

**PENERAPAN METODE EKSPERIMEN UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI****Elsa Nurfuady¹, Heris Hendriana², Ghina Wulansuci³**¹IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jendral Sudirman, Cimahi²IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jendral Sudirman, Cimahi³IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jendral Sudirman, Cimahielsanurfuady26@gmail.com, hendriana@stkip-siliwangi.ac.idginawulansuci12@gmail.com,**Abstract**

Basically humans have had creative potential since he was created. With the potential of its natural creativity, it is expected that early on, children will need activities related to creative ideas through coaching so that children can develop their creative potential optimally. For that we need a learning method that can improve children's creativity, one of which is the experimental method. Through the experimental method children can be trained in developing creativity. The purpose of this study is to examine the achievement of children's creativity in using experimental methods. This study used a quasi-experimental method with Nonequivalent Control Group Design research design using two classes consisting of B1 experimental group and B2 control class at Al-Masruroh Kindergarten. Based on data processing and research results obtained the results of the pre-test showed that there were no significant differences between the experimental group and the control group (TK Al-Masruroh) with $p\text{-value} > 0.05$ which was $0.145 > 0.05$, while the post test results showed creativity after the application of the experimental method there is a significant difference with the value of $p\text{-value} < 0.05$ which is the result of $0.000 < 0.05$. Based on the results of this study, the researcher recommends to child educators that the experimental method can be used as one of the learning methods to improve children's creativity.

Keywords: Creativity and Experimental Methods**Abstrak**

Pada dasarnya manusia telah memiliki potensi kreatif sejak ia diciptakan. Dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya diharapkan sejak dini, anak akan membutuhkan aktivitas yang berkaitan dengan ide-ide kreatif melalui pembinaan agar anak bisa mengembangkan potensi kreatifnya secara optimal. Untuk itu dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak, diantaranya adalah metode eksperimen. Melalui metode eksperimen anak dapat terlatih dalam mengembangkan kreativitas. Tujuan penelitian ini adalah menelaah pencapaian kemampuan kreativitas anak dalam penggunaan metode eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* dengan menggunakan dua kelas terdiri dari kelompok B1 kelas eksperimen dan kelompok B2 kelas kontrol di TK Al-Masruroh. Berdasarkan pengolahan data dan hasil penelitian diperoleh hasil *pre test* menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (TK Al-Masruroh) dengan nilai $p\text{-value} > 0.05$ yaitu dengan hasil $0.145 > 0.05$, sedangkan hasil *post test* menunjukkan bahwa kreativitas setelah penerapan metode eksperimen mengalami perbedaan yang signifikan dengan nilai $p\text{-value} < 0.05$ yaitu dengan hasil $0.000 < 0.05$. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti merekomendasikan kepada pendidik anak bahwa metode eksperimen dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak.

Kata Kunci: Kreativitas dan Metode Eksperimen

A. PENDAHULUAN

Guilford dalam Munandar (2014: 8) dalam pidatonya pada tahun 1950 yang memberi pengamatan terhadap masalah kreativitas dalam pendidikan, mengemukakan bahwa pengembangan kreativitas diabaikan dalam pendidikan formal, padahal memiliki arti penting bagi pengembangan potensi anak dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya. Setiap anak memiliki potensi yang berbeda baik itu bidang akademik atau non akademik, tetapi rata-rata sekolah hanya memandang dalam hal akademik. Pada saat ini dalam meningkatkan kreativitas anak didukung oleh Kurikulum PAUD yang sudah menggunakan kurikulum 2013 dimana kurikulum ini pembelajarannya berpusat pada anak (*student center*) dapat dilihat di Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia No.137 pasal 13 ayat 1 tahun 2014 “Pelaksanaan pembelajaran sebagaimana ditujui dalam pasal 11 huruf b dilakukan melalui bermain secara saling aktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan

berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis anak”. Penyadaran ini perlu kita sadari karena pada usia 4 tahun pertama sebagian daya serap kecerdasan manusia sudah terbentuk maka dari itu pentingnya stimulasi maksimal pada anak agar perkembangan otak anak mampu berkembang secara baik. Anak dapat menangkap segala pembelajaran melalui pengalamannya.

Kebanyakan lembaga sekolah hanya memandang anak dari segi akademik saja, tetapi setiap anak mempunyai keunikan masing-masing untuk mencapai suatu kepuasan seperti kejujuran, bakat dan minat yang dimiliki, sehingga perkembangan kreativitas anak kurang berkembang. Terutama permasalahan di salah satu TK penulis melihat kebosanan pada anak-anak kelompok B dalam mengikuti pembelajaran sehingga anak kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dan kurang dalam proses kreativitas anak. Faktor yang menyebabkan masalah itu muncul

karena metode pembelajaran yang kurang menarik perhatian anak seperti dengan ceramah dan pemberian tugas atau lembar kerja anak (LKA) secara terus menerus. Pemilihan metode ini yaitu metode eksperimen dimana pelaksanaan nya mendorong anak mengembangkan senang bereksperimen, rasa ingin tahu yang kuat, dan daya imajinasi anak yang unggul untuk menjawab berbagai pertanyaan yang muncul dan menemukan sendiri jawabanya dengan percobaan. Maka dari itu pengembangan kreativitas pada anak usia prasekolah 5-6 tahun agar dapat menjadi pengembangan tersendiri pada anak agar bisa menumbuhkan bakat dan minat dalam diri anak. Diharapkan dengan metode eksperimen ini dapat mengaktifkan anak sesuai dengan petunjuk program pengembangan kreativitas anak seperti kelancaran, keluwesan, keaslian dan terperinci dimana mereka diberikan kebebasan untuk mencari dan mendapatkan berbagai macam ilmu pengetahuan, informasi dan mampu mengeluarkan produk secara kreatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “ **Penerapan**

Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia Dini”

B. TEORITIS

1. Kreativitas

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2017:14) Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang dapat menghasilkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas dan pembedaan yang berkemampuan dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu persoalan. Sedangkan, menurut Munandar (dalam sujiono & nurani, 2010:38) berpendapat bahwa kreativitas ialah kemampuan untuk memberikan ide baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Hal ini telah diperkuat juga oleh jamaris (dalam sujiono & nurani, 2010:38) yang memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari bentuk kreativitas terlihat dalam proses berpikir saat seseorang memecahkan masalah yang berkaitan dengan:

- a. Kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau gagasan yang serupa guna memecahkan suatu masalah

- b. Kelenturan, berupa kemampuan untuk mengemukakan atau menghasilkan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah diluar kategori biasa
- c. Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau ciptaan yang asli hasil pemikiran sendiri
- d. Elaborasi berupa menyatakan pelaksanaan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan oleh orang lain
- e. Keuletan dalam menghadapi situasi yang tidak menentu

Walaupun manusia menikmati manfaat yang ditimbulkan melalui perkembangan seni, sains dan teknologi juga menyadari pentingnya menjaga nilai-nilai kreativitas, tidak berarti tidak ada masalah. Salah satu masalah hadir karena kita tidak mengetahui bagaimana menjaga dan memelihara kemampuan kreatif ini sehingga salah jalan dalam melakukan pendidikan. Adapun alasan agar dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak (Mulyasa, 2012:92-93) yaitu:

- 1) Kreativitas merupakan manifestasi setiap individu. Dengan berkreasi seseorang dapat

mengaktualisasikan dirinya dan sebagaimana dikembangkan oleh Maslow (dalam Mulyasa, 2012:92) dengan teori kebutuhannya yang sangat terkenal, mengaktualisasikan diri merupakan keperluan pokok pada tingkat tertinggi dalam kehidupan.

- 2) Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari macam-macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, sebagai ide yang sampai sekarang belum mendapat perhatian dalam PAUD
- 3) Kegiatan kreatif tidak hanya berguna bagi pengembangan pribadi dan lingkungannya tetapi dengan kreatif dapat memberikan kepuasan kepada anak

Dengan kegiatan kreatif dapat menghasilkan para seniman dan ilmuwan karena adanya aspek kepuasan yang dikembangkan dari aktivitas kreatif ini yang akan mendorong mereka menjadi individu yang lebih baik.

2. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah metode yang dilatih untuk melakukan suatu proses atau percobaan, yang dilakukan secara perseorangan maupun

kelompok dan memberikan kesempatan pada siswa seluas-luasnya dalam melakukan percobaan (Hamid, 2011:212). Metode ini, diharapkan anak bisa sepenuhnya berpartisipasi dalam merencanakan, menemukan fakta, mengumpulkan data, mengelola variabel dan memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata. Melalui eksperimen anak dapat terlatih dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir logis, senang mengamati, menambah rasa ingin tahu dan kekaguman pada alam, ilmu pengetahuan dan Tuhan. Dengan melakukan eksperimen sederhana anak akan mendapatkan hal-hal baru yang baru diketahuinya dan mengagumkan. Keadaan ini penting karena salah satu sifat anak usia dini adalah memiliki rasa takjub dan kekaguman akan keajaiban alam dengan ini anak akan menyukai aktivitas belajar. Dengan ini pula anak bisa menemukan ide ataupun hasil baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya.

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dimana penelitian yang digunakan untuk mencari dampak perlakuan tertentu

terhadap yang lain dalam kondisi yang terarah (Sugiyono, 2017:107). Penelitian ini dapat menggunakan desain quasi eksperimen, karena variabel-variabel dapat dipilih dan variabel lain dapat mempengaruhi proses eksperimen itu dapat dikontrol secara ketat.

Bentuk penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2017:116)

Gambar 1.1

Nonequivalent control group design *pretest-posttest control group design*

E	: 0 ₁ X 0 ₂
P	: 0 ₃ 0 ₄

Keterangan:

E = kelas eksperimen

P = kelompok pembandingan

X = Pemberian perlakuan

Penelitian ini dilakukan untuk mencari pengaruh dari metode eksperimen terhadap kreativitas anak usia dini. Tempat penelitian yang dipilih berada di TK Al-Masruroh

kelompok B. Selanjutnya kelompok B2 diberi perlakuan metode eksperimen sedangkan kelompok B1 dengan menggunakan pembelajaran konvensional. O_1 dan O_3 merupakan derajat yang sebelum diberi perlakuan. O_2 adalah yang sudah diberi perlakuan dengan metode eksperimen sedangkan O_4 adalah derajat dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Pengaruh metode eksperimen terhadap kreativitas anak usia dini adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$.

Subjek penelitian ini adalah anak dari kelompok B TK Al-Masruroh dengan rentang usia 5-6 tahun. Adapun jumlah subjek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu kelompok B1 kelompok eksperimen dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 9 anak dan kelompok B2 sebagai kelompok kontrol dengan jumlah subjek penelitian 8 sebanyak anak.

Instrumen penelitian ini menggunakan pedoman observasi dengan penilaian menggunakan skala *likert*. yaitu : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk mengungkapkan kejelasan suatu sikap dan sifat yang diteliti. Jawaban

responden skor tertinggi bernilai 4 dan skor terendah 1. Misalnya BB (1), MB (2), BSH (3), BSB (4).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

Data penelitian ini diperoleh dari hasil pretes dan postes, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol Data ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 20.

Berdasarkan perolehan data *pre test* kemampuan kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah dilakukan perhitungan *Kolmogorov-smirnov* pada uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dari populasi yang homogen. Ini menunjukkan bahwa anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kreativitas yang tidak jauh beda atau sama dan setelah dibuktikan dengan hasil uji t independen sampel menunjukkan nilai *sig* lebih besar dari *p-value* ($0,583 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kreativitas anak diantara kedua kelompok. Hal ini disebabkan karena pada kelompok eksperimen belum dilakukan perlakuan sehingga kreativitas anak pada kedua

kelompok tidak jauh berbeda. Hal ini dapat terlihat dari hasil karya dan dalam proses pembelajaran anak kurang aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan metode eksperimen anak memiliki banyak kesempatan untuk mengeluarkan gagasannya dan pengalaman yang kaya dan bermakna. Berbeda setelah diberikan perlakuan kedua kelompok menunjukkan perbedaan. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan akhir dalam penelitian menunjukkan bahwa nilai *sig* pada data *post test* lebih kecil dari *p-value* ($0,000 < 0,05$) Ini artinya bahwa terdapat perbedaan kreativitas anak setelah diterapkan metode eksperimen pada kelompok eksperimen ini artinya bahwa terdapat perbedaan kreativitas yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode eksperimen dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

2. PEMBAHASAN

Terdapatnya perbedaan kreativitas anak setelah diberikan perlakuan dikarenakan metode eksperimen memberikan kegiatan-kegiatan yang mengembangkan kreativitas, sehingga anak dibuat sibuk mengerjakannya.

Pada kelompok eksperimen sebelum menggunakan metode eksperimen, untuk mengembangkan kemampuan kreativitas, guru menggunakan pembelajaran kelompok. Melalui pembelajaran kelompok yang dilakukan oleh guru, anak-anak dibiasakan untuk melakukan pekerjaan secara bekerja sama dengan teman kelompoknya, dengan metode eksperimen anak akan belajar secara aktif mencari tahu sendiri dengan percobaannya sehingga anak akan mudah memahami pembelajaran yang akan disampaikan. Metode eksperimen adalah metode yang dilatih untuk melakukan suatu proses atau percobaan, yang dilakukan secara perseorangan maupun kelompok dan memberikan kesempatan pada siswa seluas-luasnya dalam melakukan percobaan (Hamid, 2011:212). Dengan metode ini, diperlukan anak bisa sepenuhnya berperan dalam merancang, menemukan fakta, mengumpulkan data, mengendalikan variabel dan memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata. Dengan eksperimen anak akan terlatih mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir logis, senang mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu dan kekaguman pada alam, ilmu pengetahuan dan Tuhan. Dengan

melakukan eksperimen sederhana anak bisa menemukan hal-hal baru yang baru diketahuinya dan menakjubkan. Hal ini penting karena salah satu sifat anak usia dini adalah memiliki rasa takjub dan kagum akan rahasia-rahasia alam dengan ini anak akan menyukai aktivitas belajar. Dengan ini pula anak mendapatkan ide baru ataupun karya baru yang belum pernah mereka temui atau buat sebelumnya. akan tetapi bagi anak yang memiliki kesulitan dalam mengembangkan kreativitas sulit untuk meminta bantuan kepada temannya untuk menjelaskan kembali serta mengingatkan tahapan-tahapan untuk mengerjakan pekerjaannya sehingga hasil pekerjaan anak kurang baik dan tepat, sedangkan pada kelompok kontrol untuk mengembangkan kreativitas, guru menggunakan pembelajaran klasikal.

Melalui pembelajaran ini guru membiasakan anak-anak mengerjakan pekerjaannya seperti mewarnai, menggambar, melipat dan lain-lain, akan tetapi pembelajaran klasikal yang dilakukan terus menerus akan membuat anak merasa bosan sehingga anak-anak akan merasa malas untuk mengerjakan pekerjaannya secara tepat dan baik.

Padahal pengembangan kreativitas itu sangat penting karena

kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kecakapan untuk melihat beragam kemungkinan pemecahan terhadap suatu masalah merupakan bentuk proses yang sampai saat ini masih kurang perhatian dalam dunia pendidikan. Disekolah dasar terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran (Rachmawati dan Kurniati, 2017:36-37).

Oleh karena itu guru perlu mengembangkan metode pengajaran yang variatif agar kegiatan pembelajaran mampu memotivasi anak, mudah ditiru anak dan memberikan pengalaman serta kesan kepada anak. Metode eksperimen dapat membuka lebar kreativitas anak ketika anak membuat dapat melakukan pemecahan masalah sederhana dan melakukan percobaan. Berdasarkan penjelasan di atas, kreativitas anak penting dilakukan sedini mungkin sesuai dengan tahapan usia anak agar penyesuaian sosial dan pribadi anak di masyarakat mudah diterima. Hal yang harus diperhatikan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah kematangan kemampuan setiap anak yang berbeda sehingga guru perlu mempersiapkan kegiatan pembelajaran berdasarkan tahapan usia anak.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan hasil penelitian pengaruh penggunaan metode eksperimen terhadap kreativitas anak usia dini, dipaparkan sebagai berikut:

1. Peningkatan kreativitas anak yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode eksperimen lebih baik daripada anak yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Implementasi langkah-langkah metode eksperimen dalam meningkatkan kreativitas anak sangat baik digunakan untuk melatih kelancaran, keluwesan, elaborasi dan keuletan anak
3. Penelitian ini membuktikan bahwa melalui metode eksperimen profil kreativitas anak pada kelompok eksperimen adanya perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan profil kreativitas anak pada kelompok kontrol yang

menggunakan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata gain data *pre test* dan data *post test* pada kelompok eksperimen nilai rata-rata gain memiliki hasil lebih besar dibandingkan nilai rata-rata gain kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamid, S. (2011). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rachmawati, E., & Kurniati, E. (2017). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sujiono & Nurani . (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.