

## **PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE DISCOVERY PADA PEMBELAJARAN SAINS DI TAMAN KANAK- KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL MARIO**

**Musdalifah<sup>1</sup>, Muhammad Anas<sup>2</sup> & Sadaruddin<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Makassar

Email koresponden: sadaruddinhm@gmail.com

### **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the increase in children's creativity in science learning using discovery methods in Aisyiyah Bustanul Athfal Mario Kindergarten. Based on the problem seen when the child is doing the tasks given by his teacher such as mentioning various colors, coloring the moon picture, linking pictures with words, the child looks afraid of starting the activity, the child is still imitating what is exemplified by his teacher, the child tends to ask the teacher for help to do the task, there are children who do not want to do their work, fear and lack of interest. This type of research that will be conducted by researchers is classroom action research. The subjects of this study were 15 students and 1 teacher. Data analysis techniques were carried out with several stages, namely data reduction, data presentation, conclusion making. The conclusion of this study is the creativity of children in group B Kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal Mario Camba sub-district Maros District has increased through science learning using discovery methods.*

*Keywords: discovery method, science learning, children's creativity*

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran sains menggunakan metode *discovery* di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Mario. Berdasarkan permasalahan dilihat ketika anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya seperti menyebutkan macam-macam warna, mewarnai gambar bulan, menghubungkan gambar dengan kata, anak terlihat takut memulai kegiatan tersebut, anak masih meniru apa yang dicontohkan oleh gurunya, anak cenderung meminta bantuan guru untuk mengerjakan tugasnya, ada anak yang tidak mau mengerjakan tugasnya, ketakutan dan kurang tertarik. Jenis penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini 15 anak didik dan 1 guru. Teknik analisis data dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, pengambilan kesimpulan. Kesimpulan penelitian ini adalah kreativitas anak di kelompok B Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Mario kecamatan Camba Kabupaten Maros telah mengalami peningkatan melalui pembelajaran sains menggunakan metode *discovery*.

Kata kunci: metode *discovery*, pembelajaran sains, kreativitas anak



## PENDAHULUAN

Memasuki usia 4-6 tahun anak sudah mulai memasuki masa peka, masa peka itu terjadi karena adanya pematangan fungsi fisik dan psikis yang merespon stimulasi lingkungan dan mengasimilasikan ke dalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal perkembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, kedisiplinan, kemandirian, seni dan kreativitas, serta nilai moral agama. Oleh karena itu dibutuhkan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan agar anak dapat tumbuh kembang secara optimal. Dalam masa ini orang tua yang sangat berperan penting dalam masa tumbuh kembang anaknya, orang tua merupakan pendidikan utama bagi anak-anak di lingkungan rumahnya.

Pendidikan kedua bagi anak setelah pendidikan di keluarga yang tidak kalah penting adalah pendidikan prasekolah, selanjutnya pendidikan di sekolah dan seterusnya. Sehingga orangtua dan guru sebagai pendidik sudah seharusnya memperhatikan dan memperlakukan anak secara khusus dan individual karena perkembangan kemampuan tidak dapat mencapai tahap optimal apabila proses perkembangannya tidak dituntut dan didesain secara sistematis, memperhatikan karakteristik anak usia dini yang sangat bervariasi baik dalam kecakapan, sikap maupun minat-minatnya.

Kreativitas anak akan muncul pada mereka yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Anak kreatif akan mencari untuk menemukan jawabannya, dengan kata lain anak dapat memecahkan masalah, selalu bersikap terbuka, terhadap hal-hal baru yang tentunya tidak diketahui sebelumnya, mereka juga lentur, suka berekspresi, dan terlihat sangat natural. Dalam upaya menggali dan mengembangkan potensi kreatif sejak dini maka anak senantiasa membutuhkan aktivitas yang penuh dengan ide-ide, salah satu kegiatan dapat berkontribusi dalam upaya tersebut kegiatan sains untuk anak usia dini.

Namun pada saat ini, ada beberapa permasalahan dalam pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan peningkatan kreativitas anak. Orang tua yang bermaksud baik dengan dalih menanamkan disiplin dan kepatuhan, tidak memberi kesempatan kreativitas anak untuk tumbuh dan berkembang. Selain itu masih ada kecenderungan orangtua menuntut pada institusi pendidikan anak usia dini seperti Taman Kanak-kanak yang menginginkan anak belajar hal-hal akademis sebagai tuntutan agar anaknya lebih unggul dengan persiapan dini. Orangtua menuntut dengan mempertanyakan dan memprotes kegiatan yang dilakukan anak di Taman Kanak-kanak yang hanya diajarkan menggambar, mewarnai, menggunting, tidak diajarkan membaca-menulis-berhitung, tanpa mereka ketahui ada beberapa aspek pengembangan harus distimulasi agar dapat berkembang baik pada anak usia dini yang jauh lebih penting dan dibutuhkan ketimbang diajarkan calistung.

Begitupun dalam pelaksanaan pembelajaran kegiatan sains yang diyakini dapat meningkatkan kreativitas anak masih memiliki hambatan, seperti dalam penggunaan metode secara tepat untuk anak usia dini yang masih belum merangsang kreativitas anak dan pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru. Guru kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan ide dan gagasan secara variatif dan original. Menurut (Sujiono, 2009:12.2) bahwa "hakikatnya perkembangan sains pada anak usia dini adalah kegiatan belajar yang menyenangkan dan menarik yang dilaksanakan sambil bermain melalui pengamatan, penyelidikan, dan percobaan untuk mencari tahu atau menemukan jawaban tentang kenyataan yang ada di dunia sekitar."

Setiap anak yang terlahir ke dunia masing-masing memiliki bakat dan potensi yang dibawa sejak lahir. Kreativitas merupakan kemampuan bagi seseorang untuk menciptakan karya yang baru, tentunya berbeda dengan karya orang lain. Peningkatan kreativitas pada anak harus diterapkan sejak dini karena

keaktivitas sangat penting bagi anak yang nantinya apabila anak sudah tumbuh dan berkembang. Perkembangan kreativitas bagi anak usia dini akan sangat penting bila sudah dewasa, seorang anak dapat membuat sebuah karya yang mungkin bisa bermanfaat bagi dirinya ataupun bagi orang lain. Salah satu hal yang dapat dilakukan dalam merangsang perkembangan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan dalam lingkungannya dengan memberikan anak sarana dan prasarana sebagai sumber dan media dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

James (Rachmawati & Kurniati: 2010: 13) “mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*”. yang artinya bahwa kreativitas merupakan sebuah proses mental yang dilakukan individu berupa sebuah gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Menurut Mulyasa (2012) bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah. Adapun menurut Susanto (2011) bahwa “kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Sementara itu Rachmawati & Kurniati (2010) mengutarakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk yang baru yang efektif bersifat imajinatif yang berguna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Setiap orang pasti memiliki bakat kreatif yang merupakan bawaan sejak lahir, dimana bakat setiap orang pasti berbeda-beda. Yang paling penting dalam dunia pendidikan adalah bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan. Sehubungan dengan pengembangan kreativitas anak, kita perlu mengetahui 4 aspek dari kreativitas. Menurut Munandar (2009) adapun 4 aspek tersebut pribadi, pendorong, proses, produk.

#### 1. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk produk yang inovatif. Oleh karena ini pendidik hendaknya menghargai setiap pribadi unik dan bakat-bakat yang dimiliki anak didiknya, guru harusnya menemukan dan menghargai setiap bakat yang dimiliki anak didiknya.

#### 2. Pendorong (*press*)

Bakat kreatif yang dimiliki setiap anak didik akan terwujud apabila ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya. Bakat kreatif anak dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung dimana dalam lingkungan tersebut harus ada penghargaan dan dukungan bagi anak.

#### 3. Proses

untuk mengembangkan kreativitas anak perlu dilakukan sebuah proses, dimana pendidik hendaknya merangsang anak dalam melibatkan diri dalam kegiatan kreatif, menyediakan sarana dan prasarana bagi anak. Di dalam proses ini anak bisa terjun langsung menciptakan hasil karya dengan membuat hasil karya secara langsung dapat mengembangkan kreativitas anak.

#### 4. Produk

Kondisi ini memungkinkan anak menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungannya yang sejauh mana keduanya mendorong untuk melibatkan diri dalam proses yang mampu menghasilkan produk atau karya.

Adapun strategi yang dilakukan dalam peningkatan kreativitas anak menurut Mulyasa (2012) antara lain:

1. Kerja nyata, melalui kerja nyata anak mampu menggunakan imajinasinya untuk membentuk sebuah karya seperti bangunan sesuai dengan khayalannya.
2. Imajinasi, dengan imajinasi anak mampu mengembangkan kemampuan daya pikir dan daya ciptanya tanpa adanya batasan, anak bebas berpikir sesuai pengalaman dan khalayannya.
3. Eksplorasi, eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka.
4. Eksperimen, melakukan eksperimen sederhana dimana melalui eksperimen ini anak dapat menemukan hal-khal atau ide baru yang dapat membantu meningkatkan kreativitasnya.
5. Proyek, memberikan pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara berkelompok.
6. Musik, dengan bermain musik dapat melatih kepekaan rasa dan emosi anak, melatih mental, kecintaan terhadap musik.
7. Bahasa, kemampuan yang dimiliki anak untuk mengekspresikan apa yang dialami dan dipikirkan oleh anak dan kemampuan untuk menangkap pesan dari lawan bicara.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Mario Kecamatan Camba, kemampuan kreativitas anak masih sangat rendah, karena pembelajaran yang diberikan oleh guru masih monoton anak hanya diberi kegiatan menulis huruf, menulis angka, mewarnai gambar, menggambar bebas anak diberi kegiatan membuat rumah dari sapu lidi. Jarang sekali anak diberi kegiatan yang lain atau berbeda, sehingga dapat dikatakan kemampuan kreativitas masih rendah. Dapat dilihat ketika anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya seperti menyebutkan macam-macam warna, mewarnai gambar bulan, menghubungkan gambar dengan kata, anak terlihat takut memulai kegiatan tersebut, anak masih meniru apa yang dicontohkan oleh gurunya, anak cenderung meminta bantuan guru untuk mengerjakan tugasnya, ada anak yang tidak mau mengerjakan tugasnya, ketakutan, kurang tertarik, bahkan ada anak yang sibuk bermain diluar kelas karena tidak tahu mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya.

Dari permasalahan yang ada, maka perlu adanya kegiatan yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak. Salah satu kegiatan yang menarik dan dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu metode *discovery*. Metode *discovery* memberi kesempatan bagi anak untuk belajar sendiri dan dapat dipergunakan membantu mengembangkan keterampilan berpikirnya seperti dalam mengajukan pertanyaan dan menemukan jawaban yang berawal dari keingintahuan anak. Metode mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik akan ditentukan oleh relevansi penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan. Itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang terpatrit didalam suatu tujuan. Metode penemuan sebagai metode belajar mengajar digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan. Adapun tujuan dalam menerapkan metode *discovery* menurut (Husain, 2012) adalah sebagai berikut: (a) Meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memperoleh dan memproses perolehan belajar; (b) Mengarahkan para siswa sebagai pelajar seumur hidup; (c) Mengurangi ketergantungan kepada guru sebagai satu-satunya sumber; (d) informasi yang diperlukan oleh para siswa; (e) Melatih para siswa mengeksplorasi atau memanfaatkan lingkungan sebagai sumber informasi yang tidak pernah tuntas digali. Penggunaan metode *discovery* ini guru

berusaha untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Sehingga metode *discovery* memiliki tujuan sebagai berikut: (a) Teknik ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan ketrampilan dalam proses kognitif/pengenalan siswa, (b) Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/individual sehingga dapat kokoh atau mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut, (c) Dapat meningkatkan kegairahan belajar para siswa.

Syah (Rahmalia, 2014) mengemukakan bahwa terdapat enam prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar untuk mengaplikasikan *discovery learning*, yaitu: 1) Stimulasi, Pada tahap ini anak didik diberikan stimulasi oleh guru, sehingga harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada anak didik agar tujuan mengaktifkan siswa untuk mengeksplorasi dapat tercapai, 2) identifikasi masalah, Pada tahap ini guru memberikan contoh masalah terlebih dahulu pada anak didiknya, 3) pengumpulan data, pada tahap ini anak diberikan kesempatan bertanya kepada guru tentang materi pencampuran warna, 4) pengolahan data, pada tahap ini anak secara langsung diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang telah ditentukan oleh guru sebelumnya, dan 5) pembuktian, pada tahap ini guru memeriksa hasil kegiatan anak didik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini untuk menggambarkan dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu. Dalam hal ini peneliti hanya ingin mendeskripsikan hal yang berhubungan dengan peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran sains menggunakan metode *discovery*. Jenis penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Aqib, dkk. (2009: 3) “bahwa penelitian yang dilakukan guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat”. Subjek penelitian ini adalah 15 anak didik dan 1 guru kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mario. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis data setelah mengumpulkan data mengenai peningkatan kreativitas anak menggunakan metode *discovery*. Teknik analisis data dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, pengambilan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan yaitu: peneliti menemui guru kelompok B untuk menyampaikan rencana penelitian dalam meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran sains melalui metode *discovery* pada Kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Mario. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

#### **a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian**

Pada kegiatan ini, guru dan peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) pada setiap pertemuan yang direncanakan.

#### **b. Menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan**

Pada kegiatan ini yaitu membuat atau menyediakan media pembelajaran, guru dan peneliti sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu membuat media yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran yang akan digunakan pada proses campur warna (gelas plastik, sendok plastik, cat air, air).

- c. Mengatur ruang dan tempat kegiatan  
Pada kegiatan ini, guru dan peneliti sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu mengatur ruangan sebelum kegiatan dilaksanakan.
- d. Menyiapkan instrument atau lembar observasi  
Dalam kegiatan ini guru atau peneliti dahulu mempersiapkan lembar observasi. Peneliti sebagai observer dan guru sebagai pengajar. Lembar observasi dibuat untuk guru dan anak didik, lembar observasi ini berisi hal-hal yang akan diamati pada saat kegiatan pembelajaran sains melalui metode *discovery* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan langkah-langkah yang harus dilakukan guru yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan untuk melakukan pencampuran warna di antaranya cat dengan warna dasar (hitam, merah, kuning, biru), gelas plastik, sendok plastik, air (digunakan jika cat air yang digunakan terlalu kental).
- b. Kemudian guru menjelaskan mengenai alat dan bahan tersebut, kemudian membagikan alat dan bahan tersebut pada masing-masing kelompok. Guru menarik perhatian anak kemudian mempraktekkan di depan anak-anak agar anak dapat mengamati proses perubahannya, misalnya guru mencampur warna biru dan kuning maka warna akan berubah menjadi hijau.
- c. Selanjutnya guru bertanya kepada anak-anak, apa yang akan terjadi jika warna merah dan kuning dicampurkan? Setiap anak pasti memiliki jawaban sendiri sehingga guru akan mendapatkan jawaban yang banyak dan ada jawaban yang sama atau beda.
- d. Kegiatan selanjutnya guru memberi kesempatan bagi anak-anak melakukan percobaan pencampuran warna secara langsung. Anak-anak dapat mencampur warna dari warna-warna dasar tersebut, anak akan berimajinasi dengan keinginan sendiri mencampur warna sehingga anak dapat menemukan warna-warna baru dari empat dasar warna tersebut.
- e. Guru mengamati atau mengarahkan anak dalam proses pencampuran warna tersebut.
- f. Mewarnai gambar matahari dengan cat air. Pada kegiatan ini, guru menyiapkan media pembelajaran gambar matahari untuk diwarnai, memperlihatkan contoh pada anak, kemudian guru meminta anak mewarnai gambar tersebut dengan menggunakan cat air yang sudah dicampur tadi dalam proses kegiatan pencampuran warna.

## 3. Obseravasi

Dalam kegiatan observasi, hal-hal yang diamati mengenai kegiatan guru saat menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah metode *discovery* yakni stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian. Kegiatan anak saat pembelajaran dan respon anak saat guru menyampaikan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran sains untuk meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan metode *discovery*. Pada observasi siklus I hasil observasi dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Pada indikator kelancaran yaitu anak dapat menyelesaikan kegiatan pencampuran warna dengan cepat. Dari 15 anak didik yang diteliti terdapat 2 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), yaitu NKD dan MF, anak tersebut mampu menyelesaikan kegiatan pencampuran warna dengan cepat, 4 anak dalam kategori mulai berkembang (MB), yaitu AT, MI, RN, AH, anak tersebut sudah mampu menyelesaikan kegiatan pencampuran warna dengan tepat waktu dalam pengawasan guru, dan 9 anak dalam kategori belum berkembang (BB) yaitu KRP, AH, MZ, MA, RT, J, R, SW,

MI, anak tersebut belum mampu menyelesaikan kegiatan dengan cepat di bandingkan dengan teman yang lainnya.

- b. Pada indikator kelenturan yaitu kemampuan anak dalam melakukan kegiatan lebih dari 1 pencampuran warna. Dari 15 anak ada 2 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), yaitu NKD dan MF, anak tersebut melakukan pencampuran warna yang banyak tanpa bantuan guru, 5 anak dalam kategori mulai berkembang (MB) yaitu AT, MI, AH, RN, SW, anak tersebut mampu melakukan pencampuran dua kali pencampuran dengan pengawasan guru, dan 8 anak dalam kategori belum berkembang (BB) yaitu KPR, AH, MZ, MA, RT, J, R, MI, anak tersebut hanya mampu melakukan pencampuran warna hanya sekali dengan bantuan guru.
- c. Pada indikator keaslian yaitu anak dapat melakukan pencampuran warna sesuai dengan keinginnya sendiri memilih warna. Dari 15 anak ada 3 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu NKD, MF, AT, anak tersebut berani memilih warna tanpa bantuan guru, 4 anak dalam kategori mulai berkembang (MB) MI, RN, AH, MZ, anak tersebut mampu memilih lebih dari dua warna dalam gelas meskipun dengan pengawan guru, dan 8 anak dalam kategori belum berkembang (BB) yaitu KPR, AH, SW, MA, RT, J, R, MI, anak tersebut belum berani memilih warna tanpa dibantu guru.
- d. Pada indikator elaborasi yaitu Anak mampu menyebutkan jenis warna dari cat air setelah dicampur. Dari 15 anak ada 3 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BHS) yaitu NKD, MF, MI, anak tersebut sudah mampu menyebutkan perubahan warna dari cat air setelah dicampur, 5 anak dalam kategori mulai berkembang (MB) yaitu AT, RN, AH, SW, RT, anak tersebut sudah mampu menyebutkan beberapa jenis warna yang dicampur, dan 7 anak dalam kategori belum berkembang (BB), yaitu KPR, AH, MZ, MA, J, R, MI, anak tersebut belum mampu membedakan jenis warna cat air setelah dicampur.

Hasil observasi siklus II sebagai berikut:

- a. Pada indikator kelancaran yaitu anak dapat menyelesaikan kegiatan pencampuran warna dengan cepat. Dari 15 anak didik yang diteliti terdapat 9 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu AT, NKD, MF, MI, AH, RT, AH, SW, RN, anak tersebut mampu menyelesaikan kegiatan pencampuran warna dengan, 4 anak dalam kategori mulai berkembang (MB) yaitu R, MZ, KPR, MA, anak tersebut sudah mampu menyelesaikan kegiatan pencampuran warna dengan cepat dengan bimbingan guru, dan 2 anak dalam kategori belum berkembang yaitu J, MI, anak tersebut belum mampu menyelesaikan kegiatan pencampuran warna dengan cepat.
- b. Pada indikator kelenturan yaitu kemampuan anak dalam melakukan kegiatan lebih dari 1 pencampuran warna. Dari 15 anak ada 10 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu AT, NKD, MF, MI, AH, RT, AH, RN, SW, MA, anak tersebut melakukan pencampuran warna yang banyak tanpa bantuan guru, 3 anak dalam kategori mulai berkembang (MB) yaitu KPR, MZ, R, anak tersebut mampu melakukan pencampuran dua kali pencampuran dengan pengawasan guru, dan 2 anak dalam kategori belum berkembang (BB) yaitu MI, J, anak tersebut hanya mampu melakukan pencampuran warna hanya sekali dengan bantuan guru.
- c. Pada indikator keaslian yaitu Anak dapat melakukan pencampuran warna sesuai dengan keinginnya sendiri memilih warna. Dari 15 anak ada 11 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu AT, NKD, MF, MI, AH, RT, AH, RN, SW, MA, MZ anak tersebut berani memilih warna tanpa bantuan guru, 2 anak dalam kategori mulai berkembang (MB) yaitu KPR, R, anak tersebut memilih

lebih dari dua warna dalam gelas dengan bimbingan guru, dan 2 anak dalam kategori belum berkembang (BB) yaitu J, MI, anak tersebut belum berani memilih warna tanpa bantuan guru.

- e. Pada indikator elaborasi yaitu anak mampu menyebutkan jenis warna jenis warna dari cat air setelah dicampur. Dari 15 anak ada 11 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BHS) yaitu AT, NKD, MF, MI, AH, RT, AH, RN, SW, MA, MZ, anak tersebut sudah mampu menyebutkan perubahan warna dari cat air setelah dicampur, 3 anak dalam kategori mulai berkembang (MB) yaitu KPR, J, R, anak tersebut sudah mampu menyebutkan beberapa jenis warna cat air setelah dicampur, dan 1 anak dalam kategori belum berkembang (BB) yaitu MI, anak tersebut belum mampu menyebutkan jenis warna cat air setelah dicampur.

#### 4. Refleksi

Pada pelaksanaan pembelajaran, adanya peningkatan dan perubahan kemampuan anak dalam kegiatan pembelajaran sains melalui metode *discovery* untuk meningkatkan kreativitas anak pada proses perencanaan yang telah dilakukan pada siklus II sudah berjalan dengan baik, karena seluruh rencana awal telah terlaksana. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan siklus II secara umum pelaksanaan tindakan siklus II sudah terlaksana dalam arti pada kegiatan pembelajaran sains dalam hal ini pencampuran warna yang dilakukan anak tercapai dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan guru dalam membimbing dan member motivasi kepada anak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Kreativitas adalah kemampuan dan menciptakan ide, gagasan, produk, proses, yang diperoleh dari apa yang dilihat sebelumnya dituangkan dan dikembangkan sesuai imajinasi diri sendiri. Dalam meningkatkan kreativitas anak maka dilakukan kegiatan pembelajaran sains (pencampuran warna) dengan menggunakan metode *discovery*. Pembelajaran sains adalah suatu ilmu pengetahuan yang nyata karena sudah melalui proses uji coba terlebih dahulu. Sains adalah suatu cara memperoleh ilmu pengetahuan dengan metode tertentu (Putra, 2013), peneliti disini melakukan penelitian pencampuran warna adalah merupakan salah satu pembelajaran sains yang mengajarkan anak tentang warna, proses perubahannya sehingga anak akan terus berimajinasi mencampur warna untuk mengetahui perubahan setiap warna yang dicampurkan. Adapun pengertian *discovery* menurut Atmawati (Okpiyanto dkk, 2014:4) metode *discovery* adalah cara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar dengan melibatkan pengalaman siswa untuk menemukan sendiri atas jawaban dari masalah yang ada dan guru hanya sebagai fasilitator.

Kegiatan pembelajaran sains mencampur warna dengan menggunakan metode *discovery* sangat baik digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak karena anak dapat berkreasasi sesuai dengan imajinasi anak masing-masing dan merupakan kegiatan yang menarik bagi anak. Dimana anak dapat mencampur warna, mengaduk warna yang dipilih untuk dicampur sesuai dengan keinginannya sendiri, serta mengetahui proses pencampuran warna dan perubahan warna. Peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran sains menggunakan metode *discovery* kelompok B taman kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Mario kecamatan Camba kabupaten Maros menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terbukti dengan penelitian yang dilakukan yang terdiri dari siklus I sebanyak 2 kali pertemuan dan siklus II sebanyak 2 kali pertemuan. Data tersebut merupakan data kuantitatif yang diperoleh dari format observasi pada setiap kegiatan pembelajaran sains pencampuran warna yang dilaksanakan. Data tersebut dikumpulkan selama proses belajar mengajar berlangsung yang merupakan pelaksanaan tindakan dalam upaya pencapaian kemampuan kreativitas anak. Adapun indikator yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak yaitu indikator kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi. Sejalan dengan pendapat

Susanto (2011) yang menyatakan bahwa komponen kemampuan kreativitas anak meliputi Kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originaliti*), dan penguraian (*elaboration*). Penelitian yang dilakukan terhadap 15 anak di kelompok B Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal kecamatan Camba Kabupaten Maros ini menunjukkan hasil positif terhadap peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan kolase dari barang bekas. Dilihat pada siklus I pertemuan I pada indikator kelancaran masih banyak anak yang belum mampu menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan hanya 13,3% dari jumlah anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan, pada indikator kelenturan masih banyak anak yang belum mampu melakukan pencampuran warna lebih dari 1 kali tanpa bantuan guru dan hanya 13,3% dari jumlah anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan, pada indikator keaslian hanya 20% dari jumlah anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan karena masih ada anak yang belum berani memilih warna tanpa bantuan guru, dan pada indikator elaborasi hanya 20% dari jumlah anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan, karena masih banyak anak yang belum mampu menyebutkan jenis warna dari cat air setelah dicampur. Pada siklus I pertemuan II pada indikator kelancaran terdapat 33,3% dari jumlah anak dalam kategori berkembang sesuai harapan, pada indikator kelenturan terdapat 46,6% dari jumlah anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan, pada indikator keaslian terdapat 33,3% dari jumlah anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan, pada indikator elaborasi hanya 33,3% dari jumlah anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan.

Pada siklus II pertemuan I pada indikator kelancaran terdapat 60% dari jumlah anak dalam kategori berkembang sesuai harapan, pada indikator kelenturan terdapat 66,6% dari jumlah anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan, pada indikator keaslian terdapat 73,3% dari jumlah anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan, pada indikator elaborasi hanya 73,3% dari jumlah anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Pada siklus II pertemuan II pada indikator kelancaran terdapat 80% dari jumlah anak dalam kategori berkembang sesuai harapan, pada indikator kelenturan terdapat 86,6% dari jumlah anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan, pada indikator keaslian terdapat 80% dari jumlah anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan, pada indikator elaborasi hanya 80% dari jumlah anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan rincian tersebut dapat dilihat perbandingan antara peningkatan kreativitas anak pada siklus I dan antara peningkatan kreativitas anak pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan pembelajaran sains dengan menggunakan metode discovery di kelompok B Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal kecamatan Camba Kabupaten Maros sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga pelaksanaan tindakan siklus II dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan uraian di atas, peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan metode discovery di kelompok B Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Mario, kecamatan Camba Kabupaten Maros dikatakan berhasil melalui pembelajaran sains pencampuran warna. Hal ini sejalan dengan pendapat Wiyani dan Barnawi (2014: 99) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi suatu yang bermakna atau bermanfaat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak di kelompok B Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Mario kecamatan Camba Kabupaten Maros telah mengalami peningkatan melalui pembelajaran sains menggunakan metode discovery. Hal ini ditunjukkan pada siklus I pertemuan I hanya mencapai 16,7 % masih dalam kategori belum berkembang, siklus I pertemuan II hanya mencapai 36,6% masih dalam kategori belum berkembang. Pada siklus II kreativitas anak meningkat maksimal hal ini dapat dilihat pada siklus II pertemuan I kreativitas anak mulai mengalami peningkatan 68,3% dan berada pada kategori mulai berkembang, pada siklus II pertemuan II telah mencapai target keberhasilan yaitu 81,6% dan berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) karena telah memenuhi target keberhasilan. Pada aktivitas guru dalam melaksanakan langkah-langkah metode discovery pada siklus I pertemuan I berada pada kategori kurang (K). siklus I pertemuan II berada pada kategori cukup (C), siklus II pertemuan I dan II telah mencapai kategori baik (B).

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. Jaiyarah. Diniati, E. Khotimah, K. (2009). Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK. Bandung: CV. Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. Suhardjono & Supardi. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Bugin, Burhan. (2007). Penelitian Kualitatif. Jakarta: Kencana.
- Dwilestari, N. 2013. Penelitian Kuantitatif PAUD. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Husain. 2012. Penerapan Metode Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Di MTs Kiayi Modjo Kecamatan Limboto Barat, (online) <http://ejurnal.fip.ung.ac.id/index.php/PDG/article/viewFile/305/298.pdf>, (diakses 12 Agustus 2016)
- Margono. 2010. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2012. Manajemen PAUD. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Munandar. 2009. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta. Rineka Cipta.
- Nugraha, A. 2005. Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Okpiyanto, T. Dkk 2014. Pengaruh Metode Discovery Terhadap kemampuan berpikir kreatif Siswa Pada Materi Aljabar Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Ajaran 2014/2015 Di SMPN 2 Sususkan (online) [http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/5610/3/T1\\_202010024\\_Full%20text.pdf](http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/5610/3/T1_202010024_Full%20text.pdf), (diakses 12 Agustus 2016)
- Paizaluddin & Ermalinda. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 147 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. (online) <http://paud.ums.ac.id/wp-content/uploads/2015/06/Permendikbud-No.-137-Tahun-2014-SN-PAUD.pdf> (diakses 13 april 2016).
- Putra, S. R. 2013. Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains. Jogjakarta: Diva Press.
- Rahman, Maarif. 2014. Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Terhadap Kemampuan Analogi Matematis Siswa SMK Al-Ikhsan Pamarican Kabupaten Ciamis Jawa Barat, Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung (online), Vol 3, No.1. [http://scholar.google.co.id/scholar\\_url?url=http://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/infinity](http://scholar.google.co.id/scholar_url?url=http://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/infinity)

[/article/view/38/37&hl=id&sa=X&scisig=AAGBfm3FXEIolooX3nYlnETIgzXXwRQtkg&noss=1&oi=scholar&ved=0ahUKEwiIo9D37LrOAhUDNI8KHSxYDIIQgAMIGSgAMAA,](#)  
(diakses 12 Agustus 2016)

- Rahmawati & Kurniati. 2010. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak. Jakarta: Kencana.
- Rahmalia. 2014. Efektivitas Discovery Learning Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Kompetensi Dasar Analisis Rangkaian Kemagnetan Di SMK 1 Pundong, Skripsi Program Studi Teknik Elektro Universitas Negeri Yogyakarta. [http://eprints.uny.ac.id/\\_20880/1/\\_Yuli%20Rahmalia%2010501241032.pdf](http://eprints.uny.ac.id/_20880/1/_Yuli%20Rahmalia%2010501241032.pdf), (diakses 12 Agustus 2016).
- Sujiono, Y. N. 2009. Metode Perkembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: PT Indeks
- Suminah, E. Dkk. 2015. Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susanto, Ahmad 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana
- Suyanto, S. 2012. Pengenalan Sains Untuk Anak Tk Dengan Pendekatan Open Inquiry, Jurnal Edukid (online), [http://staff.uny.ac.id/sitesdefault/files/PENGENALAN%20SAI NS%20UNTUK%20ANAK%20TK\(1\).pdf](http://staff.uny.ac.id/sitesdefault/files/PENGENALAN%20SAI NS%20UNTUK%20ANAK%20TK(1).pdf), (diakses 24 februari 2016)
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Yusuf, Muri. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Jakarta: Prenedia Group.
- Sanjaya, Wina. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Penada Media Gr