlepas dari manfaat dan kontribusi sastra anak. Sastra anak mempunyai peran penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Nugiyantoro (2013: 35) menyebutkan bahwa pada masa pertumbuhan dan perkembangan anak, sastra anak mempunyai beberapa kontribusi yang saling bersinergi untuk mendukung pertumbuhan anak, kontribusi tersebut dapat dikategorikan menjadi nilai personal dan nilai pendidikan.

Sejalan dengan pernyataan tersebut (Brown et al. (2014: 3-10) juga menyatakan bahwa sastra anak mengarah pada pemenuhan pribadi anak sekaligus dapat memberikan keuntungan kepada anak secara akademis, dengan kata lain sastra anak mempunyai manfaat secara nilai pribadi dan nilai akademis.

Kontribusi sastra anak secara akademis dalam dunia pendidikan juga diungkapkan oleh Barone (2011: 3) yang menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran sastra anak dapat mempengaruhi emosi dan kecerdasan anak. Ketiga pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa dengan melibatkan sastra anak dalam kegiatan belajar mengajar dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif siswa.

Selain mempunyai manfaat *lift the flap story book* juga mempunyai tujuan bagi para pembacanya. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa *lift the flap story book* merupakan bagian dari *picture storybooks*, maka tujuan *lift the flap* tidak terlepas dari tujuan yang dihasilkan oleh *picture storybook*. Pernyataan mengenai tujuan *picture storybooks* yang disampaikan oleh Mitchell (2003:87) adalah sebagai berikut;

“... *the books can be useful in the classroom. Purpose of picture storybooks; dealing with emotions, learning about the world, learning about people, relationship, and feelings, having fun, simulating the imagination, and appreciating beauty*”.

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa buku dengan kategori *picture storybooks* dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Tujuannya adalah untuk dapat memfasilitasi perkembangan emosi anak, anak-anak

belajar tentang dunia, memberikan pemahaman tentang hubungan sosial dengan masyarakat atau rasa yang diungkapkan oleh antar tokoh, dapat membawa suasana kegembiraan, dapat menstimulasi munculnya imajinasi yang ditimbulkan dari adanya perpaduan narasi cerita dan gambar ilustrasi dan melatih siswa untuk dapat menghargai keindahan.

d. Unsur-unsur cerita *Lift The Flap Story Book*

Unsur-unsur cerita pada *Lift The Flap Story Book* tidak terlepas dari unsur cerita fiksi anak. Nurgiyantoro (2013: 221) menyatakan bahwa terdapat elemen-elemen yang menjadi satu kesatuan dalam membentuk teks sastra. Elemen-elemen tersebut dapat dibedakan menjadi dua unsur, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur-unsur intrinsik merupakan unsur yang tersaji dalam cerita secara langsung dan menjadi fokus utama cerita, terdiri dari tokoh, alur cerita, latar, tema, moral, sudut pandang, serta stile dan nada. Pernyataan tersebut tidak jauh berbeda dengan pernyataan Lukens (1999: 50), yang menyatakan bahwa “*the literary elements of the picture book...character, plot, theme, setting, point of view, sytle, tone*”. Hal tersebut juga diperkuat oleh Yellin & DeVries (2017: 122) “*the seven main elements of a story: characters, plot,theme, setting, poiny of view, and style...when the seven components of a story are uniquely knitted together, the result is quality literature*”. Berdasarkan ketiga pernyataan tersebut dapat disintesisikan bahwa suatu karyasatrsa dapat dikatakan berkualitas jika mempunyai unsur intrinsik cerita, dalam

lift the flap story book terdapat delapan unsur intrinsik cerita, yaitu tokoh, alur cerita, tema, latar, sudut pandang, stile, nada dan moral.

Sedangkan unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada di luar cerita yang disajikan, akan tetapi memiliki pengaruh pada bangun cerita yang dikisahkan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Unsur ekstrinsik ini terdiri dari jati diri pengarang yang mempunyai ideologi, pandangan hidup dan kondisi kehidupan sosial-budaya masyarakat yang dijadikan latar cerita. Penjabaran mengenai unsur-unsur intrinsik yang tersaji dalam *lift the flap story book* adalah sebagai berikut

1) Tokoh

Tokoh menjadi kunci dalam memainkan sebuah cerita. Menurut Nurgihantoro (2013: 222) tokoh merupakan pemeran yang mengalami maaupun menjalani berbagai macam peristiwa yang terdapat dalam sebuah cerita. Pada *picture storybooks* penulis cerita mengungkapkan dan menggambarkan tokoh dalam cerita melalui ilustrasi gambar ataupun teks Yellin (2017: 122). Tokoh dapat digambarkan berupa benda yang dipersonifikasikan, hewan nyata atau hewan yang dipersonifikasikan dan bisa juga dalam bentuk manusia. Tokoh tersebut dapat dikenali melalui penampilan, kata-kata, tindakan, pikiran maupun pendapat dari orang lain tentang mereka Lukens (1999: 99).

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut dapat disintesis bahwa tokoh merupakan pemeran yang mengalami berbagai kejadian

pada sebuah cerita, dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, kendaraan atau berbagai macam bentuk lainnya yang menjadi individu dengan karakteristik tertentu. Kemudian diilustrasikan dalam bentuk teks atau gambar dan dikenali melalui penampilan, kata-kata, tindakan ataupun pemikiran diri dan orang lain disajikan dalam berbagai Para pelaku yang menjalani peristiwa pada sebuah cerita disebut dengan tokoh.

2) Alur cerita

Alur cerita membawa pembaca untuk mengetahui peristiwa yang terjadi dalam cerita. Menurut pendapat Nurgihantoro (2013: 237) alur cerita berkaitan dengan rangkaian cerita yang dikemas dan dipadukan secara menarik dan berurutan mulai dari konflik, klimaks hingga penyelesaian cerita, melalui berbagai macam peristiwa yang dialami oleh tokoh. Pernyataan tersebut diperkuat berdasarkan pendapat Lukens (1999: 103) yang menyatakan bahwa plot adalah rangkaian peristiwa yang menunjukkan tindakan yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita. Yellin (2017: 130) menjelaskan bahwa alur cerita *picture storybooks* mempunyai beberapa jenis struktur alur cerita. Terdapat tiga jenis alur cerita yang sering digunakan dalam cerita anak, yaitu alur progresif, alur cerita dengan konflik yang belum terselesaikan, dan alur cerita episodik. Akan tetapi Lukens (199: 131) menyatakan bahwa tidak ada alur cerita yang spesifik pada cerita anak-anak, sebab

yang terpenting adalah cerita yang disajikan dapat menarik minat dan memberikan kesenangan ketika dibaca oleh anak-anak.

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas maka dapat disintesis bahwa alur cerita merupakan suatu urutan cerita yang memunculkan rangkaian-rangkaian peristiwa yang dialami oleh tokoh dalam cerita, pada cerita anak alur cerita dikemas dan disajikan secara sederhana dengan mengutamakan minat, ketertarikan dan kesenangan bagi para pembacanya.

3) Tema

Tema menjadi gambaran umum suatu cerita. Menurut Nurgiyantoro (2013: 260) tema merupakan pemikiran utama dari suatu cerita dan sebagai dasar untuk mengembangkan suatu cerita. Tema pada suatu sastra anak tidak terlepas dari permasalahan kehidupan sehari-hari. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Lukens (1999: 135) yang menyatakan bahwa tema pada suatu sastra merupakan ide yang menyatukan cerita, seperti komponen mengenai manusia, sifat-sifat dalam diri manusia, ataupun tentang kondisi manusia. sehingga tema menjadi suatu pemikiran utama dalam suatu cerita. Menurut Yellin (2017: 136) tema yang sering diangkat dalam cerita anak usia sekolah dasar berkaitan dengan aspek menerima kemampuan seseorang dan menerima perbedaan orang lain, termasuk kemampuan untuk menerima perbedaan ras, sehingga pada intinya

tema yang dipilih dalam cerita anak mengarah pada tema bersifat didaktik.

Berdasarkan ketiga pernyataan tersebut diatas, maka dapat disintesis bahwa tema merupakan pemikiran utama yang digunakan untuk menjadi patokan atau acuan dalam mengembangkan suatu cerita. Tema yang digunakan untuk mengembangkan cerita untuk anak sekolah dasar biasanya berkaitan dengan tema yang bersifat mendidik.

4) Latar

Latar cerita biasanya dapat mempengaruhi suasana suatu peristiwa yang ada dalam cerita. Menurut Nurgiyantoro (2013: 249) latar menjadi pondasi utama yang menggambarkan terjadinya berbagai peristiwa serta kejadian yang diceritakan pada suatu cerita. Terdapat tiga unsur latar cerita yang saling berkaitan dan berpengaruh pada cerita, yaitu terdiri dari unsur latar tempat, latar waktu dan latar sosial budaya. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Lukens (1999: 172) latar biasanya merupakan latar belakang terjadinya kejadian dalam cerita bisa merupakan kota, jalan, maupun hutan untuk menggambarkan kejadian pada suatu cerita, selain itu latar dapat memperjelas suatu cerita mulai dari konflik yang terjadi, karakter tokoh. Latar digunakan untuk mempersiapkan pembacanya untuk menerima cerita dan pandangan pribadi penulis tentang makna kehidupan. Lebih lanjut Yellin (2017: 137) mengungkapkan bahwa terdapat dua jenis latar, yaitu *integral* dan *backdrop*. Latar integral

mempengaruhi karakter tokoh, alur dan tema, sedangkan *backdrop* tidak mempengaruhi karakter tokoh, alur dan tema.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas dapat disintesis bahwa latar merupakan gambaran terjadinya berbagai peristiwa yang terjadi dalam cerita dan berfungsi memperjelas keadaan dalam cerita. Latar dapat berupa penggambaran berkaitan tentang waktu, tempat dan suasana yang terjadi pada peristiwa-peristiwa pada suatu cerita.

5) Sudut pandang

Sudut pandang menjadi salah satu unsur penting dalam suatu cerita. Menurut Nurgiyantoro (2013, 2013: 269) sudut pandang merupakan suatu cara, rencana ataupun desain yang dengan sengaja ditentukan oleh pembuat cerita dengan tujuan untuk menyampaikan suatu cerita dan idenya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Lukens (1999: 176) yang menyatakan bahwa sudut pandang dipilih saat pembuat cerita menentukan siapa yang akan menjadi narasi dan seberapa banyak narator harus tahu. Terdapat dua macam sudut pandang, yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga. Secara lebih rinci Yellin (2017 :138) mengungkapkan bahwa cerita dengan sudut pandang orang ketiga dapat menjadi pilihan untuk menjadi bacaan bagi anak-anak di sekolah dasar. Agar anak dapat lebih memahami isi cerita yang disampaikan guru dapat memberikan pertanyaan kepada siswanya mengenai bagaimana cerita itu disampaikan dan berbagai pertanyaan terbuka untuk membantu anak-

anak memahami isi cerita. Setelah itu barulah guru mengajak siswa untuk mengungkapkan isi cerita menggunakan sudut pandang orang pertama.

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas maka dapat disintesis bahwa sudut pandang merupakan suatu cara yang dipilih oleh penulis cerita untuk menempatkan dirinya pada suatu cerita, jadi sudut pandang digunakan sebagai perspektif dari mana cerita itu diceritakan. Pada jenjang sekolah dasar cerita dengan sudut pandang orang ketiga dapat menjadi pilihan untuk menjadi bahan bacaan bagi siswa. Pemilihan cerita dengan sudut pandang orang ketiga disertai dengan memberikan bimbingan kepada siswa dapat membantu siswa menempatkan dirinya dalam suatu peristiwa dan mendalami karakter yang ada dalam cerita.

6) Stile dan Nada

Stile dan nada merupakan dua hal yang saling berkaitan dalam suatu cerita. Menurut Nurgiyantoro (2013: 273) stile berkaitan dengan cara pemilihan aspek kebahasaan yang digunakan pada suatu cerita, sedangkan nada merupakan sesuatu yang kemunculannya ditentukan berdasarkan pemilihan stile. Secara lebih rinci, menurut Lukens (1999: 213) stile melibatkan penggunaan perbandingan atau bahasa kiasan yang sesuai dengan cerita, pencitraan yang menggambarkan untuk indra apa yang terjadi atau bagaimana hal-hal terlihat, berlebihan atau meremehkan untuk menghibur atau untuk meningkatkan perasaan,

kiasan kepada orang atau peristiwa yang sudah diketahui, permainan kata dengan kata-kata, dan perangkat suara untuk memberi kesenangan pada makna yang lebih penting. Sedangkan nada merupakan nada, pilihan kata merupakan bagian integral dari cerita yang digunakan untuk menggambarkan sikap penulis terhadap subjek dan pembaca. Menurut Yellin (2017: 139) nada sebuah buku bisa formal, informal, main-main, muram, aneh, ironis, lucu, murung, sedih, atau reflektif. Nada dibuat secara implisit melalui pilihan kata, citra, struktur kalimat, dan ilustrasi. Pada *picture storybooks* baik teks dan gambar dapat menciptakan nada.

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas dapat disintesis bahwa stile dan nada keduanya saling terkait. Makna yang disampaikan melalui suatu cerita dapat diketahui dan dirasakan melalui pemilihan stile. Melalui stile tersirat nuansa sikap pengarang terhadap makna yang hendak disampaikan, segala sesuatu yang menjadi inti cerita yang terkait dengan tokoh-tokoh cerita dan terhadap pembaca. Stile dengan sengaja dengan sedemikian rupa oleh penulis cerita sehingga dapat memunculkan nada. Hal-hal tersebut kemudian dikenal dengan nada. Nada menjadi sikap yang ditunjukkan oleh penulis cerita kepada pembaca dan masalah yang dimunculkan.

7) Moral / Amanat

Moral atau biasa disebut dengan amanat menjadi bagian penting dalam menyampaikan suatu makna dalam cerita. Menurut

Nurgiyantoro (2013: 265) Moral dapat diartikan sebagai amanat yang digunakan untuk menyampaikan suatu hal yang terkandung dalam cerita kepada para pembacanya. Moral biasanya terdapat pada sikap dan perilaku tokoh dalam cerita. Moral dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis hubungan, yaitu terkait dengan persoalan hubungan manusia dengan diri sendiri, hubungan manusia dengan sesama, hubungan manusia dengan lingkungan alam, serta hubungan manusia dengan Tuhan. Sehingga moral dalam suatu cerita dapat bermanfaat dalam kehidupan dan menjadi sarana untuk mendidik bagi pembacanya.

Berikut ini merupakan penjabaran unsur intrinsik secara rinci *lift the flap story book* berbasis ramah anak karya Oktavia (2018) yang digunakan dalam penelitian.

1) Tema

Kayanya Negeriku

2) Tokoh

a) Mona bersifat sombong

b) Nuri bersifat pendiam, baik, dan kurang percaya diri

c) Zea bersifat pintar dan usil

d) Dina bersifat baik dan kreatif

3) Alur

Alur cerita dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak menggunakan alur maju.

4) Latar

a) Tempat

- Sub tema 1, pembelajaran 1 dan 3 berlatar tempat persawahan.
- Sub tema 2, pembelajaran 1 berlatar tempat kebun salak.
- Sub tema 2, pembelajaran 2 berlatar tempat dapur.

b) Waktu

Waktu yang terjadi dalam cerita *lift the flap story book* berbasis ramah anak adalah siang hari.

c) Suasana

Suasana yang terjadi dalam cerita *lift the flap story book* berbasis ramah anak adalah senang.

5) Sudut pandang

Sudut pandang cerita dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak menggunakan sudut pandang orang ketiga.

6) Stile dan nada

Pemilihan stile dan nada yang dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak. Stile cerita dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak menggunakan kalimat yang relatif pendek, dengan pemilihan kata yang sederhana dan lugas. Sedangkan nada cerita dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak menggunakan nada senang, ceria, bercanda, bersahabat, familiar dan ramah.

7) Moral / Amanat

Pesan moral yang tersaji dalam cerita *lift the flap story book* berbasis ramah anak adalah harus menjaga kelestarian lingkungan dengan cara menghemat sumber daya energi, tidak boleh mendiskriminasi teman karena berbeda suku dan warna kulit.

Sedangkan unsur ekstrinsik yang dimunculkan penulis berkaitan dengan pandangan penulis yang meyakini bahwa anak usia sekolah dasar dapat berpikir kreatif dan melakukan *self actualization*.

Unsur-unsur cerita yang terdapat dalam *lift the flap story book* dapat menciptakan suatu cerita menjadi lebih terstruktur, menarik dan menjadi sarana untuk menyampaikan makna dari setiap peristiwa yang terdapat dalam cerita. Sehingga dengan memperhatikan unsur-unsur cerita memudahkan pembaca untuk memperoleh manfaat dari membaca suatu cerita pada *lift the flap story book*.

e. Pembelajaran berbasis ramah anak

Pembelajaran merupakan salah sarana untuk mentrasfer ilmu dan merupakan bagian terpenting dalam dunia pendidikan. Seperti yang tercantum pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Hal tersebut dapat dimaknai bahwa interaksi yang terjadi dalam pembelajaran dapat berlangsung antara peserta didik dengan peserta didik,

peserta didik dengan pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar, ketiga aspek tersebut saling berhubungan satu sama lainnya dan menciptakan suatu kegiatan belajar, hingga pada akhirnya siswa dapat memperoleh kemudahan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu berupa adanya perubahan perilaku pada diri peserta didik dan proses hasil belajar berupa sejumlah pengalaman intelektual, emosional, dan fisik pada diri siswa.

Kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna apabila dilaksanakan dalam suatu lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman, bersifat individual dan kontekstual, serta adanya pengalaman secara langsung yang dialami oleh anak ketika mempelajari suatu materi. Upaya yang dilakukan untuk mendukung terjadinya kegiatan pembelajaran tersebut, maka munculah konsep sekolah ramah anak. Mengacu pada Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2014 tentang Kebijakan Sekolah Ramah Anak. Sekolah ramah anak merupakan sekolah yang mempunyai kebijakan, kurikulum, pendidik, sarana dan prasarana, adanya partisipasi anak dan masyarakat dilingkungan sekolah dalam upaya untuk memenuhi, menjamin serta melindungi hak anak dalam dunia pendidikan, sehingga sekolah dapat memfasilitasi anak agar dapat mengembangkan minat, bakat, dan kemampuan yang dimilikinya.

Tujuan dari sekolah ramah anak adalah menjadikan peserta didik sebagai orang yang mempelajari suatu materi melalui kegiatan belajar dan

mendapatkan manfaat utama dari kegiatan pembelajaran UNICEF (2009: 2). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi bagian dari terselenggaranya sekolah ramah anak. Sejalan dengan pernyataan tersebut Beckley (2011: 158) menyatakan bahwa semakin sering anak terlibat dalam pembelajaran ramah anak dapat memperbesar kesempatan siswa untuk memahami keterampilan yang dapat digunakan dalam berbagai macam hal baik dalam pelajaran maupun keadaan lingkungan sekitar. Hal tersebut dapat dipahami bahwa penerapan pembelajaran ramah anak dapat membantu siswa untuk mengembangkan berbagai macam keterampilan yang dimilikinya.

Pembelajaran ramah anak dapat dilihat dari indikator pelaksanaan kurikulum dalam sekolah ramah anak. Hal tersebut tercantum dalam Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2014 tentang Kebijakan Sekolah Ramah Anak, yaitu bahwa indikator dari pelaksanaan kurikulum berbasis ramah anak adalah sebagai berikut;

- 1) Menyediakan berkas-berkas perangkat pembelajaran yang mempunyai prinsip ramah anak
- 2) Merencanakan dan melaksanakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang ramah anak, yaitu dengan tidak memuat konten kekerasan, pornografi, dan terorisme.
- 3) Menyajikan materi dengan tidak memandang perbedaan gender antara peserta didik, tidak ada unsur diskriminatif, dan bersifat kontekstual,

- 4) Menyelenggarakan kegiatan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.
- 5) Menyediakan media pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk bersikap peduli dan mengenal budaya di lingkungan sekitar.
- 6) Menciptakan suasana belajar dengan saling berkomunikasi dan berdialog.

Selain itu, menurut Beckley (2013: 179) karakteristik pembelajaran efektif adalah ramah anak dan membiarkan anak-anak menikmati masa kecil mereka dan kemajuan dalam belajar melalui partisipasi aktif di dalamnya. Hal tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran dengan menerapkan konsep ramah anak melibatkan siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh UNESCO (2015: 4) pembelajaran ramah anak menekankan pentingnya peserta didik dan guru untuk melakukan kegiatan belajar bersama sebagai komunitas belajar. Sumber belajar yang memuat materi pelajaran dalam pembelajaran ramah anak dikemas dengan berbagai inovasi baru, seperti materi matematika yang dibuat dari koran, atau poster dan boneka yang digunakan untuk materi bahasa. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa dengan menempatkan pembelajaran yang berpusat pada anak dan mendorong partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan semangat guru untuk dapat memenuhi kebutuhan dan minat guru, sehingga hasilnya guru dapat memberi anak-anak pendidikan

sebaik mungkin dan anak dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

Mengacu pada pernyataan tersebut di atas konsep ramah anak dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak karya Oktavia (2018) ditunjukkan lewat interaksi antar tokoh dalam cerita, yaitu sebagai berikut;

- 1) Tidak mengandung unsur diskriminasi, yaitu bahwa tokoh-tokoh dalam cerita mempunyai kesempatan yang sama dalam berbagai hal tanpa adanya perlakuan yang tidak adil serta tidak seimbang ketika mempunyai perbedaan suku, agama, ataupun warna kulit. Hal tersebut ditunjukkan pada halaman 1, yaitu meskipun Nuri berasal dari Papua dan mempunyai kulit berwarna hitam, mereka (Mona, Zea, dan Dina) tetap mau menerima dan bermain bersama-sama.
- 2) Tidak mengandung unsur kekerasan, hal tersebut ditunjukkan dalam setiap halaman, yaitu bahwa tokoh-tokoh dalam cerita tidak melakukan kekerasan seperti memukul, mendorong teman hingga terjatuh, mencubit atau lain sebagainya. Akan tetapi tokoh-tokoh saling bercanda bersama, saling membantu ketika teman mengalami kesulitan.
- 3) Tidak mengandung unsur merendahkan martabat, yaitu bahwa tokoh-tokoh dalam cerita tidak boleh saling menghina, mengejek ataupun menyakiti perasaan dan harga diri satu sama lainnya. Hal tersebut ditunjukkan pada halaman 1, yaitu ketika Zea mengatakan “Dari manapun asal kita, kita semua sama Mona”.

- 4) Cerita disajikan dengan mengintegrasikan materi yang kontekstual dan sesuai dengan lingkungan kehidupan sehari-hari siswa. Cerita yang tersaji dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak berlatar belakang lingkungan di Yogyakarta yang bersih, asri, indah dan mempunyai lingkungan untuk tempat bermain anak-anak.
- 5) Mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar. *Lift the flap story book* berbasis ramah anak berisi kegiatan yang dapat menciptakan suasana *student center learning* dan dapat melakukan kegiatan belajar dengan suasana yang menyenangkan, yaitu dengan adanya aktivitas belajar bersama, tugas individu, latihan soal-soal dan teka-teki silang.
- 6) Menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. *Lift the flap story book* berbasis ramah anak dibuat dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa, seperti penyajian gambar yang berwarna, teks yang digunakan tidak terlalu panjang dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak, bentuk kegiatan belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas, maka dapat disintesis bahwa pembelajaran ramah anak merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk memenuhi, menjamin, dan melindungi hak anak sehingga anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pembelajaran ramah anak selalu melibatkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dan partisipatif, timbulnya rasa senang, nyaman dan aman ketika melakukan kegiatan belajar. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan mengacu pada

indikator pembelajaran ramah anak, seperti adanya perangkat pembelajaran yang tidak memuat konten kekerasan, pornografi, tidak memandang perbedaan gender, tidak diskriminatif, bersifat kontekstual, melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya untuk menunjang tercapainya pembelajaran ramah anak adalah dengan menggunakan perangkat pembelajaran seperti buku teks sebagai sumber belajar, yaitu *lift the flap story book* berbasis ramah anak.

f. *Lift The Flap Story Book* Berbasis Ramah Anak dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar

Lift the flap story book berbasis ramah anak dirancang agar dapat digunakan dalam pembelajaran tematik integratif kurikulum 2013. Seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, yaitu bahwa pada tingkat sekolah dasar pembelajaran dilakukan secara tematik terpadu atau dapat disebut juga dengan istilah tematik integratif. Tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan bermacam-macam kompetensi yang berasal dari berbagai mata pelajaran pada suatu tema. Hal tersebut diperkuat oleh Drake & Burns (2004: 8) yang menyatakan bahwa konsep integratif merupakan penyatuan semua mata pelajaran yang mempunyai kesamaan topik dan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran

integratif terdiri dari beberapa mata pelajaran yang mempunyai kesamaan materi yang digabung menjadi satu tema pembahasan.

Selain itu, menurut Etim (2005: 126) pembelajaran tematik integratif dapat mengarahkan diri siswa untuk mempunyai sikap yang lebih baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa konsep pembelajaran tematik integratif dapat menjadikan siswa untuk bersikap baik. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Fogarty & Stoehr (2008: 87) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik integrasi merupakan pembelajaran yang menggunakan tema sebagai pengait dari beberapa topik, dengan pembelajaran tematik integratif dapat memberikan motivasi belajar siswa serta dapat membuat pembelajaran lebih relevan, terarah dan bermakna. Sehingga dapat disintesis bahwa pembelajaran dengan menerapkan tematik integrasi merupakan pembelajaran yang menggabungkan kompetensi dasar yang mempunyai persamaan materi dari beberapa mata pelajaran dan pengalaman dalam satu tema yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui pembelajaran tematik integratif siswa tidak hanya belajar tentang pengetahuan saja tetapi juga belajar tentang sikap dan keterampilan melalui pengalaman secara kontekstual yang dilakukan selama kegiatan belajar.

Pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari tersedianya sumber belajar. Menurut Hafid (2011: 77) sumber belajar mempunyai peran penting untuk mendukung terjadinya proses belajar, karena sumber belajar berisi materi yang dapat mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan

belajar yang harus dicapai. Sumber belajar dapat berasal dari guru, penggunaan alat, maupun berbagai macam hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan di dalam bahan pembelajaran yang akan diberikan. Buku teks menjadi salah satu jenis sumber belajar.

Menurut Cuuingsworth Roseni (2014: 417) yang menyatakan bahwa

“textbooks are an effective resource for selfdirected learning, an effective resource for presenting materials by the teachers, a source of ideas and activities, a reference source for students, a syllabus that reflects pre-determined learning objectives, and support for less experienced teachers who have yet to gain in confidence”.

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa buku teks merupakan sumber belajar yang efektif digunakan ketika belajar secara mandiri, selain itu dapat juga digunakan sebagai sumber belajar bagi guru untuk mempresentasikan materi, menjadi sumber ide dan kegiatan, sumber referensi untuk siswa, silabus yang mencerminkan tujuan pembelajaran, dan dapat memfasilitasi guru yang kurang berpengalaman dan percaya diri dalam melaksanakan pembelajaran.

Mengacu pada pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar yang menggunakan tematik integratif, maka buku teks yang digunakan dalam kegiatan belajar juga disajikan secara tematik integratif. Menurut Novianto & mUstadi (2015: 10-11) buku teks kurikulum 2013 disajikan dengan memperhatikan keterpaduan indikator pembelajaran dan mengintegrasikan empat kompetensi dasar yang meliputi kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, serta keterampilan. Buku teks tersebut disusun dengan mengacu pada tiga aspek pembelajaran, yaitu siswa menjadi

subjek belajar sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator, kegiatan belajar dapat memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa, kegiatan belajar harus dilaksanakan secara menyenangkan dengan konsep belajar sambil bermain. Hal tersebut juga diperkuat oleh Agustina & Mustadi (2014) yang menyatakan bahwa buku teks kurikulum 2013 di sekolah dasar disajikan dengan konsep tematik integratif dan dapat mengarahkan pembelajaran agar berpusat pada siswa melalui berbagai pengalaman yang bermakna.

Lift the flap story book berbasis ramah anak yang digunakan dalam penelitian ini juga termasuk dalam buku teks tematik integratif dan dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Buku teks ini mempunyai keunikan bahwa terdapat teks dan gambar yang menceritakan kehidupan sehari-hari siswa yang disangkutpautkan dengan materi pembelajaran, terdapat soal-soal latihan, bacaan wawasan tentang sumber daya alam di Indonesia dan teka-teki silang. Selain itu, terdapat petunjuk penggunaan buku yang dapat menjadi pedoman bagi guru dan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Pemilihan *lift the flap story book* berbasis ramah anak sebagai buku teks dalam pembelajaran tidak terlepas dari perkembangan siswa kelas IV SD. Menurut Johnson (2003) seorang guru perlu memperhatikan kerangka kerja dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengintegrasikan perkembangan anak, interaksi sosial, dan pemilihan sastra adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Panduan Pemilihan Buku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Karakteristik umum anak kelas IV Sekolah Dasar	Implikasi untuk orang dewasa untuk interaksi sosial
<p>Perkembangan Kognitif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai menunjukkan kemandirian dalam membaca, tetapi berbagai kemampuan membaca dan minat menang 2. Terus mengembangkan konsep ruang dan waktu 3. Tampilan memori yang ditingkatkan dengan rentang perhatian yang meningkat 4. Mulai menghubungkan ide-ide dan konsep-konsep ketika pemikiran menjadi fleksibel dan dapat dibalik, meningkatkan kapasitas untuk pemecahan masalah, kategorisasi, dan klasifikasi <p>Perkembangan bahasa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pameran meningkatkan kosakata 2. Meningkatkan penggunaan konektor seperti sementara, kecuali, dan meskipun <p>Pengembangan Sosial dan Emosional</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai dipengaruhi oleh situasi sosial dan teman sebaya 2. Pameran lebih banyak minat dalam olahraga dan hobi 3. Mencari nilai-nilai dan dipengaruhi oleh model selain keluarga — TV, film, musik, olahraga, buku 4. Mulai mengembangkan empati untuk orang lain ketika konsep benar dan salah menjadi lebih fleksibel 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca dengan suara keras ketika membaca buku bergambar dan puisi yang lebih canggih setiap hari 2. Membaca dengan suara keras bab buku yang lebih panjang dengan lebih banyak variasi, perspektif, dan masalah untuk mempromosikan minat dan penghargaan untuk berbagai genre 3. Pentingnya peluang kelompok kecil dan seluruh kelompok yang berkelanjutan untuk menanggapi literatur dengan teman sebaya dan guru dan melalui tulisan 4. Pentingnya melibatkan anak secara aktif dalam kelompok kecil dan seluruh kelompok berbagi bacaan di mana guru melibatkan siswa dalam diskusi / pemodelan / demonstrasi strategi bacaan yang lebih kompleks yang mempromosikan pemahaman tentang perangkat sastra, pengembangan kosa kata, koneksi ke teks, dan alat bantu grafis dalam teks fiksi dan nonfiksi 5. Menyediakan peluang bagi siswa untuk memilih sendiri buku fiksi dan nonfiksi, termasuk buku seri, biografi, buku cara, teka-teki, komik, dan majalah 6. Memberi anak-anak peluang untuk mendongeng dan mendramatisasi cerita, teater pembaca, dan membaca paduan suara

(Johnson, 2003: 9–11)

Tabel 1 tersebut di atas menunjukkan tentang perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional anak kelas IV SD dan peran guru terhadap siswa kelas IV SD. Selain itu, Johnson (2003: 9-11) juga menyarankan beberapa buku yang cocok dengan siswa kelas IV SD, seperti *Little House books* (Laura Ingalls Wilder), *Attaboy, Sam!* (Lois Lowry), *The Girl Who Loved Wild Horses* (Paul Goble), *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (J. K. Rowling), dan lain sebagainya. Buku-buku yang disarankan tersebut merupakan jenis buku *picture story books*. Mengacu pada pedoman pemilihan buku tersebut di atas, maka *lift the flap story book* berbasis ramah anak sebagai bagian dari *picture story books* dapat digunakan sebagai buku teks bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berikut ini merupakan penjabaran muatan materi yang terdapat pada *lift the flap story book* berbasis ramah anak karya Oktavia (2018) yang digunakan dalam penelitian.

1) Tema dan Sub Tema

Tema 9 kelas IV sekolah dasar, yaitu “Kayanya Negeriku”, sub tema 1 “Kekayaan Sumber Energi” pembelajaran 1 dan 3, sub tema 2 “Pemanfaatan Kekayaan Alam Indonesia” pembelajaran 1 dan 3.

2) Kompetensi Inti

- a) KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b) KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri, dalam berinteraksi

dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

- c) KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- d) KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

3) Kompetensi Dasar

a) Bahasa Indonesia

3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.

4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

b) Ilmu Pengetahuan Alam

3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.

4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.

c) Ilmu Pengetahuan Sosial

3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Berdasarkan pada penjelasan tersebut di atas maka dapat disintesis *lift the flap story book* berbasis ramah anak merupakan sumber belajar berbentuk buku teks yang dikemas seperti buku cerita bergambar dengan ciri khas desainnya, yaitu adanya lipatan dan tarikan pada bagian bawah lembaran halaman. Lipatan tersebut digunakan untuk menyembunyikan teks, ilustrasi gambar, atau pertanyaan dan jawaban sehingga pembaca dapat membaca cerita secara interaktif dengan mengangkat lipatan-lipatan yang tersedia, sekaligus dapat mengilustrasikan sebuah cerita agar mudah dipahami. Cerita dan gambar yang terdapat pada *lift the flap story book* berbasis ramah anak ini menekankan adanya beberapa indikator sikap ramah kepada anak, seperti tidak memuat konten kekerasan, pornografi, tidak memandang perbedaan gender, tidak diskriminatif, dan bersifat kontekstual. Penggunaan *lift the*

flap story book berbasis ramah anak ini dapat membuat pembaca merasa senang, aman, nyaman, serta dapat terlibat secara aktif dengan adanya lipatan ketika membaca *lift the flap story book* berbasis ramah anak.

g. Perbandingan *Lift The Flap Story Book* Berbasis Ramah Anak dengan Buku Siswa Kurikulum 2013 dan Buku Erlangga

Lift the flap story book berbasis ramah anak dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran dalam bentuk buku dengan ciri khasnya yang unik, yaitu mempunyai jendela atau penutup yang dapat dimainkan dengan cara dibuka dan ditutup oleh siswa secara mandiri, buku tersebut memadukan antara gambar dan tulisan yang bertujuan untuk mengajarkan anak tentang hidup dan kehidupan dengan menekankan sikap ramah terhadap anak sehingga anak mampu menumbuhkan potensi yang dimiliki dalam lingkungan yang nyaman dan terbuka. Materi yang tersaji dalam *Lift the flap story book* berbasis ramah anak pada penelitian ini adalah Tema “Kayanya Negeriku”, Sub tema 1 “Kekayaan Sumber Energi di Indonesia” (pembelajaran 1 dan 3) dan Sub tema 2 “Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia” (pembelajaran 1 dan 3).

Sintak kegiatan pembelajaran yang terdapat pada *lift the flap story book* berbasis ramah anak adalah sebagai berikut,

- 1) kegiatan berkelompok,
- 2) membaca cerita,
- 3) membuka jendela (*lift the flap*) sesuai dengan urutan nomor,
- 4) menyampaikan pendapat tentang cerita yang telah dibaca,

- 5) bermain peran,
- 6) mendiskusikan pertanyaan yang terdapat pada jendela *lift the flap*,
- 7) membuat kesimpulan setiap cerita.

Pada penelitian ini pengaruh *Lift the flap story book* berbasis ramah anak tersebut, akan dibandingkan dengan buku siswa Kurikulum 2013 dan buku Erlangga. Adapun penjelasan tentang buku siswa Kurikulum 2013 dan buku Erlangga adalah sebagai berikut;

- 1) Buku Siswa Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Proses pencapaiannya dilaksanakan dalam memadukan ketiga ranah tersebut melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Ketercapaian tujuan kurikulum K-13 dapat didukung dengan adanya buku tematik berbasis aktivitas yang mendorong peserta didik untuk mencapai standar yang telah ditentukan.

Buku siswa merupakan buku yang digunakan siswa sebagai sumber belajar. Menurut Novianto & Mustadi (2015: 7) buku siswa berisi kegiatan pembelajaran yang harus dilalui siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran Kurikulum 2013. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa buku siswa K-13 ini merupakan buku tematik terpadu yang menjabarkan proses pembelajaran yang akan membantu siswa mencapai setiap kompetensi yang diharapkan melalui pembelajaran aktif, kreatif, menantang dan

bermakna, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis berdasarkan kepada nilai-nilai luhur.

Buku siswa ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan dipergunakan dalam tahap awal penerapan K-13. Buku ini merupakan “dokumen hidup” yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimuthirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Menurut Ruminiati & Andajani (2016:29) buku siswa dikembangkan berdasarkan pada KI dan KD yang terdapat dalam Kurikulum 2013, dan secara teoretis memperhatikan prinsip-prinsip dalam pendekatan saintifik. Hal tersebut menunjukkan bahwa buku siswa K-13 berisi langkah-langkah kegiatan saintifik yang meliputi kegiatan, mengamati, mencoba, menanya, menalar, dan mengkomunikasikan. Pada jenjang SD, materi dikembangkan berbasis tematik- terpadu. Selain itu, buku siswa dikondisikan sebagai buku wajib yang harus digunakan/dikerjakan siswa pada setiap kegiatan pembelajaran.

Konten yang terdapat pada buku siswa kurikulum 2013, menurut Habiby & Sayekti (2016: 82) telah memenuhi tiga hak utama anak untuk pendidikan dalam konsep sekolah ramah anak, yaitu (1) *provision*, yang artinya siswa mempunyai kesempatan untuk bebas berpendapat; (2) *proteksion*, yang artinya pembelajaran berpusat pada siswa; dan (3) *participation*, yang artinya siswa ikut terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Ketiga hak utama anak tersebut dapat dilihat

dari struktur penulisan buku yang dapat dilihat pada sub judul, seperti kegiatan ayo belajar, ayo berlatih, ayo simpulkan dan lain sebagainya. Hal tersebut menunjukkan bahwa buku siswa kurikulum 2013 dapat menciptakan suasana pembelajaran ramah anak di kelas melalui sintak kegiatan yang terdapat pada buku.

Buku siswa kurikulum 2013 mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Brawijaya (2017) kelebihan dan kekurangan buku siswa IV kurikulum 2013 dapat dilihat dari 4 aspek, yaitu materi, bahasa, penyajian dan kegrafikan. Adapun penjabaran kelebihan dan kekurangan buku siswa kurikulum 2013 adalah sebagai berikut.

a) Materi

Kelebihan dari aspek materi adalah adanya kesesuaian kesesuaian uraian materi dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), keakuratan materi, dan materi pendukung pembelajaran. Kekurangan terdapat pada kurang konkretnya ilustrasi dan penyajian keterkinian fitur.

b) Bahasa

Kelebihan dari aspek bahasa adalah adanya kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, bersifat komunikatif, dan memenuhi syarat keruntutan keterpaduan alur berfikir.

c) Penyajian

Kelebihan dari aspek bahasa adalah teknik penyajian yang sistematis, penyajian pembelajaran disesuaikan dengan

keterampilan proses berpikir sesuai dengan kata kerja operasional dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar, sedangkan kelengkapan penyajian dapat ditinjau dari bagian pendahuluan, isi, dan penutup. Kekurangan terdapat pada variasi penyajian, tidak disajikannya bagian glosarium, bagian rangkuman, dan peta konsep

d) Kegrafikan

Kelebihan dari aspek bahasa adalah mempunyai kesesuaian ukuran standar ISO, desain sampul buku yang memperhatikan tata letak tipografi sampul dan huruf yang sesuai, sedangkan desain isi buku sesuai dengan pencerminan sisi muatan buku, keharmonisan tata letak, kelengkapan tata letak, tipografi isi buku, dan ilustrasi isi. Kekurangan terdapat pada pemanfaatan halaman dan kekonkretan ilustrasi.

Buku siswa yang digunakan sebagai pembanding dalam penelitian ini adalah buku siswa K-13 edisi revisi tahun 2016, tema 9 “Kayanya Negeriku” yang terdiri dari 3 subtema yang diuraikan dalam 6 pembelajaran. Satu pembelajaran dialokasikan untuk 1 hari. Kegiatan pada setiap pembelajaran diarahkan untuk mengasah daya nalar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Sintak pada setiap pembelajaran yang terdapat pada buku siswa kurikulum 2013 mempunyai rangkaian kegiatan yang berbeda-beda. Adapun kegiatan pembelajaran yang terdapat pada buku siswa kurikulum 2013 adalah sebagai berikut,

- 1) ayo mengamati,
- 2) ayo membaca,
- 3) ayo berlatih,
- 4) ayo berdiskusi,
- 5) ayo mencoba,
- 6) ayo renungkan.

2) Buku Erlangga

Seri Buku Tematik Terpadu merupakan buku teks yang disusun berdasarkan Kurikulum 2013 (Revisi 2016). Dalam buku ini, muatan pelajaran disajikan secara terpadu dengan jam pelajaran sesuai porsinya. Karakteristik buku Erlangga adalah sebagai berikut;

- a) Judul tema dan subtema sama dengan buku Tematik Pemerintah.
- b) Kegiatan awal: kegiatan atau permainan yang berfungsi untuk memotivasi siswa agar bersemangat untuk memulai pembelajaran.
- c) Penyampaian materi terpadu dengan cerita yang mengalir sesuai tema.
- d) Soal latihan terintegrasi di setiap akhir pembelajaran.
- e) Soal latihan ulangan akhir semester pada jilid D dan H (kelas 1-3), serta jilid E dan I (kelas 4-5).
- f) Pemetaan KD per subtema terlampir di akhir buku.

Buku Erlangga juga mempunyai keunggulan, yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, keunggulan-keunggulan tersebut meliputi;

- a) Dilengkapi perangkat pembelajaran berupa Silabus, RPP, dan kunci jawaban untuk guru.
- b) Materi disusun sesuai dengan urutan yang ada pada Buku Tematik Pemerintah
- c) Mengakomodasi KI dan KD sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 24 tahun 2016.

Kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada buku tematik terpadu Erlangga jika dilihat dari analisis yang dilakukan oleh Ayu & Riyadhhi (2014); Purnanto & Mustadi (2016) adalah sebagai berikut.

- a) Kelebihan buku tematik terpadu Erlangga meliputi, penggunaan grid memperindah tata letak, kualitas ilustrasi memperhatikan kombinasi warna yang beragam sehingga dapat membangkitkan semangat membaca siswa, pesan atau informasi disampaikan secara lugas, menggunakan bahasa yang komunikatif, dialogis, dan interaktif, penyajian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, sesuai dengan kaidah bahasa dan menggunakan tokoh ikon.
- b) Kekurangan buku tematik terpadu Erlangga yaitu, tanda baca yang digunakan masih kurang sesuai dengan tahap perkembangan siswa, penggunaan tokoh ikon dalam buku

belum konsisten, pengilustrasian karakter belum cukup maksimal karena masih ada beberapa ekspresi gambar yang sama pada kegiatan yang berbeda.

Sintak pada setiap pembelajaran yang terdapat pada buku tematik terpadu Erlangga mempunyai rangkaian kegiatan yang berbeda-beda. Adapun kegiatan pembelajaran yang terdapat pada buku tematik terpadu Erlangga adalah sebagai berikut,

- 1) kegiatan ayo berpendapat,
- 2) ayo mencari informasi,
- 3) ayo mengamati,
- 4) ayo membaca,
- 5) ayo berkarya,
- 6) ayo wawancara,
- 7) ayo merangkum,
- 8) ayo berlatih.

Buku Erlangga yang digunakan sebagai pembanding dalam penelitian ini adalah buku tematik terpadu tema “Kayanya Negeriku” untuk kelas IV SD/MI. Buku Tematik Terpadu ini mengakomodasi muatan pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, SBdP, IPA, dan IPS.

Berdasarkan pemaparan tentang *lift the flap story book* berbasis ramah anak, buku siswa Kurikulum 2013 dan buku Erlangga tersebut maka dapat disintesis bahwa ketiga buku tersebut mempunyai persamaan dan perbedaan.

Persamaan dari ketiga buku tersebut adalah disusun dengan memperhatikan tahap perkembangan anak, materi disajikan secara tematik terpadu dengan disertai gambar-gambar yang menarik dan berwarna, materi dikembangkan berdasarkan pada KI dan KD yang terdapat dalam Kurikulum 2013, terdapat soal-soal latihan, dapat menunjang pembelajaran aktif, kreatif, menantang dan bermakna, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis berdasarkan kepada nilai luhur.

Perbedaan dari ketiga buku tersebut adalah terletak pada sintak kegiatan pembelajaran, materi disajikan dengan memadukan narasi cerita dan gambar yang disertai adanya jendela/penutup yang dapat dimainkan dengan cara dibuka dan ditutup oleh siswa secara mandiri pada buku *lift the flap story book* berbasis ramah anak.

Lift the flap story book berbasis ramah anak, buku tematik terpadu Erlangga, dan buku siswa kurikulum 2013 layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena terdapat kesesuaian aspek materi, bahasa, penyajian, kegrafikan dan tingkat perkembangan anak, akan tetapi ketiga buku tersebut belum diuji secara empiris pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization*.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Akal merupakan suatu anugerah dari Tuhan yang diberikan kepada manusia, dengan akal tersebut manusia mempunyai kemampuan yang berbeda dari makhluk ciptaan Tuhan lainnya, yaitu kemampuan untuk berpikir. Agar kemampuan berpikir manusia semakin berkembang, maka manusia harus

senantiasa melatih dan mengoptimalkan kerja akal untuk selalu berpikir. Secara teoritis, proses berpikir manusia memiliki tingkatan tertentu yang dikaji sebagai berikut:

a. Definisi Berpikir dan Tahap Kemampuan Berpikir

Berpikir merupakan suatu kemampuan yang hanya dimiliki oleh manusia. Menurut Maulana (2017:4) manusia selalu berpikir dalam setiap aktivitas mentalnya, dengan tujuan menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, ataupun mendapatkan pemahaman. Meskipun kegiatan berpikir manusia terjadi secara individual, akan tetapi pada kenyataannya mempunyai kaitan erat dengan konteks sosial, lingkungan serta budaya.

Tingkatan berpikir manusia dalam taksonomi Bloom terdiri dari enam kategori. Keenam tingkatan berpikir manusia, yaitu yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), aplikasi (*apply*), analisis (*analyze*), evaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*) Anderson & Krathwohl (2001: 29). Keenam tingkatan berpikir tersebut mencerminkan bahwa dalam setiap kegiatan manusia selalu menggunakan kinerja otak, sehingga ketika seseorang melakukan suatu tindakan, maka orang tersebut membutuhkan proses berpikir dalam dirinya.

Seiring dengan berkembangnya zaman dibutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi agar dapat bersaing di dunia global. Menurut Bloom Anderson & Krathwohl (2001:149) ranah kognitif C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (Mencipta) merupakan *High Order Thinking Skills* (HOTS). Ketiga ranah kognitif tersebut merupakan bagian dari

kemampuan berpikir tingkat tinggi yang merupakan bagian dari proses mengasah diri mengoptimalkan kerja otak agar terampil dalam memecahkan masalah.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat diciptakan dan dioptimalkan melalui suatu kegiatan pembelajaran. Menurut Brookhart (2010: 5) mengungkapkan bahwa:

“High Order Thinking conceived of as the top end of the Bloom’s cognitive taxonomy: Analyze, Evaluate, and Create, or in older language Analysis, Syntesis, and Evaluation. The teaching goal behind any cognitive taxonomy is equipping student to be able to do transfer “being able to think” means student can apply the knowledge and skill they developed during their learning to the new contexts.....higher-order thinking is conceived as students being able to relate their learning to other elements beyond those they were taught to associate with it”.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran HOTS membantu siswa agar mampu berpikir untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka pada suatu konteks baru. Sehingga dengan kemampuan berpikir tersebut dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam mengasosiasikan kemampuan mereka dengan pengetahuan baru seperti yang terdapat dalam konteks lain dalam kehidupannya. Selain itu menurut Williams (2009:122) bahwa *“good thinkers are seen as the children who finish the assignment first, who get all of the answer correct, or who can perform the procedure or memorize the best”*. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa kemampuan berpikir siswa dikatakan baik ketika siswa mampu menyelesaikan tugas utamanya, menjawab soal-soal

dengan benar, dapat menampilkan hasil kerjanya atau mengingat materi yang telah dipelajarinya.

Mengacu pada pengertian dan klasifikasi kemampuan berpikir tersebut di atas, maka dapat ditarik suatu sintesis bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan berpikir dan bernalar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang rumit dan memecahkan suatu masalah. Berkaitan dengan kemampuan berpikir menurut Conklin (2012: 11) bahwa berpikir kritis dan berpikir kreatif merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal tersebut dapat diartikan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kegiatan berpikir yang melibatkan level kognitif hirarki tinggi dari taksonomi berpikir Bloom.

Memasuki abad 21 tujuan utama di bidang pendidikan adalah untuk memenuhi aspirasi pendidikan nasional, yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk berpikir tingkat tinggi Yen & Halili (2015). Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa salah satu aspek kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah berpikir kreatif, sehingga pembelajaran dengan mengarahkan siswa agar dapat berpikir kreatif menjadi kebutuhan dan tujuan dalam peningkatan kualitas pendidikan dan pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi bagian penting dalam revolusi pendidikan.

Penelitian ini berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif yang merupakan salah satu bagian dari *High Order Thinking Skills* (HOTS). Aspek mencipta (*create*) merupakan hasil perwujudan dari kemampuan

berpikir kreatif yang menduduki tingkatan berpikir paling tinggi, sehingga kehadirannya sangat diharapkan di ruang belajar siswa, yaitu siswa yang selalu mempunyai cara berpikir yang berbeda dari yang lainnya sehingga memiliki ide – ide kreatif.

b. Definisi Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif mempunyai kaitan yang erat dengan kreativitas, sebab kreativitas merupakan hasil dari proses berpikir kreatif yang dilakukan oleh seseorang. Ketika menjelaskan arti kata kreativitas Torrance (1962:16) menuliskan pernyataan sebagai berikut

“I have chosen to define creative thinking as the process of sensing gaps or disturbing, missing elements, forming ideas or hypotheses, and communicating the results, possibly modifying and retesting the hypotheses”.

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa Torrance memilih untuk mendefinisikan berpikir kreatif sebagai proses merasakan kesenjangan atau mengganggu, elemen yang hilang, membentuk ide atau hipotesis, dan mengkomunikasikan hasilnya, mungkin memodifikasi dan menguji ulang hipotesis. Sehingga dapat dipahami bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses untuk menghasilkan gagasan baru yang diperlukan dalam pengembangan kreativitas.

Pernyataan tersebut diperkuat dalam artikel yang diterbitkan oleh Cambridge University terdapat kutipan pernyataan dari (Restak, 2011; Sigelman & Rider, 2012) bahwa ciri dari kreativitas adalah pemikiran divergen, imajinasi, fleksibilitas kognitif, toleransi terhadap ambiguitas atau ketidakpastian, motivasi intrinsik, dan kenikmatan hal-hal yang

sebelumnya tidak diketahui. Hal tersebut menunjukkan bahwa berpikir kreatif menjadi bagian dari terciptanya kreativitas.

Kreatif menjadi salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi. Setiap individu dilahirkan dengan mempunyai naluri kreatif dan potensi untuk menjadi kreatif. Menurut Anang (2010: 106) kreatif merupakan resapan dari bahasa Inggris “*to create*” yang artinya menciptakan atau membuat, sehingga kata kreatif merupakan kemampuan khusus untuk menciptakan dan mendapatkan sesuatu yang baru sekalipun dari sumber yang berbeda. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreatif berkaitan dengan kemampuan berpikir seorang individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun kenyataan yang cenderung berbeda dengan suatu hal yang telah ada sebelumnya.

Kemampuan berpikir kreatif menjadi suatu kebutuhan yang harus dimiliki setiap individu pada era globalisasi. Berpikir kreatif menurut Fabian (2018:17) merupakan “*Mental processes that give birth to ingenious thoughts. Reasoning that uses imagination to substitute, expand, modify, or transform the symbols, images, ideas, patterns, conditions, or elements in the world around us. Often contains an element of surprise*”. Artinya, berpikir kreatif adalah suatu proses mental yang melahirkan pikiran cerdas. Penalaran yang menggunakan imajinasi untuk menggantikan, memperluas, memodifikasi, atau mengubah simbol, gambar, ide, pola, kondisi, atau elemen di dunia di sekitar kita. Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses

menerima informasi atau stimuli oleh indra, yang kemudian diolah oleh pikiran, dan menghasilkan pemikiran cerdas, sehingga dapat menciptakan suatu gagasan baru.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Johnson (2009: 214) memaparkan bahwa berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tak terduga. Jika kemampuan berpikir kreatif berkembang pada seseorang, maka akan mengasilkan banyak ide, membuat banyak kaitan, mempunyai banyak perspektif terhadap suatu hal, membuat dan melakukan imajinasi. Pernyataan tersebut juga dapat dimaknai bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses untuk melatih pikiran untuk dapat membayangkan, mengungkapkan, mengembangkan gagasan yang tak terduga baru, sehingga dapat menciptakan gagasan-gagasan baru.

Pernyataan tersebut juga didukung oleh Arends & Kilcher (2010: 233) yang menyatakan bahwa “*creative thinking is kind thinking as abilities to put elements together to form a coherent or functional whole and to reorganize elements into a new pattern or structure*”. Pengertian ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif salah satu jenis kemampuan berpikir dalam mengolah dan membentuk unsur-unsur yang telah ada, kedalam suatu pola atau struktur baru. Dapat dimaknai bahwa berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan gagasan baru, baik itu

dengan menambahkan atau mengkombinasikan gagasan yang telah ada sebelumnya ataupun benar-benar gagasan yang belum pernah ada sebelumnya.

Selain itu, berkaitan dengan berpikir kreatif seorang siswa, Kampylis & Berki (2014: 6) mendefinikan bahwa “*Creative thinking is defined as the thinking that enables students to apply their imagination to generating ideas, questions and hypotheses, experimenting with alternatives and to evaluating their own and their peers’ ideas, final products and processes*”. Artinya, berpikir kreatif adalah pemikiran yang memungkinkan siswa untuk menerapkan imajinasi mereka untuk menghasilkan ide, pertanyaan dan hipotesis, bereksperimen dengan alternatif dan untuk mengevaluasi ide-ide mereka sendiri dan teman-teman mereka, produk akhir dan proses. Dapat dipahami bahwa berpikir kreatif adalah suatu proses yang mengarahkan siswa untuk mengungkapkan pemikiran yang ada dalam bayangan mereka sehingga dapat menghasilkan ide-ide baru untuk memecahkan masalah yang mereka buat berdasarkan pengalaman yang mereka lalui.

Berpikir kreatif juga tidak terlepas dari pemecahan masalah. Seperti yang diungkapkan oleh Prasad (2009: 27) , yaitu bahwa “*In general sense, all problem solving is creative thinking*”. Artinya, secara umum semua pemecahan masalah adalah pemikiran kreatif. Hal tersebut dapat dipahami bahwa pemecahan masalah merupakan proses dari berpikir

kreatif, karena dalam setiap masalah membutuhkan adanya suatu solusi yang dapat dihasilkan dari integrasi ide ke dalam pola baru dan bermakna.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, maka dapat disintesis bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses untuk mengarahkan siswa untuk berimajinasi sehingga dapat menghasilkan memberikan ide-ide baru yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah, memunculkan suatu gagasan-gagasan baru, baik itu dengan menambahkan atau mengkombinasikan gagasan yang telah ada sebelumnya ataupun benar-benar gagasan yang belum pernah ada sebelumnya.

c. Karakteristik Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar

Kreatif merupakan kata dasar dari kreativitas, sedangkan kreativitas adalah aktifitasnya. Paul Torrance (1979), seorang peneliti perintis yang mempelajari pemikiran kreatif, menggambarkan empat komponen kreativitas, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian) dan *elaboration* (penguraian), kategori yang masih digunakan sampai sekarang. Secara lebih rinci Kaufman et al. (2008: 17) mempresentasikan bahwa ada empat aspek dalam berpikir kreatif, yaitu:

- 1) *Fluency; the number of responses to given stimuli, "the total number of ideas given on any one divergent thinking exercise"*.
- 2) *Originality; the uniqueness of responses to a given stimuli, "the unusualness... of an examinee's or responden' idea"*.
- 3) *Flexibility; the number and/or uniqueness of catogories of responses to a given stimuli, or more broadly, "a change in the meaning, use, or interpretation of something"*.

- 4) *Elaboration; the extension of ideas within a specific category of responses to a given stimuli, "to fill (ideas) out with details"*

Berdasarkan penjelasan tersebut yang termasuk kedalam kategori berpikir kreatif adalah faktor kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Kelancaran dalam berpikir mengacu pada kuantitas *output* yaitu jumlah tanggapan terhadap ransangan yang diberikan atau jumlah ide yang diberikan pada setiap latihan. Hal tersebut dapat dipahami bahwa *fluency* berkaitan dengan menghasilkan ide sebanyak mungkin untuk pertanyaan terbuka. Keluwesan dalam berpikir mengacu pada beberapa dari beberapa jenis; perubahan dalam arti, interpretasi, atau penggunaan sesuatu, perubahan dalam memahami tugas, perubahan strategi dalam melakukan tugas, atau perubahan arah berpikir, yang berarti penafsiran tujuan baru. Sehingga dapat diartikan bahwa *flexibility* merupakan kemampuan untuk melihat ide-ide dengan cara yang berbeda atau dari perspektif yang berbeda. Keaslian dalam pemikiran berarti produksi yang tidak biasa, tidak masuk akal, tanggapan jarak jauh, atau respon yang baik. Dapat dipahami bahwa *originality* merupakan kemampuan untuk memiliki ide unik dan mengembangkannya. Sedangkan penguraian dalam pemikiran berarti kemampuan seseorang untuk menghasilkan langkah-langkah rinci untuk membuat rencana kerja. Hal tersebut dapat dipahami jika *elaboration* berkaitan dengan memperindah atau menambah ide.

Terkait dengan keempat kategori berpikir kreatif tersebut, menurut Maccagnano (2007: 4) bahwa penting untuk menggabungkan semua

komponen ini untuk membangun dan memperkuat kreativitas di dalam kelas, terutama untuk memastikan bahwa pemikir kreatif mengembangkan bakat mereka.

Keempat kategori berpikir kreatif dapat dikenali melalui ciri-cirinya, menurut (Isaksen, et al, 2011: 89; Sutanto, 2013: 111) sebagai berikut. juga menyebutkan terdapat 4 ciri berfikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originility*, dan *elaboration*.

- 1) *Fluency* (Kelancaran), mempunyai ciri dapat mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah dan banyak pertanyaan dengan lancar, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
- 2) *Flexibility* (Keluwesannya), mempunyai ciri dapat menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- 3) *Originility* (Keaslian), mempunyai ciri mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- 4) *Elaboration* (Penguraian), mempunyai ciri mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk serta menambah

atau memperinci secara detil dari suatu obyek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Kreativitas siswa dapat distimulus oleh berbagai kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi siswa berpikir kreatif. Berkaitan dengan hal tersebut, Brookhart (2010: 128-129) berpendapat bahwa siswa kreatif akan melakukan hal berikut; 1) mengakui pentingnya basis pengetahuan yang mendalam dan secara berkelanjutan untuk belajar tentang hal-hal baru; 2) terbuka dan aktif mencari ide-ide baru; 3) mencari bahan sumber untuk ide-ide dalam media, individu, dan peristiwa; 4) mencari cara untuk mengatur ide-ide dalam kategori dan kombinasi yang berbeda, kemudian mengevaluasi hasil yang didapatkan menarik, baru dan bermanfaat; dan 5) penggunaan *trial and error* ketika tidak yakin terhadap langkah selanjutnya, serta melibatkan kegagalan sebagai kesempatan belajar.

Siswa sekolah dasar menurut tahapan perkembangan mental Piaget berada dalam tahap operasional konkret. Tahap tersebut berada pada jenjang usia 7 hingga 11 tahun. Menurut Piaget (1952) Anak-anak yang berada dalam tahap operasional konkret dapat berpikir fleksibel, yang memungkinkan mereka untuk membandingkan dan membedakan informasi dan menggunakan keterampilan abstrak untuk mempertimbangkan informasi. Hal tersebut dapat dipahami bahwa anak dalam usia sekolah dasar telah dapat berpikir kreatif dengan cara memanfaatkan berbagai informasi yang telah mereka peroleh. Sejalan dengan pernyataan tersebut perkembangan kognitif pada masa kanak-

kanak menengah menurut Rogers (2019: 237) pada masa ini kemampuan berpikir lebih fleksibel dan kompleks daripada sebelumnya, yang ditunjukkan dalam bentuk ingatan, perhatian, dan kemampuan untuk memikirkan detail tugas. Memori jangka panjang cenderung meningkat, seperti kemampuan mereka untuk menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang ada. Hal tersebut dapat dipahami bahwa kemampuan berpikir kreatif pada masa kanak-kanak menengah dapat dilihat dari kemampuan anak dalam memikirkan tugas secara rinci yang mereka peroleh dengan cara menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan mereka sebelumnya. Sehingga berdasarkan pendapat tersebut melandasi ruang lingkup materi pelajaran yang akan dipelajari siswa agar tidak terlepas dari batas kemampuan kognitif siswa yang telah dijelaskan tersebut.

Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat diukur melalui tes. Menurut Kusumawati et al. (2019: 2) "*Students' creative thinking skills were measured by essay tests*". Hal tersebut menunjukkan bahwa soal uraian dapat digunakan untuk mengetahui capaian kemampuan berpikir kreatif siswa. Sejalan dengan pernyataan tersebut Saefudin (2011: 8) menyatakan bahwa dalam mengembangkan proses berpikir kreatif siswa guru dapat menggunakan instrumen tes tertulis pemecahan masalah terbuka. Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa melalui tes tertulis pemecahan masalah terbuka dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disintesis bahwa tugas sebagai pemikir kreatif adalah menggabungkan ide-ide yang sudah ada, jika hasilnya sebuah kombinasi yang akan menjadikan ide tersebut berharga, maka akan dinilai sebagai seorang pemikir kreatif. Seseorang dapat dikatakan kreatif tentu mempunyai ciri-ciri yang menyebabkan seseorang tersebut dikatakan kreatif, yaitu *originality* (keaslian), *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *elaboration* (penguraian). Pengukuran kemampuan berpikir kreatif siswa dilakukan dengan menggunakan soal uraian dengan pedoman penilaian sebagai berikut.

Tabel 2. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar

No.	Aspek	Indikator
1.	<i>Fluency</i>	Siswa dapat menghasilkan lebih dari satu jawaban
2.	<i>Flexibility</i>	Siswa dapat menghasilkan jawaban tidak sesuai dengan buku teks.
3.	<i>Originility</i>	Siswa dapat memberikan jawaban yang menarik tidak mencontoh jawaban teman.
4.	<i>Elaboration</i>	Siswa dapat menguraikan jawaban dengan rinci.

d. Proses Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif tidak muncul begitu saja, akan tetapi membutuhkan suatu proses untuk dapat berpikir kreatif. Menurut Wallas (2014) proses berpikir kreatif terdiri dari empat tahap, yaitu *preparation*, *incubation*, *illumination*, and *verification*. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dicapai melalui empat proses berpikir kreatif, yaitu persiapan, inkubasi, penerangan, dan verifikasi secara bertahap. Menurut Sadler-smith (2015) *Wallas' Four-Stage Model* dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan tersebut dapat

dipahami bahwa kegiatan pembelajaran dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penjelasan secara lebih lanjut mengenai 4 tahap berpikir kreatif Wallas dijelaskan oleh Munandar (2014: 39) yang menyatakan bahwa proses berpikir kreatif meliputi empat tahapan, yaitu sebagai berikut

1. Tahap preparasi, merupakan tahap bagi individu untuk mempersiapkan diri dalam memecahkan masalah dengan belajar berpikir dan mencari jawaban, bertanya kepada orang dan sebagainya. Hal tersebut dapat dipahami bahwa pada tahap ini siswa merumuskan suatu masalah dan membuat usaha awal untuk memecahkannya.
2. Tahap inkubasi, merupakan tahap bagi individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah yang muncul dalam tahap preparasi dan menyimpannya di alam pra-sadar. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pada tahap ini merupakan masa di mana tidak ada usaha yang dilakukan secara langsung untuk memecahkan masalah dan perhatian dialihkan sejenak pada hal lainnya.
3. Tahap iluminasi, pada tahap ini muncul "*insight*" dengan kata lain munculnya inspirasi atau gagasan baru beserta proses-proses psikologi lainnya. Hal tersebut dapat dipahami bahwa pada tahap inkubasi siswa memperoleh pemahaman yang mendalam dari

masalah tersebut sehingga dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi.

4. Tahap verifikasi, merupakan tahap suatu ide atau kreasi harus diuji terhadap realitas. Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa pada tahap verifikasi siswa menguji pemahaman yang telah didapat dan membuat solusi.

Berkaitan dengan pembelajaran di kelas, menurut Gregory et al. (2013:43) pembelajaran di kelas dapat membantu siswa untuk menguasai pengetahuan dan kreatif dalam menerapkan pengetahuan, kemampuan berpikir muncul secara kreatif karena faktor-faktor yang dapat dimanipulasi secara langsung di kelas atau berasal dari peningkatan kapasitas fungsi kognitif. Hal tersebut dapat dipahami bahwa guru perlu merancang pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif, sebab kemampuan berpikir kreatif dapat muncul ketika adanya manipulasi secara langsung di dalam kelas.

Guru berperan penting dalam memfasilitasi siswa menuju berpikir kreatif. Menurut Kushwaha & Tewari (2019) agar siswa dapat berpikir kreatif guru bertugas membantu mempersiapkan siswa dan membuat perubahan dalam pengajaran dan pendekatan pembelajaran, dengan memanfaatkan konsep keterlibatan dan memicu minat dan motivasi untuk menghafal dalam pembelajaran yang dapat dianggap sulit atau menantang. Hal tersebut dapat dipahami bahwa guru mempunyai tugas untuk dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa

untuk belajar sehingga siswa dapat memfasilitasi siswa untuk berpikir kreatif. Selain itu, menurut Schoevers et al. (2019: 29) mengajukan pertanyaan terbuka, menciptakan dialog kelas yang lebih panjang memastikan bahwa jawaban siswa didengar dan dihormati siswa. Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa ketika guru memberikan pertanyaan terbuka maka akan mengundang siswa untuk menghasilkan banyak jawaban dan ide, menciptakan dialog kelas yang panjang bertujuan memfasilitasi siswa untuk mengungkapkan ide-ide yang dimiliki sehingga pembelajaran berpusat pada siswa, ide-ide siswa yang didengar dan dihormati dapat membuat siswa menjadi merasa dihargai.

Kemampuan berpikir kreatif termasuk dalam *high order thinking skills*, menurut Hidayat (2019: 6) penggunaan buku teks yang berisi pertanyaan uraian dalam pembelajaran dapat meningkatkan *high order thinking skills* siswa, yaitu pada domain analisis (C4), evaluasi (C5), dan penciptaan (C6). Pernyataan tersebut dapat dipahami jika penggunaan buku teks dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dipicu melalui aktivitas kognitif yang diberikan oleh guru melalui berbagai macam tugas yang menantang. Menurut McGregor (2007: 36-37), keterampilan berpikir kreatif dapat diajarkan dengan cara sebagai berikut:

- 1) *have open and challenging tasks that make pupils think hard;*
- 2) *encourage pupils to use what they already know;*
- 3) *offer opportunities for work in collaborative groups with high quality;*
- 4) *encourage pupils to talk about how tasks have been done;*

5) *produce learning outcomes at different levels.*

Cara tersebut mengarahkan guru untuk memberikan tugas secara terbuka dan menantang siswa untuk dapat berpikir, memotivasi siswa untuk menggunakan sesuatu yang telah mereka ketahui, menawarkan kesempatan untuk bekerja dalam kelompok kolaboratif, dan mendorong siswa untuk dapat mengkomunikasikan tugas yang dikerjakan, serta menciptakan hasil belajar pada level yang berbeda. Melalui pembelajaran seperti tersebut, kemampuan berpikir kreatif siswa akan terlihat ketika mereka suka mempelajari hal baru, senang bekerja sama dalam kelompok, mengkomunikasikan hasil tugas yang telah dicapai, serta mempunyai ide yang diciptakan siswa sendiri.

e. Keterkaitan *Lift The Flap Story Book* Berbasis Ramah anak dengan Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif siswa termasuk dalam domain kognitif. Perkembangan kognitif siswa menurut pandangan Vygotsky, yaitu bahwa anak-anak membangun pengetahuan melalui interaksi sosial, anak-anak bergantung pada alat yang disediakan oleh budaya, yang menentukan keterampilan yang akan mereka kembangkan dan bahasa memainkan peran kunci dalam kognisi (Santrock, 2011: 198). Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Johnson (2003) seorang guru perlu memperhatikan kerangka kerja dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengintegrasikan perkembangan anak, interaksi sosial, dan pemilihan sastra. Lebih lanjut, Johnson menyatakan bahwa pemilihan sastra berjenis

picture storybook dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD, karena sesuai dengan perkembangan kognitif, sosial emosional dan bahasa siswa serta dapat memfasilitasi interaksi sosial siswa. Berdasarkan kedua pendapat tersebut *lift the flap storybook* berbasis ramah anak sebagai bagian dari *picture storybook* dapat menjadi alat yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa dan dapat memfasilitasi perkembangan kognitif, sosial emosional, bahasa dan interaksi sosial siswa melalui konten dan sintak kegiatan yang terdapat pada buku tersebut. perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Kemampuan berpikir kreatif dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Hasil penelitian Khalilolahi et al (2015) menunjukkan bahwa lingkungan dengan konsep ramah anak dapat mendorong munculnya pemikiran yang kreatif. Penggunaan buku teks yang sesuai dengan perkembangan siswa sebagai bahan ajar dalam pembelajaran dapat memfasilitasi terwujudnya pembelajaran ramah anak. Cerita yang disajikan dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak terkait dengan pesan moral tentang ramah anak.

1. Tidak mengandung unsur diskriminasi, yaitu bahwa tokoh-tokoh dalam cerita mempunyai kesempatan yang sama dalam berbagai hal tanpa adanya perlakuan yang tidak adil serta tidak seimbang ketika mempunyai perbedaan suku, agama, ataupun warna kulit. Hal tersebut ditunjukkan pada halaman 1, yaitu meskipun Nuri berasal dari Papua dan mempunyai kulit berwarna hitam, mereka

- (Mona, Zea, dan Dina) tetap mau menerima dan bermain bersama-sama.
2. Tidak mengandung unsur kekerasan, hal tersebut ditunjukkan dalam setiap halaman, yaitu bahwa tokoh-tokoh dalam cerita tidak melakukan kekerasan seperti memukul, mendorong teman hingga terjatuh, mencubit atau lain sebagainya. Akan tetapi tokoh-tokoh saling bercanda bersama, saling membantu ketika teman mengalami kesulitan.
 3. Tidak mengandung unsur merendahkan martabat, yaitu bahwa tokoh-tokoh dalam cerita tidak boleh saling menghina, mengejek ataupun menyakiti perasaan dan harga diri satu sama lainnya. Hal tersebut ditunjukkan pada halaman 1, yaitu ketika Zea mengatakan “Dari manapun asal kita, kita semua sama Mona”.
 4. Cerita disajikan dengan mengintegrasikan materi yang kontekstual dan sesuai dengan lingkungan kehidupan sehari-hari siswa. Cerita yang tersaji dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak berlatar belakang lingkungan di Yogyakarta yang bersih, asri, indah dan mempunyai lingkungan untuk tempat bermain anak-anak.
 5. Mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar. *Lift the flap story book* berbasis ramah anak berisi kegiatan yang dapat menciptakan suasana *student center learning* dan dapat melakukan kegiatan belajar dengan suasana yang menyenangkan, yaitu dengan adanya

aktivitas belajar bersama, tugas individu, latihan soal-soal dan teka-teki silang.

6. Menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. *Lift the flap story book* berbasis ramah anak dibuat dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa, seperti penyajian gambar yang berwarna, teks yang digunakan tidak terlalu panjang dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak, bentuk kegiatan belajar yang menyenangkan.

Keterkaitan *lift the flap story book* berbasis ramah anak terhadap kemampuan berpikir kreatif juga didasarkan pada hasil penelitian Yang et al. (2016: 1) menunjukkan bahwa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan *picture books* dalam pembelajaran, dapat meningkatkan pemikiran kreatif siswa. *Lift the flap story book* berbasis ramah anak memfasilitasi siswa untuk berinteraksi langsung dalam kegiatan pembelajaran, yaitu melalui kegiatan membaca cerita, membuka dan menutup halaman "*lift the flap*". Selain itu, menurut McGregor (2007: 36-37), keterampilan berpikir kreatif dapat diajarkan dengan cara melalui tugas yang terbuka dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja kelompok. *Lift the flap story book* berbasis ramah anak memfasilitasi siswa untuk menyelesaikan soal-soal yang bersifat terbuka yang terdapat pada lipatan "*lift the flap*" melalui kegiatan diskusi kelompok dan memberikan tugas kepada siswa untuk membuat simpulan cerita yang telah mereka pelajari. Hal ini menunjukkan bahwa

lift the flap story book berbasis ramah anak dapat memfasilitasi siswa untuk bebas berpikir sehingga kemampuan berpikir kreatif dapat muncul.

Interaksi yang terjadi antara siswa dengan narasi cerita dan gambar ilustrasi menjadi salah satu unsur menuju berpikir kreatif, hal ini disampaikan oleh (Saccardi, 2014: 37) yang menyatakan bahwa perpaduan antara teks dan gambar pada *picture book* dapat membantu siswa menjadi lebih hidup ke dunia di sekitar mereka dan membayangkan cara-cara baru untuk berinteraksi dengannya. Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa gambar dan teks cerita yang terdapat dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak dapat mengarahkan siswa untuk bisa berpikir kreatif dengan cara membayangkan ide-ide baru ketika berinteraksi langsung dengan lingkungan disekitar mereka.

Kemampuan berpikir kreatif dapat terwujud melalui proses berpikir kreatif. Pada pembahasan sebelumnya telah dijabarkan tentang 4 tahap berpikir kreatif menurut Wallas. Menurut Sadler-smith (2015) *Wallas' Four-Stage Model* dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut sintak kegiatan dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak dapat mengarahkan anak untuk dapat melalui empat tahap berpikir kreatif. Kaitan kegiatan dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak dengan proses berpikir kreatif adalah sebagai berikut.

a. Tahap persiapan

Kegiatan membaca cerita, membuka jendela (*lift the flap*) sesuai dengan urutan nomor, dan membaca wawasan termasuk dalam

tahap persiapan. Pada tahap persiapan, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk menyiapkan diri siswa agar dapat berpikir kreatif, yaitu dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan berbagai pengetahuan melalui teks cerita dan gambar yang terdapat pada *lift the flap story book* berbasis ramah anak dan bertanya kepada orang lain jika terdapat suatu hal yang belum dimengerti. Sehingga dalam tahap ini siswa dapat memperoleh berbagai macam pengetahuan yang akan digunakan untuk mencetuskan ide-ide baru dalam memecahkan masalah.

b. Tahap Inkubasi

Kegiatan bermain peran dan menyampaikan pendapat tentang cerita yang telah dibaca termasuk dalam tahap inkubasi. Pada tahap inkubasi, kegiatan pembelajaran mengarahkan siswa seakan-akan melepaskan diri dari kegiatan belajar untuk sementara waktu, berbagai ide dengan bebas dikelompokkan dan disusun kembali tanpa siswa langsung menyadari telah mengerjakan masalahnya. Melalui kegiatan bermain peran dan menyampaikan pendapat tentang cerita secara tidak langsung dapat memunculkan ide-ide baru tanpa disadari oleh siswa.

c. Tahap Penerangan

Kegiatan berkelompok, mendiskusikan pertanyaan yang terdapat pada jendela *lift the flap* dan menjawab teka-teki silang termasuk dalam tahap penerangan. Pada tahap penerangan ini merupakan tahap timbulnya “*insight*” atau “*aha-erlebnis*”. Munculnya inspirasi atau

gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru dilakukan dalam kegiatan berkelompok, mendiskusikan pertanyaan yang terdapat pada jendela *lift the flap* dan menjawab teka-teki silang menjadikan siswa mendapatkan kebebasan untuk berpikir.

d. Tahap Verifikasi

Kegiatan membuat kesimpulan setiap cerita termasuk tahap verifikasi. Tahap verifikasi ini merupakan tahap untuk menguji ide atau kreasi siswa terhadap realitas. Melalui kegiatan membuat kesimpulan, hasil diskusi setiap kelompok diperiksa, dikembangkan, dan disempurnakan agar mudah dipahami.

Berdasarkan pemaparan tersebut di atas dapat disintesis bahwa *lift the flap story book* berbasis ramah anak mempunyai keterkaitan untuk dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa karena dapat memfasilitasi terciptanya suasana ramah anak, interaksi langsung siswa dengan cerita dan gambar dapat memunculkan imajinasi siswa, dan sintak kegiatan *lift the flap story book* berbasis ramah anak menjadikan siswa terlibat dalam proses berpikir kreatif.

3. *Self Actualization* (Aktualisasi Diri)

Setiap manusia perlu mendapatkan dorongan positif yang berasal dari dalam diri ataupun luar dirinya sehingga dapat menyadari keberadaan dirinya sendiri dan segala potensi yang dimiliki hingga dapat manfaatkannya secara

maksimal. Melalui dorongan atau motivasi tersebut, seorang individu dapat bertindak dengan tepat dan memiliki semangat yang menggebu-gebu untuk mencapai tujuannya. Seorang psikolog Amerika bernama Abraham Maslow menyatakan bahwa orang terus dimotivasi oleh satu kebutuhan atau lainnya Feist & Feist (2008:280).

Motivasi dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori. Menurut Schunk et.al. (2010) secara garis besar motivasi dapat dikategorikan sebagai motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi untuk terlibat dalam suatu kegiatan sebagai sarana untuk mencapai tujuan, sedangkan motivasi intrinsik adalah motivasi untuk terlibat dalam suatu kegiatan untuk kepentingannya sendiri. Hal tersebut dapat dipahami bahwa motivasi ekstrinsik dan motivasi mempunyai perbedaan, motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang muncul akibat pengaruh dari luar individu, baik itu karena ajakan, perintah atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu, sedangkan motivasi instrinsik merupakan motivasi yang muncul dari dalam diri individu sendiri tanpa adanya paksaan ataupun dorongan dari orang lain, akan tetapi atas dasar kemauan dari diri sendiri.

Terkait dengan motivasi intrinsik Lillemyr (2009: 54) menyatakan bahwa tingkat tertinggi dari motivasi intrinsik dapat disebut dengan *self actualization* (aktualisasi diri). Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa ketika seseorang selalu termotivasi untuk memenuhi setiap kebutuhan dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki dapat dikatakan mencapai tingkat

aktualisasi diri. Berdasarkan pernyataan tersebut motivasi berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan dalam diri seorang individu, dalam teori Maslow kebutuhan manusia dapat diatur dalam hierarki kebutuhan sebagai berikut;

a. Hierarki Kebutuhan oleh Maslow

Abraham Maslow merupakan seorang ahli psikologi yang dikenal sebagai salah satu perintis aliran psikologi humanistik. Maslow percaya bahwa setiap manusia akan tergerak untuk dapat memahami dan menerima dirinya sebisa mungkin, motivasi terjadi sebagai reaksi atas persepsi seseorang individu atas dasar kebutuhan. Teori Maslow yang berkaitan dengan kebutuhan dikenal dengan sebutan *Hierarchy of Needs* atau Hierarki Kebutuhan. Menurut McLeod (2018: 1) Hirarki kebutuhan Maslow adalah teori motivasi dalam psikologi yang terdiri dari model tingkatan kebutuhan manusia dan sering digambarkan sebagai tingkat hierarkis dalam piramida. Maslow terus menyempurnakan teorinya berdasarkan konsep hierarki kebutuhan selama beberapa dekade. Berikut hierarki kebutuhan manusia yang dikembangkan Maslow.



Gambar 1. Hierarki Kebutuhan Maslow

Berdasarkan gambar tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat 7 jenis kebutuhan manusia sesuai dengan tingkatannya yang dikemukakan oleh Maslow. Terdapat tujuh lapisan kebutuhan dalam hierarki kebutuhan yang meliputi kebutuhan jasmaniah, kebutuhan keamanan, kebutuhan untuk memiliki dan cinta, kebutuhan harga diri, kebutuhan untuk tahu dan mengerti, kebutuhan estetika dan kebutuhan untuk aktualisasi diri. Menurut pandangan Maslow (1970: 97) terdapat perbedaan psikologis dan operasional yang nyata antara kebutuhan yang disebut "higher" (lebih tinggi) dan yang disebut "lower" (lebih rendah), dan setiap makhluk hidup berhak untuk menentukan sendiri hierarki nilai kebutuhan mana yang lebih rendah dan mana yang lebih tinggi. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa manusia bebas menentukan sendiri terkait dengan kebutuhannya yang dapat dikategorikan ke dalam dua jenis kebutuhan, yaitu kebutuhan yang mempunyai tingkat lebih rendah ataupun kebutuhan yang mempunyai tingkat lebih tinggi.

Secara lebih rinci Woolfolk (2016:475) menjabarkan kategori kebutuhan tingkat rendah terdiri dari empat tingkatan, yaitu kebutuhan untuk bertahan hidup, kemudian keselamatan, diikuti oleh kepemilikan, dan kemudian harga diri. Ketika kebutuhan tingkat rendah terpenuhi, maka motivasi untuk memenuhinya menurun. Sedangkan untuk kategori kebutuhan tingkat tinggi terdiri dari tiga tingkatan, yaitu kebutuhan kognitif, kemudian kebutuhan estetika, dan akhirnya aktualisasi diri. Ketika kebutuhan tingkat tinggi terpenuhi, maka motivasi seseorang tidak

berhenti. Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa manusia memiliki hierarki kebutuhan mulai dari kebutuhan tingkat rendah dan kebutuhan tingkat tinggi. Kebutuhan tingkat rendah manusia berfungsi untuk kelangsungan hidup dan keselamatan, apabila kebutuhan tingkat rendah ini terpenuhi maka motivasi manusia dalam memenuhi kebutuhannya akan menurun. Sedangkan kebutuhan tingkat tinggi manusia berfungsi untuk memenuhi kebutuhan akan pengetahuan dan pemahaman dan akhirnya aktualisasi diri, apabila kebutuhan tingkat tinggi ini terpenuhi motivasi manusia justru akan terus muncul untuk memenuhi kebutuhan lainnya.

Penjelasan singkat mengenai tingkatan kebutuhan atau hierarki kebutuhan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Physiological needs* atau kebutuhan fisik

Kebutuhan fisik dapat dikaitkan sebagai kebutuhan jasmani dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Boeree (2013: 250) kebutuhan fisik ini mencakup kebutuhan-kebutuhan terhadap oksigen, air, protein, garam, gula, kalsium serta berbagai mineral dan vitamin. Selain itu, kebutuhan fisik juga meliputi kebutuhan untuk aktif, untuk beristirahat, tidur, untuk membuang limbah (CO₂, keringat, urin, dan feses), menghindari rasa sakit, dan berhubungan seks. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Seperti kebutuhan akan vitamin, meskipun dibutuhkan dalam jumlah yang

sedikit, kebutuhan tersebut harus tetap dipenuhi agar tidak mempengaruhi kesehatan manusia.

Hal tersebut diperkuat oleh Kaur (2013) yang menyatakan bahwa kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan yang berada pada bagian paling mendasar. Kebutuhan tersebut untuk memuaskan kebutuhan biologis, seperti makanan, minuman, udara air, dan tempat tinggal. Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa kebutuhan fisik manusia merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi setiap hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan fisik merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan pemeliharaan fisik, serta pemenuhan kebutuhannya paling mendesak karena berpengaruh langsung terhadap kelangsungan hidup. Contoh kebutuhan fisik seperti makan, minum, oksigen, istirahat, dsb.

2. *Safety* atau kebutuhan akan rasa aman

Setiap orang pasti menginginkan rasa aman dalam menjalani kehidupannya. Menurut Boeree (2013: 251) jika kebutuhan fisiologis sudah terpenuhi, barulah kebutuhan pada tingkat kedua ini muncul. Seseorang akan semakin ingin memperoleh situasi dan kondisi yang aman, stabil, dan terlindungi. Kebutuhan terhadap rasa aman di Amerika terwujud dalam keinginan yang sangat kuat dari diri para penduduknya untuk dapat memiliki tetangga yang baik, pekerjaan yang aman, perencanaan masa pensiun yang matang, dan lain

sebagainya. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa lingkungan mempengaruhi pemenuhan kebutuhan terhadap rasa aman.

Secara lebih rinci Woolfolk (2016: 475) menyatakan bahwa kebutuhan keamanan meliputi perlindungan dari benda atau situasi yang berpotensi berbahaya terhadap kondisi fisik ataupun psikologis. Sehingga untuk memenuhi kebutuhan akan rasa aman diperlukan adanya kebiasaan sehari-hari yang penuh dengan keakraban. Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa kebutuhan rasa aman dapat terpenuhi apabila dalam kehidupan sehari-hari lingkungan disekitarnya penuh dengan suasana kekeluargaan sehingga dapat tercipta suasana yang dapat menimbulkan luka ataupun rasa takut.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disintesisikan bahwa kebutuhan akan rasa aman merupakan kebutuhan yang mendorong individu untuk memperoleh ketentraman, keamanan, kenyamanan di lingkungannya.

3. *Love and Belonging* atau kebutuhan cinta dan memiliki

Cinta merupakan wujud dari emosi manusia yang kuat yang mencakup kasih sayang yang dalam, kelembutan, dan kesetiaan. Menurut Boeree (2013: 251) setiap manusia akan membutuhkan teman, kekasih, anak, dan bentuk hubungan lainnya. Dalam kehidupan sehari-hari, kebutuhan ini dapat berbentuk keinginan untuk menikah, memiliki keluarga, menjadi bagian dari suatu kelompok atau masyarakat. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan cinta

dan memiliki didapatkan orang-orang dilingkungan sekitar, dan kebutuhan tersebut dapat terpenuhi karena adanya interaksi diantara mereka.

Selain itu, Sorrentino et al. (2014: 77) menyatakan bahwa ketika cinta dan kebutuhan yang dimiliki tidak terpenuhi orang sering merasa kesepian dan ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang perlu berada di sekitar orang lain, ketika seorang individu tidak mendapatkan cinta dan kepemilikan maka individu tersebut akan merasakan kesepian dan diabaikan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disintesis bahwa kebutuhan akan kasih sayang ini merupakan kebutuhan yang mendorong manusia untuk dapat memiliki hubungan dengan orang lain. Hubungan tersebut dapat berupa merasa diterima dalam lingkungannya, merasa disayangi, merasa adanya kebersamaan.

4. *Esteem* atau kebutuhan akan harga diri

Harga diri berkaitan dengan pandangan secara keseluruhan yang berasal dari individu tentang dirinya sendiri. Menurut pernyataan dari Sorrentino et al. (2014: 78), ketika kebutuhan harga diri dipenuhi, seseorang merasa percaya diri, memadai, dan berguna. Kebutuhan harga diri yang tidak terpenuhi dapat muncul kembali dalam perasaan rendah diri, tidak berharga, tidak berdaya, dan mungkin akan menjadi depresi. Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa kebutuhan harga diri sangat mempengaruhi sikap seorang individu terhadap diri sendiri.

Harga diri sangat penting bagi setiap individu. Individu yang mempunyai harga diri akan mempunyai rasa percaya diri, dan harga diri akan memberikan semangat dalam melakukan kegiatan.

Secara lebih rinci Maslow mengungkapkan bahwa terdapat dua bentuk kebutuhan terhadap harga diri yaitu bentuk yang lemah dan yang kuat. Bentuk kebutuhan yang lemah adalah kebutuhan untuk dihargai oleh orang lain, kebutuhan status, kemuliaan, kehormatan, perhatian, apresiasi, dan bahkan dominasi. Kebutuhan tersebut dapat berupa merasa dihormati, dihargai oleh orang lain, atau adanya pengakuan bahwa orang lain memandangnya baik. Sedangkan bentuk kebutuhan yang kuat merupakan kebutuhan untuk percaya diri, kebutuhan untuk mencapai kesuksesan, hasrat untuk memperoleh kompetensi, dan kebebasan Boeree (2013: 251). Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa kebutuhan terhadap harga diri mempunyai dua tingkatan yang berbeda, yaitu kebutuhan yang lemah dan kebutuhan yang kuat. Kebutuhan harga diri yang lemah hanya sebatas pada mendapat pengakuan dari orang lain, sedangkan kebutuhan yang kuat mengacu pada rasa percaya diri untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

5. Kebutuhan Kognitif

Kebutuhan kognitif berkaitan erat dengan kebutuhan untuk mendapatkan, memperkuat ataupun menambah berbagai macam informasi, pengetahuan, dan pemahaman seseorang terhadap segala

macam hal. Menurut Woolfolk (2016:475) keinginan untuk tahu dan mengerti dapat dikatakan sebagai kebutuhan kognitif, yang harus dilakukan dengan usaha-usaha tertentu, dan kebutuhan ini diperlukan layaknya kebutuhan dasar. Beberapa contoh yang termasuk dalam kebutuhan kognitif, yaitu pengetahuan dan pemahaman, keingintahuan, eksplorasi, kebutuhan akan makna dan prediktabilitas.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan kognitif merupakan kebutuhan tentang pengetahuan, ketika seorang individu menganggap bahwa pengetahuan sebagai suatu kebutuhan, maka seorang individu tersebut membutuhkan ilmu dan menginginkan untuk memperoleh pengetahuan tentang hal-hal yang belum diketahuinya. Pengetahuan sebagai suatu hal yang tidak ada batasnya maka ketika kebutuhan tentang pengetahuannya telah terpenuhi, maka individu tersebut akan berusaha untuk menjadi lebih tahu akan hal-hal lain, baik didalam bidangnya maupun diluar bidangnya.

6. *Esthetic Need* (kebutuhan Estetika)

Kebutuhan Estetika berkaitan dengan kebutuhan terhadap keindahan. Menurut Valfre (2016: 46) kebutuhan estetika meliputi kebutuhan tentang nilai-nilai kecantikan, kebaikan, ketertiban, keadilan, dan kesederhanaan. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Woolfolk (2016: 475) yang menyatakan bahwa kebutuhan estetika meliputi kecantikan (dalam seni dan alam), simetri, keseimbangan, keteraturan, bentuk. Kedua pernyataan menunjukkan bahwa kebutuhan

estetika tidak terlepas dari sesuatu yang indah ketika dilihat oleh indera penglihatan.

7. *Self-actualization* atau kebutuhan aktualisasi diri

Aktualisasi diri menjadi tingkatan tertinggi dalam hierarki kebutuhan manusia. Menurut Valfre (2016: 46) kebutuhan aktualisasi diri mendorong individu untuk berkembang menuju potensi tertinggi seorang individu. Hal tersebut menunjukkan bahwa melalui aktualisasi diri seorang individu dapat memanfaatkan segala potensi yang dimilikinya untuk mengembangkan kemampuan diri dan menjadi keseluruhan kepribadian yang utuh.

Ketujuh kebutuhan dasar tersebut dapat dikategorikan menjadi dua jenis kebutuhan, yaitu *deficiency needs* and *growth needs*. *Deficiency needs* meliputi *Physiological needs*, *Safety needs*, *Love and belongingness*, dan *Esteem needs*. Kebutuhan ini menjadi kebutuhan dasar yang harus selalu dipenuhi sebelum kebutuhan pada tingkat yang lebih tinggi tercapai. Sedangkan *growth needs* meliputi, *Cognitive needs*, *Aesthetic needs*, dan *Self actualization*. Kebutuhan ini menjadi kebutuhan yang tidak pernah berhenti dan akan terus muncul dengan syarat kebutuhan dasar telah terpenuhi Slavin (2006: 320). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan dasar manusia harus terpenuhi terlebih dahulu agar dapat mencapai kebutuhan tingkat yang lebih tinggi. Motivasi untuk memenuhi *deficiency needs* akan terus muncul dan terus terjadi secara berulang-ulang, sedangkan motivasi untuk memenuhi *growth needs* akan muncul

ketika kebutuhan dasar telah terpenuhi, setelah itu motivasi akan terus muncul untuk memenuhi *growth needs* guna mengembangkan semua potensi dan kemampuan yang dimiliki seseorang.

Pada umumnya dalam memenuhi kebutuhannya seorang individu akan memulai dari kebutuhan paling dasar. Menurut Feist & Feist (2008: 285) kebutuhan seseorang biasanya muncul secara bertahap, akan tetapi terkadang seseorang dapat secara bersamaan termotivasi untuk memenuhi kebutuhan dari dua tingkat atau lebih sekaligus. Misalnya, orang yang mengaktualisasikan diri dapat menjadi tamu kehormatan pada jamuan makan malam yang diberikan oleh teman dekat di restoran yang damai. Tindakan makan memuaskan kebutuhan fisiologis; tetapi pada saat yang sama, tamu kehormatan dapat memuaskan kebutuhan keselamatan, cinta, penghargaan, dan aktualisasi diri. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi dapat mempengaruhi pemenuhan kebutuhan seseorang. Dengan motivasi yang kuat seseorang dapat memenuhi lebih dari satu kebutuhan yang diperlukan.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disintesis bahwa manusia mempunyai berbagai macam kebutuhan, yaitu mulai dari kebutuhan untuk kebutuhan jasmaniah, kebutuhan keamanan, kebutuhan untuk memiliki dan cinta, kebutuhan harga diri, kebutuhan untuk tahu dan mengerti, kebutuhan estetika dan kebutuhan untuk aktualisasi diri. Motivasi yang kuat dari dalam diri seseorang menjadi kunci dalam pemenuhan kebutuhan yang dibutuhkan.

b. Definisi *Self-actualization*

Aktualisasi diri berkaitan dengan motivasi dan kebutuhan dalam diri seorang individu. Konsep *self actualization* yang dikemukakan oleh Maslow (1970) mengacu pada keinginan manusia untuk melakukan pemenuhan diri, yaitu mempunyai kecenderungan untuk teraktualisasi terhadap berpotensi yang dimiliki. Orang-orang yang berada pada tingkat pengembangan motivasi ini, dapat dikatakan bahwa tindakan dan kreasi mereka dalam tingkat yang sangat tinggi spontan, jujur, terbuka, membuka diri dan menunjukkan perasaan. Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa seorang individu yang mencapai tahap *self actualization* merupakan individu yang mempunyai motivasi untuk berperilaku ekspresif melalui aksi dan kreasi sesuai dengan keinginan dalam diri agar dapat benar-benar mewujudkan atau memaksimalkan segala kemampuan, keahlian, dan potensi yang dimiliki.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Robbins & Coulter (2010: 110) menyebutkan bahwa kebutuhan aktualisasi diri adalah kebutuhan seseorang untuk mampu menjadi apa yang diinginkan sesuai dengan potensi yang dimiliki. Hal tersebut dapat dipahami bahwa aktualisasi merupakan suatu kebutuhan dalam diri seseorang untuk mewujudkan keinginan yang ada dengan memaksimalkan semua potensi yang dimiliki. Begitu juga dengan Patioran (2013: 12) yang mendefinisikan aktualisasi diri sebagai proses menjadi diri sendiri dan mengembangkan bakat, sifat-sifat dan potensi-potensi psikologis yang unik. Pernyataan tersebut dapat

dipahami bahwa aktualisasi diri merupakan suatu proses untuk bertindak sesuai dengan keadaanya yang ada dalam diri tanpa memandang orang lain dan berusaha untuk mengembangkan diri sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Selain itu, Perfilyeva (2012: 427) menyebutkan bahwa aktualisasi diri adalah proses implementasi seorang individu dari minat, kreativitas, keinginan untuk berkembang, kemampuan untuk bertanggung jawab dan kemandirian. Hal tersebut menunjukkan bahwa seseorang yang melakukan aktualisasi diri merupakan orang yang selalu mewujudkan keinginannya mempunyai dorongan untuk berkembang, mempunyai keinginan untuk menciptakan sesuatu yang baru, bertanggung jawab dan mandiri. Sedangkan Omifolaji (2010: 17), aktualisasi diri adalah proses usaha seseorang dalam mengaktualisasikan potensi, kemampuan, dan bakat yang dimilikinya. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa aktualisasi diri merupakan tindakan seseorang untuk benar-benar merealisasikan segala potensi, kemampuan, dan bakat yang dimiliki.

Kebutuhan pada tingkatan terakhir ini agak sedikit berbeda dengan tingkatan-tingkatan sebelumnya. Kebutuhan aktualisasi diri mencakup hasrat untuk terus mewujudkan potensi yang dimiliki dan mempunyai keinginan untuk menjadi seseorang yang lebih baik. Kebutuhan ini lebih mengarah untuk menjadi yang sempurna atau menjadi diri sendiri yang sebenarnya Boeree (2013: 255). Hal tersebut dapat dipahami bahwa aktualisasi diri merupakan suatu kebutuhan yang tidak akan pernah

terpuaskan sehingga akan terus-menerus muncul dalam diri seseorang, kebutuhan ini dapat dilihat ketika seseorang selalu ingin merealisasikan potensi yang dimiliki dan mempunyai keinginan untuk menjadi diri sendiri yang lebih baik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa aktualisasi diri merupakan kebutuhan yang tingkatannya paling tinggi dalam hierarki kebutuhan. Aktualisasi diri adalah suatu dorongan yang berasal dari dalam diri untuk mewujudkan dan mengembangkan diri sendiri hingga mencapai hasil yang diinginkan sesuai dengan keinginan dan potensi yang dimilikinya ditandai dengan adanya perilaku yang ekspresif. Aktualisasi diri dapat dipahami sebagai suatu proses dan produk yang berkelanjutan. Aktualisasi diri sebagai proses merupakan cara untuk mengungkapkan dan memperluas bakat atau potensi yang dipilih oleh individu, terdiri dari dua tahap, pada tahap pertama berfokus pada keadaan untuk memperbaiki diri, sedangkan pada tahap kedua mengacu untuk bergerak menjadi diri yang lebih baik sesuai dengan tujuan. Aktualisasi diri sebagai produk menghasilkan kepuasan hidup dan kebahagiaan. Aktualisasi diri adalah motivasi mendasar menuju pertumbuhan yang ada pada setiap individu, dan hanya menunggu kondisi yang tepat untuk diungkapkan dan diekspresikan.

c. Kriteria *Self-actualization*

Aktualisasi diri dapat tercapai apabila memenuhi kriteria-kriteria aktualisasi diri. Menurut Maslow (dalam Feist & Feist, 2008: 289) terdapat

beberapa kriteria individu untuk dapat melakukan aktualisasi diri, yaitu bebas dari gangguan psikologis, telah memenuhi tingkatan pada hierarki kebutuhan, menjunjung nilai-nilai kehidupan, dan telah menggunakan dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Berdasarkan pemaparan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kriteria seseorang agar dapat melakukan aktualisasi diri adalah terpenuhinya semua hierarki kebutuhan, mulai dari tingkat terendah hingga tingkat tertinggi, yaitu kebutuhan jasmaniah, kebutuhan keamanan, kebutuhan untuk memiliki dan cinta, kebutuhan harga diri, kebutuhan untuk tahu dan mengerti, kebutuhan estetika, hingga kebutuhan aktualisasi diri, sehingga dirinya dapat terus tumbuh, berkembang, dan semakin menjadi diri yang diinginkan dengan cara memanfaatkan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.

d. Pengukuran *Self-actualization* Siswa Sekolah Dasar

Aktualisasi diri dapat dilakukan oleh semua orang, apabila mempunyai keinginan untuk selalu dapat memenuhi kebutuhan yang lebih luas. Menurut Rowan (2015) aktualisasi diri adalah tingkat kesadaran yang pasti dan dapat dicapai dalam jangkauan semua individu. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktualisasi diri dapat dilakukan oleh semua jenjang umur, sebab aktualisasi diri terjadi melalui keserasan terhadap potensi yang dimiliki setiap individu. Siswa sekolah dasar dapat melakukan aktualisasi diri berdasarkan kesadaran yang dimiliki, apabila siswa dapat melakukan

sesuatu maka secara tiba-tiba siswa akan mengaktualisasikan sesuai dengan kemampuan yang dapat dilakukan.

Secara lebih lanjut Ivatan et al. (2013) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara usia seseorang dan tingkat aktualisasi diri. Semakin bertambahnya usia seseorang menunjukkan bahwa tingkat aktualisasi dirinya semakin tinggi. Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa umur menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tingkat aktualisasi diri seseorang. Maslow (dalam Feist & Feist, 2008: 291) mencirikan orang-orang yang melakukan aktualisasi diri dengan karakteristik sebagai berikut;

“Maslow (1970) listed 15 tentative qualities that characterize self-actualizing people to at least some degree. More Efficient Perception of Reality; Acceptance of Self, Others, and Nature; Spontaneity, Simplicity, and Naturalness; Problem-Centering; The Need for Privacy; Autonomy; Continued Freshness of Appreciation; The Peak Experience; Peduli terhadap orang lain; Profound Interpersonal Relations; The Democratic Character Structure; Discrimination Between Means and Ends; Philosophical Sense of Humor; Creativeness; Resistance to Enculturation”.

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa Maslow mengidentifikasi 15 karakteristik sementara yang menjadi ciri orang yang mengaktualisasikan diri hingga tingkat tertentu. Karakteristik itu terdiri dari persepsi yang lebih efisien terhadap kenyataan; penerimaan akan diri, orang lain, dan hal-hal alamiah; spontanitas, sederhana, dan alami; berpusat pada masalah; kebutuhan akan privasi; kemandirian; penghargaan yang selalu baru; pengalaman puncak; peduli terhadap orang lain; hubungan interpersonal yang kuat; struktur karakter demokratis; diskriminasi antara cara dan

tujuan; memiliki selera humor; kreatif; tidak mengikuti enkulturasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa ciri aktualisasi diri setiap individu secara garis besar dapat dilihat dari ada atau tidaknya karakteristik tersebut dan tidak semua karakteristik tersebut harus terlihat karena setiap individu mempunyai tingkatan yang berbeda.

Selain itu, menurut pendapat Ornstein & Hunkins (2018: 140) terdapat lima karakteristik aktualisasi diri.

“Characterized self actualization is: Having an efficient perception of reality, being comfortable with themselves and others; not being overwhelmed with guilt, shame, or anxiety; relatively spontaneous and natural; problem-rather than ego-centered”.

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa aktualisasi diri mempunyai ciri sebagai berikut; memiliki persepsi realitas yang efisien; nyaman dengan diri sendiri dan orang lain; tidak dipenuhi dengan rasa bersalah, malu, atau gelisah; relatif alami; tidak egois.

Sedangkan menurut Slavin (2006: 320) menyatakan bahwa karakteristik aktualisasi diri adalah sebagai berikut, *self-actualization is characterized by acceptance of self and others; spontaneity; openness, relatively deep but democratic relationships with others; creativity; humor; and independence.* Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa aktualisasi diri ditandai oleh penerimaan diri dan orang lain; spontanitas; keterbukaan, hubungan yang relatif mendalam tetapi demokratis dengan orang lain; kreativitas; humor; dan kemandirian.

Berdasarkan ketiga pendapat tentang karakteristik aktualisasi diri tersebut merupakan karakteristik secara umum. Berkaitan dengan pernyataan sebelumnya yang menunjukkan bahwa aktualisasi diri dapat dilakukan semua orang tanpa ada batasan umur. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar juga dapat melakukan aktualisasi diri, yang tentunya sesuai dengan perkembangan usia anak sekolah dasar.

Pengukuran kemampuan aktualisasi diri dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen pengukur aktualisasi diri. Skala pengukur aktualisasi diri telah banyak dikembangkan oleh para ahli, yaitu mulai dari *Personal Orientation Inventory* (POI) (Shostrom, 1964), *Personal Orientation Dimensions* (POD) (Shostrom, 1976), *Short Index of Self-Actualization or the Self-Actualization Scale* (SAS) (Jones & Crandall, 2014), *Brief Index of Self-Actualization* (Sumerlin, 1998) hingga yang terbaru adalah *Characteristics of Self-Actualization Scale* (CSAS) (Kaufman, 2018). Akan tetapi skala POI, POD, dan SAS mendapat kritikan karena tidak memiliki sifat psikometrik yang dapat diterima serta kurang memiliki teori yang sama dengan karakteristik aktualisasi diri yang dikemukakan oleh Maslow. Sedangkan untuk skala *Brief Index of Self-Actualization* dan CSAS dikembangkan dengan mengacu pada karakteristik aktualisasi diri yang dikemukakan Maslow (Kaufman, 2018: 7). Hal tersebut menunjukkan bahwa skala untuk mengukur aktualisasi diri terus dikembangkan agar dapat mengukur dengan tepat.

Tabel 3. Indikator *Self-actualization*

No.	Indikator
1.	Siswa dapat menerima diri mereka sendiri apa adanya.
2.	Siswa dapat menjaga hubungan persahabatan dengan penuh kasih sayang.
3.	Siswa bersikap demokratis saat kegiatan diskusi di kelas
4.	Siswa dapat mewujudkan suatu gagasan atau ide yang menimbulkan motivasi untuk mengembangkan diri dalam prestasi belajar.
5.	Siswa bergantung pada diri sendiri ketika belajar
6.	Siswa selalu menghargai berbagai macam hal ketika belajar
7.	Siswa dapat memberikan tanggapan sesuai dengan kenyataan
8.	Siswa melakukan sesuatu karena dorongan hati tanpa direncanakan lebih dulu
9.	Siswa memusatkan perhatiannya pada tugas
10.	Siswa membutuhkan suatu privasi
11.	Siswa mengalami pengalaman puncak
12.	Siswa peduli terhadap orang lain
13.	Siswa dapat membedakan perbuatan yang benar dan salah
14.	Siswa dapat membuat lelucon tanpa menyakiti orang lain
15.	Siswa bertindak sesuai dengan keinginan diri sendiri

Pada penelitian ini skala aktualisasi diri dikembangkan sesuai dengan kemampuan usia anak Sekolah Dasar. Menurut Johnston & Halocha (2010: 41)

“We do need to remember that self-actualization does not mean that a child can achieve anything and be anything...Children need to be aware of their limitations as well as their achievements and so can realistically engage in society and take responsibility for themselves and their own actions.”

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa aktualisasi diri pada anak tidak berarti bahwa seorang anak dapat mencapai apa saja dan menjadi apa saja. Anak-anak perlu menyadari keterbatasan mereka dan juga prestasi mereka sehingga dapat secara realistis terlibat dalam masyarakat dan bertanggung jawab atas diri mereka sendiri dan tindakan mereka sendiri. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap anak mempunyai potensi untuk melakukan *self*

actualization, akan tetapi tingkat pencapaian setiap anak berbeda-beda sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Mengacu pada tingkat aktualisasi perkembangan aspek afektif yang dilakukan oleh anak-anak sekolah dasar, maka karakteristik aktualisasi diri anak SD dalam penelitian ini disesuaikan dengan perkembangan anak-anak pada masa kanak-kanak tengah, sebab usia anak SD berada pada rentang 7-12 tahun. Menurut Rathus (2014) Perkembangan konsep diri pada masa kanak-kanak tengah ditandai dengan mulai memainkan peran dalam pengenalan dirinya, yang juga dipengaruhi oleh hubungan sosial dan keanggotaan dalam kelompok. Apabila dilihat dari perkembangan psikososial, menurut Erikson (1987:232) perkembangan psikososial anak usia sekolah (6-11 tahun) berada pada tahap *Industry vs Inferiority*. Pada tahap ini anak-anak belajar untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan dari menyelesaikan tugas khususnya tugas-tugas akademik. Penyelesaian yang sukses pada tahapan ini akan menciptakan anak yang dapat memecahkan masalah dan bangga akan prestasi yang diperoleh.

Perkembangan kognisi sosial pada masa kanak-kanak tengah terdiri dari perkembangan pengetahuan anak tentang hubungan antara diri sendiri dan orang lain. Aspek kunci dari perkembangan kognisi sosial adalah kemampuan menerima peran atau pandangan orang lain Rathus (2014). Hal tersebut menunjukkan bahwa pada usia anak sekolah dasar telah dapat melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan sosial

terutama tekanan dan tuntutan kehidupan serta belajar bergaul dengan bertingkah laku seperti harapan masyarakat di dalam lingkungan sosial sehingga individu tersebut dapat diterima dalam lingkungan sosial.

e. Keterkaitan *Lift The Flap Story Book* Berbasis Ramah anak dengan *Self Actualization*

Self Actualization merupakan proses usaha seseorang dalam mengaktualisasikan potensi, kemampuan, dan bakat yang dimilikinya. Seseorang dapat mencapai *self actualization* apabila kebutuhan dasarnya terpenuhi, dalam kegiatan belajar agar siswa dapat mencapai *self actualization* maka kebutuhan dasar dalam kegiatan belajar juga harus terpenuhi. Menurut Sudirjo (2010) anak yang belajar dengan dimensi sekolah ramah anak selain anak merasa senang, potensinya tergali dan dikembangkan, karena konsep ramah anak menitikberatkan pada pentingnya sebuah sekolah untuk menunjang kebutuhan anak dalam lingkungan sekolah. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *self actualization* siswa dapat dikembangkan dalam suasana pembelajaran yang ramah anak. Salah satu ciri pembelajaran ramah anak menurut Kristanto et al. (2011: 46-47) adalah dalam kegiatan pembelajaran didukung oleh media ajar seperti buku pelajaran, alat peraga sehingga membantu daya serap murid. Hal tersebut dapat dipahami bahwa kehadiran media pembelajaran dapat memfasilitasi proses pembelajaran ramah anak yang dapat mengarahkan siswa untuk mewujudkan *self actualization*.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's Cone of Experience (Hackbarth, 1996: 7).



Gambar 2. Edgar Dale's Cone of Experience

Pengalaman belajar siswa meliputi *direct purposeful experiences* (pengalaman langsung yang bertujuan), *contrived experiences* (pengalaman yang dibuat-buat), *dramatized experiences* (pengalaman dramatisasi), *demonstrations* (demonstrasi), *study trip* (perjalanan studi), *exhibits* (pameran), *educational television* (televisi pendidikan), *motion picture* (film), *recordings radio still picture* (rekaman disertai gambar), *visual symbols* (simbol visual), dan *verbal symbols* (simbol verbal). Penjelasan tentang Edgar Dale's *Cone of Experience* bahwa hasil belajar seseorang dapat diperoleh mulai dari pengalaman langsung dalam bentuk kongkret, melalui kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang, melalui benda tiruan, hingga melalui penggunaan lambang verbal dalam bentuk abstrak. Apabila semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Sebaliknya, apabila semakin nyata kongkret pesan itu maka semakin mudah bagi peserta didik mencerna

materi yang diberikan Kovalchick & Dawson (2004: 161). Secara lebih lanjut, (Haryanto, 2015) menyatakan bahwa urutan kerucut pengalaman tidak berarti proses belajar dan interaksi pembelajaran harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, melainkan dimulai dari jenis pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik

Lift the flap story book berbasis ramah anak dapat dikategorikan dalam media ajar. Pada penjelasan sebelumnya *lift the flap story book* berbasis ramah anak ini dikembangkan dengan berlandaskan konten ramah anak dan sesuai dengan perkembangan anak usia kelas IV SD, sehingga dihasilkan buku dengan perpaduan antara narasi cerita dan gambar ilustrasi. Menurut Heath et al. (2014) dengan menambahkan gambar dapat membantu anak untuk meningkatkan ketertarikannya pada suatu hal yang mereka baca, sehingga persepsi siswa akan menjadi lebih mudah untuk dipengaruhi walaupun mereka tidak melihat wujud konkretnya. Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa dengan adanya teks dan gambar dalam satu halaman dapat memudahkan siswa untuk memahami makna yang disampaikan dalam cerita. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak tidak hanya sekedar membaca saja, akan tetapi siswa diarahkan untuk melakukan kegiatan berdiskusi dan bermain peran.

Penjelasan *Dale's cone experience* mungkin lebih diingat karena perhitungannya tentang jumlah pembelajaran yang terjadi dari berbagai kegiatan. Pada umumnya orang hanya ingat 10 persen dari apa yang

mereka baca, 20 persen dari apa yang mereka dengar, 30 persen dari apa yang mereka lihat, tetapi hingga 50 persen dari apa yang mereka berdua dengar dan lihat (video). Ketika siswa mengatakan, menjelaskan atau menulis apa yang mereka ketahui, mereka mengingat 70 persen, dan apabila siswa melakukan kegiatan berbicara sambil melakukan sesuatu dapat menjaga 90 persen materi dalam pikiran Laster (2009). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa akan lebih banyak mengingat apabila pembelajaran dilakukan secara langsung. Konsep tentang Dale's *Cone Experience* juga dijelaskan oleh Zanzig & Towns (2007: 63) menjelaskan bahwa pembelajaran langsung yang mengacu pada tingkat dasar kerucut pengalaman Dale's mengarahkan pada kegiatan *active learning*. Hal tersebut dapat dipahami bahwa belajar melalui pengalaman langsung menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Secara lebih lanjut, Davis & Summers (2015: 2) menyatakan bahwa kegiatan belajar melalui pengalaman langsung, yaitu melalui dapat menjadikan siswa mampu menganalisis kejadian atau pengalaman yang mereka dapatkan, menjelaskan dengan pemahaman mereka sendiri, mengevaluasi sebuah produk, karya, ataupun gagasan berupa inovasi dari pemahaman yang mereka dapatkan dan hasil analisis serta evaluasi selama kegiatan. Berdasarkan ketiga pernyataan tersebut maka pembelajaran dengan menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak mengarahkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan melakukan kegiatan berdiskusi dan bermain peran termasuk dalam pengalaman

langsung yang nyata dengan tingkat kemampuan siswa untuk mengingat materi pelajaran sebesar 90%, dan dapat menciptakan suasana *active learning*.

Cerita yang tersaji dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak bukan hanya berisikan materi pelajaran, menurut Meylana et al. (2019: 7) cerita yang disajikan dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak terkait dengan pesan moral tentang ramah anak. Suasana ramah anak dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, sehingga siswa mampu untuk mengoptimalkan *self actualization*. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa ketika siswa bermain peran menggunakan dialog yang terdapat pada cerita yang tersaji dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak siswa akan mengingat pesan-pesan yang terdapat pada cerita dan diharapkan dapat merangsang siswa untuk melakukannya dalam kehidupan sehari-hari. Pesan moral tentang ramah anak yang terdapat pada cerita *lift the flap story book* berbasis ramah anak meliputi, tidak ada tindakan diskriminasi, tidak ada unsur kekerasan, saling menyayangi antar teman, dan selalu menghargai pendapat teman. Melalui pengalaman belajar bermain peran siswa akan mengingat pesan moral yang terdapat dalam cerita tersebut, sehingga akan timbul untuk selalu melindungi temannya, tidak bertengkar dengan teman, selalu menyayangi teman, selalu menghargai pendapat teman. Maka secara tidak langsung setiap siswa dapat saling mendukung terpenuhinya kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan cinta dan kebutuhan akan harga diri.

Kehadiran *lift the flap story book* berbasis ramah anak dalam kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari manfaat sastra anak. Sastra anak mempunyai peran penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Nugiyantoro (2013: 35) menyebutkan bahwa pada masa pertumbuhan dan perkembangan anak, sastra anak mempunyai beberapa kontribusi yang saling bersinergi untuk mendukung pertumbuhan anak, kontribusi tersebut dapat dikategorikan menjadi nilai personal dan nilai pendidikan. Salah satu kontribusi nilai personal dan nilai pendidikan yang dapat menstimulasi siswa untuk mengoptimalkan *self actualization* adalah berkontribusi pada perkembangan intelektual dan perkembangan nilai keindahan, kedua nilai tersebut diasumsikan dapat memenuhi kebutuhan kognitif dan keindahan siswa, sehingga dapat disintesisasikan bahwa *lift the flap story book* berbasis ramah anak dapat mempengaruhi *self actualization* siswa.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Gonen & Guler, 2011) dengan judul “The Environment and Its Place in Children’s Picture Story Books” dengan sampel penelitiannya merupakan anak-anak berusia 2-12 tahu di Turki. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan memeriksa unsur-unsur tema lingkungan sekitar, konsep, dan motif anak dari buku cerita bergambar untuk anak-anak berusia 2-12 tahun yang diterbitkan di Turki. Hasilnya menunjukkan

bahwa 80% anak tertarik dengan buku yang disesuaikan dengan tema lingkungan sekitarnya. Buku tersebut dapat membentuk emosi, penilaian nilai dan mode pemahaman, yang merupakan bagian dari kepribadian manusia, sehingga anak memperoleh pengetahuan tentang dirinya dan lingkungannya, dan dapat menumbuhkan gaya berpikir yang sensitif. Persamaan dengan penelitian ini adalah konten cerita dan gambar yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kondisi lingkungan. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada konsep “*lift the flap*”, pada penelitian Gonen & Guler buku yang diteliti merupakan buku berjenis *picture story books*, sedangkan pada penelitian ini buku berjenis *picture story books* dengan penambahan konsep “*lift the flap*”. Berdasarkan penelitian tersebut, posisi penelitian yang dilakukan mengacu pada hasil penelitian bahwa buku cerita bergambar dengan konten lingkungan di sekitar siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang dirinya dan lingkungannya, dan dapat menumbuhkan gaya berpikir yang sensitif. Hal tersebut dapat menjadi acuan bahwa penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dalam pembelajaran dapat mempengaruhi pengetahuan tentang dirinya dan lingkungannya, serta dapat menumbuhkan kemampuan berpikir yang peka terhadap lingkungan disekitarnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Abdollahi (2014) dengan judul “The Influence of the Content and Format of Textbooks on Learners’ Creative Literary Writing” dengan sampel penelitiannya adalah 30 siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut bertujuan menemukan efek dari dua jenis bahan pembelajaran pada anak-anak kreativitas menulis, dengan mengujicobakan buku teks dengan beberapa teks

diikuti dengan latihan serta beberapa ilustrasi, terlihat seperti buku cerita, termasuk banyak puisi, cerita dan ilustrasi serta beberapa materi non-sastra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku teks tersebut dapat dapat merangsang inovasi siswa dan memfasilitasi pembelajaran, sehingga mempengaruhi kreativitas menulis siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan buku teks pelajaran yang isi materi pembelajarannya tersaji dalam cerita dan gambar, serta memuat soal-soal latihan, teka-teki silang. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel terikatnya, pada penelitian Abdollahi variabel terikat berupa kreativitas menulis, sedangkan pada penelitian ini variabel terikat berupa kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan penelitian tersebut, posisi penelitian yang dilakukan mengacu pada hasil penelitian bahwa penggunaan buku teks pelajaran dapat merangsang inovasi siswa dan memfasilitasi pembelajaran, sehingga mempengaruhi kreativitas menulis siswa. Hal tersebut dapat menjadi acuan bahwa penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dalam pembelajaran dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa, merangsang inovasi siswa sehingga mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif.

Penelitian yang dilakukan oleh (Oktavia et al., 2019) dengan judul “Self-Actualization in 21st Century Through Lift-the-Flap Story Book Based on Child Friendly” dengan sampel penelitiannya adalah guru dan siswa kelas IV sekolah dasar, yaitu 4 guru kelas dan 100 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi yang bertujuan menyajikan analisis kebutuhan dari kebutuhan guru dan siswa. merupakan. Hasil analisis kebutuhannya menunjukkan bahwa diperlukan media

untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak. Persamaan dengan penelitian ini adalah *self actualization* siswa masih perlu dioptimalkan. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada jenis penelitiannya, penelitian Oktavia merupakan penelitian survei, sedangkan pada penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen. Berdasarkan penelitian tersebut, posisi penelitian yang dilakukan merupakan penelitian lanjutan dari Oktavia, yang sebelumnya telah mengembangkan *lift the flap story book* berbasis ramah anak hingga pada tahap uji kelayakan akan tetapi belum dilakukan uji coba utama yang melibatkan khalayak banyak.

Penelitian yang dilakukan oleh Klein et al. (2015) dengan judul “Upper Elementary Student Creatively Learn Scientific Features of Animal Skulls by Making Movable Books” dengan sampel sebanyak 9 siswa, yaitu 6 perempuan dan 3 laki-laki berusia 9 - 12, memasuki kelas empat, lima, atau keenam. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pretest-intervention-posttest yang berfokus pada bentuk dan fungsi tengkorak hewan memberikan contoh yang hidup tentang bagaimana kerajinan tangan yang dimasukkan ke dalam pengajaran sains dapat memotivasi siswa dan membantu dalam pembelajaran mereka. Pada penelitian tersebut para siswa melakukan pembelajaran sekitar 75 menit setiap hari selama seminggu dengan menggunakan buku *movable books* yang didalamnya terdapat konsep *lift the flap*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan kreativitas siswa menjadi tinggi. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan konsep *movable books* dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel

terikatnya, pada penelitian Klein variabel terikat berupa motivasi dan kreativitas, sedangkan pada penelitian ini variabel terikat berupa kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan penelitian tersebut, posisi penelitian yang dilakukan mengacu pada hasil penelitian bahwa penggunaan *movable books* dapat merangsang inovasi siswa dan memfasilitasi pembelajaran, sehingga mempengaruhi kreativitas menulis siswa. Hal tersebut dapat menjadi acuan bahwa penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dalam pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Lian, Kristiawan & Fitriya (2018) dengan judul “Giving Creativity Room To Students Through The Friendly School’s Program”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan di SDN 109 Palembang dengan tujuan untuk menentukan bagaimana sekolah menyediakan ruang kreativitas bagi siswa melalui program sekolah ramah anak. Kegiatan pembelajaran dalam program pendidikan ramah anak di SD Negeri 109 Palembang menggunakan pendekatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan dengan menggunakan Pembelajaran Aktif Pembelajaran Siswa (SAL) dan Pembelajaran Kontekstual (CTL) yang berbasis pembelajaran. Instrumen pengumpulan data adalah wawancara, dokumentasi, dan observasi. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa sekolah melakukan pemenuhan hak anak dengan memberikan ruang bagi kreativitas siswa melalui strategi pembelajaran dan pendekatan lingkungan sekolah. Berdasarkan program ini, siswa-siswa di SD Negeri 109 Palembang telah dapat mengeluarkan potensi yang dimiliki dengan menunjukkan sikap kreativitas mereka melalui pemecahan

masalah saat dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran di luar. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan konsep sekolah ramah anak dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada indikator terselenggaranya sekolah ramah anak, pada penelitian Lian, Kristiawan & Fitriya menggunakan strategi pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini menggunakan buku teks pelajaran. Berdasarkan penelitian tersebut, posisi penelitian yang dilakukan mengacu pada hasil penelitian bahwa konsep ramah anak dan pemenuhan hak anak yang diterapkan dalam pembelajaran dapat menciptakan sikap kreativitas siswa melalui pemecahan masalah saat dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran di luar. Hal tersebut dapat menjadi acuan bahwa penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dalam pembelajaran dapat merangsang siswa mengembangkan potensi yang dimilikinya dan dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Habiby & Sayekti (2016) dengan judul “Pemenuhan Hak Anak dalam Buku Siswa Kelas Lima Sekolah Dasar Kurikulum 2013”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menyelidiki apakah buku teks siswa Kelas 5 Tema I dalam Kurikulum 2013 telah memenuhi hak anak dalam proses pembelajaran atau tidak. Peneliti menganalisis konten buku siswa kelas lima SD pada kurikulum 2013 yang dihubungkan indikator pemenuhan hak anak yang terdapat dalam buku ajar, meliputi *provision*, *proteksion* dan *partisipation*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemerintah Indonesia telah secara konsisten menerapkan hasil konvensi hak anak PBB tahun 1989, baik secara yuridis maupun aplikatif. Hal ini dapat

dilihat pada buku teks siswa Kelas V Tema I Kurikulum 2013 yang telah memenuhi hak anak tetapi dituntut untuk lebih diaktualisasikan dalam proses pembelajaran nyata oleh guru. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan buku siswa kurikulum 2013 yang berasal dari Kemendikbud. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada jenjang kelas pada buku siswa, pada penelitian Habiby & Sayekti menggunakan buku siswa kelas V Tema 1 Kurikulum 2013, sedangkan pada penelitian ini menggunakan buku siswa kelas IV Tema 9 Kurikulum 2013. Berdasarkan penelitian tersebut, posisi penelitian yang dilakukan mengacu pada hasil penelitian bahwa buku siswa telah memenuhi hak-hak anak dalam pembelajaran sebagai upaya untuk mengimplementasikan konsep sekolah ramah anak. Hal tersebut dapat menjadi acuan bahwa buku teks pelajaran yang memenuhi indikator pemenuhan hak anak yang terdapat dalam buku ajar, meliputi *provision*, *proteksion* dan *participation* telah memenuhi konsep ramah anak.

Mengacu pada kajian penelitian yang relevan tersebut, penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian yang dilakukan Oktavia pada tahun 2018 yang telah samapi pada tahap uji kelayakan produk. Penelitian ini melanjutkan rekomendasi dari peneliti sebelumnya menyarankan untuk mengujicobakan secara luas berkaitan dengan pengaruh *lift the flap story book* berbasis ramah anak terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa. Setelah dilakukan pengkajian berkaitan dengan isi cerita dan indikator pembelajaran yang terdapat pada buku, penelitian ini melakukan saran yang diberikan peneliti sebelumnya dan membandingkan dengan buku siswa K-13 dan

buku tematik terpadu Erlangga. Hasil penelitian yang menyatakan bahwa konsep ramah anak dan *picture story books* telah dibuktikan dapat memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas dan pengembangan potensi diri siswa menjadi salah satu yang menjadi penguat dilaksanakannya penelitian ini.

C. Kerangka Pikir

1. Pengaruh *Lift The Flap Storybook* Berbasis Ramah Anak terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD.

Lift the flap storybook berbasis ramah anak dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, lingkungan yang ramah anak dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif. Salah satu cara untuk menghadirkan konsep ramah anak dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan buku teks pelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa. *Lift the flap storybook* berbasis ramah anak merupakan buku teks pelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Buku ini dikembangkan dengan mengacu pada konsep ramah anak dan sesuai dengan perkembangan siswa kelas IV sekolah dasar. Cerita yang disajikan dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak terkait dengan pesan moral tentang ramah anak, yang meliputi tidak mengandung unsur diskriminasi, tidak mengandung unsur kekerasan, tidak mengandung unsur merendahkan martabat, cerita disajikan dengan mengintegrasikan materi yang kontekstual sesuai dengan lingkungan kehidupan sehari-hari siswa, kegiatan pembelajaran mendorong partisipasi

aktif siswa dalam belajar, dan menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan bahasa siswa.

Kedua, *Lift the flap story book* berbasis ramah anak memfasilitasi siswa untuk menyelesaikan soal-soal yang bersifat terbuka yang terdapat pada lipatan “*lift the flap*” melalui kegiatan diskusi kelompok dan memberikan tugas kepada siswa untuk membuat simpulan cerita yang telah mereka pelajari. Hal ini menunjukkan bahwa *lift the flap story book* berbasis ramah anak dapat memfasilitasi siswa untuk bebas berpikir sehingga kemampuan berpikir kreatif dapat muncul.

Ketiga, Interaksi yang terjadi antara siswa dengan narasi cerita dan gambar ilustrasi menjadi salah satu unsur menuju berpikir kreatif. Perpaduan gambar dan teks cerita yang terdapat dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak dapat mengarahkan siswa untuk bisa berpikir kreatif dengan cara membayangkan ide-ide baru ketika berinteraksi langsung dengan lingkungan disekitar mereka.

Keempat, kemampuan berpikir kreatif dapat terwujud melalui proses berpikir kreatif. Sintak kegiatan dalam *lift the flap story book* berbasis ramah anak dapat mengarahkan anak untuk dapat melalui empat tahap berpikir kreatif, yaitu (1) tahap persiapan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan berbagai pengetahuan melalui kegiatan membaca cerita, membuka jendela (*lift the flap*) sesuai dengan urutan nomor, dan membaca wawasan; (2) tahap inkubasi mengarahkan siswa seakan-akan melepaskan diri dari kegiatan belajar untuk sementara

waktu, berbagai ide dengan bebas dikelompokkan dan disusun kembali tanpa siswa langsung menyadari telah mengerjakan masalahnya melalui kegiatan bermain peran dan menyampaikan pendapat tentang cerita yang telah dibaca; (3) tahap penerangan merupakan tahap munculnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru dilakukan dalam kegiatan berkelompok, mendiskusikan pertanyaan yang terdapat pada jendela *lift the flap* dan menjawab teka-teki silang; (4) tahap verifikasi merupakan tahap untuk menguji ide atau kreasi siswa terhadap realitas yang dapat dilakukan melalui kegiatan membuat kesimpulan.

2. Pengaruh *Lift The Flap Storybook* Berbasis Ramah Anak terhadap *Self Actualization* Siswa Kelas IV SD.

Lift The Flap Storybook Berbasis Ramah Anak dapat mempengaruhi *Self Actualization* Siswa dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, *self actualization* siswa dapat dikembangkan dalam suasana pembelajaran yang ramah anak. Kehadiran media pembelajaran dapat memfasilitasi proses pembelajaran ramah anak yang dapat mengarahkan siswa untuk mewujudkan *self actualization*. *Lift the flap story book* berbasis ramah anak dapat dikategorikan dalam media ajar yang dikembangkan dengan berlandaskan konten ramah anak dan sesuai dengan perkembangan anak usia kelas IV SD, sehingga dihasilkan buku dengan perpaduan antara narasi cerita dan gambar ilustrasi. Perpaduan antara teks

dan gambar dalam satu halaman dapat memudahkan siswa untuk memahami makna yang disampaikan dalam cerita.

Kedua, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak tidak hanya sekedar membaca saja, akan tetapi siswa diarahkan untuk melakukan kegiatan berdiskusi dan bermain peran, sehingga dengan menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dengan melakukan kegiatan berdiskusi dan bermain peran. Pada *Dale's cone experience* kedua kegiatan tersebut termasuk dalam pengalaman langsung yang nyata dengan tingkat kemampuan siswa untuk mengangkat materi pelajaran sebesar 90%, dan dapat menciptakan suasana *active learning*. Kegiatan bermain peran menggunakan dialog yang terdapat pada cerita yang tersaji dalam *lift the flap story book* berbasis ramah dapat membuat siswa mengingat pesan-pesan yang terdapat pada cerita dan diharapkan dapat merangsang siswa untuk melakukannya dalam kehidupan sehari-hari. Pesan moral tentang ramah anak yang terdapat pada cerita *lift the flap story book* berbasis ramah anak meliputi, tidak ada tindakan diskriminasi, tidak ada unsur kekerasan, saling menyayangi antar teman, dan selalu menghargai pendapat teman. Melalui pengalaman belajar bermain peran siswa akan mengingat pesan moral yang terdapat dalam cerita tersebut, sehingga akan timbul untuk selalu melindungi temannya, tidak bertengkar dengan teman, selalu menyayangi teman, selalu menghargai pendapat teman. Maka secara tidak langsung setiap siswa dapat saling mendukung

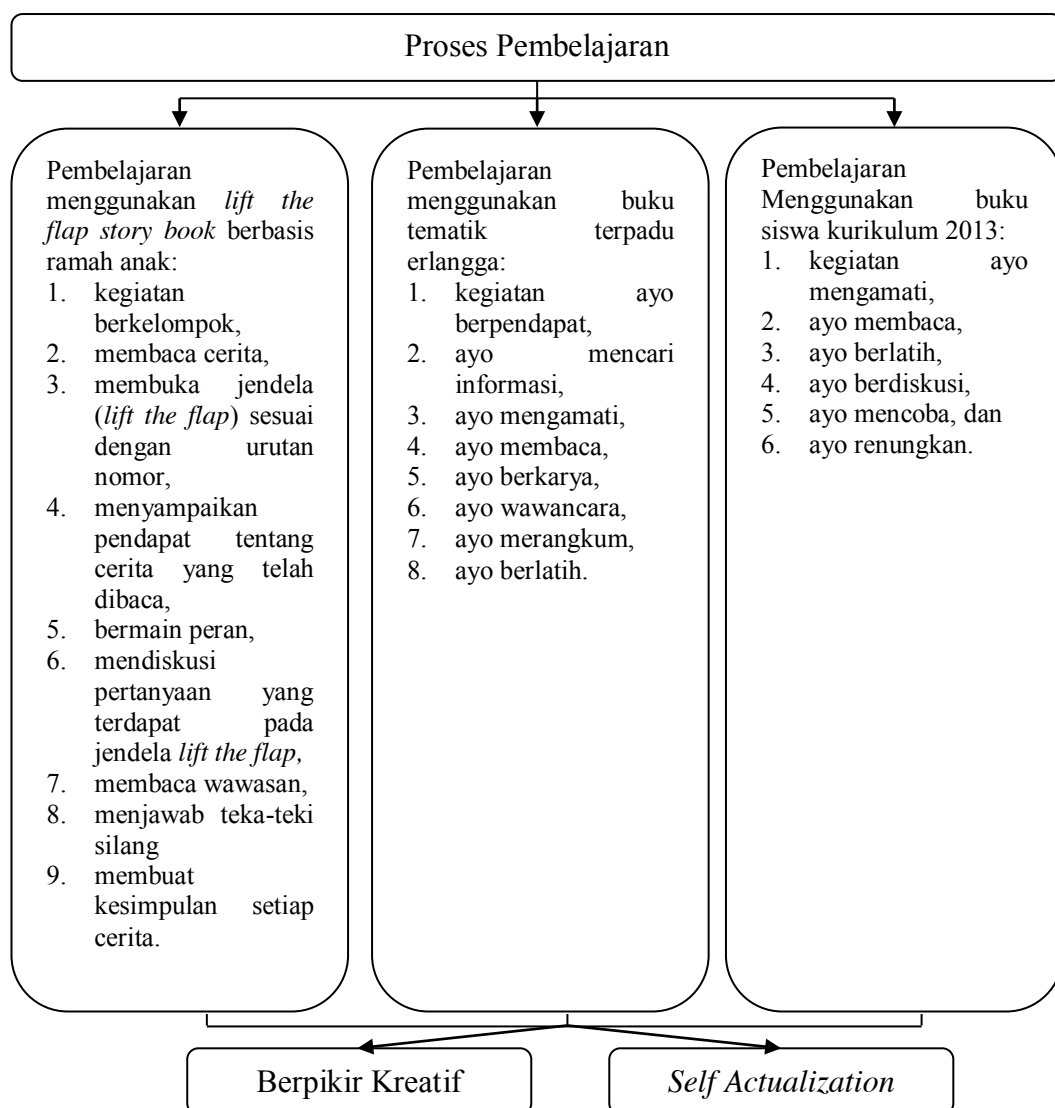
terpenuhinya kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan cinta dan kebutuhan akan harga diri.

Ketiga, kehadiran *lift the flap story book* berbasis ramah anak dalam kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari manfaat sastra anak. Sastra anak mempunyai peran penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu kontribusi nilai personal dan nilai pendidikan yang dapat menstimulasi siswa untuk mengoptimalkan *self actualization* adalah berkontribusi pada perkembangan intelektual dan perkembangan nilai keindahan, kedua nilai tersebut diasumsikan dapat memenuhi kebutuhan kognitif dan keindahan siswa, sehingga dapat disintesisakan bahwa *lift the flap story book* berbasis ramah anak dapat mempengaruhi *self actualization* siswa.

3. Perbedaan Pengaruh *Lift The Flap Storybook* Berbasis Ramah Anak terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self Actualization* Siswa Kelas IV SD.

Kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* dapat dioptimalkan melalui pembelajaran dengan menerapkan konsep ramah anak, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan anak dalam belajar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Buku teks pelajaran yang memenuhi indikator pemenuhan hak anak yang terdapat dalam buku ajar dapat menjadi salah satu terlaksananya pembelajaran ramah anak. *Lift the flap storybook* berbasis ramah anak bukan hanya memenuhi konsep ramah anak pada indikator pemenuhan

hak anak yang terdapat dalam buku ajar yang meliputi *provision*, *proteksion* dan *participation* akan tetapi mempunyai karakter yang berbeda dari buku teks pelajaran lainnya. Adanya konsep *picture storybooks* disertai dengan penambahan konsep “*lift the flap*” menjadi ciri khasnya, sehingga buku ini sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif, sosial emosional dan bahasa siswa kelas IV Hal tersebut juga menunjukkan bahwa *lift the flap storybook* berbasis ramah anak termasuk dalam sastra anak. Sastra anak diyakini berperan penting mengembangkan nilai personal yang meliputi perkembangan emosional, intelektual, imajinasi, rasa sosial, rasa etis dan religious, sedangkan nilai pendidikan meliputi eksplorasi, penemuan, perkembangan bahasa, nilai keindahan, penanaman wawasan multikultural dan kebiasaan membaca, sehingga *lift the flap storybook* berbasis ramah anak diyakini dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa. Adapun buku teks pelajaran yang dijadikan pembanding dalam penelitian ini adalah buku siswa kurikulum 2013 dan buku tematik terpadu Erlangga. Buku tersebut dijadikan pembanding karena telah memenuhi indikator pemenuhan hak anak yang terdapat dalam buku ajar. Berikut ini merupakan bagan kerangka pikir penelitian.



Gambar 3. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD.
2. Terdapat pengaruh penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak terhadap *self actualization* siswa kelas IV SD.

3. Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dibandingkan dengan buku tematik terpadu Erlangga dan buku siswa kurikulum 2013 terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa kelas IV SD.