

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY*  
LEARNING BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK MENstimulasi  
CREATIVE THINKING ANAK USIA 5-6 TAHUN**



**THEA YULIANA ANJARI  
NIM 17717251042**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapat gelar  
Magister Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2020**

## **ABSTRAK**

THEA YULIANA ANJARI : Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan untuk Menstimulasi *Creative Thinking* Anak Usia 5-6 Tahun. **Thesis, Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta. 2020.**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Memperoleh informasi kebutuhan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak (2) Menghasilkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan yang layak untuk menstimulasi *creative thinking* anak (3) Menguji keefektifan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada tahapan desain pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall, yang terdiri dari sembilan tahapan. Penelitian ini dilakukan di TK Pembina Negeri dan TK Harapan Bunda partisipant 124 anak. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi ahli, angket respon guru.

Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan yang dapat digunakan oleh guru untuk menstimulasi *creative thinking* anak. Pada uji validasi, Ahli materi memberi skor 56 dan ahli media memberi skor 50. Guru memberi skor 49,7 (kategori baik) dan 55,9 (kategori sangat baik) pada uji coba luas. Keefektifan model pembelajaran *discovery learning* diperoleh berdasarkan peningkatan pemberian stimulasi pada *creative thinking* anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai  $\alpha < 0,05$  sehingga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sginifikan antara kelas eksperimen dan kelas kotrol. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa model *discovery learning* berbasis lingkungan efektif dalam menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** anak usia 5-6 tahun,*creative thinking*, *discovery learning*, lingkungan

## **ABSTRACT**

**THEA YULIANA ANJARI: Developing an Environment-Based Discovery Learning Model for Stimulating the Creative Thinking of 5-6 Years Old Children. Thesis, Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State University. 2020.**

This study aims to: (1) Obtain information on the needs of discovery learning models for environment-based learning to stimulate children's creative thinking (2) Generate appropriate models of discovery learning to stimulate children's creative thinking (3) Test the effectiveness of discovery learning models of environmental learning to be able to stimulate children's creative thinking.

This development research refers to the development design stage developed by Borg & Gall consisting of nine stages. It was conducted at State Kindergarten (TK) Pembina and TK Harapan Bunda with 124 child participants. The instrument used is an expert validation questionnaire, the teacher response questionnaire.

This research produces an environment-based discovery learning model that can be used by teachers to stimulate children's creative thinking. In the validation test it got a score of 56 from material experts and a score of 50 from media experts. In the initial trial the teachers gave a score of 49.7 (good category), and in the extended trial the score was 55.9 (very good category). The effectiveness of the developed model model is seen in its stimulation of creative thinking of children in the experimental class and the control class with a value of  $\alpha < 0.05$  which shows that there is a significant difference the experimental class and the control class. From these results it is concluded that the environment-based discovery learning model is effective in stimulating the creative thinking of 5-6 years old children.

**Keywords:** creative thinking, discovery learning, environment, 5-6 years old children

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Thea Yuliana Anjari

Nomor Mahasiswa : 17717251042

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah dituliskan atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacukan dalam naskah ini atau disebutkan dalam daftar refarensi.



Thea Yuliana Anjari

## LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*  
BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK MENstimulasi *CREATIVE THINKING*  
ANAK USIA 5-6 TAHUN

THEA YULIANA ANJARI  
NIM 17717251042

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Menyataui untuk diajukan pada ujian tesis

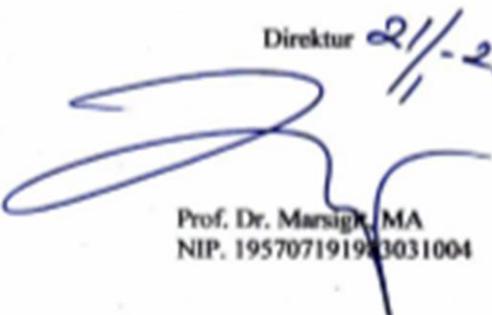
Pembimbing



Prof. Dr. Edi Purwanta, M.Pd  
NIP 19601105 198403 1 001

Mengetahui :  
Program Pascasarjana  
Universitas Negeri Yogyakarta

Direktur



21/2020

Ketua Program Studi



Prof. Dr. Suparno, M.Pd  
NIP. 195808071986011001

Prof. Dr. Marsigit, MA  
NIP. 195707191983031004

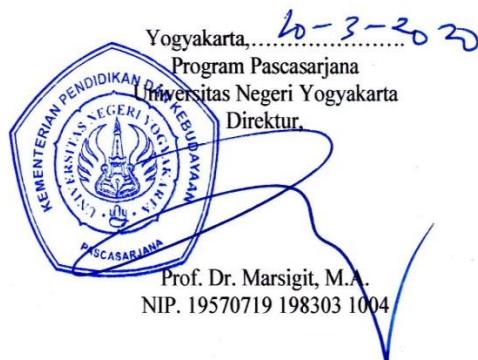
**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY*  
LEARNING BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK MENstimulasi  
CREATIVE THINKING ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**THEA YULIANA ANJARI  
NIM. 17717251042**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis  
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 31 Januari 2020

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Suparno, M.Pd (Ketua/Penguji)		31 - 2 - 2020
Dr. Amir Syamsudin (Sekretaris/Penguji)		24 - 2 - 2020
Prof. Dr. Edi Purwanta, M.Pd (Pembimbing/Penguji)		25 - 2 - 2020
Dr. Slamet Suyanto (Penguji Utama)		21 - 2 - 2020



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan tesis ini dapat selesai dengan baik sesuai harapan tanpa halangan dari suatu apapun sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Untuk Menstimulasi *Creative Thinking* Anak Usia 5-6 Tahun”.

Penulis menyadari keberhasilan dalam penyusunan tesis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, khususnya arahan serta bimbingan dari Bapak Prof. Dr. Edi Purwanta, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penulisan tesis ini. Berkenaan hal tersebut, penulisan menyampaikan ucapan terima kasih juga kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melaksanakan studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam menyusun tesis ini.
3. Ketua Prodi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan pengarahan dan memberikan izin dalam membuat tesis ini.
4. Kepala Sekolah TK Negeri Pembina dan TK Harapan Bunda Ujungbatu Riau yang telah memberikan izin pengambilan data.
5. Guru kelompok B (usia 5-6 tahun) yang telah membantu dan membimbing selama proses pengambilan data.
6. Seluruh anak kelompok B (usia 5-6 tahun) yang turut dalam pengambilan data.
7. Keluarga penulis terkhusus buat Bapak dan mama yang tiada henti memberikan dorongan semangat dan doa yang tidak terputus sehingga tesis ini dapat selesai dengan sebaik-baiknya
8. Kepada Alm kakek yang dulu berdoa dan memiliki mimpi penulis melanjutkan kejenjang S2, nenek, om, ibu, tante, adik yang selalu

memotivasi, mendoakan dan memberikan semangat selama kuliah sampai selesainya penulisan tesis ini

9. Dosen Pendidikan Anak Usia Dini yang telah banyak membantu penulis selama perkuliahan berlangsung.
10. Teman-teman PAUD kelas C, yang telah membersamai dan memberikan semangat selama menjalankan kuliah di Pendidikan Anak Usia Dini.
11. Teman-teman KMP UNY, yang selalu membakar semangat dan perhatian dalam penyelesaian tesis ini.

Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tesis ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Desember 2019

Penulis

Thea Yuliana Anjari  
NIM. 17717251042

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Pengembangan.....	10
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	11
G. Manfaat Pengembangan .....	13
H. Asumsi Pengembangan.....	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	16
A. KAJIAN TEORI.....	16
1. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> berbasis lingkungan .....	16
a. Model Pembelajaran.....	16
b. <i>Discovery Learning</i> .....	19
c. <i>Discovery learning</i> berbasis lingkungan.....	27
d. Keunggulan dan kekurangan model <i>Discovery Learning</i> .....	31
2. Konseptual <i>Discovery Learning</i> berbasis Lingkungan .....	33
3. <i>Creative Thinking</i> .....	42
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	49
C. Kerangka Berfikir .....	51
D. Pertanyaan Penelitian.....	53
BAB III METODE PENELITIAN.....	55
A. Model Pengembangan.....	55
B. Prosedur Pengembangan .....	56
1. Studi Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi .....	59
2. Tahap Pengembangan .....	59
3. Mengembangkan Produk .....	60
4. Uji Coba Lapangan Awal .....	61
5. Revisi Uji Coba Lapangan Awal .....	61
6. Uji Coba Lapangan luas .....	62
7. Revisi Uji Coba Lapangan Luas .....	62
8. Uji Coba Oprasional .....	63
9. Penyempurnaan Produk Akhir.....	63
C. Desain Uji Coba Produk .....	64

1. Desain Uji Coba .....	64
2. Subyek Uji Coba.....	66
3. Teknik dan Pengumpulan data .....	68
D. Teknik Analisis Data.....	73
1. Uji Normalitas .....	76
2. Uji Homogenitas.....	76
3. Uji Hipotesis .....	77
BAB IV HASIL PENELITIAN .....	78
A. Hasil Pengembangan.....	76
B. Hasil Uji Coba Produk .....	90
C. Revisi Produk.....	114
D. Pembahasan.....	116
E. Keterbatasan Penelitian.....	123
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	124
A. Simpulan Tentang Produk.....	124
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	125
DAFTAR PUSTAKA .....	128

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Kompetensi Inti tingkat Pencapaian Anak.....	35
Tabel 2. Kompetensi Dasar Tingkat Pencapaian Anak.....	36
Tabel 3. Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	66
Tabel 4. Indikator Instrument <i>Creative Thinking</i> .....	71
Tabel 5. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi .....	72
Tabel 6. Kisi-kisi Angket model <i>discovery learning</i> .....	72
Tabel 7. Kisi-kisi Angket untuk Guru .....	73
Tabel 8. Kriteria Penskoran dari Kualitatif menjadi Kuantitatif .....	74
Tabel 9. Kategorisasi Konversi Perolehan Skor .....	74
Tabel 10. Kompetensi Dasar mencakup <i>creative thinking</i> .....	84
Tabel 11. Konversi skala likert .....	91
Tabel 12.Hasil Validasi materi .....	95
Tabel 13. Hasil Validasi materi.....	96
Tabel 14. Hasil Respon Guru Terhadap Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbasis Lingkungan Pada Uji Coba Awal .....	99
Tabel 15. Hasil Respon Guru Terhadap Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbasis Lingkungan Pada Uji Coba Luas .....	100
Tabel 16.Data Hasil uji Normalitas <i>Creative Thinking</i> anak .....	111
Tabel 17. Data Hasil uji homogenitas <i>Creative Thinking</i> anak .....	112
Tabel 18. Data Hasil <i>Paired Samples Statistics Creative Thinking</i> Anak .....	113
Tabel 19. Data Hasil Uji <i>Paired Samples Statistics Creative Thinking</i> Anak ....	113

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Model Hipotetik pengembangan Pembelajaran <i>Discovery learning</i> ....	41
Gambar 2. Modifikasi dan Pengembangan Model Borg&Gall .....	58
Gambar 3. Cover Buku Panduan .....	93
Gambar 4. Bentuk isi buku panduan .....	94

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Instrumen Penilaian Anak .....	186
Lampiran 2. Analisis Data Angket Untuk Guru Pada Uji Coba Awal .....	189
Lampiran 3. Data Dan Analisis Hasil Analisis Ahli .....	191
Lampiran 4. Penilaian <i>Creative Thinking (post-test)</i> .....	198
Lampiran 5. Penilaian <i>Creative Thinking (pre-test)</i> .....	204
Lampiran 6. Hasil Nila Kelas Eksperimen Dan Kelas Control.....	210
Lampiran 7. Hasil Nilai Analisis Data .....	212
Lampiran 8. Data Angket Validasi guru .....	216
Lampiran 9. Desain Produk Buku Panduan .....	238
Dokumentasi	

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Layanan Pendidikan Anak Usia dini adalah bimbingan yang diberikan kepada anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya untuk mencapai tingkat kedewasaan dan bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan, membentuk karakter diri, dan mengarahkan anak untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Pendidikan juga bisa diartikan sebagai usaha sadar yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik dalam belajar melalui suatu kegiatan pengajaran, bimbingan dan latihan demi peranannya dimasa yang akan datang.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, pendidikan ini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan atau informal (Depdiknas, 2005).

Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini sudah dapat ditemukan di setiap pelosok daerah baik di kota sampai disetiap desa pada tiap-tiap provinsi. Pada setiap daerah baik yang negeri maupun yang swasta mengalami perbedaan. Baik dari segi fasilitas, model pembelajaran, serta tenaga pendidik pada setiap daerah memiliki integritas masing-masing. Lingkungan pendidikan yang baik dan memadai dapat memberikan dampak yang baik juga bagi masyarakat sekitar. Pentingnya memberikan pemahaman pendidikan lingkungan ini akan dapat melatih dan menghasilkan manusia yang bisa saling bermanfaat satu sama lain sehingga terciptanya situasi yang seimbang (Suhardjo, 2001)

UNESCO menggambarkan posisi penerapan PAUD di Indonesia di antara negara-negara lain di dunia. Angka partisipasi PAUD di Indonesia berada pada urutan ke 45 dari 45 negara. Sementara itu kualitas PAUD di Indonesia menduduki peringkat ke 44 setingkat diatas India. Dengan demikian rendahnya layanan PAUD di Indonesia memberi kontribusi besar terhadap posisi hasil belajar pada jenjang berikutnya.

Pemberian pendidikan pada anak usia dini merupakan sebuah hal yang sangat penting. Seperti yang sudah dijelaskan tadi bahwa pendidikan yang diberikan pada anak usia dini dapat membantu dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Tetapi dalam segi hal lainnya minat orang tua mengalami penurunan untuk memasukan anak mereka ke PAUD. Adapun beberapa faktor diantaranya adalah tingkat

pendidikan orang tua, tingkat ekonomi, minat orang tua menyekolahkan anaknya, dan faktor lingkungan.

Usia dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan anak meningkat dengan sangat pesat. Masa ini dikenal dengan sebutan masa *golden age* (usia keemasan). Masa ini adalah masa emas anak yang merupakan masa terpenting dalam hidup anak untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Masa ini adalah masa dimana perkembangan sel syaraf berkembang dengan pesat. Masa emas ini juga sebagai awal penentu dari perkembangan kecerdasan anak. (Armstrong, 2012)

Dunia anak-anak merupakan pewarnaan emosional yang paling nyata. Kompetensi-kompetensi dini yang dihasilkan anak-anak akan mendorong kreativitas mereka selanjutnya. Anak-anak merupakan objek paling murni untuk digali kemampuannya melalui kreativitas yang tercipta. Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa dan melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreatifitas merupakan kemampuan berfikir seseorang untuk dapat menghasilkan suatu hal yang baru dan mempunyai nilai untuk orang lain. (Santrock, 2002)

Seperti halnya berfikir kreatif bukanlah sebuah proses yang sangat terorganisir sebagaimana berfikir kritis yang mana mencoba memfokuskan diri pada proses logika sebagai bagian dari proses berfikir. Adapun

sebaliknya, berfikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, dan mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan mengembangkan ide-ide yang tidak terduga (Jhonson, 2002: 214-215).

Dengan pemberian Kegiatan pendidikan anak usia dini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. Sebagai bekal bagi anak untuk persiapan lengkah kejenjang yang lebih tinggi. Kegiatan pendidikan diberikan berupa pembelajaran yang dapat memberikan stimulasi pada setiap aspek perkembangan anak. Pendekatan Pembelajaran yang diberikan hendaknya berorientasi pada anak dan disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian anak.

Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2013) sesuai dengan kurikulum 2013 diharapkan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif. Semua dapat dicapai dengan merumuskan dan melaksanakan kurikulum yang berbasis proses pembelajaran yang mengedepankan pengalaman personal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

Dalam proses pemberian peningkatan stimulasi kreativitas dengan beberapa bentuk pembelajaran yang sering dilihat pada pendidikan anak usia dini harus memiliki daya tarik yang dapat menstimulasi kreativitas anak dalam belajar. Dalam pembelajaran anak tidak dituntut untuk bisa tapi anak dituntut agar mampu dan anak dapat bergairah dalam menerima

pembelajaran. Sehingga anak dengan mudah menyerap setiap pembelajaran yang diterima.

Kondisi lingkungan yang sesungguhnya juga akan menarik perhatian spontan anak sehingga anak memiliki pemahaman dan kekayaan pengetahuan yang bersumber dari lingkungannya sendiri. adapun salah satu model pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan antusias serta meningkatkan semangat anak terhadap pembelajaran yang disampaikan yaitu melalui model pembelajaran yang dapat melibatkan anak secara aktif adalah dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Menurut Carin & Sund (1985: 74) *Discovery Learning* adalah proses mental dari pemahaman konsep dan prinsip, dan merupakan suatu pembelajaran bagaimana menggunakan pikiran untuk menemukan. Dengan pembelajaran *Discovery Learning* ini anak dapat belajar memperoleh pengetahuan secara unik dan dapat sesuai dengan pemikiran mereka sendiri dikarenakan anak menemukan pengetahuan itu sendiri.

Pada saat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* ini diduga efektif untuk menumbuhkan minat anak dalam proses belajar mengajar. Kemampuan anak mengeksplor kecerdasan daya kreativitas anak akan semakin meningkat. Anak akan lebih leluasa dalam menciptakan hal-hal baru dan anak akan dengan mudah menemukan pembelajaran baru. Lingkungan merupakan sumber belajar yang kaya dan menarik untuk anak-anak. Seperti yang dikatakan Montessori (1966)

lingkungan atau alam sekitar yang mengundang anak untuk menyenangi pembelajaran. (Sudono, 2006:24)

*Discovery Learning* ini suatu pembelajaran mengembangkan cara belajar Kreatif dengan menggunakan pikiran untuk menemukan konsep dari hubungan antara suatu ide dan pengamatan sehingga hasil yang diperolah akan selalu diingat dan tidak mudah dilupakan oleh anak. Salah satunya anak belajar dan mendapat pengalaman langsung dari lingkungan. serta mendapatkan pengalaman yang positif dalam mengembangkan minat keilmuan anak usia dini.

Manfaatkan pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan ini pada dasarnya adalah menciptakan konsep-konsep tertentu secara alami. Anak dapat lebih memahami, mengamati, serta terjun secara langsung dan akan semakin nyata apabila guru mengarahkan pembelajaran dengan lingkunga sekitar. Ada pun lingkungan yang dipelajari tentu tidak jauh dari lingkungan yang ada di sekitar anak. Dalam pembelajaran Paud ini setiap pembelajaran akan diberikan berdasarkan tema. Salah satunya penerapan pembelajaran berbasis lingkungan yang bertemakan Lingkungan rumah ku dan lingkungan sekolah ku yang dimana, pada pembelajaran lingkungan rumah ku anak akan mempelajari tentang: 1) mengamati bagian-bagian rumah, 2) mendiskusikan kegunaan rumah, 3) mengenal jenis-jenis benda yang ada dirumah beserta fungsinya. Sedangkan pada lingkungan sekolah ku anak akan mempelajari tentang: 1) mengamati bagian-bagian sekolah, 2) mendiskusikan mengenai warga dan

penghuni disekolah, 3) mengenal jenis-jenis benda yang ada di sekolah beserta fungsinya.

Anak usia dini merupakan makhluk yang kreatif. anak dapat membangun pembelajaran sendiri dari lingkungan yang ada disekitar. Namun pada kenyataannya daya berfikir kreatif anak usia dini dapat juga tidak berkembang dengan maksimal dikarenakan beberapa penyebab diantaranya pola asuh orang tua dan lingkungan yang tidak mendukung anak untuk mengembangkan daya berfikir kreatifnya.

Melihat dari observasi yang dilakukan serta wawancara dari beberapa guru menyatakan bahwa dalam penerapan model pembelajaran yang biasa dilakukan dalam proses pembelajaran terdapat kesulitan dalam melibatkan anak agar berperan aktif pada proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada saat anak-anak melakukan kegiatan cenderung pasif dalam pembelajaran dan jarang sekali muncul pertanyaan-pertanyaan serta respon balik dari anak.

Penyebab rendahnya pemikiran kreatif anak adalah tergantung oleh guru. dimana guru mempunyai dampak besar terhadap prestasi, dan juga ketercapayian perkembangan anak. Namun, guru juga dapat melumpuhkan rasa ingin tahu alamiah anak, merusak motivasi, harga diri, dan kreativitas anak (Munandar, 2012:227). Dalam pembelajaran Guru selalu memberikan batasan-batasan dan aturan baku dalam pembelajaran. Salah satu contoh pada saat belajar mewarnai daun harus berwarna hijau, anak

yang mewarnai daun dengan warna lain dianggap salah. Selain itu guru maupun orang tua terlalu memfasilitasi anak dengan sesuatu yang instan, sehingga menghambat pemikiran kreatif anak. pada penerapan praktek model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan ini juga jarang digunakan pada sekolah Taman Kanak-kanak. Dengan demikian dari permasalahan yang dijelaskan peneliti mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak usia dini.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. kesulitan dalam melibatkan anak agar berperan aktif pada proses pembelajaran. Anak-anak melakukan kegiatan yang cenderung pasif dalam pembelajaran dan jarang sekali muncul pertanyaan-pertanyaan serta respon balik dari anak.
2. Anak terbatas dalam mengungkapkan ide dan gagasan, sehingga anak lebih cenderung hanya melakukan yang guru ajarkan.
3. Rendahnya tingkat mengexplor diri anak dalam keinginan melakukan sesuatu yang baru.
4. Guru selalu memberikan batasan-batasan dan aturan baku dalam pembelajaran.
5. Minimnya minat guru dalam mengkreasikan model pembelajaran yang dapat meningkatkan peran aktif pada anak.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, diperlukan pembatasan masalah terhadap hal-hal yang dianggap penting untuk dicari pemecahan masalah, dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun.

### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hal apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran *discovery* berbasis lingkungan dalam menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan pengembangan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh informasi kebutuhan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak

2. Menghasilkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan yang layak untuk menstimulasi *creative thinking* anak
3. Menguji keefektifan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa buku panduan pelaksanaan model pembelajaran *discovery* berbasis lingkungan yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Panduan ini berisi materi pokok pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan. Berbasis lingkungan pada model pembelajaran mengambil pembelajaran lingkungan yang ada di sekitar anak seperti, rumah dan sekolah. Pemberian materi pembelajaran dilakukan berdasarkan tema pada setiap pembelajarannya yaitu: rumah ku dan sekolah ku.
2. Pembelajaran ini dilengkapi dengan sintak pembelajaran yang disesuaikan dengan tema dan dibagi dalam beberapa sub tema di antaranya:

- a. Rumah Ku

Pada pembelajaran ini anak akan belajar mengenal lingkungan yang ada di rumah seperti:

- 1) Anak mengamati gambar denah bagian rumah
- 2) Anak mendiskusikan kegunaan rumah,

3) Anak mengenal jenis-jenis benda yang ada di rumah beserta fungsinya

b. Sekolah Ku

Pada pembelajaran ini anak akan belajar mengenal lingkungan yang ada di sekolah seperti:

- 1) Mengenal warga atau penghuni di sekolah,
- 2) Mengamati gambar bagian-bagian ruangan yang ada disekolah

Mengetahui alat-alat dan benda yang ada disekolah.

3. Komponen yang terdapat dalam buku panduan model pembelajaran *discovery learning* adalah:

- a. Halaman sampul depan yang berisi nama penulis, nama dosen pembimbing, dan ilustrasi gambar yang berkaitan dengan judul model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan.
- b. Kata pengantar yang didalamnya berisi ucapan rasa syukur, ucapan terimakasih kepada setiap pihak yang terkait, sedikit ulasan mengenai isi, serta harapan dan doa dari penulis.
- c. Daftar isi
- d. pendahuluan
  - Latar belakang,
  - rasionalisasi pengembangan model pembelajaran

- e. Bagian 2 pengenalan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk meningkatkan *Creative Thinking* anak usia dini.
  - Pengertian model pembelajaran
  - Macam-macam model pembelajaran
  - Pengenalan *Discovery Learning* berbasis lingkungan
  - Tujuan pembelajaran
- f. Bagian 3 bentuk Sintak model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan
- g. Bagian 4 bentuk prosedur penilaian pembelajaran
- h. Daftar pustaka

## **G. Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan model pembelajaran *discovery learning* diantaranya:

### 1. Manfaat Teoritik

Manfaat pengembangan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan dapat memberikan informasi dan juga dapat dijadikan kajian pustaka dibidang pendidikan. Khususnya pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menstimulasi *creative thinking* pada anak usia 5-6 tahun.

### 2. Manfaat praktis

Manfaat praktis pengembangan model pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat bagi anak

Melatih keterampilan anak dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan creative thinking anak. Anak mampu menciptakan hal hal baru. Anak dapat belajar dengan sendiri menemukan hal-hal baru yang berada disekitar anak.

b. Manfaat bagi guru

Memotivasi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif dan berkualitas menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

c. Manfaat bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* dan mendapatkan ilmu dan bekal tambahan sebagai bekal dalam melaksanakan tugas dilapangan.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan diuraikan sebagai pernyataan adanya kendala yang ditemukan ketika melaksanakan langkah-langkah pengembangan dari produk yang di buat. Oleh karena itu asumsi dan keterbatasan pengembangan penelitian digunakan sebagai informasi bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji pengembangan model pembelajaran ini dengan harapan mampu memperbaiki dan menyempurnakan penelitian ini.

Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Discovery Learning* sebagai model pembelajaran yang digunakan untuk merancang kegiatan pembelajaran dalam RKH, diharapkan dapat memberikan ransangan pada proses pembelajaran pada kegiatan anak. Sehingga pembelajaran berbasis lingkungan ini dapat menstimulasi *creative thinking* pada anak.
2. Pengembangan perangkat pembelajaran diasumsikan dapat meningkatkan kreativitas anak dalam mengeksplor lingkungan sekitar. Anak dapat melakukan apa saja yang didapat oleh anak di lingkungan sekitar anak. Sehingga dapat meningkatkan *creative thinking* anak secara alami.

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian dan pengembangan model pembelajaran ini ialah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini hanya berorientasi pada pengembangan model pembelajaran serta penyusunan rancangan kegiatan pembelajaran.
2. Pelaksanaan model *discovery learning* ini terbatas pada materi pembelajaran berbasis lingkungan saja. Dimana konsep ini diterapkan pada pembelajaran pengenalan lingkungan yang ada disekitar anak seperti lingkungan keluarga, lingkungan rumah, dan lingkungan sekolah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan**

###### **a. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah cara atau teknik pendekatan yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Dalam proses belajar banyak model pembelajaran yang dipilih sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru. Macam-macam model pembelajaran tersebut antaranya iyalah: 1) Model Pembelajaran Kontekstual, 2) Model Pembelajaran Kooperatif, 3) Model Pembelajaran Quantum, 4) Model Pembelajaran Terpadu, 5) Model Pembelajaran Berbasis masalah (PBL), 6) Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*), 7) Model *Discovery Learning*, 8) Model Pembelajaran diskusi. (wina, 2006)

Sa'dun (2016) mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pembelajaran yang terdiri dari langkah pembelajaran dan perangkat yang ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata kunci yang terdapat pada pola atau langkah proses pembelajaran. Model pembelajaran yang baik dan tepat adalah model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran dalam bahan kajian atau pokok bahasan atau sub pokok bahasan tertentu dengan menggunakan waktu dan dana yang tidak begitu banyak dan juga

siswa mendapatkan hasil yang maksimal. Seorang guru diharapkan memiliki motivasi dan semangat pembaharuan dalam proses pembelajaran yang dijalannya.

Menurut Sardiman A. M. (2004: 165), guru yang kompeten adalah guru yang mampu mengelola program belajar-mengajar. Mengelola di sini memiliki arti yang luas yang menyangkut bagaimana seorang guru mampu menguasai keterampilan dasar mengajar, seperti membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan, menvariasi media, bertanya, memberi penguatan, dan sebagainya, juga bagaimana guru menerapkan strategi, teori belajar dan pembelajaran, dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif.

Colin Marsh (1996) berpendapat juga bahwa guru memiliki kompetensi mengajar dapat mendukung keberhasilan dalam pembelajaran, diantaranya memotivasi anak dalam belajar, membuat model instruksional, mengelola kelas dengan sedemikian rupa, berkomunikasi dengan baik, serta merencanakan pembelajaran, mengevaluasi pembelajaran yang sebelumnya telah diberikan.

Sani (2013:89) menyatakan model pembelajaran adalah beberapa susunan konseptual berupa prosedur yang disusun secara sistematis dan dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan proses belajar mengajar dalam mencapai suatu tujuan yang berkaitan dengan pemilihan strategi dan pembuatan perencanaan struktur metode, keterampilan, dan aktivitas peserta didik.

Model pembelajaran dapat digunakan memandu guru dalam proses pembelajaran dalam membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Seperti yang dikemukakan oleh Joyce dan Weil dalam Suprijono (2016: 54) dimana model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan untuk pengajaran dalam tatap muka di ruangakn kelas, menyusun perangkat pembelajaran seperti program pembelajaran dan kurikulum pebelajaran.

Model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik yang diidentifikasi kedalam beberapa aspek yang dijabarkan oleh Joyce dan Weil (1981) sebagai berikut, yaitu:

1) Sintak pengajaran/ struktur pengajaran

Suatu model pembelajaran memiliki sintak atau struktur pengajaraan dimana yang diistilahkan dengan *fase* yang menggambarkan model tersebut dalam praktiknya.

2) Sistem sosial

Sistem sosial menggambarkan bentuk kerja sama guru dengan peserta didikdalam proses pembelajaran serta jenis-jenis aturan yang harus diterapkan dalam beberapa model, guru bertindak sebagai pusat kegiatan dan sumber belajar, tetapi dalam model lainnya guru dan anak didik berperan seimbang. Pada setiap

model pembelajaran memberikan peran yang berbeda antara guru dan peserta didik.

3) Prinsip reaksi

Menunjukkan reaksi bagaimana cara menanggapi peserta didik, bagaimana cara menghargai dan menilai peserta didik dalam proses pembelajaran yang sudah dilakukan.

4) Sistem pendukung

Menggambarkan kondisi dan situasi yang diperlukan untuk mendukung keterlaksanaan model serta proses pembelajaran. Termasuk pada ketersediaan srama dan prasarana pembelajaran.

Dengan adanya beberapa uraian tadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yaitu suatu pola pengorganisasian yang digunakan secara sistematis dalam memberikan gambaran proses pembelajaran yang dapat melibatkan guru, siswa, system pengelolaan, dan dukungan lingkungan sekitar sehingga pencapaian tujuan pembelajaran tersebut dapat terlaksana dengan baik.

**b. *Discovery Learning***

*Discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengatur sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

Karplus dan Their (Carin dan Sund, 1985: 75) memberikan penjelasan mengenai aspek dari *Discovery* yaitu, pengenalan dari hubungan antara dua ide dan dua pengamatan. Dewey, juru bicara utama untuk pendidikan progresif pada tahun 1930 memberikan anjuran bahwa anak-anak sebaiknya belajar dengan melakukan sesuatu.

*Discovery learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar anak dapat aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, sehingga hasil yang diperoleh akan selalu diingat dan tidak mudah dilupakan oleh anak. Dengan belajar penemuan, anak dapat belajar kreatif dengan mencoba memecahkan masalah sendiri. Karena dalam belajar anak didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi yang kompleks, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatan, dan melakukan pengembangan menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungan. (Hosnan, 2014: 282)

Suryosubroto (2009: 178) menyatakan bahwa metode *discovery* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-kata. Penggunaan metode *discovery* dalam proses belajar mengajar, memperkenankan

siswa-siswanya menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja.

Bicknell-Holmes dan Hoffman (2000) menggambarkan ada tiga atribut utama dalam *discovery learning* dalam prosesnya menggambarkan sebagai 1) mengeksplorasi dan memecahkan permasalahan untuk membuat, mengintegrasikan, dan menggenaralisisasi pengetahuan yang didapat. 2) aktivitas yang dilakukan berbasis minat yang di dorong oleh siswa dan berperan dalam menentukan urutan dan berapa frequensi, dan yang 3) adanya kegiatan untuk mendorong integrasi pengetahuan baru kedalam basis pengetahuan pembelajaran yang ada. Pembelajaran Penemuan yang dilakukan dalam kelompok dapat mengembangkan potensi siswa dalam mempelajari interaksi dan simulasi dengan lingkungan seperti percobaan dengan alat bantu mengajar dan diskusi dengan teman-teman dalam kelompok (Gijlers & de Jong, 2005: 280) Dengan demikian yang paling utama dari atribut yang sudah dijelaskan tadi adalah pada urutan pertama yang sangat penting. Melalui penjelajahan dan pemecahan dalam masalah anak mengambil peran aktif untuk menciptakan, mengintegrasikan, dan menggeneralisasikan pengetahuan yang didapat.

Sementara itu, Sani (2013: 220) menyatakan bahwa, *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Pembelajaran

*discovery* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat borgpeserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.

Model *Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajaran tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana ide dasar Bruner yang berkaitan dengan pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.(Alfieri, 2010)

Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh bagaimana cara lingkungan, yaitu: enactive, iconic, dan symbolic. Tahap enaktive, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya untuk memahami lingkungan sekitarnya, artinya, dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik, misalnya melalui gigitan, sentuhan, pegangan, dan sebagainya. Tahap iconic, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi). Tahap symbolic, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui

simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya (Slameto, 1995).

Menurut Bell, metode *Discovery Learning* meliliki tujuan melatih siswa untuk mandiri dan kreatif, antara lain sebagai berikut (Hosnan, 2014):

1. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
2. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (extrapolate) informasi tambahan yang diberikan.
3. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
4. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja sama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.

5. Terdapat beberapa fakta yang menunjukan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
6. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Menurut Hosnan (2014: 284) pembelajaran *discovery learning* memiliki ciri-ciri atau karakteristik dalam proses pembelajaran. Diantaranya ada beberapa ciri-ciri utama yaitu: 1) mengekslorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan; 2) berpusat pada anak; 3) melakukan kegiatan untung menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang pernah ada

Pada kegiatan *discovery learning* dikenal adanya perbedaan antara *regulative* dan *transformative process*. *Regulative process* adalah pengontrol kegiatan discovery termasik *planning* dan *monitoring*. Sedangkan *transformative process* adalah berkaitan dengan informasi dan pengetahuan baru.(Nadira et. al., 2005)

Nadira (2005:3) menjelaskan bahwa *transformative process* pada kegiatan *discovery learning* terdiri dari empat kegiatan, yaitu *orientation* (mengidentifikasi variable dan mendapatkan pengetahuan dari variabel tersebut), *generating hypotheses* (

menghubungkan ide-ide baru pada solusi yang mungkin ada), *Experimentation* (pengumpulan data), *conclusion* (menggunakan informasi untuk memutuskan hasil).

Dengan adanya tahapan ini diharapkan dalam proses belajar mengajar menjadi terarah dan dapat mengacu pada pembelajaran yang bersifat *student oriented*. Sehingga anak akan lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah dengan sendirinya. Sebagaimana yang telah dikemukakan Piaget bahwa setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya (teori keterampilan kognitif). Setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata* yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang objek tersebut berlangsung melalui proses asimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses pemanfaatan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek). Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang.

Salah satu pembelajaran yang mendukung pada pembelajaran *Discovery* ini adalah pembelajaran yang mengadaptasi pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada anak untuk dapat mendorong keingin tahuhan anak untuk mencari

tahu berbagai informasi dan tidak hanya menunggu diberi tahu. Untuk itu anak dilibatkan dalam proses pembelajaran *Discovery Learning* ini dengan melalui proses di antaranya: Mengamati, Menanyakan, Mencoba, Menalarkan, Mengkomunikasikan (menyimpulkan).

Dengan cara seperti itu secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut, maka perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari dalam dirinya dan lingkungannya. Kedua hal tersebut tidak mungkin dipisahkan karena memang proses belajar terjadi dalam konteks interaksi dari anak dengan lingkungannya.

### c. *Discovery learning* berbasis lingkungan

Pada proses *discovery learning* salah satu yang menjadi hal yang paling utama ialah proses dalam penyimpanan memori yang lebih baik. Seperti yang dijelaskan menurut Carin & Sund (1985) *Discovery learning* dapat membantu anak menemukan hal-hal baru dari pada hanya duduk mendengar sesuatu yang disampaikan oleh guru. pada Strategi belajar *discovery* paling baik dilaksanakan dalam kelompok belajar kecil. Namun ia dapat juga dilakukan dalam kelompok belajar yang lebih besar. Meskipun tidak semua anak dapat terlibat dalam proses *discovery*, namun pendekatan ini dapat memberikan manfaat yang bagi anak dalam belajar. (Hammer, 1997)

Hosnan (2014: 281) juga menjelaskan bahwa *Discovery learning* sebagai strategi pembelajaran mempunyai prinsip yang sama dengan *inquiry* dan *problem solving* yang lebih menekankan pada ditemukannya suatu konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Adapun perbedaan diantara ketiganya terletak pada proses bagaimana menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. pada *inquiry* masalah yang dihadapi bukan direkayasa oleh guru, sehingga anak harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilan untuk mendapatkan berbagai temuan yang terdapat pada masalah tersebut. Sedangkan pada *problem solving* lebih menekankan pada penyelesaian permasalahan yang dihadapi.

Burner (1966) menyatakan bahwa pembelajaran terjadi dengan penemuan, yang mengutamakan refleksi, berpikir, bereksperimen, dan mengeksplorasi. Orang-orang yang menggunakan penemuan dalam belajar berubah menjadi lebih percaya diri. Penemuan adalah cara dari yang tidak diketahui untuk diketahui oleh peserta didik sendiri. Pada belajar penemuan, siswa membangun pengetahuan berdasarkan informasi baru dan data yang dikumpulkan oleh mereka dalam lingkungan sekitar. (Balim, 2009: 1).

Lingkungan merupakan sumber belajar yang kaya dan menarik untuk anak-anak. Lingkungan mana pun bisa menjadi tempat yang menyenangkan bagi anak-anak. Memanfaatkan lingkungan sekitar dengan membawa anak-anak untuk mengamati lingkungan akan

menambah keseimbangan dalam kegiatan belajar. Artinya belajar tidak hanya terjadi di ruangan kelas namun juga di luar ruangan kelas dalam hal ini lingkungan sebagai sumber belajar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, keterampilan kreativitas anak.

Anak-anak belajar melalui interaksi langsung dengan benda-benda yang ada di lingkungan. Anak akan dapat bereksperimen dan mengeksplorasi lingkungan dengan diarahkan oleh guru. Kita mengetahui bahwa anak usia dini memiliki rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu serta memiliki sikap berpetualang serta minat yang kuat untuk mengobservasi lingkungan. Pengenalan terhadap lingkungan di sekitarnya merupakan pengalaman yang positif untuk mengembangkan minat keilmuan anak usia dini. Anak memiliki sikap petualang yang kuat.

Pembelajaran yang berbasis lingkungan pada pembelajaran anak usia dini tidak terlepas dari pembelajaran yang memiliki tema. Pada penelitian ini akan menerapkan pembelajaran yang berbasis lingkungan yang bertemakan Lingkungan Ku pada proses pembelajaran. Diantara tema lingkungan ku ini memiliki beberapa sub tema yaitu :

a. Rumah Ku

Pada pembelajaran ini anak akan belajar mengenal lingkungan yang ada di rumah seperti:

- 1) Anak mengamati gambar denah bagian rumah

- 2) Anak mendiskusikan kegunaan rumah,
- 3) Anak mengenal jenis-jenis benda yang ada di rumah beserta fungsinya

b. Sekolah Ku

Pada pembelajaran ini anak akan belajar mengenal lingkungan yang ada di sekolah seperti:

- 1) Mengenal warga atau penghuni di sekolah,
- 2) Mengamati gambar bagian-bagian ruangan yang ada disekolah
- 3) Mengetahui alat-alat dan benda yang ada disekolah.

Dari beberapa penjelasan yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan ini ialah suatu metode untuk mengembangkan cara belajar yang aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, yang menggunakan lingkungan sebagai lingkungan pembelajaran bagi anak yang diarahkan dan diawasi oleh guru untuk menstimulasi kreativitas anak. sehingga anak dapat belajar dan mengenal lingkungannya dengan baik. Seperti yang di sampaikan oleh Jan Lighthart dalam Sujiono (2009) mengatakan bahwa Sumber utama bentuk pengajaran dalam pembelajaran adalah lingkungan disekitar anak, melalui bentuk pengajaran ini akan tumbuh keaktifan anak dalam mengamati, menyelediki serta mempelajari lingkungan yang ada disekitar anak. Kondisi lingkungan yang sesungguhnya juga akan menarik perhatian

spontan anak sehingga anak memiliki pemahaman dan kekayaan pengetahuan yang bersumber dari lingkungannya sendiri.

**d. Keunggulan dan kekurangan model pembelajaran *Discovery Learning***

***Learning***

Pada proses pembelajaran *discovery learning* terdapat beberapa keunggulan yang dapat dijabarkan dan dijelaskan menurut Roestiyah (2007: 20) sebagai berikut, diantaranya:

1. Memberikan kesempatan kepada anak untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
2. Anak memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa anak tersebut.
3. Membangkitkan kegairahan belajar anak.
4. Membantu anak untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/pengenalan anak.
5. Strategi berpusat pada anak, bukan pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar, membantu bila diperlukan.
6. Membantu anak untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.
7. Mampu mengarahkan cara anak belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.

Setiap keunggulan akan pasti juga memiliki kekurangan dan pada pembelajaran *discovery learning* ini juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan menurut Hosnan (2014: 288-289) antara lain sebagai berikut:

1. Menyita waktu yang banyak. Guru dituntut untuk mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya semua berpusat pada guru
2. Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karna membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori untuk pemecahan masalah lainnya
3. Bila kelas terlalu besar, penggunaan teknik ini akan kurang berhasil
4. Melihat dari kemampuan kecerdasan dalam daya tangkap anak, ada kemungkinan tidak semua anak dapat melakukan penemuan
5. Dalam proses pembelajaran ini tidak dapat diterapkan dalam semua topik ataupun tema pembelajaran.

Pada model pembelajaran *Discover Learning* ini sangat membutuhkan waktu yang lama jika dibandingkan dengan anak belajar dengan menerima saja, dengan demikian untuk mengurangi kelemahan tersebut dibutuhkan pendampingan guru. bantuan ini dapat dimulai

dari tanya-jawab singkat yang telah di persiapkan oleh guru sebelum pembelajaran dimulai.

## **2. Konseptual Model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis Lingkungan**

Proses pembelajaran *Discovery Learning* menurut Hosnan (2014: 289) ada beberapa langkah pada pelaksanaan *Discovery Learning*, diantaranya yaitu: 1) menentukan tujuan pembelajaran; 2) Melakukan identifikasi karakteristik siswa. Dimana guru melakukan observasi awal menentukan bagaimana minat anak, gaya belajar anak, serta kemampuan awal anak ketika belajar; 3) memilih materi pembelajaran yang akan dipelajari; 4) menetukan topik yang akan dipelajari; 5) mengembangkan bahan-bahan belajar yang akan dipelajari; 6) Melakukan proses pembelajaran dan mengatur sedemikian rupa agar anak dapat belajar dengan menyenangkan; 7) melakukan penilaian proses serta hasil belajar anak.

Proses strategi dalam kegiatan belajar mengajar ini akan disusun dengan sintak dan dirancang serta disesuaikan menurut pembelajaran anak usia dini dengan berdasarkan tema-tema dengan pembelajaran yang berpusat pada anak. seperti yang dikemukakan oleh Thorndike bahwa setiap hasil pembelajaran yang baik ditumbuhkan dengan ada rasa senang terhadap apa yang sedang dipelajari (Sagala: 2010).

Agar mencapai keberhasilan dalam menstimulasi kemampuan yang diharapkan melalui proses pembelajaran ini dapat dilihat dari tingkat pencapaian anak melalui kompetensi yang terdapat dalam kurikulum yang telah disusun dalam beberapa kompetensi inti yang dijabarkan lagi kedalam kompetensi dasar yang mencakup pada table berikut ini:

**Tabel 1. Kompetensi Inti tingkat Pencapaian Anak**

Kompetansi inti	
KI-1	Menerima ajaran yang dianutnya.
KI-2	Memiliki rasa ingin tahu, kreatif, percaya diri dan disiplin, mandiri,dan mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri,
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, guru, dan lingkungan sekitar,dirumah tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indra( melihat, meraba, mendengar, menghirup dan merasa) menanya dan mnngumpulkan informasi , mengolah informasi dan mengkomunikasikan dalam bentuk bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak yang berakhhlak mulia.

Penjabaran dari kompetensi Inti seperti yang tertera diatas. Terdapat beberapa poin yang mengacu pada gambaran tingkat pencapaian yang terdapat dalam kompetensi inti yang diantaranya terdapat pada poin, KI-3 dan KI-4 yang dapat dijabarkan menjadi beberapa poin kompetensi dasar yang berkaitan dengan tingkat

pencapaian berfikir kreatif anak, yang dijelaskan pada table berikut ini, yaitu:

Table 2. kompetensi dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
KI-3	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola sifat, suara, fungsi, dan ciri-ciri)
	3.7 mengenal lingungan sosial (lingkungan keluarga, teman, tempat tinggal, dll)
KI-4	4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
	4.6 Menyampaikan pendapat tentang yang ada dilingkungan sekitar dan yang dikenalinya
	4.7 Menyajikan berbagai karya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, tentang lingkungan sosial.

Prosedur strategi dalam kegiatan belajar mengajar ini akan disusun dengan sintak yang dipadukan dengan salah satu model pengajaran sosial dimana pada proses pembelajaran ini menurut Joyce (2011: 295) yaitu suatu pembelajaran yang menitikberatkan pada tabiat sosial. Sebagaimana mempelajari tingkah laku sosial, dan juga bagaimana interaksi sosial tersebut dapat mempertinggi hasil capaian pembelajaran akademik. Salah satu model pengajaran dan pembelajaran yang dipadukan yaitu model investigasi kelompok.

Pada model ini akan dijabarkan dalam beberapa struktur pembelajaran atau pengajaran yang terdiri dari 5 fase, diantaranya yaitu:

- a) Fase pertama Mengamati

Pada fase pertama anak akan dihadapkan pada keadaan yang memiliki beberapa petunjuk yang akan anak pecahkan secara berkelompok. Guru mempersiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru menyajikan situasi pembelajaran berupa ransangan untuk memulai pembelajaran yang terancang, situasi yang dihadapkan dengan suatu permasalahan.

b) Fase kedua Menanyakan

Anak melakukan Tanya jawab dan memberikan tanggapan serta menjelaskan dan menguraikan petunjuk suatu permasalahan yang sudah di jelaskan pada fase pertama. Dalam proses pembelajaran tetap melalui pengawasan dan arahan dari guru. guru memberikan proses berupa Tanya jawab mengenai pembelajaran yang akan di lakukan.

c) Fase Ketiga Mencoba

Anak mulai melakukan tahapan tugas yang sebelumnya sudah di instruksikan dan diberikan kepada anak. kemudian berikan kesempatan kepada anak mengumpulkan informasi dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru. Anak mulai melakukan kegiatan dan beberapa percobaan dalam pembelajaran secara mandiri atau pun berkelompok, mulai dari mencoba membuat sesuatu dari

objek yang dipelajari sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru

d) Fase Keempat menalarkan

Anak bersama dengan guru mengamati dan menganalisis hasil akhir dari proses tahapan pembelajaran yang telah dilakukan. Bagaimana hasil akhir dan seberapa berhasil percobaan yang dihasilkan dalam proses penyelesaian tugas yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran.

e) Fase Kelima mengkomunikasikan / menyimpulkan

Anak menceritakan kembali dan menarik kesimpulan dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan guru dan anak melakukan kembali proses Tanya jawab tentang apa yang dilakukan dan dihasilkan dari setiap kegiatan yang dilalui.

Adapun prosedur pelaksanaan strategi pembelajaran ini mengacu dan sedikit dimodifikasi dari prosedur pelaksanaan yang diungkapkan oleh Syah (2013:243) dengan prosedur secara umum yang terdiri dari 8 tahap, yaitu:

a) menetukan tema pembelajaran

b) mengembangkan tema menjadi subtema, persiapan penyusunan RPPH (rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian;

- c) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan;
- d) *Stimulation*, memberikan stimulasi atau pemberian rangsangan pada tahap memulai pembelajaran guru memberikan stimulasi berupa sapaan pembukaan agar anak dapat memberikan respon awal dalam proses pembelajaran.
- e) *Problem solving*, pemberian pertanyaan atau pernyataan berupa identifikasi permasalahan. Memberikan proses Tanya jawab dalam penjelasan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.
- f) *Data Collection*, memberikan kesempatan kepada anak mengumpulkan informasi dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- g) *Verification* (pembuktian/ percobaan) melakukan kegiatan dan beberapa percobaan dalam pembelajaran, mulai dari mencoba membuat sesuatu dari objek yang dipelajari sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru.
- h) *Generalisation*, menarik kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Melakukan kembali proses Tanya-jawab tentang apa yang dihasilkan

Dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran anak usia dini ini harus disesuaikan dengan bahasa dan langkah-langkah yang mudah dipahami dan dilakukan oleh anak

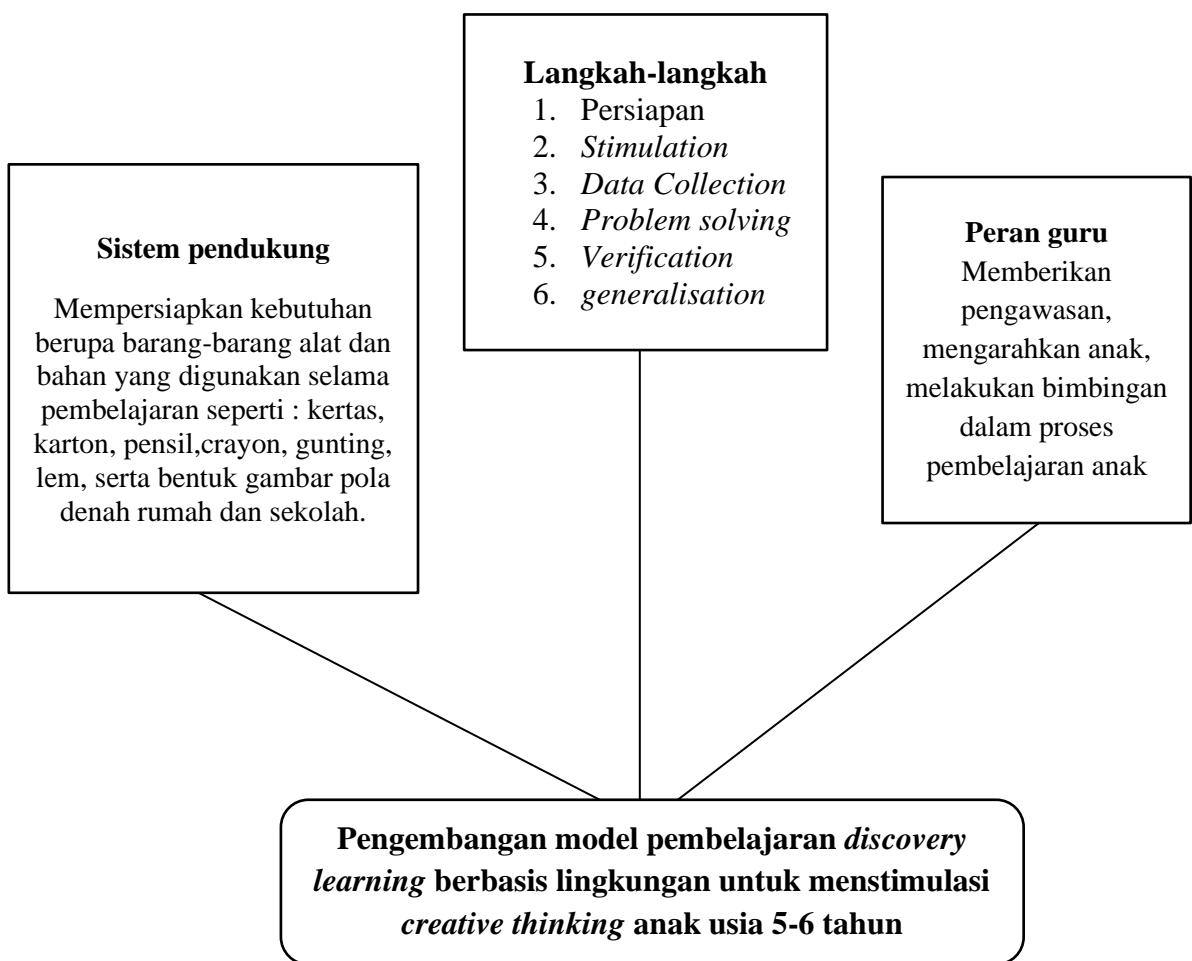
dengan arahan guru. sehingga anak mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan perkembangan anak akan berkembang dengan lebih baik.untuk mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan anak maka dilakukan modifikasi pada model pembelajaran *discovery learning* ini.

**a. Langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan.**

Pengembangan dan penelitian model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan ini dilakukan penyusunan model pembelajaran yang disesuaikan dengan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini serta dilihat juga pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA). Pada pengembangan pembelajaran model *discovery learning* berbasis lingkungan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak terutama dalam berpikir kreatif anak.

Pada model pengembangan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan guru terlebih dahulu dikenalkan yaitu berdasarkan penyajian dari berbagai sumber mengenai *discovery learning* sehingga guru memiliki gambaran mengenai bentuk desain dari model pembelajaran *discovery learning*. Adapun bentuk desain model pembelajaran *discovery learning* yang terdiri dari langkah- langkah sintak pembelajaran serta beberapa sistem pendukung telah diadaptasi dan digambarkan agar dapat disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak.

model pembelajaran *discovery learning* disusun dan dirancang dalam bentuk hipotetik dibawah ini, yaitu sebagai berikut:



**Gambar 3. Model Hipotetik Pengembangan Pembelajaran Discovery Learning**

Langkah-langkah model *discovery learning* pada gambar hipotetik diatas dapat dijabarkan sebagai berikut:

**1) Persiapan**

- a) Membuat tujuan pembelajaran serta menentukan materi pembelajaran yang akan dilakukan. Pada penelitian ini pembelajaran yang dilakukan mengambil tema

pembelajaran mengenai pembelajaran lingkungan yaitu tema rumah ku dan sekolah ku.

- b) Mempersiapkan kebutuhan berupa barang-barang alat dan bahan yang digunakan selama pembelajaran seperti : kertas, karton, pensil, crayon, gunting, lem, serta bentuk gambar pola denah rumah dan denah sekolah
- 2) **Langkah-langkah pembelajaran *discovery learning***

a) **Kegiatan awal**

Pada kegiatan pendahuluan guru mempersiapkan dan mengkondisikan anak. guru mengarahkan anak untuk melakukan berdoa bersama. Guru menjelaskan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.

b) **Kegiatan inti**

1) *Stimulation* (pemberian ransangan)

Kegiatan pada bagian inti ini guru melakukan pemberian ransangan kepada anak. dimana pada proses ini guru menjelaskan kegiatan dan melakukan kegiatan mengenai lingkungan yang ada di sekitar anak seperti lingkungan rumah, bagian-bagian rumah, fungsi benda-benda yang ada dirumah, kegunaan rumah dan begitu juga pada saat menjelaskan mengenai lingkungan sekolah.

2) *Data Collection* (pengumpulan data)

Kegiatan pada tahap kedua ini anak melakukan pengamatan pada media yang disediakan dan yang sudah jelaskan oleh guru yaitu berupa denah rumah. Anak mengamati posisi bagian-bagian rumah. Sedangkan pada pembelajaran pengenalan bagian sekolah. Anak dipandu oleh guru melakukan pengamatan langsung dengan berkeliling dan mendatangi setiap bagian ruangan yang ada disekolah.

3) *Problem Solving* (penyelesaian masalah)

Anak melakukan proses Tanya jawab mengenai pengamatan terhadap hasil kegiatan pengamatan yang sudah anak lakukan.

4) *Verification* (pembuktian)

Guru mengajak anak untuk membuat melakukan kegiatan seperti membuat gambar denah rumah dan sekolah sesuai dengan yang anak inginkan. Mengumpulkan bagian-bagian barang yang ada dirumah dan disekolah.

5) *generalization* (menyimpulkan)

pada kegiatan ini guru mengajak untuk menceritakan hasil dari karya yang sudah dibuat. Anak menceritakan bentuk denah rumah atau sekolah yang telah buat.

### c) Kegiatan penutup

Guru melakukan proses Tanya jawab kepada anak mengenai pembelajaran yang dilakukan mengenai pembelajaran lingkungan rumah dan lingkungan sekolah.

### 3. *Creative Thinking*

Kreatif berasal dari bahasa inggris “*create*” yang artinya menciptakan. Sedangkan kreatif mengandung makna daya cipta. Munandar (2009) kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki. Belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal. Menjajaki gagasan baru, tepat-tempat baru, mengembangkan kepekaan terhadap permasalahan lingkungan maupun masalah kemanusiaan.

Glass Young & balli menyatakan bahwa Berfikir kreatif merupakan seluruh rangkaian kegiatan kognitif yang digunakan oleh individu sesuai dengan objek masalah berdasarkan pada kapasitas individu. Setiap individu mencoba untuk menggunakan imajinasi, kecerdasan, wawasan, dan ide ketika mereka menghadapi suatu situasi dan kondisi tertentu. (Birgili, 2015: 2)

Munandar (2012: 35) juga mengungkapkan bahwa terdapat beberapa ciri kepribadian kreatif. Anak yang kreatif biasanya selalu memiliki rasa ingin tahu, memiliki minat yang luas, menyukai kegemaraan dan aktifitas yang kreatif serta juga memiliki jiwa mandiri dan memiliki rasa percaya diri. kreativitas anak dapat dikembangkan

dengan dorongan yang baik dari dalam diri anak maupun dari lingkungan eksternal yang ada disekitar anak. Lingkungan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih mengembangkan kreativitasnya.

*Creative thinking* menurut Daskolia (2012; 271) terkait dengan ilmu lingkungan ialah

*“creative thinking is implicitly considered to be either an assential quality of thinking and learning about the environment and current environment issue, and coping effectively with them, or prerequisite for visioning and designing alternative sustainable futures.”.*

Creative Thinking secara implisit merupakan salah satu kemampuan yang esensial dalam memikirkan dan mempelajari tentang lingkungan dan isu-isu lingkungan untuk melihat dan mendesain alternative kelestarian alam dimasa mendatang.

Mendikbud (2017) dalam proses pembelajaran pada anak usia dini berdasarkan kurikulum sekarang yang menggunakan pedoman kurikulum 2013 yaitu pembelajaran anak usia dini harus melalui proses pembelajaran yang saintifik dimana proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik membangun kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi,menalar dan mengkomunikasikan. Sejalan dengan teori yang dikemukakan Burner dan Piaget.. Sedangkan Piaget dalam Stanford (2003) menyatakan bahwa anak

akan belajar dengan sendiri dan membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman yang diperolehnya.

Dalam Munandar (2012: 50) ada empat sifat yang menjadi ciri-ciri kemampuan *Creative Thinking* yaitu a) kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan menghasilkan banyak gagasan, kelancaran dalam menciptakan suatu gagasan. b) keluwesan (*flexibility*) kemampuan mengemukakan bermacam-macam pemecahan dan pendekatan masalah dan mampu mengubah cara berfikir, c) keaslian (*originality*) kemampuan mencetus gagasan dengan cara yang asli, d) penguraian (*elaboration*) kemampuan mengurai sesuatu sehingga menjadi menarik. Dari beberapa aspek tersebut akan dikembangkan dalam indikator-indikator yang dapat diukur dan kemudian dimasukkan kedalam item-item instrument.

Mursky (2011: 1) mengungkapkan bahwa *creative thinking* mendorong siswa agar menggunakan berbagai pendekatan dan menyelesaikan permasalahan, menganalisis, dengan berbagai sudut pandang, serta mengdopsi gagasan serta menemukan solusi yang baru.

Dalam sebuah penelitian yang diteliti oleh Torrace menjelaskan bahwa *creative thinking* dikembangkan selama masa kanak-kanak dan memprediksi tingkat dari pencapaian atau prestasi kreatif anak ditinjau setelah anak dewasa. *Creative thinking* juga digunakan sebagai kriteria anak *gifted* dan bertalenta pada beberapa sistem pendidikan. Torrace juga melakukan suatu penelitian yang dikenal dengan Torrace Test Of

Creative Thinking (TTCT) adalah penelitian pertama dari creative thinking yang dibentuk untuk mengukur proses berfikir dasar sebagai hasil dari tindakan kreatif. Suatu hal yang menjadi dasar penelaian ini adalah banyaknya gagasan. Bentuk dari TTCT ini tidak membutuhkan domain pengetahuan yang spesifik.(Taylor, 2008: 10, 31)

Berfikir kreatif bukanlah sebuah proses yang sangat terorganisir sebagaimana berfikir kritis yang mana mencoba memfokuskan diri pada proses logika sebagai bagian dari proses berfikir. Adapun sebaliknya, berfikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, dan mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan mengembangkan ide-ide yang tidak terduga (Jhonson, 2002: 214-215).

Dalam sebuah penelitian juga dilakukan oleh Guilford et al (1973) pada anak usia taman kanak-kanak, telah mengidentifikasi ciri-ciri umum dari kreatif adapun diantaranya yaitu: a) mengajukan banyak pertanyaan; b) bereksperimen dengan semuanya pekerjaan mereka dalam proses bermain sambil belajar; c) anak menjadi cepat bosan dengan proses belajar yang hanya disibukkan dengan membaca dan penghafalan; d) lebih suka berbicara tentang ide dan masalah; e) memiliki reputasi untuk ide-ide liar dan konyol; f) memiliki banyak energy; g) memiliki perasaan yang kuat; h) bersedia mengungkapkan perasaan mereka; i) mungkin memiliki tanggapan yang cerdas; j)

mungkin tidak tampak bekerja keras untuk mendapatkan nilai bagus; k) membuat proyek khusus yang sangat asli; l) berkonsentrasi dan bekerja keras pada proyek-proyek khusus.(Leggett, 2017: 846)

Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2013) sesuai dengan kurikulum 2013 diharapkan mengengHASILkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif.. Semua dapat dicapai dengan merumuskan dan melaksanakan kurikulum yang berbasis proses pembelajaran yang mengedepankan pengalaman personal untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

Pengaruh yang kuat dalam berfikir kreatif pada anak tidak jauh dari peran seorang guru. Faktor yang diusulkan oleh guru tersebut juga memberikan kesempatan bagi siswa agar mampu berfikir kreatif. dijelaskan dalam Daskolia (2013:11) ada beberapa faktor yang menjadi usulan yang diberikan oleh guru adapun diantaranya yaitu: 1) agar berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih topik pembelajaran yang diminati atau disukai; 2) untuk mendorong kepribadian siswa agar mereka memiliki daya tarik dan keinginan untuk belajar; 3) melakukan kegiatan pembelajaran yang kolaboratif dan aktif dalam menggali pengetahuan yang baru; 4) untuk menemukan permasalahan dan mengatasinya melalui prosedur untuk menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Syifa Saputra pada tahun 2016 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan sekolah terhadap hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati. Metode Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Dari penelitian yang dihasilkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan sekolah terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh I Dewa Gede Wianjana Putra pada tahun 2017 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V. penelitian ini mencoba mengeksperimenkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungannya yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V. hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V.

3. penelitian yang dilakukan oleh Danang Febtiansyah pada tahun 2019 dengan judul model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas 3. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan model *discovery learning* materi membuat karya dekoratif, kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif, dan aktivitas siswa dalam membuat karya sangat baik. Simpulan penelitian yaitu model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif.

### C. Kerangka Berfikir

*Creative thinking* adalah sebuah kebiasaan berpikir yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, dan mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan mengembangkan ide-ide yang tidak terduga. Anak yang memiliki daya berpikir kreatif biasanya selalu memiliki rasa ingin tahu, memiliki minat yang luas, menyukai kegemaraan dan aktifitas yang kreatif serta juga memiliki jiwa mandiri dan memiliki rasa percaya diri.

Tetapi pada kenyataannya tidak semua anak dapat mengembangkan kreativitas berpikir yang terarah dengan baik. *Creative thinking* anak dapat dikembangkan dengan dorongan yang baik dari dalam diri anak maupun dari lingkungan belajar yang ada disekitar anak. Kemampuan *creative thinking* dapat distimulasi melalui berbagai macam

model pembelajaran. Salah satunya pemberian stimulasi dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih mengembangkan kreativitasnya.

*Discovery learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar anak yaitu dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, sehingga hasil yang diperoleh akan selalu diingat dan tidak mudah dilupakan oleh anak. Pada *discovery learning* anak dapat meningkatkan berpikir kreatif dengan mencoba memecahkan masalah sendiri. Karena dalam belajar anak disorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi yang kompleks, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatan, dan melakukan pengembangan menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungan belajar anak. Beberapa transformasi proses pada *Discovery learning* diantaranya yaitu, mengidentifikasi permasalahan yang didapat, menghubungkan ide-ide baru dengan solusi yang di temukan, melakukan eksperimen, serta memberikan kesimpulan dari pembelajaran yang dilakukan dalam lingkungan sekitar.

Pembelajaran ini dapat membantu anak dalam pembelajaran dan anak akan lebih termotivasi untuk dirinya sendiri. Selain itu menurut Mejed (2012: 54) pembelajaran ini dapat mengarah anak membayangkan dan menemukan sesuatu yang belum pernah terfikirkan dan diciptakan. Dan itu sesuai dengan strategi kreatif yang menuntun anak untuk berpikir

kreatif dan memajukan generasi yang memiliki ide-ide baru, serta perpaduan gagasan yang bermanfaat bagi kehidupan anak dimasa yang akan datang.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan penjabaran dari kerangka berpikir seperti yang telah diungkapkan diatas, maka dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Hal apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan model pembelajaran *discovery learning* untuk menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun?
  - a. Apa saja permasalahan yang ditemukan mengenai model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran anak usia 5-6 tahun?
  - b. Seperti apa rencana dan solusi yang didapat gunakan untuk mengatasi permasalahan dalam model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran *discovery* berbasis lingkungan dalam menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun?
  - a. Bagaimanakah bentuk dari langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan yang layak untuk menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun?

- b. Kelayakan materi model pembelajaran *discovery* berbasis lingkungan yang seperti apa yang sesuai dalam menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yang pada penelitian ini mengacu pada model penelitian Borg dan Gall (1983: 772), yang menurut teori yaitu *Educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products* yang mana penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. untuk menghasilkan suatu produk.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah rancangan stimulasi *Creative Thinking* berbasis lingkungan dengan model pembelajaran *discovery learning* yang dikemas dalam bentuk sebuah buku panduan yang dapat memberikan kemudahan bagi guru atau pendidik untuk dapat mengembangkan dan mengkreasikan dalam proses pembelajaran yang telah disesuaikan dengan tahapan capaian perkembangan serta karakteristik anak pada usia 5-6 Tahun.

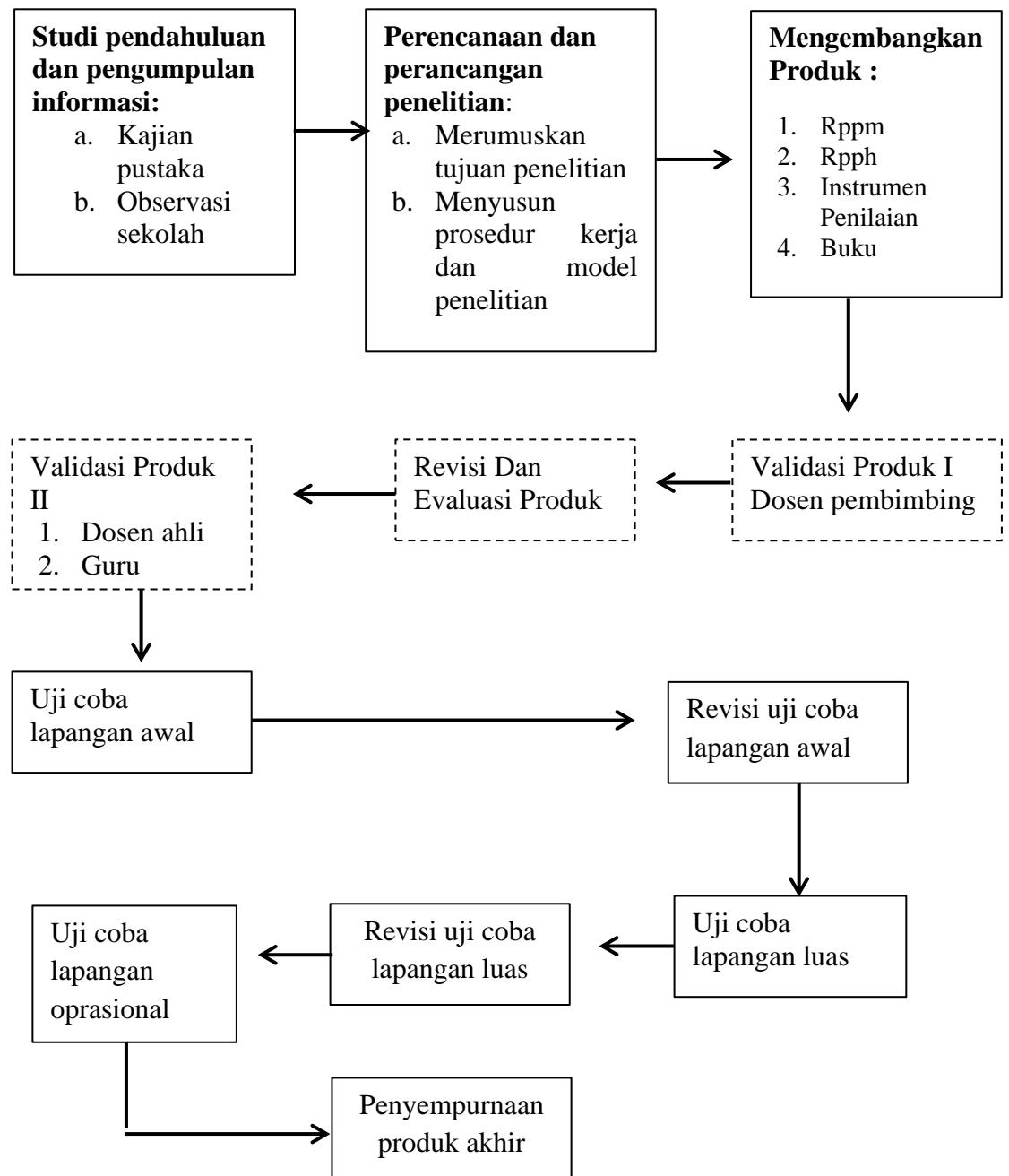
## **B. Prosedur Pengembangan**

Tahapan dalam *Research And Development* (R&D) menurut teori Borg dan Gall ( 1983: 573-575) terdiri dari 10 langkah,yaitu : 1) *Research and information collection* (penelitian dan pengumpulan informasi) 2) *Planning* (perencanaan), 3) *Develop preliminary form of product* (mengembangkan bentuk produk awal), 4) *Preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), 5) *Main revision product* (revisi produk awal), 6) *Main field testing* (uji coba lapangan), 7) Melakukan evaluasi dan revisi terhadap produk uji lapangan ,8) *Operational field testing* (uji lapangan operasional), 9) revisi terhadap produk dan penyempurnaan terhadap produk akhir, 10) Mendisimilasi dan mengimplementasi produk.

Merujuk pada tahapan dalam Tahapan dalam *Research And Development* (R&D) menurut teori Borg dan Gall (1983: 573-575). Pada penelitian ini yang digunakan hanya terdiri dari 9 (sembilan) langkah, diantaranya yaitu:

1. Studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, dimana meliputi:
  - a. Kajian pustaka
  - b. Observasi sekolah
2. Perencanaan dan perancangan penelitian, meliputi:
  - a. Merumuskan tujuan penelitian
  - b. Menyusun prosedur kerja dan model penelitian
3. Mengembangkan Produk Awal (draft model)

4. Uji coba lapangan awal
5. Revisi uji coba lapangan awal
6. Uji coba lapangan luas
7. Revisi uji coba lapangan luas
8. Uji coba lapangan oprasional
9. Penyempurnaan produk akhir



**Gambar 1. Modifikasi Prosedur penelitian dan Pengembangan Model Borg&Gall**

## **1. Studi Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi**

Tahap awal yang digunakan pada penelitian ini mengumpulkan beberapa informasi mengenai pembelajaran yang dilakukan di sekolah yang akan diteliti yaitu memalui observasi. Studi pendahuluan dilakukan dengan mengkaji beberapa jurnal yang memiliki kaitan yang berkaita dengan perkembangan pencapaian tingkat berfikir kreatif (*Creative Thingking*) pada kelompok anak yang memiliki usia 5-6 tahun.

Hasil kajian pustaka yang bersifat teoritis menjadi landasan pemikiran dalam menganalisis hasil observasi. Studi pendahuluan dan pengumpulan indformasi yang dilakuakan dalam penelitian ini menjadi salah satu tahapan penting yang harus dilakukan dalam penelitian karena memberikan arah serta gambaran terkait perkembangan dan tahapan pelaksanaan penelitian. Kajian yang dilakukan yaitu mengkaji berbagai teori dan menyesuaikan dengan penelitian-penelitian yang relevan mengenai pemberian stimulasi *creative thingking* anak yang sudah disesuaikan dengan STPPA anak usia sekitar 5-6 tahun.

## **2. Tahap pengembangan**

Perumusan tujuan pembelajaran dengan menggunakan Model *Discovery Learning* berbasis lingkungan dengan permainan yang disesuaikan pada perkembangan anak usia 5-6 tahun. Dan terbentuklah sebuah keinginan untuk membuat perencanaan pengembangan model pembelajaran yang dapat memberikan stimulasi pada daya kembang *Creative Thingking* anak.

Tahap selanjutnya ialah pemilihan materi serta bentuk disain sintak pembelajaran yang akan digunakan dalam draf pertama yang mana kemudian dilakukan pemeriksaan kesesuaian oleh dosen pembimbing. Selanjutnya dilakukan validasi oleh dosen ahli terhadap produk yang dikembangkan. Setelah mendapatkan penilaian dan beberapa masukan oleh para dosen. Kemudian peneliti melakukan revisi terhadap produk dan hasil dari draf yang sudah direvisi dapat langsung digunakan untuk melakukan pengujian pada kelas terbatas.

### **3. Mengembangkan Produk**

Pada tahap pengembangan merupakan tahap penyusunan produk yang akan dikembangkan untuk dapat digunakan dalam membantu guru dalam memberikan stimulasi untuk meningkatkan *creative thinking* anak usia 5-6 tahun. Adapun produk yang dihasilkan berupa model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun yang dikemas dalam bentuk buku panduan yang dapat digunakan oleh guru dalam mengenal bentuk dari pembelajaran. Buku didesain sesuai dengan unsur-unsur yang berupa penjelasan mengenai bentuk model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan dan dilengkapi dengan tahapan modifikasi sintak pembelajaran serta contoh bentuk rancangan pembelajaran dan bentuk penilai.

#### **4. Uji Coba Lapangan Awal (Uji terbatas)**

Pada Uji coba terbatas dilakukan pada kelompok kecil dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun yang mana peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas. Uji coba ini melibatkan 1 TK yaitu TK Pembina. Selama dalam waktu uji coba dilaksanakan, peneliti melakukan pengamatan observasi dan wawancara kepada Guru memberikan respon mengenai kelayakan model stimulasi keterampilan sosial untuk anak usia 5-6 tahun. Gambaran hasil observasi kemudian dikumpulkan, dianalisis.

#### **5. Revisi Uji Coba Lapangan Awal (Uji Terbatas)**

Hasil uji coba lapangan awal yang sudah dilakukan, data yang diperoleh kemudian digunakan sebagai acuan untuk mencapai tujuan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun yang telah dirancang, sehingga dilakukan validasi produk. Validasi ini dilakukan oleh guru berdasarkan angket respon guru terhadap draf model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat diuji pada kelompok yang lebih besar.

## **6. Uji coba lapangan luas**

Dalam uji lapangan luas pada penelitian ini dilakukan untuk menguji kelayakan dalam model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun yang telah direvisi untuk dapat menstimulasi kemampuan *Creative Thinking* anak. Data yang diperoleh berupa hasil observasi, wawancara dan angket kemudian dikumpulkan dan dianalisis oleh peneliti. Pada Uji coba penelitian ini melibatkan 7 guru dan kurang lebih 100 anak kelompok B pada 2 TK yaitu TK Pembina Negeri dan TK Harapan Bunda. Hasil uji coba lapangan menjadi pedoman untuk melakukan revisi tahap akhir terhadap produk yang dikembangkan dan menghasilkan produk ahir.

## **7. Revisi uji coba lapangan luas**

Dari uji coba lapangan utama masih ditemukan kekurangan dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun, sehingga diperlukan revisi kedua. Untuk menyempurnakan produk dari hasil uji lapangan utama yaitu dengan melakukan uji kelayakan desain maupun produk. Dari uji kelayakan tersebut akan menghasilkan desain yang layak.

## **8. Uji coba lapangan oprasional**

Kegiatan pada uji coba lapangan operasional ini melibatkan 2 TK yang termasuk dalam uji coba lapangan awal dan utama dengan jumlah subjek 124 anak, diantaranya TK Pembina Negeri dan TK Harapan Bunda. Sampel yang digunakan dalam uji efektifitas ini adalah 61 anak TK Pembina Negeri yang terdiri dari kelas BI, B2 dan B3 sebagai kelas kontrol, 63 anak TK Harapan Bunda yang terdiri dari kelas B1,B2, B3, dan B4 sebagai kelas eksperimen.

Uji ini dilakukan untuk melihat kelayakan dan keefektifan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun. Data hasil observasi, wawancara dan pengisian angket kemudian dikumpulkan dan dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen menggunakan *non-equivalent controlgroup design*.

## **9. Penyempurnaan Produk Akhir**

Pada revisi penyempurnaan ini meliputi apa saja kelemahan dari produk akhir setelah melalui beberapa tahapan pengembangan sehingga didapat model yang layak untuk digunakan untuk pembelajaran bagi anak Usia 5-6 tahun. Khususnya model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun.

## **C. Desain Uji Coba Produk**

Pengembangan penelitian ini menggunakan desain uji coba produk yang terdiri dari beberapa tahapan di antaranya yaitu: a) desain uji coba, b) subyek uji coba, c) teknik instrumen pengumpulan data, dan d) teknik analisis data. Yang mana dibawah ini akan dijelaskan dan dijabarkan terkait beberapa desain tersebut, yaitu:

### **1. Desain Uji Coba**

Penelitian pengembangan ini menggunakan desain uji coba dalam model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun dilakukan dengan menggunakan tiga tahap, yaitu : a) uji coba terbatas, b) uji coba lapangan luas, dan c) uji coba lapangan operasional. Yang akan dijelaskan dibawah ini:

#### **a. Uji Terbatas**

Uji coba model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun yang dilakuakn pada uji terbatas ini yaitu dimulai dengan memberikan penilaian terhadap kesesuaian model dengan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran anak. Penilaian model tersebut pada tahap ini dilakukan guru. Selanjutnya, dilakukan uji coba model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan kepada anak yang berjumlah 15 anak usia 5-6 tahun. TK yang digunakan adalah TK Pembina Negeri. Hasil respon guru dari uji coba

terbatas akan digunakan untuk merevisi apa saja kekurangan yang terdapat dari model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan sebelum dilakukan uji luas dimana agar dapat diperoleh produk akhir yang layak untuk anak.

b. Uji Coba Lapangan Luas

Uji model stimulasi model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan pada uji diperluas ini dilakukan kepada anak yang berjumlah 61 anak. Hasil revisi dari uji terbatas digunakan sebagai acuan untuk uji coba lapangan luas kepada anak. Jika pada uji lapangan luas ditemukan beberapa kekurangan berupa dalam permainan, maka perlu adanya revisi kedua. revisi ini dilakukan untuk kegiatan uji lapangan operasional.

c. Uji Efektivitas

Kegiatan pada uji coba lapangan operasional ini melibatkan 2 TK yang termasuk dalam uji coba lapangan awal dan utama dengan jumlah subjek 124 anak, diantaranya TK Pembina Negeri dan TK Harapan Bunda. Sampel yang digunakan dalam uji efektifitas ini adalah 61 anak TK Pembina Negeri yang terdiri dari kelas BI, B2 dan B3 sebagai kelas kontrol, 63 anak TK Harapan Bunda yang terdiri dari kelas B1,B2, B3, dan B4 sebagai kelas eksperimen.

Uji efektivitas produk menggunakan model penelitian kuasi eksperimen dengan *nonequivalent control group design*. (sugiyono, 2017) Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

**Table 3. Nonequivalent Control Group Design**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelompok Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kelompok Kontrol	O <sub>1</sub>	-	O <sub>2</sub>

Keterangan:

X = model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan

O<sub>1</sub> = Test kemampuan awal anak sebelum diberi perlakuan (*Pre Test*)

O<sub>2</sub> = tes kemampuan akhir anak setelah diberi perlakuan (*Post Test*)

## 2. Subyek Uji Coba

Pada penelitian ini Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini akan dilaksanakan di 2 TK kec. Ujungbatu Rokan Hulu yang meliputi anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Negeri dan TK Harapan Bunda.

- a. Uji Coba Lapangan Awal atau sering disebut dengan uji coba terbatas yang menggunakan subyek berjumlah 15 orang anak usia 5-6 tahun di 1 TK. Setelah uji coba dilaksanakan, maka akan diperoleh hasil respon ditambah hasil validasi dari materi dan media. Selanjutnya, hasil uji coba tersebut akan dianalisis untuk dilakukan pada tahap uji coba selanjutnya.
- b. Subyek pada uji coba efektivitas dilakukan dengan menggunakan teknik *non probability sampling*. Dimana, pengambilan data dengan *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang

memberikan kesempatan pada setiap populasi untuk menjadi sampel dalam penelitian. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Sukardi, uji coba penelitian ini bisa dilakukan melalui alternative yang lain dengan persyaratan aturan statistika terpenuhi. Seperti yang tertera pada table penetuan jumlah sampel dari Isaac dan Michael yaitu dengan tingkat kesalahan 5% dari populasi antara sepuluh sampai dengan 100.000 diperlukan jumlah sampel antara 10 sampai 384. Dengan demikian ini menunjukkan bahwa jumlah terkecil pada pengambilan sampel adalah 10 (Sukardi, 2016: 56-57).

Penentuan subjek pada penelitian ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan peneliti, dimana pengambilan sampel disesuaikan dengan lokasi sekolah dan jumlah anak serta karakteristik anak. Hasil dari pengambilan sampel tersebut diperoleh Sampel yang digunakan dalam uji efektifitas ini adalah 61 anak TK Pembina Negeri yang terdiri dari kelas BI, B2 dan B3 sebagai kelas kontrol, 63 anak TK Harapan Bunda yang terdiri dari kelas B1,B2, B3, dan B4 sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen mendapatkan treatmen menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan sedangkan kelas kontrol akan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Kedua kelas tersebut akan fokus pada peningkatan *creative thinking* anak.

### **3. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### a. Tehnik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari 1) wawancara, 2) observasi, dan 3) angket/kuesioner.

##### 1) Wawancara

Adapun pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan wawancara ini ditujukan kepada 7 guru dari 2 TK di kelompok B. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan menggali informasi tentang cara belajar anak dan model pembelajaran apa yang digunakan untuk menstimulasi berfikir kreatif pada anak.

##### 2) Observasi

penelitian ini peneliti melakukan observasi pada saat uji coba terbatas, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Pedoman observasi ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak saat menyelesaikan permainan, proses pemecahan masalah dan penggunaan media permainan.

##### 3) Angket atau Kuisioner

Angket ini digunakan untuk memperoleh informasi terkait dengan kelayakan dari buku panduan model *discovery learning* berbasis lingkungan yang dirangkum dalam beberapa pertanyaan untuk dijawab para ahli. Dimana, ahli tersebut terdiri dari ahli materi dan guru.

## b.Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pada pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa pedoman wawancara lembar angket, dan lembar observasi.

### 1) Pedoman Wawancara

Penelitian ini menggunakan pedoman wawancara sebagai pendukung studi pendahuluan dalam rangka mendapatkan informasi terkait kebutuhan anak. Kegiatan wawancara ini ditujukan langsung kepada guru, khususnya guru yang mengajar di kelas usia 5-6 tahun. Adapun wawancara yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah wawancara tidak terstruktur yang dimana pada wawancara ini peneliti hanya menggunakan beberapa pertanyaan untuk mengetahui lebih dalam terkait data yang diperoleh.

### 2) Lembar Observasi

Menilai keefektifan model model *discovery learning* berbasis lingkungan digunakan lembar observasi sebagai alat acuan pengamatan yang berbentuk penilaian rubrik indikator ketercapaian anak. Lembar observasi ini dirancang untuk mengumpulkan data ketika dilakukan uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasioanal.

Pengukuran *Creative Thinking* anak terhadap pembelajaran *discovery Learning* berbasis lingkungan ini dilakukan dengan menggunakan instrument tes yang digunakan dalam proses penilaian pembelajaran anak. indikator instrument tersebut dikembangkan berdasarkan kriteria berfikir kreatif yang di adaptasi dari Guilford yang dapat dilihat pada table dibawah ini:

**Table 4. indikator instrumen *creative thinking***

<b>Aspek</b>	<b>Fase</b>	<b>Indikator</b>
Kelancaran berpikir	Mencoba	1. Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi
	Menalar	2. Memperlihatkan kemampuan menjelaskan lingkungan sekitar secara sederhana.
	Mencoba	3. Melakukan kegiatan menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan
Keluwesan atau fleksibilitas	Mencoba	4. melakukan peran-peran dan pekerjaan termasuk didalamnya perlengkapan /atribut dan tugas-tugas yang dilakukan dalam pekerjaan tersebut.
	Mencoba	5. melakukan kegiatan mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas (misal: menjodohkan, menjiplak, meniru)
Keaslian	Mencoba	6. melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya (misal: membuat teh dimulai dari menyediakan air panas, teh, gula, dan gelas)
	Mencoba	7. melakukan kegiatan yang menunjukkan Mengenal konsep besar kecil, banyak sedikit, panjang pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku
Merinci	Menanyakan	8. menyebutkan nama anggota keluarga dan teman serta ciri-ciri khusus mereka secara lebih rinci (warna kulit, warna rambut, jenis rambut, dll)
	Mengamati	9. melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna, atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
	menyimpulkan	10. mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara lengkap/ utuh

		yang berhubungan dengan benda-benda yang ada di lingkungan alam.
--	--	--

3) Lembar Angket

Pengumpulan data menggunakan lembar angket ini ditujukan kepada ahli materi dan guru. Adapun kisi-kisi dari lembar angket yang disusun sebagai berikut:

(a) Angket untuk Ahli Materi

Untuk memperoleh berupa data tentang bagaimana kualitas produk maka ada beberapa angket yang diberikan kepada ahli materi yaitu berupa kisi-kisi yang ditinjau dari materi yang didalamnya.

Berikut ini tabel kisi-kisi angket Isi buku panduan ahli materi .

**Tabel 5. Kisi-kisi Angket Isi buku panduan untuk Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Isi buku panduan	Materi	1,2
2.		Kualitas Intruksional	3
3.		Bahasa	4,5
4.		Penyajian materi	6
<b>Jumlah</b>			<b>6</b>

Berikut ini tabel kisi-kisi angket model *discovery learning* ahli materi:

**Tabel6. Kisi-kisi Angket model discovery learning Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Model <i>discovery learning</i>	Materi	1,2,3,4,5,6
2.		Sintak	7,8,9,10,11,12,13
3.		Bahasa	14,15
<b>Jumlah</b>			<b>15</b>

### (b) Angket Untuk Guru

Untuk memperoleh informasi data terkait kelayakan produk pada penelitian ini guru diberikan angket dengan tabel kisi-kisi sebagai berikut:

**Tabel 6. Kisi-kisi Angket untuk Guru**

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	<b>Sistemati ka penulisan</b>	Tata letak halaman	6,7,8
		Pemilihan huruf	9,10,11
		Kesesuaian isi	3
2	<b>grafika</b>	Cover	1
		Desain / ilustrasi	2,12,4,5
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>

## D. Tehnik Analisis Data

### 1. Analisis Hasil Penilaian Produk

Hasil data yang telah diperoleh dari ahli yang terkait dengan pengembangan model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak yang mana pada hasil penelitian tersebut akan dianalisis menggunakan data deskriptif kualitatif. Berdasarkan analisis data penelitian tersebut maka dapat digambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel.

#### a. Analisis Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data responden anak dari ahli materi dan pengguna buku dianalisis menggunakan rumus skala likert dengan menggunakan 5 kategori. Selanjutnya data hasil penelitian yang berupa skor diubah menjadi data

kualitatif (data internal) Adapun acuan pengubahan skor menjadi skala empat seperti pada tabel berikut ini.

**Table 7. Kriteria Penskoran Ahli Materi dan Guru dari Kualitatif menjadi Kuantitatif**

Jawaban	Keterangan	Skor
SK	Sangat kurang baik	1
K	Kurang baik	2
CB	Cukup baik	3
B	Baik	4
SB	Sangat baik	5

Berdasarkan pengumpulan hasil data pada tabel diatas, maka data selanjutnya kategorisasi skor penilaian perangkat pembelajaran oleh validator disajikan pada table berikut:

**Table 8. kategorisasi konversi perolehan skor Ahli Materi dan Guru**

Interval	Nilai	Kategori
$X \geq \bar{X} + 1,80 SB$	5	Sangat baik
$\bar{X} + 0,60 SB < X \leq \bar{X} + 1,80 SB$	4	Baik
$\bar{X} - 0,60 SB < X \leq \bar{X} + 0,60 SB$	3	Cukup baik
$\bar{X} - 1,80 SB < X \leq \bar{X} - 0,60 SB$	2	Kurang baik
$X \leq \bar{X} - 1,80 SB$	1	Sangat kurang baik

Keterangan:

$\bar{X}$  = Rerata skor ideal

$SB$  = Simpangan baku ideal

$X$  = Skor yang diperoleh

Pada penelitian ini data kuantitatif juga digunakan untuk mengetahui keefektifan model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak. Dalam penelitian ini akan dilakukan *pretest* yaitu pengambilan hasil data anak sebelum diberikan perlakuan

dan *posttest* yaitu pengambilan hasil data anak sesudah diberikan perlakuan dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Tahapan analisis data keefektifan model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak akan dijabarkan sebagai berikut:

### **1. Uji Prasyarat**

Pada penelitian ini digunakan peneliti desain kuasi eksperimen dengan membagi kelompok menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehubungan dengan hal ini, ada dua uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut.

#### a) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu tahapan pengujian penelitian bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang layak digunakan untuk penelitian adalah data yang berdistribusi normal. Pada Uji normalitas dalam penelitian ini dihitung dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 21*. Adapun pengujian normalitas pada penelitian ini berdasarkan pada hipotesis berikut, yaitu:

$H_0$  : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_a$  : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Dengan kata lain Data berdistribusi normal jika  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Pada taraf signifikansi 5%,  $H_0$  ditolak jika  $< 0,05$  dan  $H_0$  diterima jika  $> 0,05$ .

b) Uji Homogenitas

Sedangkan pada Uji homogenitas ialah penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sampel yang digunakan untuk penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Sampel yang layak digunakan untuk penelitian adalah sampel yang berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas dalam penelitian ini dihitung dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 21*. Pengujian homogenitas berdasarkan pada hipotesis berikut:

$H_0$  : varians pada tiap kelompok sama (homogen)

$H_a$  : varians pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen).

c) Uji Hipotesis

1. Uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*)

salah satu tahapan uji hipotesis yang dilakukan ialah *Paired sample t-test* digunakan untuk menguji ada tidaknya Berfikir kreatif anak sebelum dan sesudah guru menggunakan model *discovery learning* berbasis lingkungan pada anak. Dalam penelitian ini uji t dua sampel berpasangan dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 21*. Untuk taraf signifikansi sebesar 0,05,  $H_0$  diterima apabila  $< 0,05$  dan  $H_0$  ditolak jika  $> 0,05$ . Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada *Creative thinking* anak pada data sebelum dan data sesudah eksperimen.

Ha: Terdapat peningkatan yang signifikan antara *Creative thinking* anak pada data sebelum dan data sesudah eksperimen.

## 2. Uji t sampel bebas (*independent sample t-test*)

*Independent sample t-test* digunakan untuk menguji tingkat kemampuan *Creative thinking* anak yang dimana guru menggunakan model *Discovery learning* berbasis lingkungan dan guru yang tidak menerapkan model *Discovery learning* berbasis lingkungan. adapun pada penelitian ini uji t dua sampel bebas dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 21*. Untuk taraf signifikansi sebesar 0,05, Ho diterima apabila  $< 0,05$  dan Ho ditolak jika  $> 0,05$ . Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.:

Ho :Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *Creative thinking* anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Ha :Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *Creative thinking* anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam Hasil uji t digunakan untuk mengetahui keefektifan produk yang dihasilkan dalam meningkatkan kemampuan *Creative thinking* anak usia 5-6 tahun. Keefektifan produk yang dihasilkan dapat dilihat dari rerata kemampuan akhir kelas kontrol dan eksperimen.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Hasil Pengembangan**

##### **1. Analisis kebutuhan**

Analisis kebutuhan adalah salah satu proses untuk mengidentifikasi masalah, menentukan tujuan, dan menetukan tindakan yang akan dilakukan. Pada kegiatan menganalisis kebutuhan ini dapat dilakukan dalam beberapa langkah. Pada penelitian ini tahapan awal yang dilakukan menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan yaitu melihat kondisi dan situasi untuk mengetahui dan menggali beberapa informasi terkait, menegaskan hal yang akan dilakukan, dan menyusun hal-hal yang akan dilakukan. Pada tahap ini peneliti menggunakan metode wawancara dan observasi untuk menganalisis kebutuhan dilapangan. Observasi dilakukan di dua Taman Kanak-Kanak di Ujungbatu yaitu TK Negeri Pembina dan TK Harapan Bunda.

Adapun berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap kepala sekolah dan beberapa guru diketahui bahwa dua sekolah masih menggunakan model pembelajaran klasikal. Pada penggunaan model pembelajaran klasikal ini guru memberikan beberapa kegiatan yang sama dalam tiap pertemuannya. Dan beberapa guru juga merasa kebingungan dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai

dengan anak dikarenakan banyaknya tuntutan dari orang tua. Sedangkan untuk menerapkan model pembelajaran seetiap kegiatan yang dilakukan masih banyak kegiatan yang mengarah berpusat pada guru. Sekolah masih jarang menggunakan kegiatan yang berpusat kepada anak yang memberikan kesempatan lebih untuk anak untuk meningkatkan daya berfikir dan imajinasi anak.

Pada kondisi yang telah dijelaskan perlu dilakukannya trobosan baru agar guru dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan guru dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik bagi anak. upaya yang dilakukan untuk mengakomodasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan dalam menstimulasi berfikir kreatif anak.

Model pembelajaran mulai dari persiapan pelaksanaan dan evaluasi akan diuraikan secara lengkap dan mudah dipahami. Guru juga akan diberikan pemahaman tentang teori model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan. sehingga guru dapat lebih siap dalam melakukan model pembelajaran sehingga memberikan efek serta juga memberikan dampak pada peningkatan berfikir kreatif anak.

## **2. Gambaran Produk (*Design*)**

Analisis sebelumnya telah menyatakan bahwa pengembangan model ini digunakan untuk membantu guru meningkatkan cara berfikir kreatif anak. Sehingga untuk memudahkan dalam penggunaannya dalam

model ini akan dilakukan langkah-langkah pembelajaran yang memberikan stimulasi yang sesuai dengan peningkatan *creative thinking* anak. Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan, selanjutnya membuat produk yang akan dikembangkan. adapun pengembangan produk ini akan dilakukan melalui dua tahap, pertama tahap perencanaan desain dan kedua tahap pengembangan produk.

#### **a. Tahap Perencanaan**

Perencanaan desain ini merupakan tahapan pertama yang dilakukan yakni suatu kajian tentang proses pembelajaran dan menentukan langkah-langkah dan menentukan materi tema dalam pembelajaran yang akan dilakukan dalam untuk melakukan identifikasi, menganalisis, dan menetapkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar yang disesuaikan dengan tema dari desain pembelajaran menggunakan model *discovery learning* berbasis lingkungan yang dimana dapat memberikan stimulasi pada *creative thinking* anak di usia 5-6 tahun.

Pengembangan model *discovery learning* berbasis lingkungan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan proses pembelajaran yang dapat dilakukan dengan sendirinya. Anak dapat mengeksplor dari setiap kemampuan berfikir kreatifnya. Materi pada model ini memfokuskan pada pemberian stimulasi terhadap kemampuan *creative thinking* anak. dimaan pada kemampuan ini dinilai dari 1)

Kelancaran berpikir, 2) Keluwesan atau fleksibilitas, 3) Keaslian, 4) Merinci yang kemudian dikaitkan dengan kompetensi yang sesuai.

Penelitian ini menjabarkan mengenai langkah-langkah pada model pembelajaran yang akan dikembangkan, peneliti juga menjabarkan tentang teori pada model pembelajaran yang terdiri dari pengertian, landasan dan unsur-unsur model pembelajaran. Dengan kata lain hal ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada pendidik atau guru tentang seberapa pentingnya model pembelajaran dalam proses pembelajaran dan bagaimana bentuk dari proses model pembelajaran *discovery learning*.

Langkah-langkah Model Pembelajaran *discovery learning* dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Pemberian stimulasi
- 2) *Data Collection* (pengumpulan data)
- 3) *Problem Solving* (penyelesaian masalah)
- 4) *Verification*
- 5) *generalization*

Model pembelajaran ini juga menjabarkan tentang evaluasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum pendidikan anak usia dini.

### **b. Tahapan Pengembangan**

Persiapan pengembangan pada tahapan ini yialah menyiapkan produk awal yakni yang terdiri dari pemilihan materi (kompetensi dasar, RPPM, RPPH), penyusunan sintak, dan penyusunan produk hasil yang dikemas dalam bentuk buku panduan. Adapun penggunaan buku panduan

pada model *discovery learning* berbasis lingkungn ini didisain dan disesuaikan dengan tema yang diangkat yaitu tema lingkungan. Penyiapan teks terdiri dari pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, spasi, dan pemilihan tata kalimat sederhana. Pembuatan media gambar dilakukan dengan mengambil dan mengedit gambar-gambar yang sesuai dengan topik bahasan. Finishing yaitu tahapan akhir, meliputi penataan isi buku, pencetakan dan penjilidan buku.

Dalam pengembangan model *discovery learning* berbasis lingkungan ini, ada beberapa unsur-unsur yang menjadi tahapan pembuatan produk, yaitu:

### **1) Pemilihan materi**

Materi pada pembelajaran ini menggunakan materi yang memiliki tema pembelajaran yang berbasis lingkungan. pada proses pembelajaran nya anakbelajar mengenal lingkungan yang terdekat dengan anak seperti lingkungan sekolah dan lingkungan rumah. Agar mencapai keberhasilan dalam menstimulasi kemampuan yang diharapkan melalui proses pembelajaran ini yang dapat dijabarkan menjadi beberapa poin kompetensi dasar yang berkaitan dengan tingkat pencapaian berfikir kreatif (*creative thinking*) anak melalui kompetensi yang terdapat dalam kurikulum yang telah disusun dalam beberapa kompetensi inti yang di jabarkan lagi kedalam kompetensi dasar yang mencakup pada table berikut ini:

**Table 9. Kompetensi Dasar mencakup *creative thinking***

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
KI-3	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola sifat, suara, fungsi, dan ciri-ciri)
	3.7 mengenal lingungan sosial (lingkungan keluarga, teman, tempat tinggal, dll)
KI-4	4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
	4.6 Menyampaikan pendapat tentang yang ada dilingkungan sekitar dan yang dikenalinya
	4.7 Menyajikan berbagai karya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, tentang lingkungan sosial.

## **2) Sintak**

Pada model ini akan dijabarkan dalam beberapa sintak/struktur pada model pembelajaran *discovery learning* yang sudah dimodifikasi dan disesuaikan dengan pembelajaran anak usia dini, yaitu:

### **a) Kegiatan awal**

Pada kegiatan pendahuluan guru mempersiapkan dan mengkondisikan anak. guru mengarahkan anak untuk melakukan berdoa bersama. Guru menjelaskan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.

## **b) Kegiatan inti**

### *1) Stimulation (pemberian ransangan)*

Kegiatan pada bagian inti ini guru melakukan pemberian ransangan kepada anak. dimana pada proses ini guru menjelaskan kegiatan dan melakukan kegiatan mengenai lingkungan yang ada di sekitar anak seperti lingkungan rumah, bagian-bagian rumah, fungsi benda-benda yang ada dirumah, kegunaan rumah dan begitu juga pada saat menjelaskan mengenai lingkungan sekolah.

### *2) Data Collection (pengumpulan data)*

Kegiatan pada tahap kedua ini anak melakukan pengamatan pada media yang disediakan dan yang sudah jelaskan oleh guru yaitu berupa denah rumah. Anak mengamati posisi bagian-bagian rumah. Sedangkan pada pembelajaran pengenalan bagian sekolah. Anak dipandu oleh guru melakukan pengamatan langsung dengan berkeliling dan mendatangi setiap bagian ruangan yang ada disekolah.

### *3) Problem Solving (penyelesaian masalah)*

Anak melakukan proses Tanya jawab mengenai pengamatan terhadap hasil kegiatan pengamatan yang sudah anak lakukan.

*4) Verification*

Guru mengajak anak untuk membuat melakukan kegiatan seperti membuat gambar denah rumah dan sekolah sesuai dengan yang anak inginkan. Mengumpulkan bagian-bagian barang yang ada dirumah dan disekolah.

*5) generalization*

pada kegiatan ini guru mengajak untuk menceritakan hasil dari karya yang sudah dibuat. Anak menceritakan bentuk denah rumah atau sekolah yang telah buat.

**c) Kegiatan penutup**

Guru melakukan proses Tanya jawab kepada anak mengenai pembelajaran yang dilakukan mengenai pembelajaran lingkungan rumah dan lingkungan sekolah.

Untuk membantu guru pada penilaian kegiatan guru mengamati anak pada pembelajaran atau pengajaran yang terdiri dari 5 fase, diantaranya yaitu:

a) Fase pertama Mengamati

Pada fase pertama anak akan dihadapkan pada keadaan yang memiliki beberapa petunjuk yang akan anak pecahkan secara berkelompok. Guru mempersiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru menyajikan situasi pembelajaran berupa ransangan untuk

memulai pembelajaran yang terancang, situasi yang dihadapkan dengan suatu permasalahan.

b) Fase kedua Menanyakan

Anak melakukan Tanya jawab dan memberikan tanggapan serta menjelaskan dan menguraikan petunjuk suatu permasalahan yang sudah di jelaskan pada fase pertama. Dalam proses pembelajaran tetap melalui pengawasan dan arahan dari guru. guru memberikan proses berupa Tanya jawab mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.

c) Fase Ketiga Mencoba

Anak mulai melakukan tahapan tugas yang sebelumnya sudah di instruksikan dan diberikan kepada anak. kemudian berikan kesempatan kepada anak mengumpulkan informasi dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru. Anak mulai melakukan kegiatan dan beberapa percobaan dalam pembelajaran secara mandiri atau pun berkelompok, mulai dari mencoba membuat sesuatu dari objek yang dipelajari sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru

d) Fase Keempat menalarkan

Anak bersama dengan guru mengamati dan menganalisis hasil akhir dari proses tahapan pembelajaran yang telah dilakukan. Bagaimana hasil akhir dan seberapa berhasil

percobaan yang yang dihasilkan dalam proses penyelesaian tugas yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran.

- e) Fase Kelima mengkomunikasikan / menyimpulkan
- Anak menceritakan kembali dan menarik kesimpulan dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan guru dan anak melakukan kembali proses Tanya jawab tentang apa yang dilakukan dan dihasilkan dari setiap kegiatan yang dilalui.

### **3) RPPM Dengan Model *Discoveri Learning* Berbasis Lingkungan**

Pengembangan prangkat pembelajaran yang selanjutnya yakni pengembangan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dalam penelitian ini peneliti membuat RPPM sebanyak 4 minggu. RPPM disesuaikan dengan tema dan materi berbasis lingkungan.

### **4) RPPH dengan Model *Discoveri Learning* Berbasis Lingkungan**

Pengembangan perangkat pembelajaran RPPH pada penelitian ini berdasarkan disesuaikan dengan model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun yang mengacu kepada kurikulum 2013 permendikbud 146 tahun 2014. Penyusunan RPPH ini disesuaikan dengan kompetensi inti yang

berkaitan dengan *creative thinking* anak serta kompetensi dasar yang merupakan penjabaran dari kompetensi inti tersebut.

RPPH pada model *discovery learning* ini memiliki ciri tersendiri yaitu penerapan pembelajaran penemuan yang berbasis lingkungan, dimana pada model ini anak belajar mengenal lebih dekat dengan lingkungan sekitar anak.pada penelitian ini anka diminta belajar mengenai lingkungan terdekat anak seperti lingkungan sekolah dan lingkungan rumah. Komponen yang dibuat dalam RPPH pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) identitas sekolah, 2) tanggal, 3) kelompok usia, 4) tema/ sub tema, 5) kompetensi inti, 6) kompetensi dasar, 7) tahap kegiatan, 8) alokasi waktu, 9) alat dan bahan, 10) penilaian.

## **5) Buku Panduan Guru Model *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan**

Selanjutnya peneliti membuat rancangan susunan buku panduan guru yaitu dengan menerapkan model *discovery learning* berbasis lingkungan. adapun tujuan penyusunan buku panduan ini merupakan sebagai buku panduan bagi guru dalam menambah inovasi merancang pembelajaran yang dapat menarik bagi anak dan dapat memberikan stimulasi terhadap cara berfikir kreatif anak usia dini.

Adapun komponen yang terdapat pada buku dibagi kedalam beberapa bagian yaitu, sebagai berikut:

- 1) Komponen graffika diantaranya: cover buku, desain buku, kesesuaian pemilihan warna, ilustrasi buku.
- 2) Komponen sistematika penulisan diantaranya: kesesuaian pemilihan huruf, ukuran huruf, kejelasan cetakan huruf, kesesuaian isi, kesesuaian urutan halaman, tata letak isi dalam buku.

## B. Hasil Uji Coba Produk

### 1. Uji Validasi ahli

Peneliti menggunakan validitas isi sebagai pelaksanaan Uji validitas penelitian dengan menggunakan penilaian dari *expert judgement*. Dalam penelitian ini uji validitas yang dilakukan memiliki tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Dan pada penelitian ini juga uji validitas digunakan untuk mengetahui seberapa valid instrumen *creative thinking*. Pada hasil uji validitas yang dilakukan terhadap penelitian ini dinyatakan “layak dengan revisi” dikarenakan ada beberapa item yang sedikit tidak sesuai dari hasil penilaian, sehingga harus melalui tahapan perbaikan atau revisi terhadap instrumen sebelum diterapkan pada penelitian.

Penilaian pada model *discovery learning* berbasis lingkungan dinilai oleh validator , Dari skor yang diterima dari validator akan dianalisis oleh peneliti dan dikonversikan menjadi 5 (lima) kriteria seperti pada tabel dibawah ini:

**Tabel 10. Konversi skala likert**

Interval	Nilai	Kategori
$X \geq \bar{X} + 1,80 SBx$	5	Sangat baik
$\bar{X} + 0,60 SB < X \leq \bar{X} + 1,80 SB$	4	Baik
$\bar{X} - 0,60 SB < X \leq \bar{X} + 0,60 SB$	3	Cukup baik
$\bar{X} - 1,80 SB < X \leq \bar{X} - 0,60 SB$	2	Kurang baik
$X \leq \bar{X} - 1,80 SB$	1	Sangat kurang baik

Penilaian pada lembar validasi pada setiap produk yang dikembangkan di validasi oleh para ahli dan dijadikan sebagai acuan dan landasan dalam merevisi produk sebelum dilakukan uji coba.

#### a. Ahli Materi

Pemilihan Ahli materi dipilih oleh peneliti memalui konsultasi yang telah dilakukan dengan pembimbing untuk memberikan validasi isi dari produk yang dikembangkan. Produk yang validasi oleh ahli materi dimana ahli materi memberikan masukan dan penilaian terkait yaitu RPPM, RPPH, Lembar observasi kenerja guru. Ahli materi secara umum memberikan masukan dan penilaian untuk menentukan layak atau tidak produk pada penelitian yang diteliti untuk diujicobakan di lapangan.

##### 1) Program semester

Pada program semester ini peneliti menggunakan program yang sudah dirancang dan dibuat oleh sekolah. Sehingga peneliti hanya melanjutkan dan memprogram rancangan pembelajaran yang akan dilakukan pada penelitian.

## 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan

Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) ahli materi memberikan masukan mengenai rencana kegiatan yang akan dilakukan. Dalam rencana kegiatan penelitian pada pengembangan model *discovery learninig* berbasis lingkungan disarankan agar memberikan tambahan berupa kegiatan pada pembelajaran di dalam RPPM dan menyesuaikan kegiatan dengan tema dan kompetensi dasar yang sudah ditentukan yakni pada pembelajaran dalam penelitian ini peneliti mengangkat tema tentang lingkungan yang ada disekitar anak .

## 3) Rancangan Pelaksanaan Pebelajaran Harian (RPPH)

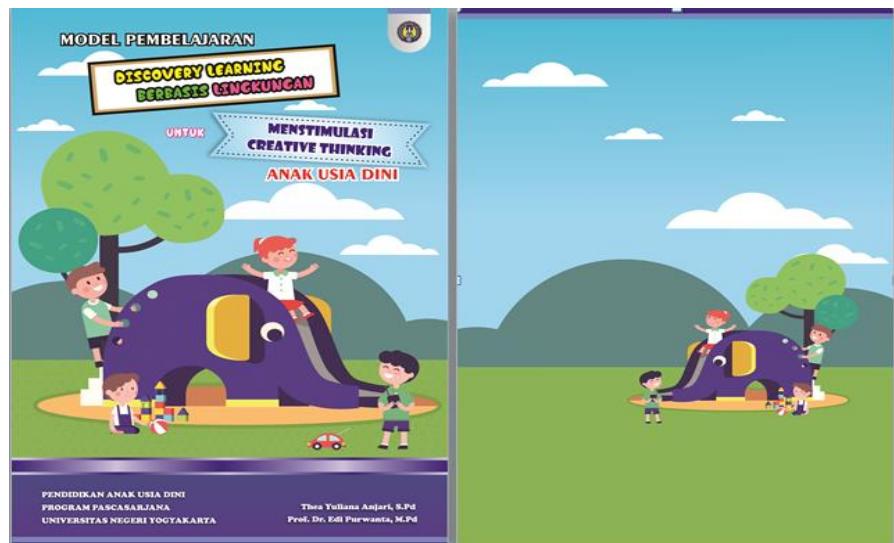
Rancangan Pelaksanaan Pebelajaran Harian pada model *discovery learning* berbasis lingkungan ini terdapat beberapa masukan saran yang diberikan oleh ahli materi terkait penambahan tabel penilaian pada tabel kegiatan pembelajaran. Ada beberapa kata atau kalimat perlu ditambah sehingga lebih mudah dipahami. Isi setiap kegiatan yang dilakukan disesuaikan dengan materi yang sudah dibuat dan disusun dalam RPPM.(lampiran....)

## 4) Buku Panduan Model Pembelajaran *Discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* pada anak usia 5-6 tahun.

Penyusunan buku panduan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam mengembangkan kreativitas dalam mengelola proses belajar mengajar dalam memberikan stimulasi terhadap *creative thinking* anak usia dini. Sehingga anak bisa memiliki daya kemampuan mengeksplor pengetahuan yang mereka dapatkan dengan sendirinya. Dalam validasi buku ini tidak ada penambahan saran yang begitu banyak hanya saja ahli materi memberikan beberapa masukan dalam penulisan, huruf-huruf yang digunakan agar bisa menggunakan huruf yang biasa saja dan disamakan dengan huruf-huruf yang lainnya.

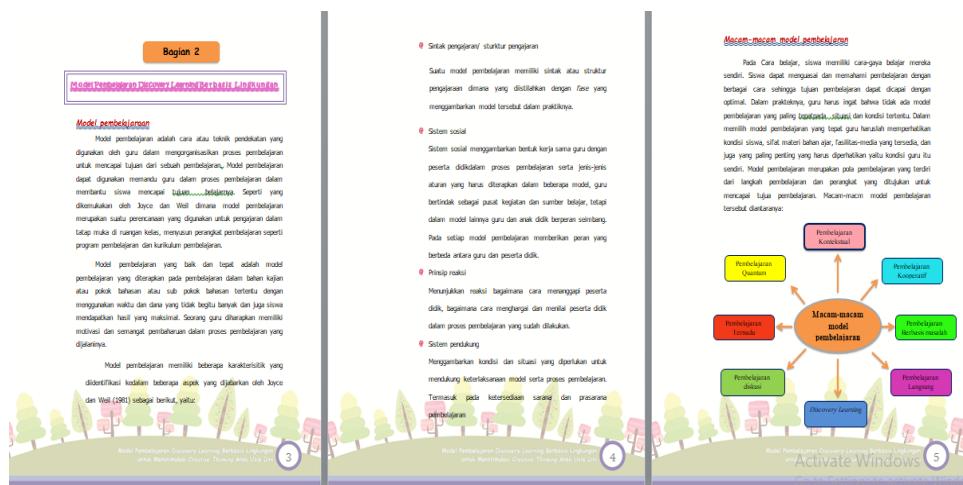
Berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli. Peneliti melakukan revisi terhadap isi dari produk yang dibuat, untuk bisa lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

**Gambar 2. Cover Buku Panduan**



Untuk cover pada buku tidak ada masukan atau revisian dari validator ahli. Yang menjadi masukan terdapat pada isi buku. Dimana symbol yang menjadi penanda pada urutan di ganti dengan bentuk numerik. Susunan urutan numerik pada isi juga disesuaikan dan urutkan dengan benar. Untuk contoh isian buku panduan dapat dilihat sebagai berikut:

**Gambar 3. Bentuk isi buku panduan**



setelah validator memberikan masukan dan saran. Validator memberikan penilaian terhadap isi dari produk yang dikembangkan. Selanjutnya peneliti menghitung hasil yang didapat dari validator dan mengkonfersikan data sesuai dengan tabel konversi skala likert untuk menentukan hasil dari skor yang didapatkan. Hasil dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 11. Hasil Validasi materi**

Perangkat	Jumlah Skor	$X_i$	$Sb_i$	Keterangan
RPPM	42	27	6	Sangat Baik
RPPH	50	33	7,3	Sangat Baik
Buku Panduan	28	18	4	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diatas hasil dari penilaian yang diperoleh pada RPPM yaitu memiliki jumlah skor dengan nilai 42 dengan jumlah  $X_i$  27 dan  $Sb_i$  dengan nilai 6 dari keseluruhan hasil yang didapat untuk RPPM memiliki nilai dengan kategori Sangat Baik. Pada hasil perhitungan pada tabel diatas dapat dilihat hasil dari penilaian yang diperoleh pada RPPH yaitu memiliki jumlah skor dengan nilai 50 dengan jumlah  $X_i$  33 dan  $Sb_i$  dengan nilai 7,3 dari keseluruhan hasil yang didapat untuk RPPH memiliki nilai dengan kategori Sangat Baik. Sedangkan pada hasil perhitungan pada tabel diatas hasil dari penilaian yang diperoleh pada Buku Panduan yaitu memiliki jumlah skor dengan nilai 28 dengan jumlah  $X_i$  18 dan  $Sb_i$  dengan nilai 4 dari keseluruhan hasil yang didapat untuk Buku Panduan memiliki nilai dengan kategori Sangat Baik.

### b. Ahli Media

Ahli media memberikan validasi terhadap produk yang dikembangkan yaitu berupa RPPM, RPPH, dan juga buku panduan bagi guru. adapun penilaian pada tahap media ini tidak banyak dilakuakn revisian dilakukan oleh peneliti. Hanya saja beberapa

masukan diberikan oleh validator pada hampir sama dengan masukan pada ahli materi dalam hal ini masukan dan saran ditujukan pada buku panduan yang digunakan oleh guru. yaitu berupa perbaikan urutan numeri yang ada didalam buku panduan. Setiap urutan yang dinyatakan dalam symbol diganti dengan numerik.

Peneliti menghitung jumlah hasil skor yang diberikan validator terhadap produk yang dikembangkan, setiap hasil akan dikonversikan kedalam skala likert yang terdapat pada tabel 9. Hasil akhir dari hitungan dari tiap produk dapat dilihat pada berikut:

**Tabel 12. Hasil Validasi materi**

Perangkat	Jumlah Skor	$X_i$	$Sb_i$	Keterangan
RPPM	32	27	6	Baik
RPPH	58	42	9,3	Baik
Buku Panduan	56	36	9	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diatas hasil dari penilaian yang di peroleh pada RPPM yaitu memiliki jumlah skor dengan nilai 32 dengan jumlah  $X_i$  27 dan  $Sb_i$  dengan nilai 6 dari keseluruhan hasil yang didapat untuk RPPM memiliki nilai dengan kategori Baik. Pada hasil perhitungan pada tabel diatas dapat dilihat hasil dari penilaian yang di peroleh pada RPPH yaitu memiliki jumlah skor dengan nilai 58 dengan jumlah  $X_i$  42 dan  $Sb_i$  dengan nilai 9,3 dari keseluruhan hasil yang didapat untuk RPPH memiliki

nilai dengan kategori Baik. Sedangkan pada hasil perhitungan pada tabel diatas hasil dari penilaian yang di peroleh pada Buku Panduan yaitu memiliki jumlah skor dengan nilai 56 dengan jumlah  $X_i$  36 dan  $S_b$  dengan nilai 9 dari keseluruhan hasil yang didapat untuk Buku Panduan memiliki nilai dengan kategori Sangat Baik.

## 2. Uji Reliabilitas

Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas yang digunakan untuk mengetahui seberapa konsisten instrumen berfikir kreatif yang digunakan pengambilan data. Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha*, dimana uji signifikan yang dilakukan pada penelitian ini memiliki taraf  $\alpha = 0,05$  dengan kriteria hasil yang digunakan yaitu:

Jika nilai *Alpha*  $>$  r tabel, maka dinyatakan *reliable*

Jika nilai *Alpha*  $<$  r tabel, maka dinyatakan tidak *reliable*

Berdasarkan hasil dari perhitungan pada instrumen melalui uji reliabilitas yang menggunakan program *IBM SPSS 22*, maka dapat diperoleh hasil data sebagai berikut:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.723	10

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa  $\alpha$  (*Alpha*) = 0,723, sehingga berlaku  $\alpha > r_{tabel}$  dengan nilai signifikansi sebesar 5%.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa instrumen berfikir kreatif pada penelitian ini di kategorikan *Reliabel*.

### **3. Uji Coba kelayakan Produk**

#### **a. Hasil Uji Coba Awal**

Uji coba awal dilakukan untuk mengetahui respon guru terhadap model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak pada usia 5-6 tahun. Kegiatan ini dilakukan 1 minggu 2 kali pertemuan di TK Harapan Bunda. Adapun uji coba awal ini menggunakan sampel 4 orang guru dan melibat 20 anak dengan mengambil dua kelas yaitu kelas B1 dan B2. Pada langkah pertama ini guru menerapkan langsung pada model dimana bertujuan agar guru dapat mengetahui kekurangan dari model *discovery learning* berbasis lingkungan sehingga guru dapat langsung memberikan penilaian serta beberapa masukan. Setelah penilaian yang diberikan oleh guru dapat digunakan dalam perbaikan dalam pengembangan model pembelajaran yang diteliti.

Dalam uji coba penelitian ini, ada beberapa komponen penilaian yang harus diisi oleh guru diantaranya komponen sistematika penulisan dan komponen grafika. Pada hasil respon yang dilakukan oleh guru terhadap model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan pada uji coba awal dapat dilihat pada lampiran.

Rekapitulasi hasil uji coba awal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 13. Hasil Respon Guru Terhadap Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Pada Uji Coba Awal**

No	Aspek penilaian	Jumlah item	Sub total	X	Kriteria penilaian
1	Sistematika penulisan	7	106	26,5	Baik
2	Grafika	5	93	23,2	Baik
<b>Total</b>		<b>12</b>	<b>199</b>	<b>49,7</b>	<b>Baik</b>

Dari data pada tabel diatas dapat disebutkan bahwa skor total penilaian pada model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan adalah 199 dan dapat dikonfersikan mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$\bar{X} + 0,60 SB < X \leq \bar{X} + 1,80SB$$

$$36 + 0,60 (8) < 49,7 \leq 36 + 1,80 (8)$$

$$40,8 < 49,7 \leq 50,4$$

Dari hasil rumus diatas dapat disimpulkan pada hasil uji coba awal secara keseluruhan mendapat kriteria hasil dalam kategori “Baik” dan guru juga memberikan beberapa masukan saran untuk beberapa perbaikan pada model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan dengan tujuan untuk merevisi pada model yang diterapkan agar hasil yang telah direvisi dapat digunakan pada uji coba luas.

### **b. Hasil Uji Coba Luas**

Uji lapangan luas merupakan penelitian yang menggunakan sampel yang lebih banyak dari uji coba awal sebelumnya. Uji coba luas ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan respon penilaian dari guru terhadap model pembelajaran yang sebelumnya telah dilakukan revisi. Pada penelitian ini menggunakan dua TK diantara dengan jumlah guru sebanyak tujuh orang yaitu 3 orang dari TK Negeri Pembina dan 4 orang dari TK Harapan Bunda.

Dalam uji coba penelitian ini juga hampir sama, ada beberapa komponen penilaian yang harus diisi oleh guru diantaranya komponen sistematika penulisan dan komponen grafika. Pada hasil respon yang dilakukan oleh guru terhadap model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan pada uji coba awal dapat dilihat pada lampiran. Rekapitulasi hasil uji coba awal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 14. Hasil Respon Guru Terhadap Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Pada Uji Coba Luas**

No	Aspek penilaian	Jumlah item	Sub total	X	Kriteria penilaian
1	Sistematika penulisan	7	225	32,2	Sangat baik
2	Grafika	5	93	23,7	Sangat baik
<b>Total</b>		<b>12</b>	<b>391</b>	<b>55,9</b>	<b>Sangat baik</b>

Dari data pada tabel diatas dapat disebutkan bahwa skor total penilaian pada model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan adalah 391 dan dapat dikonfersikan mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$X \geq \bar{X} + 1,80 SBx$$

$$55,9 \geq 36 + 1,80 (8)$$

$$55,9 \geq 50,4$$

Dari hasil rumus diatas dapat disimpulkan pada hasil uji coba luas secara keseluruhan mendapat kriteria hasil dalam kategori “sangat baik” dan guru juga memberikan beberapa masukan saran pada model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan dengan tujuan untuk bisa disempurnakan lagi. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil pada setiap komponen mendapatkan kreteria “sangat baik” hasil ini dapat dilihat pada komponen penilaian yang dinilain guru mengalami peningkatan.

#### **4. Uji Efektifitas**

Uji coba produk pada penelitian ini dilakukan di dua TK yaitu TK Harapan Bunda dan TK Negeri Pembina Rokan Hulu yakni pada Mei-Okt 2019. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan dan dilakukan selama 4 kali seminggu. Uji coba pada penelitian ini dilakukan untuk melihat keefektifitas pada produk yang dikembangkan dimana untuk melihat apakah produk tersebut dapat

memberikan stimulasi yang baik terhadap *creative thinking* anak yang dilakukan pada dua TK di atas. Subjek uji coba pada penelitian ini melibatkan 124 orang anak di tingkat B dimana 63 anak di kelompok eksperiment dan 61 anak di kelompok kontrol sedangkan hasil uji lapangan adalah menggunakan rancangan pengolahan data *nonequivalent control group design*.

Sebelum peneliti beserta guru kelas melakukan penelitian menggunakan produk yang sudah dikembangkan. Pada hari pertama peneliti menjelaskan dan memberikan penjabaran kepada guru mengenai produk yang akan di teliti. Melakukan diskusi mengenai produk pengembangan yang telah disediakan. Setelah guru memahami langkah kerja serta prangkat-prangkat pada produk. Guru dapat langsung menerapkan di dalam kelas.

Penelitian ini peneliti mengamati setiap proses pembelajaran yang diberikan oleh guru untuk melihat kemampuan awal anak pada pembelajaran dengan model konvensional dimana model yang biasa sehari-hari diterapkan oleh guru di kelas. Dalam masa penelitian ini proses pembelajaran mengikuti tema pada tiap pembelajarannya. Adapun pada saat penelitian ini berlangsung sekolah menerapkan tema mengenai lingkungan dimana pada penelitian ini yang di angkat yaitu dengan sub tema sekolahku dan rumahku.

### a. *Treatment Hari Pertama*

Pembelajaran yang dilakukan pada treatment di kegiatan hari pertama guru mulai melakukan dengan pembukaan pada kegiatan awal yakni dengan kegiatan berdoa, bernyanyi, dan melakukan Tanya jawab mengenai kegiatan sebelum anak kesekolah (apersepsi). Dalam kegiatan guru memberikan beberapa motivasi dalam belajar, memberikan daya tarik pada anak agar anak mau belajar dengan giat, kegiatan ini disebut dengan *Orientation* (pembuka). Selanjutnya pada kegiatan berikutnya guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Pada kegiatan pembelajaran ini mengangkat tema mengenai “rumahku” adapun alat yang dipersiapkan berupa potongan lidi, kertas , gunting, potongan pola rumah dari origami. Sembari menyiapkan alat dan prangkat yang dibutuhkan anak diminta mengamati alat dan bahan yg sudah guru sediakan sebagai alat peraga. Anak dan guru melakukan Tanya jawab mengenai pembelajaran yang akan dilakukan serta bentuk alat dan bahan apa saja yang digunakan dalam pembelajaran dan Kegiatan ini disebut dengan *Generalization Hypotheses*.

Pada *kegiatan inti pertama* ini guru memberikan penjelasan awal mengenai tahap tahapan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak. setelah guru menyelesaikan penjelasan mengenai prosedur pembelajaran. Anak mengamati tahapan penjelasan mengenai prosedur

kegiatan yang pertama yaitu membuat rumah rumahan dari lidi. Anak mulai mengambil bahan dan alata yang digunakan seperti kertas, potongan lidi, dan lem kertas. Anak memulai dengan menempelkan potongan lidi secara satu persatu diatas kertas. Anak dapat membuat bentuk kreasi tempelan rumah dengan kreasi hasil ciptaan anak sendiri. Dilanjut dengan kegiatan selanjutnya, *kegiatan inti kedua* anak dibagi menjadi beberapa kelompok, anak diminta menyusun potongan pola origami berbentuk rumah secara berkelompok. Disini anak akan mengeksplorasi jenis rumah yang ingin mereka bentu dari susunan potongan pola tersebut, anka menggunting pola yang terdapat pada kertas origami dan potongan yang sudah selesai tadi di tempelkan pada kertas.

Pada tahap kegiatan selanjutnya, anak diminta menyampaikan pendapat mengenai hasil dari kegiatan yang sudah dilakukan oleh anak. anak diajak kembali merapikan setiap peralatan yang sudah digunakan kedalam tempatnya semula. Setelah kegiatan merapikan, anak mencuci tangan dan melakukan makan bersama serta merapikan dan membersihkan peralatan makan yang sudah digunakan. Pada kegiatan penutup guru mengajak anak mengulaskembali kegiatan yang sudah dilakukan. Memberikan kalimat motivasi kepada anak untuk dapat lebih bersemangat dalam belajar dan dikegiatan terakhir ini juga mengajak anak berdoa bersama sebelum pulang.

### **b. *Treatment* Hari Kedua**

Pada pertemuan hari kedua ini peneliti merancang permainan yang menngajak anak mengenal bagian peralatan peralatan rumah. Dari awal kegiatan pada minggu ini peneliti menggunakan pembelajaran yang bertemakan lingkungan, maka pada kegiatan ini menggunakan sub tema yaitu perlengkapan rumah. Sama seperti kegiatan sebelumnya, di *kegiatan awal (pembuka)* anak diminta berbaris sebelum memasuki kelas, kemudian guru mendampingi anak untuk memulai pelajaran dengan berdoa sebelum belajar, guru melakukan Tanyajawab mengenai kegiatan yang sudah dilakukan anak sebelum kesekolah. Sebelum memulai kegiatan, guru mendiskusikan kegiatan yang akan dilakukan. Dan mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Guru menjelaskan tahapan langkah untuk setiap kegiatan yang akan dilakukan oleh anak.

Memasuki *Kegiatan Inti*, keguatan ini memiliki alokasi waktu lebih kurang 90 menit. Anak memulai kegiatan dengan memilih kegiatan sesuai dengan minat anak. untuk *kegiatan pertama* membuat sapu lidi dari daun kelapa. Setiap anak mengambil bahan yang diperlukan yaitu: daun kelapa, karet gelang. Dari setiap anak mengambil bahan yang telah disediakan sesuai kebutuhan anak. anak mengambil setiap lembaran daun kelapa yang kemudia daunnya dipisah dari lidi nya. Setelah semua daun dipisah dengan lidinya, lidi-lidi tadi dipotong

dengan gunting sama panjang, dan kemudian disatukan dengan menggunakan karet gelang. Pada *kegiata kedua* yaitu anak melakukan pengelompokan gambar perkakas rumah yang sejenis dalam sebuah kotak. Pada kegiatan ini anak diminta melakukan dengan berkelompok yang di menjadi 2 kelompok. Anak mengambil gambar yang telah disediakan secara satu persatu dan menempatkannya pada papan yang telah disediakan. Anak melakukan secara bergantian.

Pada kegiatan akhir yang dialokasikan semala 30 minit. Guru merivew kegiatan yang sudah anak lakukan semala sehari ni. Guru mengulas kembali pembelajaran yang sudah dilakukan tadi. Dan anak menceritakan kembali kgiatan apa saja yang sudah mereka lakukan. Setelah itu guru mengajak anak untuk berdoa bersama sebelum pulang.

Pada pertemuan kedua ini melalui pengamatan peneliti dilapangan, anak-anak mulai mengalami peningkatan melakukan setiap kegiatan dengan sedikit semangat walau masih terdapat kekurangan dalam optimalisasi penerapan pembelajaran. Setiap guru merasakan peningkatan anak-anak untuk melakukan pembelajaran. Dan pembelajaran ini sangat menarik bagi anak dikarenakan anak dapat mengeksplorasi setiap pemikiran yang dihasilkan.

### c. ***Treatment* hari ketiga**

Masih dengan sub tema yang sama, pada kegiatan pembukaan ini anak melakukan kegiatan berbaris, berdoa dan melakukan

kegiatan tanyajawab (apersepsi) mengenai kegiatan pagi ini dan juga mengulas kembali pembelajaran sebelumnya. Guru mengajak anak bernyanyi mengenai berkebun “lihat kebunku”. Selanjutnya pada kegiatan inti dimana dilaksanakan berkisar lebih kurang 90 menit guru mempersiapkan peralatan dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Sebelum memulai pembelajaran ini, guru memberikan penjelasan mengenai langkah dan cara permainan pada pembelajaran. Pada kegiatan pertama ini, permainan yang dilakukan yakni menyesuaikan membuat tempat nasi dari tanah liat, disini anak menggunakan kreasi yang mereka buat dengan sendirinya, guru memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi dalam membentuk tempat nasi yang terbuat dari tanah liat. Dan pada kegiatan selanjutnya kegiatan kedua, anak belajar membuat pot bunga dari botol bekas dan menanam tanaman dari botol yang dibuat oleh anak. pada kegiatan ini sedikit memakan waktu dimana pada pembelajaran ini, setelah anak memberikan warna cat pada botol anak belajar bagaimana menanam bunga dan belajar bagaimana memperindah taman yang ada di rumah.

Dalam waktu kegiatan penutup, Guru mengajak anak membersihkan peralatan yang sudah digunakan. Kemudian guru megajak anak bersama-sama mengulas kegiatan dari awal dan minta anak untuk menceritakan apa saja yang sudah dilakukan. Pada hari ketiga ini dilihat hari sebelumnya, antusias anak lebih meningkat

dilihat dari aktifnya anak melakukan kegiatan. Dan seperti yang dikatakan oleh Thorndike bahwa setiap hasil pembelajaran yang baik ditumbuhkan dengan ada rasa senang terhadap apa yang sedang dipelajari (Sagala: 2010).

#### **d. *Treatment* selanjutnya**

Pada pemberian *treatment* pada kegiatan selanjutnya sama seperti dalam kegiatan-kegiatan pada hari sebelumnya, pada tahapan kegiatan pembukaan anak akan melakukan baris-berbaris, berdoa besama, dan melakukan Tanya jawab mengenai pembelajaran yang akan dilakukan yang dipandu oleh guru kelas. Pada kegiatan pembelajaran kali ini anak akan belajar mengenai salah satu kegiatan yang biasa dilakukan dirumah yaitu memasak makanan. Pada kegiatan inti ini anak dan guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Sebelum kegiatan dimulai guru memberikan penjelasan kepada anak tahapan dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan. Pada kegiatan ini disediakan waktu lebih kurang 90 mmenit diantara kegiatannya adalah, anak memasak makanan berupa gorengan, anak melakukan kegiatan seperti memotong bahan bahan yang digunakan, mengaduk adonan, dan di akhir kegiatan anak melakukan kegiatan membersihkan peralatan yang sudah digunakan yaitu mencuci peralatan. Pada kegiatan akhir penutup guru dan anak melakukan

diskusi mengenai kegiatan yang sudah dilakukan sembari menikmati makanan yg sudah dimasak.

Dalam kegiatan kali ini ada sedikit masukan yang diberikan oleh guru, diantaranya: pada kegiatan ini harus ada nya pendampingan guru tambahan dikarenakan pada proses kegiatan menggunakan barang-barang yang bisa dikategorikan sedikit perlu perhatian lebih dalam penggunaannya. Dalam kegiatan ini, proses pencapaian dapat dinyatakan meningkat, karena dilihat dari perkembangan pada setiap harinya mengalami peningkatan walaupun sedikit demi sedikit. Karena pada dasarnya pembelajaran pada anak usia dini ini memiliki proses secara perlahan. Tetapi dapat dilihat dalam proses kegiatan yang dilakukan anak. kebanyakan dari anak lebih antusias melakukan kegiatan proses belajar dengan melakukan proses yang bersentuhan langsung diluar kelas. Anak lebih bisa mengembangkan daya kreativitas berfikir nya dalam menyelesaikan tahapan tahapan porses pembelajaran yang berlangsung.

## 5. Data perbedaan *Creative Thinking* Anak

Mengetahui ada tidak perbedaan tingkatan *Creative Thinking* anak pada kelompok B kelas eksperiment dan kelas control maka dilakukan pengambilan *Paired Sample T-test*, dan sebelum dilakukan pengambilan uji tersebut, dilakukan pengambilan uji prasyarat yaitu Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada hasil penelitian. Dengan

dikategorikan termasuk normal dalam hasil hipotesis sebagai berikut, jika:

Ho : sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Ha : sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

Adapun dalam Pengujian Homogenitas dapat dikategorikan berdasarkan pada hipotesis sebagai berikut:

Ho : varian pada tiap kelompok sama (homogen)

Ha : varian pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Dengan demikian Normalitas dan Homogenitas dinyatakan terpenuhi atau Ho diterima dan Ha ditolak jika nilai dari signifikansi  $> 0,05$ . Dari data hasil uji normalitas dan homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 15. Data Hasil uji Normalitas *Creative Thinking* anak**

Nama data	Sig		kondisi	Ket
	Eksper	Control		
<i>Creative Thinking</i>	0,130	0,104	$P > 0,05$	Normal

Berdasarkan hasil data di atas, dapat dinyatakan bahwa nilai signifikansi pada *creative thinking* anak yakni lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan terdistribusi normal.

Homogenitas

**Tabel 16. Data Hasil uji homogenitas**  
*Creative Thinking* anak

creative thinking				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
2.433	1	122	.121	Homogen

Dari data yang terlihat pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada *creative thinking* anak yakni lebih besar dari 0,05 dengan nilai signifikansi sebesar 0,121 sehingga data dinyatakan terdistribusi normal.

Setelah melakukan uji prasyarat, tahapan selanjutnya adalah menentukan nilai perbedaan *creative thinking* anak pada kelas eksperimen baik yang sebelum maupun yang sudah dengan menggunakan *paired sample t-test*. dalam uji ini hipotesis yang dihasilkan dapat dinyatakan sebagai berikut:

*Ho* : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada *creative thinking* anak

*Ha* : Terdapat peningkatan yang signifikan pada *creative thinking* anak

Peneliti melakukan pengujian hipotesis pada *creative thinking* anak di kelas eksperimen dengan hasil uji yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 17. Data Hasil Paired Samples Statistics Creative Thinking Anak**

Data	Mean	N	Df	Sig. (2 tailed)	keterangan
Pretest	19,396	63	62	0,000	Ho ditolak
Posttest	32,365				

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang terdapat pada signifikansi dari data diatas adalah 0,000 dengan demikian nilai tersebut lebih kecil dari 0.05 sehingga nilai dari Ho dinyatakan ditolak dan Ha diterima. Data tersebut dinyatakan mengalami peningkatan pada daya berfikir kreatif anak.

**6. Hasil data perbedaan *Creative Thinking* Anak pada kelas eksperimen dan kelas control**

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan *Creative Thinking* Anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan dengan menggunakan uji t *Paired Samples Statistics* untuk menguji hipotesis berikut:

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *Creative Thinking* Anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan *Creative Thinking* Anak Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pengujian hipotesis dilakukan pada *Creative Thinking* Anak pada akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rangkuman data hasil perhitungan uji-t independen untuk *Creative Thinking* Anak pada tabel berikut.

**Tabel 18. Data Hasil Uji Paired Samples Statistics Creative Thinking Anak**

Data	Kelas	Mean	N	Sig	Ket
<i>Creative Thinking</i>	Eks	32,49	63	0,000	Ho ditolak
	kontrol	20,90	61		

Tabel diatas menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara *Creative Thinking* Anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kelompok post test, dengan nilai *significancy* pada hasil uji *independent t-test* menunjukan ( $P = 0,000 < 0,05$ ) dengan demikian nilai Ho ditolak.

## C. Revisi Produk

Tahap revisi pada produk ini dilakukan untuk mendapatkan sebuah hasil produk Model *Discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi creative thinking anak yang layak digunakan oleh guru dan anak usia 5-6 tahun. Revisi produk ini dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari ahli, dan uji coba yang dilakukan. Pada revisi produk dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Revisi Produk Tahap I

Revisi pada tahap pertama dilakukan setelah materi dalam buku panduan divalidasi oleh ahli materi. Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh validator didapat beberapa masukan dan saran yang diberikan yaitu sebagai berikut:

- a. Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun tidak banyak yang harus di rubah, hanya saja pada rancangan pembelajaran yang di terapkan pada uji coba, validator menyarankan untuk menambahkan beberapa permainan dalam rancangan pembelajaran yang akan dilakukan pada setiap pertemuannya.
- b. Pada rancangan pembelajaran, validator memberikan saran agar bisa menambahkan kolom penilaian kolom terakhir pada urutan list rancangan pelaksanaan pembelajaran harian pada Model *discovery learning* berbasis lingkungan. setelah

melakukan beberapa perbaikan. Dilakukan proses pencetakan buku dan penataan halaman serta isi buku.

## 2. Revisi Produk Tahap II

Pada revisi produk tahap kedua dilakukan setelah pelaksanaan uji terbatas. Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil respon yang diberikan oleh salah satu guru terhadap penggunaan model discovery learning berbasis lingkungan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh guru. adapun saran yang diberikan dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Penggunaan sintak yang menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami oleh pendidik
- b. Perapian tulisan pada urutan penomoran pada isi buku, serta penilisan yang disesuaikan dengan ejaan yang benar, karena masih terdapat beberapa kata yang hurufnya tertinggal.
- c. Guru menyarankan agar dibuat pada bagian akhir buku dengan profil penulis, dikarenakan agar bisa mengenal penulis buku.

## **D. Pembahasan**

Pengembangan produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun dimana bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Produk ini dikembangkan dalam bentuk berupa buku panduan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada penelitian gurunya menggunakan model *discovery learning* berbasis lingkungan dengan yang tidak menggunakan model *discovery learning* berbasis lingkungan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan efektif untuk digunakan guru dalam menstimulasi *creative thinking* anak khusunya usia 5-6 tahun.

Pada masa usia kanak-kanak ini anak belajar dari lingkungan dimana lingkungan memberikan peluang bagi anak untuk secara langsung terlibat melalui observasi, dan eksperimen untuk menginspirasi rasa ingin tahu anak, dan antusiasme untuk belajar. Castranova et al (2002) Alleman dan Brophy (1992) melakukan penelitian dengan mahasiswa dengan meminta mereka untuk melaporkan sistem pembelajaran pada taman kanak-kanak melalui kegiatan studi sosial tingkat. Dari penelitian terbukti bahwa lebih banyak siswa mengingat kegiatan pembelajaran penemuan, daripada kegiatan yang melibatkan pekerjaan tingkat rendah yang berulang. Siswa lebih mengingat apa yang mereka pelajari dalam kegiatan pembelajaran penemuan daripada

kegiatan tradisional. Dengan demikian tidak ada yang dapat mengantikan rasa antusias anak dalam pembelajaran. anak akan langsung berinteraksi dan belajar langsung dengan lingkungan. (Bredekamp et al. 2009). Dalam beberapa penelitian juga telah mengindikasikan bahwa berinteraksi dengan lingkungan belajar memengaruhi perilaku kreatif (Csikzentmihalyi et al. 1999, Sternberg et al, 2006). Anak mengambil keputusan terhadap permasalahan yang dihadapi sehingga menuntut anak untuk berfikir kreatif dalam menemukan penyelesaian pada masalah yang ditemukan. (Eric Zhi-Feng et al, 2012).

Sejalan dengan penelitian juga ini dalam Baeten (2011) disebutkan Ketertarikan anak belajar pada lingkungan bukanlah hal baru. Selalu ada metode yang mencoba melibatkan anak dalam pembelajaran mereka sendiri. Namun, selama beberapa dekade terakhir, minat terhadap pembelajaran lingkungan yang berpusat pada anak telah meningkat karena pengaruh teori pembelajaran strukturalis (Hannafin et al. 1997 ), yang mendefinisikan pembelajaran sebagai "proses aktif dimana peserta didik adalah pelaku aktif yang berusaha untuk membangun pengetahuan koheren dan terorganisir. (Loyens et al. 2011) seperti halnya lingkungan yang bisa menarik perhatian dari rasa ketertarikan anak dan rasa cinta mereka selama masa kanak-kanak memiliki kecendrungan positif terhadap lingkungan akan dapat bertahan dan melekat seumur hidup pada anak (Chawla et al. 1998).

Sehubungan dengan itu bagi sebagian anak, bereksplorasi di luar ruangan, yang mana salah satu adalah pengalaman sehari hari yang umum, sudah menjadi jarang dan sekarang memerlukan persetujuan dari orang tua. Masa kanak kanak adalah waktu yang sangat singkat untuk memberikan dukungan ke pada anak untuk belajar langsung lingkungan. (Torquati et al 2010).

Berfokus dalam mengekspresikan keterampilan kreatif berkaitan dengan kemampuan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dalam membangun, menemukan, menciptakan, dan memecahkan masalah yang dilakukan anak dalam lingkungan pembelajaran (Feldman et al, 2006). Dengan demikian lingkungan di mana anak-anak akan berinteraksi memainkan peran penting dalam pengembangan keterampilan kreatif mereka. Sebagian besar literatur membahas strategi yang dapat digunakan dalam mendukung, mengajar, dan keterampilan kompetensi sosial (Denham et al 2006; Han, 2006)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tumurun (2016) dengan menggunakan pembelajaran *discovery learning* ternyata lebih mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Didukung oleh penelitian Alleman dan Brophy (1992) membuktikan bahwa anak TK yang diberikan model pembelajaran penemuan pada penelitiannya memperlihatkan peningkatan penilaian yang signifikan. Pada pembelajaran *discovery learning* menurut Hosnan (2014: 282)

merupakan suatu pembelajaran yang mengedepankan model pembelajaran kreatif dengan mencoba memecahkan masalah sendiri dan mengumpulkan informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungan anak.

Munandar (2012: 35) mengungkapkan kreativitas anak dapat dikembangkan dan didorong melalui pembelajaran yang diberikan baik yang dari lingkungan eksternal yang ada disekitar anak. lingkungan memberikan kesempatan kepada anak untuk bisa lebih mengembangkan kreativitas yang ada dalam diri anak.

Menurut Torrace (2008) menjelaskan bahwa *creative thinking* dikembangkan selama masa kanak-kanak dan memprediksi tingkat dari pencapaian atau prestasi kreatif anak ditinjau setelah anak dewasa. *Creative thinking* juga digunakan sebagai kriteria anak *gifted* dan bertalenta pada beberapa sistem pendidikan

Seperi yang dikatakan oleh Daskolia et al (2012: 271) secara implisit *creative thinking* adalah salah satu kemampuan yang esensial dalam memikirkan dan mempelajari tentang lingkungan dan isu-isu yang terkait dengan lingkungan untuk melihat dan mendesain kelestarian alam. Beberapa faktor yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bisa mampu dalam berfikir kreatif di antaranya yaitu melakukan kegiatan pembelajaran yang kolaboratif dan aktif untuk menemukan permasalahan dan menyelesaikan masalah yang ada dilingkungan.

Lingkungan merupakan sumber belajar yang kaya dan menarik untuk anak-anak. Lingkungan mana pun bisa menjadi tempat yang menyenangkan bagi anak-anak. Memanfaatkan lingkungan sekitar dengan membawa anak-anak untuk mengamati lingkungan akan menambah keseimbangan dalam kegiatan belajar. Artinya belajar tidak hanya terjadi di ruangan kelas namun juga di luar ruangan kelas dalam hal ini lingkungan sebagai sumber belajar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, keterampilan kreativitas anak.

Faktor lingkungan juga telah diidentifikasi sebagai berkontribusi pada pemikiran kreatif dan pemecahan masalah. Khatena memandang kreativitas sebagai tiga dimensi, terdiri dari lingkungan, pribadi, dan kosmos. Kosmos ini dinyatakan merupakan kekuatan yang mencakup suprarasional yang membawa kreativitas ke tingkat tertinggi / genius. (Taylor et al, 2008: 18)

Hal serupa juga disampaikan bahwa siswa dalam lingkungan yang menggunakan model penemuan menuntut siswa untuk belajar secara aktif dalam menafsirkan informasi yang dipilih berdasarkan pengetahuan mereka sebelumnya, dan juga dengan secara aktif membangun pengetahuan baru berdasarkan informasi yang ditafsirkan (Steele et al, 2016), itu Tampaknya perlu bahwa mereka mengadopsi pendekatan yang mendalam untuk belajar untuk mencapai kesesuaian tuntutan lingkungan belajar. Oleh karena itu diharapkan bahwa

lingkungan belajar yang berpusat pada siswa mendorong siswa untuk mendalami pendekatan belajar (Lea et al. 2003 ; Struyven et al. 2006 ).

Seperti halnya pada pendapat John Dewey mengusulkan beberapa ide tentang pembelajaran yang berfokus pada lingkungan, pembelajaran sosial, dan pembelajaran yang berpusat pada anak Dia mendefinisikan pendidikan sebagai proses membentuk dan membentuk anak sesuai dengan norma masyarakat. Dewey juga berpikir bahwa lingkungan bertanggung jawab atas bagaimana orang berperilaku, yang memengaruhi pembelajaran mereka. (Hammond et al., 2001).

## **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian pengebangan pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun ini memiliki keterbatasan sebagai berikut :

1. Pemberian *treatment* pada kelas eksperimen awalnya direncanakan lima kali pertemuan menjadi empat kali pertemuan dikarenakan Taman Kanak-kanak akan melakukan kegiatan pentas seni. Dengan demikian, ada kemungkinan efektivitas perlakuan belum tercapai secara maksimal.
2. Pemberian *treatment* pada kelas kontrol tidak direncanakan dengan tujuan adanya peningkatan sehingga memiliki efek yang tidak sebanding dengan kelompok ekperimen yang dimana diberikan berupa *treatment* yang biasa dilakukan oleh guru.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan tentang Produk**

Adapun simpulan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat dinyatakan bahwa:

1. Hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan proses pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun yaitu; a) pemberian pembelajaran dalam stimulasi *creative thinking* anak usia dini pada umumnya hanya dilakukan dengan menggunakan pembelajaran konfensional yaitu setiap pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga dapat membatasi daya berpikir kreatif anak dengan demikian anak membutuhkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan yang dapat menstimulasi daya berpikir kreatif anak, b) model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungannya yang dibutuhkan dalam menstimulasi berpikir kreatif anak disesuaikan dengan kurikulum PAUD dan STPPA (Standar tingkat pencapaian perkembangan anak). pada proses pembelajaran, anak akan belajar mengenai lingkungan yang ada disekitar anak yaitu lingkungan rumah dan sekolah dengan berinteraksi secara langsung dan anak dapat berperan aktif dalam kegiatan.

2. Pengembangan desain pembelajaran model *discovery learning* berbasis lingkungan ini yaitu model *discovery learning* telah memalui adaptasi. Model pembelajaran pada penelitian ini didesain dengan menggunakan konsep bermain sehingga dalam pelaksanaannya anak berperan aktif dalam melaksanakan setiap langkah kegiatan. Setelah melalui uji validasi ahli, revisi tahap I, uji lapangan awal, revisi tahap II, uji lapangan, revisi tahap III maka model pembelajaran *discovery learning* mendapatkan kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* yang dilengkapi dengan buku panduan layak digunakan oleh guru sebagai pedoman untuk mengenalkan bentuk geometri anak usia 5-6 tahun. Model pembelajaran yang tuangkan dalam sebuah buku panduan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan didesain dengan gambar yang menarik.
3. Model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun ini terbukti efektif. Hasil perhitungan paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan daya berfikir kreatif anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak. Sedangkan berdasarkan hasil hasil dari perhitungan post-test

peningkatan *creative thinking* anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi 0,00 atau kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat **perbedaan** yang signifikan antara pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan dalam menstimulasi *creative thinking* anak di kelas eksperimen yang dimana gurunya menggunakan model model yang dikembangkan dan dengan kelas kontrol yang dimana guru menggunakan model pembelajaran konvesional.

## B. Saran Pemanfaatan Produk

1. Model pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun telah diuji kelayakan dan keefektifannya, sehingga disarankan kepada pengguna atau guru agar dapat menggunakan model pembelajaran ini sebagai alternatif pilihan dalam melaksanakan proses pembelajaran di Taman Kanak-kanan, khususnya dalam pembelajaran *discovery learning* berbasis lingkungan untuk dapat menstimulasi *creative thinking* anak usia 5-6 tahun, serta Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, dengan demikian disarankan kepada guru untuk mengembangkan produk ini dengan memodifikasi dalam berbagai bentuk tema pembelajaran sehingga dapat dengan mampu menstimulasi dari beberapa aspek perkembangan anak yang lain.

2. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap jenis permainan dalam model untuk memberikan pengalaman dan pemecahan masalah yang berbeda bagi anak
3. Model pembelajaran ini juga akan lebih efektif jika dilaksanakan dalam jangka dan alokasi waktu yang lebih banyak. Agar bisa mencapai hasil yang konsisten terhadap pencapaian berfikir kreatif anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfieri, L. (2010). *Does discovery-based instruction enhance learning?*(Order No3408485). Available from Education Database. (603214604). Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/603214604?accountid=31324>
- Anggani, Sudono. (2006). *Sumber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo (hal. 24)
- Armstrong, Thomas. (2002). *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu Anak Belajar dengan Memanfaatkan Multiple Intelligencenya*, (alih bahasa: Buntaran, R). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.,
- Balim, A., G. (2009). The Effects of Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills. *Egitim Arastirmalari-Eurasian Journal of Educational Research*, 35, 1-20. Diakses pada tanggal 23 Juli 2018 dari <http://scholar.google.co.id>
- Baeten, M., Dochy, F., Struyven, K., Parmentier, E., & Vanderbruggen, A. (2015). Student-centred learning environments : an investigation into student teachers ' instructional preferences and approaches to learning. *Learning Environments Research*. <https://doi.org/10.1007/s10984-015-9190-5>
- Bicknell-Holmes, T., & Hoffman, P. S. (2000). Elicit, engage, experience, explore: Discovery learning in library instruction. *Reference Services Review*, 28(4), 313-322. doi:<http://dx.doi.org/10.1108/00907320010359632>
- Birgili, B. (2015). Creative and Critical Thinking Skill in Problem Base Learning Environment. Online submission 2, 71-80
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1989). *Educational Research : An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman
- Cameron, P. A. (2010). *Preschool environments, relationships and creative skills: A case study* (Order No. 3432618). Available from Education Database. (822603425). Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/822603425?accountid=31324>
- Castronova, J. (2002). Discovery learning for the 21st century: What is it and how does it compare to traditional learning in effectiveness in the 21st century. *Action Research Exchange*, 1(1), 1–12.

- Carin, A. A. & Sund, R. B. (1985). *Teaching Modern Science* (3<sup>rd</sup>). Columbus: A Bell & Howwel Company.
- Colin Marsh. (1996). *Handbook for beginning teachers*. Sydney: Addison Wesley Longman Australia Pry Limited
- Coppie, C, & S. Bredekamp, eds. (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8*. 3rd ed. Washington, DC: NAEYC
- Daskolia, M., Dimos, A., & kampylis P. G. (2013). Secondary teacher' conceptions of creative thinking within the context of environment education. *International Jurnal of environment & science Education*, vol 7 269-290. Diakses pada tanggal 24 Juli 2018 dari [http://IJSE v7n2\\_Daskolia-et-al](http://IJSE v7n2_Daskolia-et-al).
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Modul Sosialisasi Pentingnya Pendidikan Anak Usia Din*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Dirjen PLS.
- Eric Zhi-Feng, L. I. U., Chun-Hung, L., Pei-Hsin JIAN, & Pey-Yan LIOU. (2012). The dynamics of motivation and learning strategy in a creativity-supporting learning environment in higher education. *TOJET : The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(1)Retrievedfrom <https://search.proquest.com/docview/1288341647?accountid=31324>
- Feldman, D. H., & Benjamin A. C. (2006). Creativity and education. *Cambridge Journal of Education*, 36, 319–336
- Febtiansyah, Danang. (2019). *MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MEMBUAT KARYA DEKORATIF SISWA KELAS III DI SDN SAMPANGAN 02 SEMARANG*. Under Graduates thesis: UNNES.
- Gardner, Howard. (1994). *frames Of Mind*. New York: Basic Books
- Gijlers, H., de Jong, T. 2005. The relation between prior knowledge and students' collaborative discovery learning processes. *Journal of Research in Science Teaching*, (42): 264-282. (Diakses: Selasa, 23 juni 2019)
- Hammer, D. (1997). Discovery Learning and Discovery Teaching Discovery Learning and Discovery Teaching. *Cognition and Instruction*, 15(4), 485–529. *ProQuest*. (Diakses: Rabu, 17 Oktober 2018)

- Hammond, L., Austin, K., Orcutt, S., & Rosso, J. (2001). *How people learn: Introduction to learning theories*. Stanford University. Retrieved from <http://www.stanford.edu/class/ed269/hplintrochapter.pdf>
- Han, H. S., & Kempler, K. M. (2006). Components of social competence and strategies of support: Considering what to teach and how. *Early Childhood Education Journal*, 34, 241–246
- Hosnan. (2014). *Pendekatan siantifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21 kunci sukses implementasi kurikulum 2013*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Jhonson, E.B. (2009). *Contextual Teaching & Learning*: Menjadikan Kegiatan Pembelajaran Mengasikkan dan Bermakna. (terjemahan Ibnu Setiawan) Thosand Oaks; Corwin Press, Inc. (Buku asli diterbitkan tahun 2002)
- Joyce, B., Weil, M., Calhoun, E., (2011) *Model of Teaching* (8<sup>th</sup> ed): Model-model Pengajaran. (terjemahan Achmad Fawaid). Boston: Allyn Bacon.
- Leggett, N. (2017). Early childhood creativity: Challenging educators in their role to intentionally develop creative thinking in children. *Early Childhood Education Journal*, 45(6), 845-853. doi:<http://dx.doi.org/10.1007/s10643-016-0836-4>
- Mejed, M.A. (2012). The Level of Creative Thinking and Metacognitive Thinking Skill Of Intermediated School in Jordan: Survey Study. Canadian Social Science. Vol 8 number 4, (52-61)
- Mendikbud. (2017). *Statistik Pendidikan Anak Usia Din, 2016/2017 Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Setjen, Kemdikbud.
- \_\_\_\_\_.(2014). *Permendikbud No. 146 Tahun 2014*, tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mursky, C. (2011). *Creative Thinking*. Wieconsin Departemen of Public Instruction
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk, Modul I*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nadira, S., Wouter R.V. J., & Hout-Wolter. (2005). Comunication In Collaboration Discovery Learning. *British Journal of Education Psychology December*, 75 603-621

- Roestiyah, N.K. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.
- Roelofs, E., Visser, J., & Terwel, J. (2003). Preferences for various learning environments: Teachers' and parents' perceptions. *Learning Environments Research*, 6(1), 77-110. doi:<http://dx.doi.org/10.1023/A:1022915910198>
- Saab, N., Van Joolingen, W. R., & Van Hout-Wolters, B. H. A. M. (2005). Communication in collaborative discovery learning. *British Journal of Educational Psychology*, 75(4), 603–621. <https://doi.org/10.1348/000709905X42905>
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabet
- Sardiman, A. M. (2004). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sani, Ridwan A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Santrock, John W. (2002). *Perkembangan Anak (Terjemahan Edisi Kesebelas Jilid I)*. Jakarta: Erlangga
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (1995) *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Stanford, P. (2003). Multiple intelligence for every classroom. *Intervention in School and Clinic*, 39(2), 80-85. Diakses pada rabu 24 Juli 2018 <https://search.proquest.com/docview/211728107>
- Steele, A., Hives, L., & Scott, J. (2016). Stories of learning: Inquiry-based pathways of discovery through environmental education. *Cogent Education*, 3(1) doi:<http://dx.doi.org/10.1080/2331186X.2016.1202546>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suhardjo. Drahat, (2001). *Pendidikan Lingkungan Sebagai Piranti Membina Kebangsaan*. Cakrawala Pendidikan : Jurnal Ilmiah Pendidikan. Yogyakarta: LPPM UNY. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/7459/pdf>
- Sujiono, Y., (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Indeks

- Sukardi. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktik*. Jakarta: macanan Jaya Cemerlang.
- Suprijono, A. (2016). *Model-model Pembelajaran Emansipatoris*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryosubroto. 2009. Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Syaiful, S. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Taylor, L.D. (2008). *Creative Thinking and Worlview in Romania*. Nevada : UMI Microform University of Nevada, Reno. *Disertasi versi elektronik UMI 3311919*
- Torquati, J. (2010). Environmental education: A natural way to nurture children's development and learning. *YC Young Children*, 65(6), 98-104. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/873823052?accountid=31324>

# **LAMPIRAN**

## LAMPIRAN 1

### INSTRUMEN PENILAIAN ANAK

No	Aspek	Kompetensi dasar	Indikator	Skor			
				1	2	3	4
1	Kelancaran berpikir	KD 2.2, KD 2.3, KD 3.5, KD 4.5	1. Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi 2. Memperlihatkan kemampuan menjelaskan lingkungan sekitar secara sederhana. 3. Melakukan kegiatan menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan				
2	Keluwesan atau fleksibilitas	KD 3.7, KD 3.8, KD 4.7	4. melakukan peran-peran dan pekerjaan termasuk didalamnya perlengkapan /atribut dan tugas-tugas yang dilakukan dalam pekerjaan tersebut. 5. melakukan kegiatan mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas (misal: menjodohkan, menjiplak, meniru)				

			6. mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara lengkap/ utuh yang berhubungan dengan benda-benda yang ada di lingkungan alam.  7. melakukan kegiatan yang menunjukkan Mengenal konsep besar kecil, banyak sedikit, panjang pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku				
3	Keaslian	KD 4.6 KD 3.8	8. menyebutkan nama anggota keluarga dan teman serta ciri-ciri khusus mereka secara lebih rinci (warna kulit, warna rambut, jenis rambut, dll)  9. melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna, atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda				
4	Merinci	KD 3.7, KD 3.8, KD 4.9	10. melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya (misal: membuat teh				

			dimulai dari menyediakan air panas, teh, gula, dan gelas)					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

**Keterangan :**

- 1 : BB (Belum Berkembanga)
- 2 : MB (Mulai Berkembang)
- 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

## Lampiran 2

### 1. HASIL DATA DAN HASIL ANALISIS AHLI MATERI

- a. Materi RPPM Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak

Dari hari penilaian validator pada RPPM (Rancangan Pelaksanaan Pelajaran Mingguan) Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{skor max} + \text{skor min})$$

$$X_i = \frac{1}{2} (45+9)$$

$$X_i = 27$$

Didapat hasil dari  $X_i$  adalah sebesar 27, mencari  $SB_i$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor max} - \text{skor min})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (45 - 9)$$

$$SB_i = 6$$

Dengan nilai X (skor total) = 42, maka

$$X > X_i + 1,8 \times SB_i$$

$$42 > 27 + 1,8 \times 6$$

$$42 > 27 + 10,8$$

$$42 > 37,8$$

Berdasarkan perhitungan di atas diketahui bahwa hasil validator materi RPPM Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak memiliki hasil skor total 42 skor yang dimana masuk kepada kategori **sangat baik**.

- b. Materi RPPH Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak

Hasil penilaian yang dilakukan pada materi RPPH Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak dapat di lihat pada perhitungan berikut:

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{skor max} + \text{skor min})$$

$$X_i = \frac{1}{2} (55+11)$$

$$X_i = 33$$

Didapat hasil dari  $X_i$  adalah sebesar 27, mencari  $SB_i$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor max} - \text{skor min})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (55 - 11)$$

$$SB_i = 7,3$$

Dengan nilai X (skor total) = 50, maka

$$X > X_i + 1,8 \times SB_i$$

$$50 > 33 + 1,8 \times 7,3$$

$$50 > 33 + 13,14$$

$$50 > 46,14$$

Dengan demikian berdasarkan perhitungan di atas diketahui bahwa hasil validator materi RPPH Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak memiliki hasil skor total 50 skor yang dimana hasil ini masuk kepada kategori **sangat baik**.

- c. Materi buku pedoman Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak

Melihat hasil penilaian yang dilakukan pada materi buku pedoman Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak dapat di lihat pada perhitungan berikut:

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{skor max} + \text{skor min})$$

$$X_i = \frac{1}{2} (30+6)$$

$$X_i = 18$$

Didapat hasil dari  $X_i$  adalah sebesar 18, mencari  $SB_i$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor max} - \text{skor min})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (30 - 6)$$

$$SB_i = 4$$

Dengan nilai X (skor total) = 28, maka

$$X > X_i + 1,8 \times SB_i$$

$$28 > 18 + 1,8 \times 4$$

$$28 > 18 + 7,2$$

$$28 > 25,2$$

Dengan demikian berdasarkan perhitungan di atas diketahui bahwa hasil validator materi buku pedoman Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak memiliki hasil skor total 28 skor yang dimana hasil ini masuk kepada kategori **sangat baik**.

## 2. HASIL DATA DAN HASIL ANALISIS AHLI MEDIA

- a. Penilaian media RPPM Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak

Dari hari penilaian validator pada RPPM (Rancangan Pelaksanaan Pelajaran Mingguan) Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{skor max} + \text{skor min})$$

$$X_i = \frac{1}{2} (45+9)$$

$$X_i = 27$$

Didapat hasil dari  $X_i$  adalah sebesar 27, mencari  $SB_i$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor max} - \text{skor min})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (45 - 9)$$

$$SB_i = 6$$

Dengan nilai X (skor total) = 32, maka

$$X_i + 0,6 \times SB_i < X \leq X_i + 1,8 \times SB_i$$

$$27 + 0,6 \times 6 < 32 \leq 27 + 1,8 \times 6$$

$$30,6 < 32 \leq 37,8$$

Berdasarkan perhitungan di atas diketahui bahwa hasil validator media RPPM Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak memiliki hasil skor total 32 skor yang dimana masuk kepada kategori **baik**.

- b. Penilaian media RPPH Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak

Hasil penilaian yang dilakukan pada media RPPH Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak dapat di lihat pada perhitungan berikut:

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{skor max} + \text{skor min})$$

$$X_i = \frac{1}{2} (70+14)$$

$$X_i = 42$$

Didapat hasil dari  $X_i$  adalah sebesar 58, mencari  $SB_i$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor max} - \text{skor min})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (70 - 14)$$

$$SB_i = 9,3$$

Dengan nilai X (skor total) = 58, maka

$$X_i + 0,6 \times SB_i < X \leq X_i + 1,8 \times SB_i$$

$$42 + 0,6 \times 9,3 < 58 \leq 42 + 1,8 \times 9,3$$

$$47,58 < 58 \leq 58,74$$

Dengan demikian berdasarkan perhitungan di atas diketahui bahwa hasil validator media RPPH Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak memiliki hasil skor total 58 skor yang dimana hasil ini masuk kepada kategori **baik**.

- c. Penilaian media buku pedoman Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak

Melihat hasil penilaian yang dilakukan pada media buku pedoman Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak dapat di lihat pada perhitungan berikut:

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{skor max} + \text{skor min})$$

$$X_i = \frac{1}{2} (60+12)$$

$$X_i = 36$$

Didapat hasil dari  $X_i$  adalah sebesar 36, mencari  $SB_i$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor max} - \text{skor min})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (60 - 6)$$

$$SB_i = 9$$

Dengan nilai X (skor total) = 56, maka

$$X_i + 0,6 \times SB_i < X \leq X_i + 1,8 \times SB_i$$

$$36 + 0,6 \times 9 < 56 \leq 36 + 1,8 \times 9$$

$$41,4 < 56 \leq 52,2$$

Dengan demikian berdasarkan perhitungan di atas diketahui bahwa hasil validator media buku pedoman Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak memiliki hasil skor total 56 skor yang dimana hasil ini masuk kepada kategori **sangat baik**.

- d. Penilaian Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak

Melihat hasil penilaian yang dilakukan pada Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak dapat di lihat pada perhitungan berikut:

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{skor max} + \text{skor min})$$

$$X_i = \frac{1}{2} (75+15)$$

$$X_i = 40$$

Didapat hasil dari  $X_i$  adalah sebesar 36, mencari  $SB_i$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor max} - \text{skor min})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (75 - 15)$$

$$SB_i = 10$$

Dengan nilai X (skor total) = 62, maka

$$62 > 40 + 1,8 \times 10$$

$$62 > 40 + 18$$

$$62 > 48$$

Dengan demikian berdasarkan perhitungan di atas diketahui bahwa hasil validator Model *discovery learning* berbasis lingkungan untuk menstimulasi *creative thinking* anak memiliki hasil skor total 62 skor yang dimana hasil ini masuk kepada kategori **sangat baik**.

### LAMPIRAN 3

#### **DATA DAN ANALISIS DATA ANGKET UNTUK GURU PADA UJI COBA AWAL**

NO	NAMA GURU	KOMPONEN	
		1	2
1	Bu irep	27	21
2	Buk jum	25	24
3	Buk iyas	22	20
4	Buk wiwik	32	28
<b>Jumlah</b>		<b>106</b>	<b>93</b>
<b>Total X</b>		<b>26,5</b>	<b>23,2</b>

skor maksimal :  $12 \times 5 = 60$

skor minimal :  $12 \times 1 = 12$

$$X_i = X_i = \frac{1}{2} (\text{skor max} + \text{skor min})$$

$$X_i = \frac{1}{2} (60+12)$$

$$X_i = 36$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor max} - \text{skor min})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (60 - 12)$$

$$SB_i = 8$$

$$\bar{X} + 0,60 SB < X \leq \bar{X} + 1,80 SB$$

$$36 + 0,60 (8) < 49,7 \leq 36 + 1,80 (8)$$

$$40,8 < 49,7 \leq 50,4$$

KATEGORI “BAIK”

**DATA DAN ANALISIS DATA ANGKET UNTUK GURU PADA UJI COBA LUAS**

NO	NAMA GURU	KOMPONEN		
		1	2	
1	Bu irep	33	23	56
2	Buk jum	35	20	55
3	Buk iyas	24	32	56
4	Buk wiwik	32	22	54
5	Buk ratna	34	23	57
6	Buk sarifah	31	25	56
7	Buk rika	36	21	57
<b>jumlah</b>		<b>225</b>	<b>166</b>	
<b>Total X</b>		<b>32,2</b>	<b>23,7</b>	

skor maksimal :  $12 \times 5 = 60$

skor minimal :  $12 \times 1 = 12$

$$X_i = \bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor max} + \text{skor min})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (60+12)$$

$$\bar{X}_i = 36$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor max} - \text{skor min})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (60- 12)$$

$$SB_i = 8$$

$$X \geq \bar{X} + 1,80 SBx$$

$$55,9 \geq 36 + 1,80 (8)$$

$$55,9 \geq 50,4$$

KATEGORI “ SANGAT BAIK”

## LAMPIRAN 4

### Penilaian *Creative Thinking* Anak Kelas Eksperiment (*post-test*)

Respon	Kelancaran Berpikir			Keluwesan		Keaslian		Merinci			Total	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	3.1
2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28	2.8
3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	39	3.9
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
5	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	32	3.2
6	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	33	3.3
7	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	36	3.6
8	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	33	3.3
9	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	31	3.1
10	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	34	3.4
11	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	33	3.3
12	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	32	3.2
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
15	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	32	3.2
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
17	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	35	3.5
18	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	35	3.5
19	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	36	3.6
20	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	3.1
21	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	34	3.4
22	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	32	3.2
23	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38	3.8
24	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	37	3.7
25	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	32	3.2
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
27	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	32	3.2
28	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	32	3.2
29	3	3	3	4	3	2	4	4	2	4	32	3.2
30	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	33	3.3
31	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	32	3.2
32	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	32	3.2
33	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	32	3.2
34	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	35	3.5

35	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	34	3.4
36	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	35	3.5
37	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	35	3.5
38	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	34	3.4
39	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	32	3.2
40	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	32	3.2
41	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	35	3.5
42	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	34	3.4
43	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	36	3.6
44	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	33	3.3
45	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	32	3.2
46	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	33	3.3
47	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	36	3.6
48	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	32	3.2
49	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	3.1
50	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	34	3.4
51	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	27	2.7
52	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	30	3
53	2	2	2	2	2	4	3	3	3	4	27	2.7
54	2	2	2	3	3	4	3	3	3	4	29	2.9
55	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28	2.8
56	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	28	2.8
57	3	3	3	2	2	4	3	3	2	3	28	2.8
58	2	2	2	3	2	4	3	3	3	4	28	2.8
59	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38	3.8
60	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	30	3
61	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	27	2.7
62	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	30	3
63	2	2	2	2	2	4	3	3	3	4	27	2.7

**Penilaian *Creative Thinking* Anak  
Kelas Kontrol (*post-test*)**

Respon	Kelancaran Berpikir			Keluwesan		Keaslian		Merinci			Total	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	22	2.2
2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	21	2.1
3	1	2	2	1	2	3	3	3	3	2	22	2.2
4	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	22	2.2
5	1	2	2	1	2	3	3	3	3	2	22	2.2
6	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	24	2.4
7	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	23	2.3
8	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	15	1.5
9	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19	1.9
10	2	4	2	4	2	2	2	2	3	3	26	2.6
11	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	22	2.2
12	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	24	2.4
13	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	22	2.2
14	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	2.1
15	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	2.1
16	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	18	1.8
17	1	2	2	1	2	3	2	2	3	2	20	2
18	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	2.1
19	1	2	1	2	3	2	3	2	2	3	21	2.1
20	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	23	2.3
21	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	21	2.1
22	1	1	2	2	2	3	2	3	3	2	21	2.1
23	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	21	2.1
24	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	21	2.1
25	1	2	1	2	2	3	3	3	2	2	21	2.1
26	2	1	2	2	3	3	3	2	3	2	23	2.3
27	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	23	2.3
28	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	24	2.4
29	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	19	1.9
30	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	23	2.3
31	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	24	2.4
32	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	24	2.4
33	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	18	1.8
34	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	23	2.3
35	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	20	2
36	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	19	1.9

37	2	1	2	2	2	2	2	3	3	1	20	2
38	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	24	2.4
39	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	2.1
40	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	21	2.1
41	1	1	2	2	4	2	2	2	2	1	19	1.9
42	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	16	1.6
43	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	15	1.5
44	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	19	1.9
45	1	2	2	1	3	3	2	2	3	2	21	2.1
46	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	23	2.3
47	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	24	2.4
48	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	22	2.2
49	1	1	2	2	3	3	2	2	1	1	18	1.8
50	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	16	1.6
51	2	1	2	1	3	3	3	3	2	2	22	2.2
52	2	2	1	2	3	3	3	3	1	2	22	2.2
53	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	19	1.9
54	2	1	2	2	3	2	2	2	1	2	19	1.9
55	1	1	2	1	4	3	3	3	2	2	22	2.2
56	2	1	2	2	2	1	1	2	3	2	18	1.8
57	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	24	2.4
58	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	2.1
59	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	21	2.1
60	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	17	1.7
61	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	17	1.7

LAMPIRAN 5

**Penilaian Creative Thinking Anak  
Kelas Eksperiment (*pre-test*)**

Respon	Kelancaran Berpikir			Keluwesan		Keaslian		Merinci			Total	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2
2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	21	2.1
3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	19	1.9
4	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	22	2.2
5	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	17	1.7
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2
7	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	16	1.6
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2
9	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	21	2.1
10	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	19	1.9
11	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	19	1.9
12	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	22	2.2
13	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	15	1.5
14	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	22	2.2
15	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	22	2.2
16	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	19	1.9
17	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	15	1.5
18	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	15	1.5
19	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	15	1.5
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2
21	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	19	1.9
22	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	16	1.6
23	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	16	1.6
24	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	21	2.1
25	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	22	2.2
26	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	15	1.5
27	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	19	1.9
28	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	21	2.1
29	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	21	2.1
30	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	21	2.1
31	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	19	1.9
32	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	21	2.1
33	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	19	1.9
34	3	2	3	3	3	1	2	2	3	2	24	2.4

35	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	21	2.1
36	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	17	1.7
37	2	2	3	3	1	1	1	2	2	1	18	1.8
38	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	22	2.2
39	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	21	2.1
40	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	19	1.9
41	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	19	1.9
42	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	20	2
43	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	18	1.8
44	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	22	2.2
45	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	21	2.1
46	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2
47	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	21	2.1
48	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	12	1.2
49	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	18	1.8
50	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	19	1.9
51	3	3	3	2	2	1	1	2	2	3	22	2.2
52	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	22	2.2
53	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	19	1.9
54	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	18	1.8
55	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	21	2.1
56	2	2	2	3	2	2	1	1	1	3	19	1.9
57	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2
58	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	19	1.9
59	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	22	2.2
60	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	17	1.7
61	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	20	2
62	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	22	2.2
63	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2

**Penilaian *Creative Thinking* Anak  
Kelas Kontrol (*pre-test*)**

Respon	Kelancaran Berpikir			Keluwesan		Keaslian		Merinci			Total	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	17	1.7
2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	17	1.7
3	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	16	1.6
4	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19	1.9
5	1	2	2	1	2	3	3	2	3	2	21	2.1
6	2	2	2	2	1	1	2	3	2	2	19	1.9
7	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	18	1.8
8	1	2	1	2	2	3	3	2	2	2	20	2
9	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19	1.9
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
11	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	20	2
12	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	22	2.2
13	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	22	2.2
14	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	2.1
15	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	2.1
16	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	22	2.2
17	1	2	2	1	2	3	2	2	3	2	20	2
18	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	2.1
19	1	2	1	2	1	2	3	2	2	3	19	1.9
20	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	22	2.2
21	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	21	2.1
22	1	1	2	2	2	3	2	3	3	2	21	2.1
23	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	21	2.1
24	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	21	2.1
25	1	2	1	2	2	3	3	3	2	2	21	2.1
26	2	1	2	2	2	3	3	2	3	2	22	2.2
27	1	2	1	2	2	3	3	3	3	2	22	2.2
28	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	23	2.3
29	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	19	1.9
30	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	23	2.3
31	1	2	2	2	1	3	3	2	3	2	21	2.1
32	2	2	2	2	1	3	3	2	3	2	22	2.2
33	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	18	1.8
34	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	21	2.1
35	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	20	2
36	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	19	1.9

37	1	1	2	2	1	2	2	3	3	1	18	1.8
38	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	21	2.1
39	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	2.1
40	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	17	1.7
41	2	1	2	2	2	2	2	3	3	1	20	2
42	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	22	2.2
43	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	18	1.8
44	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	17	1.7
45	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	16	1.6
46	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2
47	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	14	1.4
48	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	20	2
49	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	14	1.4
50	1	2	1	2	1	3	1	1	3	2	17	1.7
51	2	1	2	1	1	3	3	1	2	2	18	1.8
52	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	17	1.7
53	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	17	1.7
54	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	16	1.6
55	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	16	1.6
56	2	1	2	2	2	1	1	2	3	2	18	1.8
57	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	20	2
58	1	1	2	2	1	1	2	2	2	3	17	1.7
59	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	17	1.7
60	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	17	1.7
61	2	1	2	2	2	2	2	3	1	1	18	1.8
62												
63												

Lampiran 6

**Hasil Nila Kelas Eksperimen Dan Kelas Control**

responden	Eksperimen		Kontrol	
	pretest	posttest	pretest	Posttest
1	20	31	17	22
2	21	28	17	21
3	19	39	16	22
4	22	30	19	22
5	17	32	21	22
6	20	33	19	24
7	16	36	18	23
8	20	33	20	15
9	21	31	19	19
10	19	34	40	26
11	19	33	20	22
12	22	32	22	24
13	15	30	22	22
14	22	30	21	21
15	22	32	21	21
16	19	30	22	18
17	15	35	20	20
18	15	35	21	21
19	15	36	19	21
20	20	31	22	23
21	19	34	21	21
22	16	32	21	21
23	16	38	21	21
24	21	37	21	21
25	22	32	21	21
26	15	40	22	23
27	19	32	22	23
28	21	32	23	24
29	21	32	19	19
30	21	33	23	23
31	19	32	21	24
32	21	32	22	24
33	19	32	18	18
34	24	35	21	23
35	21	34	20	20
36	17	35	19	19
37	18	35	18	20
38	22	34	21	24
39	21	32	21	21
40	19	32	17	21

41	19	35	20	19
42	20	34	22	16
43	18	36	18	15
44	22	33	17	19
45	21	32	16	21
46	20	33	20	23
47	21	36	14	24
48	12	32	20	22
49	18	31	14	18
50	19	34	17	16
51	22	27	18	22
52	22	30	17	22
53	19	27	17	19
54	18	29	16	19
55	21	28	16	22
56	19	28	18	18
57	20	28	20	24
58	19	28	17	21
59	22	38	17	21
60	17	30	17	17
61	20	27	18	17
62	22	30		
63	20	27		

Lampiran 7

Normalitas

**Tests of Normality**

faktor	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
creative eks	.119	63	.260	.970	63	.130
thinking kontrol	.188	61	.220	.950	61	.104

a. Lilliefors Significance Correction

Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variances**

creative thinking

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.433	1	122	.121

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
creative	Based on Mean	2.433	1	122	.121
thinking	Based on Median	2.071	1	122	.153
	Based on Median and with adjusted df	2.071	1	116.194	.153
	Based on trimmed mean	2.599	1	122	.110

Paired T TEST (kelas eksperimen dan kelas kontrol)

#### **ANOVA**

creative thinking

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	4072.664	1	4072.664	536.564	.000
Within Groups	926.013	122	7.590		
Total	4998.677	123			

#### **Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 eks	32.49	61	2.987	.382
kontrol	20.90	61	2.434	.312

#### **Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
				Lower	Upper						
Pair eks - 1 kontrol	11.590	3.671	.470	10.650	12.530	24.656	60	.000			

## Paired T Test kelas eksperiment

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	19.3968	63	2.35235	.29637
postest	32.3651	63	3.03369	.38221

## Data reliabilitas

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.723	10

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	29.43	6.425	.634	.664
X2	29.45	6.497	.627	.666
X3	29.31	6.534	.439	.691
X4	29.31	6.288	.619	.662
X5	29.41	5.931	.668	.648
X6	29.28	7.817	.033	.755
X7	29.22	7.124	.352	.706
X8	29.12	7.301	.250	.721
X9	29.16	7.186	.197	.735
X10	29.12	7.511	.146	.737

## LAMPIRAN 8

### ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU

Judul penelitian	: Pengembangan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbasis Lingkungan Untuk Menstimulasi <i>Creative Thinking</i> Anak Usia Dini
Peneliti	: Thea Yuliana Anjari, S. Pd
Sasaran	: Anak Usia Dini
validator	: 1. Bu Irep

---

#### A. TUJUAN

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai validator instrument. Pendapat yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk validasi instrument penelitian yang akan digunakan.

#### B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrument untuk menilai produk model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan
2. Rentangan untuk hasil penilaian mencakup skala dengan nilai 1-5 dengan keterangan nilai sebagai berikut :  
5 = sangat baik  
4 = baik  
3 = cukup baik  
2 = kurang baik  
1 = sangat kurang baik  
dimohon kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
3. Untuk komentar, kritik, dan saran dimohonkan kepada Bapak/Ibu menuliskan pada kolom yang sudah disediakan.

**ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU MODEL PEMBELAJARAN  
*DISCOVERY LEARNING BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK*  
MENSTIMULASI CREATIVE THINKING ANAK USIA DINI**

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Cover buku panduan			✓		
2.	Kertas media yang cetak yang digunakan untuk buku					✓
3.	Kesesuaian isi dengan judul buku					✓
4.	Pemilihan warna dalam desain buku					✓
5.	Desain isi buku panduan					✓
6	Urutan nomor halaman dalam buku panduan			✓		
7	Kesesuaian nomor halaman dalam daftar isi dengan halam yang dituju			✓		
8	Tata letak isi dalam buku panduan			✓		
9	Kesesuaian Pemilihan huruf yang dipilih dalam buku panduan					✓
10	Kesesuaian Ukuran huruf yang dipilih					✓
11	Kejelasan huruf yang tercetak dalam buku panduan					✓
12	Ilustrasi dalam buku panduan					✓
<b>Jumlah</b>		<b>48</b>				

## **ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU**

**Judul penelitian** : Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Untuk Menstimulasi *Creative Thinking* Anak Usia Dini

**Peneliti** : Thea Yuliana Anjari, S. Pd

**Sasaran** : Anak Usia Dini

**validator** : 2 bu jum

---

### **C. TUJUAN**

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai validator instrument. Pendapat yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk validasi instrument penelitian yang akan digunakan.

### **D. PETUNJUK**

4. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrument untuk menilai produk model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan
5. Rentangan untuk hasil penilaian mencakup skala dengan nilai 1-5 dengan keterangan nilai sebagai berikut :  
5 = sangat baik  
4 = baik  
3 = cukup baik  
2 = kurang baik  
1 = sangat kurang baik  
dimohon kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
6. Untuk komentar, kritik, dan saran dimohonkan kepada Bapak/Ibu menuliskan pada kolom yang sudah disediakan.

**ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU MODEL PEMBELAJARAN**  
***DISCOVERY LEARNING BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK***  
**MENSTIMULASI CREATIVE THINKING ANAK USIA DINI**

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Cover buku panduan			✓		
2.	Kertas media yang cetak yang digunakan untuk buku			✓		
3.	Kesesuaian isi dengan judul buku					✓
4.	Pemilihan warna dalam desain buku					✓
5.	Desain isi buku panduan					✓
6	Urutan nomor halaman dalam buku panduan				✓	
7	Kesesuaian nomor halaman dalam daftar isi dengan halam yang dituju				✓	
8	Tata letak isi dalam buku panduan				✓	
9	Kesesuaian Pemilihan huruf yang dipilih dalam buku panduan				✓	
10	Kesesuaian Ukuran huruf yang dipilih				✓	
11	Kejelasan huruf yang tercetak dalam buku panduan				✓	
12	Ilustrasi dalam buku panduan				✓	
<b>Jumlah</b>		<b>49</b>				

## **ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU**

<b>Judul penelitian</b>	<b>: Pengembangan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbasis Lingkungan Untuk Menstimulasi <i>Creative Thinking</i> Anak Usia Dini</b>
<b>Peneliti</b>	<b>: Thea Yuliana Anjari, S. Pd</b>
<b>Sasaran</b>	<b>: Anak Usia Dini</b>
<b>validator</b>	<b>: 3 bu iyas</b>

---

### **E. TUJUAN**

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai validator instrument. Pendapat yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk validasi instrument penelitian yang akan digunakan.

### **F. PETUNJUK**

7. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrument untuk menilai produk model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan
8. Rentangan untuk hasil penilaian mencakup skala dengan nilai 1-5 dengan keterangan nilai sebagai berikut :  
5 = sangat baik  
4 = baik  
3 = cukup baik  
2 = kurang baik  
1 = sangat kurang baik  
dimohon kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
9. Untuk komentar, kritik, dan saran dimohonkan kepada Bapak/Ibu menuliskan pada kolom yang sudah disediakan.

**ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU MODEL PEMBELAJARAN**  
***DISCOVERY LEARNING BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK***  
**MENSTIMULASI CREATIVE THINKING ANAK USIA DINI**

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Cover buku panduan				✓	
2.	Kertas media yang cetak yang digunakan untuk buku				✓	
3.	Kesesuaian isi dengan judul buku				✓	
4.	Pemilihan warna dalam desain buku				✓	
5.	Desain isi buku panduan				✓	
6	Urutan nomor halaman dalam buku panduan				✓	
7	Kesesuaian nomor halaman dalam daftar isi dengan halam yang dituju				✓	
8	Tata letak isi dalam buku panduan					✓
9	Kesesuaian Pemilihan huruf yang dipilih dalam buku panduan					✓
10	Kesesuaian Ukuran huruf yang dipilih					✓
11	Kejelasan huruf yang tercetak dalam buku panduan				✓	
12	Ilustrasi dalam buku panduan				✓	
<b>Jumlah</b>		<b>42</b>				

## **ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU**

**Judul penelitian** : Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Untuk Menstimulasi *Creative Thinking* Anak Usia Dini

**Peneliti** : Thea Yuliana Anjari, S. Pd

**Sasaran** : Anak Usia Dini

**validator** : 4 bu wiwik

---

### **G. TUJUAN**

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai validator instrument. Pendapat yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk validasi instrument penelitian yang akan digunakan.

### **H. PETUNJUK**

10. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrument untuk menilai produk model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan
11. Rentangan untuk hasil penilaian mencakup skala dengan nilai 1-5 dengan keterangan nilai sebagai berikut :  
5 = sangat baik  
4 = baik  
3 = cukup baik  
2 = kurang baik  
1 = sangat kurang baik  
dimohon kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
12. Untuk komentar, kritik, dan saran dimohonkan kepada Bapak/Ibu menuliskan pada kolom yang sudah disediakan.

**ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU MODEL PEMBELAJARAN**  
***DISCOVERY LEARNING BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK***  
**MENSTIMULASI CREATIVE THINKING ANAK USIA DINI**

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Cover buku panduan					✓
2.	Kertas media yang cetak yang digunakan untuk buku					✓
3.	Kesesuaian isi dengan judul buku					✓
4.	Pemilihan warna dalam desain buku					✓
5.	Desain isi buku panduan					✓
6	Urutan nomor halaman dalam buku panduan					✓
7	Kesesuaian nomor halaman dalam daftar isi dengan halaman yang dituju					✓
8	Tata letak isi dalam buku panduan					✓
9	Kesesuaian Pemilihan huruf yang dipilih dalam buku panduan					✓
10	Kesesuaian Ukuran huruf yang dipilih					✓
11	Kejelasan huruf yang tercetak dalam buku panduan					✓
12	Ilustrasi dalam buku panduan					✓
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>				

## **ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU**

**Judul penelitian** : Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Untuk Menstimulasi *Creative Thinking* Anak Usia Dini

**Peneliti** : Thea Yuliana Anjari, S. Pd

**Sasaran** : Anak Usia Dini

**validator** : 1 bu irep

---

### **I. TUJUAN**

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai validator instrument. Pendapat yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk validasi instrument penelitian yang akan digunakan.

### **J. PETUNJUK**

13. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrument untuk menilai produk model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan
14. Rentangan untuk hasil penilaian mencakup skala dengan nilai 1-5 dengan keterangan nilai sebagai berikut :  
5 = sangat baik  
4 = baik  
3 = cukup baik  
2 = kurang baik  
1 = sangat kurang baik  
dimohon kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
15. Untuk komentar, kritik, dan saran dimohonkan kepada Bapak/Ibu menuliskan pada kolom yang sudah disediakan.

**ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU MODEL PEMBELAJARAN**  
***DISCOVERY LEARNING BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK***  
**MENSTIMULASI CREATIVE THINKING ANAK USIA DINI**

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Cover buku panduan					✓
2.	Kertas media yang cetak yang digunakan untuk buku					✓
3.	Kesesuaian isi dengan judul buku					✓
4.	Pemilihan warna dalam desain buku				✓	
5.	Desain isi buku panduan				✓	
6	Urutan nomor halaman dalam buku panduan					✓
7	Kesesuaian nomor halaman dalam daftar isi dengan halaman yang dituju					✓
8	Tata letak isi dalam buku panduan					✓
9	Kesesuaian Pemilihan huruf yang dipilih dalam buku panduan				✓	
10	Kesesuaian Ukuran huruf yang dipilih				✓	
11	Kejelasan huruf yang tercetak dalam buku panduan				✓	
12	Ilustrasi dalam buku panduan					✓
<b>Jumlah</b>		<b>56</b>				

## **ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU**

<b>Judul penelitian</b>	<b>: Pengembangan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbasis Lingkungan Untuk Menstimulasi <i>Creative Thinking</i> Anak Usia Dini</b>
<b>Peneliti</b>	<b>: Thea Yuliana Anjari, S. Pd</b>
<b>Sasaran</b>	<b>: Anak Usia Dini</b>
<b>validator</b>	<b>: bu jum</b>

---

### **K. TUJUAN**

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai validator instrument. Pendapat yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk validasi instrument penelitian yang akan digunakan.

### **L. PETUNJUK**

16. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrument untuk menilai produk model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan
17. Rentangan untuk hasil penilaian mencakup skala dengan nilai 1-5 dengan keterangan nilai sebagai berikut :  
5 = sangat baik  
4 = baik  
3 = cukup baik  
2 = kurang baik  
1 = sangat kurang baik  
dimohon kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
18. Untuk komentar, kritik, dan saran dimohonkan kepada Bapak/Ibu menuliskan pada kolom yang sudah disediakan.

**ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU MODEL PEMBELAJARAN**  
***DISCOVERY LEARNING BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK***  
**MENSTIMULASI CREATIVE THINKING ANAK USIA DINI**

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Cover buku panduan					✓
2.	Kertas media yang cetak yang digunakan untuk buku					✓
3.	Kesesuaian isi dengan judul buku				✓	
4.	Pemilihan warna dalam desain buku					✓
5.	Desain isi buku panduan					✓
6	Urutan nomor halaman dalam buku panduan				✓	
7	Kesesuaian nomor halaman dalam daftar isi dengan halaman yang dituju				✓	
8	Tata letak isi dalam buku panduan				✓	
9	Kesesuaian Pemilihan huruf yang dipilih dalam buku panduan				✓	
10	Kesesuaian Ukuran huruf yang dipilih				✓	
11	Kejelasan huruf yang tercetak dalam buku panduan				✓	
12	Ilustrasi dalam buku panduan					✓
<b>Jumlah</b>		<b>55</b>				

## **ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU**

**Judul penelitian** : Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Untuk Menstimulasi *Creative Thinking* Anak Usia Dini

**Peneliti** : Thea Yuliana Anjari, S. Pd

**Sasaran** : Anak Usia Dini

**validator** : iyas

---

### **M. TUJUAN**

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai validator instrument. Pendapat yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk validasi instrument penelitian yang akan digunakan.

### **N. PETUNJUK**

19. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrument untuk menilai produk model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan
20. Rentangan untuk hasil penilaian mencakup skala dengan nilai 1-5 dengan keterangan nilai sebagai berikut :
  - 5 = sangat baik
  - 4 = baik
  - 3 = cukup baik
  - 2 = kurang baik
  - 1 = sangat kurang baikdimohon kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
21. Untuk komentar, kritik, dan saran dimohonkan kepada Bapak/Ibu menuliskan pada kolom yang sudah disediakan.

**ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU MODEL PEMBELAJARAN**  
***DISCOVERY LEARNING BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK***  
**MENSTIMULASI CREATIVE THINKING ANAK USIA DINI**

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Cover buku panduan				✓	
2.	Kertas media yang cetak yang digunakan untuk buku				✓	
3.	Kesesuaian isi dengan judul buku					
4.	Pemilihan warna dalam desain buku				✓	
5.	Desain isi buku panduan					✓
6	Urutan nomor halaman dalam buku panduan					✓
7	Kesesuaian nomor halaman dalam daftar isi dengan halaman yang dituju					✓
8	Tata letak isi dalam buku panduan					✓
9	Kesesuaian Pemilihan huruf yang dipilih dalam buku panduan					✓
10	Kesesuaian Ukuran huruf yang dipilih					✓
11	Kejelasan huruf yang tercetak dalam buku panduan					✓
12	Ilustrasi dalam buku panduan				✓	✓
<b>Jumlah</b>		<b>56</b>				

## **ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU**

**Judul penelitian** : Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Untuk Menstimulasi *Creative Thinking* Anak Usia Dini

**Peneliti** : Thea Yuliana Anjari, S. Pd

**Sasaran** : Anak Usia Dini

**validator** : wiwik

---

### **O. TUJUAN**

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai validator instrument. Pendapat yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk validasi instrument penelitian yang akan digunakan.

### **P. PETUNJUK**

22. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrument untuk menilai produk model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan
23. Rentangan untuk hasil penilaian mencakup skala dengan nilai 1-5 dengan keterangan nilai sebagai berikut :  
5 = sangat baik  
4 = baik  
3 = cukup baik  
2 = kurang baik  
1 = sangat kurang baik  
dimohon kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
24. Untuk komentar, kritik, dan saran dimohonkan kepada Bapak/Ibu menuliskan pada kolom yang sudah disediakan.

**ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU MODEL PEMBELAJARAN**  
***DISCOVERY LEARNING BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK***  
**MENSTIMULASI CREATIVE THINKING ANAK USIA DINI**

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Cover buku panduan					✓
2.	Kertas media yang cetak yang digunakan untuk buku					✓
3.	Kesesuaian isi dengan judul buku					✓
4.	Pemilihan warna dalam desain buku					✓
5.	Desain isi buku panduan					✓
6	Urutan nomor halaman dalam buku panduan				✓	
7	Kesesuaian nomor halaman dalam daftar isi dengan halaman yang dituju				✓	
8	Tata letak isi dalam buku panduan				✓	
9	Kesesuaian Pemilihan huruf yang dipilih dalam buku panduan				✓	
10	Kesesuaian Ukuran huruf yang dipilih				✓	
11	Kejelasan huruf yang tercetak dalam buku panduan				✓	
12	Ilustrasi dalam buku panduan					✓
<b>Jumlah</b>		<b>54</b>				

## **ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU**

**Judul penelitian** : Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Untuk Menstimulasi *Creative Thinking* Anak Usia Dini

**Peneliti** : Thea Yuliana Anjari, S. Pd

**Sasaran** : Anak Usia Dini

**validator** : ratna

---

### **Q. TUJUAN**

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai validator instrument. Pendapat yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk validasi instrument penelitian yang akan digunakan.

### **R. PETUNJUK**

25. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrument untuk menilai produk model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan
26. Rentangan untuk hasil penilaian mencakup skala dengan nilai 1-5 dengan keterangan nilai sebagai berikut :

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup baik

2 = kurang baik

1 = sangat kurang baik

dimohon kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.

27. Untuk komentar, kritik, dan saran dimohonkan kepada Bapak/Ibu menuliskan pada kolom yang sudah disediakan.

**ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU MODEL PEMBELAJARAN**  
***DISCOVERY LEARNING BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK***  
**MENSTIMULASI CREATIVE THINKING ANAK USIA DINI**

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Cover buku panduan					✓
2.	Kertas media yang cetak yang digunakan untuk buku					✓
3.	Kesesuaian isi dengan judul buku				✓	
4.	Pemilihan warna dalam desain buku				✓	
5.	Desain isi buku panduan				✓	
6	Urutan nomor halaman dalam buku panduan				✓	
7	Kesesuaian nomor halaman dalam daftar isi dengan halam yang dituju				✓	
8	Tata letak isi dalam buku panduan					✓
9	Kesesuaian Pemilihan huruf yang dipilih dalam buku panduan					✓
10	Kesesuaian Ukuran huruf yang dipilih					✓
11	Kejelasan huruf yang tercetak dalam buku panduan					✓
12	Ilustrasi dalam buku panduan					✓
<b>Jumlah</b>		<b>57</b>				

## **ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU**

**Judul penelitian** : Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Untuk Menstimulasi *Creative Thinking* Anak Usia Dini

**Peneliti** : Thea Yuliana Anjari, S. Pd

**Sasaran** : Anak Usia Dini

**validator** : syarifah

---

### **S. TUJUAN**

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai validator instrument. Pendapat yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk validasi instrument penelitian yang akan digunakan.

### **T. PETUNJUK**

28. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrument untuk menilai produk model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan
29. Rentangan untuk hasil penilaian mencakup skala dengan nilai 1-5 dengan keterangan nilai sebagai berikut :  
5 = sangat baik  
4 = baik  
3 = cukup baik  
2 = kurang baik  
1 = sangat kurang baik  
dimohon kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
30. Untuk komentar, kritik, dan saran dimohonkan kepada Bapak/Ibu menuliskan pada kolom yang sudah disediakan

**ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU MODEL PEMBELAJARAN**  
***DISCOVERY LEARNING BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK***  
**MENSTIMULASI CREATIVE THINKING ANAK USIA DINI**

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Cover buku panduan				✓	
2.	Kertas media yang cetak yang digunakan untuk buku				✓	
3.	Kesesuaian isi dengan judul buku				✓	
4.	Pemilihan warna dalam desain buku				✓	
5.	Desain isi buku panduan				✓	
6	Urutan nomor halaman dalam buku panduan					✓
7	Kesesuaian nomor halaman dalam daftar isi dengan halaman yang dituju					✓
8	Tata letak isi dalam buku panduan					✓
9	Kesesuaian Pemilihan huruf yang dipilih dalam buku panduan					✓
10	Kesesuaian Ukuran huruf yang dipilih					✓
11	Kejelasan huruf yang tercetak dalam buku panduan					✓
12	Ilustrasi dalam buku panduan				✓	
<b>Jumlah</b>		<b>56</b>				

## **ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU**

**Judul penelitian** : Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Untuk Menstimulasi *Creative Thinking* Anak Usia Dini

**Peneliti** : Thea Yuliana Anjari, S. Pd

**Sasaran** : Anak Usia Dini

**validator** : rika

---

### **U. TUJUAN**

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai validator instrument. Pendapat yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk validasi instrument penelitian yang akan digunakan.

### **V. PETUNJUK**

31. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrument untuk menilai produk model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis lingkungan
32. Rentangan untuk hasil penilaian mencakup skala dengan nilai 1-5 dengan keterangan nilai sebagai berikut :  
5 = sangat baik  
4 = baik  
3 = cukup baik  
2 = kurang baik  
1 = sangat kurang baik  
dimohon kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
33. Untuk komentar, kritik, dan saran dimohonkan kepada Bapak/Ibu menuliskan pada kolom yang sudah disediakan.

**ANGKET VALIDASI MEDIA BUKU MODEL PEMBELAJARAN**  
***DISCOVERY LEARNING BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK***  
**MENSTIMULASI CREATIVE THINKING ANAK USIA DINI**

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Cover buku panduan				✓	
2.	Kertas media yang cetak yang digunakan untuk buku				✓	
3.	Kesesuaian isi dengan judul buku				✓	
4.	Pemilihan warna dalam desain buku				✓	
5.	Desain isi buku panduan				✓	
6	Urutan nomor halaman dalam buku panduan				✓	
7	Kesesuaian nomor halaman dalam daftar isi dengan halaman yang dituju				✓	
8	Tata letak isi dalam buku panduan				✓	
9	Kesesuaian Pemilihan huruf yang dipilih dalam buku panduan					✓
10	Kesesuaian Ukuran huruf yang dipilih					<b>V</b>
11	Kejelasan huruf yang tercetak dalam buku panduan					✓
12	Ilustrasi dalam buku panduan					✓
<b>Jumlah</b>		<b>57</b>				



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326  
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas\_pps@uny.ac.id

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DR. HARUN, M. Pd.  
Jabatan/Pekerjaan : LER TOR KEPALA / DOSEN  
Instansi Asal : PG-PAUD - FIP - UNY

Menyatakan bahwa materi pembelajaran dengan judul:

Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Lingkungan untuk Menstimulasi Creative Thinking Anak Usia 5-6 Tahun  
dari mahasiswa:

Nama : Thea Yuliana Anjari  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini  
NIM : 17717251042

(sudah siap/belum siap)\* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. pertambahan iusgarne

2. pertambahan RPPH.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 9-10- 2019

Validator,

DR. HARUN, M. Pd.

\*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326  
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas\_pps@uny.ac.id

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Panggung Sutopo, M.S.  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Instansi Asal : F.I.K.

Menyatakan bahwa media pembelajaran dengan judul:

Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Lingkungan untuk Menstimulasi Creative Thinking Anak Usia 5-6 Tahun  
dari mahasiswa:

Nama : Thea Yuliana Anjari  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini  
NIM : 17717251042

(sudah siap/~~belum siap~~)\* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perbaiki sesuai revisi

2. ....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 OKT 2019

Validator,

Dr. Panggung Sutopo, M.S

\*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326  
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas\_pps@uny.ac.id

Nomor : 1855 /UN34.17/LT/2019

3 Oktober 2019

Hal : Izin Validasi

Yth. Bapak/Ibu Dr. Drs. Panggung Sutapa M.S. (2)  
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator media pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Thea Yuliana Anjari  
NIM : 17717251042  
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini  
Pembimbing : Prof. Dr. Edi Purwanta M.Pd.  
Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Lingkungan untuk Menstimulasi Creative Thinking Anak Usia 5-6 Tahun

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.



191



**PEMERINTAH KABUPATEN ROKAN HULU**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA**  
**TK NEGERI PEMBINA UJUNGBATU**

Alamat : Jln. Mardeka Pematang Sungai - Tanah Datar - Ujungbatu

**SURAT PERNYATAAN MUTLAK**

Nomor : 421.1/TKN.PEMBINA-UB/ /2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: MARIATI MARZUKI YUNUS, S.Pd.AUD
Jabatan	: Kepala TK Negeri Pembina Ujungbatu

Dengan ini menerangkan :

Nama	: THEA YULIANA ANJARI
NIM	: 17717251042
Pekerjaan/Jabatan	: Mahasiswa Prasarjana
Instansi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Memang benar telah melakukan penelitian di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Ujungbatu pada Bulan April s/d Mei 2019 yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Lingkungan Untuk Menstimulasi Creative Thinking Anak Usia 5-6 Tahun.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ujungbatu, 08 Mei 2019

Kepala TK,  
MARIATI MARZUKI YUNUS, S.Pd.AUD  
NIP. 19650216 198602 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN ROKAN HULU  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
**TAMAN KANAK-KANAK NEGERI HARAPAN BUNDA**  
Alamat : Aur Kuning RT 02 RW 08 Desa Ngaso  
Kecamatan Ujungbatu – Kabupaten Rokan Hulu



**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor : 421.1/TKN.HB-UB/ /2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **JUMINEM, S.Pd.AUD**  
Jabatan : Kepala TK Negeri Harapan Bunda Ujungbatu

Dengan ini menerangkan :

Nama : **THEA YULIANA ANJARI**  
NIM : 17717251042  
Pekerjaan/Jabatan : Mahasiswa Prasarjana  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Memang benar telah melakukan penelitian di Taman Kanak-Kanak Negeri Harapan Bunda pada Bulan April s/d Mei 2019 yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Lingkungan Untuk Menstimulasi Creative Thinking Anak Usia 5-6 Tahun.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ujungbatu, 26 September 2019



## DOKUMENTASI





