



Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran Sains Anak Usia Dini Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing

*Sri Wahyuni

Program Studi PGPAUD, STKIP Hamzar

*Corresponding Autor: wahyusyaffani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas mahasiswa PGPAUD STKIP Hamzar pada mata kuliah pengembangan pembelajaran sains anak usia dini dengan menggunakan model pembelajaran inquiry terbimbing. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Tahapan penelitian dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah mahasiswa program studi pendidikan anak usia dini, STKIP Hamzar yang berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan rumus N-gain untuk mengetahui peningkatan kreativitas mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran inquiry terbimbing terbukti dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah pengembangan pembelajaran sains anak usia dini. Peningkatan kreativitas pada penelitian ini terlihat pada nilai rata-rata N-gain tes kreativitas. Pada siklus I N-Gain tes kreativitas sebesar 43%, dan meningkat pada siklus II menjadi 77 % dengan kategori efektif. Hal ini disebabkan karena setiap proses yang dilakukan mahasiswa pada model pembelajaran inquiry terbimbing mendukung untuk meningkatkan kreativitasnya. Indikator kreativitas kelancaran (fluency) meningkat lebih tinggi dibandingkan dengan indikator berfikir terperinci (elaboration) dan berfikir original (originality). Mahasiswa dapat merancang pembelajaran sains anak usia dini berdasarkan hasil pemikirannya setelah melakukan diskusi dan praktik mengajar melalui eksperimen sains bersama teman kelompoknya.

Kata Kunci: kreativitas ; sains ; inquiry terbimbing

Abstract

This study aims to determine the increase in the creativity of PGPAUD STKIP Hamzar students in the subject of developing early childhood science learning using the guided inquiry learning model. This research is a classroom action research which consists of two cycles. The stages of the research started from planning, implementing, observing, and reflecting. The research subjects were 23 students of the early childhood education study program, STKIP Hamzar. Data collection techniques using tests, observation, and documentation. Data were analyzed using the N-gain formula to determine the increase in student creativity. The results showed that the guided inquiry learning model was proven to be able to increase student creativity in early childhood science learning development courses. The increase in creativity in this study can be seen in the average N-gain value of the creativity test. In cycle I N-gain student creativity test at 43 %, and increasing in cycle II 77% with the effective category. This is because every process carried out by students in the guided inquiry learning model supports to increase their creativity. Indicators of fluency creativity increased higher than the indicators of detailed thinking (elaboration) and original thinking (originality). Students can design early childhood science learning based on the results of their thoughts after conducting discussions and teaching practice through science experiments with their group mates.

Keywords: creativity ; science ; guided inquiry.

How to Cite: Sri Wahyuni. (2023). Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran Sains Anak Usia Dini Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing, doi <https://doi.org/10.36312/jtm.v4i4.1270>



<https://doi.org/10.36312/jtm.v4i4.1270>

Copyright© 2023, Author (s)

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi mempunyai tujuan untuk meningkatkan potensi mahasiswa. Pendidikan guru, salah satunya pendidikan guru PAUD telah melalui perubahan yang pada dasarnya bertujuan untuk menghasilkan guru PAUD yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Beragam perkembangan dan kemajuan teknologi, perubahan standar kompetensi profesi sebagai akibat persaingan dalam skala global dan nasional menyebabkan guru PAUD perlu untuk meningkatkan kualitas dirinya. STKIP Hamzar merupakan salah satu institusi yang memiliki Program Studi PGPAUD. Sasaran yang ingin dicapai oleh prodi PGPAUD STKIP Hamzar adalah dapat menghasilkan lulusan yang diharapkan dapat berkarir sebagai guru PAUD dan dapat mengembangkan profesi yang didalamnya. Untuk mencapai hal tersebut, salah satu strategi yang dilakukan adalah mengimplemantasikan iklim perkuliahan yang kondusif dan dapat merangsang kreativitas dan dapat berinovasi.

Pentingnya mengembangkan kreativitas guru PAUD kedepannya akan berkontribusi untuk menghasilkan anak-anak didik yang kreatif. Sehingga dirasa perlu untuk mengembangkan kreativitas melalui berbagai pengalaman belajar. Menurut Munandar (2012) kreativitas merupakan suatu konstruk yang *multi-dimensioanal*, terdiri dari berbagai dimensi, yaitu dimensi kognitif (berpikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotorik (keterampilan kreatif). Tidak ada definisi kreativitas yang dapat diterima secara universal, namun dalam menganalisis definisi kreativitas disimpulkan bahwa kreativitas pada umumnya dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu ke perilaku kreatif. Pribadi yang kreatif melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan didorong (*press*) dari lingkungan sehingga dapat menghasilkan produk kreatif.

Mata kuliah pengembangan pembelajaran sains anak usia dini merupakan mata kuliah yang bertujuan untuk menghasilkan mahasiswa yang mampu merancang rencana pembelajaran sains untuk anak usia dini dengan menggunakan pendekatan saintifik/inquiry serta mampu menyajikan sesuai lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil observasi pada mata kuliah ini. Mahasiswa belum mampu untuk menghasilkan gagasan-gagasan kreatif dalam pembelajaran sains. Misalnya saat diminta pendapat bagaimana cara mengajarkan sains pada anak usia dini mahasiswa masih bingung dalam memberikan jawaban. Beberapa mahasiswa menjawab dengan cara-cara pembelajaran yang monoton, seperti menjelaskan bagian-bagian tubuh anak, bernyayi sesuai tema, dan mewarnai. Tentunya dalam pembelajarn sains diharapkan mahasiswa dapat menggunakan metode yang lebih menarik perhatian anak usia dini, metode yang dapat melibatkan anak secara aktif untuk menemukan konsep sains mereka sendiri melalui hasil penemuan (*inquiry*). Berdasarkan refleksi ini, rendahnya kreativitas mahasiswa mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran dengan meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini. Sangat penting bagi mahasiswa untuk dilatih untuk meningkatkan kreativitasnya, sehingga dapat membuat rancangan pembelajaran sains yang unik dan menyenangkan, serta mempraktikkannya secara langsung kepada anak usia dini.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas adalah *inquiry* terbimbing (Suhartini, 2016). Model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Wisudawati, 2014). Kegiatan pembelajaran yang menekankan aktivitas peserta didik lebih membangkitkan motivasi belajar, kemampuan berfikir tingkat tinggi, kreativitas, dan kemandirian (Sukmadinata, 2010). Menurut Kurniawan (2013) model inkuiri terbimbing dilakukan dengan cara peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan, menulis, dan menyusun kesimpulan dengan bimbingan guru.

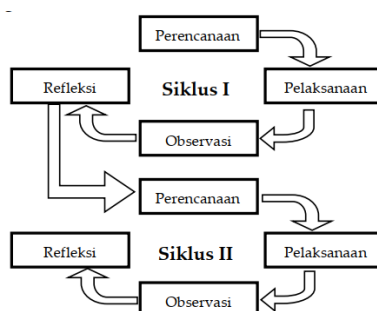
Berdasarkan generalisasi dari konsep yang dimiliki kemudian peserta didik berperan untuk membuat media yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat melihat, memahami, dan memperagakan secara langsung tentang apa yang dipelajari. Kegiatan ini tentunya memberi kesan yang lebih lama dalam ingatan dan disimpan dalam memori jangka panjang.

Hasil penelitian Mufiannoor, dkk (2016) menunjukkan bahwa model inquiry terbimbing dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan pemahaman konsep. Sementara Suhartini, dkk (2016) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran inquiry terbimbing dapat meningkatkan kreativitas siswa. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan penelitian untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa menggunakan model pembelajaran inquiry terbimbing.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Program Studi PGSD, STKIP Hamzar pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah 23 mahasiswa PGPAUD semester V yang mengambil mata kuliah pengembangan pembelajaran sains anak usia dini.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang menerapkan model pembelajaran inquiry terbimbing untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa. Tahapan penelitian dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Desain Penelitian Tindakan Kelas ditampilkan pada Gambar.1



Gambar 1. Desain PTK

Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari enam kali pertemuan. Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah observasi, tes kreativitas, catatan kegiatan lapangan dan dokumentasi.

Instrument penelitian yang digunakan yaitu Silabus, Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM), serta instrument tes kreativitas. Keativitas mahasiswa dilihat dari indikator (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*). Teknik penguimpulan data menggunakan tes kreativitas berupa soal uraian yang diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) untuk setiap siklus yang dilakukan pada materi yang diajarkan. Siklus I untuk materi program pengembangan pembelajaran sains pada eksperimen roket air. Siklus II untuk materi program pembelajaran sains pada eksperimen gunung meletus.

Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis efektifitas N-gain pada setiap siklus. Efektivitas N-Gain diperoleh melalui persamaan :

$$N - (Gain) = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimal ideal} - \text{nilai pretest}} \times 100\%$$

Keberhasilan pembelajaran didasarkan pada tafsiran efektifitas N-Gain yang ditetapkan oleh Hake, 1999 sebagai berikut :

Tabel 1. Tafsiran Keberhasilan

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Keberhasilan siklus pembelajaran didasarkan pada Tabel 1. Siklus pembelajaran tidak dilanjutkan apabila persentase N-Gain mencapai 56 - 75 % dengan tafsiran cukup efektif (Sinuraya dan Mihardi, 2019)

HASIL PENELITIAN

Hasil observasi awal secara umum menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa pada mata kuliah metode pengenalan sains pada anak usia dini masih rendah. Hal ini tentunya akan berdampak pada rendahnya hasil belajar mahasiswa. Permasalahan tersebut diselesaikan dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu melibatkan mahasiswa lebih aktif dalam belajar. Dalam hal ini digunakan model pembelajaran inquiry terbimbing untuk membantu mahasiswa meningkatkan kreativitasnya. Menurut Nugraha dan Dwiyan, (2008) kreativitas tidak dapat muncul begitu saja. Dalam meningkatkan kreativitas harus diwujudkan dengan kegiatan pembelajaran yang kreatif pula, sebab aktivitas kreatif tidak mungkin terjadi tanpa penciptaan lingkungan belajar yang kreatif. Sejalan dengan hal tersebut Santofani dan Rosana (2016) menyatakan bahwa kreativitas dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran inquiry.

Pada penelitian ini tahap perencanaan dilakukan persiapan yaitu membuat silabus, RPS, LKM menggunakan sintaks model pembelajaran inquiry terbimbing, menyiapkan media pembelajaran, membuat instrument kreativitas berupa soal uraian yang terdiri tiga indikator kreativitas yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*).

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mengacu pada RPS, dengan menggunakan tahapan model pembelajaran inquiry terbimbing yang telah dipersiapkan. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dilakukan, mahasiswa diberikan pretest. Setelah itu diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran inquiry terbimbing. Adapun sintaks model pembelajaran inquiry terbimbing pada penelitian ini yaitu: (1) Tahap orientasi masalah dengan dosen menyajikan permasalahan berupa narasi yang dapat menggiring mahasiswa untuk mengungkapkan pengetahuan awalnya berdasarkan pengalamannya mengajar anak usia dini, (2) Tahap merumuskan masalah dosen mengajukan pertanyaan misalnya : Bagaimana cara mengajarkan sains pada anak usia dini yang kisaran umurnya 4-6 tahun? . Bisakah mengajarkan sains dengan konsep yang sulit, konsep yang abstrak, dan rumit untuk anak sekecil itu ?, (3) Tahap mengajukan hipotesis dengan berdiskusi tentang kemungkinan jawaban yang diberikan oleh mahasiswa , (4) Tahap menguji hipotesis dengan membuat rancangan pembelajaran sains anak usia dini dan praktik mengajar sains pada anak usia dini melalui kegiatan eksperimen, (4) Tahap menganalisis data yang dilakukan dengan persentasi data, melakukan diskusi tentang hasil praktik mengajar sesuai rancangan pembelajaran sains yang telah disusun, melakukan refleksi dengan menganalisis kendala-kendala yang didapat

ketika praktik mengajar serta menentukan solusi untuk meningkatkan kualitas rancangan pembelajaran sains, (5) Tahap penarikan kesimpulan dengan mahasiswa berpikir tentang kesimpulan apa yang dapat diambil berdasarkan serangkaian kegiatan yang telah dilakukan.

Tahap observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti mencatat segala sesuatu yang terjadi agar dapat memperoleh data yang akurat. Seluruh kemajuan dan kendala yang terjadi selama pelaksanaan dicatat untuk dapat ditindak lanjuti.

Refleksi dilakukan oleh peneliti bersama pengamat untuk menemukan hal-hal yang masih perlu diperbaiki. Menemukan solusi dari kendala yang ditemukan pada pelaksanaan siklus I, sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran pada tindakan berikutnya. Siklus I dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan diskusi mengenai permasalahan dalam pembelajaran sains dan pembelajaran sains yang menyenangkan untuk anak usia dini. Pada pertemuan ini diberikan penugasan kepada mahasiswa untuk membuat media pembelajaran dengan tema alat transportasi yang akan digunakan untuk pembelajaran sains melalui kegiatan eksperimen.

Pertemuan kedua mahasiswa diminta untuk membuat rancangan pembelajaran sains dengan cara diskusi yang diarahkan oleh dosen. Adapun output yang dihasilkan berupa langkah kegiatan eksperimen, RPPH menggunakan sintaks model pembelajaran inquiry terbimbing, dan instrument penilaian keterampilan proses sains untuk anak usia dini. Pertemuan ketiga mahasiswa mempraktikkan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada kegiatan ini dilakukan praktik mengajar di sekolah. Mahasiswa dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang. Setiap kelompok ditugaskan untuk praktik menggunakan media dan perangkat pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Dilakukan pembagian tugas yaitu; dua orang mahasiswa bertugas untuk mengajar, dua orang menjadi observer untuk mengamati anak-anak dan mengisi instrument penilaian, dan sisanya bertugas untuk mengambil dokumentasi serta mencatat hal-hal penting selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Setelah itu diberikan postes untuk menguji kreativitas mahasiswa pada siklus I.

Siklus II dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Sebelum perlakuan pada siklus II mahasiswa diberikan pretest terlebih dahulu. Pada pertemuan pertama dilakukan diskusi mengenai praktik pembelajaran sains yang telah dilakukan. Disajikan permasalahan mengenai kekurangan pada rancangan pembelajaran sains tersebut. Mahasiswa membahas kekurangan dan mengajukan solusi untuk memperbaiki rancangan pembelajaran sains selanjutnya. Tema yang digunakan pada siklus II adalah gejala alam, dengan sub tema gunung meletus. Mahasiswa ditugaskan untuk membuat media miniatur gunung meletus. Selanjutnya, pada pertemuan kedua mahasiswa membuat rancangan pembelajaran sains secara mandiri berupa ; langkah-langkah kegiatan eksperimen gunung meletus, RPPH menggunakan sintaks model inquiry terbimbing, dan instrument penilaian KPS yang mungkin muncul dapat berkembang pada eksperimen ini. Rancangan yang dibuat disesuaikan dengan mempertimbangkan kekurangan dan kendala yang dialami sebelumnya. Pertemuan ketiga mahasiswa mempraktikkan rancangan pembelajaran dengan eksperimen gunung meletus.

Kreativitas Siswa

Tes kreativitas berupa soal uraian. Tes awal (pretest) diberikan sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran inquiry terbimbing. Tes akhir (posttest) diberikan pada akhir setiap siklus setelah perlakuan. Hasil tes kreativitas pada siklus I yang didapatkan kemudian dianalisis, dan disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Rata-rata Pretest dan Posttes Kreativitas pada Siklus I

Perlakuan	Nilai Rata-rata	N-gain
Posttest	14,49	43 %
Pretest	51.30	

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata nilai pretest pada siklus I adalah 14,46 dan rata-rata nilai posttest adalah 51,30. Rendahnya nilai pretest disebabkan karena terdapat mahasiswa yang sama sekali tidak memberikan jawaban pada tes kreativitas. Mahasiswa belum mendapat materi pembelajaran bingung untuk menjawab apa dan bentuk tes kreativitas tergolong baru sehingga ada mahasiswa yang jawabannya kosong. Selanjutnya, data pretest dan posttest dianalisis dengan menggunakan rumus N-Gain dan di dapatkan hasil 43 %.

Pada siklus I didapatkan hasil tes kreativitas mahasiswa masih rendah dengan kategori kurang efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inquiry terbimbing belum maksimal. Hal ini disebabkan karena beberapa hal yaitu ; 1) Mahasiswa belum terbiasa menjawab tes kreativitas, 2) Tidak semua mahasiswa terlibat aktif dalam menyampaikan pendapatnya saat diskusi. Beberapa mahasiswa terlihat seperti memiliki jawaban masing-masing, namun masih memilih diam dan menyimak pendapat dari teman-temannya yang aktif berdiskusi, 3) Mahasiswa belum mampu atau belum terbiasa membuat rancangan pembelajaran dengan model inquiry terbimbing secara mandiri, karena dalam kegiatan sebelumnya rancangan pembelajaran dibuat secara bersama dan menampung pemikiran mahasiswa secara global, 3) Beberapa mahasiswa tidak mengikuti kegiatan praktik karena izin.

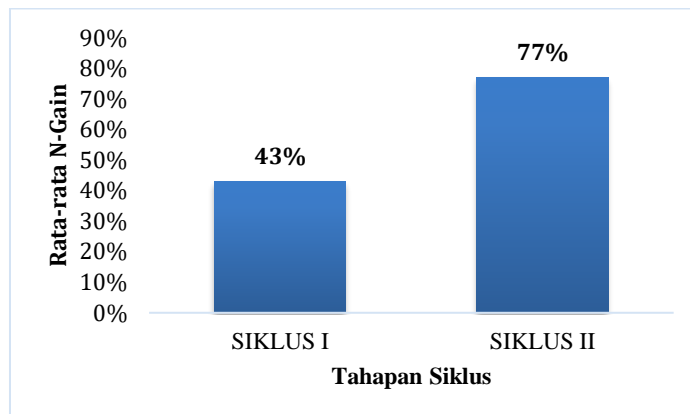
Pemecahan masalah untuk siklus berikutnya yaitu; 1) Menjelaskan maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam tes kreativitas 2) Sebelum diskusi, peneliti memberikan pertanyaan terkait ide rancangan pembelajaran sains yang harus dijawab serentak oleh seluruh mahasiswa secara tertulis. Hal ini dimaksudkan agar semua mahasiswa bisa menyalurkan pendapatnya, sehingga ketika diskusi berlangsung peneliti dapat menjadikan jawaban mahasiswa sebagai acuan dalam pembahasan rancangan pembelajaran selanjutnya. 3) Membimbing mahasiswa dengan menetapkan tema rancangan pembelajaran menggunakan model pembelajaran inquiry terbimbing kemudian menugaskan mahasiswa untuk membuat langkah-langkah pembelajaran model inquiry terbimbing secara mandiri agar mahasiswa terbiasa menyalurkan idenya sendiri. 4) Membuat kesepakatan/sanksi bagi mahasiswa yang tidak hadir.

Berdasarkan hasil tes, kendala, dan solusi yang didapatkan maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Hasil tes kreativitas pada siklus II disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Nilai Rata-rata Pretest dan Posttes Kreativitas pada Siklus II

Perlakuan	Nilai Rata-rata	N-gain
Posttest	26,09	77 %
Pretest	82,32	

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata nilai pretest pada siklus I adalah 26,09 dan rata-rata nilai posttest adalah 75,36. Hasil efektifitas N-gain pada siklus II cukup baik apabila dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus II nilai rata-rata N-gain kreativitas mahasiswa sebesar 77 % dengan kategori efektif. Perbandingan hasil persentase rata-rata N-gain tes kreativitas mahasiswa pada siklus I dan siklus II ditampilkan pada Gambar 2 sebagai berikut.:



Gambar 2. Grafik Perbandingan Persentase Rata-rata N-Gain Setiap Siklus

Gambar 2. menunjukkan perbandingan persentase rata-rata N-Gain pada siklus I dan siklus II. Rata-rata N-Gain tes kreativitas mahasiswa pada siklus I sebesar 42 % dengan kategori kurang efektif, sedangkan persentase rata-rata kreativitas mahasiswa pada siklus II sebesar 77 % dengan kategori efektif. Data tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran inquiry terbimbing terbukti dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa PGPAUD STKIP Hamzar pada mata kuliah pengembangan pembelajaran sains anak usia dini. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryaningsih, dkk (2016) menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran inquiry terbimbing berbasis permainan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Dalam tahapan model inquiry terbimbing tersebut mahasiswa membuat media pembelajaran sains, merancang pembelajaran sains, dan melakukan praktik pembelajaran

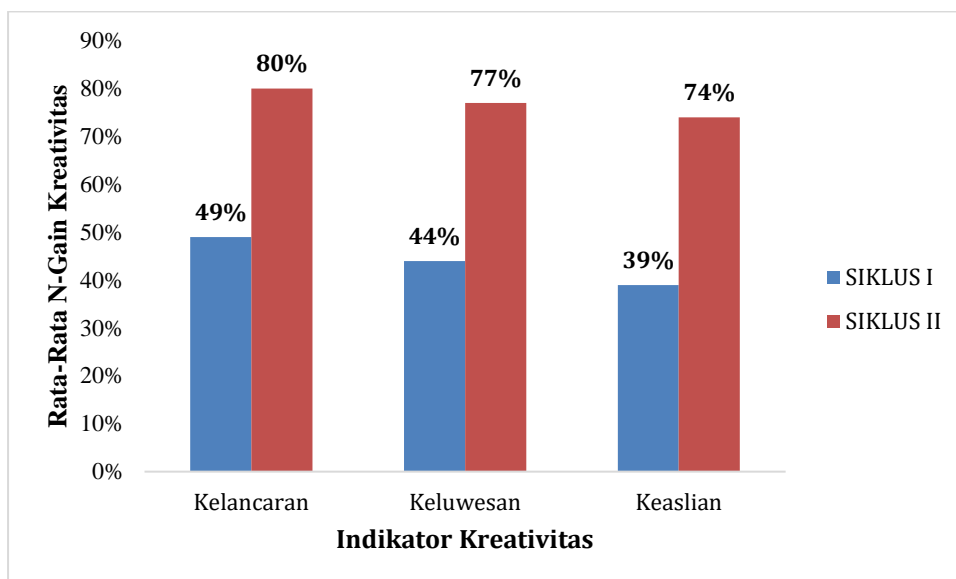
Peningkatan ini berkaitan dengan proses belajar yang dilalui mahasiswa pada tahapan model pembelajaran inquiry terbimbing di setiap siklus. Pada siklus I dan siklus II mahasiswa dituntut untuk membuat media pembelajaran untuk praktik eksperimen sains. Mereka dapat berperan secara langsung dalam menemukan suatu karya berupa media yang digunakan melakukan eksperimen berkaitan dengan tema di PAUD. Pembuatan media pembelajaran sains memerlukan kreativitas untuk menghasilkan karya nyata yang menarik. Selain itu, dalam tahapan model pembelajaran inquiry terbimbing mahasiswa dengan bantuan dosen diminta untuk membuat rancangan pembelajaran sains untuk anak usia dini. Pada proses perancangan tersebut mahasiswa mengusulkan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan cocok untuk diajukan kepada anak usia dini sebelum melakukan eksperimen. Mahasiswa berdiskusi mengutarakan pendapatnya mengenai perkiraan jawaban apa yang akan diberikan anak usia dini terkait dengan pertanyaan yang telah dibuat. Disini mahasiswa dilatih untuk berfikir lancar dengan memberikan beragam kemungkinan jawaban yang relevan. Tentunya untuk menjelaskan suatu konsep yang abstrak mahasiswa harus mampu mengolah jawaban logis tersebut kedalam bahasa sederhana yang dapat dipahami dengan mudah oleh anak-anak. Secara antusias mahasiswa memberikan pendapatnya secara bergantian. Walaupun terjadi adu argument antara mahasiswa, namun dapat ditentukan jawaban bersama dengan menggunakan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari dalam bahasa yang sederhana.

Lebih lanjut, mahasiswa ditugaskan untuk membuat langkah-langkah kegiatan eksperimen, RPPH menggunakan sintaks model inquiry terbimbing, dan instrument penilaiannya. Mahasiswa terlibat aktif dalam mengutarakan pendapatnya tentang langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan pada saat pembelajaran. Mahasiswa dapat melihat, memahami, memperagakan secara langsung tentang apa yang dilakukan. Dengan melalui proses tersebut secara tidak langsung kreativitas mahasiswa mulai meningkat. Hal ini sesuai dengan penelitian Kurniawan (2013) menunjukkan bahwa inquiry terbimbing dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran. Dalam kegiatan yang dilakukan menggunakan model pembelajaran inquiry terbimbing siswa mendapat kesan yang mendalam dan dapat disimpan dalam memori jangka panjang. Selanjutnya menurut Sintya (2018) model pembelajaran inquiry terbimbing dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan aktifitas belajar siswa. Menurut Satria, dkk (2020) model pembelajaran inquiry terbimbing efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Peningkatan kreativitas sangat berkaitan dengan pengalaman yang didapatkan oleh mahasiswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus II mahasiswa sudah terlatih untuk menyelesaikan permasalahan berdasarkan pengalaman sebelumnya di siklus I. Menurut Putri (2019) membangun kreativitas merupakan hal yang sangat penting karena individu yang kreatif adalah individu yang mampu bertahan dalam segala kondisi, hal ini disebabkan karena individu yang kreatif terbiasa memiliki kemampuan untuk mencari berbagai cara dalam menghadapi polemik karena memiliki cara untuk mewujudkan dirinya melalui penciptaan ide-ide kreatif yang dimiliki.

Ketika mahasiswa sudah memahami langkah-langkah pembelajaran inquiry terbimbing mahasiswa bisa mengorganisir kelompoknya secara mandiri tanpa bimbingan dosen. Hal ini disebabkan karena mahasiswa sudah memperoleh gambaran tentang apa yang akan dilakukan. Pada saat menjawab tes kreativitas materi yang telah dipelajari dapat diingat dengan baik sehingga nilai yang diperoleh tinggi. Sejalan dengan hal tersebut, menurut (Anam, 2016) metode inquiry mengajarkan *real life skill* yaitu siswa didorong untuk melakukan bukan hanya duduk diam dan mendengarkan. Selain itu model pembelajaran inquiry menuntut siswa untuk bersikap imajinatif dan inovatif yaitu siswa belajar dengan mengerahkan seluruh potensi yang mereka miliki, mulai dari kreativitas hingga imajinasi. Siswa akan menjadi pembelajar aktif, belajar karena mereka memburuhkan bukan sekedar kewajiban.

Selain ditinjau dari peningkatan setiap siklus, dilakukan juga analisis terkait dengan indikator kreativitas mencakup kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*). Adapun perbandingan hasil tes kreativitas mahasiswa pada setiap indikator ditampilkan pada Gambar 3



Gambar 3. Perbandingan nilai rata-rata indikator kreativitas pada siklus I dan siklus II

Gambar 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain tertinggi berada pada indikator kelancaran dengan nilai 49% (cukup efektif) pada siklus I dan 80% (efektif) pada siklus II. Indikator keaslian mendapat persentase rata-rata N-gain terendah dengan nilai 39% (kurang efektif) pada siklus I dan 74 % (cukup efektif) pada siklus II. Indikator keluwesan pada siklus I 44 % dengan kategori cukup efektif, dan siklus II 77 % dengan kategori efektif.

Indikator kreativitas kelancaran (*fluency*) menguji kemampuan mahasiswa dalam menyebutkan sebanyak mungkin cara mengajar sains yang menyenangkan untuk anak usia dini. Menurut Munandar (2012) berfikir lancar ditandai dengan kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak gagasan/jawaban yang relevan. Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran inquiry terbimbing mendukung untuk meningkatkan indikator kreativitas kelancaran. Melalui kegiatan diskusi yang dilakukan mahasiswa dituntut untuk memberikan sebanyak mungkin ide terkait cara membelajarkan sains yang menyenangkan untuk anak usia dini. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Ngalimun (2013) yaitu salah satu faktor yang mendukung perkembangan kreativitas adalah situasi yang dapat menuntut siswa dalam menghasilkan sesuatu, memungkinkan timbulnya pertanyaan dan menekankan insentif untuk memberikan pandangan secara lebih bervariasi.

Indikator kreativitas keluwesan (*flexibility*) melatih siswa dapat menghasilkan jawaban yang berbeda dari suatu permasalahan. Menurut Munandar (2012) keluwesan (*flexibility*) merupakan kemampuan siswa dalam memberikan gagasan-gagasan bervariasi dengan melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda. Siswa yang kreatif mampu menciptakan ide-ide yang berbeda dari teman-temannya. Setelah diajarkan menggunakan model pembelajaran inquiry terbimbing mahasiswa dapat membuat rancangan eksperimen sains pada tema transportasi dan alam semesta. Mahasiswa dilatih untuk mampu memberikan jawaban dari sudut pandang yang berbeda. Pada saat membuat rancangan berbagai ide dari sudut pandang berbeda mengenai pertanyaan dan jawaban apa yang akan diberikan pada anak dalam kegiatan eksperimen. Ide tersebut diungkapkan dalam sudut pandang berbeda, dimana bahasa dan contoh-contoh yang diberikan harus dapat dimengerti oleh anak usia dini.

Indikator kreativitas keaslian (*originality*) terkait dengan kemampuan mahasiswa dalam menuliskan gagasan berupa narasi berdasarkan hasil pengamatan setelah melakukan

praktik pembelajaran eksperimen menggunakan model inquiry terbimbing. mahasiswa dapat menceritakan kendala kendala dan memberikan solusi terkait dengan kegiatan yang telah dilakukan. Pada proses diskusi dalam tahapan model pembelajaran inquiry terbimbing mahasiswa mengungkapkan pendapatnya mengenai karakteristik dan kemajuan anak-anak selama mengikuti kegiatan eksperimen. mahasiswa dapat memberikan jawaban secara original berdasarkan pengalamannya sendiri ketika melakukan praktik. Menurut Wahyuni, dkk (2019) terdapat terdapat temuan menarik dari hasil tes kreativitas yaitu mahasiswa memberikan penjelasan mengenai materi yang telah dipelajari menggunakan bahasa sendiri berdasarkan praktik dan hasil diskusi yang telah dilakukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajarn inquiry terbimbing dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa PGPAUD STKIP Hamzar pada mata kuliah pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini. Model pembelajaran inquiry terbimbing terbukti dapat membantu mahasiswa meningkatkan kreativitasnya dilihat dari persentase rata-rata N-gain pada siklus I yaitu sebesar 43 %, dan siklus II sebesar 77 %.

Peningkatan tersebut terkait dengan kemampuan mahasiswa dalam memberikan jawaban berdasarkan hasil pemikirannya setelah melakukan diskusi, merancang rencana pembelajaran sains dan mengimplementasikannya secara langsung di sekolah bersama teman kelompoknya. Mahasiswa dapat merancang pembelajaran untuk anak usia dini dengan melakukan eksperimen-eksperimen sains yang menarik

Adapun saran yang disampaikan pada penelitian ini adalah diperlukan pembiasaan bagi mahasiswa untuk melakukan pembelajaran dengan metode pembelajaran inquiry terbimbing agar pembelajaran sains menjadi lebih menarik. Untuk penelitian selanjutnya hendaknya model inquiry terbimbing dapat dilakukan pada mata kuliah yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anam, 2016. Pembelajaran Berbasis Inquiry Metode dan Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
2. Kurniawan. 2013. *Metode Inkuiri Terbimbing dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. Vol 2, No.1, hal 8-11
3. Mufiannoor. E, Hidayat. T, Soetjipto. 2016. *Melatihkan Kemampuan berpikir kreatif dan Pemahaman Konsep dengan Pembelajaran Berbasis Inkuiri terbimbing pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan*. Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. Vol.5, No.2, hal : 934-941
4. Munandar. U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta
5. Ngalimun, Fadillah, Ariani, 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta : Aswaja Press
6. Nugraha dan D. Dwiyana (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung : Jilsi Foundation
7. Putri. (2019). *Pembelajaran Saims Untuk Anak Usia Dini*. Bandung : Royyan Press

8. Santofani dan D. Rosana (2016). Pengembangan Tes Kreativitas pada Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan Inquiry pada Materi teori Kinetik Gas. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. Vol 2, No 2, hal : 134-144
9. Satria, H. Sahidu, Susulawati. 2020. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Laboratorium Virtual Untuk meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *ORBITA, Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*. Vol. 6, No.2, hal : 221-224.
10. Sintya, A. Purwanto, I. Sakti. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Untuk meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa di SMAN 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*. Vol,1, No,3,hal 7-12
11. Suhartini.E, Supardi. I, Agustini. R. 2016. *Pengembangan Perangkat Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Teknik Mind Mapping untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP*. *Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*. Vol 5. No.2, hal 892-902
12. Sukmadinata. N. S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
13. Suryaningsih, Cahaya, Poerwati. 2016. Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 5, No.2, hal 212-220.
14. Wahyuni,dkk. 2019. Physics learning Based on Guided Inquiry With Experiment to Improve Student Creativity. *IOP Conf. Series : Journal Of Physics. Conf Series* 1233(2019)012034
15. Wisudawati. A. W dan Sulistyowati. E. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta : Bumi Aksara