



Pembelajaran Inquiri-Discoveri untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di Sentra Balok TK Amal Insani

Abda Billah Faza Muhammadkan Bastian

Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta
abdakanbastian@gmail.com

Dr. Suyadi

Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta
suyadi@uin-suka.ac.id

Abstract: INQUIRY-DISCOVERY LEARNING TO ENHANCE CHILDREN'S AT THE BEAM CENTER TK AMAL INSANI Creativity One of the existing successful learning by applying the learning model that corresponds to the characteristics of learners. This study discusses the learning characteristics of children with a model of the inquiry- discoveri based learning. The purpose of this research reveal that the inquiry- discoveri based model can enhance children's creativity. This research is a qualitative research based on field research supported by a literature review. The study was conducted in kindergarten Amal Insani to retrieve data through observation, documentation and interview with the school principal educator. The results showed that: First, the inquiry- discoveri based learning highly relevant to the child's learning characteristics. Second, creativity is born of freedom in the child explore and to experiment. Third, discoveri inquiri-learning implementation in kindergarten Amal Insani beam centers can increase a child's creativity. This study contains the arguments of the inquiry- discoveri based learning not only improve mathematical and logical intelligence. However, this study also enhance the mental abilities of children.

Keywords: The inquiry- discoveri based learning, characteristic of children's learning and creativity

Abstrak: Salah satu keberhasilan pembelajaran ada dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini membahas tentang karakteristik belajar anak dengan sebuah model pembelajaran berbasis inquiri-discoveri. Tujuan dari penelitian ini mengungkap bahwa model berbasis inquiri-discoveri dapat meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berbasis field research dengan didukung pada kajian literatur. Penelitian dilakukan di TK Amal Insani dengan mengambil data melalui teknik observasi, dokumentasi dan wawancara kepada pendidik kepala sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa :

Pertama, pembelajaran berbasis inquiri-discoveri sangat relevan dengan karakteristik belajar anak. Kedua, kreativitas lahir dari kebebasan anak dalam bereksplorasi dan bereksprimen. Ketiga, implementasi pembelajaran inquiri-discoveri di sentra balok TK Amal Insani dapat meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini berisi argumen-argumen pembelajaran berbasis inquiri-discoveri bukan hanya meningkatkan kecerdasan matematis dan logis. Namun, pembelajaran ini juga meningkatkan kemampuan mental anak.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis inquiri-discoveri, karakteristik belajar anak dan kreativitas

A. Pendahuluan

Setiap manusia hanya memiliki satu kesempatan fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat yang akan menjadi pondasi perkembangan dimasa mendatang. Fase pertumbuhan dan perkembangan ini dikenal sebagai masa emas, (*golden age*) yakni rentang usia antara lahir sampai usia 8 tahun. Hal ini ditandai dengan perkembangan intelektual anak sangat pesat, sekitar 50% kecerdasan orang dewasa terjadi pada masa awal kehidupan. (Mutiah, 2012: 3) Disamping itu, anak merupakan seorang pembelajar yang aktif yang menjadi potensi pesatnya perkembangan. Sebagaimana yang diungkap oleh Nolan bahwa anak adalah seorang pembelajar yang aktif, jika dipandang belajar sebagai menciptakan pemahaman baru dengan membuat koneksi informasi yang sudah diketahui dengan informasi yang baru, yang kemudian menjadi sebuah pengetahuan baru (Nolan, 2016: 10) Keaktifan belajar anak bukan ditandai dengan membaca buku, meminta diajari sesuatu dan sejenisnya, melainkan dengan keaktifan mereka dengan bermain, bereksplorasi dan bereksperimen. Artinya, tanpa kita ajarkan sesuatu pun, sebenarnya anak memiliki kemampuan untuk beradaptasi dan mengasimilasi pengetahuan yang ada dilingkungannya. Hal ini karena anak memiliki karakteristik belajar yang hebat, yaitu rasa ingin tahunya. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap hal-hal yang ada disekitarnya. (Hartati, 2005: 8) Ketertarikan akan dunia sekitarnyalah yang mendorong mereka untuk mencari dan mengetahui terhadap sesuatu. Anak menyerap informasi yang ia lihat, ia amati, dan ia sangat senang bereksperimen dengan benda-benda sekitar dan mengeksplorasinya. Dari informasi-informasi itu anak menghubungkan, membandingkan, membedakan, menyamakan dan membuat pemahaman baru. Dengan demikian, anak meningkatkan potensi-potensi yang ada pada dirinya dengan rasa ingin tahunya dengan pesat. Namun, seringkali orangtua mematikan rasa ingin tahu anak, seperti marah ketika anak selalu bermain, memarahi anak ketika mencoba-coba sesuatu. Padahal itulah cara anak belajar. Pembelajaran anak tidak seperti orang dewasa. Oleh karena itu, orangtua dan pendidik harus mampu untuk memberikan rangsangan dan stimulasi. Artinya, bermain yang merupakan pekerjaan anak dapat kita desain sedemikian rupa agar mampu untuk mengembangkan berbagai potensinya. Disinilah peran pentingnya pendidikan anak.

Pendidikan sebagai sarana kemajuan bangsa, selalu terjadi perbaikan yang terus menerus. Hal ini dikarenakan budaya, gaya hidup dan kebutuhan manusia yang dinamis yang menyebabkan psikis dan daya intelektual anak tumbuh semakin cepat. Maka, komponen-komponen didalam pendidikan perlu disesuaikan dengan menimbang aspek psikologis dan filosofis. Tujuan pendidikan adalah merancang sistem pembelajaran bagi anak dengan memperhatikan berbagai aspek perkembangannya. Pembelajaran sebagai proses bagaimana anak belajar harus direncanakan, sehingga pembelajaran dapat terarah dan memiliki tujuan yang konkret. Pembelajaran meliputi berbagai hal, yaitu, pendekatan

pembelajaran sebagai paradigmanya, model pembelajaran sebagai tolak ukur, strategi sebagai perencanaan pembelajaran, metode sebagai cara pembelajaran dan teknik pembelajaran sebagai penyempurna pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang dapat memuaskan rasa ingin tahu anak yaitu, pembelajaran berbasis inquiry-discovery. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menempatkan anak sebagai subjek belajar. Menurut Gulo inkuiri dapat diartikan sebagai suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan seluruh kemampuan peserta didik secara maksimal, untuk mencari dan menyelidiki hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan secara sistematis, analitis, logis dan kritis, sehingga mereka mampu untuk merumuskan sendiri penemuan-penemuannya dengan penuh percaya diri. (Al-Tabani, 2014: 78) Pembelajaran berbasis inkuiri adalah pendekatan untuk pembelajaran yang menekankan peran anak dalam proses pembelajaran. Daripada pendidik memberi tahu anak apa yang perlu mereka ketahui, siswa didorong untuk mengeksplorasi materi, mengajukan pertanyaan, dan berbagi ide. Pembelajaran ini menekankan anak untuk mengeksplorasi dan mengeksperimen tentang apa yang ia temui disekitarnya. Sehingga, anak dengan rasa ingin tahunya diarahkan untuk menemukan sesuatu tentang pengetahuan. (Kuhlthau dalam Nurfauziyyah, 2015: 237) Pembelajaran berbasis inquiry dapat dikombinasikan dengan pembelajaran sentra. Hal ini dikarenakan pembelajaran sentra berpusat pada anak. Artinya, anak memiliki kesempatan lebih banyak untuk menemukan pengetahuan dalam belajarnya. Pendidik berperan sebagai fasilitator berfungsi untuk memberikan dorongan, motivasi dan stimulus untuk merangsang kreativitas anak. Namun, Pembelajaran berbasis inquiry lebih sedikit diteliti dibandingkan dengan pembelajaran berbasis sains dalam pendidikan anak usia dini. Padahal jika mencermati betul model pembelajaran itu memiliki kesamaan satu sama lain, seperti dalam metode. Perbedaannya terletak pada pendekatan yang diambil. Jika pembelajaran berbasis sains pendekatan yang diambil adalah konsep sains saja. Namun, jika pembelajaran berbasis inquiry pendekatan yang diambil bukan saja pada sains melainkan konsep apapun baik itu pengetahuan maupun nilai dan aturan.

Penelitian ini dilakukan di TK Amal Insani yang berada dinaungan yayasan Amal Insani, merupakan yayasan yang bergerak dibidang sosial dan berpusat di Jakarta. Yayasan Amal Insani mempunyai berbagai bidang pengelolaan, yakni gedung Amal Insani yang berada di Yogyakarta di Jl. Ringroad Utara No. 4, Nanggulan, Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55282. Dari arah selatan TK Amal Insani berdampingan dengan STIPARI (Sekolah Tinggi Pariwisata), dari arah utara TK Amal Insani berdampingan dengan SDN 1 Maguwoharjo, sebelah barat adalah Jl. Ringroad Utara. Pada tahun 2005, Kelompok Bermain Amal Insani mengajukan ijin pendirian pada dinas pendidikan dengan nomor ijin 056/kpts/2005. Seiring perkembangan layanan pendidikan anak usia dini dan memfasilitasi kebutuhan orangtua bekerja, maka pada tahun 2006 Kelompok bermain dan Taman Kanak-kanak Amal Insani menyelenggarakan program fullday. Selanjutnya KB dan TK Amal Insani terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pola pelatihan belajar mandiri. Dalam penelitian ini, penulis tertarik untuk meneliti sebuah konsep pembelajaran berbasis inquiry untuk meningkatkan kreativitas anak di sentra balok TK Amal Insani. Penelitian ini berusaha menemukan bagaimana belajar anak dengan pendekatan pembelajaran berbasis inquiry. Sekaligus, menjelaskan bagaimana pembelajaran berbasis inquiry dapat meningkatkan kreativitas anak. Penelitian dilakukan pada anak dengan rentang usia 4-5 tahun, kelompok Ar-Raihan TK Amal Insani yang berjumlah sepuluh anak. Waktu

penelitian mengikuti jadwal anak-anak kelompok Ar-Raihan melakukan kegiatan di sentra balok, yang kemudian peneliti mengamati kegiatan tersebut. Rumusan masalah merupakan pembatasan terhadap masalah yang diteliti agar penulisan lebih terfokus dan tidak melebar kemana-mana. Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka permasalahan yang akan peneliti angkat adalah “Bagaimana pembelajaran inquiri-discovery dalam meningkatkan kreativitas anak di sentra balok TK Amal Insani?.” Sedangkan tujuan yang ingin dicapai peneliti ada dua yakni, *pertama*, untuk mendeskripsikan pembelajaran inquiri-discovery untuk meningkatkan kreativitas anak di sentra balok TK Amal Insani. *Kedua*, untuk mengetahui pembelajaran inquiri-discovery untuk meningkatkan kreativitas anak di sentra balok TK Amal Insani

B. Pembahasan

1. Pembelajaran Berbasis Inquiri-Discoveri

Inquiry berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki arti mencari dan menemukan strategi pembelajaran ini juga disebut strategi *heuristic*, yang diambil dari Bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang memiliki makna saya menemukan (Mulyono, 2010: 71). Strategi pembelajaran ini menekankan pada proses “mencari” dan “menemukan” hal-hal yang terkait dengan pengetahuan.

Jadi, peran peserta didik dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri dan menjawab permasalahan-permasalahan yang ditemukan. Sedangkan guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator. Misalnya, menyiapkan bahan ajar. Pembelajaran strategi inquiry merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan dengan tanya jawab antara peserta didik dengan guru.

Sedangkan Discovery memiliki arti penemuan. Menurut *Sund* sebagaimana dikutip oleh Roestiyah discovery adalah suatu proses mental dimana anak mampu mengasimilasikan sesuatu baik, konsep atau prinsip (Roestiyah, 2008: 20). Selanjutnya yang dimaksud dengan dengan proses mental antara lain adalah: mengamati, mengukur, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, membuat kesimpulan dan sebagainya. Suatu konsep misalnya: bangun ruang, besar-kecil, panas-dingin, demokrasi dan lain sebagainya. Strategi ini siswa dibiarkan untuk menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan berfungsi sebagai fasilitator.

Bruner menekankan bahwa strategi pembelajaran discovery-inquiry dapat membantu proses belajar berjalan dengan kreatif dan baik. Jika pendidik memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk mencari dan menemukan pengetahuan atau suatu aturan melalui contoh yang digambarkan, misalnya konsep kejujuran, matematika, sains maupun aspek perkembangan lainnya (Hartati, 2005: 20).

Sebagian ahli Pendidikan setidaknya mengemukakan tiga ciri-ciri utama strategi inquiry. Ketiga hal tersebut memiliki kesamaan dalam makna dan narasinya (Mulyono, 2010: 72). Ketiga ciri tersebut sebagai berikut:

- a. Strategi inquiry menekankan kepada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Hal tersebut memberi arti bahwa strategi inquiry menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar. Artinya, peserta didik dalam proses pembelajaran bukan saja berperan sebagai penerima pengetahuan melalui penjelasan guru, tetapi peserta didik juga berperan untuk menemukan sendiri hal tersebut.

- b. Seluruh aktivitas peserta didik yang dilakukan diarahkan pada mencari dan menemukan jawabannya sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan sehingga dapat menumbuhkan sikap percaya diri pada anak dan berani untuk mengeluarkan gagasan-gagasan yang didapatnya. Dengan demikian, pembelajaran inquiry menempatkan posisi guru bukan sebagai sumber belajar, namun sebagai fasilitator dan motivator belajar peserta didik. Aktivitas pembelajaran ini dilakukan dengan tanya jawab antara peserta didik dan guru. Oleh karenanya kemampuan guru dalam bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan pembelajaran ini.
- c. Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inquiry adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis, dan logis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.

Dengan menggunakan strategi pembelajaran ini situasi belajar mengajar berpindah dari keadaan *teacher dominated learning* menjadi *student dominated learning*. Dengan menggunakan strategi ini merupakan suatu cara mengajar dengan melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui mencoba sendiri, tukar pendapat, diskusi sehingga anak dapat belajar sendiri.

2. Hakikat Anak dan Karakteristik Belajarnya

Anak yang baru lahir dan sehat memiliki kemampuan belajar untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan disekitarnya, dan ia melakukan tugas-tugas untuk perkembangan tertentu. Ada berbagai aktivitas yang dilatihnya setiap waktu, sehingga anak mampu untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya sekaligus mampu melakukan adaptasi sosial disekitarnya (Kartono, 1999: 84).

Begitu lahir, anak belajar dari pendengaran dimulai dengan pengenalan ajaran agama dengan cara memperdengarkan Azan dan Iqamat saat dia lahir (Sururin, 2004: 56). Hal ini menjelaskan bahwa anak baru lahir sudah diajarkan untuk mentauhidkan Allah SWT dengan kalimat Azan dan Iqamat. Tidak terhingga banyaknya jumlah kegiatan bayi sehat sehari-harinya. Ia menghisap,menelan, membuang kotoran,muntah ,mengeluarkan air liur, bersin ,menguap,menggerakkan anggota badan, menangis , mengeluh dan sebagainya.

Tak lama sesudah kehadirannya ke dunia ini, anak bayi menunjukkan tingkah laku kerakteristik yang khas, dengan cepat anak bayi menunjukkan responsivitas kepada berbagai macam benda dan orang di sekelilingnya (Kartono, 1999: 84).

Salah satu karakteristik anak usia dini ialah memiliki rasa ingin tahu yang besar (Aisyah, 2014: 1.5). Pada masa bayi, ketertarikan ini dapat diamati dengan meraih dan memasukkan jari atau benda yang berada disekitarnya ke dalam mulutnya. Pada saat anak usia 3-4 tahun, selain sering membongkar pasang segala benda untuk memuaskan rasa ingin tahunya, anak juga mulai gemar untuk bertanya meskipun dalam bahasa yang sangat sederhana. Pertanyaan tersebut saat usia ini biasanya diwujudkan dengan pertanyaan "apa" atau "mengapa".

Oleh karena itu orangtua dan pendidik harus mampu untuk memenuhi keinginan anak tersebut. Serta mamahami bagaimana anak belajar sehingga orangtua dapat menyiapkan kebutuhan belajar anak. Di bawah ini penulis menyebutkan dan menjelaskan beberapa contoh bagaimana anak kecil belajar.

- a. Belajar Instingtif.

Belajar Instingtif merupakan kemampuan belajar anak yang perkembangannya sudah ada semenjak lahir, dengan tanpa intervensi dari luar. Hal ini dapat kita amati perkembangan diri pada anak bayi, sampai usia kanak-kanak. Dari keadaan yang tidak berdaya sampai dapat menyusui, dari belum mampu untuk bergerak sehingga mampu bergerak, membalikkan diri kekanan atau kekiri, merangkak dan sebagainya, dari belum mengenal apa-apa sampai mampu menggunakan segala sesuatu yang dilihatnya, hal itu di miliki oleh anak dengan tidak direncanakan oleh anak itu sendiri, melainkan karena adanya dorongan-dorongan dari dalam.

b. Belajar dari pengalaman.

Dari belajar dengan insting, seperti yang telah di jelaskan diatas, tampak adanya pola-pola belajar anak yang berbeda ketika ia melakukannya. Misalnya, dari pola kemampuan yang kurang sempurna, menjadi lebih sempurna. Hal ini dikarenakan oleh pengalaman sianak dalam melakukan sesuatu. Dari hal menyusui, cara berjalan dan sebagainya, kita amati bahwa ada pola yang lebih sempurna dibandingkan dengan sebelumnya. Hal ini dikarenakan adanya perbaikan cara dari pengalaman anak sehingga dapat memuaskan anak. (Darmiah, 2013: 31).

c. Belajar dari pembiasaan.

Perubahan tingkah atau cara melakukan anak ditentukan oleh sianak sendiri, yang kita namakan belajar dari pengalaman, namun manakala perubahan tersebut disengaja/didorong oleh orangtua, baik itu Ibu atau Ayahnya. Misalnya orangtua terus mendorong untuk terus-menerus untuk melakukan sesuatu sampai ia mampu untuk melakukan sendiri dengan benar, maka belajar tersebut dinamakan belajar dari pembiasaan. Dalam hal inilah orang tua secara kodrat melakukan tugasnya sebagai pendidik.

Tingkah laku dan cara berbicara yang baik, yang dibiasakan oleh orangtua kepada anaknya, agar tingkah laku dan cara berbicara tersebut dapat diterima oleh masyarakat sekitar. Hal tersebut bertujuan agar anak saat ia dewasa siap untuk menjadi anggota baru bagi masyarakat. Dalam ketiga bentuk belajar sianak tersebut diatas tampak benar adanya suatu faktor yang sangat memberikan bantuan kepada sianak. Faktor tersebut ialah kemampuan anak untuk meniru. Bila kita amati dengan benar, maka sebagian besar dari perbuatan yang kita lakukan dan kita miliki berasal dari meniru (Sujanto, 1996: 19)

Hakikat belajar adalah perubahan perilaku yang direncanakan guru dengan seperangkat tujuan (Sunhaji, 2009: 11). Bukan hanya berupa pengetahuan saja namun dapat berupa fakta, konsep, norma, keterampilan, intelektual maupun keterampilan motorik. Oleh karena itu, tujuan belajar adalah memperoleh hal-hal tersebut sekaligus meningkatkannya.

Piaget berpandangan bahwa pengetahuan akan bermakna jika dicari dan ditemukan peserta didik dengan sendirinya. Sejak usia dini setiap anak berusaha mencari dan mampu meningkatkan pengetahuannya sendiri dengan skema yang ada dalam struktur kognitif. Piaget bahkan mengatakan dalam bukunya yang berjudul *Play and Development: A Symposium with Contributions "when you teach a child something, you take away forever his chance of discovering it for himself* (Piaget, 1972: 23). Yang pada dasarnya memiliki arti bahwa jika kita mendikte anak dengan mengajarkan sesuatu maka sebenarnya kita telah mengambil kesempatan anak untuk menjadi seorang penemu.

Berkembangnya kemampuan anak adalah sebuah proses. Hal tersebut dapat didorong melalui rangsangan/stimulasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan

anak usia dini, yaitu dengan bermain (Chugani, 2009: 3). Bermain merupakan ciri khas belajar anak usia dini yang juga merupakan ciri aktivitas anak usia dini. Hampir seluruh kegiatan mereka melibatkan unsur bermain. Melalui permainan anak pendidik sebenarnya memiliki banyak kesempatan untuk mengajarkan berbagai hal yang dapat meningkatkan anak, seperti matematika, konsep, budi pekerti, membaca atau menulis (Chugani, 2009: 9)

3. Kreativitas

Kreativitas diambil dari Bahasa Inggris yaitu dari kata dasar “*to create*” yang berarti “*to ca use*” dan “*to exist*”, “*produce (something new)*” yang menyebabkan dan menghasilkan sesuatu yang baru (Wahyuddin, 2007: 2). Kemudian menurut Rothemberg dikutip Mutiah (Mutiah, 2012: 42) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide atau gagasan, solusi suatu permasalahan yang berguna untuk memecahkan suatu masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupannya sehari-sehari. Dari definisi tersebut dapat kita pahami, bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir anak dalam menemukan gagasan-gagasan baru yang terbentuk dari proses berfikir.

Kreativitas sebagai bagian dari kemampuan manusia sangat penting dikembangkan saat anak masih berusia dini. Hal ini dikarenakan kreativitas bukan hanya menjadikan anak yang cerdas, namun juga dapat menjadi kepuasan individu. Hal ini sejalan dengan Munandar bahwa kreativitas dapat menjadikan anak memiliki kepuasan diri. Hal tersebut terlihat jelas pada anak, ketika ia bermain balok atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk balok dengan kombinasi baru sehingga seringkali melupakan terhadap hal-hal lain (Fakhriyani, 2016: 197)

Selanjutnya munandar juga menyebutkan dua hal lainnya tentang pentingnya pengembangan kreativitas anak yaitu, *Pertama* anak yang berkreasi dapat mewujudkan dirinya yang merupakan kebutuhan anak. *Kedua* dengan berkreaitivitas anak mampu untuk meyelesaikan suatu masalah. *Ketiga* dengan melatih kreativitas saat anak masih berusia dini dapat mendorong anak untuk menjadi penemu dimasa depan (Fakhriyani, 2016: 197). Oleh karena itu, pengembangan kreativitas pada anak usia dini memiliki arti penting dalam kehidupan dimasa mendatang.

4. Penelitian relevan dalam pembelajaran berbasis inquiri dalam meningkatkan kreativitas anak

Penelitian yang dilakukan oleh Atik Wartini yang berjudul *Menggagas Model Pembelajaran Discovery-Inquiry pada Pendidikan Anak Usia Dini*, menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis inquiry discovery membantu anak untuk meningkatkan kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik (Wartini, 2017: 154) Selanjutnya Atik juga mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis discovery-Inquiri mampu mengembangkan proses mental anak.

Penelitian yang dilakukan Diana Magasida bahwa inquiry memberikan peserta didik pengalaman-pengalaman belajar yang konkret dan aktif. Melatih peserta didik tentang bagaimana memecahkan masalah, meemperoleh keterampilan dan membuat keputusan. Pembelajaran inquiry-discovery menekankan proses daripada hasil yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini mementingkan proses yang bermakna daripada hasil.

Penelitian yang dilakukan oleh Nunung Nurjanah (Nurjanah, 2018: 109) yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung dan Operasi Bilangan Anak Usia Dini*" mengungkapkan bahwa Pembelajaran Inquiri adalah pembelajaran yang berbasis pada penyelidikan sendiri sehingga mampu melibatkan anak secara langsung dalam kehidupan nyata. Artinya pembelajaran ini berpusat pada anak, guru hanya berfungsi sebagai fasilitator.

Penelitian yang dilakukan oleh Farida Rohayani yang berjudul "Model Pembelajaran Inkuiri Untuk PAUD" pembelajaran inquiry dapat mengembangkan potensi anak untuk menemukan inovasi dan jawaban dengan kemampuan anak itu sendiri (Rohayani, 2018: 51) Rohayani juga mencontohkan pembelajaran inquiry dengan pembelajaran yang ada di Taman Kanak-kanak seperti balok, melukis dengan jari, manik dan bermain dengan lilin dan plastisin.

Penelitian yang dilakukan oleh Amir Gufron (Gufron, 2018: 23) yang berjudul "*Perkembangan Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak (Studi Komparatif Tk Sekar Jepara & Ra Darul Hikmah Jepara)*" Potensi awal di TK Sekar Jepara dalam meningkatkan kreativitas anak didasari dengan adanya kebebasan anak untuk melakukan eksplorasi. Amir Gufron juga mengutip Jamal bahwa faktor pendukung dalam meningkatkan kreativitas adalah adanya kebebasan dalam melakukan kreasi tanpa ada paksaan dan tekanan, karena kebebasan menjadi bagian pilihan untuk mengeksplorasi secara maksimal.

Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran berbasis discoveri-inquiri dapat meningkatkan daya kreativitas anak melalui imajinasi anak dalam bereksplorasi dan bereksperimen. *Karena* kreativitas ditanamkan dengan cara memberikan kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen. Dari kedua konsep itu anak akan mengkreasi imajinasi dengan benda-benda disekitarnya.

5. Hasil Penelitian

Pembelajaran sentra balok di TK Amal Insani merupakan pembelajaran berbasis inquiri-discoveri. Hal ini dikarenakan, TK Amal Insani mengimplementasikan ciri pembelajaran berbasis inquiri-discoveri dalam penerapan pembelajarannya. Ciri tersebut yaitu, menekankan kepada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan, anak diberi kesempatan yang seluas-luasnya untuk menemukan jawabannya sendiri dan pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir secara logis dan sistematis serta mengembangkan mental anak. Juga, pembelajaran sentra balok di TK Amal Insani menunjukkan karakteristik pembelajaran berbasis inquiri. Karakteristik anak menurut Shamsuddin yaitu partisipasi anak dalam pembelajaran aktif, berprinsip konstruktivisme, peran pendidik sebagai fasilitator, mengatasi masalah, berorientasi pada proses dan meningkatkan rasa tanggungjawab. (Sri Fatmawati dkk., 2015: 56)

Kemampuan mental beragam macamnya salah satu mental yang dikembangkan dalam pembelajaran sentra balok di Tk Amal Insani yaitu kreativitas. Pendidik TK Amal Insani meningkatkan daya kreativitas anak melalui pembelajaran yang berpusat pada anak. Anak diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan diri dengan mengeksplorasi media yang disiapkan. Misalnya dalam pembelajaran balok, anak berusaha menyusun balok dengan tanpa bantuan guru. Dengan rasa ingin tahunya, anak secara aktif mencoba untuk menyusun balok. Hasil dari susunan balok menjadi berbagai

bentuk miniatur bangunan dan lainnya serta sebagian dari hal itu memiliki estetika. Oleh karena itu, anak secara tidak sadar meningkatkan kreativitas mereka.

Pada awal pembelajaran, pendidik memulai pembelajaran dengan berdoa bersama, memastikan peserta didik yang hadir melalui bernyanyi. Kemudian pada pembelajaran ini, pendidik mengenalkan tema dan subtema pada hari ini, yaitu tema binatang dengan subtema burung. pendidik menjelaskan bahwa binatang ada yang bisa terbang, berenang dan berjalan. Pendidik memancing anak tentang macam-macam binatang. Anak menyebutkan macam-macam binatang yang ia temui seperti, kucing, ayam, burung dan lain-lain. Pendidik juga mengeja kata binatang dan macamnya huruf-perhuruf di papan tulis ketika anak menyebutkan nama binatang. Setelah itu, Pendidik memfokuskan bahasan berupa burung yang mana anak dipancing untuk menyebutkan nama-nama burung. Pembelajaran ini diakhiri dengan menjelaskan tempat tinggal binatang. Kemudian pendidik mempersilahkan anak untuk mengeksplorasi balok menjadi tempat tinggal binatang. Pada dasarnya, pembelajaran ini merupakan langkah pertama dalam pembelajaran berbasis inquiri-discoveri, yaitu memancing anak untuk menemukan cara dan hasil dalam membuat kandang binatang.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa strategi inquiri-discoveri dapat meningkatkan semangat dan rasa antusias anak dalam kegiatan sentra balok. Anak memiliki rasa senang dalam melakukan eksplorasi dan eskperimen dengan balok-balok yang ada untuk dijadikan sebuah tempat binatang. Belajar yang menyenangkan menjadi penting bagi anak usia dini karena dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dalam belajar. Hal ini senada dengan Muthiah bahwa rasa percaya diri anak dapat ditingkatkan melalui belajar yang menyenangkan (Muthiah, 2012: 25).



Gambar 1

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak dapat lebih mandiri dalam melakukan kegiatan. Anak mencoba merangkai berbagai macam bentuk balok. anak menemukan balok yang sudutnya kecil, tidak bisa ditumpuk dengan balok yang besar. Anak lebih memilih bentuk kotak persegi untuk menumpuk dengan balok yang lain. Hal ini menunjukkan bahwa anak menemukan pengetahuan dengan pengalaman belajar mandiri yang tentu memiliki makna mendalam pada diri anak. Hal ini senada dengan Imam Mohtar yang mengungkapkan bahwa mengajar tidak hanya semata menyampaikan materi,

melainkan guru mampu mendorong dan membawa siswa untuk belajar secara mandiri untuk mendapatkan pengetahuan (Mohtar, 2019: 68).

Berdasarkan hasil wawancara, pendidik mengungkapkan bahwa anak-anak memiliki potensi kreatif yang ada pada dirinya. Potensi ini didasarkan pada rasa ingin tahunya. Keingin tahunya anak membuat anak mengeksplorasi dan bereksperimen terhadap benda-benda disekitarnya, yang kemudian anak menguji coba secara kreatif apa yang ada dibenaknya. Sebagai contoh anak dalam pembelajaran balok mengamati bentuk dan mencoba menyusunnya. Ketika anak melihat bahwa balok dengan bagian atap berbentuk runcing tidak bisa ditumpuk dengan balok lainnya, Ia secara kreatif menumpuk balok runcing itu paling atas dari susunan balok. Perkembangan kreativitas ini berawal dari hal yang umum kehal yang kompleks. Mula-mula anak mampu untuk membuat susunan balok menjadi susunan biasa. Kemudian secara bertahap, anak mulai memberikan hiasan-hiasan dalam karyanya yang akan meningkatkan nilai estetik.

Perkembangan kreativitas anak dalam menyusun balok berbeda satu sama lain. Hal ini terlihat ketika peneliti mengobservasi pembelajaran yang sudah berjalan selama tiga bulan. Ada yang menghasilkan karya yang indah adapula yang sederhana dalam menyusun balok.



Gambar 2

Saat anak selesai, pendidik mencari tahu mengenai apa yang anak buat dengan pertanyaan-pertanyaan yang memancing anak. Menurut anak gambar tersebut merupakan kebun binatang yang merupakan tempat binatang tinggal. Disitu terlihat orang-orang sedang melihat binatang, penjaga, ada pula pohon, jembatan, gedung tinggi dan gerbang dengan ditata dengan baik. Disini terlihat kreativitas anak dalam menggambarkan suasana kebun binatang.

Pendidik sebagai fasilitator berperan penting dalam perkembangan kreativitas anak. Hal ini ditandai dengan guru selalu menggali daya imajinasi anak dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada anak. Hasil yang terlihat adalah anak mengungkapkan jawaban-jawaban yang menarik. Seperti gambar diatas, ada binatang yang berbaris dihadapan meriam-meriam yang mengarah padanya. Menurut anak bahwa hal itu adalah tempat berburu binatang, "nanti kalau sudah tertangkap dimasukin ke kebun binatang" untkapnya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran yang berpusat pada

anak, pendidik juga memiliki andil besar dalam mendorong peserta didik dalam mengembangkan kreativitasnya.

C. Kesimpulan

Pembelajaran berbasis inquiri-discoveri sangat relevan dengan karakteristik belajar anak. Hal ini dapat dilihat ketika anak mengeksplorasi dan mencoba menyusun balok. Dengan keingin tahunya, anak mencoba bagaimana merangkai balok menjadi tempat binatang, yang merupakan tantangan bagi mereka. Kreativitas lahir dari kebebasan anak dalam bereksplorasi dan bereksprimen. Dalam hal ini, pembelajaran berpusat pada anak, anak didorong untuk menyelesaikan tugas, namun dalam prosesnya anak bebas untuk mengeksperisikan diri. Implementasi pembelajaran inquiri-discoveri di sentra balok TK Amal Insani dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat bahwa hasil susunan balok oleh anak memiliki unsur estetik. Juga, dalam pembelajran pendidik mendorong sekaligus memancing kreativitas anak dengan menanyakan apa yang dibuat anak. Anak-anak yang lambat dalam perkembangannya diberikan perhatian khusus. Perhatian khusus dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memancing anak untuk mengungkapkan imajinasinya. Pembelajaran inquiri-discoveri disamping meningkatkan kreativitas anak, juga mampu untuk mengembangkan konsep saintifik pada anak. Hal tersebut terlihat saat anak menyusun balok. anak mampu mengenal konsep besar dan kecil, konsep datar dan kerucut. Oleh karena itu, pembelajaran ini sangat baik diterapkan pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabani, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
- Darmiah, Darmiah. 2013. "Perkembangan Pendidikan Anak Usia Balita." *PIONIR: Jurnal Pendidikan* 4 (1). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/154>.
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Wacana Didaktika* 4 (2): 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>.
- Gufron, Amir. 2018. "Perkembangan Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak (Studi Komparatif Tk Sekar Jepara & Ra Darul Hikmah Jepara)." *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam* 15 (1). <https://doaj.org>.
- Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi,.
- Mohtar, Imam. 2019. *Hubungan Antara Motivasi Kerja Dan Pengalaman Kerja Dengan Kinerja Guru Madrasah*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mulyono. n.d. *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran Di Abad Global*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Pertama. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nolan, Andrea, Anna Kilderry, and Roslyn O'Grady. 2006. *Young Children as Active Learners*. Research in Practice Series, v. 13, no. 1. Watson, A.C.T: Early Childhood Australia.
- Nurjanah, Nunung. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dan Operasi Bilangan Anak Usia Dini." *Tunas Siliwangi : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung* 3 (2): 105–19. <https://doi.org/10.22460/ts.v3i2p105-119.645>.
- Piaget, Jean. 1972. *Play and Development: A Symposium with Contributions*. New York: W.W. Norton & Company.
- Rohayani, Farida farida. 2018. "Model Pembelajaran Inkuiri Untuk PAUD." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 3 (1): 43–52.
- Siti Nurfauziah, Dkk. 2015. "Penerapan Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran Biologi Di Kelas XI IPA SMA Al Muayyad Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015." *Seminar Nasional XII Pendidikan Biologi FKIP UNS 2015 SP-004-10*. <https://media.neliti.com/media/publications/171617-ID-none.pdf>.
- Sri Fatmawati. 2015. *Desain Laboratorium Skala Mini untuk Pembelajaran Sains Terpadu*. Deepublish.
- Wahyudin. 2007. *A To Z Anak Kreatif*. Jakarta: Gema Insani.

Wartini, Atik, M. Khoirul Hadi Al-Asy'ari, and Asyruni Multahada. 2017. "Menggagas Model Pembelajaran Discovery-Inquiry Pada Pendidikan Anak Usia Dini." *Intizar* 23 (1): 151-64. <https://doi.org/10.19109/intizar.v23i1.1614>.