

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

2.1. Sejarah Pembelajaran Inkuiri

Metode Inkuiri Berbasis Pendekatan Terbimbing (*Guided Inquiry Based Approach*) ditemukan pada tahun 1960-an oleh Piaget, Dewey, Vygotsky, dan Freire sebagai bagian dari inovasi destruktif terhadap pola pendidikan tradisional. Dimana hanya guru yang berperan aktif didalam proses kegiatan belajar mengajar disekolah, sedangkan murid diharuskan mengimitasi dengan mengambil gurunya sebagai sentral informasi tunggal, tanpa dibiarkan mengimitasi sesuai dengan masing-masing keunikan potensi murid (Sanjaya Wina. 2011:52). Hal ini berdampak pada perkembangan potensi murid didik yang kurang maksimal, atau bahkan yang lebih buruk lagi bagi murid tidak dapat menemukan potensi yang dimiliki.

Tidak hanya menggunakan buku sebagai sarana teoritis dalam proses pembelajaran anak usia dini, tetapi guru juga menggunakan sarana praktis berupa modeling untuk memacu keingintahuan anak usia dini. Sehingga ketika anak-anak tersebut mulai ambil peran di dalamnya, maka guru lebih mudah mendeteksi potensi-potensi yang muncul dari masing-masing anak usia dini. Selanjutnya dapat dipantau perkembangannya melalui observasi yang dilakukan secara berkelanjutan dengan menggunakan media eksperimen yang bervariasi, agar anak usia dini tidak mudah bosan.

2.2 Pengertian Pembelajaran Inkuiri

Berikut ini merupakan pengertian pembelajaran inkuiri menurut beberapa ahli:

- a. Kegiatan mengajar merupakan suatu cara yang digunakan guru ketika melakukan hubungan dengan siswa saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Metode mengajar memiliki peranan sebagai alat menciptakan proses mengajar dan belajar. Kegiatan pembelajaran diharapkan menumbuhkan kegiatan belajar siswa dengan kegiatan

mengajar guru. Terciptanya hubungan edukatif ini guru berperan sebagai penggerak dan pembimbing anak usia dini. Siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing guru. Kegiatan hubungan guru dan siswa akan berjalan baik kalau siswa banyak aktif dibandingkan guru. Cara mengajar dengan baik menggunakan cara dapat menumbuhkan kegiatan belajar anak usia dini (Sudjana, 2005:76).

- b. Menurut E. Mulyasa (2008:35) inkuiri merupakan cara menyadari apa yang sudah dialami. Kegiatan sistem belajar mengajar menuntut peserta didik berpikir. Kegiatan ini menjadikan anak sebagai peserta didik pada keadaan melibatkan mereka saat kegiatan intelektual dan memproses kegiatan belajar menjadi kegiatan yang bermakna. Sedangkan menurut Syafrudin Nurdin, pembelajaran inkuiri merupakan cara dapat disusun oleh guru dalam proses belajar mengajar, alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Kegiatan pembelajaran siswa mampu mengembangkan rasa ingin tahunya dan keberanian berpartisipasi ketika proses belajar mengajar.
- c. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2006:19) pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan belajar mencari dan menemukan sendiri. Sistem belajar mengajar guru menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk final, anak didik diberi peluang mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan pendekatan kreativitas. Pembelajaran inkuiri merupakan teknik instruksional dimana dalam proses belajar mengajar Siswa dihadapkan dengan suatu masalah. Bentuk pengajaran terutama memberi semangat pada siswa dalam mendalami masalah dengan menggunakan cara dan keterampilan ilmiah melalui upaya mencari penjelasan. Pengajaran ini untuk menolong siswa mengembangkan keterampilan-keterampilan penemuan ilmiah (scientific inkuiri). Pengajaran ini untuk menarik siswa menyelidiki sejumlah informasi dalam rangka mencari kreativitas serta untuk melatih siswa mengembangkan fakta-fakta, membangun konsep-konsep dan menarik kesimpulan umum atau teori-

teori yang menerangkan fenomena-fenomena yang dihadapkan kepadanya.

- d. Pembelajaran inkuiri menurut W Gulo (2004:84) adalah sebagai rangkaian kegiatan belajar melibatkan seluruh kemampuan siswa mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, dan analitis sehingga siswa dapat merumuskan penemuannya dengan rasa penuh percaya diri. Melihat penjelasan tersebut maka pembelajaran inkuiri merupakan cara belajar dengan pencarian dan penemuan. Proses belajar mengajar dengan model inkuiri, seorang guru dalam menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk final dengan kata lain guru menyajikan sebagian. Siswa bebas berkreasi mencari dan menemukannya sendiri, kemudian guru memberi kesempatan ada siswa untuk mendapatkan apa yang belum disampaikan guru melalui pendekatan belajar *problem solving*.

Dari ulasan definisi pembelajaran inkuiri menurut beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa definisi pembelajaran inkuiri adalah pembelajaran *edukatif* gabungan dari teoritis dan praktis yang dilakukan guru dengan memanfaatkan rasa keingintahuan anak didik. Sebagai *stimulant* dimana anak didik mulai bertanya, menganalisa fenomena, menemukan jawaban dan memberikan pernyataan pendukung jawaban. Selain itu pembelajaran inkuiri memiliki manfaat sebagai sarana pendorong yang membantu anak didik terutama anak usia dini pada masa golden age mengeksplor dan mengembangkan potensi intelektualnya.

2.3 Proses Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran dengan inkuiri dalam proses belajar mengajar anak usia dini untuk melatih anak usia dini melakukan berbagai macam aktivitas *eksploring* yang mencakup observasi, investigasi, uji coba teori secara praktek, dan mengkompilasi fakta-fakta yang telah ditemukan selama proses pengamatan berlangsung. Sehingga *akuntability* jawaban yang dihasilkan anak usia dini dapat dipertanggung jawabkan berdasarkan runtutan *eksplorasi* yang sudah dilakukan sebelumnya.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:23) kegiatan sistem pembelajaran itu bertujuan agar hasil belajar dengan cara ini lebih mudah dihafal dan diingat, mudah ditransfer untuk meningkatkan kreativitas pengetahuan dan kecakapan anak didik sehingga bisa menumbuhkan motivasi intrinsik karena siswa akan merasa puas dengan usahanya sendiri.

Penerapan inkuiri yang dilakukan oleh guru terhadap anak usia dini dapat menjadikan anak usia dini memiliki antusiasme yang kuat terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Murid-murid di usia dini diharapkan mampu mengungkapkan argumennya ke public, memberikan sanggahan dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul serta dapat berfikir obyektif dan terbuka untuk mempertimbangkan sanggahan-sanggahan yang diberikan.

Pelaksanaan pembelajaran inkuiri bertujuan mengarah pada peningkatan kemampuan dalam bentuk kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pembelajaran tersebut tidak terlepas dari tujuan dan perencanaan (kurikulum) pengajaran, sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai sesuai dengan pemilihan metode yang dilakukan. Manfaat diterapkannya pembelajaran inkuiri sebagai berikut:

- 1) Merupakan suatu cara belajar siswa aktif
- 2) Melalui penemuan sendiri, dan menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, tak mudah dilupakan.
- 3) Pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah ditransfer dalam situasi lain.
- 4) Anak belajar berpikir analisis dan mencoba menguji *problem solving* yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat.
- 5) Metode ini akan meningkatkan potensi intelektual siswa. Melalui metode ini siswa diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan hal-hal yang saling berhubungan melalui pengamatan dan pengalamannya sendiri.

6) Jika siswa telah berhasil dalam penemuannya, ia akan memperoleh kepuasan intelektual yang datang dari diri siswa sendiri yang merupakan suatu hadiah *intrinsic*.

7) Belajar bagaimana melakukan penemuan hanya dapat dicapai secara efektif melalui proses melakukan penemuan. (Roestiyah, 2008:76)

Roestiyah (2008:84) mengemukakan tiga macam pembelajaran inkuiri, sebagai berikut:

1) Inkuiri terpimpin (*Guide inquiry*)

Siswa memperoleh pedoman sesuai dengan yang dibutuhkan. Pedoman-pedoman tersebut biasanya berupa pertanyaan-pertanyaan yang membimbing. Metode ini digunakan terutama bagi siswa yang belum berpengalaman belajar dengan pembelajaran inkuiri, dalam hal ini guru memberikan bimbingan dan pengarahan yang cukup luas. Tahap awal pembelajaran, bimbingan lebih banyak diberikan, dan sedikit demi sedikit dikurangi sesuai dengan pengembangan pengalaman siswa. Pelaksanaannya, sebagian besar perencanaan dibuat oleh guru. Siswa tidak merumuskan permasalahan. Petunjuk yang cukup luas tentang bagaimana menyusun dan mencatat data diberikan oleh guru.

2) Inkuiri bebas (*Free inquiry*)

Pada inkuiri bebas, siswa melakukan penelitian sendiri bagaikan seorang ilmuwan. Siswa harus dapat mengidentifikasi dan merumuskan berbagai topik permasalahan yang hendak diselidiki. Pelaksanaannya, melibatkan siswa kelompok yang dipilih. Dalam anggota kelompok setiap anak memiliki tugas sendiri misalnya koordinator, pembimbing teknis, pencatatan data dan mengevaluasi proses belajar.

3) Inkuiri bebas dimodifikasi (*Modified free inquiry*)

Pembelajaran inkuiri guru memberikan permasalahan atau problem, selanjutnya siswa diminta untuk memecahkan permasalahan tersebut melalui pengamatan, eksplorasi, dan prosedur penelitian.

Ketiga macam cara pelaksanaan pembelajaran inkuiri di atas, yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah inkuiri terpimpin. Pembelajaran

inkuiri dipimpin digunakan karena siswa belum terbiasa melakukan kegiatan dan keterbatasan kemampuan siswa. Kegiatan belajar proses bagi siswa dalam membangun pemahaman atau gagasan sendiri, kegiatan pembelajaran hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan hal itu secara lancar dan termotivasi. Suasana belajar diciptakan guru melibatkan siswa secara aktif: mengamati, bertanya, mempertanyakan dan menjelaskannya. Kegiatan pembelajaran ini cocok dengan pembelajaran inkuiri memberikan kesempatan siswa mencari dan menemukan konsep sendiri. Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran melibatkan seluruh kemampuan siswa secara maksimal mencari dan menyelidiki sesuatu bisa berbentuk benda, makhluk hidup maupun peristiwa secara sistematis, kritis, logis serta analitis sehingga siswa bisa merumuskan penemuannya sendiri penuh percaya diri.

2.4 Tahap-Tahap Pembelajaran Inkuiri

Adapun tahapan pembelajaran inkuiri menurut E Mulyasa (2008: 109) sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tahapan Pembelajaran Inkuiri

Fase	Perilaku Guru
1. Menyajikan pertanyaan atau masalah	Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan masalah dituliskan di papan tulis. Guru membagi siswa dalam kelompok.
2. Membuat hipotesis	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis. Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas pendidikan
3. Merancang percobaan	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan. Guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah kreativitas.
4. Melakukan diskusi untuk memperoleh informasi	Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui diskusi.

5. Mengumpulkan dan menganalisis data	Guru memberi kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul
6. Membuat kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan

Menurut E Mulyasa (2008: 111) Metode inkuiri memiliki keunggulan dan kelemahan. Adapun keunggulan metode inkuiri adalah sebagai berikut:

- 1) Menekankan pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui strategi ini dianggap lebih bermakna.
- 2) Mampu melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata, sehingga siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.
- 3) Dapat membentuk dan mengembangkan diri siswa, sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 4) Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
- 5) Mendorong siswa untuk berfikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap obyektif, jujur dan terbuka.
- 6) Mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
- 7) Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
- 8) Dapat memberikan waktu pada siswa secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.

Inkuiri menyediakan siswa beraneka ragam pengalaman konkrit dan pembelajaran aktif yang mendorong dan memberikan ruang dan peluang kepada siswa untuk mengambil inisiatif dalam mengembangkan keterampilan kreativitas, pengambilan keputusan, dan penelitian sehingga memungkinkan mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat. Inkuiri melibatkan komunikasi yang berarti tersedia suatu ruang, peluang, dan tenaga bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan dan pandangan yang logis, obyektif, dan bermakna, dan untuk melaporkan hasil-hasil kerja mereka.

Inkuiri memungkinkan guru belajar tentang siapakah siswa mereka, apa yang siswa ketahui, dan bagaimana pikiran siswa dalam bekerja, sehingga guru dapat menjadi fasilitator yang lebih efektif berkat adanya pemahaman guru mengenai siswa mereka.

Selain memiliki beberapa keunggulan, menurut E Mulyasa (2008: 113) metode inkuiri juga mempunyai beberapa kelemahan. Berikut ini kelemahan metode *inkuiri*:

- 1) Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
- 2) Tidak mudah mendesainnya, karena terbentur pada kebiasaan siswa.
- 3) Terkadang dalam implementasinya memerlukan waktu yang panjang, sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- 4) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka strategi ini akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru.
- 5) Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar. Misalnya sebagian besar waktu dapat hilang karena membantu seorang siswa menemukan teori-teori atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu.
- 6) Strategi ini tidak memberi kesempatan untuk berpikir kreatif kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru.

Pendapat di atas jelaslah, bahwa metode inkuiri mempunyai kebaikan dan kelemahan. Kebaikan metode *inkuiri* dapat mengembangkan konsep yang mendasar pada diri siswa, daya ingatan siswa akan lebih baik, dan dapat mengembangkan kreatifitas siswa dalam kegiatan belajarnya, serta melatih siswa untuk belajar sendiri. Metode inkuiri *discovery learning* ini akan dapat membantu tercapainya tujuan pengajaran yang diinginkan oleh pengajar. Kelemahan metode ini bagi para pendidik dituntut benar-benar menguasai konsep-konsep dasar, harus pandai merangsang siswa, tujuan

yang diinginkan harus benar-benar jelas serta pendidik dituntut untuk member pertanyaan-pertanyaan yang bersifat mengarahkan pada tujuan.

2.5 Mengembangkan kreativitas

a. Pengertian Mengembangkan kreativitas

Menurut Suyadi (2013:90) kegiatan mengembangkan kreativitas secara umum meliputi dua dimensi besar, pertama dilihat dari isi bahan kajian dan kedua dilihat dari bidang pengembangan dan kemampuan yang akan dicapai. Kaitannya dengan program kegiatan mengembangkan kreativitasusia dini, mengembangkan kreativitas dapat dikembangkan menjadi tiga substansi mendasar, yaitu pendidikan dan kegiatan mengembangkan kreativitas yang memfasilitasi penguasaan proses mengembangkan kreativitas, penguasaan produk mengembangkan kreativitas serta program yang memfasilitasi pengembangan sikap-sikap mengembangkan kreativitas. Pertama, mengembangkan kreativitas sebagai suatu proses adalah metode untuk memperoleh pengetahuan. Rangkaian proses yang dilakukan dalam kegiatan mengembangkan kreativitas tersebut, saat ini dikenal dengan sebutan metode keilmuan atau metode ilmiah (*scientific method*). Kedua, mengembangkan kreativitas sebagai suatu produk terdiri atas berbagai fakta, konsep prinsip, hukum dan teori. Ketiga, mengembangkan kreativitas sebagai suatu sikap, atau dikenal dengan istilah sikap keilmuan, maksudnya adalah berbagai keyakinan, opini dan nilai-nilai yang harus dipertahankan oleh seorang ilmuan khususnya ketika mencari atau mengembangkan pengetahuan baru.

Diantara sikap tersebut adalah rasa tanggung jawab yang tinggi, rasa ingin tahu, disiplin, tekun, jujur, dan terbuka terhadap pendapat orang lain. Menurut Yeni (2010:43) kemampuan dasar di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan dengan jalan mengamati, mengemukakan alasan, dan mengklasifikasikan benda-benda yang diamati. Dalam melakukan pengamatan anak belajar menggunakan fungsi panca inderanya seoptimal mungkin, seperti melihat, mencium, merasa dan meraba. Empat tahap

yang perlu dilakukan pada waktu anak sedang melakukan pengamatan menurut Nelva Rolina (2012:47), yaitu:

- 1) Mengidentifikasi bagian-bagian dari objek atau benda yang sedang diamati.
- 2) Memperhatikan benda dari sudut yang lain.
- 3) Membandingkan benda yang diamati dengan benda yang lain.
- 4) Menghubungkan struktur yang dimiliki benda yang diamati dengan fungsi dari objek tersebut.

Pada mengembangkan kreativitas, anak-anak bermain dengan benda-benda yang bersifat alam. Misalnya bermain air, plastisin, pasir, biji-bijian, playdough, tanah liat, dsb. Selain itu ragam main yang di sajikan di sentra ini memungkinkan anak untuk memahami suatu konsep dan proses mengembangkan kreativitas. Kegiatan di sentra ini menyenangkan dan termasuk sentra favorit bagi anak didik. Hal ini dikarenakan selain kegiatan yang menarik, anak juga diberi kesempatan untuk bermain di luar ruangan.

b. Tujuan Mengembangkan kreativitas

Adapun tujuan mendasar dari mengembangkan kreativitas menurut Suyadi (2013:50) adalah untuk mengembangkan individu agar melek terhadap ruang lingkup mengembangkan kreativitas itu sendiri serta mampu menggunakan aspek-aspek fundamentalnya dalam meningkatkan kreativitas yang dihadapinya. Jadi fokus program pengembangan kegiatan mengembangkan kreativitas hendaklah ditujukan untuk memupuk pemahaman, minat dan penghargaan anak didik terhadap dunia mereka hidup. Fungsi dan tujuan mengembangkan kreativitas berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi adalah sebagai berikut:

- 1) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Mengembangkan keterampilan sikap dan nilai ilmiah.
- 3) Mempersiapkan anak menjadi warga negara yang melek mengembangkan kreativitas dan teknologi.

- 4) Menguasai konsep mengembangkan kreativitas untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Pengembangan kegiatan mengembangkan kreativitas pada anak usia dini menurut Suyadi (2013:28) hendaklah ditujukan untuk merealisasikan empat hal, yaitu:

- 1) Kegiatan mengembangkan kreativitas pada anak usia dini ditujukan agar anak-anak memiliki kemampuan meningkatkan kreativitas yang dihadapinya melalui penggunaan strategi kegiatan mengembangkan kreativitas, sehingga anak-anak terbantu dan menjadi terampil dalam menyelesaikan berbagai hal yang dihadapinya.
- 2) Kegiatan mengembangkan kreativitas pada anak usia dini ditujukan agar anak-anak memiliki sikap-sikap ilmiah. Hal yang mendasar, misalkan: tidak cepat-cepat dalam mengambil keputusan dapat melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang, berhati-hati terhadap informasi-informasi yang diterimanya serta bersifat terbuka.
- 3) Kegiatan mengembangkan kreativitas pada anak usia dini ditujukan agar anak-anak mendapatkan pengetahuan dan informasi ilmiah (yang lebih dipercaya dan baik), maksudnya adalah segala informasi yang diperoleh anak berdasarkan pada standar keilmuan yang semestinya, karena informasi yang disajikan merupakan hasil temuan dan rumusan yang obyektif serta sesuai dengan kaidah-kaidah keilmuan yang menaunginya.
- 4) Kegiatan mengembangkan kreativitas pada anak usia dini ditujukan agar anak-anak menjadi lebih berminat dan tertarik untuk menghayati mengembangkan kreativitas yang berada dan ditemukan di lingkungan dan alam sekitarnya.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, dapat disimpulkan mengenai tujuan kegiatan mengembangkan kreativitas pada anak usia dini yaitu:

- 1) Membantu pemahaman anak tentang konsep mengembangkan kreativitas dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

- 2) Membantu melekatkan aspek-aspek yang terkait dengan kemampuan proses mengembangkan kreativitas, produk mengembangkan kreativitas dan sikap mengembangkan kreativitas.
- 3) Membantu anak untuk dapat mengenal dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar, sehingga menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa.
- 4) Mempersiapkan anak menjadi warga Negara yang melek mengembangkan kreativitas dan teknologi.

c. Kegiatan Mengembangkan kreativitas

Kegiatan mengembangkan kreativitas menurut Jamaris (2010:48) merupakan kemampuan mengemukakan alasan atau menjelaskan tentang peristiwa-peristiwa yang dialami, mengharuskan anak untuk berpikir, khususnya yang berkaitan dengan sebab akibat. Dalam melakukan kegiatan mengklasifikasikan benda, objek, dan peristiwa, anak tidak hanya mengamati tetapi juga berpikir, sehingga ia dapat memilih dan meletakkan benda, objek atau peristiwa sesuai dengan klasifikasinya.

Langkah-langkah pelaksanaan proses kegiatan mengembangkan kreativitas dengan menggunakan metode inkuiri adalah:

- a. Penataan lingkungan main, meliputi :
 - 1) Sebelum anak datang, guru menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai dengan rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun untuk kelompok anak yang dibinanya.
 - 2) Guru menata alat dan bahan main yang akan digunakan sesuai dengan kelompok usia yang dibimbingnya.
 - 3) Penataan alat main harus mencerminkan rencana pembelajaran yang sudah dibuat. Artinya tujuan yang ingin dicapai anak selama bermain dengan alat main tersebut.
- b. Penyambutan anak
Sambil menyiapkan tempat dan alat main, agar ada seorang guru yang bertugas menyambut kedatangan anak. Anak-anak langsung diarahkan untuk bermain bebas dulu dengan teman-teman lainnya sambil

menunggu kegiatan dimulai. Sebaiknya para orang tua/pengasuh tidak ikut bergabung dengan anak.

c. Main pembukaan (pengalaman gerakan kasar)

Guru menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran, lalu menyebutkan kegiatan pembuka yang akan dilakukan. Kegiatan pembuka bisa berupa permainan tradisional, gerak dan musik dan lain sebagainya. Satu kader yang memimpin, kader yang lainnya menjadi peserta bersama anak (mencontohkan). Kegiatan main pembukaan berlangsung sekitar 15 menit.

d. Transisi

1. Setelah selesai main pembukaan, anak-anak diberi waktu untuk pendinginan dengan cara bernyanyi dalam lingkaran, atau membuat permainan tebak-tebakan. Tujuannya agar anak kembangtenang. Setelah anak tenang, anak secara bergiliran dipersilahkan untuk minum atau ke kamar kecil. Gunakan kesempatan ini untuk mendidik (pembiasaan) kebersihan diri anak. Kegiatan bisa berupa cuci tangan, cuci muka, maupun buang air kecil di kamar kecil.

2. Sambil menunggu anak minum atau ke kamar kecil, masing-masing guru siap di tempat bermain yang sudah disiapkan untuk kelompoknya masing-masing.

e. Kegiatan inti di masing-masing kelompok

1. Pijakan pengalaman sebelum main

1) Guru dan anak duduk melingkar. Guru memberi salam pada anak, menanyakan kabar anak-anak.

2) Guru meminta anak-anak untuk memperhatikan siapa saja yang tidak hadir hari ini.

3) Berdo'a bersama, mintalah anak-anak secara bergilir siapa yang akan memimpin do'a hari ini.

4) Guru menyampaikan tema hari ini dan dikaitkan dengan kehidupan anak.

- 5) Guru membacakan buku yang terkait dengan tema. Setelah membaca selesai, kader menanyakan kembali cerita.
- 6) Guru mengaitkan isi cerita dengan kegiatan main yang akan dilakukan anak.
- 7) Guru mengenalkan semua tempat dan alat main yang sudah disiapkan.
- 8) Dalam memberi pijakan, guru harus mengaitkan kemampuan apa yang diharapkan muncul pada anak, sesuai dengan rencana belajar yang sudah disusun.
- 9) Guru menyiapkan bagaimana aturan main (didari anak), memilih teman main, memilih mainan, cara menggunakan alat-alat, kapan memulai dan mengakhiri main, serta merapikan kembali yang sudah dimainkan.
- 10) Guru mengatur teman main dengan memberi kesempatan kepada anak untuk memilih teman mainnya, maka guru agar menawarkan untuk menukar teman mainnya.
- 11) Setelah anak siap untuk main, guru mempersilahkan anak untuk mulai bermain. Agar tidak berebut serta lebih tertib, guru dapat menggilir kesempatan setiap anak untuk mulai bermain, misalnya berdasarkan warna baju, usia anak, atau cara lainnya agar lebih teratur.

2. Pijakan pengalaman selama anak bermain.

- 1) Guru berkeliling diantara anak-anak yang sedang bermain.
- 2) Memberi contoh cara bermain pada anak yang belum bisa menggunakan bahan/alat.
- 3) Memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang pekerjaan yang dilakukan oleh anak.
- 4) Memancing dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main anak. Pertanyaan terbuka artinya pertanyaan yang tidak cukup hanya dijawab ya atau tidak saja, tetapi banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan anak.

- 5) Memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan.
 - 6) Mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain, sehingga anak memiliki pengalaman bermain yang kaya.
 - 7) Mencatat yang dilakukan anak (jenis main, tahap perkembangan, tahap sosial dan lain sebagainya).
 - 8) Mengumpulkan hasil kerja anak. Jangan lupa mencatat nama dan tanggal di lembar kerja anak.
 - 9) Bila waktu tinggal 5 menit, kader memberitahukan kepada anak-anak untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan mainnya.
3. Pijakan pengalaman setelah bermain.
- 1) Bila waktu bermain habis, guru memberitahukan saatnya membereskan. Membereskan alat dan bahan yang sudah digunakan dengan melibatkan anak-anak.
 - 2) Bila anak belum terbiasa membereskan, guru bisa membuat permainan yang menarik agar anak ikut membereskan.
 - 3) Saat membereskan, guru menyiapkan tempat yang berbeda untuk setiap jenis alat, sehingga anak dapat mengelompokkan alat main sesuai dengan tempatnya.
 - 4) Bila bahan main sudah dirapikan kembali, satu orang pendidik membantu anak membereskan baju anak (menggantinya bila basah), sedangkan kader lainnya dibantu orang tua membereskan semua mainan hingga semuanya rapi di tempatnya.
 - 5) Bila anak sudah rapi, mereka diminta duduk melingkar bersama guru.
 - 6) Setelah semua anak duduk dalam lingkaran, guru menanyakan pada setiap anak kegiatan main yang tadi dilakukannya. Kegiatan menanyakan kemb(recalling) melatih daya ingat anak dan melatih anak mengemukakan gagasan dan pengalaman mainnya (memperluas perbendaharaan kata anak).

f. Makan bersama

1. Mengusahakan setiap pertemuan ada kegiatan makan bersama. Jenis makanan berupa kue atau makanan lainnya yang dibawa oleh masing-masing anak. Sekdalam satu bulan diupayakan ada makanan yang disediakan untuk perbaikan gizi.
2. Sebelum makan bersama, guru mengecek apakah ada anak yang tidak membawa makanan. Jika ada, tanyakan siapa yang mau memberi makan pada temannya (konsep berbagi)
3. Guru memberitahukan jenis makanan yang baik dan yang kurang baik.
4. Jadikan waktu makan bersama sebagai pembiasaan tata cara yang baik (adab makan).
5. Libatkan anak untuk membereskan bekas makanan dan membuang bungkus makanan ke tempat sampah.

g. Kegiatan penutup

1. Setelah semua anak berkumpul membentuk lingkaran, guru dapat mengajak anak menyanyi atau membaca puisi. Guru menyampaikan rencana pertemuan berikutnya dan menganjurkan anak untuk bermain yang sama di rumah masing-masing.
2. Guru meminta anak yang sudah besar secara bergliran untuk memimpin do“a penutup.
3. Untuk menghindari berebut saat pulang, digunakan urutan berdasarkan warna baju, urutan nama, usia atau cara lain untuk keluar dan bersalaman lebih dahulu.

2.6 Perkembangan Anak Usia Dini

Pada setiap individu termasuk anak usia dini secara alami akan mengalami suatu perubahan. Proses perubahan yang dimaksud adalah pertumbuhan dan perkembangan. Setiap anak terlahir dengan memiliki bakat dan potensi masing-masing, serta akan mengalami proses perubahan sesuai dengan karakteristik, tahapan dan stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Namun tiap individu pasti akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang tidak sama, semua bergantung pada faktor eksternal dan internal yang akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya.

Pertumbuhan dan perkembangan adalah dua hal yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan, yang akhirnya dua hal tersebut akan membawa individu menuju kedewasaan. Purwati (2014:14) mengemukakan bahwa pertumbuhan sebagai satu penambahan atau kenaikan dalam ukuran dari bagian-bagian tubuh atau organisme sebagai suatu keseluruhan. Tanda bahwa seseorang tersebut mengalami pertumbuhan adalah ketika adanya suatu penambahan pada bagian-bagian tubuh baik yang tampak maupun yang tidak tampak dan yang bisa diukur, contoh bagian tubuh yang tampak seperti, penambahan berat badan, tinggi badan, panjang tangan, sedangkan bagian tubuh yang tidak tampak, seperti otot yang bertambah besar dan kuat, otak bertambah besar, usus bertambah panjang, dan lain-lain.

Purwati (2014:17) mengemukakan bahwa perkembangan adalah serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman.” Perubahan progresif tersebut diikuti dengan adanya stimulasi dari lingkungan dan juga didukung oleh kematangan pada diri individu. Kematangan individu akan terbentuk apabila mendapat stimulus dari lingkungan dan sebaliknya pengalaman yang diperoleh dari lingkungan akan membentuk dan mempengaruhi kematangan pada diri individu. Sedangkan menurut Isjoni (2011:21), perkembangan adalah perubahan individu yang berawal pada masa konsepsi dan terus berlanjut sepanjang hayat.

Perkembangan anak sangatlah unik, artinya tiap masing-masing anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda, yang disebabkan oleh banyak faktor baik faktor internal maupun faktor eksternal. Meskipun perkembangan tiap anak berbeda tetapi masih bisa diidentifikasi karakteristik perkembangan secara umum. Begitupun juga untuk perkembangan kognitif, masing-masing anak akan memiliki perkembangan kognitif yang berbeda-beda. Lingkup perkembangan pada anak usia dini meliputi enam aspek perkembangan, yakni

nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial kreativitas, dan seni.

Kognitif adalah salah satu aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini karena kemampuan kognitif pada anak usia dini adalah suatu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan, karena jika kemampuan berpikir anak mampu berkembang dengan baik, maka kemampuan anak yang lainnya akan dengan mudah untuk distimulasi dan dikembangkan sesuai dengan tahapan usia anak. Menurut Fadillah (2012:41) kognitif merupakan bagian intelektual yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran, pengingatan, pengkhayalan, pengambilan keputusan, dan penalaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah suatu proses kemampuan berpikir untuk menilai, mengamati, menafsirkan, dan mengenal alam sekitar dengan tujuan agar anak mampu mengolah hasil belajarnya untuk memecahkan suatu masalah, mengklasifikasikan suatu obyek berdasarkan ciri-ciri serta memahami penyebab terjadinya perubahan suatu obyek atau peristiwa alam di lingkungan sekitar, yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru.

2.7 Perkembangan Kognitif dan Kreativitas Anak

a. Perkembangan Kognitif

Menurut Desmita (2010: 39) beberapa kegiatan pengenalan kemampuan kognitif dalam mengembangkan kreativitas untuk anak usia 5-6 tahun (TK). Pembelajaran topik-topik mengembangkan kreativitas hendaknya lebih bersifat memberikan pengalaman tangan pertama (*first-hand experience*) kepada anak, bukan mempelajari konsep mengembangkan kreativitas yang abstrak, diantaranya: (1) mengenal gerak, (2) mengenal benda cair, (3) mengenal timbangan (neraca), (4) bermain gelembung sabun, (5) mengenal benda-benda lenting, (6) bermain dengan udara, (7) melakukan percobaan sederhana, dan lain sebagainya.

Ciri khas tahapan perkembangan kognitif praoperasional adalah cara berpikir prakonseptual dan intuitif, yaitu: cara berpikir prakonseptual adalah cara berpikir transduktif, artinya menarik kesimpulan yang bersifat khusus. Selama tahap ini, anak mulai membentuk konsep yang masih belum sempurna. Mereka mulai mengklasifikasikan benda-benda dalam golongan tertentu berdasarkan prinsip kesamaan, tetapi mereka masih banyak membuat kesalahan karena konsep mereka itu.

Menurut Idad Suhada (2014: 34) kemampuan kognitif anak usia taman kanak-kanak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak TK adalah anak berusia 4-6 tahun. Masa ini disebut juga masa emas, karena peluang perkembangan anak yang sangat berharga. Pada lembaga Taman Kanak-kanak, umumnya usia 4-6 tahun tersebut dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan usia. Usia 4-5 tahun berada pada kelompok A, dan usia 5-6 tahun berada pada kelompok B. Kedua kelompok A dan B tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Perkembangan kognitif anak usia TK (5-6 tahun) sedang beralih dari fase praoperasional ke fase konkret operasional. Cara berpikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret, bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep-konsep abstrak. Pada tahap ini anak belajar terbaik melalui kehadiran benda-benda. Obyek permanen (*object permanency*) sudah mulai berkembang. Anak juga dapat belajar mengingat benda-benda, jumlah dan ciri-cirinya meskipun bendanya sudah tidak berada dihadapannya. Rasa ingin tahu anak-anak sebenarnya mendorong pembelajaran mereka.

Piaget (2011:31) juga menekankan permainan sebagai kesempatan penting untuk pembelajaran. Piaget percaya bahwa anak-anak semuanya mengalami tahap-tahap yang sama ketika mengembangkan kecakapan berpikirnya. Anak juga memberikan perlengkapan sensori dan struktur otak yang diperlukan, namun pengalaman tetap dibutuhkan untuk

mengembangkan kemampuan anak. Penilaian aspek perkembangan kognitif, salah satunya yaitu mengembangkan kreativitas.

Menurut Valley (2011:31) yang harus dinilai dalam mengembangkan kreativitas yaitu (1) Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak (misalnya, menurut warna, bentuk, ukuran); (3) menyebutkan perbedaan dua buah benda; (4) mencoba dan menceritakan apa yang terjadi, jika: warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup lalu dilepas, benda-benda dimasukkan ke air, benda-benda dijatuhkan, dan lain-lain.

Usia 5-6 tahun ini merupakan pra-operasional konkret. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteriIqbalk penting dalam tahapan ini.Hal ini dinyatakan dalam peniruan yang tertunda dalam imajinasi pura-pura dalam bermain.³⁶ Ciri-ciri anak usia 5-7 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Kebanyakan anak usia ini masih berada pada tahap berpikir praoperasional dan cocok belajar melalui pengalaman konkret dengan orientasi tujuan sesaat;
- b. Mereka gandrung menyebut nama-nama benda, mendefinisikan kata-kata, dan mempelajari benda-benda yang berada di lingkungan dunianya sebagai anak-anak;
- c. Mereka belajar melalui bahasa lisan dan pada tahap ini bahasanya tengah berkembang dengan pesat;dan
- d. Pada tahap ini anak-anak sebagai pembelajar memerlukan struktur kegiatan yang jelas dan instruksi spesifik.

Lebih spesifiknya pada usia lima tahun, anak usia TK yaitu: (1) suka mempraktikkan kemampuan intelektual; (2) memahami beberapa kata-kata ukuran dan kuantitas, seperti: separuh-semua; besar-kecil; lebih banyak-lebih sedikit; tertinggi-terpendek; (3) mulai melihat hubungan antara kapasitas wadah yang berbeda-beda bentuk; (4) dapat menyalin huruf-huruf besar nama tertentu(5) dapat memisahkan benda berdasarkan ukuran, warna, bentuk, dan lain-lainnya. Sebagai hasil pertimbangan dari

beberapa keterbatasan pendekatan Piaget untuk perkembangan kognitif, satu pendekatan telah disebut sebagai “*social constructivism*” karena menekankan peran aktif anak dalam membangun pengertiannya sendiri.

Pendekatan ini menegaskan bahwa individu-individu, melalui interaksinya dengan obyek dan orang-orang dalam dunianya, mengembangkan sederetan pengertian dan pengetahuan personal. Lebih lanjut, pendekatan ini menegaskan peran aktif anak dalam merasakan dan memahami pengalaman-pengalaman. Adapun tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

No.	Lingkup Perkembangan usia 5-6 Tahun
1	a) Pengetahuan umum dan mengembangkan kreativitas <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi 2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti : apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) 6. Meningkatkan kreativitas sederhana dalam kehidupan sehari-hari
2	b) Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter” 2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 3. mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 4. mengenal pola ABCD-ABCD 5. mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
3	c) Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf <ol style="list-style-type: none"> 1. menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 3. mengenal berbagai macam lambang, huruf vokal dan konsonan

Sumber : Idad Suhada (2014:30)

Berdasarkan uraian kegiatan mengembangkan kreativitas dalam pendekatan kognitif anak TK Kelompok B bahwa dapat disimpulkan pada usia ini anak berada pada tahap praoperasional. Anak-anak membentuk ide-ide dari pengalaman langsung (*hands on experience*) mereka dalam berinteraksi dengan objek-objek yang mereka temukan. Untuk mengembangkannya diperlukan metode pembelajaran yang didukung oleh fasilitas dan media dalam kegiatan mengembangkan kreativitas yang dapat melatih keterampilan proses mengembangkan kreativitas anak.

b. Perkembangan Kreativitas Anak

Perkembangan kreativitas anak masa usia Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan masa-masa dalam kehidupan manusia yang berentang sejak usia empat tahun sampai usia enam tahun. Masa ini berbeda dari masa bayi dan masa kanak-kanak akhir dalam kehidupan manusia. Secara umum, masa usia dini ditandai dengan beberapa tahap kemampuan kognitif dan kreativitas anak. Tahap kemampuan kognitif dan kreativitas anak menurut Yeni (2010:67) sebagai berikut:

- 1) Masa usia TK adalah masa yang berada pada usia prasekolah. Masa usia empat sampai enam tahun disebut masa prasekolah karena pada masa ini anak umumnya belum masuk sekolah dalam pengertian yang sebenarnya.
- 2) Masa usia TK adalah masa prakelompok Masa usia TK disebut masa prakelompok karena pada masa tersebut anak-anak belajar dasar-dasar keterampilan yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial kelompok.
- 3) Masa usia TK adalah masa meniru. Pada masa ini anak suka sekmenirukan pola perkataan dan tindakan orang-orang di sekitarnya. Dengan meniru itulah anak-anak dapat mengembangkan perilaku mereka sehingga dapat berinteraksi dengan lingkungan secara baik.
- 4) Masa usia TK adalah masa bermain. Anak pada usia prasekolah suka sekbermain untuk mengeksplorasi lingkungannya, meniru perilaku orang lain, dan mencobakan kemampuan dirinya. Pada masa tersebut,

anak juga menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain dengan mainannya.

- 5) Masa usia TK memiliki keragaman. Anak-anak pada masa usia TK beragam tidak hanya dari segi individualistis mereka tetapi juga dari segi latar belakang budaya asal anak-anak tersebut.

Meskipun anak-anak pada usia ini sama-sama memiliki karakteristik sebagai anak prasekolah, usia prakilompok, suka meniru, gemar menghabiskan waktu mereka untuk bermain, anak-anak tersebut mewujudkan semua karakteristik tersebut secara khas berdasarkan keragaman anak dan budayanya. Keragaman tersebut menyadarkan guru untuk memperlakukan anak secara unik sesuai dengan karakteristik khas anak tersebut dalam kegiatan pendidikan sehingga anak berkembang optimal.

Karakteristik anak usia prasekolah menurut Desmita (2008: 17) sebagai berikut: (1) anak bersifat unik; (2) anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan; (3) anak bersifat aktif dan energik; (4) anak itu egosentris; (5) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal; (6) anak bersifat eksploratif dan petualang; (7) anak umumnya kaya dengan fantasi; (9) anak memiliki daya perhatian yang pendek; (10) anak merupakan usia belajar yang paling potensial.

Berbeda dengan karakteristik kreativitas dalam upaya mengungkapkan ciri khas anak masa kanak-kanak menurut Sumadi (2008:13) sebagai berikut:

- a. Bersifat egosentris naif

Seorang anak yang egosentris naif memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Anak sangat terpengaruh oleh akalunya yang masih sederhana sehingga tidak mampu menyelami perasaan dan pikiran orang lain. Sikap egosentris yang naif ini bersifat temporer atau sementara, dan senantiasa dialami oleh setiap anak dalam proses perkembangannya.

b. Relasi sosial yang primitif

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egosentris yang naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat membedakan antara kondisi dirinya dengan kondisi orang lain atau anak lain di luar dirinya. Relasi sosial anak dengan lingkungannya masih sangat longgar, hal ini disebabkan karena anak belum dapat menghayati kedudukan diri sendiri dalam lingkungannya.

c. Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan Dunia lahiriah dan batiniah anak belum dapat dipisahkan, anak belum dapat membedakan keduanya. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan, dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun bahasanya.

d. Sikap hidup yang fisiognomis

Anak bersifat fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut/sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan benda hidup dan benda mati.

Dari berbagai sifat dan karakteristik anak usia dini sebagai guru sebaiknya memahami dari masing sifat, ciri khas, maupun karakteristiknya tersebut. Mempersiapkan segala hal, baik dalam menjawab pertanyaan anak maupun memberikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya tersebut.

Kegiatan mengembangkan kreativitas anak untuk mengetahui konsep matematika, mengembangkan kreativitas, ilmu lainnya serta cara mengerjakannya, guru TK perlu memahami cara berpikir anak TK dimana pembelajaran untuk anak usia dini sebaiknya terpadu. Mereka tidak belajar mata pelajaran tertentu, seperti mengembangkan kreativitas, matematika, dan bahasa secara terpisah. Hal itu didasarkan atas berbagai kajian

keilmuan PAUD bahwa anak belajar segala sesuatu dari fenomena dan objek yang ditemui. Pengembangan kegiatan mengembangkan kreativitas dilaksanakan dengan pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu dapat memudahkan guru untuk menyampaikan makna serta tujuan dari pelaksanaan kegiatannya tersebut.

Adapun indikator kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas adalah:

- 1) Kemampuan anak untuk dapat meminjamkan barangnya saat proses bermain berlangsung
- 2) Kemampuan anak untuk dapat bergantian menggunakan alat permainan
- 3) Kemampuan anak untuk dapat bekerjasama dengan teman saat proses bermain berlangsung
- 4) Kemampuan anak untuk dapat bertanya tentang kesulitan yang di alami temannya
- 5) Kemampuan anak untuk dapat menunggu giliran tiba
- 6) Kemampuan anak untuk dapat melaksanakan tugasnya sendiri
- 7) Kemampuan anak untuk dapat bertanggung jawab dengan tugasnya

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas pada anak tidak hanya dari segi lingkungan sekolah saja, lingkungan keluarga juga berperan penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Menurut Munandar, 2004 (Susanto, 2011:125) mengungkapkan bahwa dari berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang dapat memupuk kreativitas anak antara lain :

1. Menghargai pendapat anak dan mendorong untuk mengungkapkannya.
2. Memberi waktu pada anak untuk berpikir
3. Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri.
4. Mendorong kesulitan anak.
5. Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan dan yang dihasilkannya.
6. Menunjang dan mendorong kegiatan anak.

7. Menikmati keberadaannya sebagai anak.
8. Memberikan pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
9. Mendorong kemandirian anak dalam berkreativitas.
10. Melatih hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

B. Kajian Penelitian yang Relevan/ Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu tentang pendekatan pembelajaran inkuiri dalam membentuk kreativitas anak usia dini sudah banyak dilakukan, meskipun demikian penelitian ini tetap masih menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut. Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh :

1. Oliviani Cipta Ningsih Tarinje tahun 2013, dalam skripsinya yang berjudul “Implementasi Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini (Penelitian tindakan pada kelompok B TK ABA 24 Malang)” menyimpulkan bahwa Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan proses mengembangkan kreativitas anak dapat meningkat melalui implementasi metode inkuiri terbimbing. Pada kegiatan I, rata-rata persentase keterampilan proses mengembangkan kreativitas anak adalah 68,67% dan mengalami peningkatan pada kegiatan II sebesar 20% menjadi 88,67%.
2. Sukemi tahun 2014, Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri di Kelompok B Tk Mekar Sari 01 Soneyan Margoyoso Pati. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pendekatan sentra seni rupa berupa finger painting dan seni musik berupa bermain alat perkusi di kelompok B TK Mekar Sari 01 Soneyan Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pendekatan sentra seni rupa berupa finger painting dan seni musik berupa bermain alat perkusi efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelompok B TK Mekar Sari 01 Soneyan Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan kreativitas siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada Pra siklus, tingkat kreativitas siswa baru

35,29% siswa yang mencapai kriteria nilai baik. Kemudian pada siklus I, meningkat menjadi 55,46% dan pada siklus II meningkat menjadi 81,66% yang mencapai nilai kategori baik. Hal ini berarti bahwa nilai kreativitas siswa pada siklus II ini sudah mencapai indikator kinerja yang telah peneliti tetapkan yaitu 70% siswa mencapai nilai dengan kriteria baik.

Dalam kajian penelitian terdahulu sebagai pembandingan dari hasil penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sekarang. Dalam kajian ini pendekatan pembelajaran inkuiri dalam mengembangkan kreativitas membentuk kreativitas anak kelompok B di TK Tunas Sejati Kecamatan Kenjeran Surabaya. Pendekatan pembelajaran inkuiri dalam mengembangkan kreativitas dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak untuk meletakkan dasar pengembangan kemampuan kreatifitas anak secara fisik, kreativitas anak, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Dalam kegiatan belajar anak cenderung diberikan materi yang kurang bervariasi, sehingga membosankan bagi anak. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu anak agar aktif mengikuti kegiatan belajar sehingga menumbuhkan perkembangan kreativitas khususnya anak kelompok B di TK Tunas Sejati Kecamatan Kenjeran Surabaya.

