

**PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF ANAK
DALAM SASTRA ANAK: SEBUAH TINJAUAN KRITIS
TERHADAP BUKU CERITA ANAK BERGAMBAR *REI*
DAN *WAYANG KERTAS***

Wini Iga Munggaran¹, H. Halimah², Ade Sutisna³

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia¹

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia^{2}*

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia^{3}*

munggaraniwini@upi.edu¹, Halimah_81@upi.edu², ade.sutisna@upi.edu³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan aspek-aspek kreativitas tokoh dalam cerita anak berjudul *Rei dan Wayang Kertas* untuk menemukan representasi perkembangan kreativitas anak dari sudut pandang psikologi perkembangan anak. Penelitian ini dilakukan menggunakan paradigma psikologi perkembangan anak agar sesuai dengan target buku, yaitu anak usia sekolah dasar. Melalui langkah ini diketahui representasi perkembangan kreativitas pada anak dalam buku cerita bergambar *Rei dan Wayang Kertas*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan tinjauan literatur untuk menemukan kualitas dan nilai dari hasil penelitian. Kajian literatur ini menggunakan mesin pencari Google Scholar untuk mendapatkan informasi yang selaras untuk mendukung penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita anak ini memenuhi aspek-aspek kreativitas berdasarkan paradigma psikologi perkembangan anak. Aspek-aspek tersebut antara lain (1) pribadi, (2) pendorong, (3) proses, dan (4) produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak harus distimulasi melalui pemecahan masalah di sekitar anak dengan bimbingan orang dewasa.

Kata kunci: cerita anak, kreativitas anak, psikologi perkembangan anak

PENDAHULUAN

Sastra anak merupakan karya sastra yang ditujukan untuk anak. Sastra pada dasarnya adalah karya seni (Wellek & Warren, 1990: hlm. 3) oleh karena itu, pengungkapan makna yang dilakukan oleh sastra memiliki unsur estetika yang berbeda dari cara pengungkapan makna selain sastra. Hal ini menciptakan pengalaman menyenangkan bagi pembaca yang mencoba memahami. Karena itu, sastra dapat membantu kita memahami perkembangan dunia khususnya dalam perkembangan dunia anak. Pada penelitian ini penulis berfokus menemukan aspek-aspek perkembangan kreativitas anak pada sebuah buku cerita anak yang digunakan sebagai buku nonteks pelajaran berjudul *Rei dan Wayang Kertas*. Hal ini dilakukan untuk membantu orang dewasa (orang tua dan guru) memahami substansi isi cerita



sehingga dapat mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif anak.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebab ditemukan data terbaru dari PISA yang menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa Indonesia sangat rendah. PISA mengevaluasi kemampuan intelektual siswa berusia 15 tahun di berbagai negara yang berpartisipasi dalam penelitian tersebut. Dalam penilaian keterampilan kreatif, Indonesia menempati posisi terbawah. Hanya 5% siswa Indonesia yang dianggap memiliki keterampilan berpikir kreatif, sedangkan lebih dari 50% persen siswa di Singapura dinilai mampu berpikir kreatif. Studi ini tidak hanya menilai persentase siswa yang paling unggul dalam kreativitas, tetapi juga jumlah siswa yang mencapai kemampuan dasar (tingkat minimum) dalam berpikir kreatif. Sebanyak 31% siswa Indonesia memiliki kemampuan dasar tersebut, angka ini jauh lebih rendah dibandingkan rata-rata negara OECD, yang mencapai 78% (OECD, 2024).

Anak berkembang dengan segala aspek perkembangan fisik mau pun psikologis. Pada dasarnya anak merupakan seseorang yang kreatif sebab mereka memiliki ciri-ciri yang digolongkan para ahli sebagai individu yang kreatif, yaitu spontan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan tertarik pada hal-hal yang baru. Orang dewasa memiliki peran penting dalam mendidik anak agar mampu berpikir kreatif hingga produktif. Artinya orang Dewasalah yang memiliki keleluasaan memilih alat untuk menstimulasi daya kreatif anak. Salah satu alat yang dapat digunakan sebagai stimulus adalah karya sastra. Hal tersebut tidak terlepas dari hakikatnya sebagai sebuah karya seni (Wellek & Warren, 1990; hlm. 3). Membaca sastra dapat menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreativitas anak karena sastra sendiri mengandung banyak nilai yang dapat mengembangkan imajinasi anak. Oleh karena itu melalui membaca sastra anak mendapatkan pengalaman menyenangkan yang mampu menjadi alat untuk memahami nilai-nilai dalam proses perkembangannya. Kendati demikian, pemilihan karya sastra untuk dikonsumsi anak juga harus diperhatikan. Anak memiliki dunianya sendiri, dunia yang berbeda dengan orang dewasa. Demikian pula sastra anak diciptakan untuk menunjang karya sastra yang sesuai dengan pengalaman anak. Secara keseluruhan sastra anak dan sastra dewasa tidak memiliki banyak perbedaan karena perbedaan tersebut terletak pada sudut pandang penceritaan yang berpusat pada anak-anak. Hal tersebutlah yang melandasi penciptaan sastra anak sebagai alat stimulasi dalam perkembangan anak.

Oleh sebab itu sastra anak berfungsi sebagai media pendidikan sekaligus hiburan yang dapat membentuk kepribadian anak yang dikembangkan melalui berbagai disiplin ilmu, yaitu sastra, sosial, psikologi, sejarah, perpustakaan, pendidikan, dan sebagainya (Yulianeta, 2018). Berdasarkan uraian tersebut dapat dipastikan bahwa



cerita anak memiliki nilai yang berkontribusi dalam tahapan perkembangan anak. Begitu juga dengan perkembangan kreativitas anak yang akan terasah melalui karya sastra sebab sastra anak sendiri mengandung nilai personal yang mampu membantu perkembangan imajinasi anak. Hal tersebut membawa pengaruh baik bagi daya imajinasi anak yang berkaitan dengan daya cipta. Maka secara tidak langsung dengan mengenalkan anak pada sastra akan memancing kreativitasnya (Flores et al., 2019).

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu kelayakan cerita anak sebagai sumber stimulasi kreativitas yang sesuai dengan psikologi perkembangan anak. Hal ini dirasa penting untuk dilakukan karena anak memiliki ritme perkembangannya sendiri yang harus sesuai dengan kondisi psikologisnya. Oleh sebab itu stimulasi yang digunakan pun harus sesuai dengan kondisi psikologis anak. Adapun cerita anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah buku cerita bergambar berjudul *Rei dan Wayang Kertas* yang diterbitkan oleh Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pada tahun 2019. Cerita anak yang ditujukan untuk jenjang SD/MI ini mengisahkan sepasangan adik dan kakak yang menemukan pengalaman baru melalui peristiwa mati lampu di rumahnya. Mereka begitu antusias melihat bayangan tangan di bawah sinar senter yang membentuk macam-macam hewan. Melalui pengalaman itulah mereka menciptakan sebuah media wayang dari kertas untuk dimainkan. Secara garis besar, cerita tersebut jelas mengandung nilai kreatif bagi anak. Oleh karena itu dianalisis lebih lanjut menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menemukan implikasi perkembangan kreativitas anak dalam cerita anak tersebut.

Sastra memang cukup sering dijadikan alat membentuk karakter pada anak. Terdapat beberapa penelitian sastra mengenai kajian terhadap aspek perkembangan anak. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Catala (2017) yang membuktikan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan menggunakan metode bercerita. Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Hennessey et al.. (1988) yang menemukan fakta bahwa kegiatan bercerita dapat meningkatkan daya kreatif anak dalam aspek menggambar. Metode ini disinyalir lebih unggul meningkatkan daya kreatif anak dari pada metode-metode yang pernah digunakan sebelumnya. Praktiknya menjadi berhasil karena anak dapat menciptakan ceritanya sendiri secara kreatif. Masih seputar penelitian kreativitas anak, penelitian serupa ditemukan dalam artikel yang memuat fakta bahwa kreativitas berpikir anak dapat meningkat melalui aktivitas bermain *papercraft* (Budiwaluyo & Muhid, 2021). Melalui penelitian tersebut disebutkan kreativitas berpikir anak dapat dikembangkan dan dirangsang melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan imajinatif seperti melibatkan anak dalam bermain peran untuk menghasilkan gagasan baru yang inovatif. Hasil penelitian tersebut tentu sejalan dengan sastra yang hakikatnya sebagai sarana



pendidikan dan hiburan. Kendati demikian belum ditemukan penelitian yang bertujuan menganalisis teks sastra sebagai alat stimulus kreativitas anak. Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan guna menemukan aspek-aspek perkembangan kreativitas anak dalam cerita anak yang kerap dikonsumsi anak melalui paradigma psikologi perkembangan anak agar sesuai dengan usia dan pengalaman anak.

Sastra Anak

Sastra anak merupakan karya sastra dengan pusat penceritaan yang menggunakan sudut pandang anak. Hakikatnya sastra anak sama dengan sastra dewasa yaitu menawarkan kesenangan dan pemahaman. Bedanya sastra anak memiliki keterbatasan isi cerita, cara menceritakan, dan bahasa yang digunakan untuk menceritakan (Nurgiyantoro, 2018: hlm. 9). Sastra anak menurut Riris K. Toha-Sarumpaet adalah sastra terbaik yang dibaca oleh anak dengan karakteristik berbagai ragam, tema, dan format (Sarumpaet, 2010). Meski demikian tema yang dimuat dalam sastra anak mencakup seluruh ide yang berkaitan dengan kehidupan anak. Sastra anak pun digolongkan berdasarkan tahapan usia anak, yaitu sebelum sekolah (1 – 2 tahun), prasekolah dan taman kanak-kanak (3 – 5 tahun), masa awal sekolah (6 – 7 tahun), elementary tengah (8 – 9 tahun), elementary akhir (10 – 12 tahun) (Nurgiyantoro, 2018: hlm.11). Sastra anak menawarkan berbagai cerita yang dapat mempengaruhi anak untuk berbuat sesuatu. Oleh karena itu sastra anak berfungsi sebagai media pendidikan dan hiburan pembentuk kepribadian anak yang dikembangkan melalui berbagai disiplin ilmu, yaitu ilmu sastra, sosial, psikologi, sejarah, perpustakaan, pendidikan, dan sebagainya (Yulianeta, 2018). Selain menawarkan kesenangan dan pemahaman, sastra anak juga memiliki nilai yang berkontribusi dalam tahapan pertumbuhan anak. Menurut Burhan Nurgiyantoro, nilai tersebut dibagi menjadi dua yaitu nilai personal dan nilai pendidikan.

Nilai personal yang dimaksud adalah sastra anak dapat membantu perkembangan imajinasi anak. Ketika anak berhadapan dengan cerita-cerita anak baik cerita modern maupun tradisional, imajinasi anak akan ikut berpetualang ke dalam cerita tersebut. Oleh karena itu melalui sastra anak pemahaman anak mengenai ras, budaya, dan etnis akan terbangun. Daya imajinasi ini berkaitan erat dengan daya cipta. Secara tidak langsung mengenalkan anak dengan sastra akan memancing kreatifitasnya (Flores, T. T., Vlach, S. K., & Lammert, C., 2019). Sementara itu, nilai pendidikan yang dimaksud adalah saat anak membaca dan memirsa cerita anak akan dibawa untuk mengeksplorasi dunia cerita yang ia dapatkan. Dalam proses mengeksplorasi dunia imajinatif tersebut anak mampu menemukan hal-hal baru yang ia pelajari (Nurgiyantoro, 2018). Berkenaan dengan keindahan bacaan sastra, anak akan menemukan keindahan budaya dalam cerita yang ia simak. Hal tersebut menjadikan anak memiliki wawasan multikultural melalui bacaan sastra yang mengandung budaya modern dan budaya tradisional (Flores, T. T., Vlach, S. K., & Lammert, C., 2019).



Psikologi Perkembangan Kreativitas Anak

Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk membangun ide-ide baru dengan mengombinasikan ide yang sudah ada sehingga membentuk sebuah proses yang mendatangkan perubahan (Hamdani, 2002; Ngilimun, 2013; Rahmawati, 2011). Definisi kreativitas sendiri dikelompokkan ke dalam empat kategori, yaitu pribadi (*person*), pendorong (*press*), proses (*process*), dan produk (*product*) (Gainau, 2014). Aspek pribadi sendiri menggambarkan aspek kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), kerincian (*elaboration*), dan kepekaan (*sensitivity*). Gambaran aspek **personal** ditunjukkan dengan karakteristik anak yang bertanya, tertarik dengan banyak kegiatan, mencoba hal-hal baru, menjelajah lingkungan sekolah, mudah beradaptasi dengan perubahan situasi, terlihat bebas dalam melakukan berbagai hal, terbuka terhadap hal baru, melakukan kegiatan dengan cara yang berbeda dari temannya, memiliki banyak jawaban terhadap suatu pertanyaan, mencoba hal-hal sulit, mengungkapkan pendapat terhadap suatu masalah, dan memperlihatkan selera humor. Adapun aspek **pendorong** terlihat pada anak yang melakukan kegiatan atas keinginannya sendiri, dan terlihat bersemangat dan antusias dalam melakukan berbagai kegiatan di sekolah. Sementara itu, aspek **proses** dapat dilihat dari keterlibatan aktif anak dalam berbagai kegiatan di sekolah, baik kegiatan individu maupun kegiatan kelompok. Aspek terakhir yaitu aspek **produk** yang berupa model, tindakan, gerakan, kata-kata, melodi, bentuk, atau karya lainnya yang ditinjau melalui tiga kategori, yaitu kebaruan, pemecahan masalah, dan keterperincian. Keempat aspek tersebut penting untuk dimiliki anak dan diperhatikan perkembangannya guna mendorong proses kreatif anak (Kusumawardani, 2015; Kusumawardani et al., 2018; Munandar, 2016).

Suratno (2005) menyatakan bahwa kreativitas anak tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan dengan pengarahan dari orang dewasa agar kreativitas anak tersalur dengan baik melalui aktivitasnya. Mendukung pernyataan tersebut, Sari et al. (2018), menyatakan bahwa dalam upaya membantu pertumbuhan dan perkembangan anak maka diperlukan stimulasi yang tepat dari segala aspek dengan begitu diharapkan potensi anak akan berkembang secara optimal termasuk perkembangan kreativitasnya. Lebih lengkapnya kreativitas bersumber dari kecenderungan aktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan mengeksresikan diri, dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Anak yang memiliki kemampuan kreatif memiliki tiga ciri dominan, yaitu spontanitas, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan tertarik pada hal-hal yang baru. Hal tersebut tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor yang meliputi usia, tingkat pendidikan orangtua, fasilitas, dan pengefektivan waktu luang (Gainau, 2014; Clark, 1983; Munandar, 1999).



Salah satu elemen kunci dalam kreativitas adalah memahami karakteristiknya. Guilford mengidentifikasi lima ciri utama dari kemampuan berpikir kreatif: (1) kelancaran, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide; (2) keluwesan, yakni kemampuan untuk menemukan berbagai solusi atau pendekatan terhadap masalah; (3) keaslian, yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang unik dan tidak biasa; (4) penguraian, yaitu kemampuan untuk menjelaskan sesuatu secara rinci, jelas, dan mendalam; serta (5) perumusan kembali, yaitu kemampuan untuk melihat suatu masalah dari perspektif yang berbeda dari yang sudah umum dikenal (Susanto, 2011: 117).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan merupakan adaptasi dari pendekatan kualitatif Jhon W. Creswell yang meliputi desain penelitian, pengumpulan data, dan teknik analisis data (Creswell, 2012). Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan menganalisis aspek kreatif anak dalam sastra anak melalui paradigma psikologi perkembangan anak. Hasil penelitian berfokus pada interpretasi terhadap informasi yang ditemukan dengan tujuan untuk memahami fenomena yang melibatkan perilaku, motivasi, dan tindakan terkait dengan topik penelitian (Moloeng, 2011; Sugiyono, 2013). Fokus penelitian ini adalah menganalisis aspek kreatif pada cerita anak berjudul *Rei dan Wayang Kertas* yang diterbitkan oleh Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan pada tahun 2019 dengan teori psikologi perkembangan anak sebagai acuan. Hal ini dilakukan guna mengetahui kelayakan cerita anak tersebut sebagai stimulasi kreativitas anak selama masa perkembangannya. Data yang didapatkan kemudian dianalisis melalui teknik reduksi (*data reduction*), menyajikan data (*data display*), dan menarik simpulan (*verification*) (Sugiyono, 2013). Reduksi data dilakukan dengan pemusatan pemilihan data pada penyederhanaan data kasar. Pada penelitian ini dilakukan reduksi data terhadap 135 cerita anak dalam segmen Kumpulan Bahan Bacaan Literasi Tahun 2019. Buku cerita anak ini dipilih untuk dianalisis sebab muatan isinya mengandung nilai-nilai kreativitas anak yang sesuai dengan psikologi perkembangan anak. Hal tersebut tentunya menjadi dasar bagi penelitian ini mendasar pada tujuannya. Setelah melalui proses reduksi selanjutnya data disajikan dalam bentuk teks dan bagan sehingga dapat memudahkan pembaca memahami hasil analisis teks. Tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis teks cerita anak *Rei dan Wayang Kertas*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aspek perkembangan kreativitas anak ditemukan dalam cerita anak *Rei dan Wayang Kertas* karya Okky E. Noorsari melalui analisis dengan paradigma psikologi perkembangan anak yang digagas oleh Gainau (2014). Cerita anak ini mengisahkan Rei dan adiknya, Hana, yang mengalami pemadaman listrik di malam hari, akibatnya seisi rumah menjadi gelap gulita. Sementara itu Rei dan Hana belum



tidur dan tidak bisa tertidur. Hingga mereka bertemu di ruang keluarga untuk mencari alternatif penerangan melalui senter. Saat senter tersebut dinyalakan Rei melihat bayangan Hana membentuk lekukan hitam di antara lampu senter pada dinding. Hal tersebutlah yang menjadikan mereka terinspirasi membuat sebuah wayang dari kertas dan memainkannya di lain hari. Hasil analisis dari cerita tersebut dicatat dalam tabel berikut ini..

Tabel 1. Aspek Perkembangan Kreatif pada Cerita Anak *Rei dan Wayang Kertas*

Penggalan Cerita	Aspek Perkembangan Kreatif	Kriteria
Gambar 1 Teks 1 (Hal. 2 – 4)	Aspek pribadi	a. Merasakan kemunculan masalah
		b. Mengamati permasalahan
Gambar 2 Teks 1 (Hal. 5 – 7)	Aspek pribadi	c. Mudah beradaptasi dengan perubahan
		d. Inisiatif mencari jalan keluar
Gambar 3 Teks 1 (Hal. 10); Gambar 4 Teks 1 (Hal. 12)	Aspek pendorong	a. Menemukan hal baru
	Aspek pribadi	b. Mencoba hal baru
Aspek pendorong		c. Menampilkan selera humor
	Aspek pendorong	a. Bertindak berdasarkan keinginan sendiri
Aspek pribadi		b. Membuat hipotesis dari fenomena baru
	Aspek pribadi	a. Menunjukkan ketertarikan pada hal baru
Aspek pendorong		b. Menghadapi tantangan
	Aspek pendorong	Bertindak berdasarkan keinginan sendiri
Aspek proses		Terlibat aktif dalam aktivitas kreatif
Aspek produksi	Memproduksi tindakan dan karya	



Gambar 4	Aspek produksi	reproduksi bentuk karya, gerakan, dan dialog (kata-kata)
Teks 2 (Hal. 13 – 15)		

Berdasarkan tabel tersebut sudah jelas bahwa cerita anak *Rei dan Wayang Kertas* mengandung aspek psikologi perkembangan kreativitas anak. Tindakan yang dilakukan tokoh utama menunjukkan ciri dari berkembangnya perilaku kreatif mereka mulai dari aspek pribadi hingga aspek produksi.

Pada bagian awal cerita terlihat jelas bahwa Rei dan Hana tengah menghadapi proses merasakan dan mengamati adanya masalah di sekitar mereka. Masalah yang dimaksud adalah terjadinya pemadaman listrik di rumah mereka yang mengakibatkan seisi rumah menjadi gelap. Penggalan cerita berikut ini menjadi bukti yang menunjukkan adanya aspek perkembangan kreativitas anak aspek pribadi.



Gambar 1. Teks 1 Hal. 2 – 4
(Noorsari, 2019)

“Gelap ya, Kak?”
“Iya. Semoga mati listriknya tidak lama”
“Kak, di mana senternya?”
“Oh, di sini, Hana.”
(Noorsari, 2019: 2 – 4)

Melalui percakapan pada gambar 1 aspek perkembangan kreativitas anak dibuktikan secara eksplisit. Pengarang menggambarkan aspek pribadi, yaitu merasakan dan mengamati permasalahan sekitar, melalui percakapan tokoh utama yaitu Rei dan Hana. Terlihat jelas Hana yang pertamakali bertanya pada Rei perihal penglihatannya yang gelap. Hana seolah mengharapkan validasi terhadap yang dialaminya pada kakaknya padahal sang kakak juga turut mengalaminya.



Pertanyaan tersebut tak luput dari jawaban Rei yang memvalidasi pertanyaan adiknya. Melalui percakapan tersebut dibuktikan bahwa kedua tokoh menghadapi rasa takut mereka dan mengamati permasalahan pemadaman listrik di rumahnya. Setelah mengamati permasalahan yang timbul di sekitarnya timbul inisiatif keduanya untuk mencari alternatif pencahayaan menggunakan senter. Hal tersebut dapat terjadi karena Rei dan Hana mudah beradaptasi dengan perubahan situasi. Kemudian terlihat dengan jelas Hana bertanya mengenai keberadaan senter pada kakaknya. Tak lama kemudian Rei menunjukkan tempat senter tersebut disimpan. Perilaku Rei dan Hana dalam menghadapi fenomena pemadaman listrik ini jelas dilakukannya atas dasar keinginan sendiri. Percakapan tersebut menjelaskan perkembangan kreativitas anak yang digambarkan oleh tokoh Rei dan Hana terbangun dengan baik. Mereka merasakan dan mengamati permasalahan di sekitar untuk mencari jalan keluar dari permasalahan tersebut secara sadar atas dasar keinginannya sendiri.



*Gambar 2. Teks 1 Hal. 5 – 7
(Noorsari, 2019)*

“Hah?”

“Hana, lihat!”

“Kwek! Kwek! Kwek!”

“Itu bebek!”

“Ha-ha-ha! Lucu, Kak!”

(Noorsari, 2019: 5 – 7)

Setelah kedua tokoh utama merasakan dan mengamati permasalahan hingga dapat menemukan jalan keluar dari permasalahan, selanjutnya pada gambar 2 muncul aspek pribadi dan pendorong kreativitas anak. Terlihat Rei dan Hana menemukan pengalaman baru yaitu bermain bayangan tangan. Kemudian mereka mencoba hal-hal baru dengan membentuk berbagai jenis hewan menggunakan bayangan tangannya dan memperlihatkan selera humor. Adapun aspek pendorong dalam gambar tersebut terlihat pada kedua tokoh yang melakukan kegiatan atas keinginannya sendiri, dan terlihat bersemangat dan antusias dalam melakukan



kegiatan yang baru bagi mereka tersebut. Aspek tersebut mendorong anak membuat dugaan/hipotesis dari fenomena yang baru mereka temukan, yaitu mengamati bayangan yang tercipta dari senter yang menyala di kegelapan. Hal ini tentu menstimulus daya kreatif yang dimiliki kedua tokoh untuk melakukan kegiatan selanjutnya yang diuraikan berikut ini.



*Gambar 3. Teks 1 Hal. 10
(Noorsari, 2019)*



*Gambar 4. Teks 1 Hal. 12
(Noorsari, 2019)*

“Sedang buat apa, Kak? Ini untuk Hana?”

“Iya, ini wayang-wayang kertas. Ini memang untuk Hana. Nanti malam kita main lagi, yuk!”

(Noorsari, 2019: 10)

“Kita matikan lampunya supaya gelap. Kak Rei, sudah meminjam lampu darurat punya Ayah.”

(Noorsari, 2019: 12)

Gambar 3 dan gambar 4 (teks 1) menggambarkan dengan jelas bahwa kedua tokoh menunjukkan aspek perkembangan anak berupa (1) aspek pribadi dengan Hana yang bertanya pada kakanya mengenai aktivitas yang sedang ia jalani. Hal tersebut menunjukkan ketertarikan Hana terhadap kegiatan tersebut yang dapat menunculkan hasratnya untuk mencoba hal baru. Kegiatan itulah yang membawa Hana dan Rei melakukan kegiatan dengan cara yang berbeda dari temannya. Membuat wayang kertas merupakan hal yang baru bagi mereka maka aktivitas tersebut bisa menjadi hal yang rumit bagi mereka namun Rei dan Hana tetap mencoba hal sulit tersebut. (2) aspek pendorong melalui adegan Rei dan Hana yang melakukan kegiatan atas keinginan sendiri, dan terlihat bersemangat dan antusias dalam melakukan kegiatan kreatif tersebut. Hal tersebut terlihat jelas dari ujaran Rei yang bersemangat mengajak Hana Kembali bermain wayang pada malam harinya. (3) aspek proses yaitu keterlibatan aktif Rei dan Hana dalam aktivitas kreatif tersebut bahkan keduanya tidak terlihat memerlukan bantuan



orang dewasa. Adegan tersebut menunjukkan bahwa kedua tokoh terlibat aktif dan mandiri dalam melakukan aktivitas yang baru bagi mereka. Aspek terakhir yang terlihat pada gambar tersebut adalah (4) aspek produk yang berupa berupa model, tindakan, gerakan, kata-kata, melodi, bentuk, atau karya lainnya. Gambar tersebut jelas menunjukkan produktifitas kedua tokoh membuat wayang dari kertas dan menghasilkan produk yang berguna sebagai media bermain bagi keduanya. Produk tersebut lantas mereka gunakan dengan antusias seperti yang tertera pada gambar berikut ini.



*Gambar 4. Teks 2 Hal. 13 – 15
(Noorsari, 2019)*

“Di sebuah kebun binatang, ada binatang aneh... yang mirip dinosaurus.”
“Asyik! Kita ke kebun binatang!”
“Ayo! Mainkan sama-sama, Hana!Aumm!”
“Kwek! Kwek!”
“Tolong, ada harimau!”
“Cip cip! Bebek... Jangan tinggalkan aku!”
(Noorsari, 2019: 13 – 15)

Pada gambar 4 terlihat Rei dan Hana sedang memainkan wayang-wayang kertas ciptaan mereka. Hal tersebut menunjukkan aspek produksi pada perkembangan kreativitas mereka berhasil berkembang dengan baik. Cerita yang tertera dalam gambar 4 relevan dengan sebuah teori yang mengatakan bahwa aspek produk berupa berupa model, tindakan, gerakan, kata-kata, melodi, bentuk, atau karya lainnya. Keterkaitan antara teori tersebut dengan gambar empat tentu terlihat jelas melalui Tindakan Rei dan Hana yang berhasil memproduksi bentuk karya berupa (1) wayang-wayang yang terbuat dari kertas; (2) tindakan berupa gerakan terhadap wayang-wayang kertas yang digerakkan dengan manual menggunakan tangan mereka, tindakan ini biasanya dilakukan oleh dalang ketika memainkan wayang; dan (3) kata-kata berupa percakapan antar tokoh wayang kertas yang mereka ciptakan sendiri secara spontan dan menggunakan improvisasi. Hasilnya Rei dan



Hana memproduksi sebuah media wayang kertas dan cerita pewayangan yang orisinal berasal dari ide mereka sendiri. Cerita sederhana tersebut menunjukkan pengalaman mereka mengenai hewan-hewan yang pernah mereka temui.

Ditilik menggunakan paradigma psikologi perkembangan anak aspek-aspek perkembangan daya kreatif anak yang terkandung dalam cerita anak tersebut dapat berguna bagi pembaca sebagai stimulus berkembangnya daya kreatif pembaca. Kedua tokoh menunjukkan ciri-ciri kognitif yang dimiliki oleh orang kreatif (Budiwaluyo & Muhid, 2021), yaitu:

- 1) berpikir luwes yang menghasilkan ide-ide yang seragam dan dapat mengubah cara berpikir. Hal ini ditunjukkan di awal cerita yaitu ketika Rei dan Hana menghadapi fenomena pemadaman listrik di rumahnya yang mengakibatkan seisi rumah gelap gulita. Muncul lah ide baru yang mereka dapatkan setelah melihat bayangan tangan di tengah remang-remang cahaya senter. Ide baru tersebut juga mengubah cara berpikir Rei dan Hana bahwa dalam keadaan gelap pun mereka masih bisa bermain dan menemukan hal-hal baru;
- 2) berpikir lancar yang menghasilkan banyak ide dari kemampuannya berpikir secara lancar lancar;
- 3) berpikir terperinci yang mengembangkan, menambah, dan memperkaya suatu ide. Hal ini ditunjukkan melalui adegan Rei dan Hana yang mengembangkan wayang kertas bermula dari bermain bayangan tangan dalam remang cahaya senter. Penemuan yang tidak disengaja tersebut yang memberikan Rei dan Hana ide untuk mengembangkan media wayang secara lebih detil dan kreatif untuk dimainkan selanjutnya; dan
- 4) berpikir rasional berupa penyampaian jawaban yang berbeda dari lainnya. Ketika dihadapkan dengan keadaan gelap mungkin beberapa orang berpikir untuk tidur atau menunggu lampu menyala kembali dengan mengobrol, namun Rei dan Hana menemukan kegiatan menyenangkan lain yang bisa mereka lakukan. Hal ini membawa mereka pada proses kreatif yang produktif.

Keempat ciri-ciri orang kreatif tersebut terdapat dalam penokohan karakter utama cerita yaitu Rei dan Hana dari awal permasalahan yang mereka dapat berupa pemadaman listrik hingga penciptaan produk wayang kertas seperti yang telah diuraikan dalam analisis di atas.

Buku cerita anak *Rei dan Wayang Kertas* dapat digunakan oleh guru maupun orang tua sebagai media pendidikan kreatif bagi anak. Meskipun buku tersebut tidak digunakan dalam kelas formal namun fungsi buku tidak berubah. Buku cerita anak ini tetap bisa digunakan sebagai bahan belajar sambil bermain bagi anak. Aktivitas bermain sendiri merupakan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan berdasarkan rasa senang dan tanpa mempertimbangkan hasilnya (Musfiroh, 2008: 1). Pendapat tersebut lantas menjadi landasan buku cerita anak *Rei dan Wayang Kertas* layak



digunakan sebagai stimulus pembelajaran kreatif berdasarkan psikologi perkembangan anak dari segi isi dan fungsi cerita. Hal tersebut dapat terjadi karena melalui buku cerita ini anak dapat mempelajari sikap dan perbuatan tokoh utama yang menunjukkan keterampilan kreatif. Selain itu, muatan kreativitas tokoh dalam cerita dapat dicontoh diterapkan oleh orang dewasa yang mendampingi anak untuk memancing daya kreatif anak seperti bermain tebak-tebakan bentuk hewan melalui bayangan tangan, dan membuat wayang dari kertas. Aktivitas-aktivitas tersebut tentu dapat membantu perkembangan kreativitas anak agar berkembang dengan baik.

Membuat wayang kertas dapat menjadi media belajar dan bermain anak sebab kreativitas semacam ini dapat merangsang konsentrasi dan menarik perhatian anak. Permainan *papercraft* sendiri menekankan anak untuk belajar menyelesaikan proyek yang diberikan kepadanya. Permainan yang melibatkan kreativitas pembentukan kertas ini dapat merangsang aspek motorik anak ketika anak melipat, menggunting, dan menempel kertas selama proses pembuatannya (Budiwaluyo & Muhid, 2021). Pembuatan wayang kulit sendiri termasuk ke dalam kreativitas *papercraft* karena selama proses pembuatannya melibatkan cara-cara yang digunakan dalam pembuatan *papercraft*, yaitu menggunting, melipat, dan menempel (Nurjannah, 2018). Kegiatan kreatif seperti ini menjadi bagian proses multi-komponen yang tidak hanya melibatkan perkembangan kognitif tetapi juga afektif, motivasi, dan karakteristik lain. Proses ini menyebabkan munculnya pemahaman, ide, dan produk baru yang bermakna bagi anak (Budiwaluyo & Muhid, 2021). Lebih lengkap dari penelitian Catala (2017) yang menyebutkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan menggunakan metode bercerita, penelitian ini menyajikan khazanah baru bagi orang tua dan guru yang akan menuntun mereka dalam proses bercerita pada anak. Melalui temuan-temuan dalam penelitian ini guru dan orang tua dapat lebih memahami bahwa penggunaan sastra anak sebagai bahan belajar bukan hanya terletak pada pembawaan cerita nya saja namun juga ada makna detail yang perlu diperhatikan sebab anak merupakan peniru andal yang memiliki banyak pertanyaan di kepala nya. Oleh sebab itu, setelah ditinjau melalui paradigma psikologi perkembangan kreativitas anak buku cerita *Rei dan Wayang Kertas* dapat menjadi alat untuk menstimulasi daya kreatif anak sebab memenuhi aspek psikologi perkembangan anak.

SIMPULAN

Cerita anak *Rei dan Wayang Kertas* mengandung aspek-aspek perkembangan kreativitas anak, yaitu (1) aspek pribadi, (2) aspek pendorong, (3) aspek proses, dan (4) aspek produk. Hal tersebut didapatkan dari interaksi kedua tokoh utama yaitu Rei dan Hana yang memenuhi ciri-ciri berpikir kreatif yaitu (1) berpikir luwes yang menghasilkan ide-ide yang seragam dan dapat mengubah cara berpikir; (2) berpikir lancar yang menghasilkan banyak ide dari kemampuannya berpikir lancar; (3)



berpikir terperinci yang mengembangkan, menambah, dan memperkaya suatu ide; dan (4) berpikir rasional. Berdasarkan analisis tersebut buku cerita anak *Rei dan Wayang Kertas* memenuhi aspek-aspek dalam paradigma psikologi perkembangan anak sehingga nilai-nilai dari cerita anak tersebut dapat diterapkan sebagai acuan dalam upaya pengembangan kreativitas anak. Dapat ditarik simpulan bahwa pengembangan daya kreatif anak berangkat dari penyelesaian masalah di sekitarnya yang dihadapi dan diselesaikan oleh anak

DAFTAR RUJUKAN

- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini: Literature Review. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 76-93.
- Catala, A., Theune, M., Gijlers, H., & Heylen, D. (2017). Storytelling as a creative activity in the classroom. *Proceedings of the 2017 ACM SIGCHI Conference on Creativity and Cognition*, 237–242. <https://doi.org/10.1145/3059454.3078857>.
- OECD (2024), PISA 2022 Results (Volume III): Creative Minds, Creative Schools, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/765ee8c2-en>.
- Clark, B. (1983). *Growing Up Gifted*. Ohio: A Bell & Howell Company.
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Flores, T. T., Vlach, S. K., & Lammert, C. (2019). The Role of Children ' s Literature in Cultivating Preservice Teachers as Transformative Intellectuals : A Literature Review. <https://doi.org/10.1177/1086296X19839181>.
- Gainau, M. B. (2014). *Psikologi Anak*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Hasanudin, W. (2015). *Sastra Anak*. Bandung: CV Angkasa.
- Hamdani. (2002) *Pengembangan Kreativitas*, Jakarta : Pustaka As-Syifa, 2002.
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (1988). Story-telling: A method for assessing children's creativity. *The Journal of Creative Behavior*, 22(4), 235-246. *Jurnal Pendidikan Anak*, vol (4), 1-10.
- Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 143-162.
- Kusumawardani, R. (2015). Peningkatan kreativitas melalui pendekatan brain based learning.
- Kusumawardani, R., Rosidah, L., Wardhani, R. D. K., & Raharja, R. M. (2018). Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 13(1), 11-16.
- Moloeng, L. J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Pt. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munandar, U. (2016). *Kreativitas dan Keberbakatan : Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Berbakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta: PT Grasindo.
- Ngalimun. (2013). *Perkembangan dan pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Noorsari, Okky E. (2019). *Rei dan Wayang Kertas*. Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak : Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurjannah, Dwi. (2018). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Papercraft. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, Volume 3, Nomor 1.
- Rachmawati, Y. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Sari, H.Y., Sasmianti., dan Riswandi. (2018). *Media dan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*.
- Sarumpaet, R. K. T. (2010). *Pedoman Penelitian Sastra Anak: Edisi Revisi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Wellek, R., & Warren, A. (1990). *Teori Kesusastraan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Yulianeta. (2018). *Sastra Anak dan Budaya Kontemporer* (L. M. Rahayu & M. Subekti (Eds.)). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.