

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini berada pada masa peka dalam pertumbuhan, yaitu masa yang tepat untuk meletakkan dasar pertama dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan (Depdiknas, 2004). Pada periode ini proses perkembangan sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, maka untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan dilakukan pada usia dini.

Salah satu bentuk lembaga pendidikan yang menangani anak usia dini yaitu Taman Kanak-kanak (TK). Ruang lingkup program kegiatan belajar di TK dalam Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini - TK dan RA (Depdiknas, 2003) meliputi aspek-aspek perkembangan anak dengan dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan (meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian) dan bidang pengembangan kemampuan dasar (meliputi pengembangan kemampuan berbahasa, kognitif, fisik-motorik, dan seni). Apabila pada anak usia TK tidak memperoleh rangsangan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya sesuai dengan tujuan program pembelajaran TK tersebut, maka akan mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya.

Pendidikan pada tataran kedua setelah pendidikan di keluarga yang tidak kalah penting adalah pendidikan prasekolah selanjutnya pendidikan di sekolah. Sehingga orangtua dan guru perlu dituntut untuk 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 juga memperhatikan karakteristik anak usia dini yang sangat bervariasi baik dalam kecakapan, sikap maupun minat-minatnya (Brenner dalam Solehuddin, 1997).

Pendidikan TK bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak secara terpadu, maka pendidikan juga memiliki tugas untuk dapat mengembangkan potensi kreatif anak (Rachmawati, dan Kurniati, 2005). Upaya yang dilakukan pendidikan TK untuk merangsang kreativitas anak di usia dini sangatlah penting. Seperti yang dipaparkan oleh Sumiyati (2009) kreativitas anak bukanlah produk instan melainkan proses pembelajaran yang terus-menerus dan dimulai sedini mungkin, dan untuk memunculkan anak yang kreatif kita harus menggali kreativitas anak sejak dini.

Dalam upaya menggali dan mengembangkan potensi kreatif sejak dini maka anak senantiasa membutuhkan aktivitas yang penuh dengan ide-ide kreatif (Rachmawati, dan Kurniati, 2005). Berbagai kegiatan dapat berkontribusi dalam upaya tersebut, seperti juga dengan kegiatan sains untuk anak usia dini. Hasil penelitian Susanti juga menunjukkan bahwa kreativitas dapat meningkat melalui pembelajaran sains (Susanti, 2008). Pengembangan aspek sains pada anak dapat mengundang dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi serta merangsang anak untuk memunculkan pertanyaan yang tak terduga sebagai wujud dari berfikir dan belajar kreatif yang nyata (Nugraha, 2008).

Bila dihubungkan dengan kedudukan sains yang menjunjung tinggi "keaslian-orisinalitas", maka kreativitas sesungguhnya merupakan tujuan alamiah dalam suatu pendidikan sains (Nugraha, 2008). Pendidikan sains diarahkan untuk "mencari tahu" dan "berbuat" sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Depdiknas 2005). Oleh karena itu, metode yang diterapkan dalam pembelajaran sains adalah memadukan antara pengalaman proses sains dan pemahaman produk sains dalam bentuk pengalaman langsung.

Namun pada saat ini, ada beberapa permasalahan dalam pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas. 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 pada pendidikan di instansi pendidikan anak usia dini seperti TK yang menginginkan anak belajar hal-hal akademis sebagai tuntutan agar anaknya lebih unggul dengan persiapan dini. Seperti yang diungkapkan Irma Juliasmi Nasution, orangtua menuntut dengan mempertanyakan dan memprotes kegiatan yang dilakukan anak di TK 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 TK yang jauh lebih penting dan dibutuhkan ketimbang diajarkan calistung (dalam Fatimah, 2010).

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. Seperti hasil penemuan Yossi (dalam Susanti, 2009) menjelaskan bahwa guru masih kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan ide dan gagasan secara variatif dan original, sehingga jawaban yang dihasilkan anak cenderung sama. Dari permasalahan tersebut sama dengan ungkapan Semiawan (2007) yaitu ketika guru yang memberikan pertanyaan yang menuntut banyak jawaban tapi menganggap salah jawaban anak yang tidak sesuai dengan keinginan guru maka sikap guru ini mengunci kreativitas anak. Ali Nugraha dikutip dari Pikiran Rakyat Online, Kamis 28 Januari 2010, juga memaparkan bahwa baru sekitar 50% pendidik yang mampu mengajarkan sains dengan baik kepada murid-muridnya karena banyak guru tidak menerapkan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang menarik (dalam Julita, 2010).

Senada dengan sebagian permasalahan-permasalahan tersebut, hasil observasi yang dilakukan pada kelompok B di TK Pertiwi 3 Bandung untuk dapat mengembangkan kreativitas anak dengan optimal dalam pembelajaran sains, dalam pemilihan kegiatan dengan metode yang menarik bagi anak, dapat lebih dikembangkan lagi dengan memanfaatkan fasilitas lingkungan sekolah yang cukup menunjang. Pembelajaran sains di TK masih menekankan pada tujuan pengembangan produk atau hasil karya dari anak yang berupa prestasi akademik anak didik yang mengedepankan potensi kecerdasan anak didik. Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran masih berpusat pada guru. Kegiatan sains yang seharusnya bisa memfasilitasi dan mengembangkan sikap ilmiah anak seperti

yang dipaparkan Nugraha (2008) yaitu sikap rasa ingin tahu anak, tekun, kritis, berhati-hati, bertanggungjawab, bekerjasama, mandiri, serta membantu melatih anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, dengan sikap-sikap tersebut dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh TK Pertiwi 3 Bandung ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada paragraf sebelumnya, sudah saatnya guru dan orangtua memfasilitasi peserta didiknya agar berhasil menjadi anak yang kreatif. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran sains melalui penggunaan metode pembelajaran sains yang dalam proses pembelajarannya didasarkan oleh aktivitas langsung atau pengalaman langsung (*hands on experience*), dimana anak diberikan kesempatan untuk bereksplorasi yaitu metode *discovery-inquiry*. Metode ini merupakan metode penemuan yang cara penyajian pelajarannya banyak melibatkan siswa dalam proses-proses mental, dalam rangka penemuannya banyak menuntut aktifitas berpikir dan bahkan tidak jarang pula menuntut aktifitas fisik (Dharmawan, 2008).

Discovery-Inquiry berasal dari keyakinan bahwa siswa memiliki kebebasan untuk belajar (Amien dalam Sulistyastuti, 2009). Dalam metode pembelajaran ini keinginan anak dapat dipergunakan karena *Inquiry* akan membantu anak mengembangkan keterampilan berpikirnya seperti dalam mengajukan pertanyaan dan menemukan (mencari) jawaban yang berawal dari keingintahuan anak. Hal ini bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan, juga dapat membuka intelegensi anak dan mengembangkan kreativitasnya.

Dengan demikian perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran sains untuk anak sebagai upaya meningkatkan pengembangan kreativitas anak usia dini di TK. Maka, penelitian ini mencoba untuk melihat sejauh mana penggunaan metode pembelajaran *discovery-inquiry* sebagai alternatif metode pada pembelajaran sains terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini pada kelompok B TK Pertiwi 3 Bandung. Dengan judul MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DALAM PEMBELAJARAN SAINS MELALUI METODE *DISCOVERY-INQUIRY* (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B di TK Pertiwi 3 Bandung)

B. Identifikasi Masalah dan Perumusan Masalah

Proses identifikasi terhadap faktor-faktor yang bisa mempengaruhi permasalahan yang sedang diteliti di lapangan sehingga bisa lebih jelas dan mudah sangat diperlukan dalam suatu penelitian. Oleh karena itu, peneliti mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan tersebut dipengaruhi faktor-faktor sebagai berikut :

1. Keterbatasan guru untuk memilih, memahami, dan mempergunakan metode yang tepat dalam pembelajaran sains.
2. Pembelajaran sains di TK masih menekankan pada tujuan pengembangan produk yang berupa hasil karya anak dan prestasi akademik anak didik. Hal ini berarti baru potensi kecerdasan anak didik yang dikedepankan.
3. Proses ilmiah, khususnya kreativitas anak didik belum dikembangkan seoptimal mungkin.

4. Aktivitas guru dan siswa belum optimal, sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru.

Dari latar belakang dan identifikasi permasalahan yang ada di lapangan maka perumusan masalah yang harus dijawab dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Apakah metode *Discovery-Inquiry* dalam pembelajaran sains anak usia dini dapat meningkatkan kreativitas anak di TK?”.

Perumusan masalah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dengan maksud untuk mempermudah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1 Bagaimana kondisi objektif kegiatan pembelajaran sains anak kelompok B di TK?
- 2 Bagaimana kreativitas anak dalam pembelajaran sains pada kelompok B di TK sebelum diberikan metode *Discovery-Inquiry*?
- 3 Bagaimana implementasi pembelajaran sains dengan metode *Discovery-Inquiry* dalam meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B di TK?
- 4 Bagaimana peningkatan kreativitas anak pada kelompok B di TK dalam pembelajaran sains dengan menggunakan metode *Discovery-Inquiry*?
- 5 Kendala-kendala apa yang dihadapi dalam proses pembelajaran sains dengan menggunakan metode *Discovery-Inquiry* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK?

C. Cara Memecahkan Masalah

Dengan pemaparan identifikasi masalah yang ada di lapangan dan perumusan masalah yang harus dijawab, penelitian ini mencoba untuk

menggunakan metode pembelajaran *Discovery-Inquiry* pada pembelajaran sains untuk anak usia dini sebagai tindakan. Dan tindakan tersebut diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini pada jenjang pendidikan di TK.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas ini berbentuk penelitian kolaboratif yang melibatkan guru kelas dan teman sejawat, untuk bersama-sama melakukan penelitian, memiliki beberapa siklus dan tiap siklus terdiri empat tahapan, yakni (1) perencanaan (2) Pelaksanaan (3) Observasi (4) analisis refleksi.

Tolak ukur permasalahan ini adalah perkembangan kreativitas anak. Dengan refleksi awal berupa telaah terhadap permasalahan faktual yang teridentifikasi dalam pembelajaran sains di TK Pertiwi 3 Bandung. Maka perlu adanya peningkatan kreativitas anak dan perlu mendapat perhatian khusus tentang kreativitas anak dalam pembelajaran sains dengan diberikannya tindakan berupa penggunaan metode *Discovery-Inquiry* ini.

D. Tujuan penelitian

Dengan adanya rumusan masalah yang telah dipaparkan maka penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan umum untuk mengetahui pengaruh metode *Discovery-Inquiry* dalam pembelajaran sains terhadap tingkat aspek perkembangan kreativitas anak usia dini kelompok B di TK. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui kondisi objektif kegiatan pembelajaran sains pada kelompok B di TK.
2. Untuk mengetahui kreativitas anak dalam pembelajaran sains kelompok B di TK sebelum menggunakan metode *Discovery-Inquiry*.
3. Mengetahui implementasi pembelajaran sains dengan metode *Discovery-Inquiry* yang dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK.
4. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak kelompok B di TK selama menggunakan metode *Discovery-Inquiry* dalam pembelajaran sains.
5. Mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran sains dengan menggunakan metode *Discovery-Inquiry* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan mengenai penggunaan metode *Discovery-Inquiry* dalam pembelajaran sains untuk anak usia dini terhadap tingkat aspek perkembangan kreativitas anak usia dini. Dan bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini ataupun menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Bagi Guru

Memberikan masukan alternatif metode dalam mengenalkan atau mengajarkan sains pada anak usia dini yang dapat mengembangkan berbagai

aspek perkembangan anak (didalamnya dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini).

3. Bagi Anak Didik

Anak Didik dapat berekspresi kreatif sesuai dengan potensi kreativitasnya, sehingga mengurangi rasa ketakutan untuk berbeda pendapat karena didalam kreativitas memungkinkan adanya keberagaman, membantu anak memahami konsep sains sederhana, membantu anak memecahkan suatu masalah sederhana, dan membantu anak mengelompokkan benda menurut ciri-cirinya.

4. Yayasan Lembaga Pendidikan Taman Kanak-kanak

Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan aset penting, karena hal ini dalam rangka meningkatkan kreativitas anak dan sebagai acuan jika akan melakukan kegiatan sejenis.

F. Asumsi

1. Melalui pengenalan dan pengembangan aspek sains pada anak akan mengundang dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi sebagai wujud dari berpikir dan belajar kreatif yang nyata (Nugraha, 2008)
2. Strategi dan cara-cara yang berbasis *Discovery-Inquiry* perlu dilakukan, karena kegiatan dengan kemasannya ini akan memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi dan menemukan pengalaman empirik yang sangat berarti dan fungsional (Abruscato, 1982; Amin, 1987 dalam Nugraha, 2008)
3. Menurut Pullaila, Redjeki, dan Rusdiana (2007) dalam jurnal tentang "Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep

dan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor” menyimpulkan bahwa pembelajaran materi sains dengan menggunakan metode inquiri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa

G. Definisi Operasional

1. Kreativitas anak usia dini

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif dan bermanfaat untuk memecahkan suatu masalah dalam berbagai bidang.

Kreativitas dapat ditinjau dari empat aspek atau 4P (Munandar, 2009), yaitu : Kreativitas dari aspek pribadi, Kreativitas sebagai pendorong, Kreativitas sebagai proses, Kreativitas sebagai produk. Dilihat dari aspek pribadi, ada 2 kategori yaitu kreativitas kognitif dan kreativitas afektif (Supriadi, 1994), menurut Williams (dalam Munandar, 1999), ciri-ciri dipandang dari segi berpikir kreatif atau kreativitas kognitif dan segi afektif kreatif, antara lain :

1. Kreativitas Kognitif, seperti : Keterampilan berfikir lancar, Keterampilan berfikir luwes (fleksibel), Keterampilan berfikir orisinal, Keterampilan memperinci (mengelaborasi), Keterampilan menilai (mengevaluasi).
2. Kreativitas Afektif, seperti : Rasa ingin tahu, Bersifat imajinatif, Sifat berani mengambil resiko, Sifat menghargai.

Dan kreativitas dilihat dari aspek pendorong dalam pendidikan, dapat dilihat dari karakteristik program kegiatan belajar mengajar yang dapat mengembangkan kreativitas anak (Munandar, 1999) antara lain : Menciptakan

lingkungan yang merangsang belajar kreatif, Mengajukan dan mengundang pertanyaan, Memperhatikan ciri-ciri afektif dan kognitif dari kreativitas.

2. Metode *Discovery-Inquiry*

Metode *Discovery-Inquiry* atau metode penemuan merupakan cara penyajian pelajaran yang dalam rangka penemuannya banyak melibatkan siswa dalam proses-proses mental. Langkah-langkah metode ini, antara lain : Stimulasi (*stimulation*), Perumusan masalah (*problem statement*) - hipotesis (perkiraan) Pengumpulan data (*data collection*), Analisis data (*data processing*), Verifikasi, dan Generalisasi (*generalization*)

H. Lokasi dan Subjek Penelitian

Sampel dalam penelitian didefinisikan bagian dari populasi dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan/berhubungan dengan data, yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu (Zuriah, 2005). Yang menjadi subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di TK Pertiwi 3 Komp. Pemda Sawo Endah 1, Kel. Margasari, Kec. Buah Batu, Kota Bandung.