

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN *FUN COOKING* DALAM  
MENUNJANG KREATIVITAS ANAK DI TK MUTIARA  
YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S. Pd)**

**Disusun oleh:**

**Ismawati**

**NIM: 20104030048**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2024**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3510/Un.02/DT/PP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul : IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN *FUN COOKING* DALAM MENUNJANG KREATIVITAS ANAK DI TK MUTIARA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ISMAWATI  
Nomor Induk Mahasiswa : 20104030048  
Telah diujikan pada : Senin, 25 November 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Eko Suhendro, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 676a785076177



Penguji I

Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.  
SIGNED

Valid ID: 676a71e4b212c



Penguji II

Fahrunnisa, M.Psi.  
SIGNED

Valid ID: 676a708e55461



Yogyakarta, 25 November 2024  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 676a9116913fd

**SURAT PERNYATAAN BEBAS PUSTAKA**  
**DI LUAR UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

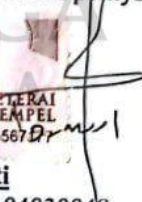

NAMA : Ismawati  
NIM : 20104030048  
PPRODI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
FAKULTAS : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
ALAMAT : Batumarmar montor laok A  
NO HP : 081919912660  
EMAIL : [Ismaw0765@gmail.com](mailto:Ismaw0765@gmail.com)

Dengan ini menyatakan bahwa saya tidak mempunyai pinjaman pustaka di luar Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (UGM, BPAD, Perpustakaan Kota, UNY, dll).

Pernyataan ini saya sampaikan dengan sebenar-benarnya, apabila di kemudian hari tidak sesuai dengan pernyataan tersebut, maka saya siap menerima sanksi sesuai dengan ketentuan peraturan yang berlaku.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta 24 Desember 2024  
Yang membuat pernyataan

  
  
**Ismawati**  
NIM.20104030048

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ismawati  
NIM : 20104030048  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul Pengaruh “Implementasi Pembelajaran *Fun Cooking* dalam menunjang kreativitas ana di TK Mutiara Yogyakarta”

Adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari penelitian sebelumnya kecuali pada bagian yang di rujuk sumbernya.

Atas perhatiannya terimakasih.

Yogyakarta 25 Oktober 2024  
Yang menyatakan



Ismawati  
NIM.20104030048

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

### SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ismawati  
NIM : 20104030048  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk di pasang pada ijazah saya. Atas konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pas foto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih

Yogyakarta 25 Oktober 2024  
Yang menyatakan



Ismawati  
NIM.20104030048

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Dipindai dengan CamScanner





**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Hal : Skripsi

Lampiran : 1 (Satu) Naskah Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamualaikum wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Ismawati

Pembimbing : Eko Suhendro, M, Pd

Judul Skripsi : "Implementasi pembelajaran *Fun Cooking* dalam menunjang kreatifitas anak di TK mutiara Yogyakarta."

Sudah dapat di ajukan kembali kepada program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami berharap agar skripsi / Tugas Akhir saudara tersebut dapat segera di munaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta 18 November 2024

Pembimbing

**Eko Suhendro, M.Pd**  
NIP.198910072019031006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## MOTTO

“Pendidikan anak harus dimulai setidaknya seratus tahun sebelum dia lahir”

(Oliver Wendell Holmes)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Kutipan Ini Sering Dikaitkan Dengan Oliver Wendell Holmes Sr., Tetapi Tidak Ditemukan Dalam Karya Spesifiknya. Ide Tersebut Mencerminkan Pemikiran Tentang Pentingnya Pendidikan Lintas Generasi Dalam Membentuk Masyarakat Yang Beradab. Sumber Pastinya Masih Diperdebatkan Dan Mungkin Merupakan Interpretasi Modern Dari Pandangan Holmes Atau Para Pemikir Sezamannya.

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Skripsi ini dipersembahkan kepada:**

**Almamater Tercinta**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**





## ABSTRAK

**Ismawati** "Implementasi Pembelajaran *Fun cooking* dalam Menunjang Kreativitas Anak di TK Mutiara Yogyakarta" Skripsi Yogyakarta: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Suna Kalijaga Yogyakarta 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran *Fun cooking* sebagai metode dalam mendukung kreativitas anak usia dini di TK Mutiara Yogyakarta. *Fun cooking* adalah aktivitas memasak yang dirancang untuk menyenangkan, memberikan pengalaman belajar yang melibatkan eksplorasi kreatif, keterampilan motorik, serta pengenalan konsep-konsep dasar seperti bahan makanan dan teknik memasak.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian melibatkan kepala sekolah, guru, dan siswa TK B di TK Mutiara. Penelitian ini juga mengacu pada teori perkembangan anak usia dini, termasuk aspek bermain, kreativitas, dan pembelajaran berbasis pengalaman langsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi kegiatan *Fun cooking* di TK Mutiara Yogyakarta, memberikan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak melalui aktivitas memasak. Anak-anak lebih mudah bereksperimen, berimajinasi, dan bekerja sama dalam kelompok, yang turut mendukung kemampuan sosial dan percaya diri mereka. Penelitian ini juga menegaskan bahwa *Fun cooking* merupakan metode pembelajaran efektif yang terintegrasi, mencakup aspek kognitif, motorik, dan sosial-emosional anak. Anak-anak dilatih untuk menciptakan kebiasaan sehat melalui refleksi dan apresiasi hasil karya, yang meningkatkan rasa percaya diri dan penghargaan terhadap usaha mereka. Dengan pendekatan pembelajaran tematik yang menyenangkan, kegiatan *Fun cooking* memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan mendukung penerapan nilai kesehatan dan pola makan sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: *Fun cooking*, Kreativitas Anak, Pendidikan Anak Usia Dini

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**Ismawati** “Implementation of *Fun cooking* Learning in Supporting Children's Creativity at Mutiara Kindergarten Yogyakarta” Thesis Yogyakarta: Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Suna Kalijaga State Islamic University Yogyakarta 2024.

This study aims to determine the implementation of *Fun cooking* learning as a method in supporting early childhood creativity at Mutiara Kindergarten Yogyakarta. *Fun cooking* is a cooking activity designed to be fun, providing a learning experience that involves creative exploration, motor skills, and the introduction of basic concepts such as food ingredients and cooking techniques.

This research used qualitative methods with data collection techniques through observation, interviews and documentation. The research subjects involved the principal, teachers, and Kindergarten B students at Mutiara Kindergarten. This research also refers to the theory of early childhood development, including aspects of play, creativity, and experiential learning.

The results show that the implementation of *Fun cooking* activities at TK Mutiara Yogyakarta provides fine motor development and creativity for children through cooking activities. Children are more easily able to experiment, imagine, and collaborate in groups, which supports their social skills and self-confidence. This research also confirms that Fun cooking is an effective integrated learning method that encompasses cognitive, motor, and socio-emotional aspects of children. Children are trained to create healthy habits through reflection and appreciation of their work, which increases their self-confidence and appreciation for their efforts. With a fun thematic learning approach, *Fun cooking* activities provide in-depth learning experiences and support the application of health values and healthy eating patterns in daily life.

Keywords: *Fun cooking*, Children's Creativity, Early Childhood Education

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ  
فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّهُ فَلَا هَادِيَ لَهُ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ  
وَرَسُولُهُ وَ عَلَى آلِهِ وَ صَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.

Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat, taufik serta hidayah-Nya yang senantiasa dicurahkan, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar “Sarjana Pendidikan” pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga. Shalawat serta salam senantiasa dihaturkan kepada baginda rasul, Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga dan sahabatnya.

Ucapan terimakasih yang tulus dan sebanyak-banyaknya kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Alm Mulyatim dan ibunda Mahmudah yang selalu mencurahkan kasih sayang serta doa restu tulusnya. Dorongan, bimbingan dan pembiayaan selama peneliti menuntut ilmu sehingga peneliti dapat berhasil dalam menyelesaikan tugas akademik, kepada beliau peneliti senantiasa berdoa semoga Allah SWT selalu mengasihi, memberikan kesehatan dan mengampuni dosanya.

Peneliti juga menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Eko Suhendro, M.Pd. Selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan pengetahuan baru serta bimbingan kepada peneliti selama menyusun skripsi ini.

Kemudian peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan partisipasi dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin bisa terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah menginspirasi.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Yang telah memberikan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Dr. Rohinah. S.Pd.I., MA., selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bimbingannya kepada mahasiswa.
4. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi selama perkuliahan.
5. Bapak Eko Suhendro, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, membina, mengarahkan, dan memberikan ilmu serta masukan yang penuh kesabaran dan keikhlasan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

6. Para dosen, karyawan dan seluruh staf akademik yang telah memberikan bantuan, fasilitas dan ilmu dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Teruntuk dua manusia yang sangat peneliti sayangi. Yaitu, kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan doa yang tak pernah putus dalam setiap sujudnya.
8. Teruntuk TK Mutiara yang telah membantu serta bekerja sama dalam penyelesaian penelitian skripsi ini.

Yogyakarta, 18 November 2024

Peneliti

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Ismawati

20104030048

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PUSTAKA LUAR UIN SUNAN KALIJAGA .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	v
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI /TUGAS AKHIR .....	vi
MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRAK .....	x
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	14
C. Manfaat Penelitian .....	14
D. Kajian Pustaka .....	15
E. Kajian Teori .....	19
F. Kegunaan Penelitian .....	57
BAB II METODE PENELITIAN .....	58
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	58
B. Kehadiran Peneliti .....	58
C. Lokasi Penelitian .....	59
D. Subjek Penelitian .....	60
E. Tehnik Pengumpulan Data .....	60
F. Analisis Data .....	63
G. Pengecekan Keabsahan Data .....	64
H. Tahap-tahap penelitian .....	65
BAB III PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN .....	67
A. Paparan data .....	67



B. Temuan Penelitian.....	83
BAB IV PEMBAHASAN .....	85
A. Pembahasan .....	85
BAB V PENUTUP .....	96
A. Kesimpulan .....	96
B. Saran .....	97
DAFTAR PUSTAKA .....	99
LAMPIRAN .....	103



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kajian Pustaka.....	16
Tabel 3. 1 Jumlah anak Klas B.....	67
Tabel 3. 2 Fasilitas Sarana Dan Prasarana .....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Membuat Burger .....	74
Gambar 2. Membuat Bayam .....	77
Gambar 3. Membuat Salad.....	80
Gambar 4. Menghias Roti .....	82



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pedoman Wawancara.....	103
Lampiran 2: Pedoman Observasi .....	105
Lampiran 3: Pedoman Dokumentasi.....	105
Lampiran 4: Catatan Lapangan Wawancara.....	106
Lampiran 5: Dokumentasi.....	132
Lampiran 6: Dukumentasi Dukumen Sekolah .....	134
Lampiran 7: Surat Penunjuk BImbingan .....	137
Lampiran 8: Surat Ijin Penelitian .....	138
Lampiran 9: Bukti Seminar Proposal.....	139
Lampiran 10: Bukti Mengikuti Seminar Propasal .....	140
Lampiran 11: Sertifikat Ikla .....	141
Lampiran 12: Sertifikat ICT.....	142
Lampiran 13: Sertifikat PKTQ.....	143
Lampiran 14: Sertifikat KKN .....	144
Lampiran 15: Sertifikat PLP .....	145
Lampiran 16: Kartu Bimbingan Skripsi.....	146
Lampiran 17: Riwayat Hidup.....	148



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pondasi utama dalam membentuk karakter, kemampuan, dan potensi anak untuk menghadapi kehidupan di masa depan. Masa usia dini, yaitu antara 0 hingga 6 tahun, dikenal sebagai periode emas (*golden age*), di mana perkembangan otak anak berada pada tahap paling pesat. Pada periode ini, anak memiliki kemampuan optimal untuk menyerap berbagai pengalaman belajar yang akan memengaruhi perkembangan kognitif, motorik, bahasa, serta sosial dan emosional mereka. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan pada tahap ini sangat penting untuk mendukung tumbuh kembang anak secara maksimal.<sup>2</sup>

Menurut penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, pendidikan pada anak usia dini tidak hanya mencakup aspek pembelajaran formal tetapi juga mencakup aspek pengasuhan, perawatan, dan penciptaan lingkungan yang mendukung eksplorasi. Dalam proses ini, anak belajar melalui pengamatan, peniruan, dan eksperimen, yang bertujuan mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan lebih lanjut. Selain itu, penelitian tersebut juga menegaskan bahwa pendidikan usia dini berperan

---

<sup>2</sup> Rani Astria Silvera Harahap, “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol. 4, No. 1, Tahun 2021, Hlm 6.

penting dalam membentuk karakter dan kebiasaan belajar yang baik sejak usia dini.<sup>3</sup>

Pengalaman yang didapatkan pada masa kanak-kanak awal memegang peranan krusial dalam proses perkembangan seluruh aspek kepribadian individu pada tahap-tahap kehidupan berikutnya. Pendidikan anak usia dini berfungsi sebagai perangsang yang esensial untuk mendukung pertumbuhan, sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak, guna mempersiapkan mereka sebelum memasuki jenjang pendidikan formal.

Pengalaman dan stimulasi yang diberikan pada masa anak usia dini berkontribusi dalam pembentukan pola pikir, kemampuan sosial-emosional, serta keterampilan dasar lainnya yang menjadi pondasi bagi keberhasilan akademik dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Program pendidikan yang dirancang dengan mempertimbangkan aspek perkembangan anak akan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar, meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, serta adaptabilitas yang diperlukan untuk menghadapi tantangan<sup>4</sup>.

Di lembaga pendidikan anak usia dini, guru yang profesional harus mampu melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Masa emas, yang merupakan periode krusial dalam perkembangan anak, hanya terjadi sekali dalam kehidupannya. Sehingga, sangat penting untuk

---

<sup>3</sup> Purnamasari, R. A., & Yulianti, K., “Peran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Tahun 2021. Hlm. 45.

<sup>4</sup> Drs. Usepkustiawan, M. Sn, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudra, 2016), Hlm, 1-3



memberikan stimulasi yang tepat kepada pertumbuhan otak anak, khususnya melalui pendidikan. Howard Gardner seorang psikolog terkemuka mengungkapkan bahwa pada usia lima tahun pertama, anak-anak cenderung mencapai kesuksesan dalam proses belajar<sup>5</sup>. Selain itu, Menurut Suyadi, anak-anak berusia enam maupun tujuh tahun memiliki motivasi dan harapan yang tinggi demi mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Meskipun dalam pencapaiannya tidak langsung berjalan mulus<sup>6</sup>.

Hasil penelitian para ahli menunjukkan bahwa pada tahap usia dini, semua aspek perkembangan anak secara signifikan mengalami kemajuan. Dengan demikian, diperlukan layanan pendidikan yang memadai untuk menjamin perkembangan optimal pada setiap aspek tersebut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pilihan yang tepat dalam menyediakan stimulasi yang sesuai bagi anak pada masa perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam mendukung kesiapan anak memasuki pendidikan formal di masa depan. PAUD tidak hanya membantu perkembangan kognitif, tetapi juga memberikan stimulasi pada aspek sosial-emosional, motorik, serta bahasa yang menjadi dasar bagi kemampuan adaptasi dan pembelajaran lebih lanjut. Dengan pendekatan yang tepat, PAUD dapat membantu anak membangun rasa percaya diri, keterampilan komunikasi, serta kemampuan bersosialisasi yang diperlukan untuk menghadapi lingkungan pendidikan yang lebih kompleks.

---

<sup>5</sup> Erma Darmayanti, "Penerapan Metode Bernyayi Berbasis Pengembangan Diri Anak Pada Pandemi". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.6. No.6 Tahun 2022. Hlm, 5-9

<sup>6</sup> Arif Shaifudin Sekolah Tinggi Agama, "Arif Shaifudin Dan Konik Naimah Resiliensi: Upaya Membentuk Anak Usia Dini Tangguh," *El Wahdah* 2, No. 1 (2021): 14–39.

Anak usia dini perlu belajar sesuai dengan tingkat kematangan, tanpa tekanan untuk menyesuaikan diri atau meniru perkembangan anak lain. tetapi tetap dengan pengawasan orang tua. Rasa percaya diri anak berkembang ketika ia mampu menyelesaikan aktivitas yang disukainya, asalkan tetap dalam konteks perilaku positif. Perkembangan kepercayaan diri anak akan lebih optimal jika orang tua memberikan penghargaan atau pujian atas perilaku baik<sup>7</sup>.

Pendidik memastikan terciptanya proses pembelajaran yang baik, sehingga proses pembelajaran yang di peroleh Dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Erick Erikson berpadangan bahwa, saat anak berusia tiga setengah sampai enam tahun yaitu masa yang krusial bagi pertumbuhan kreativitas anak. Hal ini diperkuat oleh teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow, aktualisasi diri merupakan puncak dari hierarki kebutuhan manusia, di mana individu berupaya mencapai potensi maksimalnya. Dalam konteks kreativitas anak, aktualisasi diri tercapai ketika anak diberikan kesempatan untuk mengekspresikan ide, mengembangkan bakat, dan berkreasi dalam lingkungan yang mendukung<sup>8</sup>.

Oleh karena itu, orang tua dan pendidik harus mengetahui strategi untuk mengenali berbagai kebutuhan perkembangan anak usia 0-6 tahun, sehingga anak siap melanjutkan pendidikan selanjutnya. Karena kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kreativitas dalam proses belajar dan motivasi yang

---

<sup>7</sup> Dr. MA., Muazar Habibi., Spsi., M.Pd., *Analisis Kebutuhan Ana Usia Dini* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018) Hlm, 9-11.

<sup>8</sup> Fitri, R, "Aktualisasi Diri Anak Melalui Pendekatan Kreativitas". *Aulad: Journal On Early Childhood*, Vol. 3, No. 1, Tahun 2020. Hlm. 45-56.

kuat, yang berperan penting dalam memfasilitasi peserta didik menuju keberhasilan serta pencapaian tujuan belajar. Pencapaian tujuan tersebut dapat diukur melalui perubahan sikap dan peningkatan kemampuan siswa yang diperoleh melalui berbagai tahapan dalam proses pembelajaran<sup>9</sup>.

Bermain merupakan aktivitas yang penting dan mendalam, sekaligus menjadi kebutuhan esensial bagi anak-anak. Permainan berfungsi sebagai sarana bagi anak untuk mengeksplorasi dunia mereka, di mana elemen utama dalam bermain bagi anak usia dini meliputi aspek kebahagiaan, kesenangan, relaksasi, keceriaan, kegembiraan, serta nilai edukatif. Selain itu, bermain berperan dalam mendorong aktivitas fisik dan pengembangan motorik anak<sup>10</sup>.

Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa aktivitas bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Mengingat pentingnya bermain, aktivitas ini dapat dimaksimalkan sebagai media untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara holistik. Aktivitas bermain yang dirancang sebagai metode pengembangan yang dikemas dalam bentuk pembelajaran berbasis konsep bermain sambil belajar. Pendekatan ini merupakan metode yang sangat sesuai dengan karakter anak.

Dalam konteks pembelajaran PAUD, kegiatan yang menunjang kreativitas anak memiliki peran besar dalam meningkatkan perkembangan holistik mereka. Salah satu bentuk kegiatan yang efektif adalah *Fun cooking*,

---

<sup>9</sup> Dr. Yuliana Nurani Dkk, M.Pd. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2020), Hlm, 5.

<sup>10</sup> Neti Yunita Sari “Bermain Fun Coooking Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Bakti Way Puji Kecamatan Rajiwatu Utara Kabupaten Mesuji” No 32

yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan sekaligus edukatif. *Fun cooking* memungkinkan anak-anak untuk berkreasi, memahami konsep dasar seperti urutan langkah, pengenalan bahan, dan pengukuran, serta meningkatkan keterampilan motorik halus melalui aktivitas seperti mengaduk, memotong dengan alat aman, atau mencetak adonan. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung pengembangan aspek sosial dan emosional anak melalui kerja sama dan rasa pencapaian atas hasil yang mereka buat<sup>11</sup>.

*Fun cooking* secara bahasa diambil dari dua kata bahasa Inggris, *Fun* yang artinya kesenangan, kegembiraan, atau disebut dengan senang. *Cooking* artinya memasak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *Fun cooking* mengartikan mengolah panganan. Secara istilah *Fun cooking* merujuk pada kegiatan memasak yang dilakukan dengan tujuan utama untuk bersenang-senang, belajar, atau sebagai bentuk rekreasi. Aktivitas ini sering melibatkan kreativitas dalam mengolah makanan tanpa tekanan hasil akhir yang sempurna. Biasanya dilakukan bersama keluarga, teman, atau kelompok dalam suasana santai, misalnya dalam acara komunitas, edukasi anak-anak, atau tim building.<sup>12</sup>

Menurut Mardiana di dalam Ningrum *Fun cooking* adalah suatu kegiatan mengolah berbagai bahan makanan menjadi makanan yang siap saji untuk dimakan melalui proses yang menyenangkan. Kegiatan memasak yang di berikan kepada anak memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak,

---

<sup>11</sup> Yosi Amaros, "Peran Kegiatan *Fun Cooking* Dalam Kemampuan Sosial, Emosional Dan Bahasa Anak", *Al-Azhar Indonesia Seni Humaniora*, Vol. 4, No.4, Tahun 2018. Hlm, 6.

<sup>12</sup>Yosi Amaros, "Peran Kegiatan *Fun Cooking* Dalam Kemampuan Sosial, Emosional Dan Bahasa Anak", *Al-Azhar Indonesia Seni Humaniora*, Vol. 4, No.4, Tahun 2018. Hlm, 258.

dengan adanya kegiatan memasak anak-anak mampu mengasah ide-ide baru, sehingga anak mampu meningkatkan kreatifitasnya<sup>13</sup>.

Dengan memupuk kreativitas sejak usia dini, setelah mempersiapkan kehidupan anak yang lebih baik. Memajukan kreativitas pada tahap awal kehidupan merupakan ekspresi dari individu yang berfungsi secara optimal. Kemampuan berkreasi memungkinkan manusia untuk meningkatkan standar hidupnya<sup>14</sup>. Selain itu, kepentingan pengembangan kreativitas sejak dini, seperti yang diungkapkan oleh Suratno yaitu untuk mewujudkan potensi diri, menyelesaikan masalah, memperoleh kepuasan pribadi, dan meningkatkan kualitas hidup anak. Pandangan-pandangan dari para pakar tersebut menegaskan bahwa kreativitas sebenarnya harus ditanamkan sejak dini dalam perkembangan anak.

Suratno, seorang ahli pendidikan anak usia dini (PAUD), sering menekankan pentingnya pengembangan kreativitas pada anak-anak sejak dini. Menurutny, kreativitas adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak, karena dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, serta beradaptasi dengan lingkungan sekitar.<sup>15</sup> Harun Rasyid, seorang tokoh penting dalam dunia pendidikan, menekankan pentingnya bermain bagi anak-anak sebagai sarana untuk tumbuh kembang mereka. Menurut pandangannya, bermain bukan hanya sekadar

---

<sup>13</sup> Neneng Hasanah, "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan *Fun Cooking*," *Skripsi* (2020).

<sup>14</sup> Dina Setyawati, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui *Fun Cooking* Di Kelompok B TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo."

<sup>15</sup> Dr. Masganti Sit, M.Ag. Dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Teori Dan Praktik). (Medan: Pernada Publishing, 2016) Hlm 35

aktivitas rekreasi, tetapi juga merupakan media pembelajaran yang mendukung perkembangan fisik, mental, sosial, dan emosional anak.

Melalui bermain, anak-anak dapat mengasah keterampilan sosial seperti berbagi, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Mereka juga belajar untuk mengekspresikan diri, mengatur emosi, dan mengembangkan imajinasi serta kreativitas. Selain itu, bermain juga dapat memperkuat keterampilan motorik dan kognitif anak, yang sangat penting bagi proses belajar mereka di masa depan. Pentingnya bermain juga dikaitkan dengan pembentukan karakter anak. Dengan cara memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bermain, baik secara bebas maupun terstruktur, orang dewasa dapat mendukung perkembangan potensi anak secara holistik. Oleh karena itu, Harun Rasyid mendorong agar aktivitas bermain menjadi bagian integral dari pendidikan anak sejak dini<sup>16</sup>.

Kreativitas merupakan hal yang penting bagi anak untuk mengembangkan kreativitas. proses pengembangan kreativitas anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, dimana proses tersebut dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, dengan mengembangkan kreativitas sejak usia dini sama halnya, menyiapkan kualitas hidup anak yang baik.

Pada hakikatnya anak belajar sambil bermain, seperti belajar *Fun cooking* dengan cara menyenangkan, maka dari itu hakikat anak usia dini yaitu belajar sambil bermain, yang selaras dengan karakteristik anak pada usia

---

<sup>16</sup> Dr. Masganti Sit, Mag, *Psikologi Anak Usia Dini*, (Depok : Kencana, 2017 ), Hlm. 7.



tersebut yang cenderung aktif dalam melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sekitar. Pada tahap ini sebagai pendidik merancang pembelajarannya, supaya anak mendapat dukungan yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kegiatan *Fun cooking* adalah kegiatan yang diselenggarakan di PAUD Mutiara Yogyakarta Manggis, kegiatan ini bermula semenjak pemilihan sentra pada tahun 2008. Berawal dari kegiatan main peran sehingga mengadakan kegiatan *Fun cooking*, kegiatan ini bisa meningkatkan keterampilan motorik yang melibatkan aktivitas fisik, seperti memotong, mengaduk, melalui kegiatan ini anak bisa mengasah kreativitas anak dengan memunculkan ide-ide baru, dengan adanya kegiatan *Fun cooking* anak mempunyai kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka, atau mempunyai gagasan baru.

Kegiatan *Fun cooking* membantu aktivitas memasak yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan kreatif, biasanya melibatkan anak-anak atau peserta dalam prosesnya. dari kegiatan ini dapat untuk memperkenalkan berbagai teknik memasak sambil belajar tentang bahan makanan, nutrisi, dan pentingnya pola makan sehat dengan cara yang ringan dan menarik. Kegiatan *Fun cooking* bisa berupa membuat hidangan sederhana, dekorasi makanan, atau bahkan eksperimen dengan resep baru yang menyenangkan.<sup>17</sup>

Suratno menyebutkan bahwa "permainan aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan" bisa merujuk pada pengertian bahwa permainan

---

<sup>17</sup> Hoziatul Khairii, "Kreativitas Pengembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Warna*, Vol.2, No.2, Tahun 2018, Hlm. 6.

yang melibatkan aktivitas fisik maupun non-fisik, tidak hanya memberikan kontribusi positif terhadap kesehatan fisik, tetapi juga memberikan kebahagiaan dan kepuasan emosional bagi pelakunya. Sedangkan permainan aktif, seperti olahraga atau permainan lainnya, bisa membantu individu merasa lebih energik, mengurangi stres, dan meningkatkan hubungan sosial antar peserta.

Dalam konteks ini, kesenangan bukan hanya diperoleh dari hasil permainan itu sendiri, tetapi juga dari proses beraktivitas, berinteraksi, dan menikmati waktu bersama teman-teman atau keluarga. *Fun cooking* (memasak dengan cara yang menyenangkan) terhadap kreativitas anak adalah bahwa kegiatan ini dapat secara signifikan merangsang dan mengembangkan kemampuan kreatif mereka. Melalui *Fun cooking*, anak-anak dapat belajar untuk bereksperimen dengan bahan-bahan, menciptakan kombinasi rasa, dan merancang presentasi makanan. Proses ini tidak hanya melibatkan keterampilan motorik halus, tetapi juga mendorong pemecahan masalah, imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, *Fun cooking* membantu anak-anak belajar tentang warna, tekstur, dan bentuk, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam merencanakan dan melaksanakan suatu proyek dari awal hingga akhir.

Kegiatan *fun cooking* juga mengajarkan anak tentang kerja sama dalam kelompok (misalnya, bersama teman atau keluarga), meningkatkan kemampuan komunikasi, dan menumbuhkan rasa percaya diri saat mereka melihat hasil masakan mereka. Secara keseluruhan, *Fun cooking* bukan hanya kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga alat yang efektif untuk merangsang

keaktivitas anak-anak serta memperkenalkan mereka pada keterampilan hidup yang berguna di masa depan<sup>18</sup>.

Kegiatan *Fun cooking* atau memasak dengan cara yang menyenangkan memiliki banyak manfaat, baik untuk perkembangan fisik, mental, maupun sosial anak-anak, seperti meningkatkan kreativitas. Memasak memungkinkan anak-anak untuk berkreasi, baik dalam memilih bahan makanan, mengatur penyajian, atau mendekorasi makanan. Mereka belajar mengekspresikan ide-ide mereka melalui makanan, yang merangsang imajinasi dan keterampilan berpikir kreatif. Dan juga meningkatkan keterampilan motorik halus. Kegiatan memasak seperti memotong bahan makanan, mencampur adonan, atau menghias makanan melibatkan keterampilan motorik halus yang dapat membantu meningkatkan koordinasi tangan dan mata anak<sup>19</sup>.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, mengemukakan bahwa kegiatan membuat produk kerajinan tangan dapat mengembangkan kreativitas anak, pada kegiatan kerajinan tangan, anak akan terlibat dalam aktivitas membuat, menyusun, atau merakit bahan sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka. Kegiatan ini sejalan dengan konsep *Fun cooking*, di mana anak dapat berkreasi dalam mengolah dan menyusun bahan makanan sesuai dengan ide-ide yang mereka miliki.

---

<sup>18</sup> Jojo Renta Maranatha, "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Memasak Menyenangkan", *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol.3, No. 2, Tahun 2023

<sup>19</sup> Sumarseh Dkk "Fun Cooking Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Jarak Juh", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.6, No.3, Tahun 2018, Hlm 6.

Kegiatan bermain eksperimen merupakan kegiatan untuk memahami proses terjadinya suatu fenomena dan alasan dibaliknya, serta menemukan solusi dalam memecahkan masalah sehingga menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Aktivitas *Fun cooking* dapat meningkatkan kreativitas anak didukung oleh pernyataan bahwa aktifitas *Fun cooking* dengan anak-anak dapat meningkatkan kreativitas anak, dan memberikan pengalaman belajar bagi anak. Pengalaman yang didapatkan berupa pengalaman bidang matematika, keterampilan bahasa, sains, keterampilan motorik, kreativitas, serta emosi dan perkembangan sosial<sup>20</sup>.

Kreativitas merupakan aspek krusial dalam perkembangan anak, karena berperan dalam mendukung perkembangan keterampilan kognitif, emosional, dan sosial mereka. Jika perkembangan kreativitas terganggu atau tidak terintegrasi dalam aktivitas sehari-hari, anak dapat mengalami berbagai masalah perkembangan, kurangnya kreativitas dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Memiliki kreativitas yang tinggi sangat penting untuk menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang. Selain itu, anak yang tidak diberi kesempatan untuk mengekspresikan kreativitasnya cenderung merasa terbatas dalam berimajinasi, yang dapat mempengaruhi rasa percaya diri dan inisiatif. Dampak lainnya adalah kemampuan sosial mereka yang bisa terhambat karena kreativitas juga berperan dalam membantu anak memahami perspektif orang lain dan bekerja sama. Dalam jangka panjang, kurangnya stimulasi kreatif

---

<sup>20</sup> M. Muazan Habibi, “*Fun Cooking* Untuk Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Di Rumah Saat Covid-19”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 14, No. 4, Tahun 2022.

dapat menurunkan motivasi belajar dan menyebabkan stagnasi dalam dunia eksplorasi di sekitar mereka.<sup>21</sup>

Selain itu guru mempunyai perencanaan pembelajaran dilakukan dengan membuat program semester, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), dan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Salah satu bentuk perencanaan adalah membuat program harian berisi rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari tertentu, yang mencakup tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, metode atau strategi pembelajaran, serta penilaian atau evaluasi. Kegiatan yang diselenggarakan di TK Mutiara selain praktik memasak di kelas disana juga mengadakan *Fun cooking* bersama orang tua dan guru. Kelebihan di TK Mutiara Yogyakarta, memiliki lingkungan yang aman dan ramah untuk anak-anak sehingga mereka bisa belajar dengan nyaman, kegiatan itu juga bekerjasama dengan brand-brand terkenal seperti rocket chicken, dan membuat salad bersama mahasiswa UNRIO.

Kelebihan dari kegiatan *Fun cooking* adalah memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran biasanya, tidak hanya terbatas pada Lembar Kegiatan Anak (LKA). Kegiatan ini memungkinkan anak untuk mengenal berbagai bahan jenis makanan sebagai media eksplorasi kreatif. Selain itu, kegiatan *Fun cooking* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain dapat merangsang kreativitas anak, memperkenalkan beragam alat dan bahan-bahan masak, mengajarkan teknik-teknik dasar dalam memasak, serta

---

<sup>21</sup> Heryani Fatmah “Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bioteknologi Dengan *PJBL Berbasis Sisteam*” Volume 05 Nomer 01 Tahun 2021

memberikan pengalaman yang unik berupa perubahan dan transformasi bahan makanan.

Tantangan dalam implementasi kegiatan ini adalah keterbatasan sarana, pelatihan bagi pendidik, serta kurangnya pemahaman orang tua tentang pentingnya kegiatan kreatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik mealangsungkan penelitian terkait judul **"IMPLEMETASI PEMBELAJARAN *FUN COOKING* DALAM MENUNJANG KREATIVITAS ANAK DI TK MUTIARA YOGYAKARTA"**. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pentingnya penggunaan kegiatan kreatif seperti *Fun cooking* dalam meningkatkan perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak usia dini, serta memberikan rekomendasi untuk implementasi kegiatan tersebut di lingkungan pendidikan anak.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah peneliti paparkan sebelumnya, maka dapat di rumuskan suatu masalah yaitu: Bagaimana Implementasi pembelajaran *Fun cooking* dalam menunjang kreativitas anak di TK Mutiara Yogyakarta?

#### **C. Manfaat Penelitian**

Dari rumusan masalah yang sudah di susun, harapannya, penelitian ini mampu membawa manfaat baik secara praktis ataupun teoritis, penelitian ini menghasilkan hal-hal yang lain:



### 1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah pengetahuan mengenai Implementasi pembelajaran *Fun cooking* dalam menunjang kreativitas anak di TK Mutiara Yogyakarta.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari skripsi ini adalah memberikan wawasan bagi pendidik dalam mengimplementasikan pembelajaran *Fun cooking* untuk meningkatkan kreativitas anak. Dengan kegiatan memasak yang menyenangkan, anak-anak tidak hanya dilatih untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan kreativitas, tetapi juga diajak untuk belajar tentang pola makan sehat, kerja sama, dan kemandirian. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam merancang kurikulum yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

### D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah kajian yang menjelaskan beberapa kajian sebelumnya yang terkait dengan tema penelitian yang dilakukan. Kajian pustaka pada dasarnya berfungsi untuk menunjukkan bahwa judul yang diangkat, tidak pernah di kaji oleh peneliti sebelumnya.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Dyah Fifi Fatimah “Pola Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini Di PAUD Ceria Gandangsari Sumonwono Jawa Tengah, (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2016)

Tabel 1. 1 Kajian Pustaka

No	Judul Penelitian	Sumber referensi	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Pengaruh Kegiatan <i>Fun cooking</i> Terhadap Kecerdasan Interpersona 1 Anak Usia 5-6 Tahun (Winda Sherly dkk,2024) <sup>23</sup>	Jurnal ilmiah potensia	Mengeksplorasi bagaimana kegiatan memasak yang menyenangkan meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini	Metode eksperimen dengan desain pre-experimental one-group pretest-posttest Data: observasi dan dokumentasi	<i>Fun cooking</i> meningkatkan kecerdasan interpersonal anak secara signifikan, termasuk interaksi, berbagi, dan kerja sama
2	Pengaruh Kegiatan <i>Fun cooking</i> terhadap Kemampuan Sains Anak Kelompok B di TK Telkom Schools Padang (Salsabila puri diana,	Jurnal pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Athfal )	Mengeksplorasi dampak kegiatan <i>Fun cooking</i> pada peningkatan kemampuan sains anak	Data: tes, observasi, dokumentasi Analisis: uji normalitas, homogenitas, hipotesis	Peningkatan signifikan kemampuan sains anak melalui <i>Fun cooking</i> dengan hasil pre-test dan post-test yang berbeda jelas

<sup>23</sup> Winda Sherly Utami Dkk, “Pengaruh Kegiatan *Fun Cooking* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6” (Jurnal Ilmiah Potensia, Vol 9 No 1, 2024)

	zulminiati, 2022) <sup>24</sup>				
3	Kegiatan <i>Fun cooking</i> Class dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun (Jessica Festy Maharani, 2022) <sup>25</sup>	Journal transformation of mandalika	Menstimulasi kreativitas anak usia dini melalui kegiatan <i>Fun cooking</i>	Studi kasus di Bobocil Kids Club Fokus pada pembelajaran terpusat aktivitas memasak yang menyenangkan	Menunjukkan potensi <i>Fun cooking</i> dalam meningkatkan kreativitas, dengan metode pembelajaran berbasis aktivitas
4	Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 4-5 Tahun Melalui <i>Fun cooking</i> di Darussalam Kedoya Jakarta Barat (Neneng	Skripsi Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Quran	Meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini	Kualitatif deskriptif	<i>Fun cooking</i> membantu meningkatkan kerja sama anak usia dini secara signifikan melalui pendekatan interaktif

<sup>24</sup> Salsabila Puri Diana, Zulminiati” Pengaruh Kegiatan *Fun Cooking* Terhadap Kemampuan Sains Anak Kelompok B Di TK Telkom Schools Padang” (Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Athfal), Vol 3 No 1)

<sup>25</sup>Jessica Festy Maharani, “Kegiatan *Fun Cooking* Class Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Bobocil Kids Club Kota Mataram,” *Journal Transformation Of Mandalika* 3, No. 4 (2022): 137–142.

	Hasanah, 2020) <sup>26</sup>				
5	Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Memasak yang Menyenangkan  (Jojo Renta Maranatha, Noviarta Briliany, 2023) <sup>27</sup>	Jurnal ilmiah tumbuh kembang anak usia dini	Mengkaji dampak kegiatan <i>Fun cooking</i> terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini	Studi kuasi eksperimen	<i>Fun cooking</i> terbukti meningkatkan motorik halus anak, melalui aktivitas memasak yang sesuai dengan karakteristik anak

Berdasarkan tabel tersebut, perbedaan dengan penelitian saya yang berjudul "Implementasi Pembelajaran *Fun cooking* dalam Menunjang Kreativitas Anak di TK Mutiara Yogyakarta" terletak pada fokus, lokasi,

<sup>26</sup> Neneng Hasanah, "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan *Fun Cooking*." (Skripsi Dari Fakultas Tarbiyah Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an Jakarta, 2020), 73-74

<sup>27</sup> Jojo Renta Maranatha, Noviarta Briliany Dengan Judul "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Memasak yang Menyenangkan: Sebuah Studi Kuasi Eksperimen Di Purwakarta, Indonesia". (*Golden Age: Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Vol 08 (3)), 203-212

metode, tujuan, dan konteks penelitian. Penelitian saya berfokus pada implementasi pembelajaran *Fun cooking* secara terstruktur untuk menunjang kreativitas anak, sedangkan penelitian lain memiliki berbagai fokus seperti kecerdasan interpersonal (Winda Sherly dkk), kemampuan sains (Salsabila), kerja sama (Neneng Hasanah), dan motorik halus (Jojo Renta Maranatha & Noviartha Briliany). Meskipun ada kesamaan dengan penelitian Jessica Festy Maharani yang juga menyoroti kreativitas anak, penelitian saya dilakukan di TK Mutiara Yogyakarta, dengan pendekatan implementasi pembelajaran yang lebih praktis dan terfokus. Selain itu, penelitian saya menekankan langkah-langkah strategis dalam pelaksanaan kegiatan *Fun cooking*, berbeda dengan metode penelitian lain yang beragam seperti kuasi-eksperimen, studi kasus, atau kualitatif deskriptif. Tujuan penelitian saya lebih khusus pada implementasi pembelajaran *Fun cooking* sebagai metode dalam mendukung kreativitas anak usia dini di TK Mutiara

## E. Kajian Teori

### 1. *Fun cooking*

#### a. Pengertian *Fun cooking*

*Fun cooking* berasal dari bahasa Inggris, yaitu "*fun*," yang berarti kesenangan atau kegembiraan, dan "*cooking*," yang merupakan kata kerja yang berarti memasak.<sup>28</sup> *Fun cooking* secara istilah adalah kegiatan yang menyenangkan, anak tidak hanya

---

<sup>28</sup> Echols John, Shadily Hassan. Kamus Indonesia Inggris, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015), H.410

memakan makanan yang sudah jadi, tetapi anak ikut serta dalam proses pembuatan makanan tersebut, sebagian besar anak merasa antusias ketika di beri kesempatan untuk melakukan tugas-tugas secara nyata, bukan bermain secara pura-pura melainkan benar-benar terlibat, hal ini sejalan dengan pendapat Schuett (dalam mualirakh) bahwa memasak dapat menjadi aktivitas yang bermanfaat dan menyenangkan.<sup>29</sup>

Dalam kegiatan memasak, diperlukan langkah untuk menyiapkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan. Penting untuk memperhatikan setiap tahapan dalam proses memasak. Seperti tahap pertama adalah menyiapkan bahan-bahan yang sesuai dengan apa yang disajikan. Tahap kedua meliputi proses memasak itu sendiri, dan tahap ketiga adalah memahami cara penyajian yang tepat. Semua langkah ini mendukung keterlibatan anak dalam aktivitas memasak yang menyenangkan.

kegiatan *Fun cooking* adalah aktivitas yang melibatkan kolaborasi antara guru dan anak dalam setiap tahapannya. Proses dimulai dengan diskusi antara guru dan anak untuk menentukan hal-hal yang akan dilakukan selama memasak, jenis makanan yang akan dibuat, serta langkah-langkah yang akan dilakukan selama kegiatan berlangsung.

---

<sup>29</sup> Yosi, Amaros, Rohit” Peran *Fun Cooking* Dalam Kemampuan Sososial Emosional Dan Bahasa Anak” (Al Azhar Indonesia Seri Humaniora) Vol 4 No (4) Hlm 258



Pemilihan peralatan memasak perlu diperhatikan dengan cermat. Alat-alat yang digunakan harus aman, seperti mangkuk yang kokoh dan tidak mudah pecah, pisau bergerigi dari plastik, sendok dan garpu plastik, serta wadah berbahan plastik. Selain itu, meja dengan pinggiran tumpul juga direkomendasikan. Langkah-langkah ini bertujuan untuk meminimalkan risiko bahaya selama kegiatan memasak.

*Fun cooking* adalah kegiatan memasak yang dirancang untuk anak-anak dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui keterlibatan aktif dalam proses memasak. Kegiatan ini tidak hanya mengajarkan keterampilan memasak, tetapi juga memperkenalkan konsep-konsep dasar tentang makanan sehat, kebersihan, dan keterampilan motorik halus. Dalam kegiatan *Fun cooking*, anak-anak diajak untuk berkolaborasi, berkreasi, dan belajar melalui pengalaman langsung, sambil merangsang rasa ingin tahu mereka terhadap dunia kuliner. Selain itu, kegiatan ini juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama antar anak-anak, karena mereka biasanya bekerja dalam kelompok kecil.

Contoh kegiatan *Fun cooking* yang dapat dilakukan di TK antara lain membuat salad buah, menghias roti tawar, atau membuat burger. Misalnya, saat membuat salad buah, anak-anak belajar mengenal berbagai jenis buah, cara memotong dengan aman, dan pentingnya mengonsumsi makanan sehat. Dalam kegiatan menghias roti tawar, anak-anak dapat memaksimalkan kreativitas mereka

dengan berbagai topping seperti selai, keju, dan irisan buah. Membuat burger juga merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak tidak hanya belajar cara membuat roti burger dan daging, tetapi juga menyusun bahan-bahan menjadi satu kesatuan makanan yang lezat. Kegiatan ini, selain mengajarkan teknik memasak dasar, juga dapat menjadi sarana untuk mengajarkan nilai-nilai seperti kesabaran, kerapian, dan pentingnya berbagi hasil karya dengan teman-teman.

Melalui kegiatan memasak yang menyenangkan, anak-anak tidak hanya memperoleh keterampilan praktis, tetapi juga belajar tentang pentingnya menjaga kebersihan, mematuhi peraturan, dan menghargai hasil kerja mereka sendiri dan teman-temannya. Kegiatan ini juga mendorong anak-anak untuk lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas, namun tetap mengutamakan kerja sama dalam waktu. Dengan suasana yang menyenangkan dan edukatif, *Fun cooking* menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari keterampilan sosial, motorik, hingga kognitif.

#### b. Pengertian bermain

Menurut Mayke Sugianto Tedjasaputra bermain adalah aktivitas yang secara alami terjadi pada anak, karena tanpa perlu dipaksa anak sudah terlibat dalam permainan. Bermain memberikan rasa pengendalian keberhasilan dalam menghadapi situasi di lingkungannya. Selanjutnya, ia menyatakan bermain melibatkan

simbol, tindakan dan objek memiliki makna khusus bagi anak tersebut. Aktivitas juga mempunyai peran yang *urgent* dalam perkembangan untuk pemahaman anak, sejalan sesuai perkembangan kreativitasnya.<sup>30</sup>

Berdasarkan pemahaman mengenai bermain, beberapa ahli menyimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang melibatkan berbagai aspek atau berbagai bagian secara terpadu, termasuk aspek pengenalan atau kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, norma agama, dan seni. Kegiatan ini berlangsung dengan alami yang tujuannya memperoleh perasaan senang, kepuasan, serta dorongan untuk mengulangnya kembali.

Pada tahun 2008, Conny R. Setiawan menyatakan bahwa bermain dalam konteks pembelajaran melibatkan penggunaan permainan yang dirancang khusus untuk memungkinkan anak meningkatkan kemampuan tertentu melalui pengalaman belajar tersebut. Konsep ini sangat relevan dalam pendidikan anak usia dini (PAUD), pembelajaran difokuskan pada pendekatan bermain sambil belajar. Hal ini merujuk pada aktivitas anak melakukan berbagai aktivitas bermain yang secara tidak langsung mengintegrasikan proses pembelajaran, tanpa terasa formal atau menekan.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Setiayawati Syur'aini, Dan Ismaniar, *Model Pendidikan Keluarga Dalam Pengembangan Karakter Kemandirian Anak Usia Dini*, 2020.

<sup>31</sup> Dina Setyawati, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui *Fun Cooking* Di Kelompok B TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo."

Dalam konteks bermain, anak akan secara alami memperoleh pengetahuan dan pada saat yang sama mengembangkan beragam aspek. Hal ini adalah sebuah hasil dari proses konstruksi fasilitas bermain dan produk yang dihasilkan. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini (PAUD) dengan pendekatan bermain sambil belajar tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga memungkinkan anak untuk secara aktif mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam lingkungan yang mendukung dan merangsang.

- 1) Mengorganisasi ruang kelas untuk proses pembelajaran yang berfokus untuk kebutuhan anak.
- 2) Menyediakan materi dan beberapa bahan yang mudah diakses dan diperoleh.
- 3) Memberikan ruang kepada anak untuk berpindah tempat dan bergerak secara aktif dalam rangka mendukung proses pembelajaran anak yang aktif.
- 4) Menyediakan materi dan fasilitas yang mendukung pelaksanaan kegiatan praktikum anak.
- 5) Mengatur pembelajaran dan tempat duduk sedemikian rupa sehingga anak dapat melakukan kegiatan dan berinteraksi secara bersama-sama.
- 6) Fasilitasi proses pembelajaran kolaboratif.
- 7) Persiapkan instruksi yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak.

- 8) Integrasikan proyek-proyek pembelajaran ke dalam kurikulum.
- 9) Sediakan waktu yang cukup untuk anak agar berpartisipasi dalam perencanaan pekerjaan dan kegiatan kolaboratif lainnya.

George S. Morrison dalam teorinya menyatakan pembelajaran yang berorientasi kepada anak membutuhkan lingkungan, materi, kelas dan alokasi yang nyaman. Ruang kelas untuk anak yang sesuai harus memberi kebebasan bergerak tanpa terikat pada konsep formal bangku-bangku yang memenuhi ruang tersebut.<sup>32</sup> Ini akan menciptakan keadaan yang menyenangkan serta membebaskan anak untuk bermain secara sukacita. Penataan bangku-bangku harus sesuai dengan jenis aktivitas yang akan dilaksanakan di kelas. Di samping pengaturan ruang, aspek penting lainnya dalam pembelajaran anak usia dini (PAUD) adalah materi yang disediakan. Morrison menekankan bahwa materi dan ruang kelas harus disiapkan secara aman dan nyaman agar anak tertarik, yang pada gilirannya akan membantu meraih tujuan dari perencanaan yang telah disusun oleh para guru.

a. Tahap-Tahap Perkembangan Bermain Beberapa ahli bermain telah menyatakan tahapan bermain menurut perspektif mereka.

Salah satunya menurut Mildred Parten yang dijelaskan dalam

---

<sup>32</sup> Anda Juanda, *Landasan Kurikulum Dan Pembelajaran Landasan Kurikulum Dan Pembelajaran Berorientasi Kurikulum 2006 Dan Kurikulum 2013 Dan Pembelajaran Berorientasi Kurikulum 2006 Dan Kurikulum 2013, Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.,2014.

karya Mayke Sugianto perihal tahapan perkembangan bermain diantaranya

### 1) *Unoccupied Play*

Pada tahap ini, anak belum terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain, melainkan lebih fokus pada pengamatan terhadap lingkungan sekitar yang menarik perhatiannya. Ketika lingkungan tersebut tidak menarik minat ia cenderung mencari aktivitas lain untuk mengisi waktu.

### 2) *Solitary Play* (bermain sendiri)

Pada tahap ini, kebiasaan yang dialami oleh anak-anak yang berusia sangat muda, di mana mereka cenderung egosentris saat bermain. Anak-anak ini lebih fokus pada kegiatan mereka sendiri tanpa memperhatikan keberadaan orang lain di sekitar mereka. Mereka baru mulai menyadari keberadaan orang lain ketika orang tersebut mengganggu dengan mengambil mainannya.

### 3) *Onlooker Play* (pengamat)

*Onlooker Play* terjadi pada anak usia sekitar dua tahun atau pada anak yang belum familiar dengan anak lain.

Pada tahap ini, anak cenderung mengamati teman sebayanya yang sedang bermain, dan ia menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap aktivitas tersebut, namun merasa ragu dan malu untuk ikut bergabung dalam permainan.



#### 4) *Associative Play* (Bermain Asosiatif)

Umumnya tahap bermain ini terjadi pada anak-anak usia prasekolah. *Associative play* bisa dilihat dengan interaksi antar anak yang sedang melakukan permainan, seperti saling memberikan pinjaman peralatan bermain atau saling berkomentar, namun setiap anak terkadang tidak terlibat dalam kerja sama yang aktif. Sebagai contoh, ketika ada anak-anak sedang menggambar, mereka saling berkomunikasi dan saling memberi pinjaman peralatan gambar satu sama lain, meskipun mereka tidak berkolaborasi secara langsung dalam kegiatan tersebut.

#### 5) *Cooperative play* (bermain bersama)

*Cooperative play* atau bermain kolaboratif umumnya terjadi pada anak-anak yang berusia 5 tahun ke atas, dan dapat dipengaruhi oleh faktor yang dilatarbelakangi oleh orang tua atau keluarga. Dalam konteks *Cooperative play*, anak-anak saling bekerja sama, membagi tugas, dan membagi peran satu sama lain dalam permainan, dengan tujuan mencapai suatu tujuan tertentu. Sebagai contoh, mereka bisa bermain dokter-dokteran atau bekerja sama dalam membangun proyek bersama-sama.

## 2. Kreativitas

### a. Pengertian kreativitas

Kreativitas merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak, kreativitas juga dikenal sebagai kemampuan berfikir kreatif. Terkait perihal definisi kreativitas, beberapa para ahli memaknai kreativitas sebagai kemampuan individu menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan yang bersifat baru dan sebelumnya tidak atau belum dikenal oleh pembuatnya. Proses kreativitas ini berakar melalui informasi atau pengalaman terdahulu yang dieksplorasi, sehingga menghasilkan ide-ide untuk menciptakan produk yang inovatif.

Kreativitas pada anak usia dini dapat berkembang lebih optimal jika didukung oleh contoh yang konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, seperti melalui kegiatan *Fun cooking*. Misalnya, anak-anak bisa diajak untuk menghias

roti tawar dengan selai warna-warni, mesis yang di taburkan di atasnya, sehingga mereka bisa berkreasi dengan bahan-bahan yang mudah dijangkau. Selain itu, mereka juga dapat diajak membuat burger mini dengan bahan-bahan sederhana seperti roti, daging ayam, keju, dan sayuran, yang bisa mereka susun sendiri sesuai keinginan. Kegiatan lain yang menyenangkan adalah membuat salad dengan mencampurkan berbagai jenis sayuran segar, buah-buahan, dan saus favorit, yang dapat membantu anak-

anak belajar mengenal bahan makanan sehat. Melalui kegiatan memasak yang menyenangkan ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang makanan sehat, tetapi juga mengasah kreativitas mereka dalam menciptakan makanan yang unik dan menarik

Siti Partini Suadirman juga mengemukakan secara luas, tentang kreativitas yang dapat dipahami sebagai kemampuan untuk berpikir, bersikap, dan bertindak dengan cara yang baru dan tidak konvensional dalam rangka memecahkan sebuah masalah, sehingga menghasilkan solusi yang tepat atau yang orisinal dan bermanfaat.<sup>33</sup> Suratno juga menyimpulkan tentang pengertian kreativitas dari beberapa ahli, yang mencakup empat poin utama, yaitu:<sup>34</sup>

- 1) Kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang dapat menghasilkan sesuatu yang orisinal.
- 2) Kreativitas merupakan proses perwujudan (manifestasi) kecerdikan dalam pencarian sesuatu yang bernilai.
- 3) Kreativitas adalah hasil dari pemikiran yang dimiliki daya.
- 4) Kreativitas adalah aktivitas yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru (produk yang inovatif)

#### b. Karakteristik Kreativitas

---

<sup>33</sup> Atin Fatimah Et Al., “Prosiding Seminar Digital” (2019): 31–40.

<sup>34</sup> Friska Indah Septiani, Wulan Purnama, And Agus Sumitra, “ANAK USIA DINI MELALUI KREATIFITAS SENI” 2, No. 3 (2019).

Karakteristik-karakteristik kreativitas, seperti imajinasi, eksplorasi, dan keberanian untuk mencoba hal baru, dapat dengan mudah diaplikasikan dan diamati dalam aktivitas praktis sehari-hari anak usia dini, khususnya melalui kegiatan *Fun cooking*. Dalam kegiatan ini, anak-anak diberi kebebasan untuk bereksperimen dengan bahan-bahan makanan, seperti memilih dan menyusun berbagai topping pada roti atau membuat salad dengan kombinasi sayuran dan buah sesuai keinginan mereka. Dengan begitu, anak-anak dapat mengembangkan imajinasi mereka melalui penciptaan makanan yang menarik dan unik. Selain itu, dalam proses membuat burger mini atau menghias kue, mereka belajar untuk memecahkan masalah, seperti bagaimana menyusun bahan yang berbeda agar menjadi satu kesatuan yang lezat dan menyenangkan. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengajarkan anak-anak untuk berani mencoba hal baru, belajar bekerja sama dengan teman, dan mengenal berbagai bahan makanan dengan cara yang kreatif dan praktis. Pernes menyatakan bahwa salah satu karakteristik kreativitas yang dimiliki setiap anak adalah kemampuan untuk berpikir kreatif dan inovatif.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> D I Madrasah, Ibtidaiyah Ma, And Arif Gotong, “Melalui Media Barang Bekas Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Di Madrasah Ibtidaiyah Ma ’ Arif 25 Gotong Royong Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember” (2022).

- 1) Kreativitas merupakan suatu aktivitas yang mempunyai tujuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau menghasilkan produk yang inovatif.
- 2) Fleksibilitas mengacu pada kemampuan untuk memperoleh hasil dari berbagai ide yang beragam dan berada diluar kategori konvensional dalam rangka memecahkan suatu masalah.
- 3) Keaslian mengacu pada kemampaun untuk memberi tanggapan yang unik atau tidak biasa terhadap suatu permasalahan.
- 4) Elaboration Keterperincian merujuk pada kemampuan untuk mengungkapkan ide secara rinci dan mengarahkan ide tersebut agar dapat diwujudkan secara nyata.
- 5) Sensitivity (kepekaan) Kepekaan merujuk pada kemampuan untuk mengenali dan mengidentifikasi masalah sebagai tanggapan atau respons terhadap suatu situasi.

Jamari juga mengemukakan pendapatnya tentang karakteristik kreativitas diantaranya yaitu:

- a) Kelancaran merujuk pada kemampuan anak untuk dengan mudah memberikan jawaban dan mengungkapkan ide atau gagasan yang ada dalam pikirannya.
- b) Kelenturan mengacu pada kemampuan anak untuk mengajukan berbagai alternatif dalam menyelesaikan

masalah berdasarkan ide atau gagasan yang dimilikinya.

c) Keaslian adalah merujuk pada kecakapan atau kemampuan anak yang menghasilkan berbagai ide atau karya yang orisinal, hasil dari ide pribadi, yang menjadikan hasil karya anak lebih berbeda atau unik dari yang lainnya.

d) Elaborasi adalah kemampuan untuk mengembangkan atau memperkaya gagasan atau ide yang ada dalam pikiran anak, mencakup berbagai aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain. sebagai contoh dari *Fun cooking* saat menghias roti, dapat dilihat ketika anak-anak tidak hanya menghias roti dengan selai atau topping sederhana seperti macha dan tiramisu, tetapi mereka mengembangkan ide-ide kreatif lainnya. Misalnya, seorang anak mungkin mulai dengan menghias roti dengan selai stroberi dan kemudian

berpikir untuk menambahkan mesis, menciptakan wajah lucu atau karakter favorit mereka di atas roti tersebut. Mereka bisa juga mencampurkan galaze rasa tiramisu, macha sehingga berwarna-warni, untuk menambahkan dimensi atau tekstur pada roti, yang tidak hanya menambah rasa tetapi juga memperkaya pengalaman visual. Anak-anak yang lebih kreatif mungkin bahkan menciptakan cerita seputar roti yang



mereka hias, seperti "roti yang bisa terbang" atau "roti superhero," yang membuat kegiatan ini semakin menarik dan memberi mereka kesempatan untuk berpikir lebih luas tentang cara menggabungkan bahan-bahan dan cerita. Ini menunjukkan bagaimana anak-anak bisa mengembangkan gagasan sederhana menjadi lebih kompleks, menambahkan elemen yang tidak hanya memperkaya hidangan tetapi juga memperluas pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kreativitas anak mencakup kelancaran, yang mencerminkan kemampuan anak untuk secara lancar mengemukakan pendapat dan ide serta mengubahnya menjadi solusi untuk pemecahan masalah. Selanjutnya, keluwesan terwujud ketika anak mampu menghasilkan ide alternatif yang berada di luar kategori konvensional untuk menyelesaikan

masalah. Keaslian (*originality*) terlihat dari ide-ide yang unik dan orisinal, serta karya yang dihasilkan berdasarkan pemikiran anak sendiri tanpa meniru orang lain. Elaborasi meliputi kecakapan atau kemampuan anak untuk merinci dan mewujudkan ide atau gagasan dengan detail sesuai dengan keinginan. Di samping itu, kepekaan (*sensitivity*) sangat penting karena anak harus mampu menangkap masalah dan meresponsnya secara tepat.

Dalam penelitian ini, peneliti lebih fokus pada aspek-aspek kreativitas anak seperti kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi, sebagaimana dikemukakan oleh Jamaris. Dengan pemahaman tentang aspek-aspek ini, kita dapat menilai apakah seorang anak memiliki kreativitas. Hal ini penting agar para pendidik tidak salah memberikan label atau tanda “kreatif” pada anak.

Menurut Pamilu ciri-ciri anak yang kreatif seringkali mencakup:

- a) Menunjukkan spontanitas dan energi yang sangat tinggi.
- b) Ketertarikan yang luas dalam berbagai bidang.
- c) Kecenderungan untuk terlibat dalam aktivitas yang bersifat kreatif.

Selanjutnya, Pamilu menguraikan ciri-ciri seseorang yang dianggap kreatif diantaranya:

- a) Memiliki spontanitas dan energi yang sangat tinggi
- b) Memiliki sifat petualang
- c) Menunjukkan tingkat humor atau kelucuan yang tinggi.
- d) Mampu memandang suatu masalah atau problem dari berbagai perspektif.
- e) Memiliki kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru dan orisinal atau asli yang berasal dari ide atau pemikiran,

konsep, dan imajinasi sendiri, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk penemuan, karya sastra, atau seni.<sup>36</sup>

Berdasarkan uraian sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa individu yang kreatif memiliki karakteristik yang mencakup kemampuan berpikir tajam, keinginan untuk mengeksplorasi hal-hal baru, ketertarikan terhadap kegiatan kreatif, keberanian dalam mengambil risiko, keteguhan dalam menghadapi tantangan, fleksibilitas, ekspresi diri yang autentik, dan keaslian.

Karakteristik dan ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kreativitas meliputi:<sup>37</sup>

a) Hal yang baru

Tampak ketika anak mengambil resiko yang berbeda dan memperoleh hasil karya yang tidak konvensional, yang membedakan dari anak-anak lainnya.

b) Hal berbeda

Terlihat ketika anak memilih aktivitas yang berbeda dari anak lainnya dan memperoleh hasil karya yang unik dan berbeda atau tidak serupa dengan karya anak lainnya.

---

<sup>36</sup> M. Muazar Habibi Dkk, “Mengembangkan *Fun Cooking* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal Mutiara Pendidikan*, Vo.1, No.2, Tahun 2021, Hlm. 83

<sup>37</sup> Yuliana Nurani Sujiono Dan Bambang Sujiono, Hlm. 40

c) Orisinal (Asli)

Anak menunjukkan ide atau gagasan yang sangat orisinal dan autentik, tanpa meniru karya orang lain serta menghasilkan karya yang sesuai dengan ide atau pemikirannya sendiri.

d) Fleksibilitas

Fleksibilitas tercermin saat anak menghargai perbedaan perspektif atau pendapat dan merasa bebas untuk merespons pertanyaan serta menyampaikan pendapat mereka dengan kebebasan dan keluwesan.

e) Motivasi dan Sikap

Anak yang kreatif menunjukkan motivasi intrinsik untuk berpartisipasi dalam kegiatan kreatif, berdasarkan minat pribadi tanpa adanya paksaan, tidak mudah merasa bosan, serta mampu menyelesaikan proyek dengan cukup baik

f) Kelancaran

Seorang anak yang kreatif menunjukkan kelancaran dalam menyampaikan pendapat atau gagasannya dan menjawab pertanyaan, serta mampu memberikan ide dan solusi pemecahan masalah yang menghasilkan produk konkret.

c. Tingkat perkembangan keterampilan kreatif

Einon, mengemukakan bahwa terdapat tahapan kreatifitas yang mencakup pada:<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Metadata, *CORE Metadata, Citation And Similar Papers At Core.Ac.Uk*, Vol. 7.

### 1) Usia 2-2,5 Tahun

Tahapan perkembangan kreativitas pada usia dini pada rentang usia ini adalah:

- a) Coretan yang dilakukan oleh anak pada tahap ini cenderung bersifat serampangan, tanpa maksud untuk menciptakan sesuatu yang spesifik.
- b) Anak cenderung menghasilkan goresan pada sisi kiri dan menyeimbangkannya dengan goresan pada sisi kanan.
- c) Mereka lebih menyukai merasakan dan meremas bahan seperti tanah liat dan playdough dengan tangan daripada menggunakannya untuk membuat sesuatu.
- d) Ketika ditanya tentang apa yang mereka gambarkan, mereka akan melihat gambarnya terlebih dahulu sebelum memberikan penjelasan tentang apa yang menurut mereka gambarnya. Jawaban mereka dapat berbeda jika ditanya pada kesempatan yang berbeda.

### 2) Usia 2-2,5 Tahun

Tahapan perkembangan kreativitas pada usia dini pada rentang usia ini adalah:

- a) Melakukan gambar tanpa memiliki tujuan untuk membentuk sesuatu yang spesifik.
- b) Saat diminta untuk menjelaskan apa yang digambarkannya, anak tersebut akan melihat gambarannya terlebih dahulu sebelum mengungkapkan apa menurutnya gambar tersebut.

Tanggapan ini mungkin berubah jika ditanya pada kesempatan yang berbeda.

- c) Anak tersebut tidak memiliki tujuan tertentu dalam membentuk sesuatu dan merasa senang dengan kegiatan memilin dan memotong.
- d) Lebih senang untuk merasakan bahan seperti tanah liat dan playdough dengan tangan daripada menggunakan bahan tersebut untuk membuat sesuatu.
- e) Titik-titik dan garis silang pada umumnya ditempatkan di dalam lingkaran, sementara garis-garis seringkali diletakkan di luar lingkaran, menyerupai representasi matahari yang sering digambarkan oleh anak-anak.

### 3) Usia 3-3,5 Tahun

Tahapan perkembangan kreativitas pada rentang usia ini adalah:

- a) Anak menginformasikan apa yang di gambarnya namun ketika gambarnya tidak sesuai dengan rencana, anak akan mengabaikan rencana yang semula.
- b) Anak mulai merencanakan ide-ide baru walaupun rencananya berubah-ubah.

### 4) Usia 3-3,5 Tahun

Tahapan perkembangan kreativitas pada rentang usia ini adalah:



- a) Gambar tersebut terdiri dari berbagai bentuk geometri dasar, seperti lingkaran, persegi, garis, dan titik-titik, yang digabungkan dalam berbagai variasi.
- b) Titik dan garis silang umumnya ditempatkan di dalam lingkaran, sementara garis-garis dapat melintasi atau berada di luar lingkaran, menyerupai pola yang sering dijumpai dalam gambaran matahari yang digambar oleh anak-anak.
- c) Ketika menyadari bahwa gambarnya menyerupai wajah atau bentuk manusia, anak tersebut mulai menggambar dengan tujuan spesifik.
- d) Lebih penting bagi anak untuk meletakkan elemen-elemen dalam gambar daripada menempatkannya dengan presisi yang tepat.
- e) Anak tersebut memilih bahan adonan dan mencuil-cuilnya sebelum menyatukannya kembali.
- f) Meskipun menggunakan cetakan, anak masih tertarik pada tekstur adonan, akan memipihkan, dan memotongnya.
- g) Apabila anak menemukan atau memperoleh bahan baru, seperti tanah liat, mereka akan mengolahnya dengan cara meremas dan memotongnya.

## 5) Usia 3,5-4 Tahun

Tahapan perkembangan kreativitas pada rentang usia ini adalah:

- a) Meskipun ada beberapa yang belum di gambarkan tetapi anak meletakkan sesuai tempat yang benar.
  - b) Terkadang tubuh belum tergambar, namun anak menggambar kaki di bagian bawah dan tangan di sampingnya.
  - c) Anak membentuk bola dan sosis, kemudian menyatukannya untuk membentuk figur manusia.
  - d) Anak meratakan bola menjadi bentuk datar dan meletakkan sosis di atasnya.
  - e) Anak kini berkeinginan untuk menyimpan atau mengoleksi hasil karyanya.
- 6) Usia 4-5 Tahun

Tahapan perkembangan kreativitas pada rentang usia ini adalah:

- a) Gambar yang dibuat semakin kompleks.
- b) Ketika menambahkan detail baru, anak menggambar dalam ukuran besar tanpa memperhitungkan jumlah detail yang harus ada.
- c) Anak mulai menggunakan lingkaran sebagai pengganti titik untuk menggambarkan mata, serta menambahkan elemen lain seperti rambut, leher, kancing, dan lutut.
- d) Model yang diciptakan semakin berkembang menjadi lebih kompleks.

- e) Anak mengaplikasikan sekelompok figur dan bereksperimen dengan mencampurkan adonan warna-warni.

#### 7) Usia 5-6 Tahun

Tahapan perkembangan kreativitas pada rentang usia ini adalah:

- a) Dia memperkaya gambarannya dengan lebih banyak detail, tetapi masih mengekspresikannya melalui simbol-simbol yang mencerminkan pengalamannya, bukan sekadar gambaran nyata.<sup>39</sup>
- b) Anak menggambarkan bayi dalam kandungan serta membuat karya dengan menggambar orang yang duduk di bangku, tetapi posisi orang yang digambar tersebut terlihat mengambang atau tidak tepat berada di atas bangku.
- c) Anak mulai memperluas hasil karyanya dan menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk menyimpan model yang telah dibuat.
- d) Anak mampu berpartisipasi dalam instruksi untuk membuat perhiasan menggunakan cetakan yang kompleks, serta berkreasi dalam mencampurkan berbagai warna.

---

<sup>39</sup> Alwinda, “Analisis Perkembangan Kognitif Dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Wawasan Pesisir Pantai”, *Jurnal Pendidikan Guru, Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 2. Tahun 2021.

Dorothy Einon menjelaskan tahapan perkembangan kreativitas anak yang dipengaruhi oleh usia. Kreativitas anak berkembang secara bertahap dari usia nol hingga enam tahun, di mana pada tahap awal anak belum dapat mengcoret, kemudian berkembang menjadi mampu menggambar dengan detail. Dengan demikian stimulasi yang diberikan harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak untuk menghindari pemaksaan yang dapat menyebabkan perkembangan yang tergesa-gesa atau tertunda.

Penelitian yang dilakukan mengacu pada tahap perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun, di mana anak mulai menghasilkan karya yang lebih kompleks, bereksperimen dengan berbagai bahan model, dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap penyimpanan hasil karyanya. Selain itu, pada usia ini, anak juga mampu mengikuti instruksi secara sistematis dalam kegiatan yang melibatkan pembelajaran praktis seperti *Fun cooking*.

#### d. Pembentukan kreativitas

Kreativitas anak akan mengalami peningkatan dan perkembangan yang optimal apabila didukung oleh fasilitas yang memadai serta peluang yang cukup. Dengan demikian orang tua dan pendidik perlu menyadari pentingnya peran mereka dalam menyediakan fasilitas atau sarana dan kesempatan yang tepat untuk mendukung perkembangan

keaktivitas anak. Suratno mengemukakan metode atau cara pengembangan kreativitas anak dengan pendekatan 4P, yang mencakup langkah-langkah berikut:<sup>40</sup>

#### 1) *Perseon* (Pribadi)

Kreativitas mencerminkan keunikan setiap individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Setiap anak memiliki tingkat kreativitas yang berbeda, dan melalui perbedaan tersebut, muncul gagasan atau ide yang berbeda, yang pada akhirnya dapat menghasilkan produk yang inovatif atau belum pernah ada sebelumnya. Konsep baru dalam konteks ini mengacu pada sesuatu yang baru bagi anak sesuai dengan tahapan perkembangan psikologisnya, yang berbeda dengan persepsi baru yang dimiliki oleh orang dewasa.

Untuk membentuk kreativitas pribadi anak melalui kegiatan *Fun cooking*, strategi yang dapat diterapkan melibatkan pendekatan eksploratif, berbasis pengalaman langsung, dan kolaboratif. Guru dapat memulai dengan mengenalkan berbagai bahan dan alat masak sederhana yang aman digunakan oleh anak. Setelah itu, anak diberi kebebasan untuk bereksperimen dengan bahan-bahan tersebut, baik dalam memilih, mengolah, maupun menghias hasil masakannya. Proses ini harus disertai dengan arahan yang

---

<sup>40</sup> Ratih Permata Sari, "LP3M IAI Al-Qolam KREATIVITAS BERMAIN ANAK USIA DINI" (2017): 1–27, [Http://Ejournal.Alqolam.Ac.Id/Index.Php/Jurnal\\_Pusaka/Article/View/105](http://Ejournal.Alqolam.Ac.Id/Index.Php/Jurnal_Pusaka/Article/View/105).

ringan agar anak merasa bebas berekspresi, tanpa khawatir melakukan kesalahan. Selain itu, penghargaan terhadap hasil karya anak, seperti memberikan pujian atas kreativitas mereka, menjadi elemen penting dalam strategi ini untuk memotivasi dan membangun kepercayaan diri.

Contoh Praktik: Dalam sebuah sesi membuat roti lapis, guru menyediakan berbagai bahan seperti roti tawar, selai beragam rasa, irisan keju, dan cokelat. Anak diajak untuk membuat roti lapis sesuai dengan imajinasinya. Salah satu anak mungkin memilih menyusun roti dengan pola berlapis menggunakan keju dan buah, sementara anak lain menghias permukaan roti dengan selai membentuk pola bunga. Melalui aktivitas ini, anak berkesempatan mengembangkan kreativitas dengan menciptakan sesuatu yang unik dan sesuai preferensi mereka.

Hasilnya: Anak belajar berpikir kreatif melalui eksperimen warna, bentuk, dan rasa dari bahan yang digunakan. Mereka juga memperoleh pengalaman dalam menyelesaikan masalah, seperti menyesuaikan kombinasi bahan jika hasil awal tidak sesuai harapan. Proses ini tidak hanya mengembangkan kreativitas pribadi tetapi juga keterampilan motorik halus, keberanian mencoba hal baru, dan rasa percaya diri saat karya mereka diapresiasi oleh guru maupun teman-temannya.



Dengan strategi ini, kegiatan *Fun cooking* menjadi lebih dari sekadar aktivitas memasak; kegiatan ini juga menjadi sarana penting untuk membangun kreativitas dan keterampilan pribadi anak secara holistik.

Para Orang tua dan pendidik perlu memahami bahwa setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda dan unik. Kreativitas akan berkembang secara alami tanpa adanya paksaan, karena memaksakan perkembangan dapat membatasi potensi anak. Dengan demikian, sangat penting untuk tidak menginstruksikan anak untuk membuat produk yang serupa, karena hal tersebut dapat menghambat proses kreativitas mereka. Peran para orang tua dan pendidik adalah untuk membantu anak menemukan dan mengembangkan kreativitas mereka melalui pemberian kebebasan serta fasilitas yang mendukung.

## 2) *Press* (Dorongan)

Menurut Siti Partini, Suadirman sebuah kreativitas memerlukan dua jenis motivasi, yaitu motivasi internal dan eksternal. Artinya, anak harus memiliki minat dan motivasi intrinsik untuk berkreaitivitas. Dengan demikian, orang tua dan pendidik tidak boleh memaksa anak untuk melakukan aktivitas yang tidak disukai. Selain itu, lingkungan yang mendukung sangat berperan dalam pengembangan kreativitas anak. Lingkungan yang mendukung adalah lingkungan yang

memberikan rasa aman serta menyediakan fasilitas yang memadai.

Peran guru di sekolah sangat *urgent* dalam mendukung perkembangan kreativitas anak. Guru bertanggung jawab untuk merencanakan dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, serta menyediakan materi dan peralatan yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan belajar anak. Selain itu, guru harus berfungsi sebagai fasilitator yang memungkinkan perkembangan anak secara mandiri, serta pengamat yang mencatat kemajuan yang terjadi pada anak. Guru juga berperan sebagai pendukung yang responsif terhadap keingintahuan, perkembangan, dan hasil karya anak.

Suratno berpendapat bahwa motivasi intrinsik sangat penting bagi anak. Motivasi ekstrinsik, seperti penghargaan atau pujian atas hasil kreasi anak, dapat memberikan dorongan untuk mengembangkan kreativitas mereka. Namun, pemberian penghargaan harus dilakukan dengan bijak agar tidak berlebihan, karena penghargaan yang berlebihan justru dapat menghambat daya kreativitas anak. Dalam hal ini, guru sebaiknya memberikan penghargaan dalam bentuk pujian yang wajar, seperti memberi acungan jempol atau memberikan ucapan apresiasi.

Dorongan, baik dari dalam diri anak (motivasi intrinsik) maupun dari lingkungan sekitarnya (motivasi

ekstrinsik), memainkan peran penting dalam pembentukan kreativitas. Guru atau orang tua dapat mendorong anak untuk berani mencoba ide-ide baru dan memberikan dukungan saat mereka menghadapi kesulitan. Selain itu, menciptakan suasana yang aman dan penuh apresiasi membantu anak merasa bebas mengekspresikan diri.

Contoh Praktik: Dalam kegiatan *Fun cooking*, guru mengadakan sesi membuat pizza mini. Anak-anak diberi bahan-bahan seperti roti dasar pizza, saus tomat, keju, potongan sosis, paprika, dan sayuran lainnya. Guru memberi dorongan dengan berkata, "Kamu bisa menghias pizza dengan bentuk apa pun yang kamu suka. Misalnya, bisa membuat wajah tersenyum atau bunga. Ide kamu pasti luar biasa!" Ketika seorang anak ragu atau merasa kesulitan, guru mendukung dengan pujian seperti, "Coba tambahkan paprika di sini, itu akan membuatnya lebih menarik. Ide kamu sangat kreatif!", hasilnya:

- a) Motivasi Intrinsik: Anak merasa terdorong untuk mengeksplorasi dan mencoba menghias pizza sesuai ide mereka sendiri.
- b) Motivasi Ekstrinsik: Pujian dari guru atau teman-teman memberikan rasa percaya diri dan memotivasi anak untuk terus mencoba tanpa takut salah.

- c) Kreativitas Terbentuk: Anak menciptakan desain pizza yang unik dan merasa bangga dengan hasilnya, meskipun sederhana.

Dengan memberikan dorongan positif, anak akan merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam setiap kesempatan. Dorongan ini juga memperkuat kepercayaan diri mereka dalam menghadapi tantangan di masa depan.

### 3) *Process* (proses)

Suratno menjelaskan bahwa pertumbuhan kreativitas anak melalui suatu proses yang melibatkan kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas kreatif. Anak membutuhkan kesempatan ini untuk mengembangkan kreativitasnya secara optimal. Orang tua dan pendidik perlu memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka, dengan catatan bahwa ekspresi tersebut tidak membahayakan orang lain atau lingkungan.

Siti Partini Suadirman menekankan bahwa dalam proses kreatif, orang tua dan pendidik sebaiknya memberikan kebebasan penuh kepada anak. Mereka tidak seharusnya menginstruksikan anak untuk membuat produk yang persis sama dengan contoh, namun dapat memantau dan memastikan bahwa kegiatan kreatif anak tidak merugikan orang lain atau

lingkungan sekitar, seperti mencoret-coret tembok atau merusak tanaman.

Pembentukan kreativitas melalui proses melibatkan kesempatan bagi anak untuk mengalami setiap tahapan secara langsung, dari perencanaan hingga penyelesaian. Strategi praktik yang efektif adalah dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk menjalani proses kreatif tanpa tekanan, sambil tetap diarahkan secara ringan oleh guru. Penting juga untuk memberi ruang bagi anak untuk mencoba, mengevaluasi, dan memperbaiki hasil mereka sendiri. Dalam proses ini, anak-anak belajar bahwa kreativitas adalah perjalanan yang melibatkan eksperimen, pengamatan, dan refleksi.

Contoh Praktik: Dalam kegiatan *Fun cooking*, guru mengajak anak-anak membuat kreasi donat mini. Proses dimulai dengan diskusi bersama tentang bahan apa yang akan digunakan dan langkah-langkah membuat donat, seperti mencampur adonan, membentuk donat, hingga menghiasnya. Anak-anak kemudian dipersilakan memilih topping sendiri, seperti cokelat leleh, taburan meses, atau buah potong kecil. Saat anak mencoba mencampur warna atau menciptakan pola unik dengan topping, mereka diberi kesempatan untuk mengevaluasi hasilnya. Misalnya, jika hasilnya tidak sesuai

dengan harapan, guru mendorong anak untuk mencoba pola lain tanpa merasa tertekan, hasilnya:

- a) Tahap Eksplorasi: Anak-anak mengeksplorasi berbagai kombinasi bahan dan teknik menghias donat.
- b) Tahap Refleksi: Anak merenungkan apakah hasil kreasinya sesuai dengan harapan dan memikirkan cara untuk memperbaikinya.
- c) Kreativitas Terbentuk: Anak-anak belajar bahwa proses lebih penting daripada hasil akhir. Melalui eksperimen dan pembelajaran mandiri, mereka menjadi lebih percaya diri dalam mengembangkan ide-ide baru.

Dengan strategi ini, *Fun cooking* menjadi alat pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memperkuat pemahaman anak tentang pentingnya setiap langkah dalam proses kreatif. Hal ini membantu anak menghargai usaha mereka sendiri dan mendorong mereka untuk terus bereksperimen di masa depan.

#### 4) *Product* (Produk)

Produk merupakan hasil akhir dari proses kreativitas, yang didorong oleh faktor internal individu kreatif dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan. Sebagaimana dijelaskan oleh Siti Partini Suadirman, produk kreatif yang bermakna sangat bergantung pada sejauh mana kondisi pribadi

dan lingkungan mendukung individu untuk terlibat dalam proses kreatif.

Hasil akhir dari proses kreativitas seharusnya mendapatkan apresiasi dari orang-orang terdekat anak. Apresiasi ini bertujuan sebagai bentuk penghormatan dan pengakuan terhadap karya yang dihasilkan anak. Apresiasi ini dapat dilakukan melalui pujian, kata-kata semangat, ekspresi bahasa tubuh yang positif, atau bahkan dengan mengatur sebuah program untuk memamerkan karya-karya kreatif yang dibuat oleh anak-anak.

Berdasarkan penjelasan mengenai metode pengembangan kreativitas melalui pendekatan 4P, bisa disimpulkan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh empat faktor utama, yaitu faktor pribadi, dorongan, proses dan produk. Pertama-tama, pribadi atau karakteristik individu, terutama anak, memiliki peran yang sangat penting. Selanjutnya, anak perlu memiliki dorongan atau motivasi untuk berkembang, yang di dapat dari dirinya sendiri atau dari luar. Setelah memiliki dorongan atau minat untuk berkreaitivitas, anak akan mengalami proses di mana mereka akan berpikir, menggunakan waktu, dan kesempatan untuk mengembangkan ide, serta mengintegrasikan pengalaman-pengalaman sebelumnya. Setelah melalui proses tersebut, dihasilkan suatu produk. Produk kreativitas anak tidak terbatas pada bentuk



benda semata, akan tetapi juga mencakup pemikiran atau gagasan, karya sastra, serta solusi atas permasalahan.

e. Strategi Pengembangan Kreativitas

Peranan orang tua sangat penting dalam mendukung perkembangan kreativitas anak, sementara guru memiliki peran yang krusial dalam konteks pendidikan di sekolah. Kegiatan seperti *Fun cooking* atau permainan kreatif lainnya dapat diterapkan dengan strategi yang terfokus pada stimulasi kreativitas anak-anak. Misalnya, dalam *Fun cooking*, guru atau orang tua dapat memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk menghias makanan mereka sendiri dengan bahan-bahan yang beragam, seperti buah, cokelat, atau sayuran kecil, sambil memberikan tema tertentu, seperti "alam" atau "karakter favorit". Strategi ini memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan imajinasi mereka secara bebas. Selain itu, pendekatan kolaboratif dapat digunakan, di mana anak-anak bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas, seperti membuat adonan kue atau merancang dekorasi pizza bersama-sama, yang sekaligus melatih keterampilan sosial mereka.

Untuk meningkatkan antusiasme, bisa diadakan tantangan kreatif, seperti membuat "resep baru" dari bahan yang tersedia dengan apresiasi sederhana seperti penghargaan simbolis. Permainan kreatif lainnya, seperti membuat menara dari balok kayu atau kertas, juga dapat digunakan untuk memupuk kreativitas dengan memberikan tantangan membangun struktur yang paling tinggi atau paling unik. Setelah kegiatan selesai, anak-anak didorong untuk berdiskusi dan merefleksikan

pengalaman mereka, termasuk apa yang mereka pelajari atau temukan. Strategi-strategi ini tidak hanya mengembangkan kreativitas, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif yang penting untuk perkembangan mereka.

Ada beberapa strategi yang dapat diterapkan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas anak di lingkungan sekolah yaitu.<sup>41</sup>

- 1) Menciptakan lingkungan yang memicu rasa ingin tahu anak, mendorong mereka untuk bertanya.
  - 2) Dengan sabar memberikan jawaban atas pertanyaan anak
  - 3) Menghindari pendekatan otoriter serta menerapkan pola pengasuhan demokratis dengan memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan pendapat mereka secara bebas.
  - 4) Memberikan ruang atau kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk mengekspresikan keinginan dan ide-idenya secara terbuka.
  - 5) Hindari mencela atas tindakan atau kegiatannya.
  - 6) Mendorong perkembangan internal anak.
  - 7) Menghargai dan menyayangi anak sebagai individu yang memiliki potensi baik.
- f. Faktor yang mempengaruhi kreativitas

Menurut Munandar Faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya kreativitas mencakup beberapa aspek, antara lain:

---

<sup>41</sup> Sari, "Upaya Mengembangkan Kreativitas Pada Kegiatan *Fun Cooking* Di Kelompok B TK PKK Marsudisiwi Gunung Kelir, Pleret, Bantul."

### 1) Jenis kelamin

Perbedaan jenis kelamin memiliki pengaruh terhadap tingkat kreativitas. Anak laki-laki cenderung menunjukkan tingkat kreativitasnya yang lebih tinggi dibandingkan anak perempuan, khususnya setelah masa kanak-kanak. Hal ini disebabkan oleh perbedaan pola asuh, di mana anak laki-laki sering kali didorong untuk menjadi lebih mandiri dan berani mengambil risiko, dibandingkan dengan anak perempuan.

### 2) Urutan kelahiran

Anak sulung, anak tengah serta anak bungsu menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda. Anak yang lahir di posisi tengah, belakang, atau sebagai anak tunggal cenderung memiliki kreativitas lebih tinggi dibandingkan anak sulung. Hal ini dikarenakan anak sulung sering kali mengalami tekanan dari orang tua untuk lebih menyesuaikan diri, yang dapat mengurangi tingkat kreativitas mereka.<sup>42</sup>

### 3) Inteligensi

Anak-anak dengan tingkat kecerdasan tinggi cenderung menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi di setiap tahap perkembangan dibandingkan anak-anak dengan tingkat kecerdasan yang lebih rendah. Anak-anak yang cerdas cenderung memiliki lebih banyak ide baru dalam menyelesaikan konflik sosial. Oleh karena itu,

---

<sup>42</sup> Sri Meylan Ayuba Dkk, "Pengaruh Kegiatan *Fun Cooking* Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak", *Jurnal Student Of Eatly Childhood Education*, Vol. 2, No.2, Tahun 2022, Hlm, 9.

pendidik diharapkan dapat memberikan dukungan untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak agar kreativitas mereka berkembang secara optimal.<sup>43</sup>

#### 4) Tingkat pendidikan orang tua

Anak-anak yang memiliki orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi cenderung menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak dari orang tua yang dengan tingkat pendidikan orang tua rendah. Faktor-faktor seperti ketersediaan fasilitas dan dukungan dari orang tua berperan dalam memotivasi anak untuk mengembangkan inisiatif dan kreativitas. Selain itu, orang tua dengan pendidikan yang lebih tinggi biasanya memiliki wawasan lebih luas perihal cara mendukung perkembangan kreativitas anak.<sup>44</sup>

Menurut Conny R. Setiawan salah satu aspek pengembangan penting bagi anak yang diberikan melalui pendidikan pra-sekolah adalah kreativitas. Pentingnya kreativitas ditekankan karena berhubungan erat dengan pertumbuhan, perkembangan anak, dan kemampuan beradaptasi dengan tuntutan perkembangan masyarakat. Kreativitas secara luas dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk berpikir, bersikap, dan bertindak secara inovatif dan tidak konvensional dalam menghadapi permasalahan, sehingga menghasilkan solusi yang asli atau orisinal dan bermanfaat. Dalam

---

<sup>43</sup> Indrawati Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Sada Kurnia Pustaka 2023), Hlm. 10-11.

<sup>44</sup> M. Muazar Habibi Dkk, "Mengembangkan *Fun Cooking* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Mutiara Pendidikan*, Vo.1, No.2, Tahun 2021, Hlm. 9.

konteks penelitian ini, kreativitas adalah kemampuan berpikir unik pada manusia yang menghasilkan kreasi baru, berbeda, orisinal, serta mampu mengatasi masalah dan memfasilitasi komunikasi lisan yang lancar.<sup>45</sup>

Terdapat beragam aktivitas pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas. Metode yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Conny R. Setiawan memberi penjelasan bahwa bermain adalah aktivitas yang meskipun serius tetap menyenangkan, dipilih oleh anak secara mandiri, dan berfungsi sebagai alat utama yang penting untuk mendukung pertumbuhan anak. Ia juga menekankan bahwa bermain dapat dilakukan melalui permainan yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan tertentu melalui pengalaman belajar. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang dilakukan di PAUD mengedepankan konsep bermain sambil belajar. Dalam pendekatan ini, anak melakukan aktivitas bermain yang dirancang secara spesifik untuk meningkatkan berbagai kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman tersebut. Melalui proses bermain, anak memperoleh pengetahuan sembari mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka, baik secara sadar maupun tidak. Pengetahuan yang diperoleh adalah sebuah hasil dari interaksi anak dengan media atau sarana serta produk bermain.

---

<sup>45</sup> Farida Mayar, "Pengaruh Lingkungan Sekitar Dan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.6, No.5, Tahun 2022.

Bentuk kegiatan bermain yang dipilih dalam penelitian yang dilakukan yaitu untuk meningkatkan kreativitas adalah *Fun cooking*, yang dilaksanakan di TK Mutiara. Kegiatan ini dirancang sesuai dengan prinsip bermain yang mengutamakan kesenangan bagi anak-anak.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah di atas maka tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui Implementasi pembelajaran *Fun cooking* dalam menunjang kreativitas anak di TK Mutiara Yogyakarta.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Implementasi kegiatan *Fun cooking* di TK Mutiara Yogyakarta menunjukkan keberhasilan dalam mengintegrasikan pembelajaran tematik yang kreatif, edukatif, dan menyenangkan. Setiap aktivitas dirancang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan tema mingguan, seperti membuat burger, merebus bayam, membuat salad buah, hingga menghias roti tawar. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis kepada anak-anak, tetapi juga mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik halus, serta nilai-nilai kerja sama. Anak-anak belajar melalui eksplorasi langsung, yang melibatkan proses mengenal bahan, menggunakan alat sederhana, dan menciptakan kreasi yang unik sesuai dengan imajinasi mereka. *Fun cooking* terbukti menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan holistik anak usia dini, termasuk sosial-emosional, motorik, kognitif, dan kepercayaan diri.

Selain itu, *Fun cooking* mendorong anak-anak untuk bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide, dan menghargai hasil karya teman-temannya. Guru berperan penting sebagai fasilitator, memberikan panduan sekaligus apresiasi yang membangun motivasi anak. Sesi refleksi di akhir kegiatan memperkuat pemahaman anak terhadap proses yang telah dilakukan, sekaligus melatih mereka untuk berpikir kritis dan menghargai keberhasilan individu maupun kelompok. Secara keseluruhan, kegiatan *Fun cooking* di TK Mutiara



Yogyakarta berhasil mengintegrasikan pembelajaran berbasis pengalaman yang mendalam dan bermakna, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis tetapi juga menanamkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari anak.

## **B. Saran**

1. Pembelajaran *Fun cooking* dapat diterapkan dengan cara praktik, dengan cara melibatkan anak dengan cara proses pembuatan resep, berikan kebebasan beresperimentasi, karena dengan adanya pemberitahuan edukasi anak dapat mengetahui apa saja yang perlu dilakukan saat ber *Fun cooking*,
2. Penerapan *Fun cooking* dilakukan dengan cara Praktik di lapangan, diharapkan sekolah seperti penyediaan sarana dan prasarana. Kemudian bagi guru dapat memasukan pembelajaran *Fun cooking* menjadi bagian yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu, seperti sains (reaksi kimia dalam memasak), matematika (mengukur bahan), seni (presentasi makanan), dan bahasa (menyusun resep atau bercerita tentang makanan). Pendekatan ini membantu anak-anak melihat keterkaitan antar-subjek, sekaligus merangsang kreativitas mereka.
3. Bagi peneliti, saran peneliti selanjutnya adalah dari kelemahan penelitian ini, bisa disarankan agar penelitian selanjutnya menggunakan pendekatan kualitatif yang lebih mendalam untuk mendapatkan pemahaman yang lebih kaya tentang fenomena yang dikaji. Peneliti dapat memperbaiki teknik pengumpulan data, seperti wawancara mendalam atau observasi partisipatif, serta melibatkan partisipan yang lebih beragam untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas. Selain itu,

analisis data kualitatif dapat dilakukan dengan lebih sistematis menggunakan metode seperti analisis tematik atau studi kasus untuk menghasilkan temuan yang lebih komprehensif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alwinda, “Analisis Perkembangan Kognitif Dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Wawasan Pesisir Pantai”, Jurnal Pendidikan Guru, Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 5, No. 2. Tahun 2021.
- Amaros, Yosi, “Peran Kegiatan *Fun cooking* Dalam Kemampuan Sosial, Emosional Dan Bahasa Anak”, Al-Azhar Indonesia Seni Humaniora, Vol. 4, No.4, Tahun 2018.
- Angelina Rizka laily dkk “kegiatan *Fun cooking class*: penerapan pada anak usia dini 4-5 tahun” (Jurnat riset dan inovasi pembelajaran) Vol 4. No 2
- Ayuba, Sri Meylan Dkk, “Pengaruh Kegiatan *Fun cooking* Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak”, Jurnal Student Of Eatly Childhood Education, Vol. 2, No.2, Tahun 2022.
- A Riyanti. “Meningkatkan Kreativitas dan Motorik Halus Anak Melalui *Cooking Class* di PAUD”. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2019), vol 12 no 1.
- Darmayanti, Erma. “Penerapan Metode Bernyayi Berbasis Pengembangan Diri Anak Pada Pandemi”. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.6. No.6 Tahun 2022.
- D Nugraha. “Pembelajaran Berbasis Pengalaman pada Anak Usia Dini”. (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini 2020), vol 15 no 2
- Fatimah, Atin Et Al., “Prosiding Seminar Digital” (2019).
- Fatimah, Dyah Fifin “Pola Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini Di PAUD Ceria Gandangsari Sumonwono Jawa Tengah, (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2016)
- Fatmah, Heryani “Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bioteknologi Dengan PJBL Berbasis Sisteam” Volume 05 Nomer 01 Tahun 2021
- Fitri, R, “Aktualisasi Diri Anak Melalui Pendekatan Kreativitas”. Aulad: Journal On Early Childhood, Vol. 3, No. 1, Tahun 2020.
- Habibi, M. Muazan “*Fun cooking* Untuk Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Di Rumah Saat Covid-19”, Jurnal Pendidikan, Vol. 14, No. 4, Tahun 2022.
- Habibi, M. Muazar Dkk, “Mengembangkan *Fun cooking* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, Jurnal Mutiara Pendidikan, Vo.1, No.2, Tahun 2021.

- Habibi, M. Muazar Dkk, “Mengembangkan *Fun cooking* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, Jurnal Mutiara Pendidikan, Vo.1, No.2, Tahun 2021.
- Habibi, Muazar, Analisis Kebutuhan Ana Usia Dini (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018).
- Harahap, Silvera, Rani Astria, “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain” Jurnal Pendidikan Dan Konseling, Vol. 4, No. 1, Tahun 2021.
- Hasanah, Neneng “Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan *Fun cooking*.”(Skripsi Dari Fakultas Tarbiyah Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur’an Jakarta, 2020).
- I Rachmawati, & Kurniasih, D. “Peran Cooking Class dalam Pengembangan Sosial Anak Usia Dini” (Jurnal Pendidikan PAUD 2019), vol 14 no 3
- Indrawati Dkk, Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Sada Kurnia Pustaka 2023).
- John, Echols, Hassan, Shadily. Kamus Indonesia Inggris, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka
- Juanda, Landasan Kurikulum Dan Pembelajaran Landasan Kurikulum Dan Pembelajaran Berorientasi Kurikulum 2006 Dan Kurikulum 2013 Dan Pembelajaran Berorientasi Kurikulum 2006 Dan Kurikulum 2013, Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.,2014.
- Khairi, Hoziatul “Kreativitas Pengembangan Anak Usia Dini”, Jurnal Warna, Vol.2, No.2, Tahun 2018,
- Kustiawan, Usep, Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini, (Malang: Gunung Samudra, 2016).
- Maharani, Jessica Festy, “Kegiatan *Fun cooking* Class Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Bobocil Kids Club Kota Mataram,” Journal Transformation Of Mandalika 3, No. 4 (2022).
- Maranatha, Jojo Renta “Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Memasak Menyenangkan”, Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Vol.3, No. 2, Tahun 2023
- Maranatha, Jojo Renta. Briliany, Noviartha. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Memasak Yang Menyenangkan: Sebuah Studi Kuasi Eksperimen Di Purwakarta, Indonesia”. (Golden Age: Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. Vol 08 (3)).

- Masganti Sit, Dkk, Pengembanagan Kreativiatas Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik). (Medan: Pernada Publishing, 2016).
- Masganti Sit, Psikologi Anak Usia Dini, (Depok: Kencana, 2017).
- Mayar, Farida. “Pengaruh Lingkungan Sekitar Dan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini” Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.6, No.5, Tahun 2022.
- Ningrum, Nur Cahya. “Meningkat Kemandirian Anak Melalui Kegiatan *Fun cooking*”, Jurnal Pendidikan Guru Paud, Vol.9, No.4, Tahun 2020, Hlm 9.
- Nurani, Yuliana. “Memicu Kreativitas Melalui Bermain”, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2020).
- Puri Salsabila Diana, Zulminiati” Pengaruh Kegiatan *Fun cooking* terhadap Kemampuan Sains Anak Kelompok B di TK Telkom Schools Padang” (Jurnal pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Athfal), vol 3 no 1, 2022)
- Purnamasari, R. A., & Yulianti, K., “Peran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak”. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Tahun 2021.
- S. Widiastuti. “Refleksi dalam Pembelajaran Berbasis Aktivitas di Pendidikan Anak Usia Dini”. (Jurnal Inovasi Pendidikan 2021), vol 18 no 4.
- S. Hidayati, & Setiawan, I. “Cooking Activities and Creativity of Early Childhood”. (Early Childhood Education Journal 2019), vol 47 no 3.
- Sari, “Upaya Mengembangkan Kreativitas Pada Kegiatan *Fun cooking* Di Kelompok B TK PKK Marsudisiwi Gunung Kelir, Pleret, Bantul.”
- Sari, Neti Yunita “Bermain Fun Coooking Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Bakti Way Puji Kecamatan Rajiwatu Utara Kabupaten Mesuji” No 32.
- Sari, Ratih Permata. “Lp3m Iai Al-Qolam Kreativitas Bermain Anak Usia Dini” (2017):1–27, [Http://Ejournal.Alqolam.Ac.Id/Index.Php/Jurnal\\_Pusaka/Article/View/105](http://Ejournal.Alqolam.Ac.Id/Index.Php/Jurnal_Pusaka/Article/View/105).
- Septiani, Friska Indah. Purnama, Wulan. Sumitra, Agus. “Anak Usia Dini Melalui Kreatifitas Seni” 2, No. 3 (2019).
- Setyawati, Dina “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui *Fun cooking* Di Kelompok B TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo.”

Setyawati, Dina “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui *Fun cooking* Di Kelompok B TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo.”

Shaifudin, Arif “Upaya Membentuk Anak Usia Dini Tangguh,” *El Wahdah* 2, No. 1 (2021).

Sherly Winda Utami dkk, “Pengaruh Kegiatan *Fun cooking* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6” (*Jurnal ilmiah potensia*, vol 9 no 1, 2024)

Sijaruddin Saleh, *Analisis Data Kualitatif* (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017).

Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012).

Sumarseh Dkk “*Fun cooking* Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Jarak Juh”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.6, No.3, Tahun 2018.

Syur'aini, Setiayawati Dan Ismaniar, *Model Pendidikan Keluarga Dalam Pengembangan Karakter Kemandirian Anak Usia Dini*, 2020.

Tanzeh, Ahmad. *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta; Teras, 2011).