

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY*  
DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**Mhd. Habibu Rahman**

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam dan Humaniora, Universitas  
Pembangunan Panca Budi Medan

Email : [habiburahman393@gmail.com](mailto:habiburahman393@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran *discovery* pada pembelajaran anak usia dini, dan langkah-langkah yang dapat digunakan seorang guru dalam menerapkan model pembelajaran *discovery* pada anak usia dini. Model pembelajaran *discovery* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat mengkonstruksi pengetahuan anak didik. Penelitian ini dilakukan dengan metode *library research*. Sumber data dalam penelitian ini adalah koleksi buku-buku perpustakaan terdiri dari sumber primer dan sekunder. Pengumpulan data dilakukan dengan mencari data berupa catatan, transkrip buku, surat kabar dalam perpustakaan. Analisis data menggunakan teknik induktif dan *content analysis*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery* dapat dilaksanakan dengan langkah persiapan, stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Guru dapat menerapkan model pembelajaran *discovery* dengan baik, jika anak didik matang secara psikis, model pembelajaran ini mampu membangkitkan *cuorisity* anak usia dini. Implementasi model pembelajaran *discovery* pada anak usia dini yaitu dengan pembelajaran berbasis lingkungan, pembelajaran percobaan, dan pembelajaran pemecahan masalah.

**Kata kunci:** *model pembelajaran discovery, anak usia dini*

**ABSTRACT**

This study aims to examine the application of the discovery learning model in early childhood learning, and the steps that can be used by a teacher in applying the discovery learning model to early childhood. Discovery learning model is a learning model that can construct students' knowledge. This research was conducted using library research method. Sources of data in this study is a collection of library books consisting of primary and secondary sources. Data collection is done by looking for data in the form of notes, book transcripts, newspapers in the library. Data analysis using inductive techniques and content analysis. Based on the results of the study, it can be concluded that the discovery learning model can be implemented with steps of preparation, stimulation, problem identification, data collection, data processing, proof, and drawing conclusions. Teachers can apply the discovery learning model well, if students are psychologically mature, this learning model is able to raise the curiosity of early childhood. The implementation of discovery learning model in early childhood education at RA Al-Washliyah Meranti is environment-based learning, experimental learning, and problem solving learning.

**Keywords :** *discovery learning model, early childhood*

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses hidup yang sadar atau tidak sadar harus dijalani semua manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pada anak usia dini pembelajaran harus dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar dan bermain, proses belajar dilaksanakan dalam lingkungan yang kondusif dan inovatif, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, pembelajaran yang dilakukan harus memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk mengemukakan pemikirannya, dan mengidentifikasi kegiatannya sendiri.

Memahami karakteristik dalam perkembangan anak akan memudahkan guru dalam menentukan model atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat usianya. (Maulana, 2018) Pembelajaran yang dilakukan untuk anak usia dini pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Ketika terjadi proses berfikir tentang informasi dan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh anak tersebut, maka pada saat itu juga kita semestinya berfikir model pembelajaran seperti apa yang harus dilakukan agar semua itu dapat tercapai

secara efektif dan efisien. Ini sangat penting untuk dipahami, sebab apa yang harus dicapai akan menentukan bagaimana cara mencapainya. Oleh karena itu, sebelum menentukan model yang akan digunakan maka ada beberapa pertimbangan yang harus dipikirkan.

Berbagai macam model, strategi dan metode pembelajaran dapat dijadikan kajian yang menarik untuk dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Menurut Sukanto dalam Hamruni, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar. (Hamruni, 2012: 5)

Prinsip umum dalam penggunaan model pembelajaran adalah tidak semua model pembelajaran sesuai untuk digunakan dalam mencapai semua tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang digunakan beberapa lembaga PAUD yang sudah maju adalah model *discovery*. Pada tulisan ini, penulis akan menguraikan tentang model

pembelajaran *discovery* dan implementasinya dalam pembelajaran anak usia dini.

Kata *discovery* sering dikaitkan dengan *inquiry*, sehingga akan tersirat makna yang sama, yaitu suatu kegiatan penyelidikan untuk menemukan suatu konsep pemahaman yang dilakukan (keterlibatan) sendiri oleh peserta didik. Model pembelajaran *inquiry-discovery* merupakan model pendekatan kognitif yang mana guru menciptakan situasi sehingga peserta didik dapat belajar sendiri. Peserta didik belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep dan prinsip-prinsip dan didorong agar mempunyai pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip atau pengetahuan bagi dirinya. Jadi, pada model *discovery* yang paling penting adalah peserta didik sungguh terlibat didalam persoalannya, menemukan prinsip-prinsip atau jawaban lewat percobaan. (Suprihatiningrum, 2013: 162)

Model pembelajaran *discovery* merupakan salah satu dari banyak model pembelajaran yang mulai diterapkan oleh guru-guru di Indonesia. Model pembelajaran *discovery* atau yang

disebut dengan model pembelajaran penemuan merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme.

Berdasarkan pendapat Kurniasih dan Sani mendefinisikan *discovery learning* sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasi sendiri. (Sani, 2014: 64)

Hal yang senada dikemukakan oleh M. Hosnan bahwa *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. (Hosnan, 2014: 262) Melalui belajar penemuan, peserta didik juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Peserta didik didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan guru mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

## METODE PENELITIAN

Berdasarkan jenis data yang digunakan dan tujuan penelitian yang akan dicapai, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, pendekatan penelitian kajian pustaka (*library research*) sebagai tempat atau sumber acuan. Maka dari itu memupuk kemampuan memanfaatkan perpustakaan harus dimulai dengan mengenal organisasi dan jenis koleksi perpustakaan serta memiliki pengetahuan tentang buku-buku referensi yaitu mengenai ruang lingkup, isi susunannya. (Tanzeh, 2004: 18) Sumber data dalam penelitian ini adalah koleksi buku-buku perpustakaan terdiri dari sumber primer dan sekunder. Pengumpulan data dilakukan dengan mencari data berupa catatan, transkrip buku, surat kabar dalam perpustakaan. Analisis data menggunakan teknik induktif dan *content analysis*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Landasan Model Pembelajaran *Discovery*

Pembelajaran *discovery* dipopulerkan oleh Jerome S. Bruner yang menyatakan bahwa pembelajaran

*discovery* dapat mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan menarik simpulan dari prinsip-prinsip umum berdasarkan pengalaman dan kegiatan praktis, peserta didik harus berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. (Priansa, 2017: 258)

Berdasarkan pendapat Bruner (1960) dengan teorinya yang disebut “Free *Discovery Learning*”, proses belajarkan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan suatu aturan melalui contoh-contoh yang digambarkan atau yang menjadi sumbernya. Dalam artian anak dibimbing dalam memahami sesuatu dari yang paling khusus ke yang paling kompleks (induktif). Misalnya untuk memahami konsep kejujuran, anak tidak disuruh menghafal definisi kejujuran tetapi diberikan contoh konkret tentang kejujuran. Selain itu, Bruner mengemukakan perlunya ada teori pembelajaran yang akan menjelaskan asas-asas untuk merancang pembelajaran yang efektif. Misalnya teori pembelajaran yang memprediksikan berapa usia maksimum seorang anak untuk belajar penjumlahan, sedangkan teori pembelajaran

menguraikan bagaimana cara-cara mengajarkan penjumlahan. (Hartati, 2005: 27-28)

Hal yang senada diungkapkan Bruner dalam Markaban, belajar dengan penemuan (*discovery*) adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahan. (Markaban, 2006: 9)

Model pembelajaran *Discovery* merupakan cara belajar memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. (Budiningsih, 2005: 23) Model pembelajaran ini diartikan sebagai upaya menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Model pembelajaran ini sering diterapkan dalam percobaan sains di laboratorium yang masih membutuhkan bantuan guru, yang disebut *guided discovery*. Pembelajaran *discovery* ini merupakan model pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Model

belajar ini sesuai dengan teori Bruner yang menyarankan agar peserta didik belajar aktif untuk membangun konsep dan prinsip. Kegiatan *discovery* melalui kegiatan eksperimen dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara simultan. (San, 2013: 220)

Proses pembelajaran harus dipandang sebagai suatu stimulus atau rangsangan yang dapat menantang peserta didik untuk merasa terlibat atau berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Peranan guru hanyalah sebagai fasilitator dan pembimbing atau pemimpin pengajaran yang demokratis, sehingga diharapkan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan masalah atas bimbingan guru.

Sund dalam Roestiyah berpendapat bahwa *discovery* (penemuan terbimbing) adalah proses mental dimana siswa mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip. Proses mental tersebut ialah mengamati, mencerna, mengerti, mengolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. (Roestiyah, 2001: 20) Sedangkan konsep misalnya lingkaran, segitiga, atom, dan

sebagainya. Prinsip misalnya logam dipanaskan akan memuai, energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan. Hal itu disebabkan karena model *discovery* ini:

1. Merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif.
2. Dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa.
3. Pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan dan ditransfer dalam situasi lain.
4. Dengan menggunakan strategi penemuan, anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkannya sendiri.
5. Dengan metode penemuan ini juga, anak belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat. (Roestiyah, 2001: 20)

Dengan demikian diharapkan model *discovery* ini lebih dikenal dan digunakan di dalam berbagai kesempatan proses belajar mengajar yang memungkinkan. Model pembelajaran ini mencoba mengalihkan kegiatan belajar mengajar dari situasi yang didominasi guru ke situasi yang melibatkan peserta didik dalam proses mental melalui beberapa kegiatan penelitian. Salah satu bentuknya disebut *Guided Discovery Lesson* (pelajaran dengan penemuan terpimpin). Sebagai model pembelajaran dari sekian banyak model pembelajaran yang ada, penemuan terbimbing menempatkan guru sebagai fasilitator, guru membimbing peserta didik dimana ia diperlukan. Dalam model ini peserta didik didorong untuk berfikir sendiri, sehingga dapat menemukan prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan oleh guru. Sampai seberapa jauh peserta didik dibimbing, tergantung pada kemampuannya dan materi yang sedang dipelajari.

Model pembelajaran *discovery* terjadi apabila anak terlibat secara aktif dalam menggunakan mentalnya agar memperoleh pengalaman, sehingga

memungkinkan untuk menemukan konsep atau prinsip. Prinsip-prinsip mental itu melibatkan perumusan masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, melaksanakan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisa data, serta menarik kesimpulan. Dengan penggunaan model pembelajaran *discovery* akan merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*.(Sari, 2016: 4)

Guru bertindak sebagai petunjuk jalan, membantu peserta didik agar mempergunakan ide, konsep, dan keterampilan yang sudah mereka pelajari sebelumnya untuk mendapatkan pengetahuan yang baru. Pengajuan pertanyaan yang tepat oleh guru ketika proses pembelajaran akan merangsang kreativitas peserta didik dan membantu mereka dalam menemukan pengetahuan baru tersebut. Model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang relatif banyak dalam pelaksanaannya, akan tetapi hasil belajar yang dicapai sebanding dengan waktu yang digunakan. Pengetahuan baru yang melekat lebih lama apabila siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pemahaman dan

mengonstruksikan sendiri konsep atau pengetahuan tersebut. Model ini bisa dilakukan baik secara perorangan maupun kelompok.(Sholeh, 2014: 228)

Dalam pembelajaran penemuan (*discovery*) ada sejumlah alternatif jawaban dengan nuansa perbedaan yang tipis, dalam hal ini tingkat kedewasaan atau kematangan struktur kognitif anak yang akan mampu membedakan. Dimungkinkan juga jawaban dari pertanyaan tersebut berupa jawaban hipotetik yang harus dibuktikan lebih lanjut kebenarannya.(Suyono, 2011: 137)

Pembelajaran *discovery* diartikan sebagai rangkaian kegiatan belajar yang menekankan pada proses berfikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang di pertanyakan. Proses berfikir ini, biasanya di lakukan dengan kegiatan tanya jawab atau dialog dua arah antara guru dan peserta didik. Secara eksplisit materi pembelajaran tidak diberikan secara langsung, tetapi peserta didik mencari dan menemukan sendiri materi pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing dalam kegiatan belajar.

Ada beberapa fungsi model pembelajaran *discovery*, yaitu sebagai berikut:

1. Membangun komitmen dikalangan peserta didik untuk belajar, yang diwujudkan dengan keterlibatan, kesungguhan dan loyalitas terhadap mencari dan menemukan sesuatu dalam proses pembelajaran.
2. Membangun sikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
3. Membangun sikap percaya diri dan terbuka terhadap hasil temuannya. (Hanafiah, 2012: 78)

### **Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran *Discovery***

Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran harus diiringi dengan suatu pertimbangan untuk mendapatkan suatu kebaikan ataupun kelebihan. Penggunaan model pembelajaran *discovery* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri peserta didik.

Pembelajaran *discovery* dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik untuk terus bekerja hingga menemukan jawaban. Melalui

pembelajaran penemuan (*discovery*) peserta didik mempunyai kesempatan untuk berlatih menyelesaikan soal, mempertajam berpikir kritis secara mandiri karena mereka harus menganalisis dan memanipulasi informasi. (Mulyasa, 2017: 163 Berdasarkan pendapat Suryosubroto (2009: 185-187) bahwa model pembelajaran *discovery* memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan yaitu:

### **Keunggulan model pembelajaran *discovery*:**

1. Membantu siswa secara aktif mengembangkan sendiri penguasaan keterampilan dan proses kognitifnya.
2. Pengetahuan diperoleh bersifat pribadi.
3. Membangkitkan semangat belajar siswa.
4. Memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri.
5. Siswa lebih merasa terlibat dan termotivasi sendiri untuk belajar.
6. Membantu memperkuat pribadi dan rasa percaya diri siswa dalam belajar.
7. Memberi kesempatan kepada guru dan siswa untuk berpartisipasi dan



bertukar pikiran secara bersama-sama.

8. Membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat.

#### **Kelemahan model pembelajaran *discovery*:**

1. Adanya kesenjangan dalam mengembangkan gagasan antara siswa yang lamban dan yang lebih pandai.
2. Model pembelajaran ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar.
3. Mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan pengajaran secara tradisional.
4. Mementingkan perolehan pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan.
5. Keterbatasan fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide baru.
6. Kurang memberi kesempatan untuk berpikir kreatif, jika pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru.

#### **Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Discovery***

Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *discovery* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus

dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

##### 1. Langkah Persiapan

Persiapan yang dilakukan dalam model pembelajaran *discovery* terdapat beberapa langkah-langkah yaitu:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik, antara lain kemampuan awal, minat, dan gaya belajar.
- c. Memilih materi pembelajaran
- d. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif.
- e. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, dan tugas.
- f. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkrit ke abstrak.
- g. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik. (Mulyasa, 2017: 158)

##### 2. Stimulasi (*stimulation*)

Pertama-tama pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul

keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan pembelajaran berbasis masalah (PBM) dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini Bruner memberikan stimulation dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan peserta didik pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi.

### 3. Pernyataan/Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

Seorang guru harus memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah). (Syah, 2004: 244) Sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus

dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

Memberikan kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun keperibadian peserta didik agar terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

### 4. Pengumpulan Data (*Collection*)

Disaat eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. (Syah, 2004: 244) Pengumpulan data berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, uji coba sendiri dan sebagainya.

Konsekuensi dari tahap ini adalah peserta didik belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang

berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja peserta didik menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

#### 5. Pengolahan Data (*Processing*)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. (Djamarah, 2002: 22)

Pengolahan data dilakukan dengan suatu proses kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

#### 6. Pembuktian (*Verification*)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat

untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. (Syah, 2004: 244) *Verification* bertujuan untuk membuktikan bahwa proses belajar dapat berlangsung efektif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan ketika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, dan pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

#### 7. Menarik Kesimpulan/Generalisasi (*Generalization*)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. (Syah, 2004:244) Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan peserta didik harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman

seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman- pengalaman itu.

Kurniasi dan Sani mengemukakan tahapan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* secara umum dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Guru memaparkan topik yang akan dikaji, tujuan belajar, motivasi dan memberikan penjelasan singkat.
2. Guru mengajukan permasalahan atau pertanyaan yang terkait dengan topik yang akan dikaji.
3. Kelompok merumuskan hipotesis dan merancang percobaan atau mempelajari tahapan percobaan yang dipaparkan oleh guru, LKS, atau buku.
4. Guru membimbing dalam perumusan hipotesis dan merencanakan percobaan.
5. Guru memfasilitasi kelompok dalam melaksanakan percobaan.
6. Kelompok melakukan percobaan atau pengamatan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis.
7. Kelompok mengorganisasikan dan menganalisis data serta membuat

laporan hasil percobaan atau pengamatan.

8. Kelompok mengemukakan hasil pembelajaran dan mengemukakan konsep yang ditemukan.
9. Guru membimbing siswa dalam mengkonstruksi konsep berdasarkan hasil investigasi. (Sani, 2014: 99)

### **Implementasi Model Pembelajaran Discovery Pada Anak Usia Dini**

Proses penerapan model pembelajaran *discovery* dapat dilakukan dalam pendidikan anak usia dini ketika pembelajaran yang menggunakan lingkungan, percobaan, dan pemecahan masalah.

### **Pembelajaran Berbasis Lingkungan**

Pembelajaran yang menggunakan lingkungan akan sangat berkaitan dengan pendidikan berwawasan lingkungan. Pendidikan ini bertujuan membentuk perilaku, nilai, dan kebiasaan untuk menghargai lingkungan. Pembelajarannya akan cenderung *outdoor* (di luar ruangan). Pada tataran praktis, anak dikenalkan sejak dini tentang lingkungannya, terutama konteks di mana anak berada. Anak juga diajak untuk merasakan

langsung bahwa ia adalah bagian dari lingkungan. Di lingkungannya, anak dapat diarahkan untuk mengamati kemudian membedakan benda hidup dan benda mati.

Pembelajaran dengan lingkungan sebagai sumber belajar merupakan bentuk tantangan terhadap pola pembelajaran yang selama ini hanya di dalam kelas (*indoor*). Di lingkungannya, anak dapat lebih bebas bersosialisasi dengan anak sebaya, orang dewasa, pun juga dengan binatang, tumbuhan, atau dengan makhluk hidup lainnya.

Dengan pembelajaran ini anak dapat menemukan perbedaan antara dia dengan anak-anak lainnya, begitu juga dengan dunia sekitarnya. Dengan rasa ingin tahunya yang luar biasa, anak dapat diajak berpetualang untuk mendapatkan segala sesuatu yang baru. Anak sangat senang mencoba baik dengan cara memegang, memakan atau melempar benda-benda dan minat yang kuat untuk mengamati lingkungan.

Lingkungan sendiri sebagai sumber belajar dapat diartikan sebagai kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya, sehingga

memungkinkan anak usia dini untuk belajar tentang informasi, orang, bahan, dan alat. Lingkungan itu terdiri dari unsur-unsur makhluk hidup, benda mati, dan budaya manusia. (Andrianto, 2011: 7-8) Pada proses pembelajaran, misalnya, anak-anak dapat dirangsang untuk menjawab pertanyaan tentang berapa jumlah temannya yang laki-laki dan berapa yang perempuan. Di samping itu anak juga dapat diberi stimulus untuk membedakan ukuran bebatuan, jenis binatang ternak, dan lain-lain.

### **Pembelajaran dengan Percobaan (eksperimen)**

Pembelajaran dengan percobaan atau eksperimen adalah suatu metode pembelajaran yang banyak dihubungkan dengan pemecahan masalah antara lain dengan menggunakan laboratorium, dan pada umumnya berkenaan dengan pelajaran sains, akan tetapi pengertian laboratorium tidak perlu dibatasi dengan sebuah ruang kelas khusus, sekolah modern memandang seluruh alam sekitar sebagai sebuah laboratorium. (Rachmawati, 2010: 59)

Melalui eksperimen anak akan terlatih mengembangkan kreativitas, kemampuan berfikir logis, senang

mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu dan kekaguman pada alam, ilmu pengetahuan, dan Tuhan. Melalui eksperimen sederhana anak akan menemukan hal ajaib dan menakjubkan. Hal ini penting, karena dengan rasa takjub dan kekaguman akan rahasia-rahasia alam inilah anak akan tetap menyenangi aktivitas belajar sampai tua. Melalui eksperimen pula anak dapat menemukan ide baru ataupun karya baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya.

Beberapa hal yang harus dilakukan oleh guru untuk dapat menyelenggarakan eksperimen diantaranya adalah:

1. Memfasilitasi minat anak tentang sesuatu dan menerapkannya dalam permasalahan yang nyata.
2. Memberikan semangat kepada anak untuk mencari tahu dari pada memberi tahu.
3. Mengarahkan anak untuk membuat suatu kesimpulan sederhana. (Rachmawati, 2010: 60)
4. Adapun strategi pelaksanaan eksperimen yang dapat dipersiapkan guru untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, diantaranya adalah sebagai berikut:

5. Memilih masalah sederhana.
6. Mengamati dan menganalisis apakah masalah tersebut dapat dijawab dengan cara eksperimen.
7. Menentukan tema dan lingkup kegiatan.
8. Mengamati dan mengidentifikasi objek yang diteliti.
9. Dialog dan tanya jawab untuk mendorong anak mengembangkan aktivitas.
10. Mendorong anak membuat kesimpulan sederhana dari eksperimen yang dilakukannya. (Rachmawati, 2010: 60)

Kegiatan eksperimen dilakukan hanya sebagai pemicu munculnya kreativitas anak. Untuk tahap awal perkembangan kreativitas, anak membutuhkan iklim pembelajaran yang kondusif dan merangsang rasa ingin tahu anak, setelah tahapan ini sudah terbentuk, pada tahap berikutnya anak tersebut dapat mengembangkan aktivitasnya dan menemukan gagasan baru yang kreatif. Kegiatan eksperimen sederhana yang dapat dilakukan anak

usia dini diantaranya adalah sebagai berikut:<sup>1</sup>

a. Makanan ajaib

Nama Kegiatan	Makanan ajaib
Tujuan	Mengembangkan kemampuan berpikir analitis, sebab akibat dan kreativitas berpikir

Kegiatan:

- 1) Isilah kantong kecil dengan sereal kering.
- 2) Bagikan satu kantong untuk setiap anak.
- 3) Suruhlah anak untuk meremas-remas sereal dikantong.
- 4) Buka kantong satu persatu dan letakkan sebuah magnet didekat bubuk sereal. Amatilah bagaimana besi yang terkandung di dalam sereal menempel kemagnet.
- 5) Percobaan ini menghasilkan penjelasan visual yang menakjubkan tentang zat yang terkandung di dalam makanan.

Sebagai pengembangan dari kegiatan ini, anak-anak dapat melakukan percobaan sendiri dengan cara menguji benda-benda disekitarnya apakah mengandung zat besi atau tidak. Mereka dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan berkenaan dengan kegunaan magnet, benda-benda yang mengandung besi dan lain sebagainya. Ide-ide baru dapat muncul berdasarkan pengalaman langsung yang mereka peroleh.

b. Mencampur Warna

Nama Kegiatan	Mencampur Warna
Tujuan	Melatih mengamati perubahan, berpikir sebab akibat, dan berpikir kreatif

Alat dan Bahan yang Digunakan:

- 1) Guru menyediakan cat air berwarna primer (merah, biru dan kuning), dan gelas-gelas plastik serta kuas.

<sup>1</sup>*Ibid.*, hal. 135-138.

Kegiatan:

- 1) Jika terlalu kental cat air dapat dicampur dengan sedikit air.
- 2) Guru memperagakan proses mencampur warna dan biarkan anak-anak mengamati perubahannya, misalnya guru mencampur warna biru dan kuning maka warna akan berubah menjadi hijau. Lakukan kegiatan ini dengan penuh ekspresif dan rasa takjub atas terjadinya perubahan warna.
- 3) Selanjutnya guru dapat bertanya kepada anak-anak, apa yang akan terjadi jika merah dan kuning dicampur?, mereka mungkin akan mengemukakan berbagai jawaban. Selanjutnya kembali guru dan anak-anak mengamati kembali warna apa yang akan muncul jika kuning dan merah disatukan. Kegiatan selanjutnya anak-anak dapat melakukan sendiri eksperimen mencampur warna secara langsung, mereka dapat mencampur berbagai warna dan menciptakan warna-warna baru sesuai dengan imajinasi dan keinginan mereka.

### **Pembelajaran dengan Pemecahan Masalah**

Pembelajaran untuk pemecahan masalah dapat dilakukan dengan pemberian masalah sederhana kepada anak. Misalnya, dengan permainan balok, anak diberi rangsangan untuk menyelesaikan bagaimana meletakkan balok segitiga, segiempat, segilima, atau lingkaran, ke tempatnya masing-masing. Selain itu, dengan pola pembelajaran kooperatif anak-anak akan terlihat bentuk kerjasamanya ketika mereka diberi seutas tali untuk memindahkan benda seberat sekian kilogram dari satu tempat ke tempat lain.

Dari contoh-contoh tersebut, pastinya masih terdapat beragam contoh lain dari implementasi model pembelajaran *discovery* dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan menggunakan beraneka ragam pendekatan ataupun metode, seorang guru diharapkan dapat memanfaatkan model pembelajaran *discovery* sebagai sebuah alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga anak-anak dapat memperoleh pengalaman yang signifikan dari proses belajarnya. Agar penerapan model tersebut berjalan efektif dan efisien, guru hendaknya tetap memperhatikan langkah-langkah



sebagaimana yang telah diuraikan di awal.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dari analisis berbagai jurnal dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery* pada pendidikan anak usia dini dapat dilakukan dengan memperhatikan kesiapan perkembangan anak, dan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran tersebut. Adapun bentuk pembelajaran *discovery* yang dapat diterapkan pada anak usia dini adalah pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan atau *local wisdom*, pembelajaran dengan eksperimen sederhana, dan pembelajaran berbasis masalah konkret sesuai dengan pengalaman anak

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, Dedy. 2011. *Memfaatkan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini-Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Non formal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional.
- Budiningsih, Asri, 2005. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2002. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Insan Madani.
- Hanafiah, Nanang dan cucu Suhada. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: Refika Aditama.
- Hartati, Sofia, 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas.
- Hosnan, M., 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kurniasi dan Sani, *Strategi-Strategi Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Lalu, Azhar, 1993. *Proses Belajar Mengajar Pola CBSA*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Markaban, 2006. *Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing*, Yogyakarta: PPPG Matematika.
- Maulana, Aldi., dkk. 2018. Bermain Ludo King Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan: Early Childhood*, Vol. 2., No. 2a September.
- Moedjiono dan Dimiyati, 1993. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta:

- Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Mulyasa, E, 2017. *Strategi Pembelajaran PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- NK, Roestiyah, 2001. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno, 2008. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam teori dan Praktek*, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Priansa, Donni Juni. 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran (Inovatif, Kreatif dalam Memahami Peserta Didik)*, Bandung: Pustaka setia.
- Rachmawati, Yeni, Eus Kurniati, 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana.
- San, Ridwan Abdullah, 2013. *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, Desak Komang Setia Purnama., dkk, 2016. Penerapan Metode *Discovery* Berbantuan Media Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 4. No. 3.
- Sholeh, Moh. 2014. *Metodologi Pembelajaran Kontemporer*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Suprihatiningrum, Jamil, 2013. *Strategi pembelajaran teori dan aplikasi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suryasubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono dan Hariyanto, 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin, 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tanzeh, Ahmad. 2004. *Metode Penelitian Praktis*, Tulungagung: P3M.