

# **PENGARUH PERCOBAAN SAINS SEDERHANA TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI KELOMPOK B TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 1 PALU**

**Ririn Tri Hidayana<sup>1</sup>**

## **ABSTRAK**

Permasalahan pada artikel ini adalah kreativitas anak belum berkembang sesuai harapan. Upaya untuk mengatasi dengan melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh percobaan sains sederhana terhadap kreativitas anak. Jenis penelitian deskriptif. Penelitian dilaksanakan di kelompok B3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Palu tahun Ajaran 2015/2016. Subjek pada penelitian berjumlah 21 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui ada perbedaan dari data sebelum dan setelah penelitian. Data sebelum penelitian kreativitas mewarnai pasir, diperoleh 9.52% kategori BSH, 33.33% kategori MB dan 57.14% kategori BB. kreativitas membuat kolase dari pasir warna, diperoleh 9.52% kategori BSH, 38.09% kategori MB, dan 52.38% kategori BB. Kreativitas dalam bertanya, diperoleh 4.76% kategori BSH, 33.33% dalam kategori MB, dan 61.90% kategori BB. Dan data setelah penelitian terjadi peningkatan yaitu kreativitas mewarnai pasir diperoleh 23.80% kategori BSB, 42.85% kategori BSH, 28.57% kategori MB dan 4.76% kategori BB. Kreativitas membuat kolase dari pasir warna diperoleh 23.80% kategori BSB, 42.85% kategori BSH, 23.80% kategori MB, dan 9.52% kategori BB. Dan kreativitas dalam bertanya diperoleh 19.04% kategori BSB, 52.38% kategori BSH, 19.04% kategori MB, dan 9.52% kategori BB. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh percobaan sains sederhana terhadap kreativitas anak.

Kata kunci : Percobaan Sains Sederhana, Kreativitas Anak

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada saat PPLT di kelompok B3, TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Palu, peneliti melihat anak-anak kelompok B3 pada aspek kreativitas masih belum berkembang sesuai harapan. Seperti, anak kurang aktif dalam hal bertanya saat pembelajaran, suka meniru pekerjaan temannya yang artinya anak kurang percaya diri terhadap hasil karyanya sendiri. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang kurang menarik minat anak, pemberian tugas yang monoton atau kurang bervariasi. Untuk itu peneliti

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi PG-PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako. No. Stambuk A 411 12 072

melakukan upaya dengan melakukan penelitian menerapkan percobaan sains sederhana yaitu bermain pasir untuk melihat potensi kreativitas yang dalam diri anak

Amien dalam Nugraha, (2005: 3), mendefinisikan sains “sebagai bidang ilmu alamiah, dengan ruang lingkup zat dan energi, baik yang terdapat pada makhluk hidup maupun tak hidup, lebih banyak mendiskusikan tentang alam (*natural science*) seperti fisika, kimia, dan biolog.” Senada dengan Amien, Conant dalam Nugraha (2005: 3) mengatakan “sains sebagai suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain, yang tumbuh sebagai hasil serangkaian percobaan dan pengamatan serta dapat diamati dan diujicobakan lebih lanjut.”

Syaiful Bahri Djamarah, (2002: 234), menyatakan “Percobaan sains merupakan suatu kegiatan dimana anak mengalami sendiri sesuatu yang dipelajari”. Di dalam percobaan ini anak diharapkan mampu menemukan sendiri pengetahuan-pengetahuan yang ingin anak ketahui. Rachmawati & Euis Kurniati (2010: 59) menambahkan percobaan yang dimaksud dalam hal ini bukanlah suatu proses rumit yang harus dikuasai anak sebagai suatu cara untuk memahami konsep, melainkan pada bagaimana anak mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, dan mengapa sesuatu dapat terjadi.

Trianto (2011: 199) menyatakan bahwa “melalui percobaan sains, guru dapat mengembangkan keterlibatan fisik dan mental, serta emosional anak. Anak mendapat kesempatan untuk melatih keterampilan proses agar memperoleh hasil yang maksimal. Keterlibatan fisik dan mental serta emosional, diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak.”

Nugraha (2005;29) mengemukakan beberapa tujuan pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini, sebagai berikut:

- a. Membantu pemahaman anak tentang konsep sains dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
- b. Membantu melekatkan aspek-aspek yang terkait dengan keterampilan proses sains, sehingga pengetahuan dan gagasan tentang alam sekitar dalam diri anak menjadi berkembang.
- c. Membantu menumbuhkan minat anak untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian di luar lingkungannya.
- d. Memfasilitasi dan mengembangkan sikap ingin tahu, tekun, terbuka, kritis, mawas diri, bertanggungjawab, bekerjasama, dan mandiri dalam kehidupannya.

- e. Membantu anak agar mampu menerapkan berbagai konsep sains, menjelaskan gejala-gejala alam, dan memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Membantu agar anak mampu menggunakan teknologi sederhana yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Membantu anak mengenal dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar, sehingga menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa.

Bermain sains pada anak akan mengundang dan menumbuhkan kreativitas dalam bertanya pada anak. Lingkungan belajar sains akan berpengaruh terhadap cara berpikir kreatif anak dan imajinasi anak dalam mengaktualisasikan dirinya pada saat kegiatan pembelajaran. Dengan melakukan suatu eksperimen sains bersama anak, anak mengenal konsep sains tidak hanya sebatas teori tetapi sekaligus mengajak anak berpikir dengan mengutarakan pertanyaan seperti : apa, kapan, siapa, sehingga anak mendapatkan jawabannya sendiri melalui kegiatan eksperimen yang anak lakukan.

Rogers, dalam Munandar (2009 : 18), menekankan bahwa “sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.” Clark Moustakis dalam Munandar (2009:18), *psikologis humanistic* lain yang terkemuka, menyatakan bahwa “kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.”

Menurut Munandar (2009:35), Ciri-ciri kepribadian kreatif ialah :

“Anak yang memiliki rasa ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas kreatif. Anak dan remaja yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi tetap perhitungan) daripada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka meskipun mungkin tidak disetujui orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka.”

Hubungan antara percobaan sains dan kreativitas. Kreativitas merupakan modal utama dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (sains), ketika anak melakukan percobaan sains, anak akan mendapatkan pengalaman pembelajaran baru, melakukan sebuah eksperimen akan menjadi daya tarik tersendiri bagi anak untuk mengetahui tentang banyak hal terutama tentang alam semesta. Percobaan sains akan mengajak anak untuk mencoba suatu kegiatan yang belum pernah anak lakukan sebelumnya, ini akan menjadi pengalaman baru untuk anak. Dalam aktifitas melakukan percobaan sains akan timbul banyak pertanyaan dari dalam diri anak yang diharapkan dapat menggali potensi kreativitas yang ada dalam diri anak dengan cara menumbuhkan kreativitas dalam bertanya yang tinggi terhadap sesuatu, sehingga anak memiliki keberanian untuk mencoba sesuatu yang baru.

Kreativitas dapat berupa produk, kesusastraan, seni, produk ilmiah bahkan bisa bersifat metodologis dan procedural. Pendapat lain Wahyuni (2001:7) menyatakan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas ini meliputi fleksibilitas atau keluwesan, kelancaran, keaslian, atau orisinalitas dalam pemikiran. Kreativitas ini juga memiliki ciri lain yaitu afektif, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan ingin mencari pengalaman baru.”

Menurut Bohm (2006:2), menyatakan :

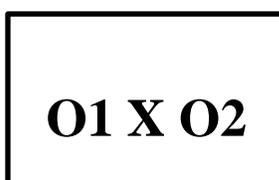
“Di dalam diri seseorang, kreativitas menjadi sebuah proses berfikir dan belajar untuk menemukan harmoni kehidupan yang membawa nilai-nilai baru, menurut pandangannya bagi orang-orang yang membutuhkannya. Penemuan seorang Ilmuan dapat dikatakan bentuk kreativitas yang lebih signifikan, dan bukan sekedar penemuan yang membawa kesenangan. Sama halnya dengan mereka yang berprofesi sebagai seniman, pemusik, pendesain, dan orang-orang berbakat lainnya, kreativitas lahir atas dasar kebutuhan yang fundamental untuk menemukan secara total sesuatu yang baru, yang mampu berharmoni dengan alam, dan membawa keindahan bagi sekelilingnya.”

Menurut Wolfinger dalam Dwi Yulianti (2010:19), mengungkapkan bahwa:

“pembelajaran sains di taman kanak-kanak mempunyai tujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir anak, sehingga kemampuan kognisinya berkembang khususnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sehingga dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu mengembangkan kemampuan logika, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir logis dan kritis.”

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif. Variable dalam penelitian yaitu variable bebas (percobaan sains sederhana) dan variable terikat (kreativitas). Secara sederhana, rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian *one- group pretest-posttest design* dari Sugiyono (2015: 110). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

- O1 : Observasi awal sebelum diterapkan percobaan sains
- X : Perlakuan (kegiatan percobaan sains)
- O2 : Observasi akhir setelah diterapkan percobaan sains

Subjek penelitian adalah kelompok B3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Palu yang berjumlah 21 anak. Untuk mengumpulkan sejumlah data di lapangan digunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lengkap tentang pengaruh percobaan sains terhadap kreativitas anak, khususnya untuk melihat kreativitas dalam berkreasi mewarnai pasir, dan kolase dari pasir warna, dan kreativitas anak dalam bertanya. Teknik wawancara untuk menggambarkan tentang kemampuan kreativitas anak sebelum diterapkan percobaan sains. Teknik dokumentasi untuk memperoleh hasil penelitian yang menggambarkan situasi anak pada saat melakukan percobaan sains, dan untuk mengarsipkan hasil karya yang anak kerjakan. Data yang terkumpul diolah dengan menggunakan teknik persentase, kemudian hasil olahan dianalisis secara deskriptif, rumus menurut Sudjiono (1997:40), untuk menganalisis data yang dikumpulkan secara persentase, yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P	= Presentase
F	= Frekuensi
N	= Banyak Individu

## HASIL PENELITIAN

### 1. Hasil Pengamatan

Data hasil pengamatan yang diperoleh dilapangan sebelum diterapkan percobaan sains dan setelah diterapkan percobaan sains akan disajikan pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Kreativitas Sebelum diterapkan Percobaan Sains Sederhana**

No.	Kategori	Aspek yang diamati						%
		Mewarnai Pasir		Kolase dari Pasir Warna		Kreativitas dalam Bertanya		
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	
1.	BSB	0`	0	0`	0	0`	0	0
2.	BSH	2	9.52	2	9.52	1	4.76	7.93
3.	MB	7	33.33	8	38.09	7	33.33	34.91
4.	BB	12	57.14	11	52.38	13	61.90	57.14
	Jumlah	21	100	21	100	21	100	100

Berdasarkan tabel 1 hasil rekapitulasi pengamatan sebelum diterapkan percobaan sains diatas dapat terlihat dalam hal mewarnai pasir terdapat 9.52% dalam kategori berkembang sesuai harapan, 33.33% dalam kategori mulai berkembang dan 57.14% dalam kategori belum berkembang.

Selanjutnya untuk kegiatan kolase dari pasir warna terdapat 9.52% dalam kategori berkembang sesuai harapan, 38.09% pada kategori mulai berkembang dan 52.38% dalam kategori belum berkembang. Kemudian kreativitas dalam bertanya yaitu terdapat 4.76 pada

kategori berkembang sesuai harapan, 33.33% dalam kategori mulai berkembang dan 61.90% dalam kategori belum berkembang.

Rekapitulasi dalam hal mewarnai pasir, kolase dari pasir warna dan kreativitas dalam bertanya diperoleh rata-rata 7.93% anak dalam kategori berkembang sesuai harapan, 34.91% anak dalam kategori mulai berkembang, dan 57.14% anak dalam kategori belum berkembang.

**Tabel 2 Hasil Rekapitulasi Kreativitas Setelah diterapkan Percobaan Sains Sederhana**

No.	Kategori	Aspek yang diamati						%
		Mewarnai Pasir		Kolase dari pasir warna		Kreativitas dalam bertanya		
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	
1.	BSB	5	23.80	5	23.80	4	19.04	22.21
2.	BSH	9	42.85	9	42.85	11	52.38	46.02
3.	MB	6	28.57	5	23.80	4	19.04	23.80
4.	BB	1	4.76	2	9.52	2	9.52	7.93
	Jumlah	21	100	21	100	21	100	100

Sumber : Data Penelitian 2016

Berdasarkan tabel 2 hasil rekapitulasi pengamatan setelah diterapkan percobaan sains diatas dapat terlihat dalam hal mewarnai pasir terdapat 23.80% dalam kategori berkembang sangat baik, 42.85% dalam kategori berkembang sesuai harapan, 28.57% dalam kategori mulai berkembang dan 4.76% dalam kategori belum berkembang.

Selanjutnya untuk kegiatan kolase dari pasir warna terdapat 23.80% dalam kategori berkembang sangat baik, 42.85% dalam kategori berkembang sesuai harapan, 23.80% pada kategori mulai berkembang dan 9.52% dalam kategori belum berkembang. Kemudian kreativitas dalam bertanya yaitu terdapat 19.04 pada kategori berkembang sangat baik, 52.38% dalam kategori berkembang sesuai harapan, 19.04% dalam kategori mulai berkembang dan 9.52% dalam kategori belum berkembang.

Rekapitulasi dalam hal mewarnai pasir, kolase dari pasir warna dan kreativitas dalam bertanya diperoleh rata-rata terdapat 22.21% anak dalam kategori berkembang sangat baik, 46.02% anak dalam kategori berkembang sesuai harapan, 23.80% anak dalam kategori mulai berkembang, dan 7.93% anak dalam kategori belum berkembang.

**Tabel 3 Rekapitulasi Kreativitas Sebelum Dan Setelah Diterapkan Percobaan Sains Sederhana**

No	Kategori	Pengamatan sebelum diterapkan percobaan sains	Pengamatan setelah diterapkan percobaan sains
		Presentase (%)	Presentase (%)
1.	Berkembang sangat baik (BSB)	0	22.21
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7.93	46.02
3.	Mulai Berkembang (MB)	34.91	23.80
4.	Belum Berkembang (BB)	57.14	7.93
	Jumlah	100	100

Berdasarkan tabel 3 hasil rekapitulasi pengamatan sebelum diterapkan percobaan sains dalam semua aspek yang diamati yaitu mewarnai pasir, kolase dari pasir warna dan kreativitas dalam bertanya, diperoleh rata-rata, 7.93% anak dalam kategori berkembang sesuai harapan, 34.91% anak dalam kategori mulai berkembang, dan 57.14% anak dalam kategori belum berkembang. Dan pengamatan setelah diterapkan percobaan sains dalam semua aspek yang diamati yaitu mewarnai pasir, kolase dari pasir warna dan kreativitas dalam bertanya diperoleh rata-rata 22.21% anak yang tergolong kategori berkembang sangat baik, Selanjutnya untuk kategori berkembang sesuai harapan diperoleh rata-rata 46.02%. Untuk kategori mulai berkembang diperoleh rata-rata 23.80%, dan untuk kategori mulai berkembang diperoleh rata-rata 7.93%.

## PEMBAHASAN

Pengaruh Percobaan sains sederhana terhadap kreativitas anak dapat telah diuraikan pada pembahasan berikut pada setiap aspek pengamatan kreativitas dalam berkreasi yaitu mewarnai pasir, kolase dari pasir warna dan kreativitas anak dalam bertanya.

### 1. Anak Dapat Mewarnai Pasir

Menurut Slameto (2005:149), kreativitas merupakan “suatu bentuk aktivitas siswa yang dilaksanakan dengan berbagai cara dan kesempatan dalam menghadapi berbagai situasi belajar. Dalam penelitian anak diberikan kesempatan untuk ikut serta atau unjuk kerja dalam melakukan percobaan sains, untuk membuat suatu produk yaitu pasir berwarna yang diharapkan akan berpengaruh pada aspek perkembangan kreativitas anak.”

Kegiatan anak dalam mewarnai pasir warna pada pengamatan sebelum diterapkan percobaan sains dapat dikemukakan bahwa dari 21 anak yang menjadi subjek penelitian, ada 2 anak (9.52 %), dalam kategori berkembang sesuai harapan, ada 7 anak (33.33%) dalam kategori mulai berkembang dan ada 12 anak (57.14%) dalam kategori belum berkembang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa percobaan sains mewarnai pasir di kelompok B3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Palu belum berkembang sesuai harapan.

Sedangkan untuk pengamatan setelah diterapkan percobaan sains dari 21 anak yang menjadi subjek penelitian, ada 5 anak (23.80%) dalam kategori berkembang sangat baik, ada 9 anak (42.85 %), dalam kategori berkembang sesuai harapan, ada 6 anak (28.57%) dalam kategori mulai berkembang dan ada 1 anak (4.76%) dalam kategori belum berkembang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa percobaan sains sederhana dalam mewarnai pasir berpengaruh terhadap tingkat kreativitas anak di kelompok B3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Palu.

### 2. Anak Dapat Membuat Kolase dari Pasir Warna

Pasir berwarna dapat dimanfaatkan untuk membuat kolase, mozaik, permainan tuang-menuang, atau cetak-mencetak. Menurut Carol Seefeldt dan Barbara (2008:145). bermain pasir “banyak memberikan pengetahuan, karena pasir dapat dituang, mengisi sesuatu dan menjadi bahan bangunan. Peralatan untuk bermain pasir warna dapat disesuaikan dengan kebutuhan, misalnya dengan kertas bergambar, botol, sendok ataupun cetakan.”

Kegiatan anak dalam kolase dari pasir warna sebelum diterapkan percobaan sains dapat dikemukakan bahwa dari 21 anak yang menjadi subjek penelitian, dapat dilihat, ada 2 anak

(9.52 %) dalam kategori berkembang sesuai harapan, ada 8 anak (38.09%) dalam kategori mulai berkembang ,dan ada 11 anak (52.38%) dalam kategori belum berkembang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa percobaan sains sederhana dalam kolase dari pasir warna di kelompok B3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Palu belum berkembang sesuai harapan.

Sedangkan untuk pengamatan setelah diterapkan percobaan sains terlihat dari 21 anak yang menjadi subjek penelitian, dapat dilihat, ada 5 anak (23.80%) dalam kategori berkembang sangat baik, ada 9 anak (42.85%) dalam kategori berkembang sesuai harapan, ada 5 anak (23.80%) dalam kategori mulai berkembang ,dan ada 2 anak (9.52%) dalam kategori belum berkembang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa percobaan sains sederhana dalam kegiatan kolase dari pasir warna mempengaruhi tingkat kreativitas anak di kelompok B3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Palu.

### **3. Kreativitas dalam Bertanya**

Munandar (2009:36), menyebutkan “ciri-ciri perilaku yang ditemukan pada orang-orang yang memberikan sumbangan kreatif yang menonjol terhadap masyarakat ialah : berani dalam pendirian, melit (ingin tahu), mandiri dalam berpikir, bersibuk diri terus menerus, intuitif, ulet, tidak bersedia menerima pendapat begitu saja.

Kreativitas anak dalam bertanya pada saat melakukan percobaan sains sederhana, diperoleh rata-rata pengamatan sebelum diterapkan percobaan sains dapat dilihat tidak terdapat anak (0%) dalam kategori berkembang sangat baik, ada 1 anak (4.76 %) dalam kategori berkembang sesuai harapan, ada 7 anak (33.33) dalam kategori mulai berkembang ,dan ada 13 anak (61.90%) dalam kategori belum berkembang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak yang dilihat kreativitas dalam bertanya anak di kelompok B3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Palu belum berkembang sesuai harapan.

Dan pengamatan setelah diterapkan percobaan sains dari 21 anak yang menjadi subjek penelitian, dapat dilihat ada 4 anak (19.04%) dalam kategori berkembang sangat baik, ada 11 anak (52.38%) dalam kategori berkembang sesuai harapan, ada 4 anak (19.04%) dalam kategori mulai berkembang ,dan ada 2 anak (9.52%) dalam kategori belum berkembang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak yang dilihat dari anak dapat mengajukan pertanyaan, telah berpengaruh pada tingkat kreativitas anak di kelompok B3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Palu.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

1. Tingkat kreativitas anak sebelum diterapkan percobaan sains sederhana, dalam semua aspek yang diamati yaitu mewarnai pasir, kolase dari pasir warna dan kreativitas dalam bertanya, diperoleh rata-rata 0% anak dalam kategori berkembang sangat baik, 7.93% anak dalam kategori berkembang sesuai harapan, 34.91% anak dalam kategori mulai berkembang, dan 57.14% anak dalam kategori belum berkembang.
2. Tingkat kreativitas anak setelah diterapkan percobaan sains sederhana dalam semua aspek yang diamati yaitu mewarnai pasir, kolase dari pasir warna dan kreativitas dalam bertanya, diperoleh rata-rata 22.21% anak yang tergolong kategori berkembang sangat baik, selanjutnya untuk kategori berkembang sesuai harapan diperoleh rata-rata 46.02%, untuk kategori mulai berkembang diperoleh rata-rata 23.80%, dan untuk kategori mulai berkembang diperoleh rata-rata 7.93%.
3. Ada pengaruh percobaan sains sederhana terhadap kreativitas anak di kelompok B3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Palu. Dapat terlihat dari hasil rekapitulasi pengamatan sebelum diterapkan percobaan sains dan hasil setelah diterapkan percobaan sains, hasil pengamatan sebelum diterapkan percobaan sains, dalam semua aspek yang diamati yaitu mewarnai pasir, kolase dari pasir warna dan kreativitas dalam bertanya, diperoleh rata-rata 0% anak dalam kategori berkembang sangat baik, 7.93% anak dalam kategori berkembang sesuai harapan, 34.91% anak dalam kategori mulai berkembang, dan 57.14% anak dalam kategori belum berkembang. Dan pengamatan setelah diterapkan percobaan sains dalam semua aspek yang diamati yaitu mewarnai pasir, kolase dari pasir warna dan kreativitas dalam bertanya, diperoleh rata-rata 22.21% anak yang tergolong kategori berkembang sangat baik, selanjutnya untuk kategori berkembang sesuai harapan diperoleh rata-rata 46.02%, untuk kategori mulai berkembang diperoleh rata-rata 23.80%, dan untuk kategori mulai berkembang diperoleh rata-rata 7.93%.

### 2. Saran

Adapun beberapa saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kepada Anak, agar setelah melakukan percobaan sains sederhana ini dapat menjadi stimulus dalam mengembangkan potensi kreativitas yang ada dalam diri individu.

2. Disarankan kepada kepala sekolah beserta guru taman kanak-kanak untuk meluangkan perhatian dalam mendidik serta memfasilitasi berbagai media-media berupa Alat permainan Edukatif (APE), serta metode belajar yang bervariasi merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di taman kanak-kanak. yang diperlukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran anak.
3. Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Palu, agar seyogyanya dapat mengawasi dan mengontrol setiap proses belajar mengajar terutama tentang aspek-aspek perkembangan demi kebaikan anak pada masa yang akan datang.
4. Kepada peneliti lain, yang tertarik dengan materi penelitian yang sama, dapat dijadikan acuan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bohm, David. (2006). *On Creativity*, London and New York: Routledge
- Mulyasa, E. (2007). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Rosda
- Munandar, S.C.U.(2009). *Pengembangan Kreativitaas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta kerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nugraha, A. (2005). *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Rachmawati, Y & dkk. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rogers, C. (1982). *Towards a Theory Of Creativity*. Dalam S.C.U Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Seefelt, Carol & Barbara A.Wasik.(2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Slameto, (2005). *Belajar dan Faktor yang Memoengaruhinya*. Edisi Revisi. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjiono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitati, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Yulianti D. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Indeks.