

Stimulasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen

Aghnaita¹, Irmawati², Neela Afifah³

IAIN Palangka Raya^{1,3}, Universitas Sulawesi Barat²

Email: aghnaita94@gmail.com¹, irma.tawakal@gmail.com², neelaafifah@iain-palangkaraya.ac.id³

abstrak

tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui cara stimulasi kreativitas anak usia dini melalui kegiatan eksperimen. metode yang digunakan yaitu metode kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah 2 guru di kelas 2b ra darma wanita persatuan uin sunan kalijaga yogyakarta. berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum di ra darma wanita persatuan uin sunan kalijaga yogyakarta pembelajaran dilaksanakan dengan memperhatikan rangsangan terhadap daya kreatifitas yang dapat diberikan kepada anak. kegiatan eksperimen merupakan salah satu kegiatan yang dapat menstimulasi dan menanamkan sikap-sikap dasar pengembangan daya kreativitas bagi anak usia dini. seperti: adanya minat dan perhatian besar, rasa takjub, rasa ingin tahu yang tinggi, mengembangkan imajinasi, dan banyak bertanya. selain itu, kegiatan ini juga menyesuaikan dengan tema dan subtema pembelajaran. kegiatan dilakukan dalam bentuk permainan yang menyenangkan, mampu mengaktifkan anak, pembelajaran yang bersifat konkret serta terkait dengan berbagai aspek perkembangan dan pembelajaran. di sisi lain, adanya berbagai upaya telah dilakukan guru sebagai bentuk dukungan dalam pelaksanaan kegiatan eksperimen. di antaranya mempertimbangkan beberapa strategi yang perlu dipersiapkan dengan baik pada tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut eksperimen.

kata kunci: stimulasi; kreativitas; anak usia dini; eksperimen; *Gunung Berapi*

Abstract

This study aimed to find out how to stimulate early childhood creativity through experimental activities. The method used is a descriptive qualitative method with the research subjects being 2 teachers in class 2B RA Darma Wanita Association of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Based on the results of the study, it was shown that in general at RA Darma Wanita Association of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, learning was carried out by paying attention to the stimulation of creativity that could be given to children. Experimental activity is one of the activities that can stimulate and instill the basic attitudes of developing creativity in early childhood. Such as great interest and attention, awe, high curiosity, developing imagination, and asking lots of questions. In addition, this activity also adjusts to the theme and sub-theme of learning. Activities carried out in the form of fun games, can activate children, learning that is concrete and related to various aspects of development and learning. On the other hand, there have been various efforts made by the teacher as a form of support in carrying out experimental activities. Among them are considering several strategies that need to be well prepared in the preparation, implementation, and follow-up stages of the experiment.

Keywords: *Stimulation; Creativity; Early childhood; Experiment; Volcano*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa krusial yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik (Mansur 2009). Usia dini juga merupakan usia yang paling menentukan pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Kondisi tersebut tentunya tergantung pada kesempatan yang diperoleh anak dalam mengoptimalkan tugas-tugas perkembangannya. Salah satu potensi pada diri anak yaitu daya kreativitas yang diawali dengan kemampuan anak dalam meniru. Meskipun demikian, kreativitas anak akan dapat berkembang dengan baik saat mendapat dukungan dari orang-orang di sekitarnya serta lingkungan yang kondusif (Mulyasa 2012). Oleh sebab itu, agar potensi tersebut dapat berkembang sesuai dengan tahapan dan usia anak, maka dalam kegiatan pembelajaran pendidik harus mampu menggunakan berbagai metode dan strategi yang sesuai bagi anak.

Menurut James J. Gallagher mengungkapkan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*”. Hal ini juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Clarkl Monstakis bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan diri secara terpadu serta kaitannya dengan alam sekitar dan orang lain. Rhodes definisi merumuskan kreativitas dengan istilah 4 P atau *Four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product* (Rachmawati and Kurniati 2010). Adapun Munandar memaknai kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada (Munandar 1992).

Berdasarkan beberapa ungkapan tersebut, dapat diketahui bahwa kreativitas sebagai proses berpikir yang bersifat divergen. Yaitu suatu daya berpikir berdasarkan suatu informasi serta dapat menemukan pemecahannya melalui berbagai jawaban terhadap suatu masalah. Secara operasional, kreativitas dapat dinyatakan sebagai kemampuan yang meliputi sifat kelancaran, keluwesan, orisinalitas, serta elaborasi dalam suatu gagasan. Singkatnya, kreativitas merupakan kemampuan individu untuk membuat gagasan baru ataupun mengkombinasikan suatu gagasan secara terpadu.

Pada dasarnya, anak memiliki potensi kreativitas secara alami, sehingga anak akan selalu membutuhkan berbagai aktivitas maupun stimulasi yang dapat mengembangkan ide kreatifnya. Secara alami, rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari sesuatu merupakan fitrah manusia. Oleh sebab itu, secara natural anak pun memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri (Rachmawati and Kurniati 2010). Pada tahapan awal dalam pengembangan kreativitas, anak memerlukan lingkungan serta suasana pembelajaran yang kondusif dan dapat menstimulasi rasa ingin tahunya. Selanjutnya, anak bebas untuk menentukan serta mengeksplorasi aktivitas dalam menemukan gagasan baru yang kreatif. Oleh sebab itu, ketika lingkungan tidak memberikan dukungan positif serta membatasi kesempatan anak untuk mempelajari sesuatu, maka akan menghambat perkembangan kreativitas anak. Di sisi lain, bisa juga mematikan keinginan anak untuk mempelajari sesuatu. Namun perlu diingat bahwa kreativitas satu anak dan anak lainnya berbeda, maka perlu adanya perhatian dari orang yang ada di sekitarnya dalam mengembangkan kreativitas anak dengan memberikan beberapa aktivitas kreatif.

Masa anak usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk mengembangkan daya kreativitas. Oleh karena itu, perlu berbagai program pembelajaran serta kegiatan yang dapat mengembangkan potensi kreativitas anak dengan baik (Rachmawati and Kurniati 2010), salah satunya melalui kegiatan eksperimen. Menurut KBBI, eksperimen yaitu percobaan yang tersusun dan terencana. Istilah eksperimen dalam hal ini bukan dimaknai sebagai kegiatan rumit yang harus dikuasai anak dalam memahami dan menguasai konsep dasar eksperimen. Kegiatan eksperimen bagi anak usia dini meliputi 3 aspek dasar, yaitu: proses terjadinya sesuatu, mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana menemukan pemecahan terhadap permasalahan yang ada. Hasil akhir yang diharapkan yaitu anak dapat membuat serta mengembangkan suatu karya yang bermanfaat melalui kegiatan tersebut.

Metode eksperimen juga sering dikaitkan dengan pemecahan masalah yang dilakukan di laboratorium serta berkenaan dengan pelajaran *science* (Rachmawati and Kurniati 2010). Laboratorium yang dimaksud tidak hanya terbatas pada ruangan khusus, namun juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan alam sekitar. Melalui kegiatan eksperimen, selain anak akan terlatih mengembangkan kreativitas maka anak juga mendapatkan stimulus pada aspek lainnya. Misalkan: kemampuan berpikir logis, mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu, rasa kekaguman pada alam, ilmu pengetahuan, serta Tuhan. Di sisi lain, eksperimen yang dilakukan secara sederhana akan membantu anak dalam menemukan berbagai hal yang menakjubkan. Proses ini sangat penting, agar anak dapat selalu menyukai aktivitas belajar hingga dewasa. Di sisi lain, melalui kegiatan eksperimen anak terstimulasi dalam menemukan ide-ide baru. Namun demikian, anak juga harus mendapat bimbingan agar kegiatan eksperimen yang dilakukan dapat menimbulkan pengaruh positif pada dirinya (Rachmawati and Kurniati 2010).

Sejalan dengan hal ini, diungkapkan oleh (Yulianti 2010), bahwa ada beberapa manfaat dari kegiatan eksperimen yang dilakukan bagi anak usia dini. Yaitu: meningkatkan rasa ingin tahu, mengkonkretkan materi yang telah diberikan, mengatasi adanya keterbatasan ruang, waktu, dan inderawi, waktu lebih efisien, pengalaman belajar anak lebih membekas secara konkret, membantu anak yang memiliki masalah belajar, serta mendorong motivasi, minat dan perhatian anak.

Berangkat dari permasalahan di atas, maka perlu adanya pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Karena menumbuhkan kreativitas pada anak menjadi bagian dari usaha dalam mengembangkan potensinya melalui berbagai stimulus yang dilakukan oleh lingkungan di sekitarnya. Berbagai metode dapat dilakukan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini tersebut, salah satunya yaitu melalui metode eksperimen. Adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui stimulasi kreativitas pada anak usia dini melalui metode eksperimen.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode ini dipilih untuk dapat mendeskripsikan dan menguraikan tentang stimulasi kreativitas anak usia dini melalui kegiatan eksperimen gunung berapi di RA Darma Wanita Persatuan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Adapun yang menjadi subjek penelitian yaitu 2 orang guru di kelas 2 B. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran terkait stimulasi kreativitas anak usia dini melalui metode eksperimen gunung

berapi. Pada tahap pengelolaan data, maka Peneliti melakukan 3 tahapan yaitu: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Sedangkan analisis data dipaparkan dengan menggunakan metode induktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada RA Darma Wanita Persatuan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, maka pembelajaran dilaksanakan secara tematik dengan melakukan pendekatan saintifik. Secara umum kegiatan pembelajaran juga memiliki muatan agar dapat menstimulasi kreatifitas anak dengan baik. Hal ini terlihat tidak hanya dari proses pembelajaran yang dilakukan, namun juga dari berbagai hasil karya anak yang dipajang di dalam kelas. Kegiatan eksperimen merupakan salah satu kegiatan yang dilaksanakan dalam mengembangkan kemampuan eksperimen dan kreativitas anak. Berdasarkan hasil observasi, sebelum kegiatan ini berlangsung maka ada beberapa kegiatan maupun langkah pembelajaran yang dilakukan serta dibimbing langsung oleh 2 orang guru. Pertama, kegiatan pembukaan berupa aktivitas keagamaan sebagai pembiasaan bagi anak, yaitu: membaca do'a belajar, surah-surah pendek, do'a sehari-hari, hadis, dan asmaul husna. Kegiatan pembukaan selanjutnya di antaranya seperti: memeriksa kehadiran anak, melakukan pretest terhadap materi yang akan disampaikan, anak diajak untuk bernyanyi bersama tentang lagu "Gunung Berapi", serta mengenalkan anak dengan huruf-huruf yang ada pada lagu tersebut. Kedua, di Kegiatan Inti Guru mulai bercerita tentang peristiwa meletusnya Gunung Berapi di Yogyakarta. Pada kegiatan ini anak menunjukkan perhatiannya dengan menyimak dan secara aktif melakukan tanya jawab tentang cerita tersebut. Guru juga terlihat mencoba untuk mengaitkan materi dengan menanyakan kepada anak akan pengalamannya masing-masing.

Pada kegiatan inti, Guru turut memberikan penguatan terhadap jawaban yang telah disampaikan anak serta mengajak anak untuk mencari inti dari materi secara bersama-sama. Selanjutnya, anak diberikan waktu istirahat sekitar 15 menit sebelum melanjutkan kegiatan. Setelah waktu istirahat selesai, anak kemudian dibagi menjadi tiga kelompok untuk melakukan tiga kegiatan secara bergantian. Tiga kegiatan yang dipilih oleh guru yaitu: eksperimen gunung berapi, membuat gunung berapi dari plastisin, serta menarik garis pada buku aktifitas siswa. Selain itu, guru juga mempersiapkan alat dan bahan kegiatan sebelum anak mencobanya.

Pada kegiatan eksperimen gunung berapi, alat dan bahan yang digunakan adalah kertas karton, botol plastik, piring plastik, pewarna makanan, baking soda, deterjen, dan cuka. Pada kegiatan membuat gunung berapi dari plastisin, maka guru menyediakan plastisin. Adapun untuk kegiatan menarik garis pada buku aktifitas siswa, ini ada pada buku siswa masing-masing. Diakhir kegiatan, Guru melakukan penilaian terhadap kemampuan siswa selama proses belajar mengajar. Selain itu, Guru juga turut menanamkan nilai-nilai moral dalam diri anak dengan memberikan arahan dan bimbingan saat kegiatan berlangsung.

Pada kegiatan eksperimen gunung berapi, terlihat beberapa sikap yang anak tunjukkan. Seperti: adanya minat dan perhatian yang besar dalam melakukan kegiatan, sehingga anak terlihat sangat antusias dalam melakukannya. Hal ini tampak pada saat hampir keseluruhan anak ingin memilih dan mencoba kegiatan eksperimen ini sebagai kegiatan pertamanya. Di samping itu, anak memperlihatkan ketakjubannya saat melakukan percobaan dan anak mengamati saat lava keluar dari mulut gunung berapi yang telah dibuat oleh Guru. Selanjutnya, anak juga

menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dengan melakukan kegiatan tersebut secara berulang-ulang. Hal ini mengakibatkan anak lainnya sempat tidak mendapat giliran percobaan dan terjadi rebutan antar anak. Namun, guru kemudian memberikan arahan dan pemahaman kepada anak agar melakukan kegiatan eksperimen secara bergantian. Sikap lain yang juga terlihat ialah anak mulai mengajukan beberapa pertanyaan terhadap guru.

Berbagai respon maupun sikap yang anak perlihatkan saat melakukan percobaan gunung berapi ini sejalan dengan pendapat (Rachmawati and Kurniati 2010), bahwa kegiatan eksperimen merupakan salah satu kegiatan yang dapat membantu dalam menanamkan sikap-sikap dasar pengembangan daya kreativitas bagi anak usia dini. Artinya guru telah menumbuhkan sikap dasar kreatif pada anak, seperti: rasa pesona dan takjub, mengembangkan imajinasi, rasa ingin tahu yang tinggi, dan banyak bertanya.

Rasa pesona dan takjub, merupakan dua sifat alamiah dan khas pada anak usia dini. Kondisi tersebut biasanya ditunjukkan ketika anak menemukan sesuatu hal baru yang sangat menakjubkan serta mampu menggugah perasaan anak. Hal ini juga menandai adanya pembaharuan proses kognitif yang terjadi dalam mendapatkan informasi-informasi baru bagi anak usia dini. Di samping itu, rasa pesona dan ketakjuban ini merupakan kelanjutan dari imajinasi serta sensorik motorik anak yang sedang melejit pada masa golden age.

Mengembangkan imajinasi, merupakan salah satu identitas yang sangat melekat pada anak usia dini. Kekayaan imajinasi anak juga dapat berpengaruh kepada kemampuan anak dalam mengeksplorasi berbagai bentuk kegiatan yang dilakukannya. Melalui imajinasi, anak juga dapat mengembangkan daya kreativitasnya dengan baik.

Rasa ingin tahu yang tinggi, sejalan dengan kematangan perkembangan yang dilalui oleh anak, maka rasa ingin tahunya pun juga semakin tinggi. Hal ini merupakan proses alami anak dalam melewati tahapan kognitif dan memperbarui pengetahuan yang diperolehnya. Salah satu cara anak dalam mendapatkan informasi yang beragam ialah melalui sensorik motorik dan panca inderanya. Oleh sebab itu, anak selalu memiliki rasa penasaran dan ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru yang sedang ditemuinya.

Banyak bertanya, adanya rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru yang dimiliki anak juga akan membawa kepada kebiasaannya untuk selalu mengajukan berbagai pertanyaan. Kondisi ini tidak lain merupakan salah satu cara anak dalam mendapatkan informasi serta menjawab rasa penasaran yang dimilikinya. Sifat ini juga merupakan bagian dari proses perkembangan anak yang terjadi secara alamiah. Oleh sebab itu, adanya dukungan dari lingkungan menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan anak dalam melalui tahapan ini.

Di samping itu, dalam melakukan eksperimen gunung berapi ini anak terlihat sangat senang dan menikmati. Anak juga turut aktif dalam mengikuti pembelajaran melalui percobaan sederhana dengan meneteskan cuka pada gunung berapi buatan untuk melihat lava yang keluar. Pembelajaran ini juga bagian dari penguatan terhadap kegiatan-kegiatan yang sudah disampaikan oleh guru sebelumnya. Oleh sebab itu, anak dapat memperoleh contoh real terhadap peristiwa meletusnya gunung berapi.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan telah sesuai yaitu belajar melalui bermain dan secara konkret. Anak aktif dan mengalami sendiri kegiatan yang dilakukan melalui bimbingan guru. Selain itu guru juga menanamkan nilai pada diri anak ketika kegiatan

berlangsung, seperti kerja sama, sabar, saling menghargai, dan lainnya. Aspek pembelajaran dan perkembangan anak juga cukup terpenuhi melalui kegiatan ini.

Berdasarkan hal demikian, maka dapat diambil garis besar bahwa adanya dukungan melalui berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas mampu memberikan rangsangan bagi anak usia dini. Hal tersebut seperti yang telah diungkapkan oleh (Rachmawati and Kurniati 2010), ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam merancang kegiatan yang dapat menstimulus kreativitas anak, yaitu:

Kegiatan bersifat menyenangkan. Hal yang mendasar dalam merancang kegiatan bagi anak usia dini diantaranya dapat membangkitkan emosi positif dalam diri anak, sehingga dapat meninggalkan kesan yang menyenangkan serta membuat anak bahagia. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan juga membuat anak siap dalam menerima proses pembelajaran selanjutnya. Di sisi lain, pembelajaran harus disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan yang terjadi pada anak.

Pembelajaran dilakukan dalam bentuk permainan. Ciri khas pembelajaran bagi anak usia dini adalah melalui bermain. Belajar merupakan proses yang menyenangkan, mengembangkan minat dan perkembangan anak, serta sebagai bentuk persiapan anak dalam menghadapi kehidupan yang real dan proses belajar di tingkat dasar. Selain itu, adanya perbedaan anak secara individual juga bisa dijadikan acuan dalam memilih kegiatan bermain yang berbeda bagi setiap anak.

Berpusat pada anak. Prinsip lain yang perlu diperhatikan dalam merancang kegiatan bagi anak usia dini yaitu kegiatan dapat mengaktifkan dan melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, maka anak menjadi subjek utama dalam kegiatan. Adapun guru sebagai fasilitator dan pembimbing yang dapat mengarahkan dan mendampingi anak dengan baik.

Mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan dan pembelajaran. Kegiatan yang bermakna bagi anak usia dini bukan hanya dilihat dari isi materi yang akan anak peroleh. Akan tetapi juga ditinjau dari berbagai aspek perkembangan yang dapat distimulus melalui kegiatan yang telah dirancang. Selain itu, kegiatan tidak hanya berfokus kepada satu jenis pembelajaran saja, namun dapat diintegrasikan dengan berbagai pembelajaran yang sesuai dengan tema kegiatan.

Kegiatan pembelajaran bersifat konkret. Anak usia dini mengalami suatu proses perkembangan yang memanfaatkan sensorik motorik dan inderawi dalam belajar. Oleh sebab itu, dalam tahapan ini anak melalui proses berpikir secara simbolik dan konkret sebelum anak mampu berpikir secara abstrak. Berdasarkan hal ini, maka pembelajaran yang mudah dipahami dan sesuai dengan keadaan anak adalah kegiatan yang bersifat konkret. Yaitu kegiatan dengan tema-tema yang dekat dengan kehidupan anak sehari-hari, tema yang sesuai dengan minat anak, serta kegiatan yang anak alami dengan pembelajaran aktif dan mengeksplor objek pembelajaran secara langsung.

Secara umum, Guru telah memberikan dukungan yang baik dalam melakukan kegiatan eksperimen dengan memilih permasalahan yang tepat dan telah dapat dipahami anak, serta sangat dekat dengan lingkungan sekitarnya. Di samping itu, guru telah melakukan persiapan sebelum memulai kegiatan. Melalui kegiatan eksperimen gunung berapi, anak juga dapat

memperoleh berbagai manfaat dari kegiatan tersebut terhadap proses pembelajaran dan stimulasi perkembangannya.

Berdasarkan hal tersebut, maka adanya kegiatan eksperimen gunung berapi yang telah dilakukan tersebut jika dianalisa, tidak terlepas dengan beberapa strategi pelaksanaan yang perlu dipersiapkan oleh guru, di antaranya adalah: memilih masalah sederhana, menentukan tema dan kegiatan, mengamati kegiatan yang dilakukan, berdialog dan tanya jawab dalam mengembangkan kegiatan anak (Rachmawati and Kurniati 2010).

Selanjutnya, adanya beberapa upaya yang dilakukan oleh guru sebagai bentuk dukungan dalam pelaksanaan kegiatan eksperimen anak. Di antaranya yaitu memfasilitasi minat anak dan mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari; memfasilitasi minat anak dengan menggunakan media maupun bahan yang ada di sekolah; mendorong anak untuk mencari tahu melalui kegiatan eksperimen yang dilakukan; (Rachmawati and Kurniati 2010).

Selain itu, kegiatan eksperimen gunung berapi yang telah dilakukan juga meliputi tiga tahapan kegiatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sumanto (Sumanto 2011) bahwa pada pelaksanaan eksperimen bagi anak usia dini terdiri dari 3 tahapan, yaitu: tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut eksperimen.

Pada tahap persiapan eksperimen, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain: Menetapkan hasil yang diinginkan dari eksperimen sesuai dengan RPPH, Guru mempersiapkan berbagai alat dan bahan untuk kegiatan gunung berapi, mempersiapkan tempat kegiatan eksperimen, mempertimbangkan jumlah siswa dengan alat dan bahan yang disediakan, memperhatikan keamanan dan kesehatan untuk menghindari resiko yang diinginkan, Guru memberikan tata tertib kegiatan dan penggunaan bahan dengan jelas kepada anak, serta memberikan penjelasan yang harus diperhatikan pada tahapan-tahapan yang mesti dilakukan anak.

Pada tahap pelaksanaan eksperimen, beberapa langkah yang telah dilakukan seperti: Anak memulai kegiatan sesuai dengan tahapan yang telah dijelaskan oleh guru dengan menggunakan bahan-bahan yang telah dipersiapkan sebelumnya, anak secara berkelompok mengamati setiap kejadian yang muncul dari kegiatan eksperimen yang dilakukan dengan arahan dari guru, serta keadaan selama kegiatan berlangsung cukup dapat dikelola dengan baik. Selain guru memberikan arahan, anak juga dilatih untuk menunggu giliran dan bergantian dalam melakukan kegiatan. Hal ini merupakan bagian dari pengembangan sosial emosional serta penanaman nilai-nilai karakter dalam diri anak.

Adapun pada tahap tindak lanjut eksperimen, maka Guru telah mengajak anak untuk mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan serta memeriksa dan menyimpan kembali segala peralatan yang digunakan.

KESIMPULAN

Metode eksperimen merupakan salah satu kegiatan yang dapat menstimulasi kreativitas anak. Kegiatan ini memiliki muatan dalam mengembangkan potensi kreativitas alami pada diri anak, sehingga dapat menumbuhkan sikap dasar kreatif, seperti: rasa takjub, mengembangkan imajinasi anak, rasa ingin tahu, dan kemampuan bertanya. Di sisi lain, kegiatan ini juga bersifat menyenangkan bagi anak, mengaktifkan anak dalam pembelajaran, serta memberikan kegiatan konkret sebagai penguat materi yang telah disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu, kegiatan

eksperimen bagi anak usia dini sepatutnya dapat dikembangkan lebih lanjut. Hal ini bukan hanya untuk mengembangkan kreativitas anak, namun juga dapat menyiapkan anak usia dini sebagai generasi alpha dalam menghadapi era globalisasi yang semakin pesat. Jika dalam penerapan, metode eksperimen ini dapat dilakukan dengan optimal, maka akan berdampak positif bagi anak. Selain dapat meningkatkan kreativitas anak, juga mengembangkan sifat kritis, daya cipta, dan potensi anak lainnya. Hal ini dapat menolong anak sebagai individu yang bernilai baik di masa sekarang maupun nanti.

DAFTAR PUSTAKA

- Mansur. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa, E. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Munandar, S. C. Utami. 1992. *Mengembang Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah, Penuntun Bagi Guru Dan Orang Tua*. Jakarta: Grasindo.
- Rachmawati, Yeni, and Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Sumanto. 2011. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Nglipar Dalam Pelajaran IPA Dengan Metode Eksperimen." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak-Kanak*. Semarang: PT. Indeks.