

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Salah satu fasilitas yang sangat diperlukan oleh pendidik dalam menunjang pendidikan yakni yakni media pembelajaran Sebagaimana bersumber Heinich, Molenda, serta Russel dalam Badru Era (2011:4) Kata "media" adalah bentuk jamak dari kata Latin "medium", yang berarti "perantara". Media berfungsi sebagai saluran komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Film, televisi, materi tertulis, guru, dan komputer adalah beberapa contoh media.

Fadillah (2017: 197) menarangkan media pembelajaran ialah perlengkapan fasilitas perantara buat mengutarakan modul pendidikan biar modul yang di idamkan bisa tersampaikan dengan pas gampang serta diterima dan dimengerti sebagaimana mestinya oleh partisipan didik. Berikutnya bersumber Asmawati (2014: 35) jika peran media dalam komunikasi pada anak usia dini ialah konsep kekonkretan. Prinsip kekonkretan tersebut memerlukan media sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak usia dini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Untuk Bersumber pada Gerlach dan Erly sebagaimana yang dikutip dari Arsyad (2013: 3) mengatakan media apabila ditelaah secara garis besar ialah materi manusia serta peristiwa yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, kemampuan maupun sikap Dalam pengertian ini, guru, novel teks dan perlengkapan Setelah itu hendaknya bisa dimanipulasi, bisa dilihat, di dengar serta dibaca (Abdul Haris Pito: 99).

Media pembelajaran merupakan perlengkapan bantu visual yang digunakan dalam pendidikan buat mengutarakan data tentang modul yang diajarkan buat menggapai tujuan pendidikan semacam yang didefinisikan di atas.

Media mempunyai kedudukan yang sangat berarti dalam pembelajaran sehingga seseorang guru wajib serta harus sediakan media yang pas dan mengasyikkan sehingga bisa membagikan stimulasi yang baik guna mendukung pertumbuhan partisipan didik, serta penyampaian pesan dalam pendidikan bisa tersampai secara maksimal.

Penyampaian informasi dan pengetahuan ini sudah Allah jelaskan dalam Al-quran dalam surah An Nahl ayat 44 yang berbunyi:

﴿بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾﴾

Artinya: “*Buku dan penjelasan (keajaiban). Selain itu, Kami memberikan Al-Qur'an kepada Anda agar Anda dapat memberi tahu orang-orang tentang apa yang telah diturunkan kepada mereka dan mendorong refleksi mereka.*” (Q.S An-Nahl:44).

Dalam tafsir Al Azhar (1990) karangan Abdulmalik Abdulkarim Amrullah (Hamka) Tafsirkan ayat ini: "Tuhan mengutus para Nabi dan Rasul." dengan kitab-kitab dan penjelasan-penjasannya." awal pasal 44). menjelaskan, secara khusus alasan-alasan dan penjelasan-penjelasan untuk mendukung keyakinan bahwa Allah Ta'ala adalah satu-satunya yang ada dan tidak bersekutu dengan yang lain. Kitab adalah bentuk jamak dari kata zuber ' dan zabur. Taurat yang diterima Musa, Injil, Zabur, atau Zabur, yang diterima Daud, dan Shuhuf, yang diterima Ibrahim, serta catatan wahyu kepada Nabi Armiyah, Hazqial, Asy'iyah, Malaikhi, dan lainnya, semuanya disebut sebagai "zubl", yang diterjemahkan menjadi "buku, besar dan kecil". Selain itu, kami mengeluarkan peringatan untuk Anda." khususnya, "agar kamu bisa menjelaskan kepada orang-orang apa yang diturunkan kepada mereka" dalam Alquran. Ayat ini menjelaskan dengan sangat jelas bahwa tanggung jawab Nabi Muhammad s.a.w. Kewajiban mengeluarkan peringatan (Al-Quran) bukanlah

hal yang baru saat ini; melainkan hanyalah mata rantai rencana Tuhan untuk mengajar dan membimbing umat manusia, yang dimulai dengan Adam dan berlanjut hingga Muhammad s.a.w.: Saya harap mereka akan mempertimbangkan akhir bait 44) Dengan alasan bahwa signifikansi Alquran atau sebenarnya, secara sentral, peringatan dini mempersilakan individu untuk merenungkan diri mereka sendiri, tentang kehidupan mereka, tentang Tuhan mereka dan hubungan mereka dengan Tuhan itu.

Karena inilah tujuan dari media pembelajaran, maka guru harus memperhatikan tumbuhnya jiwa religius siswanya ketika menggunakannya. Akan sulit bagi pendidik untuk mencapai keberhasilan jika tidak memperhatikan perkembangan jiwa dan pikiran peserta didik. Seperti yang difirmankan Allah dalam An-Nahl ayat 125:

﴿ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ﴾ (١٢٥)

Artinya: " Dengan hikmah dan pelajaran yang bermanfaat, tuntunlah manusia ke jalan Tuhanmu dan berdebatlah dengan baik dengan mereka". (Q.S An-Nahl:125).

Penafisran ayat ini dijelaskan dalam tafsir Hidayatul Insan, sebuah ayat dalam al-Qur'an mengatakan, lurus" berarti memiliki informasi yang baik dan perbuatan baik. Selain itu, kata "hikmat" berarti persis apa yang Anda maksud. Nasihat dan alat yang dijelaskan dalam kalimat " pelajaran yang baik" yang tulus dan baik. Terakhir, kalimat "bantah mereka dengan kata-kata yang baik", yang berarti bahwa jika terdakwa menyangkal atau menentang kebenaran, itu dibantah

dengan cara yang mendorong terdakwa untuk mengikuti logika dan keadilan. Marwan Abu Yahya Bin Musa: 360).

Dapat ditarik kesimpulan dari ayat sebelumnya bahwa sebagai orang yang berilmu, kita harus memberikan ilmu kepada orang lain agar mereka dapat belajar darinya. seperti seorang guru yang memberikan ilmu kepada siswanya agar dapat memperkaya pengetahuan siswanya.

Media yang bisa digunakan guru buat mengutarakan data dalam sesuatu pelajaran dapat bermacam-macam, tetapi sebagian contoh media pembelajaran yang bisa digunakan merupakan selaku berikut: (Latif, 2013: 152-154):

1. Media grafis serta visual, dengan kata lain media yang cuma bisa dilihat. Guru kerap memakai media ini di kelas. Media grafis yang dimanfaatkan selaku media pembelajaran antara lain selaku berikut:
 - a) Foto serta gambar dengan sifat-sifat konkret bisa menjauhi batas ruang serta waktu, menjauhi batas pengamatan semacam tulang daun ataupun serangga), memperjelas sesuatu permasalahan serta tidak mahal, gampang didapat, serta gampang digunakan. Supaya foto serta gambar yang baik bisa dijadikan selaku media pembelajaran terdapat 6 ketentuan yang wajib dipadati
 - b) Sketsa: foto bawah ataupun draf agresif yang memperlihatkan bagian-bagian utama tanpa sangat mendetail.
 - c) Skema: Skema merupakan foto langsung yang memakai garis serta simbol buat menguraikan struktur objek
 - d) Diagram: paling utama berperan buat menyajikan gagasan ataupun konsep yang susah buat di informasikan secara lisan, visual, ataupun tertulis.
 - e) Visual Simbol verbal kerap digunakan buat memenuhi foto simpel yang memakai titik, garis, ataupun foto
 - f) Animasi: foto buat mengutarakan pesan secara pendek sepanjang kegiatan tertentu.
 - gram Plakat: foto yang mempunyai keahlian buat mengganti serta memotivasi aksi orang.
 - h) Peta dunia: menyajikan informasi serta data posisi
 - i) Kertas flanel: media grafis yang efektif buat mengutarakan pesan tertentu kepada khalayak tertentu.
 - j) Papan poster: berperan buat memberitahukan peristiwa serta menarangkan suatu pada waktu tertentu.

2. File audio: Indera pendengaran berhubungan dengan media audio. Baik simbol pendengaran verbal (lisan) maupun nonverbal mengandung pesan yang dimaksud.
3. Media proyeksi (audio-visual): Artinya, agar target dapat melihat media proyeksi diam, maka harus diproyeksikan terlebih dahulu menggunakan proyektor. Terkadang, media proyeksi diam disertai dengan rekaman audio.

Dengan demikian, seorang guru atau orang tua dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan dapat menggunakan media dengan beberapa varian, seperti visul, audio ataupun audio, yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Dalam Riwayat nabi tentang media ini, terdapat hadis yang berkaitan tentang media, yakni media gambar adapun bunyi hadisnya sebagai berikut:

وهذا الإنسان هذا" :فقال خُطوطاً، وسلم عليه الله صلى النبي خطاً: قال عنه الله رضي أنس عن النبي خطاً: قال عنه الله رضي مسعود ابن عن. "الأقرب الخط جاء إذ كذلك هو فبينما أجله، إلى صغاراً خطاً وخطاً منه، خارجاً الوسط في خطاً وخطاً مربعاً، خطاً وسلم عليه الله صلى أو- به محيطاً أجله وهذا الإنسان، هذا» :فقال الوسط، في الذي جانبه من الوسط في الذي هذا نَهَشَهُ هذا، أخطأه فإن الأَرْضُ، الصِّغَارُ الخُطُوطُ وهذه أمْلُهُ، خارجٌ هو الذي وهذا -به أحاطَ قد هذا" :بدل، "الأمل هذا" :البخاري في ولفظه البخاري رواه أنس حديث) هذا نَهَشَهُ هذا، أخطأه وإن هذا، (البخاري رواه :مسعود ابن حديث. "الإنسان

Artinya: *"Dia mengutip Anas, radiyallahu'anhu, mengatakan, "Setelah menggambar sejumlah garis di tanah, Nabi Sallallahu 'alaihi wa sallam bersabda, "Garis ini adalah manusia, dan garis ini adalah ujungnya." Garis yang lebih pendek (kematian) muncul tiba-tiba ketika orang itu dalam keadaan itu. Ia mengutip perkataan Ibnu Mas'ud, radiyallahu'anhu, "Menurut Nabi Sallallahu 'alaihi wa sallam, Nabi, allaahu 'alaihi wa sallam, menggambar persegi panjang garis dan menambahkan gari kedua*

di tengahnya untuk menggantikan garis yang keluar dari garis persegi panjang sebelumnya. “Ini adalah manusia, dan ini adalah kematiannya menutupi manusia tadi, atau memang telah menutupinya,” tambahnya setelah menggambar beberapa garis kecil dari tengah ke pinggiran garis tengah. Tujuannya diwakili oleh garis yang muncul dari kotak, sementara tantangannya diwakili oleh garis yang sangat kecil. Dia dipukul oleh yang lain jika dia lolos dari yang ini (malapetaka). Selain itu, jika dia melewati yang ini, dia pasti akan dipukul oleh yang itu.” (H.R Bukhari Muslim no. 5935).

Syaikh Abi al-Hasan Ali bin Khalaf bin Abdul Malik atau yang sering dikenal dengan sebutan Ibnu Baththal dalam Syarah Shahih al-Bukhary (Juz 11: 200-201) bahwa hadis ini merupakan peringatan Nabi kepada seluruh umatnya agar tidak memanjngkakan angat yang terlalu tinggi serta harus mengingat ajal kematian yang bisa datang tiba-tiba. Barang siapa yang tidak mengetahui ajalnya datang maka hendaklah ia bersiap-siap menunggu kedatangannya karena ditakuti kedatangan ajal pada saat diri masih lengah dan dan teroedaya. Bagi orang yang beriman hendaklah ia memerangi angan-angan dan hawa nafsunya serta memohon pertolongan kepada Allah SWT.

Hadits ini mengatakan bahwa Rasulullah SAW. menggambarkan manusia sebagai garis lurus pada gambar; kematiannya digambarkan dengan gambar segi empat yang mengelilinginya; harapan dan impiannya digambarkan dengan garis lurus yang melewati gambar; dan malapetaka yang dihadapi manusia sepanjang hidupnya digambarkan dengan garis-garis kecil yang melingkari garis lurus pada gambar tersebut (Abdul Haris Pito, 2018:108).

Dari beberapa penjelasan ayat-ayat dan hadis di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan perantara terhubungnya komunikasi atau ilmu dari seseorang kepada seseorang yang dituju dengan beberapa macam media yang dapat digunakan, media juga harus dapat memperhatikan jiwa dan daya fikir peserta didik agar menjadi stimulasi dalam perkembangan jiwa dan akal peserta didik.

B. Media Pembelajaran *Busy Book*

1. Pengertian Media *Busy Book*

Dari beberapa penjelasan mengenai media pembelajaran maka peneliti memfokuskan penelitian ini dengan media *busy book* sebab jika mengacu pada pendapat

Afrianti dan Wirman menyatakan (2020: 1159) Salah satu bahan yang digunakan untuk membuat media *busy book* adalah kain flanel atau kain perca, dan dibentuk seperti lembaran buku tulis. Buku ini memiliki berbagai aktivitas di setiap halamannya, masing-masing disertai dengan warna yang dapat membantu perkembangan anak dengan menarik perhatiannya.

Tidak hanya itu, Ramadhani et al, (2018:20) menarangkan kalau "*busy book*", "*quiet book*", ataupun "*activities book*" merupakan model 3 ukuran ataupun tiruan berbentuk novel kain bersampul flanel yang halaman-halamannya berisi kegiatan-kegiatan yang menarik semacam "memahami tanaman hewan, serta warna", "menghitung", serta kegiatan yang lain

Ahmad sepakat dengan ini. Meter dalam Ilyas et al, (2021:13) berarti "*busy book*" secara harfiah. Secara teori, anak-anak hendak disibukkan dengan kegiatan-kegiatan yang ikut serta dalam buku yang padat jadwal. Nama lain dari *busy book*

merupakan *soft book*, *cloth book*, serta *silent book*. Banyak nama dengan konsep seragam *Busy book* kerap digunakan. Mainan bimbingan *Busy Book* menolong anak-anak meningkatkan komunikasi verbal, keahlian motorik agresif serta halus, dan keahlian yang lain

Tidak hanya itu, sebagaimana Prasko serta Husna (2019: 95) *busy book* yang ditekuni dalam pelaksanaannya bisa menolong menghasilkan bermacam bagian kemajuan pada anak-anak. Media busy book ini ialah wujud media bimbingan yang kreatif serta inovatif buat meningkatkan keahlian anak cocok dengan kebutuhan proses pendidikan yang hendak di informasikan kepada mereka.

Sejalan pula dengan komentar Kreasiumpy (dalam ulfah, 2017: 120) busy book merupakan novel bergambar yang bertujuan buat tingkatkan kreativitas serta keahlian membaca anak-anak serta umumnya dibuat dari kain flanel. Kala diberikan kepada anak-anak kecil, busy book mempunyai keuntungan sebab bisa membangkitkan atensi mereka, menghibur mereka, serta tingkatkan pertumbuhan mental serta emosional dan keahlian motorik mereka.

Daryanto (2013) mengatakan keunggulan media busy book: 23) bisa digunakan buat topik apa saja, bisa terbuat dari kreasi sendiri, bisa digunakan nanti buat mengirit waktu serta tenaga, serta tiap foto bisa disusun sendiri-sendiri. mempunyai Walhasil media busy book jadi media yang sangat menghibur untuk anak sebab banyaknya warna serta kegiatan yang menarik. Tidak hanya itu, berpotensi buat tingkatkan keahlian bahasa, konsentrasi, kemandirian, serta keahlian sosial yang lain Dampaknya keahlian bahasa anak-anak, khususnya mencermati membaca, berdialog serta menulis menemukan khasiat dari game busy book.

Bagi Berdasarkan sebagian definisi di atas, “media busy book” merupakan media yang memakai bahan bawah kain flanel ataupun kain perca dan bertujuan untuk menyampaikan ilmu dengan cara yang menyenangkan untuk membantu guru meningkatkan kemampuan siswa yang ada.

2. Keunggulan Media *Busy Book* dalam Pembelajaran

Adapun beberapa keunggulan media *busy book* dalam pembelajaran ialah sebagai berikut:

Menurut Mufliharsi dalam Suwatra, dkk (2019:188), pembelajaran menggunakan *busy book* memiliki beberapa keunggulan yakni:

- 1) Guru cuma butuh membiasakan antara isi serta petunjuk buat memastikan bahan ajar;
- 2) Guru bisa dengan gampang mengevaluasi siswa sebab aktivitas dalam novel bisa menggali keahlian masing-masing anak;
- 3) Anak bisa langsung melaksanakan aktivitas pada tiap lembar novel yang padat jadwal tanpa dimohon
- 4) Rasa mau ketahui anak hendak mencuat serta cenderung melaksanakannya sendiri tanpa dorongan guru;
- 5) Sifat media yang tahan lama sebab dibuat dari kain sehingga tidak gampang kotor ataupun robek;
- 6) Belajar di kelas jadi mengasyikkan serta aktif,

- 7) Banyak kegiatan yang membuat belajar menjadi menyenangkan dan mendorong kreativitas anak untuk memperbaiki dan merencanakan pekerjaannya.
- 8) Arianingsih (2021: 42) menambahkan keunggulan dari media *busy book* ini ialah media *busy book* media yang berpusat pada anak.

Dari beberapa keunggulan yang telah dipaparkan diatas, maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya media *busy book* memiliki keunggulan yang sangat banyak sehingga sangat cocok dijadikan salah satu media andalan dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah, guna untuk mengembangkan perkembangan anak usia dini.



C. Spesifikasi Produk

Spesifikasi berikut berlaku untuk produk media pembelajaran busy book yang akan datang:

1. Kain flanel dan kertas hard cover 2 adalah komponen utama dari produk ini.
2. Media ini hendak dimulai dengan cover yang hendak mencantumkan judul serta bukti diri berbentuk pengenalan judul modul cocok dengan tema serta foto yang berhubungan dengan modul materi
3. Berikut isi dari busy book yang sedang dikembangkan produk:
 - a. Judul "*Busy Book*",
 - b. Topik lingkungan dengan subtema "Rumahku", dan
 - c. Lembar kerja siswa berdasarkan tahap perkembangan anak, seperti mencocokkan gambar, menyebutkan macam-macam warna, dan

menyebutkan macam-macam benda di rumah masing-masing, menggunting bentuk, memasukan atau mencocokkan bentuk.

- 1) Lembar pertama berisi tentang rumah yang berisi dengan boneka tangan yang dimana pada halaman ini anak akan memainkan peran sesuai boneka atau yang lainnya. Bentuk kegiatan ini dapat mengembangkan bahasa anak melalui bercerita dan bermain peran, tugas ini juga akan menambah kreativitas anak tentang menyusun sebuah cerita.
- 2) Halaman selanjutnya yakni lemari baju yang diisi dengan beberapa bentuk baju, ada gamis, celana panjang, baju kemeja lengan panjang dan baju kemeja lengan pendek. Halaman ini memberikan anak tugas untuk mencocokkan gambar sesuai bentuk, selanjutnya anak akan ditugaskan untuk mewarnai baju, lalu menggunting bentuk baju dan menempel hasil karya pada kertas karton. Lembar tugas ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak dengan mewarnai, menggunting dan menempel.
- 3) Lembar selanjutnya yakni menyusun puzzle dengan bentuk kucing. Lembar ini dapat menstimulasi anak untuk menggunakan ide cerdasnya dalam menyusun puzzle.
- 4) Halaman selanjutnya tentang bermain huruf. Lembar kerja ini diharapkan peserta didik dapat mengenal huruf dan mengetahui susunan huruf sesuai nama sendiri (stimulasi perkembangan bahasa).
- 5) Selanjutnya berisi tentang membuka dan menutup botol. Lembar ini menstimulasi perkembangan motorik anak.
- 6) Terakhir yakni tentang mengikat tali sepatu. Lembar kerja ini juga menstimulasi motorik halus anak juga melatih kreativitas anak dalam mengikat tali sepatu.

Pembuatan media busy book memerlukan keahlian dalam menjahit serta menggambar, disebabkan dalam pembuatannya dibutuhkan keahlian serta

intensitas supaya media yang dihasilkan bisa jadi media ataupun produk yang baik serta menarik. Ada pula bahan-bahan yang dibutuhkan yakni:

1. Gunting
2. Lem tembak
3. Kain flannel
4. Kertas hard cover
5. Kain pita
6. Jarum dan benang
7. Kapas
8. Kertas kardus

D. Penggunaan Media *Busy Book*

Menggunakan media *busy book* juga diperlukan keterampilan seorang guru agar media yang dikembangkan dapat berjalan dengan baik, sehingga memotivasi peserta didik dalam belajar, berikut cara penggunaan media *busy book* sebagai berikut:

1. Guru membuka pendidikan sebagaimana semacam umumnya dengan lagu-lagu serta gerakan yang menstimulasi partisipan didik.
2. Saat merambah modul pembelajaran dengan memakai media *busy book* terlebih dulu guru menarangkan tentang tema area dengan subtema rumahku, macam-macam alat-alat rumah dengan bahasa penyampaian cocok dengan umur anak.
3. Guru melaksanakan tanya jawab menimpa gambar-gambar yang terdapat pada media *busy book*.
4. Guru menarangkan tata metode pengerjaan tugas kepada anak dikala merambah lembar kerja pada media *busy book* ialah mencocokkan pola, macam-macam warna, serta menggunting pola ataupun foto gambar.
5. Guru tetap mengawasi anak selama anak mengerjakan tugas yang diberikan.

E. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Supaya anak bisa bersekolah, pertumbuhan bahasa ialah perihwal yang krusial serta sangat berarti. Oleh sebab itu, bagi berdasarkan Suryadi (2007:51), anak yang pertumbuhan bahasanya kokoh hendak menguasai apa yang diajarkan oleh seseorang guru.

Menekuni arti bahasa sangat berarti sebab berartinya permasalahan bahasa untuk kehidupan manusia, tercantum untuk anak-anak. Di masa depan, anak tidak hendak kesusahan berbicara dengan sahabat sebaya, orang tua, guru, ataupun area (Suryadi, 2007:51).

Bagi Berdasarkan definisi lebih dahulu bahasa merupakan fasilitas mendasar komunikasi antarpribadi yang bisa memunculkan perasaan serta benak. Pertumbuhan bahasa pula terpaut dengan pertumbuhan sosial serta kognitif. Bila keadaan anak berjalan wajar tanpa hambatan ataupun kendala hingga pertumbuhan keahlian berbahasa berjalan bersamaan dengan umur orang tersebut.

Al-Qur'an. pula banyak menarangkan tentang gimana pertumbuhan bicara pada manusia, salah satunya ada pada pesan Ar-Rahman ayat 1-4 berikut ini:

الرَّحْمٰنُ ۱ عَلَّمَ الْقُرْءَانَ ۲ خَلَقَ الْاِنْسَانَ ۳ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ۴

Artinya:”1). (Tuhan) yang Maha Pemurah, 2). Yang telah mengajarkan Alqur’an, 3). Dia menciptakan manusia, 4). Mengajarnya pandai berbicara” (Q.S. Ar-Rahman: 1-4) (Depag RI, 2004: 531).

Menurut Tafsir Ibnu Katsir ayat 4 surat tersebut, kata “allamahu” berarti “guru”, dan kata “albayan” berarti “pandai berbicara” atau “mampu berbicara” (Al-Mahalli dan As-Suyuthi, 2010: 2337). Al-Hasan menyatakan, Albayan adalah kata kerja yang artinya berbicara. Karena Allah Ta’ala mengajarkan cara membaca

Alquran melalui amalan siyaq. Menurut Abdul Ghoffar (2004):620, hal ini dilakukan dengan memfasilitasi pengeluaran huruf melalui jalurnya masing-masing dari tenggorokan, lidah, dan dua bibir, bergantung pada ragam artikulasi dan jenis hurufnya.

Untuk sampai pada kesimpulan, Tuhan telah menginformasikan kepada kita bahwa manusia diberkahi dengan kemampuan untuk berbicara, dan bahkan Tuhan telah mengajarnya bagaimana berbicara dengan cara yang bermoral dan bermanfaat serta dapat menghubungkan kita dengan Tuhan.

Selanjutnya pada surah Luqman ayat 19 Allah berfirman tentang melembutkan suara (Berkata yang baik) yakni:

﴿وَأَقْصِدْ فِي مَشْيِكَ وَاغْضُضْ مِنْ صَوْتِكَ إِنَّ أَنْكَرَ الْأَصْوَاتِ لَصَوْتُ الْحَمِيرِ ﴿١٩﴾﴾

Artinya:” dan sederhanakanlah dalam berjalan dan lunakanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai” (Q.S Luqman: 19).

Penafsiran ayat ini, sebagaimana dalam kitab Tafsir Al-Azhar (1090:5573) menjelaskan "Dan jagalah agar langkahmu tetap sederhana." ayat 19, mulai Berhati-hatilah untuk tidak terburu-buru karena Anda mungkin cepat lelah. Cepat kaget; melakukan itu hanya akan membuat Anda malas dan membuang waktu Anda; tetap sederhana. Juga, nada pelankan suaramu. Jangan membuat suara keras yang terlalu keras untuk orang-orang yang ada di sana. Apalagi jika kamu bergaul dengan banyak orang di tempat umum. Orang yang tidak tahu bagaimana harus bersikap tidak menyadarinya tidak hanya mereka berdua dan teman-temannya yang duduk

di sana. Suara terburuk yang dia keluarkan saat berbicara adalah suara keledai (di akhir ayat 19).

Mujahid mengatakan, suara keledai memang sangat tidak menyenangkan. Oleh karena itu, tidak enak didengar bagi seseorang untuk berbicara dengan suara keras dan menegurnya sedemikian rupa sehingga seolah-olah tenggorokannya akan pecah dan suaranya terbalik, terdengar seperti keledai. Selain itu, Allah tidak menyukainya.

Oleh karena itu, berbicara dengan lembut dapat diterima; hanya menjadi lebih sulit ketika digunakan untuk memotivasi orang lain untuk melakukan pekerjaan hebat. Atau katakanlah seorang panglima perang mengirimkan pasukannya ke medan perang.

Dari ayat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa agama telah mengatur bagaimana manusia dalam bertutur kata, dan sopan santun. Sebab itu perlu adanya pendidikan dalam pemerolehan bahasa sehingga kita terhindar dari sifat-sifat yang tidak disukai Allah seperti yang diterangkan pada ayat tersebut.

Dalam hal pemerolehan bahasa ini, Islam juga telah mengatur bagaimana manusia telah diajarkan dan didengarkan kata-kata yang baik, seperti dikumandangkannya azan pada manusia yang barusaja dilahirkan. Dalam buku fikihnya yang luar biasa, Al-Majmu, Imam Nawawi, salah satu *icon* ulama mazhab Syafi'i, menulis tentang masalah ini':

الأَذَانُ وَيَكُونُ أُتْنَى، أَوْ كَانَ ذَكَرًا وَلِدَاتِهِ عِنْدَ الْمُؤَلُّودِ أُذُنٌ فِي يُؤَدِّنَ أَنْ السُّنَّةُ
 الْيَمْنَى أُذُنِهِ فِي يُؤَدِّنَ أَنْ يُسْتَحَبُّ: أَصْحَابِنَا مِنْ جَمَاعَةٍ قَالَ. الصَّلَاةِ أَدَانَ بِلَفْظِ
 الْيُسْرَى أُذُنِهِ فِي الصَّلَاةِ وَيُقِيمُ.

Artinya: “Ketika bayi baru lahir, sunnah mengumandangkan adzan di telinganya.

Adzan menggunakan adzan sholat. Teman-teman kita semua mengatakan:

Membaca azan di telinga kanan bayi dan iqamat untuk sholat (Yahya bin

Syaraf An-Nawawi, Al-Majmu', juz 8 :) adalah juz 8. 442).

Berdasarkan Muhammad Nur Abdul Hafizh Suwaid (2010), taman 56,

“Hikmah Azan merupakan kalau perkataan awal ataupun bahasa awal yang masuk ke kuping merupakan kata-kata yang mengatakan sifat-sifat kebesaran Allah, keagungan-Nya, serta keagungan-Nya juga kepercayaan”.

المُسْلِمِينَ مِنْ إِنِّي وَقَالَ صَالِحًا وَعَمِلَ اللَّهُ إِلَيَّ دَعَا مِمَّنْ قَوْلًا أَحْسَنُ وَمَنْ

Artinya:” Dan siapakah yang lebih baik mencontohkan ucapannya selain orang yang berdo'a kepada Allah, berbuat kebaikan, dan menyatakan,

“Sesungguhnya aku adalah salah seorang muslim (yang berserah diri)?”

(Q.S Fusillat 33).

Dalam tafsir Ibnu Katsir menarangkan Siapa yang berdialog lebih baik

daripada orang yang memanggil Allah, secara spesial menghimbau manusia buat menyembah Allah saja. Tidak hanya itu, apa sesungguhnya yang diartikan dengan

"berbuat baik serta mengatakan "Sesungguhnya saya tercantum orang-orang yang berserah diri” Maksudnya ia pada kesimpulannya melaksanakan apa yang ia

katakan dengan benar sehingga berguna untuk dirinya sendiri, pula untuk orang lain yang meniru teladannya. Tidak hanya itu, ia bukan kepunyaan mereka yang

menyarankan moralitas, sebab mereka sendiri tidak mempraktikkannya; Mereka pula bukan tercantum orang-orang yang menyudahi berbuat zalim kala mereka

sendiri melaksanakannya Apalagi ia menyarankan yang baik serta meninggalkan yang kurang baik menekan orang buat menjajaki jalur Khaliq lagi. Arti ayat ini luas

serta mencakup tiap orang yang secara tidak berubah-ubah menginspirasi orang lain buat jadi baik, dengan Rasulullah SAW selaku orang yang sangat signifikan dalam perihal ini. (Ismail Ibnu Katsir, 2007:213).

Ayat di atas menjelaskan bahwa seseorang yang berkata baik yakni berkata pada menyerukan beribadah kepada Allah adalah sebaik-baik perkataan, sehingga kaitan dengan perkembangan bahasa ialah perkembangan bahasa merupakan perkembangan yang sangat diharuskan agar manusia dapat menyampaikan dakwah-dakwah Allah.

Dari penjelasan ayat dan hadist di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan bahasa merupakan hal yang sangat diperhatikan dalam islam, bahkan sejak lahir anak sudah diajarkan dengan kalimat kebaikan agar bahasa pertama yang anak dengar adalah bahasa yang baik. Islam juga mengatur bagaimana seorang muslim menyampaikan sebuah pendapatnya atau cara dia berbicara yang baik yakni dengan tidak melengkingkan suaranya seperti keledai.

Dalam surat Al-Baqarah ayat 31 juga dijelaskan bagaimana Allah mengajarkan bahasa kepada manusia pertama yang diciptakan yaitu Nabi Adam:

﴿وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِءُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾ قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ

﴿٣٢﴾

Artinya: "Setelah mengajari Adam semua nama benda, Dia menunjukkannya kepada para malaikat dan bertanya, "Katakan padaku nama mereka jika kamu nyata." Mereka menyatakan: Kami tidak tahu apa-apa kecuali apa yang telah Anda ajarkan kepada kami; Anda benar-benar maha tahu dan maha bijaksana, segala puji bagi-Mu." (Q.A Al-Baqarah: 31-32).

Mengenai arti perkataan Ibnu Abbas, As-Suddi berkata tentang orang yang menceritakannya: Serta Ia mengarahkan kepada Adam seluruh suatu tentang nama-nama barang (Al-Baqarah: 31). Kalau Allah mengarahkan Adam, satu per satu, nama-nama. dari seluruh anak serta binatangnya, semacam ini keledai, ini unta, ini kuda, serta seterusnya.

Mujahid mengklaim kalau ayat ini berarti kalau Allah menginstruksikan Adam atas nama seluruh hewan, burung, serta yang lain Riwayat Sa'id. bin Jubair, Qatadah, serta ulama salaf yang lain pula mengatakan kalau Allah mengarahkan kepadanya nama-nama seluruh sesuatu (M. Abdul Ghoffar E.M. dkk. 2004: 104).

Bila dipelajari, tugas-tugas pertumbuhan bahasa secara universal bisa dirinci jadi sebagian bagian berikut: a) Kemampuan berkomunikasi secara verbal yang diawali dengan tangisan bayi, baik yang dimaksudkan oleh bidan maupun tidak, b) Pengembangan kemampuan bahasa lisan, dan c) Pengembangan keterampilan mengeja: Mengeja adalah langkah pertama dalam mengembangkan keterampilan membaca. d) Pengembangan Keterampilan Membaca: Mengeja adalah proses mengenali huruf satu per satu dan menghubungkannya dalam kalimat. Proses ini terkait erat dengan perkembangan psikologi anak. Manusia juga telah menemukan tulisan sebagai alat komunikasi, artinya perasaan dapat diungkapkan dalam bentuk tulisan yang enak dibaca. e) Pertumbuhan Penguasaan Vocabulary: Penguasaan kosakata anak merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Meningkatkan kosakata seseorang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan menulis esai seseorang. f) Peningkatan Kemahiran Menulis: Kemampuan untuk menuliskan pikiran, gagasan, atau keinginan seseorang

merupakan keterampilan yang dapat dipelajari atau dipraktikkan (Soedjito, 2009:24).

Perkembangan bahasa merupakan pokok bahasan dari beberapa teori, antara lain:

1) Teori Belajar (*Learning Theory*)

Patokan hipotesis ini, pemajuan bahasa adalah perkembangan atau akibat lanjutan dari dampak ekologis (berkelanjutan) dan bukan akibat intrinsik (alam). Premis dari teori ini adalah bahwa anak harus berpartisipasi dalam proses pembelajaran karena mereka dilahirkan tanpa kemampuan. Meniru, mencontoh, dan/atau belajar dengan penguatan adalah semua metode dari proses pembelajaran ini (Soetjiningsih, 2012: 204).

Skinner menjelaskan perkembangan bahasa dengan menggunakan teori stimulus-respons, yang menyatakan bahwa ketika seorang anak mulai berbicara, yang merupakan bukti perkembangan bahasa, orang-orang di sekitarnya memberikan respon positif sebagai penguatan. Anak tersebut kemungkinan besar akan mengulangi kata tersebut atau tertarik untuk mencoba kata-kata baru sebagai tanggapan atas tanggapan positif ini.

Albert Bandura, pakar lain, berupaya menarangkan dengan memakai teori pendidikan sosial. Ia berkomentar kalau meniru model merupakan gimana anak-anak belajar bahasa. Sebab model pendidikan pada prinsipnya leluasa dari penguatan eksternal, sikap peniruan ini tidak dan merta butuh menerimanya. Walaupun komentar ini bisa menarangkan banyak perihal tetapi tidak bisa menarangkan kenapa seseorang anak membuat kalimat baru pada satu titik yang belum sempat ia buat lebih dahulu ataupun kenapa ia membuat suara baru

sepanjang pertumbuhan bahasa dini yang tidak ia pelajari dengan meniru orang di luar (Soetjiningsih, 2012:204).

2) Teori Nativistis (*Nativistic Approach*)

Sudut pandang ini menegaskan kalau struktur bahasa merupakan ilmiah, bawaan, didetetapkan oleh hayati serta bukan formasi. Chomsky, seseorang pakar bahasa yang menganjurkan kalau manusia mempunyai mekanisme otak bawaan yang unik buat belajar bahasa, merupakan pelopor dari sudut pandang ini. Oleh sebab itu, bahasa seorang didetetapkan oleh suatu yang terdapat dalam badan manusia ataupun sudah diprogram secara genetik (Soetjiningsih, 2012: 205).

Pemikiran ini didukung oleh kenyataan kalau seseorang anak menulis kata-kata cocok dengan aturannya sendiri, yang bisa jadi tidak senantiasa cocok dengan ketentuan orang berusia. Cuma manusia yang mempunyai fitur yang diketahui selaku fitur akuisisi bahasa (LAD), yang diberikan kepada balita manusia dikala lahir. LAD ini memperoleh masukannya dari informasi bahasa area. Ketentuan tata bahasa setelah itu dibesarkan lebih lanjut memakai informasi bahasa ini oleh LAD. Deskripsi ini dimungkinkan sebab struktur LAD sama di seluruh bahasa serta pula di informasi bahasa yang masuk lebih dini. Dengan kata lain, sistem LAD mempunyai watak yang dibutuhkan buat ekstraksi ataupun elaborasi. Butuh dicatat kalau LAD Chomsky tidaklah bagian otak yang nyata melainkan konstruksi teoretis.

3) Teori Kognitif

Motivasi, keterampilan memproses informasi, dan kemampuan kognitif tertentu semuanya diperlukan untuk perkembangan bahasa. Menurut Piaget dan

para pengikutnya, perkembangan bahasa dipengaruhi oleh kemampuan kognitif dan diarahkan oleh keterampilan berbahasa (Soetjiningsih, 2012: 206).

4) Teori Konstruktif

Teori ini dikembangkan oleh Piaget, Vygotsky, dan Gardner yang menegaskan bahwa interaksi dengan orang lain membentuk perkembangan kognitif dan linguistik. Pada usia tertentu, perkembangan kognitif anak terbatas, namun melalui interaksi sosial, mereka akan mengembangkan kemampuan berpikirnya. Anak-anak akan dapat belajar bahasa dengan sebaik-baiknya jika mereka diberi kegiatan. Anak-anak harus didorong untuk sering berkomunikasi selama kegiatan ini.

Anak-anak akan dapat menggunakan keterampilan bahasa yang lebih maju atau memulai potensi kecerdasan bahasa mereka jika mereka didampingi dalam pembelajaran dan percakapan mereka oleh anak-anak yang lebih besar atau orang dewasa. Akibatnya, pendidik harus menerapkan strategi interaktif; mendorong anak untuk menggunakan bahasa berkualitas tinggi dan meningkatkan pembelajaran mereka (Robingatin dan Zakiyah Ulfah, 2019: 104).

Berikut ini tujuan pencapaian kriteria dalam pengembangan kosakata bahasa pada anak usia dini yang dipaparkan dalam Pedoman Kurikulum Pengembangan Program Pendidikan di Halaman Kanak-Kanak: Memakai bahasa buat mengatakan kebutuhan, gagasan, serta perasaan, memahami rima, berima kata dalam kosakata yang diketahui berpartisipasi dalam game rima, serta menirukan lagu ataupun puisi berima, mulai menggambarkan kembali isi cerita, mulai mencermati bunyi dini dalam kosa kata yang telah diketahui dengan mencermati kalau pengucapan sebagian kata diawali dengan metode yang sama,

menampilkan kemajuan yang normal dalam kosa kata obrolan menanggapi persoalan dengan benar, memusatkan atensi pada pembicara, serta mencermati dan ikut serta dalam obrolan dengan sahabat” (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2010).

2. Tahap Perkembangan Bahasa

Tahapan perkembangan bahasa anak adalah sebagai berikut dalam urutan permulaannya: a) Usia 3 bulan: Kenangan sederhana mungkin sudah ada pada anak, tetapi belum terlihat, dan mereka mulai mengenali suara manusia. Dia masih melihat sesuatu yang berhubungan dengan segalanya; Tidak jelas bagaimana pemahaman dan apa yang dikatakan bekerja sama. Anak itu mulai membuat suara yang tidak menentu dan tersenyum. b) Umur 6 bulan: Anak mulai bisa membedakan antara nada "kasar" serta "halus". Ia mulai menyanyikan lagu-lagu semacam "Aee.ae.aeeae." c) Umur 9 bulan: Anak mulai merespons sinyal. Ia mulai mengucapkan bermacam suara, serta tidak tidak sering kita mendengar suara yang orang berusia anggap aneh bila digabungkan. d) Tahun lahir: Anak mulai menjawab instruksi. Ia suka membuat suara serta bisa diamati mengucapkan kata-kata tertentu buat memperoleh suatu. e) Usia 18 bulan: Anak mulai memperhatikan instruksi. Dia sudah memiliki 20 kata dalam kosakatanya. Pada titik ini, komunikasi berbasis bahasa sudah mulai muncul. Kalimat dua kata telah menggantikan kalimat satu kata. f) Usia 2 sampai 3 tahun: Anak sudah memahami instruksi dan pertanyaan yang lugas. Beberapa ratus kata ada dalam kosakata aktif dan pasifnya. Kalimat sederhana sudah bisa menyampaikan perasaan anak. g) Usia 4 hingga 5: Meskipun ketidakmampuan mereka untuk memahami konsep waktu dengan jelas, pemahaman anak-anak meningkat meskipun mereka sering bingung mengenai

topik yang berhubungan dengan waktu. Sementara jumlah kata aktif bisa mencapai dua ribu, jumlah kata pasif terus bertambah. Anak-anak mulai menggunakan kalimat yang cukup rumit dan belajar berhitung. h) Usia 6-8 tahun: Kalimat yang digunakan oleh orang dewasa sehari-hari tidak sulit untuk dipahami. Mulailah mengajarnya membaca, dan aktivitas ini akan membantunya mengembangkan kosa kata dengan sendirinya. Mulai menyesuaikan diri dengan struktur kalimat yang agak menantang, ia secara efektif menguasai B1 sebagai alat komunikasi (Iskandarwassid dan Sinandar, 2011:85-86).

Klasifikasi Benner tentang tahapan perkembangan bahasa (dalam Brophy, Satham, dan Moss: 2002) tercantum di bawah ini:

Tabel 2.1

Tahapan Perkembangan Bahasa menurut Benner

NO	Tingkatan	Usia	Kemampuan
	Pra bicara	Lahir s.d 10 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. perkembangan yang baik (dari segi persepsi dan hasil). 2. Isyarat sedang dibuat. 3. penambahan pendengaran; Menangis dan rewel menghasilkan bicara bayi; dimulai pada usia tiga bulan, bermain dengan suara dan mengulangi percakapan dengan orang lain; antara enam dan sepuluh bulan, vokal dan konsonan terbatas dapat digunakan.
	Kata-kata pertama pemunculan nama	10 s. d 13 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. satu definisi untuk sebuah kata. 2. Buat kata-kata individual. 3. Perbedaan cara individu menggunakan satu kata. 4. Berfungsi sebagai kata untuk tanda. 5. Nama objek dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian (lihat anjing, Amy, anjing); dari usia 13 bulan, menerima kosakata 17 sampai 97 kata.
	Kombinasi kata	18 s.d 24 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. penggunaan satu kata dengan makna yang rumit untuk ekspresi yang melibatkan

			<p>banyak kata. Misalnya: susu" (artinya Anda dapat meminta susu atau ASI).</p> <p>2. Membuat kalimat dengan gabungan kata, misalnya: mama kue yang artinya "ibu yang minta kue".</p>
	Tata bahasa	20 s.d 30 bulan	<p>1. Kecepatan perolehan morfem.</p> <p>2. Penggunaan pertama kata ganti "aku", "kami", "dia", dan "kamu" pada usia ini, yang merupakan ciri perkembangan bahasa pada usia ini.</p> <p>3. susunan kalimat yang mengikuti norma dan pola yang telah ditetapkan.</p>

3. Fungsi Perkembangan Bahasa Bagi Anak Usia Dini

Bahasa mempunyai sebagian khasiat untuk anak, bagi berdasarkan Haliday, antara lain selaku berikut: a) berperan selaku perlengkapan "Tolong membawa pensil" diucapkan selaku perpanjangan tangan. b) Guna pengaturan; Mengendalikan orang lain dengan bahasa, semacam "jangan ambil novel saya!" c) Guna interaksi; Bahasa digunakan buat berhubungan dengan orang lain, semacam "apa kabar?" d) Guna buat diri sendiri; Bahasa digunakan buat berkata hal-hal semacam perasaan serta pendapat. Saya sangat gembira!" e) Fungsi pencarian informasi/heuristik; kata-kata yang digunakan untuk mengajukan pertanyaan Apa itu" f) kapasitas kreatif; Bahasa digunakan untuk kesenangan, seperti bermain dengan suara dan ritme. g) Peran perwakilan; Bahasa digunakan untuk menyampaikan fakta atau informasi. Sekarang hujan deras" (Kurnia, 2009: 68).

Kemampuan-kemampuan di atas sesuai dengan yang digambarkan oleh Reeta Sonawat dalam bukunya, yaitu beberapa unsur bahasa bagi remaja: a) bahasa untuk menyatakan kebutuhan dan kebutuhan, misalnya berusaha menyampaikan

kebutuhannya bahkan melalui tanda dan gambar , b) bahasa sebagai cara untuk mengkomunikasikan perasaan, misalnya cekikikan, gumaman dan tangisan, c) bahasa sebagai alat untuk memperoleh data, seperti mengajukan pertanyaan dan mencari solusi, d) bahasa sebagai metode untuk kerjasama sosial, pada karena saat ini anak-anak akan sangat terbuju untuk berpartisipasi dalam perilaku sosial, e) Bahasa merupakan alat bantu untuk mengenal pribadi (Sonawat dan J.M Francis, 2017: 89).

4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini menurut Indrayani (2016:283-284) yakni:

a. *Health*

Anak-anak yang sehat lebih termotivasi untuk bergabung dengan kelompok sosial dan berkomunikasi dengan orang lain dan belajar lebih cepat daripada anak-anak yang kesulitan berbicara. Ketika anak-anak terus-menerus kesakitan selama dua tahun pertama, diskusi mereka mungkin berjalan lambat atau sulit.

b. *Intelligence*

Kecerdasan Anak dengan kecerdasan besar belajar lebih kilat berdialog lebih mudah serta menampilkan kemampuan bahasa dibanding anak dengan kecerdasan rendah.

c. *Social-Economic of the family*

Sebagian riset tentang ikatan antara status sosial keluarga serta pertumbuhan bahasa menampilkan kalau anak-anak dari keluarga miskin meningkatkan bahasa

lebih lelet daripada anak-anak dari keluarga kaya. Keadaan ini bisa jadi diakibatkan oleh kontras ataupun pintu terbuka pendidikan nyatanya keluarga yang kurang beruntung memerlukan pertimbangan) buat kemajuan bahasa anak kedua - ataupun keduanya.

d. *Family Relation*

Ikatan yang sehat antara orang tua serta anak hendak membagikan kesempatan untuk pertumbuhan bahasa, sebaliknya ikatan yang tidak sehat hendak menimbulkan anak hadapi kesusahan ataupun keterlambatan pertumbuhan bahasa.

e. *Family Size*

Cuma anak-anak ataupun anak-anak dari keluarga kecil umumnya berdialog lebih dini serta lebih mudah daripada anak-anak dari keluarga besar. sebab kenyataan kalau orang tua bisa mencurahkan lebih banyak waktu buat mengajar anak-anak mereka berdialog.

f. *Relationship white Peers*

Terus menjadi banyak ikatan yang dipunyai seseorang anak dengan sahabat sebayanya, terus menjadi mereka mau diterima selaku anggota kelompok itu serta terus menjadi termotivasi mereka buat belajar berdialog.

g. *Personality*

Anak-anak yang mudah beradaptasi cenderung memiliki keterampilan berbicara kuantitatif dan kualitatif yang lebih baik.

F. Perkembangan Kretivitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Asrori (2008: 61) berkata kreativitas yakni yakni keahlian buat menghasilkan suatu perihal yang baru. Komentar lain ialah Munandar (2012:95)

berkata kreativitas ialah suatu keahlian yang menggambarkan kelancaran, keluwesan serta orisinalitas dalam berfikir dan keahlian dalam mengkolaborasikan suatu gagasan.

Dari uraian diatas bisa kita simpulkan kalau kreativitas ialah suatu keahlian seorang dalam membuat gagasan baru ataupun perihal baru ataupun mempersekutukan hal-hal yang telah terdapat sehingga jadi sesuatu perihal yang baru. Selaku manusia yang diberik kelebihan oleh Allah SWT ialah berbentuk ide serta benak manusia butuh serta sangat memerlukan suatu keahlian ini ialah manusia butuh kreatif. Sebagaimana Allah juga menyinggung dalam firmanNya terdapat pada surah Ar-Ra'd ayat 11:

﴿لَهُ مَعْقَبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمَنْ خَلْفَهُ يُحَفِّظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ﴾

Artinya: “terdapat malaikat yang atas perintah Allah senantiasa mengikutinya secara bergiliran, baik di depannya ataupun di belakangnya. Sebetulnya Allah tidak mengganti kondisi sesuatu kalangan sampai mereka mengganti apa terdapatnya Tidak hanya itu, tidak terdapat yang dapat menolak kehendak Allah bila itu merugikan sesuatu kalangan tidak hanya Ia tidak terdapat orang lain yang dapat melindungi mereka.”(Q.S Ar-Ra'd: 11).

Ayat ini ditafsirkan sebagaimana dilansir dari tafsir Al-Mukhtashar Ibnu Katsir, menarangkan kalau Allah SWT mempunyai urutan malaikat yang mendatangi manusia satu demi satu, sebagian di antara lain datang di malam hari

serta yang yang lain di siang hari. Para malaikat ini mematuhi perintah Allah buat melindungi manusia dari beberapa takdir yang sudah Allah tuliskan hendak membatasi mereka buat mencapainya, mencatat seluruh perbuatan serta perkataan manusia. Allah tidak mengganti kondisi sesuatu kalangan dari kondisi baik jadi kondisi kurang baik yang tidak mereka gemari sampai mereka mengganti apa yang mereka temukan dari kondisi syukur jadi kekafiran). Tidak ada yang bisa menghentikan Allah untuk menghancurkan suatu kaum jika Dia menginginkannya. Juga, manusia, Anda tidak memiliki pembantu yang akan mengurus bisnis Anda dan menjadi tempat berlindung yang aman yang Anda butuhkan untuk menghindari bencana (Abdullah, 2007: 258).

Dari penafsiran diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa setiap manusia dapat menentukan keadaan baik dan buruknya, sehingga manusia perlu memiliki kemampuan kreatif dalam memecahkan masalah dan menentukan keadaan menjadi lebih baik. Hal ini sudah Nabi Muhammad SAW contohkan dalam kisah beliau yakni tentang peletakan batu *hajar aswad*.

Salah satu riwayat Rasulullah menceritakan bagaimana ide Rasul dalam memecahkan sebuah masalah yakni sebagaimana diceritakan Akram Dhiya; Al-Umuri dalam (Zaid Ibnu Abdul Karim, 2016) Bangunan Ka'bah mengalami kerusakan yang cukup parah saat itu. Bekerja sama, perbaikan Ka'bah selesai. Orang-orang Mekah secara sukarela membantu pekerjaan itu. Namun, ketidaksepakatan muncul di saat-saat terakhir, ketika tugasnya hanyalah mengangkat Hajar Aswad dan mengembalikannya ke lokasi semula. Tiap suku yakin berhak melaksanakan tugas terakhir yang mulia itu.

Perselisihan terus menjadi parah, namun para pemimpin Quraisy hingga pada kesimpulan kalau orang awal yang merambah Ka'bah. lewat pintu Safa hendak jadi hakim serta memutuskan permasalahan ini. Nyatanya Nabi Muhammad merupakan orang awal yang masuk. Pada kesimpulannya diputuskan buat mempercayainya selaku hakim. Sehabis itu, ia membentangkan kain serta meletakkan Hajar Aswad di tengahnya. Ia setelah itu memohon masing-masing kepala suku buat memegang ujung kain serta mengangkatnya bersama. Batu itu dikembalikan ke tempatnya semula oleh Nabi Muhammad begitu menggapai ketinggian tertentu. Hasilnya, ketidaksepakatan bisa dituntaskan dengan bijak, serta seluruh pemimpin bahagia dengan tata cara penyelesaian ini.

Dari riwayat diatas menarangkan bagaimana kreatifnya Nabi dalam membongkar suatu permasalahan diantar suku-suku, yang dimana kalau suku bersama merasa berhak buat memindahkan hajar aswad, tetapi dengan terdapatnya keahlian ataupun gagasan kreatif dari Nabi sehingga tiap suku berhak secara bersama-sama buat mengangkut hajar aswad sehingga tidak terdapatnya bersama cemburu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Dalam islam juga dijelaskan bagaimana metode dalam pemecahan masalah salah satunya dengan rasa malu yang adalah perasaan yang di anjurkan Islam, seperti yang tertera dalam Hadis Sahih: (Amru Almu'tasim) Ash-Shahihah (495) dan ArRaudh An-Nadhir (746) Kami diberitahu oleh Abu Kuraib, Abdah bin Sulaiman, Muhammad bin Bishr, Abu Salamah, Muhammad di Amru, dan Abu Hurairah. Rasulullah saw bersabda, “Malu bagian dari iman, dan iman tempatnya di surga.” Namun, “hati yang keras adalah tempatnya di neraka, dan kata-kata kotor adalah bagian darinya” (Hanita, 2020: 39-40).

Dalam ayat lain, Allah juga menyuruh kita berfikir kreatif agar manusia bijak dalam menjalani dunia dan akhirat, sebagaimana bunya ayat tersebut:

﴿يَسْ ء لُونَا عِنَ الْحَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ
 مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْ ء لُونَا مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ
 لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Maksudnya: “Mereka bertanya tentang perjudian serta alkohol, Muhammad. Katakanlah, "Pada keduanya ada dosa yang besar, serta pada keduanya ada khasiat untuk manusia." Tetapi kerugiannya lebih besar daripada kebaikannya. Tidak hanya itu, mereka menanyakan tentang jumlah yang wajib mereka belanjakan. "Kelebihan (dari apa yang dibutuhkan)," katakan. Oleh sebab itu, Allah menarangkan ayat-ayat-Nya kepada Kamu buat pertimbangan Kamu.” (Q.S Al-Baqarah:219).

Sebagaimana di dalam Tafsir Jalalain menjelaskan ayat ini Menurut satu qiraat baca katsiir (banyak), keduanya banyak menimbulkan pertengkaran, hinaan, dan bahasa cabul. Namun, ada beberapa manfaat bagi manusia juga — minum alkohol akan memberi Anda perasaan senang dan gembira, dan berjudi akan memberi Anda uang tanpa harus bekerja keras — tetapi keduanya adalah dosa, yang berarti bencana yang terjadi sebagai akibatnya. keduanya lebih besar dari manfaat keduanya. Sebagian Sahabat tetap menikmati minuman keras ketika ayat ini diturunkan, sementara yang lain sudah menyerah hingga akhirnya sebuah ayat dalam Surat Al-Maidah melarangnya. dan mereka bertanya tentang berapa banyak yang akan mereka habiskan, yaitu, berapa banyak Katakanlah, "Mencari nafkah (kelebihan)," yang berarti membelanjakan lebih dari yang Anda butuhkan dan tidak membuang waktu dan uang. Al-Afwu membacanya sebagai "khabar dari muftada", yang tidak disebutkan tetapi dianggap membaca "yaitu huwa." dalam satu qiraat.

Oleh karena itu, maksudnya adalah sebagaimana Dia menjelaskannya kepada Anda (Dia juga menjelaskan ayat-ayatnya kepada Anda agar Anda dapat memikirkannya).

Ayat ini saling berkaitan dengan ayat sesudahnya yakni:

﴿ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَيَسْأَلُونَكَ عَنِ الْيَتَامَىٰ قُلْ إِصْلَاحٌ لَهُمْ خَيْرٌ وَإِنْ تُخَالِطُوهُمْ فَإِخْوَانُكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ الْمُفْسِدَ مِنَ الْمُصْلِحِ وَلَوْ شَاءَ اللَّهُ لَأَعْنَتَكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ

حَكِيمٌ ﴿٢٢٠﴾

Artinya:” *spesial tentang masa saat ini serta masa depan. Mereka bertanya tentang anak yatim tentangmu, Muhammad. Katakan, "Bagus buat membetulkan keadaan mereka!" Mereka pula kerabat Kamu bila Kamu berteman dengan mereka. Baik orang baik ataupun orang jahat dikenal oleh Allah. Tidak hanya itu, bila Allah menghendaki, Ia hendak membuat Kamu kesusahan Allah memanglah kokoh serta bijaksana.*" (Q.S Al-Baqarah: 220).

Ayat ini merupakan jawaban dari ayat sebelumnya sebagaimana di dalam tafsir Jalalsin menjelaskan pada kalimat “*fiddunya wal aakhirah*” hingga kamu dapat memungut mana-mana yang lebih baik utukmu pada keduanya (Al-Mahalli, *SUMATERA UTARA MEDAN* Universitas ISI AM NEGERI, Jalaluddin dan Jalaluddin As- Suyuthi, 2010: 116-117).

Dari ayat ini dapat ditarik kesimpulan bahwa manusia dituntut untuk berfikir kreatif tentang bagaimana membedakan kebermanfaatannya dengan bahaya yang diterima, manusia dituntut cerdas dan kreatif dalam menyikapi setiap permasalahan hidup, Allah telah memberikan petunjuk di dalam Alquran tentang segala permasalahan manusia.

Selanjutnya pada ayat lain dalam alquran yakni pada surah Hud ayat 37 yakni tentang bagaimana Allah menyuruh Nabi Nuh untuk membuat kapal,

sementara pada saat masa itu belum ada yang mengetahui tentang kapal. Adapun bunyi ayatnya ialah sebagai berikut:

﴿وَأَصْنَعِ الْفُلَّكَ بِأَعْيُنِنَا وَوَحْيِنَا وَلَا تُخَاطِبْنِي فِي الَّذِينَ ظَلَمُوا إِنَّهُمْ مُّغْرَقُونَ ﴿٣٧﴾﴾

Artinya: *“dan membangun kapal di bawah pengawasan wahyu Kami; jangan berbicara kepada-Ku tentang orang-orang yang zalim; nyatanya, mereka akan tenggelam”*. (Q.S Hud: 37).

Tidak hanya itu, diwahyukan kepada Nuh kalau cuma mereka yang beriman yang hendak sempat terletak di antara umatmu. Dampaknya Kamu tidak butuh merasa pilu dengan apa yang senantiasa mereka jalani Serta bangunlah bahtera di dasar pengawasan serta arahan wahyu Kami, serta jangan berdialog kepada-Ku tentang yang zalim; Mereka tentu hendak tenggelam. Setelah itu Nuh mulai mengerjakan bahtera.

Dan petunjuk dalam wahyu Kami, "wawahyinaa," khususnya petunjuk dan petunjuk Kami untukmu. dan menahan diri dari membicarakan mereka yang tidak adil dengan-Ku; Nyatanya, mereka akan tenggelam dalam "Mughraquun". Beberapa ulama Salaf menegaskan bahwa Tuhan memerintahkan Nuh untuk menanam pohon; Mereka dikeringkan setelah dipotong menjadi ukuran besar; ini memakan waktu satu abad (M. Abdul Goffar, E.M., dkk., 2004: 140).

Dari penjelasan ayat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa Allah menuruh Nabi Nuh untuk membuat kapal bagi orang-orang beriman dan akan menenggelamkan orang-orang yang zalim. Peneliti pengkaitkan ayat ini dengan kreativitas karena ayat ini mengandung arti bahwasanya Nabi membuat kapal

dengan kreativitasnya sehingga terciptalah sebuah kapal besar yang dimana sebelumnya belum ada yang membuat kapal sebelum itu.

Kreativitas telah menjadi topik dalam penelitian psikologi dan pendidikan selama beberapa dekade. Kreativitas tetap merupakan konsep yang sulit dipahami, dan karena itu banyak definisi dan teori yang berbeda ada mengenai apa itu kreativitas dan bagaimana kreativitas itu terjadi pada anak-anak dan orang dewasa. Berikut beberapa teori mengenai perkembangan kreativitas:

a. Teori Empat P

Pada tahun 1961, Rhodes mengusulkan kerangka kerja untuk mengklasifikasikan pendekatan yang berbeda untuk kreativitas, yang kemudian dikenal sebagai "empat P" kreativitas: pendekatan pada tingkat Orang, Produk, Proses, dan yang terakhir mengacu pada pengaruh lingkungan (Kupers, dkk, 2019: 96-97).

1) Kreativitas pada tingkat Orang

Pada hari-hari awal penelitian kreativitas, kreativitas sering dipelajari sebagai karakteristik kepribadian seseorang, dengan penelitian yang berfokus pada pertanyaan yang berkaitan dengan kreativitas. Dengan ciri-ciri kepribadian lainnya. Isu penting lainnya mengenai kreativitas pada tingkat orang adalah hubungan antara kreativitas dan kecerdasan, atau alternatifnya, kreativitas sebagai aspek kecerdasan. Ide kreativitas sebagai bagian dari kecerdasan awalnya menjadi terkenal dikarenakan adanya penelitian tentang bakat intelektual oleh Lubinski, Benbow, Webb, & Bleske-Rechek (2006: 4). Menurut Gardner sebagaimana dikutip oleh Kupers, dkk (2019:97) kecerdasan lebih dari kapasitas untuk penalaran

logika dan literasi, meskipun kedua komponen tersebut telah mendapat perhatian yang besar dalam sistem pendidikan. Dalam teorinya tentang kecerdasan majemuk, kreativitas merupakan aspek penting dari berbagai jenis kecerdasan, seperti kecerdasan musikal (kapasitas untuk menghasilkan dan mengartikan pola suara) dan kecerdasan kinestetik tubuh (kecerdasan kemampuan untuk menggunakan tubuh sendiri untuk membuat produk atau memecahkan masalah.

2) Kreativitas Pada Tingkat Produk

Teori kreativitas Amabile (1983:360) mengalihkan perhatian dari kreativitas sebagai kemampuan pribadi, hingga kreativitas sebagai ciri khas suatu produk atau respon. Amabile juga menyatakan bahwa suatu produk atau tanggapan dikatakan kreatif bila para ahli dibidangnya setuju bahwa itu kreatif. Teori ini menjadi dasar dari metode penilaian konsensual untuk mengukur kreativitas pada tingkat selesai produk atau tanggapan kreatif.

3) Kreativitas Pada Tingkat Proses

Pendapat ini pertama kali diusulkan pada tahun 1960 oleh Campbell's dan kemudian disempurnakan oleh Simonton (1998: 156) teori kreativitas dan penemuan berpusat pada dua proses yang digabungkan dari "variasi buta dan retensi selektif (BVSR)." Menurut Campbell semua proses kreatif memenuhi tiga syarat yaitu: Pertama, ada proses yang menghasilkan variasi (buta). Variasi buta dalam arti bahwa orang yang terlibat dalam proses kreatif tidak akan pernah tahu sebelumnya apa solusi optimal untuk suatu masalah.

Proses kreatif adalah variasi yang dihasilkan tunduk pada mekanisme seleksi tertentu baik untuk alasan kognitif atau budaya, beberapa variasi dianggap lebih berguna atau menjanjikan daripada yang lain. Dan ketiga, adalah proses retensi berlangsung, yang melibatkan variasi yang dipilih untuk dihafal atau dikomunikasikan kepada orang lain. Namun teori Campbell telah dikritik oleh beberapa ahli kemudiannya.

4) Kreativitas Pada Tingkat Lingkungan

Inti dari teori sistem Csikszentmihalyi (1996) adalah bahwa kreativitas tidak terjadi dalam isolasi pikiran individu. Sebaliknya, kreativitas adalah proses yang terjadi melalui interaksi terus menerus antara orang dan lingkungan. Teori ini sistemnya membedakan antara tiga tingkat kreativitas, yaitu: saling berhubungan: tingkat individu, tingkat lapangan (dalam masyarakat), dan domain (dalam budaya). Bidang terdiri dari langsung, relevan lingkungan individu. Orang-orang di lingkungan langsung individu kreatif (misalnya, guru, orang tua, kritikus musik, direktur museum, dll.) mengevaluasi produk kreatif dan menilai apakah itu kreatif atau tidak.

Oleh karena itu, lapangan atau lingkungan langsung individu dapat dikatakan memegang peranan penting di bagian "retensi selektif" dari proses kreatif. Bidang ini bersarang di dalam masyarakat, yang pada gilirannya berkontribusi pada tingkat kreativitas berikutnya: budaya. Melalui fungsi sebagai "penjaga gerbang", lapangan memilih ide atau produk yang pada akhirnya dapat menjadi bagian dari budaya yang lebih besar.

Budaya terdiri dari berbagai domain, misalnya, musik, tari, teknologi. Sejarah dan nilai-nilai yang ada dalam budaya tertentu pada gilirannya diinternalisasikan oleh individu. Dengan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam domain tertentu, individu dikatakan telah memperoleh intuisi tertentu tentang ide-ide "baik" dan "buruk". Karena budaya dalam pengertian itu juga tertanam dalam diri individu pencipta, pencipta sudah secara implisit atau eksplisit menilai idenya sendiri atau (sub) produknya. Dengan cara ini, budaya/domain, bidang, dan individu saling terkait dan karenanya tidak dapat dilihat secara terpisah satu sama lain.

Andayani (2021:236) Ketika orang berbicara tentang kreativitas dalam kehidupan sehari-hari, mereka selalu memikirkan pencapaian khusus seperti memunculkan ide-ide baru, memecahkan masalah yang tidak dapat dilakukan kebanyakan orang, atau melihat banyak kemungkinan berbeda.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas adalah kemampuan berpikir, mencipta, mengorganisasikan, dan menemukan pemecahan masalah, serta ide-ide baru dan orisinal yang bermanfaat bagi diri sendiri atau orang lain.

Morgan dalam Sokolova, Irina V., dan lain-lain Dia menemukan, melalui penelitian ekstensif (2008:262-265), bahwa faktor kreatif adalah novel. Sesuatu yang baru harus orisinal dan berbeda. Dengan kata lain, imajinasi ini harus muncul dengan konsep baru.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat *Penguin Dictionary of Psychology* dalam Handayani (2017:48) menunjukkan bahwa definisi kreatif adalah proses

mental yang menghasilkan penciptaan solusi, konsep, bentuk artistik, teori, atau produk baru atau satu-satunya.

Dere menarangkan kalau kreativitas belum dikira selaku bidang orang dalam kurikulum prasekolah 2013 Departemen Pembelajaran Nasional. Tetapi kreativitas merupakan bawah dari kurikulum. Anak-anak wajib mengekspresikan diri mereka dengan metode yang berbeda serta cara-cara yang unik dalam keadaan yang cocok dengan kebutuhan belajar serta style belajar. Buat mengaktifkan ini, relevan peluang wajib disediakan. Seluruh aktivitas yang hendak dicoba direncanakan wajib menunjang kreativitas. Sebab itu, menguasai kreativitas sangat berarti buat prasekolah pembelajaran (Dere, 2019: 652).

Kreativitas merupakan kebutuhan di masa saat ini ataupun di masa depan. Kreativitas diperlukan buat menjemput masa kompetisi sebab pengembangan kreativitas orang bisa menciptakan karya inovatif ataupun suatu yang baru yang diperlukan oleh era (Suroso, 2002: 168).

Dari sebagian defenisi di atas, hingga bisa ditarik kesimpulan kalau kreativitas ialah proses seorang sanggup menimbulkan sesuatu gagasan gagasan ataupun produk baru, yang dipengaruhi oleh kreatifitasnya sendiri sehingga bisa menuntaskan sesuatu permasalahan dengan gagasan baru tersebut.

2. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas Anak Usia

Dini

Kreativitas merupakan suatu potensi yang dimiliki oleh individu yang dapat dikembangkan, Adapun beberapa faktor pendukung perkembangan kreativitas diantaranya ialah:

- a. Faktor internal orang ialah aspek yang berasal dari dalam orang semacam keterbukaan terhadap pengalaman serta rangsangan, keahlian dalam menerima data penilaian internal semacam memperhitungkan hasil produk yang dihasilkan tetapi bukan lewat kritikan dari luar, sanggup bereksplorasi terhadap suatu ataupun membentuk campuran yang baru dari perihal yang telah ada (Masganti, 2016: 12).
- b. Lingkungan budaya yang memberikan kebebasan dan keamanan psikologis merupakan salah satu faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu. Lingkungan dalam arti luas, termasuk masyarakat dan budaya, termasuk dalam peran kondisi lingkungan. Budaya dapat menumbuhkan kreativitas jika memberikan kesempatan yang adil kepada anggota masyarakat untuk mengembangkan potensi kreatifnya. Budaya yang mendorong dan mengembangkan kreativitas masyarakat dikenal dengan budaya kreatif (Masganti, 2016: 13).

Banyak perihal yang dipengaruhi oleh area antara lain area keluarga, sekolah, serta warga Bagi Berdasarkan uraian Munandar dalam Susanto, sebagian riset mengatakan kalau perilaku orang tua berikut bisa mendesak kreativitas anak: 1. menghargai serta mendesak anak buat menyuarakan pendapatnya. 2. Membiarkan anak berfantasi, berefleksi, serta berpikir. 3. membiarkan anak mengambil keputusan sendiri. 4. Mendesak kesusahan yang dialami anak. 5. menampilkan kepada anak kalau orang tuanya menghargai perihal yang mau mereka coba serta hasil yang mereka hasilkan 6. Mendesak serta menunjang

aktivitas anak. 7. Bersenang-senang terletak di dekat anak-anak. 8. Beri anak pujian yang tulus. 9. Mendesak anak buat bekerja secara mandiri. 10. Meningkatkan ikatan kerjasama dengan anak (Susanto, 2011:125).

Bagi Berdasarkan Adipura dalam Susanto, terdapat 5 berbagai interaksi antara guru serta siswa di kelas yang dikira sanggup meningkatkan keahlian kreatif siswa. Interaksi tersebut antara lain keluarga sekolah yang ialah aspek lain yang bisa menunjang pertumbuhan kreativitas anak. 1. Kenali persoalan yang tidak biasa. 2. Hormati ide-ide kreatif serta tidak biasa siswa. 3. Membagikan peluang kepada siswa buat belajar sendiri. 4. Bagikan penghargaan kepada siswa. 5. Membiarkan siswa belajar serta padat jadwal tanpa kendala area evaluasi (Susanto, 2011: 123).

3. Faktor Penghambat Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Dalam perkembangan kreativitas juga terdapat faktor-faktor yang menghambat perkembangan kreativitas bagi anak, dan hal-hal semacam ini perlu diperhatikan bagi setiap orang dewasa atau orang tua dalam mendidik. Adapun beberapa hal yang menjadi hambatan dalam perkembangan kreativitas anak ialah:

a. Evaluasi

Roger mengatakan dalam Pendidikan tidak perlu evaluasi, atau paling tidak ditunda sampai setelah anak selesai belajar atau berkreasi. Anak akan menjadi kurang kreatif akibat kritik atau penilaian yang membangun, bahkan pujian, jika

fokus pada harapan. Misalnya, instruktur memberikan evaluasi numerik tanpa memberikan penjelasan atau umpan balik yang konstruktif.

b. Hadiah

Kebanyakan orang yakin kalau menghargai sikap kurang baik hendak memperbaikinya ataupun memperbaikinya. Pemberian hadiah, di sisi lain, berpotensi mengganggu motivasi intrinsik serta menewaskan kreativitas. Beberapa riset menampilkan kalau motivasi intrinsik serta kreativitas anak hendak menyusut bila mereka terfokus buat memperoleh reward selaku alibi buat melaksanakan sesuatu.

c. Persaingan



Persaingan mencakup penilaian serta penghargaan orang sehingga lebih susah buat menyediakannya. Sebagian besar waktu, anak-anak bersaing kala mereka menyangka pekerjaan mereka hendak dibanding dengan siswa lain serta yang terbaik hendak memenangkan hadiah. Ini terjalin tiap hari serta sayangnya, bisa mematikan kreativitas. Misalnya, menempatkan penghargaan buat pekerjaan terbaik dalam konteks mendesak siswa buat bersaing satu sama lain serta mendesak mereka buat mulai menyamakan diri mereka dengan siswa lain.

d. Lingkungan yang membatasi

Area yang menghalangi tidak bisa membuat pendidikan serta kreativitas berkembang. Dia sempat bersekolah di sekolah yang cuma menekankan ketertiban serta hafalan semenjak kecil. Ia terus-menerus diberitahu apa yang wajib dipelajari serta gimana mempelajarinya, serta sepanjang tes ia dituntut buat bisa mengulanginya dengan pas yang sangat menyakitkan menurutnya serta menewaskan minatnya buat menekuni hal-hal baru. Misalnya, anak-anak tidak

sempat diberi peluang buat menggambar tipe tumbuhan yang disukainya, serta guru senantiasa memilah tipe tumbuhan apa yang wajib digambar anak-anak (Masganti, 2016:14).

G. Penelitian Relevan

Pada bagian ini periset hendak menjabarkan sebagian riset terdahulu guna buat mengenali berartinya riset ini yang berkaitan dengan variable-variabel yang hendak diteliti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Purwanti dalam tesisnya tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Buku Bergambar Sebagai Media Pemerolehan bahasa Anak Paud” Bagaimana mengembangkan buku bergambar sebagai media untuk mengembangkan bahasa anak menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Dengan memakai tata cara pengembangan, riset ini menciptakan kalau novel bergambar bisa menolong anak belajar bahasa sehabis memakai media.
 Dari penelitian oleh Agus Purwanti ini, penelitian yang akan datang juga mengembangkan bahasa dan pengembangan media pengajaran, namun menggunakan media *busy book*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nida’Munafiah dalam tesisnya tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Tunarungu Di TKLB YPPALB Putra Mandiri Kota Magelan”. Permasalahan dalam penelitian ini ialah bagaimana pengembangan media *busy book* dalam meningkatkan Kogniif Anak Tunarungu di TKLB YPPALB Putra Mandiri Kota Magelang. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan.

Pretest pertumbuhan kognitif anak tunarungu di TK YPPALB Putra Mandiri saat sebelum memakai media pembelajaran busy book menciptakan penemuan selaku berikut: anak Angkatan darat (AD) Ic, serta Rn mempunyai nilai % = 58,3 yang menampilkan keempat anak tersebut tumbuh cocok dengan harapan (BSH). Sebaliknya De, Ha, serta In mempunyai nilai % = 50 yang menampilkan kalau kedua anak tersebut tercantum dalam jenis pertumbuhan (MB).

Di TKLB YPPALB Putra Mandiri Kota Magelang hasil uji coba postes sesi I serta II) dengan memakai media pembelajaran busy book buat tingkatkan keahlian kognitif anak tunarungu menampilkan kenaikan ialah persentase Angkatan darat (AD) = 81,2, Ic = 79,1 , serta Rn = 81, maksudnya ketiga anak tersebut penuh kriteria tumbuh sangat baik” (BSB). Sebaliknya %De, %Ha, serta %In seluruhnya menggapai 72,9, perihal ini menampilkan kalau ketiga anak tersebut penuh jenis pertumbuhan yang diharapkan (BSH).

Sehingga kesimpulan dari riset ini yakni yakni pengembangan media busy book bisa jadi salah satu media yang menarik dalam tingkatkan bahasa untuk anak tunarungu.

Riset ini dengan riset yang hendak tiba sama-sama memakai media busy book tetapi riset ini difokuskan pada populasi anak tunarungu.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sitti Nurhidayah Ilyas, dkk tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media *Busy Book* Pada Guru PAUD di Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar”. Penelitian ini menyimpulkan

bahwa media *busy book* dapat meningkatkan kreativitas guru-guru TK dalam mengembangkan media pembelajaran.

Penelitian ini dengan penelitian yang akan datang sama-sama menggunakan metode pengembangan media *busy book* namun perbedaannya penelitian ini difokuskan pada penggunaan oleh guru tanpa memfokuskan pada perkembangan anak, penelitian ini bertujuan untuk agar guru dapat lebih baik dalam mengembangkan setiap media khususnya media *busy book*, sedangkan penelitian yang akan datang bertujuan untuk mengembangkan media agar perkembangan bahasa dan kreativitas anak dapat terstimulasi dengan baik.

4. Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Ria Astuti dan Thorik Aziz pada tahun 2019 dengan judul “Integrasi pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta”. Studi ini membahas masalah bagaimana sekolah mengintegrasikan pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Studi ini menemukan bahwa anak-anak di taman kanak-kanak ini terlibat dalam berbagai kegiatan kreatif selain menerima pengajaran teori. Berbagai eksperimen yang dapat menumbuhkan kreativitas dilakukan oleh anak-anak. Taman Kanak-Kanak ini juga mengarahkan pembelajaran yang terkoordinasi dalam membina imajinasi anak yang dilakukan secara terpadu.
5. Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh I Wayan Suwatra, dkk pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Anak kelompok A Taman Kanak-Kanak”, riset ini menganalisis seberapa pengaruh media *busy book* terhadap keahlian

pemecahan permasalahan terhadap anak usia dini, riset ini memakai tata cara eksperimen dalam memastikan signifikan dari pengaruh media busy book ini terhadap keahlian problem solving anak usia dini. Hasil dari riset ini merupakan ada pengaruh yang signifikan memakai media busy book terhadap keahlian problem solving anak kelompok A halaman kanak-kanak. Dari riset Suwatra ini, periset cuma memakai media busy book tetapi terhadap pertumbuhan kreativitas anak usia dini.

6. Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Diyah Safitri, dkk pada tahun 2019 dengan judul “Penggunaan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B1 di RA Panglima Sudirman Sumber Sekar Dau Malang”.

Riset ini mengkaji gimana kenaikan keahlian bahasa anak sehabis pendidikan memakai media busy book serta gimana pemakaian media busy book buat tingkatkan bahasa. Penemuan riset ini, yang memakai tata cara aksi kelas, menampilkan kalau keahlian bahasa anak-anak masih kurang saat sebelum memakai media novel padat jadwal buat pendidikan spesialnya dalam mencermati berdialog serta membaca. Tetapi bersumber pada analisis informasi nilai keahlian berbahasa semacam menyimak (listening), berdialog melaporkan komentar membaca menulis serta menulis (menyusun huruf jadi kata-kata simpel hadapi kenaikan sehabis anak belajar lewat pemakaian media busy book. . Penemuan ini didasarkan pada keahlian bahasa rata-rata anak sepanjang pra-siklus (30,58), kala 9 anak berpartisipasi. Siswa yang menuntaskan 11 anak menggapai nilai rata-rata 33,11 buat anak-anak pada siklus I. Nilai rata-rata siklus II merupakan

37,29, serta 15 anak tercantum dalam partisipan riset Dari siklus I ke siklus II nilai rata-rata siswa hadapi kenaikan Tingkatan pemenuhan arisan anak B1 RA Panglima Sudirman Sumbersekar Dau Kabupaten Malang dalam pemanfaatan media novel yang dihuni sebesar 52,94% pada pra siklus, 64,70% pada siklus I, 88,23% pada siklus II.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Diah Safitri ini, peneliti selanjutnya menggunakan media *busy book* dalam mengembangkan bahasa dan menambahkan variable kreativitas pula.

7. Selanjutnya penelitian terdahulu dilakukan oleh Uswatun Hasanah dan Dian Eka Priyantoro pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami” ulasan pada riset ini yakni yakni gimana pengembangan kreativitas anak usia dini lewat origami, riset ini memakai tata cara deskriptip dengan hasil kalau origami ialah media yang menarik untuk anak sehingga bisa menolong dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Dari riset Uswatun Hasanah serta Dian Eka Priyantoro ini, riset yang hendak tiba hendak meningkatkan media *Busy book* dalam meningkatkan bahasa serta kreativitas anak usia dini.

8. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Arianingsih pada tahun 2021 dengan judul “*Busy Book* Media Belajar Yang Menarik dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini” kasus pada riset ini merupakan pembuatan media *busy book* buat jadi media yang menarik serta edukatif pada pendidikan anak usia dini. Tata cara yang digunakan dalam riset ini yakni yakni kualitatif. Serta hasil dari

riset ini yakni yakni lapisan metode pembuatan serta pemakaian dari media busy book serta jadi media yang menarik serta edukatif.

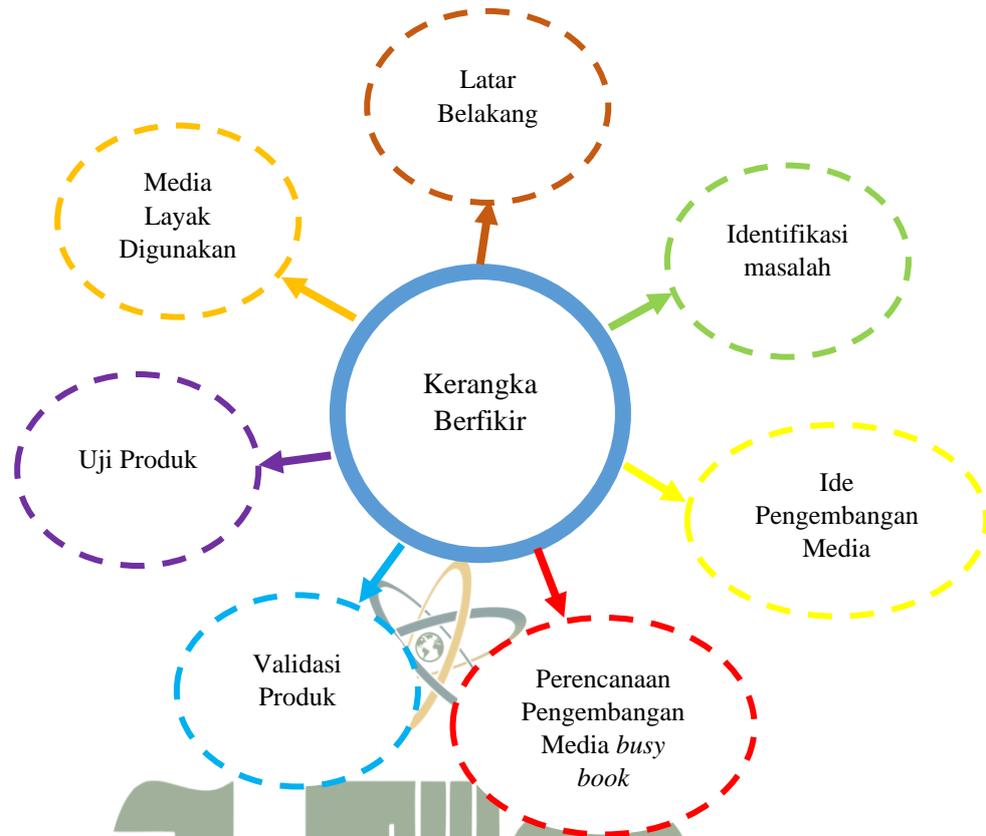
9. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sartika M.Taher dan Erni Munastiwi pada tahun 2019 dengan judul penelitian “Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta”. Riset ini mengangkut kasus tentang gimana upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik, kedudukan guru serta aspek pendukung dan penghambat kreativitas anak usia dini. Riset ini memakai tata cara kualitatif dengan pengumpulan informasi memakai triangulasi. Hasil dari riset ini yakni yakni kalau guru sangat berfungsi dalam Pembelajaran anak usia dini dengan sebagian kedudukan yang sudah di deskripsikan dalam riset ini, dan sebagian aspek pendukung serta penghambat dalam pertumbuhan kreativitas anak usia dini.
10. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Kukuh Dwi Wijanarko, dkk pada tahun 2021 dengan judul “Pemanfaatan Kain Flanel Sebagai Alat Edukatif Busy Book Di TK TA 03 Jerukwangi”. Permasalahan dalam penelitian ini ialah bagaimana pemanfaatan kain flannel sehingga menjadi media yang edukatif. Penelitian ini dilakukan terhadap guru-guru di TK TA 03 Jerukwangi dengan tujuan untuk memberikan kemampuan kepada guru-guru dalam membuat media *busy book* dari kain flanel. Sehingga hasil dari penelitian ini ialah para guru-guru TK mampu memanfaatkan kain flanel menjadi sebuah media yang menarik dan edukatif dan meningkatkan kreativitas guru-guru TK dalam menciptakan sebuah media pembelajaran.

H. Kerangka Berpikir

Media merupakan sarana yang harus digunakan seorang pendidik dalam melakukan dan menyampaikan sebuah pembelajaran. Karena media merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar dan membantu orang memahami apa yang ingin disampaikan pesan atau informasi sehingga memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru dan orang tua sama-sama dapat memanfaatkan media.

Dalam tulisan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *busy book*, dalam hal ini guru akan memperkenalkan materi yang ada dalam media tersebut kepada peserta didik, kemudian peserta didik akan melakukan beberapa tugas yang diperintahkan guru sesuai dengan pedoman yang ada dalam media *busy book* tersebut. Dengan adanya kegiatan tersebut, maka perkembangan bahasa dan kreativitas peserta didik akan berkembang saat melakukan hal-hal yang sesuai dengan aturan yang ada dalam media, seperti menyebutkan benda-benda, bentuk, warna, serta mencoba melakukan hal baru untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran menggunakan media *busy book* tersebut. Pembelajaran menggunakan media *busy book* ini dilakukan pada proses pembelajaran di TK Nurul Ahmad Kota Subulussalam. Untuk lebih jelasnya, kerangka pikir dari penelitian ini dapat dilihat dari bagan berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian



I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dapat dikembangkan sebagai arah untuk melakukan penelitian ini berdasarkan konteks masalah yang perlu dipecahkan. Hal ini dapat dilakukan atas dasar rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah disebutkan sebelumnya. Berikut adalah kemungkinan rumusan hipotesis penelitian:

1. Media pembelajaran *Busy Book* dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas anak usia dini layak digunakan.
2. Media pembelajaran *Busy Book* dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas anak usia dini praktis digunakan.
3. Media pembelajaran *Busy Book* dalam mengembangkan bahasa dan kreativitas anak usia dini efektif digunakan.