

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI *FUN COOKING* DI KELOMPOK B TK PUSPASARI, MARGOSARI, PENGASIH, KULON PROGO

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Dina Setyawati
NIM 09111244011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI *FUN COOKING* DI KELOMPOK B TK PUSPASARI MARGOSARI, PENGASIH, KULON PROGO” yang disusun oleh Dina Setyawati, NIM 09111244011 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing Skripsi I



Amir Syamsudin, M. Ag.
NIP. 19700101 199903 1 001

Yogyakarta, September 2013
Pembimbing Skripsi II



Nur Hayati, M. Pd.
NIP.19811211 200604 2 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan dan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi tunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, Oktober 2013
Yang menyatakan,

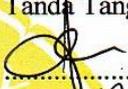
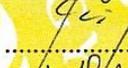
Dina

Dina Setyawati
NIM. 09111244011

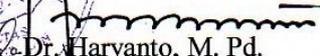
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI *FUN COOKING* DI KELOMPOK B TK PUSPASARI MARGOSARI, PENGASIH, KULON PROGO” yang disusun oleh Dina Setyawati, NIM 09111244011 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 September 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amir Syamsudin, M. Ag.	Ketua Penguji		04-10-2013
Nelva Rolina, M. Si.	Sekretaris Penguji		04-10-2013
Dr. Rita Eka Izzaty, M. Si.	Penguji Utama		03-10-2013
Nur Hayati, M. Pd.	Penguji Pendamping		04-10-2013

Yogyakarta, 21 OCT 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“ Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri ”. (QS 13: 11)

“Suatu ide tak akan berarti tanpa tindakan. Suatu pikiran kreativitas tidak akan berbuah tanpa aksi. Jadikan ide dan kreativitas sebagai salah satu upaya mempertahankan hidup” – penulis

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Orang tua dan keluarga besar Bapak Sudiro yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan kasih sayang.
2. Almamater Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI *FUN COOKING* DI KELOMPOK B TK PUSPASARI MARGOSARI, PENGASIH, KULON PROGO

Oleh
Dina Setyawati
NIM 09111244011

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain *fun cooking* pada anak kelompok B di TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo.

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif yang menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah peningkatan kreativitas anak melalui bermain *fun cooking*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan lembar observasi *checklist*. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif.

Langkah-langkah pembelajaran *fun cooking* yaitu 1) mengenalkan anak pada alat dan bahan makanan yang akan digunakan, 2) guru menjelaskan teknik-teknik yang harus diperhatikan saat mengolah makanan, 3) guru memberikan waktu kepada anak untuk berpikir dan menemukan ide, 4) anak mengolah adonan dan bahan makan sesuai dengan ide kreativitasnya, dan 5) anak menceritakan proses dan produk yang dihasilkan saat bermain *fun cooking*. Hasil penelitian ini yaitu pada pra tindakan terdapat 6 anak atau 25% yang termasuk dalam kriteria bintang empat, 12 anak kriteria bintang tiga, dan 6 anak kriteria bintang dua. Setelah dilakukan tindakan siklus I terjadi peningkatan kriteria bintang empat sebanyak 17 anak atau 71 %. Untuk mencapai target keberhasilan maka dilakukan siklus II dengan hasil yang meningkat yaitu 22 anak dengan kriteria bintang empat atau 91% jumlah anak.

Kata kunci: *kreativitas, bermain fun cooking*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik, hidayah, anugerah, petunjuk, dan rahmat sehingga penulis dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain *Fun Cooking* Di Kelompok B TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo"

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya bantuan, kerja sama, dan bimbingan dari beberapa pihak. Dengan terselesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
2. Koordinator Prodi PG PAUD yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Amir Syamsudin, M. Ag selaku dosen pembimbing skripsi I yang telah membimbing, mengarahkan, memberi masukan yang sangat membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Nur Hayati, M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi II yang telah membimbing, mengarahkan, memberi masukan yang sangat membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Orang tua dan keluarga besar tercinta yang telah memberikan dukungan dan kasih sayang.

6. Ibu Atmi Sukestri selaku Kepala TK Puspasari Margosari dan Guru kolaborasi yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan membantu terselesainya penelitian.
7. Anak-anak kelompok B TK Puspasari Margosari tahun ajaran 2012/2013 yang telah memberikan data yang dibutuhkan.
8. Sahabat (Zunita Andriani, Arum Sulistyaningsih, Aniati, dan Fitrianingtyas Palupi) dan teman-teman PG PAUD angkatan 2009 yang telah berjuang bersama untuk meraih cita-cita.
9. Semua pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Yogyakarta, Oktober 2013
Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kreativitas	9
1. Pengertian Kreativitas	9
2. Karakteristik dan Ciri-ciri Kreativitas	10
3. Tahapan Keterampilan Kreatif	13
4. Pembentukan Kreativitas.....	16
5. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini	21

B. <i>Fun Cooking</i>	23
1. Bermain	23
a. Pengertian Bermain.....	23
b. Tahapan Perkembangan Bermain	25
2. Bermain Kreatif.....	28
a. Pengertian Bermain Kreatif	28
b. Jenis dan Klasifikasi Bermain Kreatif	28
c. Tujuan Bermain Kreatif	31
3. Bermain Kreatif <i>Fun Cooking</i>	31
a. Pengertian <i>Fun Cooking</i>	31
b. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Fun Cooking</i>	35
C. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun	37
D. Kerangka Berpikir	38
E. Hipotesis Tindakan	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	42
B. Tahap Penelitian	42
C. Setting Penelitian.....	45
D. Subyek Penelitian	46
E. Metode Pengumpulan Data	46
F. Instrumen Penelitian.....	48
G. Teknik Analisis Data	49
H. Indikator Keberhasilan Penelitian	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	53
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	53
2. Data Kreativitas Anak-anak Usia 5-6 Tahun.....	54
3. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan	56
a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	56
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	65

B. Pembahasan	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Kreativitas Anak.....	47
Tabel 2. Format <i>Checklist</i> Penilaian Kreativitas Anak	48
Tabel 3. Kriteria Penilaian Kreativitas.....	51
Tabel 4. Hasil Observasi Pra Tindakan.....	54
Tabel 5. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Pra Tindakan	55
Tabel 6. Hasil Pengamatan Siklus I Secara Individu	62
Tabel 7. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Siklus I	63
Tabel 8. Perbandingan Data Kreativitas Anak Sebelum Tindakan dan Setelah Tindakan Siklus I.....	64
Tabel 9. Hasil Pengamatan Siklus II Secara Individu	71
Tabel 10. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Siklus II	71
Tabel 11. Perbandingan Data Kreativitas Anak Siklus I dan Siklus II.....	73

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Alur Berpikir	41
Gambar 2. Model Penelitian Kemmis dan Mc Taggart	43

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	87
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian	92
Lampiran 3. Instrumen Hasil Penelitian	105
Lampiran 4. Foto Penelitian.....	120

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting untuk menstimulasi perkembangan anak dimana anak usia dini merupakan masa *the golden age* atau masa yang sangat peka dengan rangsangan dan cepat menyerap informasi. Pembelajaran pada PAUD mengembangkan aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, moral agama, dan sosial emosional. Salah satu pengembangan di pembelajaran pada PAUD yang sangat penting adalah kemampuan kreativitas anak.

Elizabeth Hurlock (1978:3) menjelaskan kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal. Kreativitas harus dipupuk dan dikembangkan sejak usia dini dimana anak mengalami masa yang sangat luar biasa untuk dapat berkembang dengan baik. Dalam hal ini PAUD menjadi pendidikan dengan tujuan untuk menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga anak dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhannya (Utami Munandar, 1995:6).

Selain itu GBHN 1993 (dalam Utami Munandar, 1995:17) juga menyatakan bahwa "pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra-sekolah". Dengan demikian GBHN 1993 menjelaskan bahwa kreativitas dimulai dari pendidikan di dalam keluarga yang menjadi sumber utama pendidikan bagi anak dan didukung dengan pendidikan pra-

sekolah. Keluarga sebagai tempat pendidikan utama bagi anak harus selaras dengan pendidikan pra-sekolah agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

Menurut Suratno (2005: 82) kegiatan pengembangan kreativitas pada PAUD yaitu bermain kreatif aktif dan pasif. Kegiatan bermain kreatif aktif meliputi bermain bebas, bermain konstruktif, bermain peran, eksplorasi, bermain musik, dan mengumpulkan benda. Sedangkan kegiatan bermain kreatif pasif meliputi mendengar, melihat komik atau majalah, menonton TV dan film, dan mendengarkan musik.

Bermain merupakan kegiatan yang serius tetapi mengasyikkan sekaligus kebutuhan bagi anak. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunia bermainnya (Conny R Semiawan, 2008: 20). Harun Rasyid (2009: 79) juga menjelaskan bahwa inti bermain bagi anak usia dini yaitu menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, sukacita, mendidik, serta dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas.

Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa bermain sangat dibutuhkan oleh anak. Dengan esensi bermain yang sangat penting bagi anak maka bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan segala aspek perkembangan anak secara optimal. Bermain sebagai sarana pengembangan aspek dirancang menjadi metode bermain sambil belajar. Pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar adalah pembelajaran yang sangat sesuai dengan anak. Melalui bermain yang efektif terjadi sebuah proses anak akan mendapatkan pengalaman, pengetahuan, dan pemecahan masalah yang dikonstruksi oleh dirinya

sendiri. Bermain kreatif dapat dilakukan dengan merancang kegiatan bermain sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan bidang kreativitas dan bidang lain untuk menjadi kegiatan pembelajaran yang terpadu.

Pendidik sebagai orang terdekat anak di sekolah merupakan pengaruh yang besar untuk memotivasi, memfasilitasi, dan memberikan pembelajaran yang terbaik untuk mengembangkan kreativitas. Pendidik haruslah memahami bahwa setiap individu memiliki potensi kemampuan yang berbeda-beda dan terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu dan pengaruh lingkungan (Conny R. Semiawan, 2008: 13). Menurut George S. Morrison (2012: 88) konsep yang harus diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran yaitu harus berpusat pada anak, menarik, dan didasarkan pada minat anak. Berpusat pada anak yaitu anak sebagai subyek dalam pembelajaran dan memberikan keleluasaan kepada anak untuk berkarya. Pembelajaran yang dirancang oleh guru hendaknya menarik dan berdasarkan minat anak untuk merangsang perhatian dan rasa ingin tahu anak sehingga anak merasa *enjoy* dan tidak mudah bosan.

Taman Kanak-kanak (TK) Puspasari adalah taman kanak-kanak yang terletak di Desa Margosari, Pengasih, Kulon Progo. Taman Kanak-kanak ini sudah lama berdiri dengan memiliki dua kelompok yaitu kelompok B1 dan B2, tetapi kegiatan pembelajaran kedua kelompok sering digabung.

Aspek perkembangan yang dikembangkan oleh TK Puspasari sesuai dengan PERMEN 58 Tahun 2009 yaitu kognitif, fisik motorik, bahasa, nilai agama dan moral, dan sosial emosional. Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan membuat program semester, rencana kegiatan mingguan (RKM), dan

rencana kegiatan harian (RKH). Guru melaksanakan RKH tersebut dalam kegiatan sehari-hari, tetapi kegiatan tersebut sangat disesuaikan dengan kondisi dan situasi saat hari pembelajaran.

Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan oleh TK Puspasari adalah kreativitas dimana kegiatan kreativitas termasuk dalam kegiatan terpadu yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan terutama aspek kognitif dan seni. Pendidik berusaha memberikan pelayanan pengembangan kreativitas dengan melakukan kegiatan menggambar bebas, mewarnai, melukis, melipat, dan bermain membentuk dengan plastisin. Akan tetapi kegiatan yang sangat mendominasi yaitu menggambar, mewarnai, dan melipat yang dilakukan dua kali dalam satu minggu. Kurangnya variasi kegiatan kreativitas sangat berpengaruh bagi perkembangan kreativitas anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok B1 dan B2 yang digabung didapatkan bahwa perkembangan kreativitas anak belum optimal. Hal ini ditandai dengan produk yang dihasilkan oleh anak masih sama dari kegiatan satu dengan yang lain, misalnya ketika kegiatan menggambar, anak menggambar bunga dan di kegiatan membentuk anak tetap membentuk bunga.

Masalah utama yang didapatkan pada hasil observasi yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kreativitas anak masih kurang bervariasi ditandai dengan pendidik hanya mendominasi kegiatan menggambar, mewarnai, dan melipat. Masalah yang lain yaitu keterbatasan media sebagai sumber bahan eksplorasi anak masih sebatas pada sumber bahan kertas. Keterbatasan sumber bahan membuat anak kurang mendapatkan pengalaman

dengan menggunakan bahan lain yang dapat mengeksplor keterampilan anak untuk berkreasi. Dengan masalah pembelajaran yang kurang bervariasi dan sumber bahan yang masih menggunakan kertas membuat sejumlah 75% dari jumlah anak perkembangan kreativitasnya belum optimal.

Dengan ditemukannya berbagai masalah yang terjadi pada pembelajaran di bidang kreativitas maka perlu adanya sebuah kegiatan yang dirancangetif untuk meningkatkan kreativitas anak. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas yaitu bermain *fun cooking*. Bermain *fun cooking* yaitu bermain mengolah bahan makanan dengan cara yang menyenangkan. Bermain *fun cooking* merupakan sebuah kegiatan yang baru bagi anak kelompok B di TK Puspasari. Kegiatan baru artinya anak belum pernah melakukan kegiatan bermain *fun cooking* di TK Puspasari. Dengan kegiatan yang baru akan menambah pengalaman anak dalam menemui pembelajaran yang berbeda dari biasanya, tidak hanya sekedar terbatas pada sumber bahan kertas, dan anak akan mengenal media bahan makanan sebagai bahan untuk mengeksplorasi kreativitasnya. Selain itu *fun cooking* mempunyai kelebihan yaitu dapat meningkatkan kreativitas anak, dapat mengenalkan alat dan bahan memasak, mengenalkan teknik memasak, dan memberikan pengalaman sains berupa perubahan bahan makanan mentah menjadi siap saji. Bermain *fun cooking* dapat memasukkan kegiatan menggambar dan membentuk dengan menggunakan bahan makanan. Dengan kegiatan yang baru diharapkan anak lebih antusias dalam mengembangkan aspek kreativitasnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, timbul berbagai masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan belum mencapai tujuan untuk mengembangkan kreativitas anak.
2. Pembelajaran untuk memotivasi kreativitas anak kurang bervariasi sehingga membuat anak mudah bosan.
3. Media atau sumber bahan yang digunakan masih terpaku pada kertas.
4. Sebanyak 75% dari jumlah anak di kelompok B TK Puspasari belum optimal dalam perkembangan kreativitasnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas terdapat masalah yang kompleks di kelompok B, maka pembatasan masalah ini yaitu meningkatkan kreativitas anak melalui bermain *fun cooking* pada anak kelompok B di TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang menjadi pusat penelitian yaitu “Bagaimana *fun cooking* dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok B TK Puspasari?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui *fun cooking* di Kelompok B TK Puspasari.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pendidik
 - a. Dapat memperoleh masukan yang bermanfaat terhadap metode, strategi, dan teknik yang dapat diterapkan dalam proses mengembangkan kreativitas.
 - b. Dapat mengetahui upaya-upaya meningkatkan kreativitas melalui *fun cooking*.
2. Bagi peneliti

Sebagai mahasiswa yang dididik menjadi calon guru PAUD, penelitian ini sangat bermanfaat untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman berharga dalam upaya meningkatkan kreativitas melalui *fun cooking* di kelompok B TK Puspasari.

G. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang harus terlebih dahulu diketahui yaitu :

1. Kreativitas dalam penelitian ini yaitu anak mempunyai gagasan yang baru, dapat menghasilkan produk/sesuatu yang baru, berbeda, orisinal, dapat memecahkan masalah sederhana dalam kegiatan, dan lancar dalam berkomunikasi lisan dengan melakukan kegiatan bermain *fun cooking*.
2. *Fun cooking* dalam penelitian ini adalah kegiatan mengolah bahan belum siap saji menjadi bahan yang siap saji yang dilakukan secara menyenangkan oleh anak-anak kelompok B. Kegiatan bermain *fun cooking* yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu membentuk dengan adonan kue bawang, kue nastar, putri

salju, menghias roti tawar dengan coklat dan *butter cream*, serta membuat *sandwich*.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Menurut Siti Partini Suadirman (2003:20) kreativitas disebut juga dengan daya cipta yang merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Berkaitan dengan pengertian kreativitas terdapat beberapa tokoh yang mengemukakan pengertian kreativitas, yaitu Elizabeth Hurlock (1978:4) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal oleh pembuatnya. Proses kreativitas tersebut didapat dari informasi atau pengalaman-pengalaman terdahulu yang dieksplorasi sehingga mendapatkan ide untuk menghasilkan produk yang baru. Demikian pula Siti Partini Suadirman (2003:23) menjelaskan bahwa secara komprehensif kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan berfikir, bersikap, dan bertindak tentang sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa (*unsual*) guna memecahkan masalah, sehinggadapat menghasilkan penyelesaian yang orisinil dan bermanfaat. Suratno (2005: 24) menyimpulkan pengertian kreativitas dari beberapa ahli yaitu bahwa :

- a. Kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal.
- b. Kreativitas merupakan proses perwujudan (manifestasi) dari kecerdikan dalam pencarian sesuatu yang bernilai.
- c. Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya
- d. Kreativitas merupakan aktivitas yang bertujuan menghasilkam sesuatu (produk yang baru)

Mayesty dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono (2010:39) mengemukakan bahwa anak-anak secara alamiah adalah anak kreatif. Mereka

mengekplorasi lingkungan dengan gagasan dan idenya sendiri yang cemerlang dan menggunakan apa yang dia lihat dengan caranya sendiri, alami, dan asli. Anak-anak selalu melaukan perubahan-perubahan yang mereka sukai sebagai hasil dari proses pemikiran kreatif.

Berdasarkan referensi pengertian dari beberapa ahli di atas dihasilkan pengertian kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu suatu daya pikir anak yang unik dan perwujudan dari kreativitas tersebut yaitu dapat menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, orisinil, dapat memecahkan masalah, dan dapat berkomunikasi lisan dengan lancar.

2. Karakteristik dan Ciri-Ciri Kreativitas

Menurut Maslow dan Roger dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono (2010:40) mengemukakan bahwa kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian sangat berkaitan dengan aktualisasi diri. Aktualisasi diri yaitu sebuah proses manusia untuk mengekspresikan ide, gagasan, minat, dan kehendak dalam sebuah perwujudan yang nyata sehingga dapat berguna dan bermanfaat bagi manusia.

Terdapat beberapa ahli yang memaparkan karakteristik dan ciri kreativitas. Para ahli menjelaskan karakteristik dan ciri kreativitas dalam sudut pandang yang berbeda, yakni dalam hal pemecahan masalah, perilaku, maupun kepribadian secara menyeluruh pada manusia kreatif. Supriadi dalam Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati (2005: 17) menyatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat digolongkan menjadi dua kategori, yakni ciri kognitif yaitu berkaitan dengan

orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, elaborasi dan ciri non kognitif yaitu motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

Caron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono (2010: 40) menjelaskan 12 indikator kreatif pada anak usia dini, yaitu :

- a. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit
- b. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian
- c. Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk bicara secara terbuka serta bebas
- d. Anak adalah nonkonfirmis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
- e. Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh membuat kata-kata lucu atau cerita fantasi
- f. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya
- g. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri
- h. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dalam suatu kegiatan
- i. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura
- j. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber data
- k. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan
- l. Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu

Jamaris dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono (2010:38) memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan :

- a. Kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide
- b. Kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah
- c. Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri
- d. Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain

- e. Keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu

Jamaris telah memaparkan karakteristik kreativitas berdasarkan pemecahan masalah, sedangkan Utami Munandar dalam Waluyo Adi, dkk (2007:

30-31) menjelaskan ciri kreatif anak dilihat dari perilakunya yaitu :

- a. Senang menjajaki lingkungan
- b. Eksplorasi secara ekspansif dan eksesif
- c. Rasa ingin tahu yang besar
- d. Spontan menyatakan pikiran dan perasaan
- e. Suka berpetualang
- f. Senang bereksperimen
- g. Jarang merasa bosan
- h. Daya imajinasi tinggi

Berdasarkan karakteristik dan ciri kreativitas dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa indikator kreativitas yaitu :

- a. Hal yang baru

Anak mempunyai ketertarikan dengan kegiatan yang baru bagi anak, anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal baru tersebut, sehingga dengan ide dan gagasan yang baru anak dapat menghasilkan karya yang baru bagi anak.

- b. Hal yang berbeda

Hal yang berbeda tampak ketika anak memilih mengambil resiko yang berbeda dan menghasilkan karya yang tidak biasa dan berbeda dari anak lain.

- c. Orisinal

Keorisinalitas terlihat pada ide-ide anak yang sangat orisinal atau asli tanpa meniru orang lain dan menghasilkan karya yang orisinal sesuai dengan pemikirannya

d. **Fleksibilitas**

Hal ini dapat dilihat ketika anak menghargai setiap perbedaan pendapat dan anak merasa fleksibel dan bebas saat menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat

e. **Motivasi sikap**

Motivasi sikap anak yang kreatif yaitu mengikuti kegiatan kreatif dengan minat sendiri tanpa paksaan dari orang lain, tidak cepat bosan, dan menyelesaikan proyek kegiatan dengan baik.

f. **Kelancaran**

Anak yang kreatif lancar dalam mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan dan lancar menuangkan ide dan gagasan dalam proses perwujudannya menjadi sebuah solusi pemecahan masalah maupun produk barang konkret.

3. Tahapan Keterampilan Kreatif

Terdapat tahapan kreatif pada anak usia dini yang dikemukakan oleh Dorothy Einon (2006:80-81) yaitu :

a. **Usia 1,5 – 2 tahun**

Tahapan kreativitas pada usia ini yaitu :

- 1) Coretannya tidak dimaksudkan menjadi sesuatu yang khusus, tetapi serampangan.
- 2) Coretan di sebelah kiri di seimbangkan dengan coretan di sebelah kanan
- 3) Senang merasakan daripada menggunakan tanah liat dan playdough dan meremasnya di tangan

b. **Usia 2 - 2,5 tahun**

Tahapan kreativitas pada usia ini yaitu :

- 1) Menggambar tanpa niat membentuk sesuatu

- 2) Ketika ditanya apa yang digambarnya dia memandang gambarnya kemudian memberitahu gambar apa menurutnya. Jawaban ini akan berbeda ketika ditanya pada hari lain.
 - 3) Tidak bertujuan membentuk sesuatu dan cukup gembira memilin dan memotong
- c. Usia 2,5 – 3 tahun

Tahapan kreativitas pada usia ini yaitu :

- 1) Anak akan memberi tahu apa yang akan digambarnya, tetapi jika gambarnya mulai tampak seperti sesuatu yang lain, maka dia akan mengabaikan rencana semula
 - 2) Mulai membuat objek meskipun rencananya masih berubah-ubah. Yang penting baginya adalah melakukan bukan membuat sesuatu
- d. Usia 3 – 3,5 tahun

Tahapan kreativitas pada usia ini yaitu :

- 1) Gambarnya terdiri dari lingkaran, kotak, garis, dan titik-titik yang dikombinasikan dengan beragam cara
 - 2) Titik-titik dan silang biasanya berada di dalam lingkaran dan garis-garis mungkin ke luar lingkaran, seperti matahari khas anak-anak
 - 3) Setelah menyadari gambarnya tampak seperti wajah atau orang dia mulai menggambar dengan tujuan
 - 4) Lebih penting memasukkan bagian-bagian dalam gambar daripada meletakkannya di tempat yang tepat
 - 5) Memilih adonan dan mencuil-cuilnya dan menyatukan kembali
 - 6) Menggunakan cetakan tetapi masih terpesona dengan adonan dan sering hanya memilin, memipihkan dan memotong
 - 7) Jika menemukan bahan baru seperti tanah liat, dia akan mengeksplorasikannya dengan meremas dan memotong
- e. Usia 3,5 – 4 tahun

Tahapan kreativitas pada usia ini yaitu :

- 1) Beberapa bagian belum digambarkan tetapi sudah ada diletakkan pada tempat yang benar
 - 2) Mungkin badan belum ada tetapi kaki muncul di bawah dan tangan di samping
 - 3) Dia membuat bola dan sosis dan menyatukan menjadi orang-orangan
 - 4) Dia memipihkan bola menjadi priring dan meletakkan sosis di atasnya
 - 5) Dia sekarang ingin menyimpan hasil karyanya
- f. Usia 4 – 5 tahun

Tahapan kreativitas pada usia ini yaitu :

- 1) Gambarnya menjadi lebih rumit
 - 2) Jika dia menambahkan detail baru akan digambarkan besar dan tidak dihitung berapa banyak detail yang harus ada di sana
 - 3) Dia akan menggunakan lingkaran bukan titik untuk mata dan menggambarkan rambut, leher, kancing, dan lutut.
 - 4) Model buatannya semakin rumit
 - 5) Dia menggunakan sekelompok orang dan bereksperimen dengan mencampur adonan warna-warni
- g. Usia 5 – 6 tahun

Tahapan kreativitas pada usia ini yaitu :

- 1) Gambarnya menjadi lebih ramai dan tetapi masih berupa simbol dari yang dia lihat, bukan gambaran kenyataan
- 2) Dia menggambar bayi dalam perut ibu dan jika dia menggambar orang sedang duduk di bangku, akan tampak orang menggambang di atas bangku
- 3) Dia mulai menggunakan bahan model lain dan semakin ingin menyimpan model buatannya
- 4) Bisa mengikuti instruksi membuat perhiasan, menggunakan cetakan rumit, dan mencampur warna-warna.

Dorothy Einon telah menjelaskan tahapan perkembangan kreativitas berdasarkan tahap usia anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak meningkat dari usia nol sampai enam tahun yaitu saat anak belum mampu mengcoret sampai anak sudah dapat menggambar lebih ramai. Untuk itu stimulasi yang diberikan kepada anak berbeda sesuai dengan usianya agar anak tidak dipaksa untuk meningkat secara drastis ataupun terlambat penanganan perkembangannya.

Penelitian ini berpedoman pada tahapan kreativitas usia 5-6 tahun yaitu gambar anak menjadi lebih ramai, mulai menggunakan bahan model lain dan semakin ingin menyimpan model buatannya, dan dapat mengikuti instruksi langkah-langkas saat bermain *fun cooking*.

4. Pembentukan Kreativitas

Kreativitas seorang anak akan tumbuh dan berkembang dengan dukungan fasilitas yang memadai dan juga kesempatan yang ada. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus menyadari dan memberikan fasilitas dan kesempatan yang baik untuk anak. Berikut adalah metode pengembangan kreativitas anak dengan pendekatan 4 P (Suratno, 2005:39)

a. Person (Pribadi)

Kreativitas merupakan keunikan seorang individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Masing-masing anak mempunyai tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Dengan keunikan tersebut maka akan muncul gagasan atau ide yang baru dan pada akhirnya akan menghasilkan produk baru yang inovatif atau belum pernah ada sebelumnya. Baru dalam artian ini adalah baru untuk anak sesuai dengan kematangan psikologisnya yaitu baru untuk anak berbeda dengan baru menurut orang dewasa.

Orang tua dan pendidik harus memahami karakteristik masing-masing anak yang berbeda yaitu mempunyai bakat kreativitas sendiri-sendiri. Kreativitas akan berjalan sendiri tanpa dipaksa oleh orang lain. Pemaksaan tersebut hanya akan membuat anak terbatas. Hal lain yang harus diperhatikan yaitu jangan menyuruh anak untuk membuat produk yang sama karena akan membatasi daya kreativitas anak. Agar bakat ini berkembang, orang tua dan pendidik berperan membantu anak menemukan bakat dan kreativitasnya yaitu memberikan kebebasan kepada anak dan memfasilitasi secara memadai (Suratno, 2005: 40)

b. *Press* (Dorongan)

Siti Partini Suadirman (2003:28) mengemukakan bahwa kreativitas harus didukung dengan motivasi diri sendiri (internal) dan motivasi lingkungan (eksternal). Hal ini menjelaskan bahwa anak haruslah mempunyai minat sendiri dalam berkreaitivitas. Artinya orang tua maupun guru tidak diperbolehkan untuk memaksa anak untuk melakukan sesuatu yang tidak dia sukai. Demikian pula lingkungan sangat menunjang kreativitas anak. Lingkungan yang menunjang yaitu lingkungan yang memberikan rasa aman dan fasilitas yang memadai.

Salah satu pendorong yang berpengaruh terhadap anak yaitu guru di sekolah. Peran guru sangatlah penting untuk memotivasi anak berkembang secara optimal. Peran guru di sekolah yaitu (Dianne Miller Nielson, 2008: 14) sebagai perencana, fasilitator, pengamat, model, pendukung, dan penanya. Guru merencanakan dan mempersiapkan lingkungan belajar yang nyaman bagi anak serta alat dan materi yang diperlukan untuk aktivitas pemenuhan kebutuhan anak. Setelah itu guru menjadi fasilitator untuk anak berkembang dengan sendirinya. Guru menjadi pengamat dalam perkembangan anak. Setiap peningkatan yang terjadi pada anak harus dicatat dalam catatan individu anak. Hal penting lainnya sebagai guru yaitu mendukung segala aktivitas belajar anak yang efektif dan selalu merespon setiap keingintahuan anak, peningkatan perkembangan anak, dan hasil karya anak.

Selanjutnya Suratno (2005:40) menjelaskan motivasi intrinsik sangat penting bagi anak. Motivasi ekstrinsik berasal dari berbagai sumber seperti penghargaan atas kreasi yang dihasilkan oleh anak, pujian, dan insentif.

Pemberian penghargaan sangat mendorong anak untuk lebih kreatif. Akan tetapi pemberian ini hendaknya sewajarnya dan tidak berlebihan karena pemberian yang berlebihan akan mematikan daya kreativitas anak. Dalam hal ini artinya minat anak untuk kreatif hanya terpaku pada pemberian hadiah atau penghargaan. Guru hendaknya sering memberikan pujian (*awards*) kepada anak seperti memberikan acungan jempol saat proses, pujian dalam bentuk ucapan, dan penghargaan.

c. *Process* (Proses)

Menurut Suratno (2005:42) perkembangan kreativitas pada anak melalui proses. Proses tersebut dengan pemberian kesempatan untuk bersibuk diri dengan kreatif. Dengan demikian anak sangat butuh kesempatan sebagai proses untuk mengembangkan kreativitasnya.

Hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua maupun pendidik yaitu memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya sendiri secara kreatif dan dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan (Siti Partini Suadirman, 2003:28). Dengan demikian orangtua dan pendidik harusnya memberikan kebebasan kepada anak saat proses kreatif. Hendaknya tidak menyuruh anak untuk membuat produk sesuai dengan contoh dan orang tua dapat mengawasi anaknya agar proses kreatif tidak merugikan bagi orang lain maupun sekitar. Misalnya yaitu mencoret-coret tembok dan memangkas daun di lingkungan sekitar.

d. *Product* (Produk)

Produk merupakan hasil akhir dari proses kreativitas yang didukung dengan pribadi yang kreatif dan dorongan yang berasal dari diri sendiri dan lingkungan. Hal ini didukung oleh Siti Partini Suadirman (2003:29) mengemukakan bahwa produk kreatif yang bermakna didukung oleh kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (*press*) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses.

Produk akhir dari sebuah kreativitas hendaknya mendapat penghargaan dari orang terdekat anak. Penghargaan ini merupakan sebuah penghormatan dan pembuktian bahwa produk anak tersebut benar-benar ada. Penghargaan ini dapat dilakukan dengan pujian, ucapan, bahasa tubuh, atau membuat sebuah program untuk memamerkan produk kreativitas dari anak-anak.

Berdasarkan paparan metode pengembangan kreativitas melalui 4P di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kreativitas dapat meningkat dengan 4 faktor yang meliputi pribadi, dorongan, proses, dan produk. Pertama-tama yang sangat berpengaruh yaitu pribadi atau anak. Setelah itu anak harus mempunyai dorongan untuk dapat berkembang. Dorongan pada anak dapat berupa dorongan dari anak sendiri maupun dari luar. Ketika anak sudah mendapat dorongan atau minat untuk berkreasi maka akan terjadi proses yaitu anak akan berpikir dan menggunakan waktu atau kesempatannya untuk mengolah sesuatu, berpikir, menemukan ide, atau menggabungkan pengalaman-pengalaman terdahulu. Setelah proses terjadi maka akan dihasilkan produk. Produk kreativitas anak tidak hanya berupa benda, melainkan berupa pemikiran, tulisan sastra, maupun pemecahan masalah.

Kreativitas juga termasuk dalam upaya memecahkan masalah yang dihadapi oleh seseorang. Hal ini dikemukakan oleh Wallas dalam Suratno (2005: 35) menjelaskan bahwa untuk memecahkan masalah terdapat 4 fase, yaitu :

1) Fase persiapan,

Tahap ini dimana seseorang akan menggali informasi dengan belajar, berpikir, membaca buku, bertanya kepada siapa saja dan sebagainya. Seseorang akan melanjutkan tahap selanjutnya jika dia sudah merasa cukup dengan informasi yang ada untuk memecahkan masalah.

2) Fase inkubasi,

Pada tahap ini sudah merasa cukup dengan informasi yang ada dan seseorang akan berhenti sejenak seolah-olah tidak memikirkan persoalan padahal dia sedang menemukan inspirasi dalam alam pikir bawah sadar untuk memecahkan masalah secara kreatif.

3) Fase iluminasi,

Tahap ini munculnya suatu pemahaman yang dalam atau *insight* atau *aha erlibis*. Pada tahap ini akan memunculkan inspirasi atau gagasan baru beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya insirasi atau gagasan baru tersebut.

4) Fase verifikasi

Tahapan ini merupakan perwujudan dari inspirasi atau gagasan baru dalam alam nyata atau realitas. Tahapan ini merupakan pembalikan pemikiran dari pemikiran kreatif yang deveren ke pemikiran kritis yang konvergen.

Pemecahan masalah yang merupakan salah satu hasil kreativitas mempunyai tahapan yang terjadi pada anak yang kreatif. Hal ini dapat diterapkan dalam pembelajaran anak di sekolah maupun di dalam keluarga ketika menghadapi masalah sederhana. Masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-anak-anak atau ketika menyelesaikan tugasnya saat pembelajaran haruslah diolah sehingga anak mempunyai solusi yang baik, tepat dan mungkin baru untuk menyelesaikan masalah tersebut. Pertama yaitu anak dibiarkan untuk mengumpulkan informasi atau mendalami masalah yang sedang dihadapi. Setelah informasi telah cukup maka saatnya bagi anak untuk memikirkan penanganan masalah yang tepat barulah anak melakukan *action* atas pemikiran solusi pemecahan masalah tersebut.

5. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Orang tua merupakan sosok yang sangat berperan untuk mengembangkan kreativitas anak di sekolah. Sedangkan guru merupakan sosok yang sangat berperan ketika anak di sekolah.

Berikut ini merupakan cara bagi guru untuk mengembangkan kreativitas bagi anak di sekolah (Siti Partini Suadirman, 2003:30) :

- a. Menciptakan situasi/ kondisi yang merangsang rasa ingin tahu anak sehingga anak bertanya
- b. Dengan sabar memberikan pelayanan berupa jawaban-jawaban yang bijak atas pertanyaan anak
- c. Hindarkan jauh-jauh sikap otoriter terhadap anak, sebaliknya terapkan pola asuh yang demokratik dan memberikan kebebasan bagi anak untuk menyatakan pendapat
- d. Berikan kesempatan seluas-luasnya agar anak mengekspresikan keinginannya
- e. Hindarkan mencela atas apa yang dilakukan atau kegiatannya
- f. Mendorong munculnya motivasi internal anak
- g. Menghargai dan menyayangi anak sebagai pribadi yang baik

- h. Menciptakan kesempatan seluas-luasnya agar anak belajar dengan mengalami
- i. Menciptakan suasana kelas yang nyaman, tanpa ada tekanan bagi anak
- j. Menciptakan ruangan kelas yang mampu memberikan perangsang positif secara visual bagi anak (produk hasil karya anak yang sewaktu-waktu bisa diganti)

Cara bagi guru untuk mengembangkan kreativitas yang telah dipaparkan di atas dapat juga diterapkan oleh orangtua maupun keluarga anak di rumah. Untuk mengembangkan kreativitas anak diharapkan guru dan orangtua mempunyai misi yang sama agar anak tidak bingung dengan sikap pendamping di rumah dan di sekolah. Anak yang akan meningkat kreativitasnya diberikan waktu dan kebebasan yang demokratis agar anak tidak merasa dikekang, dituntut, maupun diberi sikap-sikap otoriter yang dapat menghambat dan mematikan gagasan anak.

Anak yang kreatif akan timbul dari pendamping yang kreatif pula. Oleh karena itu, pendamping haruslah memberikan cara yang kreatif seperti menyediakan bahan dan sumber informasi yang lengkap misalnya buku, alat bermain, media belajar alam, serta memberikan metode yang sesuai dengan perkembangan anak. Pendamping hendaknya menggali potensi yang tampak pada anak dan memunculkan motivasi anak untuk mendorong dirinya sendiri secara natural untuk mengembangkan bakat kreativitasnya. Dengan dukungan yang telah ada dari pribadi anak akan lebih baik dengan ditambah dukungan dari pendamping, sehingga perkembangan kreativitas anak akan lebih optimal.

Menurut Lara Firdani dan APE Lestari (2009: 7) anak perlu diberi keleluasaan dalam berkarya, bergerak, dan berpindah-pindah. Selanjutnya menjelaskan bahwa guru perlu memberikan kegiatan yang dapat memberikan

kesempatan untuk mendorong rasa ingin tahu, eksplorasi, dan memecahkan masalah.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini mengembangkan kreativitas anak dengan bermain *fun cooking*. Dalam bermain *fun cooking* guru menyediakan bahan berupa bahan makanan mentah dan matang yang akan dieksplor oleh anak dan menyediakan tempat yang nyaman dan nyaman. Selain itu guru memberikan dorongan motivasi dan membebaskan anak untuk berkarya sesuai dengan gagasannya, serta memberi pujian atas peningkatan kreativitas anak.

B. *Fun Cooking*

1. Bermain

a. Pengertian Bermain

Mayke Sugianto Tedjasaputra(1995) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Bermain memberi anak perasaan menguasai (*mastery*) atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya. Selanjutnya dijelaskan bahwa bermain mencakup penggunaan simbol, tindakan, atau objek yang punya arti untuk diri mereka sendiri. Hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka, sama halnya dengan perkembangann kreativitas.

Menurut Robert White dalam Mayke Sugianto Tedjasaputra (1995:10) bermain adalah cara anak bertindak menurut kehendaknya sendiri dalam tindakan yang efektif jadi kegiatan bermain itu sendiri dapat membuat anak merasa puas, senang, dan ingin mengulanginya lagi. Selanjutnya menurut Conny R. Setiawan

(2008: 20) bermain adalah suatu kegiatan yang serius tetapi mengasyikkan, dipilih sendiri oleh anak, dan sebagai salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya.

Berdasarkan pengertian bermain menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang menggunakan segala aspek yaitu kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, norma agama, dan seni secara terpadu yang dilakukan secara alamiah untuk mendapatkan rasa senang, puas, dan selalu ingin mengulangnya lagi.

Conny R. Setiawan (2008: 19) menjelaskan bahwa bermain dilakukan dengan menggunakan permainan yang dirancang secara sengaja (*intentionally*) dengan maksud agar anak meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar tersebut. Dengan demikian pembelajaran di PAUD mengedepankan konsep bermain sambil belajar. Konsep bermain sambil belajar yaitu anak melakukan kegiatan bermain yang didalamnya mengandung sebuah pembelajaran yang tidak terasa belajar secara formal dan menegangkan. Di dalam bermain, anak akan mendapat pengetahuan dan sekaligus dapat mengembangkan aspek perkembangannya secara sadar maupun tidak sadar. Pengetahuan tersebut merupakan hasil dari proses mengkonstruksi media bermain dan hasil produk bermain.

Bermain pada pembelajaran anak usia dini adalah bermain yang berpusat pada anak. Berpusat pada anak yaitu sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan sesuai dengan minat anak. Berikut ini adalah pedoman bermain yang terpusat pada anak (George S. Morrison, 2012: 97) :

- 1) Atur ruang kelas agar dapat mendukung proses belajar yang terpusat pada anak
- 2) Sediakan materi dan bahan-bahan yang mudah didapat
- 3) Berikan kesempatan bagi anak untuk berpindah-pindah tempat dan ikut serta dalam proses belajar aktif
- 4) Sediakan materi dan ruang untuk aktivitas praktik
- 5) Atur pusat belajar dan bangku-bangku agar anak dapat mengerjakan dan bermain bersama
- 6) Dukung proses belajar bersama
- 7) Siapkan instruksi yang berbeda-beda untuk masing-masing anak
- 8) Sertakan aktivitas proyek
- 9) Sediakan banyak waktu bagi anak untuk ikut serta dalam proyek dan aktivitas kerja sama yang lain.

Teori George S. Morrison di atas menjelaskan bahwa pembelajaran yang terpusat pada anak memerlukan kesiapan ruang kelas, materi, dan waktu yang baik. Ruang kelas yang dibutuhkan oleh anak adalah kelas yang memberikan kesempatan pada anak untuk bergerak bebas dan tidak terpaku formal dengan bangku yang memenuhi ruang kelas sehingga anak akan bermain dengan senang dan bebas. Pengaturan bangku disesuaikan dengan kegiatan yang dilakukan dalam kelas. Selain pengaturan ruangan, yang penting bagi pembelajaran anak usia dini yaitu materi. George S. Morrison (2012: 357) selanjutnya menjelaskan ruang kelas dan materi disiapkan dengan nyaman dan aman sehingga dapat menarik minat anak sehingga mencapai tujuan dari program yang dibuat oleh guru.

b. Tahapan Perkembangan Bermain

Para pakar bermain telah mengemukakan tahapan bermain menurut versinya. Tahapan perkembangan bermain menurut Mildred Parten (1932) dalam Mayke Sugianto (1995:13) :

1) *Unoccupied Play*

Pada tahapan ini anak sebenarnya tidak terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati lingkungan sekitar yang menarik perhatian anak. Jika lingkungan sekitar tidak menarik perhatian anak maka anak akan menyibukkan dirinya sendiri dengan berbagai kegiatan.

2) *Solitary Play* (Bermain Sendiri)

Tahap bermain ini biasanya terjadi pada anak yang berusia muda dimana anak akan sangat egosentris dalam bermain. Anak tersebut asik dengan kegiatannya sendiri ketika bermain tanpa memperdulikan adanya orang lain di sekitarnya. Anak hanya akan merasakan adanya orang lain ketika orang lain tersebut mengambil alat permainannya.

3) *Onlooker Play* (Pengamat)

Onlooker Play terjadi pada anak usia dua tahun atau pada anak yang belum mengenal anak yang lain. Pada tahapan ini anak hanya mengamati anak lain yang sedang bermain dan tampak ada minat yang besar terhadap kegiatan bermain tersebut tetapi malu dan ragu-ragu untuk ikut bergabung dalam kegiatan bermain tersebut.

4) *Paralel Play* (Bermain Paralel)

Bermain paralel adalah dimana terdapat dua anak atau lebih yang bermain dengan alat permainan yang sama dan kegiatannya pun sama, tetapi mereka tidak saling berinteraksi. Hal ini terlihat ketika anak-anak sedang bermain mobil-mobilan atau bermain lego. Mereka asik dengan kegiatannya sendiri

bukan kerjasama karena pada dasarnya anak masih amat egosentris dan belum mampu memahami atau berbagi rasa dengan kegiatan anak lain.

5) *Associative Play* (Bermain Asosiatif)

Tahap bermain ini biasanya dilakukan oleh anak usia prasekolah. *Associative play* ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar menukar alat permainan, tetapi masing-masing anak tidak terlibat dalam kerjasama. Misalnya ketika anak sedang menggambar, mereka saling memberi komentar dan saling meminjamkan alat menggambar. Akan tetapi mereka tidak terlibat dalam kerja sama menggambar.

6) *Cooperative Play* (Bermain Bersama)

Cooperative play atau bermain bersama biasanya dilakukan oleh anak usia 5 tahun ke atas dengan dipengaruhi faktor latar belakang orang tua. Bermain bersama ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya bermain dokter-dokteran dan membangun proyek.

Berdasarkan tahapan perkembangan bermain yang telah dikemukakan di atas dapat dijelaskan bahwa pada masa usia tertentu anak mempunyai perkembangan dalam bermain. Perkembangan tersebut dari anak melihat dan mengamati lingkungan sekitar, kemudian mulai mencoba bermain sendiri sampai bermain secara kerja sama. Tahapan perkembangan di atas dapat menjadi pedoman bagi orang tua maupun pendidik memberikan tindakan atau sikap untuk

mengasuh anak karena anak melalui proses untuk bermain sesuai usianya dan tidak bisa dipaksakan untuk dapat berkembang melebihi tahapan usianya.

Penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain *fun cooking* ini berpedoman pada tahapan bermain asosiatif dan bermain kooperatif. Bermain asosiatif pada *fun cooking* yaitu ketika anak bermain secara individual tanpa campur tangan dari orang lain tetapi masih saling tukar menukar alat bermain dengan orang lain. Sedangkan bermain kooperatif pada *fun cooking* yaitu ketika anak bermain bekerja sama dalam satu kelompok.

2. Bermain Kreatif

a. Pengertian Bermain Kreatif

Bermain kreatif adalah saat seseorang anak secara langsung melibatkan dirinya dalam sebuah kegiatan atau permainan yang mengharuskan mereka untuk berpikir dalam cara yang tidak mempertimbangkan norma serta memusatkan diri pada sesuatu dalam permainan itu (diambil dari <http://www.centerforcreativeplay.org> dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono (2010: 40)). Dengan demikian bermain kreatif dilakukan ketika anak benar-benar terlibat dalam sebuah kegiatan dimana sangat menggunakan pikiran anak untuk dapat mengkonstruksi kegiatan tersebut.

b. Jenis dan Klasifikasi Bermain Kreatif

Jenis dan klasifikasi bermain kreatif ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memilih kegiatan bermain ketika mengembangkan kegiatan bermain anak. Hal ini dilakukan untuk mencapai tumbuh dan kembang anak dalam segala aspek melalui kegiatan bermain bebas, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berikut ini adalah golongan bermain kreatif yang dapat dilakukan oleh anak usia dini menurut Jefree, Mc. Conkey, dan Hewson (1984) dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono (2010:42) yaitu permainan eksploratif, permainan dinamis, permainan dengan keterampilan, permainan sosial, permainan imajinatif, dan permainan teka-teki.

Untuk menciptakan sebuah permainan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak akan lebih baik jika keenam permainan tersebut dipadukan satu sama lain.

Selanjutnya Lopes dalam Suratno (2005: 80) menyatakan bahwa permainan kreatif dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- 1) Kreasi terhadap objek berupa kegiatan bermain dimana anak melakukan kreasi tertentu terhadap objek, seperti menggabungkan potongan-potongan benda sehingga menjadi bentuk mobil-mobilan.
- 2) Cerita bersambung berupa kegiatan bermain dimana guru memulai awal sebuah cerita dan setiap anak menambahkan cerita selanjutnya bagian per bagian seperti cerita dengan menggunakan buku besar.
- 3) Permainan drama kreatif berupa permainan dimana anak dapat mengekspresikan diri melalui peniruan terhadap tingkah laku orang, hewan, atau tanaman.
- 4) Gerakan kreatif berupa kegiatan bermain yang lebih menggunakan otot-otot besar seperti permainan aku seorang pemimpin dimana anak akan melakukan gerakan tertentu dan anak lain mengikutinya atau kegiatan membangun dengan pasir, lumpur, dan atau tanah liat.

5) Pertanyaan kreatif yang berhubungan dengan pertanyaan terbuka, menjawab pertanyaan dengan sentuhan panca indera, pertanyaan tentang perubahan, pertanyaan yang membutuhkan beragam jawaban, dan pertanyaan yang berhubungan dengan suatu proses atau kejadian.

Hampir sama dengan tokoh-tokoh di atas, Suratno (2005:82-89) mengklasifikasikan bermain kreatif dibagi menjadi 2 yaitu bermain aktif dan bermain pasif.

- 1) Bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan kepada anak yang dilakukan melalui aktivitas langsung oleh diri anak itu sendiri. Jenis bermain aktif yaitu bermain bebas, bermain peran, bermain konstruktif, eksplorasi, dan mengumpulkan benda.
- 2) Bermain pasif adalah aktifitas fisik anak tidak banyak dimanfaatkan tetapi aspek lainnya seperti pendengaran dan penglihatan lebih banyak berperan. Contoh dari bermain pasif yaitu mendengar, melihat komik atau majalah, menonton TV dan film, dan mendengarkan musik.

Berdasarkan jenis dan klasifikasi yang telah dikemukakan oleh beberapa tokoh di atas dapat disimpulkan secara garis besar bahwa bermain kreatif dapat diklasifikasikan dalam bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif pada pembelajaran anak usia dini dapat dilakukan dengan berkreasi terhadap objek, bermain konstruktif dan bermain *fun cooking*. Sedangkan bermain pasif anak lebih menekankan pada perolehan informasi secara transfer dari sumber informasi kepada penerima informasi tanpa melalui suatu tindakan. Artinya anak tidak harus

melakukan eksperimen atau tindakan mengkonstruksi untuk mendapatkan informasi melainkan anak sudah disediakan informasi dan tinggal menerimanya.

c. Tujuan Bermain Kreatif

Menurut Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono (2010:35) menjelaskan bahwa tujuan utama dari bermain kreatif yaitu memelihara perkembangan dan pertumbuhan optimal anak usia dini melalui permainan bermain kreatif, interaktif, dan integrasi dengan lingkungan bermain anak.

3. Bermain Kreatif *Fun Cooking*

a. Pengertian *Fun Cooking*

Istilah *fun cooking* diambil dari bahasa Inggris yaitu *fun* yang artinya kesenangan, kegembiraan, atau bersifat senang dan *cooking* artinya kata kerja untuk memasak (John M. Echols dan Hassan Shadily, 1976). Sedangkan menurut kamus lengkap bahasa Indonesia oleh Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia Senja mengartikan memasak yaitu kata kerja mengolah atau membuat panganan. Dengan demikian dapat diartikan bahwa *fun cooking* yaitu kegiatan mengolah bahan makanan menjadi makanan yang dilakukan secara menyenangkan.

Fun cooking untuk anak usia dini disesuaikan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu berpusat pada anak dan menyenangkan. Anak disuguhkan dengan sumber belajar berupa bahan makanan yang akan diolah menjadi makanan yang siap disajikan. Anak-anak akan bereksplorasi dengan bahan makanan yang telah disediakan sesuai dengan ide dan gagasannya.

Berdasarkan teori tahapan bermain yang telah dibahas dalam sub bab sebelumnya, *fun cooking* termasuk dalam bermain asosiatif dan bermain bersama

atau kooperatif. Kesimpulan ini disesuaikan dengan tujuan kegiatan bermain *fun cooking* yang akan dilakukan oleh anak. Bermain asosiatif *fun cooking* yaitu ketika anak bermain mengolah makanan secara individual, yakni anak bekerja sendiri tanpa campur tangan orang lain tetapi masih saling tukar menukar alat bermain dengan anak lain. Tujuan dari bermain asosiatif yaitu mengembangkan anak sesuai dengan gagasannya sendiri dan sarana mengekspresikan ide anak secara natural tanpa pengaruh dari orang lain. Sedangkan bermain kooperatif *fun cooking* terlihat ketika anak bersama-sama dengan anak yang lain mengerjakan satu proyek dan hasil proyek tersebut merupakan hasil ide pemikiran semua anak. Tujuan dari bermain bersama yaitu mengembangkan anak sesuai aspek yang dikembangkan bersamaan dengan aspek social karena anak akan mendapatkan pengalaman dari anak lain dan mengurangi rasa egois masing-masing anak.

Penelitian ini memilih untuk menggunakan kegiatan *fun cooking* yang termasuk dalam bermain asosiatif. Keputusan pemilihan tersebut sesuai dengan tujuan untuk mengamati perkembangan kreativitas anak secara individual. Dengan pengamatan secara individual maka akan sangat terlihat secara detail perkembangan kreativitas anak dan untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

Berdasarkan klasifikasi bermain kreatif yang dikemukakan oleh Lopes dan Suratno dapat disimpulkan bahwa *fun cooking* adalah salah satu kegiatan bermain dalam klasifikasi bermain kreasi terhadap objek dan bermain aktif.

Menurut Lopes bermain kreasi terhadap objek berupa kegiatan bermain dimana anak melakukan kreasi tertentu terhadap objek, seperti menggabungkan

potongan-potongan benda sehingga menjadi bentuk mobil-mobilan. Dalam kegiatan *fun cooking*, anak disediakan berbagai bahan memasak kemudian anak berkreasi dengan bahan tersebut sesuai dengan kreativitasnya.

Suratno (2005: 82) mengemukakan bahwa bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan kepada anak yang dilakukan melalui aktivitas langsung oleh diri anak itu sendiri. Jenis bermain aktif yaitu bermain bebas, bermain peran, bermain konstruktif, eksplorasi, dan mengumpulkan benda. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *fun cooking* termasuk dalam bermain aktif karena anak disediakan bahan bermain kemudian anak secara aktif sesuai dengan pikiran dan imajinasinya melakukan kegiatan secara langsung. *Fun cooking* adalah kegiatan mengolah bahan makanan secara menyenangkan oleh anak. Dengan kegiatan *fun cooking* tersebut diharapkan anak akan memperoleh kesenangan serta meningkatkan daya kreativitas anak. Kegiatan *fun cooking* misalnya yaitu bermain wajah di rotiku, menghias bekal makanku, membentuk dari adonan makanan, dan lain-lain. Kegiatan tersebut sangat membutuhkan pemikiran imajinasi anak serta fisik motorik untuk mencurahkan imajinasi dalam bentuk yang nyata.

Bermain *fun cooking* berkreasi terhadap bahan makanan mentah dengan mengaktifkan seluruh indera anak dan membutuhkan daya kreativitas yang tinggi untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Daya kreativitas dikerahkan ketika anak mengolah semua bahan makanan, membentuk adonan makanan, dan menyajikan makanan.

Kegiatan *fun cooking* merupakan salah satu cara stimulasi perkembangan kreativitas anak dalam golongan bermain menciptakan produk (hastakarya) dan bermain eksperimen. Seperti dijelaskan oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2005: 61) bahwa kegiatan membuat produk hastakarya dapat meningkatkan kreativitas anak. Pada kegiatan produk hastakarya anak akan beraktivitas membuat, menyusun, atau mengkonstruksi bahan sesuai dengan khayalan dan imajinasinya. Hal ini sesuai dengan kegiatan *fun cooking* yaitu membuat dan mengkonstruksi bahan makanan sesuai dengan ide anak. Bermain eksperimen yaitu kegiatan untuk mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu dan mengapa sesuatu itu dapat terjadi serta penemuan solusi untuk pemecahan masalah dan akhirnya dapat menciptakan sesuatu yang bermanfaat.

Bermain *fun cooking* dapat meningkatkan kreativitas anak didukung oleh pernyataan bahwa bermain *fun cooking* dengan anak-anak dapat memberikan pengalaman belajar anak. Pengalaman yang didapatkan berupa pengalaman bidang matematika, keterampilan bahasa, sains, keterampilan motorik, kreativitas, serta emosi dan perkembangan sosial (www.pbs.org/..cooking-with-kids.com). Pengalaman di bidang matematika ketika anak menghitung bahan dan takaran yang digunakan. Keterampilan bahasa terlihat ketika anak berkomunikasi dengan orang lain dan menceritakan proses dan produk yang dihasilkan. Pengalaman sains ketika perubahan tekstur materi setelah dimasak. Pengalaman keterampilan motorik ketika anak memegang alat-alat dan mengolah bahan dengan tangan. Peningkatan kreativitas ketika anak memproses bahan makanan sesuai dengan

gagasan anak. Sedangkan emosi dan perkembangan sosial terlihat ketika anak berinteraksi dengan anak lain dalam satu kelompok bermain.

b. Langkah-langkah Bermain *Fun Cooking*

Langkah-langkah pembelajaran *fun cooking* dalam penelitian ini diadaptasi dari Stephanie Hightower Rendulic dalam kurikulum memasak yang berjudul *Let's Cook! Class Curriculum* (2010) menjelaskan bahwa terdapat 3 tahap pembelajaran bermain *fun cooking* yaitu :

1) Persiapan

Tahap pertama yang dilakukan yaitu guru menjelaskan kegiatan bermain *fun cooking* yang akan dilakukan, misalnya membuat kue nastar dan menghias roti tawar. Guru dan anak mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain *fun cooking*. Anak menggali informasi tentang kegunaan dari setiap alat dan bahan. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku maupun guru secara langsung menerangkan kepada anak tentang kegunaan dari masing-alat dan bahan makanan yang akan digunakan.

2) Pelaksanaan

Tahap selanjutnya yaitu inti dari bermain *fun cooking*. Pada pelaksanaan terlebih dahulu guru menjelaskan dan memberi contoh teknik mengolah bahan makanan. Terdapat dua teknik bermain *fun cooking* dalam penelitian ini yaitu :

a) Bermain *fun cooking* dengan teknik membentuk adonan

Guru telah menyiapkan adonan yang akan dibentuk oleh anak. Setelah itu guru memberi contoh cara membentuk dengan adonan yaitu meremas-remas adonan agar mudah dibentuk, mengambil adonan sesuai dengan kebutuhan bentuk

yang akan dibuat, dan kemudian membentuk adonan sesuai gagasan. Setelah anak paham dengan teknik yang dilakukan, guru memberikan waktu kepada anak untuk berpikir tentang apa yang akan mereka buat. Anak membentuk adonan sesuai gagasan dan imajinasi anak. Setelah adonan selesai dibentuk, guru dan anak melakukan proses pematangan adonan dengan cara digoreng atau di oven. Kegiatan yang memerlukan proses penggorengan misalnya bermain membentuk adonan dengan kue bawang dan membuat *cheese stick*. Sedangkan kegiatan dengan proses pematangan pengovenan misalnya bermain membentuk adonan kue nastar, putri salju, kue kacang, roti panggang, dan *castangel*.

b) Bermain *fun cooking* dengan teknik menghias roti tawar

Teknik bermain ini tidak memerlukan proses pematangan bahan makanan karena bahan yang digunakan sudah matang. Kegiatan menghias roti tawar misalnya membuat *sandwich*, menghias dengan coklat, dan menghias dengan *butter cream*. Teknik yang perlu dijelaskan oleh guru dalam kegiatan ini yaitu cara memegang plastik sprut yang berisi adonan supaya anak dapat menggambar atau menghias roti tawar dengan baik. Setelah anak paham cara menghias roti, guru memberikan waktu kepada anak untuk berpikir dan menemukan ide, kemudian anak mulai bereksplorasi mengekspresikan gagasannya dengan menggambar di atas roti tawar. Untuk kegiatan membuat *sadwich*, guru menjelaskan salah satu cara urutan membuat *sandwich*, anak diperbolehkan mengurutkan bahan makanan sesuai dengan gagasannya kemudian dihias menggunakan saos tomat yang digambar di permukaan atas *sandwich*.

3) Penyelesaian

Pada tahap ini anak dipersilakan untuk menyajikan produk bermain *fun cooking*. Setelah kegiatan selesai anak melakukan *cleaning up* atau membersihkan ruangan yang digunakan untuk bermain *fun cooking*. Kemudian guru mempersilakan kepada anak untuk menceritakan proses dan hasil yang telah dilakukan saat bermain *fun cooking*.

C. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Kamtini dan Husni Wardi Tanjung (2006:24) secara umum bahwa karya kreativitas anak usia 5-6 tahun bersifat ekspresif dan dinamis. Ekspresif adalah karya yang umumnya merupakan suatu ungkapan yang kuat, jujur, langsung, dan berangkat dari dalam dirinya. Karya anak bersifat dinamis artinya karya mereka umumnya mengesankan sesuatu yang bergerak terus. Pada pemilihan warna, anak suka pada yang kontras, tajam, dan mencolok. Selanjutnya Kamtini dan Husni Wardi Tanjung (2006:24) menjelaskan bahwa anak berkarya sesuai dengan suasana hati dan emosinya, tidak realistis dan tidak cocok dengan kenyataan serta bersifat spontan. Misalnya, rumput berwarna biru.

Berdasarkan Tingkat Pencapaian Perkembangan yang telah dirumuskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 58 tahun 2009 anak usia 5-6 tahun telah mencapai perkembangan kreativitas sebagai berikut :

1. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
2. Menggambar sesuai gagasannya
3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
4. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail

5. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti:apa yang terjadi ketika air ditumpahkkan)
6. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan
7. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura)
8. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari
9. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
10. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung
11. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide dengan orang lain
12. Dapat melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan
13. Bangga terhadap hasil karyanya

D. Kerangka Berpikir

GBHN 1993 (dalam Utami Munandar, 1995: 17) menyatakan bahwa pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra-sekolah. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai penyelenggara pendidikan pra-sekolah memiliki peran penting dalam pengembangan aspek perkembangan anak secara optimal.

Salah satu bidang pengembangan yang penting bagi anak dan diberikan di pendidikan pra sekolah yaitu bidang kreativitas. Conny R. Setiawan (2008: 125) menjelaskan pentingnya kreativitas yaitu ditinjau dari keterkaitannya dengan

pertumbuhan dan perkembangan anak serta tuntutan perkembangan masyarakat. Menurut Siti Partini Suadirman (2003:23) menjelaskan bahwa secara komprehensif kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan berfikir, bersikap, dan bertindak tentang sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa (*unsual*) guna memecahkan masalah, sehinggadapat menghasilkan penyelesaian yang orisinil dan bermanfaat. Kreativitas dalam penelitian ini yaitu suatu daya pikir manusia yang unik dan perwujudan dari kreativitas tersebut yaitu dapat menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, orisinil, dapat memecahkan masalah, dan dapat berkomunikasi lisan dengan lancar.

Terdapat banyak kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas. Salah satu cara meningkatkan kemampuan kreativitas anak adalah dengan bermain. Menurut Conny R. Setiawan (2008: 20) bermain adalah suatu kegiatan yang serius tetapi mengasyikkan, dipilih sendiri oleh anak, dan sebagai salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Selanjutnya menjelelaskan bahwa bermian dilakukan dengan menggunakan permainan yang dirancang secara sengaja (*intentionally*) dengan maksud agar anak meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar tersebut. Dengan demikian pembelajaran di PAUD mengedepankan konsep bermain sambil belajar. Konsep bermain sambil belajar yaitu anak melakukan kegiatan bermain yang didalamnya mengandung sebuah pembelajaran yang tidak terasa belajar secara formal dan menegangkan. Di dalam bermain, anak akan mendapat pengetahuan dan sekaligus dapat mengembangkan aspek perkembangannya secara sadar

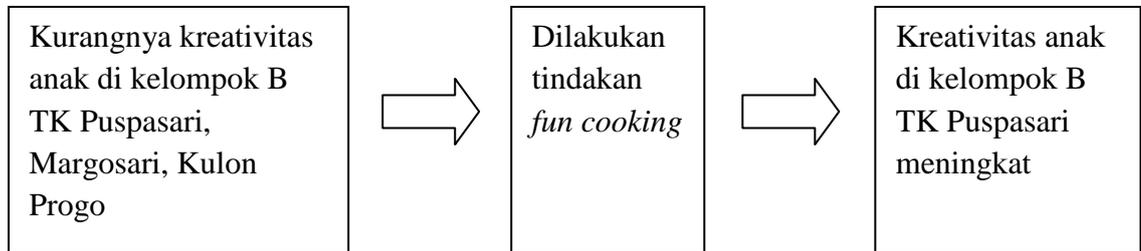
maupun tidak sadar. Pengetahuan tersebut merupakan hasil dari proses mengkonstruksi media bermain dan hasil produk bermain.

Bermain yang dibutuhkan oleh anak adalah bermain yang berpusat pada anak. Bermain yang berpusat pada anak yaitu bermain yang memberikan kesempatan kepada anak secara menyeluruh untuk mengeksplorasi materi. Menurut Lara Firdani dan APE Lestari (2009: 7) anak perlu diberi keleluasaan dalam berkarya, bergerak, dan berpindah-pindah. Selanjutnya menjelaskan bahwa guru perlu memberikan kegiatan yang dapat memberikan kesempatan untuk mendorong rasa ingin tahu, eksplorasi, dan memecahkan masalah. Kegiatan ini dapat dirancang dalam kegiatan bermain untuk anak.

Bermain yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas dalam penelitian ini yaitu bermain *fun cooking*. *Fun cooking* adalah kegiatan memasak ringan yang disajikan secara menyenangkan. Pemilihan kegiatan *fun cooking* karena kegiatan ini masih baru bagi anak kelompok B TK Puspasari dan kegiatan ini sesuai dengan prinsip bermain yaitu menyenangkan bagi anak. Kegiatan yang baru bagi anak akan menambah tantangan dan rasa ingin tahu anak. Selain itu kegiatan *fun cooking* dapat mencakup kegiatan melukis, membentuk, dan mencetak. Kelebihan menggunakan *fun cooking* yaitu mengembangkan semua aspek perkembangan, anak menyenangi kegiatan bermain, dan dapat bereksplorasi sesuai dengan keinginan anak.

Dengan kegiatan yang berprinsip sesuai dengan anak diharapkan *fun cooking* dapat menarik minat anak untuk mengembangkan kreativitas sehingga anak dapat menuangkan ide gagasannya dalam kegiatan pembelajaran,

mempunyai ide yang baru dan berkembang, lancar berkomunikasi, dan tidak cepat bosan dalam mengerjakan tugas.



Gambar 1. Alur Berpikir

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui kegiatan *fun cooking* dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok B di TK PUSPASARI, Margosari, Pengasih, Kulon Progo.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang terjadi di dalam kelas dan dilakukan secara bersama (Suharsimi Arikunto, 2006:3). Penelitian tindakan kelas melakukan penelitiannya di dalam kelas yang mempunyai masalah secara keseluruhan murid. Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah yang ada dalam kelas ataupun kelompok tertentu.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas secara kolaborasi yaitu penelitian tindakan kelas yang dimana peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk memecahkan masalah yang ada dalam kelas tersebut. Disebutkan oleh Suharsimi Arikunto (2006:17) bahwa penelitian kolaborasi ini pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap proses tindakan yaitu peneliti.

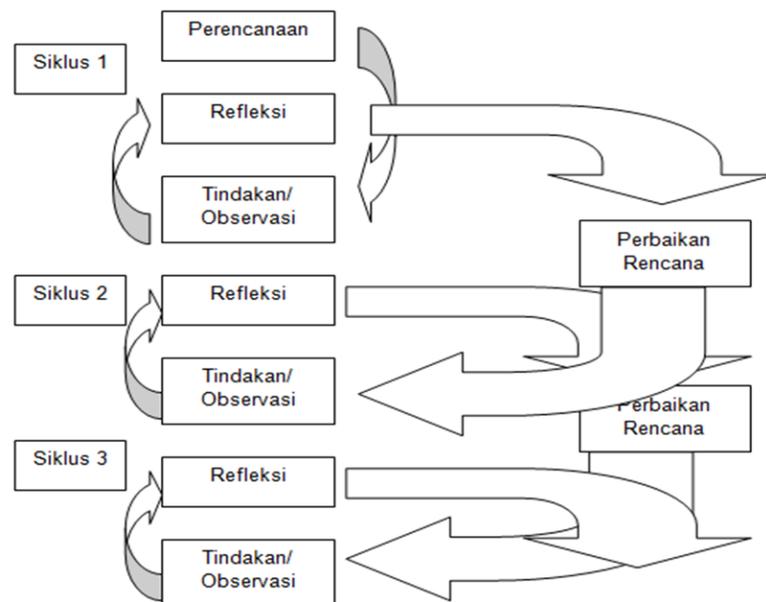
Tujuan pokok dalam penelitian tindakan kelas adalah memberikan pelayanan pembelajaran yang lebih baik bagi siswa. Borg dalam Suharsimi Arikunto, dkk (2006:107) menyebutkan bahwa tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah pengembangan keterampilan proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru di kelasnya.

B. Tahap Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Model yang dikemukakan oleh Kemmis dan

McTaggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu ; perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian siklus pada kesempatan ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Berikut ini merupakan bentuk gambar dari penelitian model Kemmis dan Mc Taggart :



Gambar 2. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart

Peneliti melakukan observasi awal di kelompok B TK Puspasari untuk memperoleh informasi mengenai kreativitas anak di kelompok tersebut. Peneliti melakukan pengumpulan informasi dengan pengamatan dan wawancara terhadap guru kelas kelompok tersebut. Setelah memperoleh informasi dari guru kelas,

peneliti menyusun rancangan tindakan yang digunakan sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa.

Berikut dijelaskan prosedur penelitian yang dilakukan:

1. Pra tindakan

Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu melakukan pra tindakan yaitu melakukan rencana agar pelaksanaan tindakan dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Berikut adalah langkah-langkah dari pra tindakan:

- a. Peneliti berdiskusi dengan guru kelas TK Puspasari untuk mengidentifikasi masalah mengenai kreativitas anak kemudian membuat kesepakatan untuk melakukan tindakan.
- b. Berdiskusi dengan guru kelas mengenai cara melakukan tindakan.

2. Siklus

a. Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaborasi. Oleh karena itu, peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Peneliti dan guru kelas merencanakan kegiatan yang tertuang dalam rencana kegiatan harian (RKH) dan skenario pembelajaran. Selain itu juga menentukan strategi yang digunakan untuk kegiatan mengajar, sumber, alat, dan bahan mengajar, serta metode yang akan digunakan.

b. Tindakan

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 18) tahap kedua dari penelitian tindakan yaitu pelaksanaan yang merupakan penerapan dari rancangan yang dilakukan dalam perencanaan. Pada tahap ini guru kelas melaksanakan rancangan skenario pembelajaran yang telah direncanakan bersama dengan peneliti. Guru kelas menerapkan rancangan tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

c. Pengamatan

Peneliti mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas tersebut. Peneliti melakukan penilaian menggunakan lembar observasi dan instrumen penilaian. Pada pengamatan ini akan didapatkan hasil tentang dampak proses pembelajaran dengan hasil belajar siswa. Peneliti mencatat dengan cermat apa yang terjadi selama bimbingan agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan ketika peneliti sudah selesai melakukan tindakan. Peneliti melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan diskusi sehingga bisa diketahui keberhasilan dan kekurangan dalam pelaksanaan tindakan. Jika dalam siklus ini peneliti sudah yakin dengan tindakan yang diberikan dan sudah mengalami peningkatan konsep diri berdasarkan kriteria dalam perencanaan maka penelitian selesai, namun jika belum akan diadakan siklus 2.

C. Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Puspasari yang beralamatkan di Jalan Kertodiningrat, RT 21 RW 11, Gunung Gondang, Margosari, Pengasih, Kulon,

Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2013.

D. Subyek Penelitian

Suharsimi Arikunto (2002: 88) menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan subjek penelitian adalah suatu benda, hal, atau orang tempat data variabel penelitian yang melekat. Subjek dalam penelitian ini anak usia 5-6 kelompok B di TK Puspasari.

E. Metode Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 101) teknik pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah angket dengan menggunakan observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Menurut Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010:66) observasi atau pengamatan adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Dengan demikian dijelaskan bahwa observasi dilakukan langsung dengan mengamati objek yang diobservasi. Dalam hal ini peneliti langsung melakukan pengamatan di dalam kelas saat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan.

Teknik pengumpulan data dengan observasi sangat diperlukan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung, kinerja kelas, kinerja guru dan kinerja siswa (Departemen Pendidikan Nasional, 1999:33). Dijelaskan

lebih lanjut oleh Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010:66) bahwa observasi terdiri dari dua tipe yaitu pengamatan berstruktur (dengan pedoman) dan pengamatan tidak berstruktur (tidak menggunakan pedoman).

Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu observasi berstruktur yaitu pengamatan yang menggunakan pedoman. Pedoman yang digunakan yaitu menggunakan lembar observasi dalam bentuk *checklist* dimana peneliti sudah menyiapkan indikator dan akan membubuhkan tanda centang pada kolom yang tersedia. Observasi ini dilakukan ketika anak mengikuti proses kegiatan belajar mengajar seperti biasa. Dengan hal itu maka data yang diperoleh dengan metode observasi akurat dan lebih detail.

Tabel1.Kisi-kisiKreativitasAnak

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kreativitas	Hal yang baru	a. Mempunyai gagasan yang baru b. Memecahkan masalah dengan cara yang baru c. Menyukai kegiatan penjelajahan tentang hal yang baru
	Berbeda	a. Memilih sikap berbeda dengan anak lain b. Menghasilkan karya yang berbeda dari anak lain
	Orisinal	Anak menghasilkan sesuatu yang orisinal atau asli
	Fleksibilitas	a. Anak fleksibel terhadap perbedaan pendapat b. Anak bebas menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan saat bermain <i>fun cooking</i>
	Motivasi sikap	a. Anak tertarik bermain <i>fun cooking</i> sesuai inisiatif sendiri b. Anak bermain <i>fun cooking</i> dari mulai sampai selesai
	Kelancaran	Anak lancar berkomunikasi lisan tentang produk yang diciptakan

2. Dokumentasi

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (1999:34) dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data atau informasi dari dokumen-dokumen yang sudah ada sehingga untuk mengenalinya membutuhkan upaya menganalisis dokumen yang sudah ada. Dokumentasi yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu dokumentasi rencana kegiatan harian (RKH) dan foto-foto proses pembelajaran berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (1998: 151) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *instrument* lembar observasi berbentuk *checklist* sebagai alat untuk merekam pengamatan yang dilakukan dalam bentuk dokumen..

Tabel 2.Format Checklist Penilaian Kreativitas Anak

No	Indikator	Keadaan	
		Ya	Tidak
1	Mempunyai gagasan yang baru		
2	Memecahkan masalah dengan cara yang baru		
3	Menyukai kegiatan penjelajahan tentang hal yang baru		
4	Memilih sikap berbeda dengan anak lain		
5	Menghasilkan karya yang berbeda dari anak lain		
6	Anak menghasilkan sesuatu yang orisinal atau asli		
7	Anak fleksibel terhadap perbedaan pendapat		
8	Anak bebas menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan saat bermain <i>fun cooking</i>		
9	Anak tertarik bermain <i>fun cooking</i> sesuai inisiatif sendiri		
10	Anak bermain <i>fun cooking</i> dari awal sampai selesai		
11	Anak lancar berkomunikasi lisan tentang produk yang diciptakan		

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis datadeskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Menurut Matthew B. Miles dan Michael Huberman (1992:15) teknik analisis data kualitatif adalah data yang digunakan berwujud kata-kata dan bukan rangkain angka yang diproses melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verivikasi. Berikut ini pembahasan ketiga tahap dalam teknik analisis data kualitatif :

1. Reduksi Data

Matthew B. Miles dan Michael Huberman (1992:16) mengemukakan bahwa reduksi data sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan dan proses ini berlangsung secara terus menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung. Proses reduksi data sudah mulai terjadi bahkan sebelum semua data terkumpul dan selama pengumpulan data berlangsung terjadilah tahapan reduksi data selanjutnya yaitu membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, dan menulis memo. Reduksi data berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun.

Selanjutnya Matthew B. Miles dan Michael Huberman (1992:16) menjelaskan bahwa reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

2. Penyajian Data

Tahap kedua dari analisis data kualitatif yaitu penyajian data. Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dalam penelitian ini berupa teks naratif yang singkat dan mudah dipahami. Selain menggunakan teks naratif akan lebih baik menggunakan bagan agar peneliti lebih mudah melakukan tahap selanjutnya yaitu menarik kesimpulan dan pembaca lebih memahami analisis data yang telah diolah.

3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Tahapan analisis ketiga yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Menurut Matthew B. Miles dan Michael Huberman (1992:18) analisis dimulai dari pengumpulan data untuk mencari arti benda-benda mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, dan proporsi. Kesimpulan yang diperoleh merupakan analisis dari tahapan sebelumnya untuk menentukan sebuah hasil yang konkret. Kesimpulan yang didapat merupakan hasil data yang sudah diuji kebenarannya, kekokohannya, dan kecocokannya yakni validitasnya.

Deskripsi kuantitatif dalam penelitian ini untuk mengetahui persentase peningkatan kreativitas anak. Setelah dilakukan penilaian kreativitas anak dalam kegiatan siklus, maka dapat disimpulkan kriteria keberhasilan stimulasi perkembangan kreativitas. Kriteria keberhasilan stimulasi perkembangan kreativitas anak dihitung melalui presentase dengan rumus sebagai berikut (Anas Sudjiono, 1986: 43):

$$P = \frac{n}{\sum N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

n = Indikator kreativitas yang dicapai anak

N = Jumlah indikator kreativitas anak

Penilaian kriteria keberhasilan stimulasi dengan menggunakan bintang satu (*), bintang dua (**), bintang tiga (***), dan bintang empat (****).

Tabel 3. Kriteria Penilaian Kreativitas

No	Nilai	Kriteria
1.	Bintang satu (*)	0-25%
2.	Bintang dua (**)	26-50%
3.	Bintang tiga (***)	51-75%
4.	Bintang empat (****)	76-100%

Dengan menggunakan kriteria penilaian tersebut di atas, dapat disimpulkan kriteria keberhasilan stimulasi perkembangan kreativitas jika anak mendapatkan nilai bintang empat (****)

H. Indikator Keberhasilan Penelitian

Peneliti menargetkan keberhasilan penelitian ini jika terjadi peningkatan kreativitas pada anak setelah dilakukan tindakan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini jika 80% dari jumlah anak mencapai kriteria bintang empat. Hal ini disesuaikan dengan persentase yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2010: 44) yaitu dengan rumus :

$$X = \frac{\sum N}{\sum n} X 100 \%$$

Keterangan :

X = rata-rata (%)

N = Jumlah anak yang mendapat kriteria bintang 4

n = Jumlah keseluruhan anak

Berikut adalah persentase kesesuaiannya :

1. Kesuaian kriteria 0-20 % = kurang sekali
2. Kesesuaian kriteria 24-40 = kurang
3. Kesesuaian kriteria 41-60% = cukup
4. Kesesuaian kriteria 61-80% = baik
5. Kesesuaian kriteria 81-100% = baik sekali

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di TK Puspasari, Margosari, Pengasih Kulon Progo. Taman Kanak-kanak ini terletak di komplek balai desa Margosari yang sangat strategis dari sisi transportasi. TK Puspasari memiliki 2 ruang kelas, satu ruang guru, satu ruang alat permainan, dan satu ruang perlengkapan. TK ini mempunyai halaman bermain yang cukup luas dan juga terdapat alat main luar seperti ayunan, prosotan, mangkuk putar, dan jungkat-jungkit.

Kegiatan belajar mengajar TK Puspasari dimulai dari jam 07.30-10.00 WIB. Kegiatan yang menunjang di TK ini yaitu bahasa Inggris, tari, iqro', melukis, dan drum band.

b. Data Tenaga Pendidik dan Siswa

Tenaga pendidik yang ada di TK Puspasari berjumlah 3 orang termasuk kepala sekolah yang juga merangkap sebagai guru kelas dan 1 orang administrasi. Pendidik di TK Puspasari sudah menempuh pendidikan yang sesuai dengan pendidikan anak usia dini yaitu satu pendidik lulusan Sekolah Pendidikan Guru dan dua pendidik lulusan sarjana pendidikan bimbingan dan konseling.

TK Puspasari memiliki dua kelompok yaitu kelompok B1 dan kelompok B2. Kelompok B1 terdapat 14 anak dan kelompok B2 terdapat 10 anak. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di kedua kelas tersebut yang

digabung menjadi satu karena mempunyai masalah yang sama dan umur yang sama pula.

2. Data Kreativitas Anak-anak Usia 5-6 Tahun

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan tindakan kelas yaitu melakukan observasi awal pratindakan dalam kegiatan pembelajaran keseharian anak tanpa mengganggu pembelajaran yang berlangsung untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak. Peneliti menilai aktivitas belajar anak yang berkaitan kreativitas menggunakan *instrument* lembar observasi berbentuk *checklist*.

Kegiatan pratindakan ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak sebelum dilakukan tindakan dengan menggunakan *fun cooking*. Selanjutnya hasil pratindakan dibandingkan dengan hasil sesudah tindakan.

Kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan kreativitas yang dilakukan oleh guru kelas yaitu pemberian tugas menggambar macam-macam benda yang jumlahnya sudah ditentukan. Guru memberi contoh cara mengerjakan tugas tersebut dengan menggambar bunga. Anak mengerjakan tugas dengan menggambar benda sesuai dengan ide dan keinginan anak.

Hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan pratindakan adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Observasi Pra Tindakan

No	Nama Anak	Indikator yang dicapai	Persentase (%)	Kriteria
1	Ahm	7	63,63	Bintang tiga
2	Nan	7	63,63	Bintang tiga
3	Dhi	9	81,81	Bintang empat
4	Ard	9	81,81	Bintang empat

Lanjutan tabel 4

No	Nama Anak	Indikator yang dicapai	Persentase (%)	Kriteria
5	Bin	9	81,81	Bintang empat
6	Dan	5	45,45	Bintang dua
7	All	4	36,36	Bintang dua
8	N	7	63,63	Bintang tiga
9	Zak	8	72,72	Bintang tiga
10	Muh	6	54,54	Bintang tiga
11	Ron	6	54,54	Bintang tiga
12	Rag	9	81,81	Bintang empat
13	Tau	4	36,36	Bintang dua
14	Zup	7	63,63	Bintang tiga
15	Asn	7	63,63	Bintang tiga
16	Dew	8	72,72	Bintang tiga
17	Eir	4	36,36	Bintang dua
18	Fau	9	81,81	Bintang empat
19	Faz	6	54,54	Bintang tiga
20	Fit	5	45,45	Bintang dua
21	Ind	7	63,63	Bintang tiga
22	And	6	54,54	Bintang tiga
23	Sha	9	81,81	Bintang empat
24	Yog	5	45,45	Bintang dua

Setelah diketahui pencapaian kriteria setiap anak dilakukan rekapitulasi dalam satu kelas. Hasil rekapitulasi sebagai berikut :

Tabel 5. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Pra Tindakan

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bintang empat	6	25 %
2	Bintang tiga	12	50 %
3	Bintang dua	6	25 %
4	Bintang satu	-	-
	Jumlah	24	100%

Dari data rekapitulasi pada tabel 5 dapat diketahui pada saat pratindakan jumlah anak yang memiliki kreativitas dengan kriteria bintang empat sebanyak 6 anak, bintang tiga 12 anak, dan bintang dua sebanyak 6 anak.

Berdasarkan hasil observasi menggunakan lembar observasi *checklist* yang dilakukan anak-anak sangat antusias dengan kegiatan penjelajahan baru. Mereka melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan minatnya, anak fleksibel terhadap perbedaan pendapat, anak bebas menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan. Sebagian anak kurang dalam berpikir dan mempunyai gagasan yang baru, memecahkan masalah secara sederhana, memilih sikap berbeda dengan anak lain, menghasilkan karya yang berbeda dengan anak lain, menghasilkan karya yang orisinal atau asli, mengerjakan tugas sampai selesai, dan lancar berkomunikasi lisan tentang produk yang dihasilkan.

Pada kegiatan pembelajaran pratindakan, anak-anak memang sangat antusias pada saat awal kegiatan, mereka ingin segera mengerjakan tugas tersebut. Namun pada saat kegiatan berlangsung anak kurang berkreasi dengan idenya sendiri, mereka cenderung meniru contoh yang diberikan oleh guru dan meniru gambar teman sebangku. Terdapat anak yang mempunyai ide untuk menggambar berbeda tetapi anak tersebut belum bisa menuangkan idenya dalam bentuk gambar. Selain itu, beberapa anak tidak mengerjakan dengan maksimal, cepat bosan, dan tidak mengerjakan tugas sampai selesai.

3. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan, hal-hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Menentukan hari dan tanggal pelaksanaan siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan yaitu pada Rabu 8 Mei, Sabtu 11 Mei, dan Senin 13 Mei 2013 dengan tema tanah airku.

2) Membuat rencana kegiatan harian (RKH) yang akan dilakukan dalam 3 kali pertemuan.

Guru dan peneliti saling bekerja sama untuk merencanakan kegiatan yang akan dilakukan ketika kegiatan pembelajaran dan sepakat kegiatan bermain *fun cooking* dilaksanakan pada kegiatan inti. Kegiatan bermain *fun cooking* dilaksanakan sesuai dengan tema tanah airku dan yang akan dilaksanakan pada siklus I yaitu kegiatan berkreasi dengan adonan kue bawang, menghias roti tawardengancoklat, dan berkreasi membentuk dengan adonan kue nastar.

3) Menyiapkan media dan sumber belajar

Media dan sumber belajar yang dipersiapkan pada masing-masing kegiatan berbeda. Untuk pertemuan pertama menyiapkan alat dan bahan yaitu adonan kue bawang, minyak, kompor, penggorengan, spatula, mika, dan piring kertas. Pertemuan kedua membutuhkan alat dan bahan yaitu roti tawar dan coklat. Selanjutnya untuk kegiatan kreasi membentuk adonan kue nastar menyiapkan alat dan bahan adonan nastar, sprinkel, loyang, oven, kompor, piring kertas, dan mika. Untuk menyiapkan semua alat dan bahan ini dilakukan pada hari kegiatan pelaksanaan.

4) Menyiapkan *intrument* observasi

Peneliti menjelaskan kepada guru kelas tentang *intrument* observasi yang digunakan yaitu berbentuk *checklist* beserta dengan indikator penilaiannya agar keduanya memiliki persepsi yang sama.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada pelaksanaan tindakan siklus I penelitian kolaborasi ini, pendidik mengerjakan tugasnya sebagai pelaksana RKH dan peneliti sebagai observer.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 8 Mei 2013 dengan tema tanah airku dan kegiatan pembelajaran yaitu berkreasi dengan membuat kue bawang. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran yaitu sebanyak 24 anak.

Guru dan peneliti mengatur kelas untuk kegiatan pembelajaran bermain *fun cooking*. Kegiatan ini dilakukan pada saat kegiatan inti pukul 08.00. Anak duduk di tikar yang telah disediakan. Guru mengkondisikan anak untuk belajar di ruang kelas. Pertama-tama guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini, kemudian guru menjelaskan nama dan fungsi benda yang akan digunakan untuk memasak. Guru menggunakan metode tanya jawab untuk menjelaskan fungsi dari alat yang disediakan yaitu kompor, penggorengan, spatula, dan tirisian. Anak-anak dapat menjawab pertanyaan guru tentang fungsi alat yang digunakan. Setelah itu guru menjelaskan bahan-bahan yang digunakan untuk memasak dan mencontohkan membentuk adonan kue bawang sesuai dengan ide. Anak-anak diberi waktu untuk berpikir memunculkan ide kemudian melakukan kegiatan membentuk adonan kue secara individu. Anak-anak membentuk adonan kue tersebut sesuai dengan kreasi mereka masing-masing. Guru sebagai motivator dan fasilitator hanya memotivasi anak dan menyediakan alat dan bahan. Anak-anak terlihat sangat antusias ketika membentuk adonan. Terdapat anak yang membuat bunga, matahari, gunung, dan hewan. Setelah anak selesai membentuk kue, guru

dan anak menggoreng adonan kue tersebut supaya matang. Setelah kegiatan bermain selesai, guru dan anak membersihkan ruangan.

Pada kegiatan akhir guru dan anak melakukan *recalling* tentang bermain *fun cooking* yang telah dilakukan anak pada kegiatan inti. Guru membagi hasil karya anak satupersatu. Kemudian setelah itu guru mempersilakan kepada anak-anak untuk menceritakan proses dan hasil olahan yang telah diciptakan oleh anak.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 11 Mei 2013 dengan tema tanah airku. Kegiatan yang dilakukan adalah bermain *fun cooking* menggambar tema alam di atas roti tawar dengan coklat. Anak yang mengikuti pembelajaran ini berjumlah 24 anak.

Kegiatan bermain *fun cooking* dilaksanakan pada kegiatan inti pembelajaran. Pertama-tama guru mengkondisikan anak untuk siap bermain dengan menjelaskan aturan main terlebih dahulu. Guru menjelaskan bahan-bahan yang digunakan dalam bermain *funcooking* pada hari tersebut yaitu roti tawar dan coklat. Setelah itu guru memberi contoh menggambar dengan teknik yang benar agar hasil yang didapat memuaskan. Guru kemudian membagi bahan-bahan tersebut berkelompok. Anak-anak diberikan waktu untuk merencanakan apa yang akan mereka gambar di roti tawar, kemudian anak-anak mulai menggambar di atas roti tawar dengan coklat. Guru dan peneliti mulai melakukan observasi sampai kegiatan selesai. Setelah kegiatan selesai, guru dan anak membersihkan ruangan tempat bermain.

Pada kegiatan akhir anak kembali mendiskusikan tentang kegiatan bermain *fun cooking* yang telah dilakukan pada kegiatan inti. Guru memancing

ingatan anak untuk menceritakan produk yang dihasilkan oleh anak. Semua anak sangat antusias menceritakan hasil produknya. Setelah itu produk yang dihasilkan boleh dibawa pulang.

Pertemuan ketiga siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 13 Mei 2013 dengan tema tanah airku dan kegiatan yang dilakukan yaitu berkreasi dengan adonan kue nastar. Jumlah anak yang mengikuti kegiatan ini yaitu 24 anak.

Guru dan peneliti telah mengatur ruang kelas untuk mendukung kegiatan memasak dan menyiapkan segala bahan dan perlengkapan yang akan digunakan untuk memasak. Pertama-tama guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan mengenalkan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat adonan kue nastar. Setelah itu guru menjelaskan cara membentuk adonan sesuai dengan kreasi sendiri. Guru mencontohkan membuat huruf dan membentuk bunga. Guru memberi arahan kepada anak untuk membuat bentuk sesuai dengan kreasi anak. Guru memberikan waktu kepada anak untuk berpikir apa yang akan dibentuk oleh anak. Setelah anak berpikir, guru meminta anak untuk memulai berkreasi menggunakan adonan kue. Anak-anak sangat antusias dengan kegiatan tersebut. Setelah anak-anak selesai membentuk adonan kemudian adonan di oven. Setelah kegiatan selesai, guru dan anak membersihkan ruangan tempat bermain.

Pada kegiatan penutup, guru mengulas kegiatan yang telah dilakukan di kegiatan inti. Adonan yang sudah matang menjadi kue dengan bentuk bermacam-macam sesuai dengan kreasi diletakkan di mika untuk dibawa pulang.

c. Observasi Siklus I

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru sebagai kolaborator dalam penelitian ini. Observer melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi *checklist*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Proses belajar

Kegiatan pembelajaran yang mengandung bermain *fun cooking* terdapat pada pembelajaran inti. Berdasarkan observasi pada siklus I, peneliti mengamati kreativitas anak dengan memperhatikan hal-hal berikut ini :

a) Keaktifan dan ketertarikan anak bermain *fun cooking*

Pada pertemuan pertama, anak masih merasa *fun cooking* adalah hal yang sangat baru dan anak belum begitu mengenal. Akan tetapi pada pertemuan selanjutnya anak sangat merasa senang dan sudah terbiasa dengan kegiatan mengolah bahan makanan. Anak sangat tertarik dan antusias mengikuti kegiatan bermain *fun cooking*. Hal ini ditunjukkan dengan raut muka anak yang ceria ketika memasuki kegiatan bermain *fun cooking* pada kegiatan inti pembelajaran. Anak sangat aktif mengikuti kegiatan *fun cooking* dilihat dari anak mau mendengarkan penjelasan guru dan melakukan tugas dengan baik.

b) Penemuan ide yang baru pada anak saat bermain *fun cooking*

Selama kegiatan berlangsung, sebagian anak menemukan ide yang baru yang sebelumnya belum terlihat ketika menggunakan media lain pada saat pratindakan. Hal ini juga dikemukakan oleh guru yang ikut mengamati

perkembangan kreativitas anak yang dibandingkan dengan kegiatan sebelum *fun cooking*.

2) Hasil pengamatan

Berikut ini adalah hasil pengamatan siklus I berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan lembar observasi berbentuk *checklist* secara individu :

Tabel 6. Hasil Pengamatan Siklus I Secara Individu

No	Nama Anak	Siklus I			Persentase (%)	Kriteria
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3		
1	Ahm	8	7	9	72,72	Bintang tiga
2	Nan	10	10	10	90,90	Bintang empat
3	Dhi	10	9	11	90,90	Bintang empat
4	Ard	9	10	10	87,87	Bintang empat
5	Bin	9	9	10	84,84	Bintang empat
6	Dan	7	7	8	66,66	Bintang tiga
7	All	6	6	6	54,54	Bintang tiga
8	N	8	8	9	75,75	Bintang tiga
9	Zak	10	10	11	93,93	Bintang empat
10	Muh	10	11	11	96,96	Bintang empat
11	Ron	10	9	10	87,87	Bintang empat
12	Rag	10	10	9	87,87	Bintang empat
13	Tau	8	8	8	72,72	Bintang tiga
14	Zup	8	7	9	72,72	Bintang tiga
15	Asn	9	8	10	81,81	Bintang empat
16	Dew	9	8	9	78,78	Bintang empat
17	Eir	10	10	10	90,90	Bintang empat
18	Fau	10	9	11	90,90	Bintang empat
19	Faz	9	8	10	81,81	Bintang empat
20	Fit	10	9	10	87,87	Bintang empat
21	Ind	10	10	10	90,90	Bintang empat
22	Adr	8	7	8	69,69	Bintang tiga
23	Sha	11	10	11	96,96	Bintang empat
24	Yog	9	8	10	81,81	Bintang empat

Setelah diketahui hasil kriteria yang dicapai oleh anak, dilakukan rekapitulasi untuk mengetahui keberhasilan tindakan siklus I dalam satu kelas untuk menentukan langkah selanjutnya. Berikut adalah hasil rekapitulasi kelompok B :

Tabel 7. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bintang empat	17	71 %
2	Bintang tiga	7	29 %
3	Bintang dua	-	0 %
4	Bintang satu	-	-
	Jumlah	24	100%

Berdasarkan tabel 7 di atas, dapat diketahui bahwa sudah tidak ada anak dengan kriteria bintang satu dan bintang dua. Sedangkan anak yang mendapat bintang tiga sebanyak 7 anak dan bintang empat 17 anak.

Hasil observasi yang dilakukan melalui lembar *checklist* dapat mencatat perkembangan kreativitas masing-masing anak. Hal yang paling terlihat yaitu anak-anak sangat antusias untuk bermain *fun cooking* karena masih dianggap metode baru bagi anak. Artinya, indikator menyukai kegiatan penjelajahan tentang hal yang baru nampak pada semua anak. Hal ini selaras dengan indikator anak bermain *fun cooking* dari mulai sampai selesai, fleksibel terhadap perbedaan yang ada, bebas menyapaikan pendapat, dan lancar berkomunikasi lisan tentang produk yang diciptakan juga nampak pada semua anak. Lancar berkomunikasi terlihat ketika anak dapat menjawab pertanyaan guru pada awal kegiatan yaitu menyebutkan fungsi alat yang digunakan, menyebutkan nama bahan makanan, dan ketika proses kegiatan berlangsung anak berani bertanya jika terdapat hal

yang belum jelas serta pada akhir pembelajaran anak dapat menceritakan dan menjelaskan proses dan produk yang dihasilkan.

Pencapaian bintang empat pada 17 anak karena mereka sudah dapat menemukan ide yang baru, memperoleh hasil produk yang orisinal, dan sebagian anak sudah dapat memecahkan masalah sederhana dengan cara yang baru.

Terdapat 7 anak dalam kriteria bintang tiga dikarenakan anak kurang dapat menonjolkan ide yang baru, tidak memilih sikap berbeda dengan anak lain, menghasilkan karya yang berbeda, dan produk yang orisinal. Mereka cenderung meniru contoh yang diberikan oleh guru dan meniru ide anak lain. Akan tetapi anak sudah mencapai indikator yang lain.

d. Refleksi Siklus I

Pelaksanaan refleksi siklus I dilakukan oleh peneliti dan guru kelas sebagai kolaborator dengan membandingkan hasil observasi yang dilakukan sebelum tindakan dan setelah tindakan yaitu pada siklus I. Peningkatan kreativitas anak dapat diketahui dengan membandingkan kegiatan pratindakan dan siklus I yang disajikan dalam tabel 6 berikut ini :

Tabel 8. Perbandingan Data Kreativitas Anak Sebelum Tindakan dan Setelah Tindakan pada Siklus I

No	Kriteria	Sebelum Tindakan		Siklus I	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	Bintang empat	6	25 %	17	71 %
2	Bintang tiga	12	50 %	7	29 %
3	Bintang dua	6	25 %	-	-
4	Bintang satu	-	-	-	-
	Jumlah	24	100%	24	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan jumlah anak yang termasuk dalam kriteria bintang empat. Peningkatan yang terjadi yaitu sebanyak 46%. Hal ini berarti kreativitas anak meningkat dengan menggunakan bermain *fun cooking*. Dari hasil observasi masih terdapat kendala dalam pelaksanaan tindakan siklus I yaitu anak kesulitan saat menggambar menggunakan coklat di atas roti tawar karena coklat mudah kering dan kesulitan anak memegang plastik segitiga sehingga produk yang dihasilkan anak kurang baik.

Walaupun terdapat kendala dalam pelaksanaan siklus I, tetapi terdapat kelebihan yang ditemukan saat bermain *fun cooking* siklus I yaitu anak lebih tenang, mudah diatur, antusias, mempunyai banyak ide, dan senang karena setelah proses memasak selesai anak dapat menikmati hasil karyanya sendiri. Dengan kelebihan ini, guru dan peneliti harus dapat lebih meningkatkan kegiatan bermain agar kreativitas anak lebih berkembang dan lebih senang

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki untuk pelaksanaan siklus selanjutnya yaitu tidak menggunakan coklat untuk menggambar di media dan lebih melatih anak untuk memegang plastik segitiga sehingga anak lebih leluasa untuk menggambar.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dengan tema alam semesta. Tindakan ini dilakukan pada tanggal 16, 21, dan 23 Mei 2013.

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Belajar dari tindakan siklus I yang masih terdapat masalah dalam pelaksanaannya, maka diperlukan perbaikan perencanaan agar pelaksanaan yang dilakukan dapat berhasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Perbaikan perencanaan yaitu mengatur waktu kegiatan pembelajaran dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir agar waktu pembelajaran yang disediakan dapat mencakup semua kegiatan.

Selain memperbaiki perencanaan pengaturan waktu, peneliti dan guru kelas juga membuat rencana kegiatan harian (RKH) dan skenario pembelajaran yang akan dilakukan dalam 3 kali pertemuan serta menyiapkan media dan sumber belajar.

Guru dan peneliti sepakat untuk siklus II kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu membuat *sandwich*, membentuk adonan putri salju, dan menghias roti tawar dengan *butter cream*. Pertemuan pertama yang harus dipersiapkan yaitu roti tawar, telur, selada, saos tomat, dan piring kertas. Untuk pertemuan kedua dibutuhkan alat dan bahan yaitu adonan putri salju warna-warni, loyang, piring kertas, oven, kompor, dan mika. Sedangkan pertemuan ketiga dipersiapkan alat dan bahan roti tawar, butter krim warna-warni, dan mika.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tindakan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 Mei 2013 dengan tema alam semesta. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua yaitu bermain *fun cooking* membuat *sandwich*. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran yaitu sebanyak 24 anak.

Kegiatan pembelajaran dilakukan pada kegiatan inti dan di dalam kelas yang diatur klasikal. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut yaitu membuat *sandwich*. Guru menjelaskan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat *sandwich* yaitu roti tawar, margarin, telur goreng, selada, dan saos tomat. Guru kemudian memberi contoh cara membuat *sandwich* dengan bentuk persegi pada roti tawar dan menggambar dengan saos tomat pada permukaan atas. Setelah jadi, *sandwich* diletakkan di mika dan diberi hiasan pita.

Anak mulai melakukan tugas yang diberikan yaitu membuat *sandwich* sesuai dengan kreasi anak-anak. Anak-anak membuat dengan kerja sendiri sambil sesekali bertanya kepada guru. Anak menggambar menggunakan saos tomat pada permukaan atas *sandwich*. Pada kegiatan akhir guru kembali mengulas *sandwich* yang telah dibuat oleh anak. Guru memancing anak untuk mengingat dan dapat menjelaskan proses membuat *sandwich* serta menceritakan gambar yang telah dibuat oleh anak menggunakan saos tomat. Ada yang menggambar matahari, orang, hewan, dan lain-lain. Setelah kegiatan selesai, guru dan anak membersihkan ruangan tempat bermain. Kegiatan berlanjut pada kegiatan akhir yaitu anak mengulas kegiatan membuat *sandwich* dan menceritakan produk yang telah dibuat oleh anak.

Kegiatan pertemuan kedua siklus kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 Mei 2013 dengan tema alam semesta. Pembelajaran yang dilakukan yaitu bermain *funcooking* dengan membentuk pemandangan dengan menggunakan adonan kue putri salju. Anak yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 24 anak.

Guru dan peneliti menyiapkan ruang kelas B2 untuk kegiatan bermain *funcooking* sedangkan pembelajaran awal dan akhir dilaksanakan di ruang B1. Hal ini dilakukan karena kegiatan ini memerlukan ruang yang cukup untuk bergerak dengan leluasa dan pengaturan ruangnya berbeda dengan kegiatan awal dan akhir.

Pertama yang dilakukan yaitu anak cuci tangan dan masuk ke dalam kelas B2. Guru mengkondisikan anak untuk duduk di tikar secara berkelompok. Setelah kondisi kondusif, guru menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan yaitu membentuk adonan kue menjadi sebuah pemandangan di loyang roti. Guru memperkenalkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan tersebut. Hal ini dilakukan dengan metode tanya jawab kepada anak tentang nama dan fungsi dari bahan dan alat yang digunakan. Anak sudah mengenal bahan dan alat yang akan digunakan pada kegiatan tersebut. Guru menjelaskan kepada anak teknik membentuk adonan kue putri salju dan mencontohkan salah satu bentuk bunga. Teknik membentuk adonan kue putri salju yaitu diremas menjadi bulatan terlebih dahulu agar adonan menjadi satu, setelah itu adonan siap untuk dibentuk sesuai dengan keinginan.

Setelah anak memahami tugasnya, guru mempersilakan anak untuk mengambil bahan dan alat yang akan digunakan dan memberi waktu kepada anak untuk berpikir mengimajinasikan sebuah obyek yang akan dibentuk oleh anak, kemudian anak mulai membentuk adonan kue bersama 3 teman sekelompoknya. Setelah anak-anak selesai membentuk kemudian adonan tersebut di oven.

Ketika adonan kue sudah matang, guru dan anak membersihkan ruangan tempat bermain. Pada kegiatan akhir guru mengulang kembali kegiatan bermain *fun cooking* dan anak-anak bercerita tentang apa yang dibentuk dengan adonan kue tersebut.

Pertemuan ketiga pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 23 Mei 2013 dengan tema alam semesta. Jumlah anak yang mengikuti kegiatan pada hari tersebut sebanyak 24 anak. Kegiatan bermain *fun cooking* yang dilaksanakan pada hari tersebut yaitu menghias roti tawar menggunakan butter warna-warni.

Pertama-tama guru menjelaskan kegiatan dan aturan yang harus ditaati oleh anak-anak untuk bermain *fun cooking*. Guru menjelaskan bahwa dalam bermain ini anak-anak menggambar dengan tema alam semesta di atas roti tawar dengan menggunakan butter warna dan harus bergantian menggunakan butter. Guru mencontohkan cara memegang plastik berisi butter dan menggambar di atas roti tawar. Setelah anak paham, guru menginstruksikan kepada anak untuk memikirkan apa yang akan digambar oleh anak. Guru membagikan semua bahan makan yang digunakan di meja kelompok dan kemudian anak mulai menggambar sesuai dengan rencana yang telah dipikirkan oleh anak. Setelah kegiatan selesai, guru dan anak membersihkan ruangan tempat bermain.

Pada kegiatan akhir, guru melakukan *recalling* dengan anak-anak tentang kegiatan bermain *fun cooking* di kegiatan inti. Guru menanyakan apa yang telah dibuat oleh anak. Kemudian hasil produk anak-anak tersebut di makan bersama-sama.

c. Observasi Siklus II

Observasi dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas sebagai *partner* dalam penelitian. Hasil observasi yang telah dilakukan yaitu :

1) Proses belajar

Kegiatan pembelajaran yang mengandung bermain *fun cooking* terdapat pada pembelajaran inti. Berdasarkan observasi pada siklus II, peneliti mengamati kreativitas anak dengan memperhatikan hal-hal berikut ini :

a) Keaktifan dan ketertarikan anak bermain *fun cooking*

Anak sangat menikmati kegiatan bermain *fun cooking* yang telah dilaksanakan dari siklus I sampai dengan siklus II. Anak terlihat sudah terbiasa menghadapi bahan makanan dan mengolahnya untuk siap disajikan.

b) Penemuan ide yang baru pada anak saat bermain *fun cooking*

Dengan keterbiasaan anak bermain *fun cooking* yang menghadapi banyak bahan makanan, maka pikiran dan ide anak sudah terkonsep dan siap untuk bermain. Ide-ide baru muncul pada anak ketika melakukan bermain dalam setiap kegiatan.

2) Hasil pengamatan

Berikut ini adalah hasil pengamatan siklus II berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan lembar observasi berbentuk checklist secara individu :

Tabel 9. Hasil Pengamatan Siklus II Secara Individu

No	Nama Anak	Siklus II			Persentase (%)	Kriteria
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3		
1	Ahm	9	8	10	81,81	Bintang empat
2	Nan	10	9	10	90,90	Bintang empat
3	Dhi	11	11	11	100	Bintang empat
4	Ard	11	11	11	100	Bintang empat
5	Bin	11	11	11	100	Bintang empat
6	Dan	8	9	10	81,81	Bintang empat
7	All	9	9	9	81,81	Bintang empat
8	N	9	8	10	81,81	Bintang empat
9	Zak	11	11	11	100	Bintang empat
10	Muh	11	11	11	100	Bintang empat
11	Ron	11	11	11	100	Bintang empat
12	Rag	11	11	11	100	Bintang empat
13	Tau	9	8	10	81,81	Bintang empat
14	Zup	8	8	9	75,75	Bintang tiga
15	Asn	9	9	9	81,81	Bintang empat
16	Dew	9	8	10	81,81	Bintang empat
17	Eir	10	9	10	90,90	Bintang empat
18	Fau	11	11	11	100	Bintang empat
19	Faz	9	9	10	84,84	Bintang empat
20	Fit	11	11	11	100	Bintang empat
21	Ind	11	11	11	100	Bintang empat
22	Adr	8	8	9	75,75	Bintang tiga
23	Sha	11	11	11	100	Bintang empat
24	Yog	10	9	10	87,87	Bintang empat

Setelah diketahui hasil kriteria yang dicapai oleh anak, dilakukan rekapitulasi untuk mengetahui keberhasilan tindakan siklus II dalam satu kelas untuk menentukan langkah selanjutnya. Berikut adalah hasil rekapitulasi kelompok B :

Tabel 10. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bintang empat	22	91 %
2	Bintang tiga	2	9 %
3	Bintang dua	-	-
4	Bintang satu	-	-
	Jumlah	24	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui sudah tidak ada anak dengan kriteria bintang satu dan dua, sedangkan anak dengan kriteria tiga sebanyak 2 anak atau 9% dari jumlah semua anak dan 22 anak atau 91% dengan kriteria bintang empat.

Anak yang semula berkriteria bintang tiga pada siklus I meningkat menjadi kriteria bintang empat dikarenakan telah mencapai beberapa indikator yang sebelumnya belum dicapai yaitu mempunyai gagasan yang baru. Anak sudah tidak terpengaruh lagi dengan contoh yang diberikan oleh guru dan tidak mencontoh karya teman sebangku. Hal ini dikarenakan guru telah memberi waktu kepada anak untuk berpikir dan berbagi ide dengan anak lain apa yang akan anak buat. Masing-masing anak harus berbeda, maka anak berpikir untuk membuat sesuatu yang berbeda dengan anak lain.

Anak yang pada siklus I telah mencapai kriteria bintang empat dapat dipertahankan pencapaiannya pada siklus II. Anak cenderung stabil dalam menemukan ide yang berbeda, selalu antusias untuk melakukan penjelajahan baru, dan lancar berkomunikasi. Untuk indikator memecahkan masalah dengan cara yang baru dan menghasilkan produk yang orisinal peneliti harus melakukan pengamatan dengan cermat. Hal ini dikarenakan sesuatu yang baru bagi anak belum tentu baru bagi peneliti, dan sebaliknya hal yang baru bagi peneliti belum tentu hal yang baru juga untuk anak. Guru kembali menguras info kepada anak dengan bertanya darimana ide itu muncul dan apakah anak pernah melihat apa yang diciptakan oleh orang lain. Hasil dari pengamatan yang dilakukan, hanya

beberapa anak yang sudah mencapai indikator memecahkan masalah dengan cara yang baru dan menghasilkan produk yang orisinal.

Dua anak yang mencapai kriteria bintang tiga tidak nampak dalam pencapaian indikator mempunyai gagasan yang baru, memecahkan masalah dengan hal yang baru, dan menghasilkan karya yang orisinal. Hal ini dapat terjadi karena faktor pengalaman yang kurang dan anak kurang menggunakan waktu yang telah diberikan untuk berpikir dengan baik sebelum melaksanakan tugas.

d. Refleksi Siklus II

Refleksi dilakukan oleh guru dan peneliti dengan mengevaluasi pelaksanaan siklus II dalam setiap pertemuan. Hal yang perlu dievaluasi yaitu dari awal perencanaan, pelaksanaan guru memberikan kegiatan bermain *fun cooking*, proses belajar anak, dan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Kemudian melakukan perbandingan siklus I dengan siklus II agar memperoleh data akurat peningkatan kreativitas anak dengan bermain *fun cooking*. Perbandingan data siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 11. Perbandingan Data Kreativitas Anak Siklus I dan Siklus II

No	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	Bintang empat	17	71 %	22	91 %
2	Bintang tiga	7	29 %	2	9 %
3	Bintang dua	-	-	-	-
4	Bintang satu	-	-	-	-
	Jumlah	24	100%	24	100%

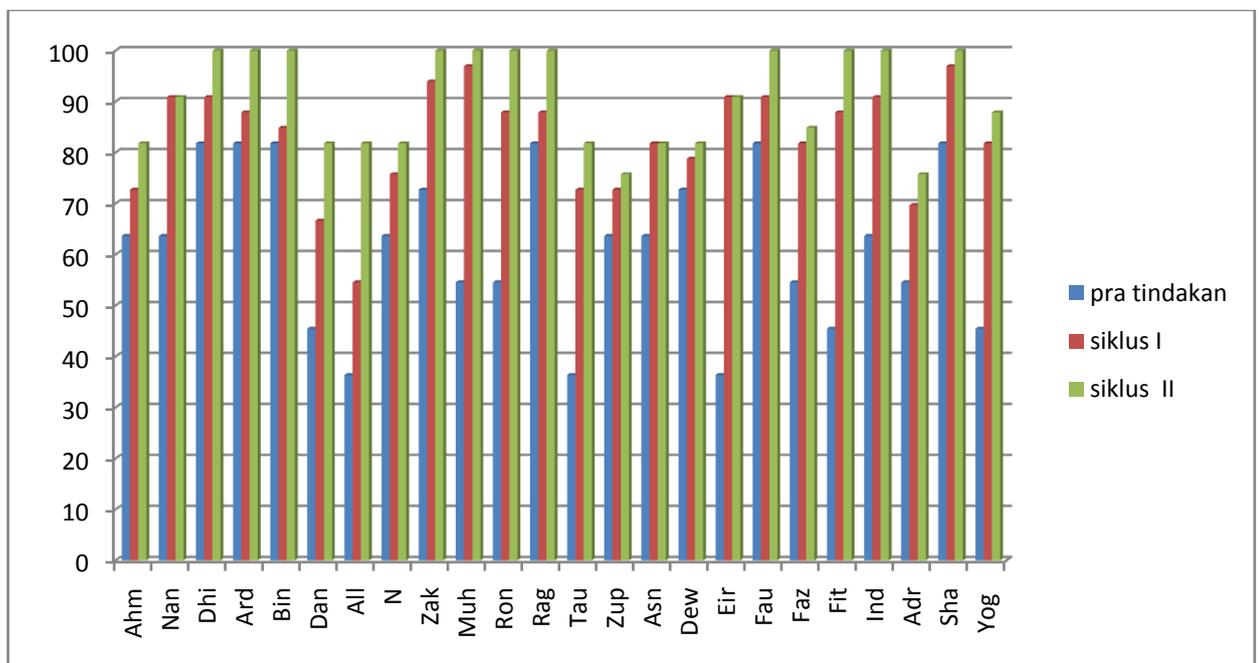
Berdasarkan tabel rekapitulasi perbandingan di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak kriteria bintang empat yaitu dari

jumlah 17 meningkat menjadi 22 anak. Sedangkan anak dengan kriteria bintang tiga dari jumlah 7 menjadi 2 anak. Atau dengan kata lain terjadi peningkatan 20% dari siklus I. Hal ini dikarenakan anak dengan kriteria bintang tiga meningkat kreativitasnya menjadi bintang empat.

91% anak telah berhasil memenuhi kriteria keberhasilan bintang empat. Dengan hal itu berarti telah mencapai indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini yang menargetkan 80% dari jumlah anak berhasil dengan kriteria bintang 4. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan sampai dengan siklus II.

B. Pembahasan

Setelah dilakukan observasi awal, tindakan siklus I, dan tindakan siklus II dihasilkan peningkatan perkembangan anak yang dapat digambar dalam grafik berikut ini :



Data tersebut akan dibahas secara berkelompok menurut dengan pencapaian peningkatan kreativitas dari pra tindakan sampai siklus 2. Penggolongan kelompok yaitu :

1. Kelompok anak yang terus meningkat (belum mencapai 100%)

Berdasarkan hasil yang didapat, terdapat 10 anak yang selalu mengalami peningkatan dari pra tindakan, siklus 1, dan siklus 2. Sepuluh anak tersebut yaitu Ahm, Dan, All, N, Tau, Zup, Dew, Faz, Adr, dan Yog. Peningkatan yang terjadi yaitu sebagian anak sudah dapat menemukan ide yang baru dan tidak terpaku pada contoh yang diberikan oleh guru. Hal ini dikarenakan guru sudah memberi penjelasan kepada anak untuk tidak mencontoh contoh yang diberikan oleh guru. Selain itu guru juga memberikan waktu kepada anak untuk memikirkan apa yang akan mereka buat dan saling berbagi sehingga anak tidak membuat produk yang sama. Untuk indikator memecahkan masalah dengan hal yang baru dan menghasilkan produk yang orisinal belum nampak pada anak.

2. Kelompok anak yang meningkat dari pra tindakan ke siklus 1, tetapi tidak meningkat ke siklus 2 dan belum mencapai 100%

Terdapat tujuh anak yang tidak meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu Nan, Asn, dan Eir. Hambatan ketiga anak yang tidak mengalami perkembangan indikator yaitu pada indikator memecahkan masalah dengan cara baru dan menghasilkan karya yang berbeda dari anak lain kurang nampak. Mereka sangat tertarik dengan kegiatan yang diberikan tetapi gagasan anak kurang muncul untuk memecahkan masalah sederhana dengan cara yang baru dan menghasilkan karya yang berbeda. Peningkatan yang terjadi yaitu pada indikator anak bebas

menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan dan anak lancar berkomunikasi lisan tentang produk yang diciptakan.

Nan dan Asn adalah anak yang dikenal pendiam dan kurang aktif dalam pembelajaran. Keempat anak ini selalu butuh pendampingan dalam menangkap informasi yang masuk, mengolah, dan melaksanakan tugas. Ketidakterbukaan pikiran dan kurang dapat menyampaikan ide menjadi penghalang keempat anak tersebut. Berbeda dengan Eir, Eir cenderung anak yang ramai di kelas, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran, sering meminta izin untuk keluar kelas seperti izin minum dan buang air kecil. Tidak ada hambatan dalam fisik maupun psikologis.

3. Kelompok anak yang meningkat dari pratindakan hingga siklus 2 dan sudah mencapai 100%

Terdapat 11 anak yang meningkat terus dan sudah mencapai sebelas indikator perkembangan kreativitas. Kesebelas anak tersebut selalu mempunyai gagasan yang baru dalam setiap kegiatan pembelajaran, misalnya kegiatan hari ini membentuk bunga, gunung, dan benda-benda yang tidak berhubungan. Namun pada kegiatan selanjutnya anak dapat membentuk benda yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu kesatuan produk yang mempunyai alur cerita atau berhubungan.

Siti Partini Suadirman (2003:23) menjelaskan bahwa secara komprehensif kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan berfikir, bersikap, dan bertindak tentang sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa (*unsual*) guna memecahkan masalah, sehinggapada menghasilkan penyelesaian yang orisinil dan bermanfaat.

Dalam penelitian ini, kreativitas yaitu suatu daya pikiran anak yang unik dan perwujudan dari kreativitas tersebut yaitu dapat menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, orisinal, dapat memecahkan masalah, dan dapat berkomunikasi lisan dengan lancar.

Suratno menjelaskan bahwa kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya yang mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal. Penelitian untuk meningkatkan kreativitas dengan menggunakan *fun cooking* ini telah memotivasi anak untuk berdaya pikir dan menciptakan sesuatu yang berbeda dan orisinal. Hal ini terlihat ketika anak mampu mengemukakan ide dan gagasannya dalam kegiatan bermain *fun cooking*. Anak lain memang sangat berpengaruh bagi anak untuk menciptakan sesuatu yang berbeda. Namun hasil dari bermain *fun cooking* ini, terdapat keberagaman produk yang dihasilkan oleh anak yaitu menciptakan bentuk bunga mawar, bunga matahari, daun, gunung, ulat, ular, sate, cobek dan ulekan, robot, orang, petani, bintang, bulan, dan lain-lain. Keberagaman produk ini adalah sebuah peningkatan dimana anak dalam indikator mempunyai gagasan yang baru dan menghasilkan produk yang berbeda.

Pribadi, dorongan, proses, dan produk merupakan faktor pembentukan kreativitas yang penting bagi anak. Utami Munandar (1995: 40) menjelaskan bahwa suatu kreativitas membutuhkan dorongan dalam diri sendiri maupun dorongan dari luar. Dorongan dari dalam merupakan motivasi primer yang akan didukung dengan dorongan dari luar, misalnya guru dan metode pembelajarannya. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini bahwa anak yang aktif dalam pembelajaran, mengerjakan tugas sesuai dengan minat sendiri dan tanpa paksaan

akan mendapatkan hasil yang lebih optimal daripada anak yang mengerjakan tugas tidak sesuai dengan keinginannya, kurang aktif dalam pembelajaran ataupun anak yang aktif diluar pembelajaran, misalnya sering keluar kelas.

Dalam penelitian ini anak yang aktif dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang berarti dalam kreativitas. Berbeda dengan anak yang kurang aktif dalam pembelajaran maupun yang kurang aktif dalam pembelajaran tidak mengalami peningkatan yang berarti dari siklus 1 ke siklus 2 dan terdapat 2 anak yang belum mendapat bintang empat.

Dorongan dari anak tidak akan terpisahkan dengan dorongan dari luar. Salah satu dorongan dari luar yaitu guru dan pemilihan kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas. Dalam penelitian ini guru sangat memberi kebebasan kepada anak untuk mencurahkan semua ide dan kreasinya untuk menghasilkan hasil yang maksimal dan proses pemecahan masalah yang baru dan bermanfaat. Kebebasan akan meningkatkan kreativitas anak dengan maksimal. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Utami Munandar (1995: 41) bahwa guru yang memberi kesempatan kepada anak untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaannya, *permissiveness* ini memberikan pada anak kebebasan dalam berpikir atau merasa sesuai dengan apa yang ada dalam dirinya.

Kegiatan bermain *fun cooking* yang menjadi kegiatan baru bagi anak-anak kelompok B TK Puspasari menjadi sebuah pengalaman yang baru dan menarik bagi anak-anak. Dengan hal itu, anak semakin mempunyai keleluasaan untuk mengeksplorasi kreativitas anak dengan berbagai media. Guru kelas Kelompok B

biasanya menggunakan media kertas, pensil, dan crayon untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan media bahan makanan, anak merasa media yang baru dan semakin tertarik karena hasil olahan dapat dimakan dan anak menjadi senang.

Bermain *fun cooking* yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu bermain *fun cooking* yang berpusat pada anak. Hal ini bertujuan untuk memberikan pelayanan yang memberikan kesempatan bagi anak sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Dijelaskan oleh Conny R. Semiawan (2008: 21) bahwa dibutuhkan permainan sebagai alat bermain untuk kebutuhan anak. Kemudian guru merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan taraf perkembangannya. Selanjutnya George S. Morrison menjelaskan ruang kelas dan materi disiapkan dengan nyaman dan aman sehingga dapat menarik minat anak sehingga mencapai tujuan dari program yang dibuat oleh guru.

Praktek kegiatan bermain *fun cooking* untuk meningkatkan kreativitas anak dirancang sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh ahli di atas dan dengan menambah dari teori Siti Partini Suadirman. Bermain *fun cooking* yang dirancang oleh peneliti dan guru disusun dengan tujuan merangsang rasa ingin tahu anak dengan media yang baru, memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk beride dan berkarya, dan memberikan pujian tanpa berlebihan kepada anak akan hasil yang kreatif. Pemberian contoh kepada anak hanya sekedar untuk membangkitkan semangat dan motivasi anak bukan. Guru tetap memberikan keleluasaan kepada anak untuk berkarya sesuai dengan gagasannya.

Pengaturan kelas untuk bermain *fun cooking* berbeda dengan pengaturan kelas saat kegiatan menggunakan LKA. Kegiatan bermain *fun cooking* dalam praktek memasak dengan membentuk dan memerlukan proses pematangan bahan dilakukan di kelas kelompok B2 yang diatur tanpa menggunakan kursi untuk anak. Anak duduk di lantai dengan menggunakan tikar. Dengan pengaturan ruang tersebut akan memberikan keleluasaan anak untuk berkarya, mudah berpindah-pindah, dan bergerak. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Lara Firdani dan APE Lestari (2009: 7) bahwa guru seharusnya memberikan kesempatan kepada anak untuk berkarya, bergerak, dan berpindah-pindah. Bergerak dalam hal ini adalah untuk merefresh ide dan inspirasi anak karena ruang yang sempit dan terpaku dengan meja dan kursi akan memberikan ruang gerak yang sempit bagi anak saat melakukan kegiatan membentuk adonan.

Untuk kegiatan bermian *fun cooking* yang dilakukan saat kegiatan inti tanpa memerlukan proses pematangan bahan, anak tidak berpindah tempat dari kegiatan awal sampai akhir. Hal ini dikarenakan bahan yang digunakan sederhana, tidak memerlukan ruang yang sangat besar, dan akan lebih efektif dengan menggunakan kursi dan meja. Hal ini dilakukan seperti anak saat makan bersama dengan keluarga di meja dan kursi makan karena kegiatan ini hanya menghias makanan yang belum siap disajikan menjadi siap disajikan dengan hanya menggabungkan bahan makanan tanpa proses pematangan bahan. Konsep ini dilakukan dalam kegiatan menghias roti tawar menggunakan coklat, membuat *sandwich*, dan menghias roti tawar menggunakan *butter*.

Subvariabel kreativitas yang dikembangkan dalam kegiatan bermain *fun cooking* yaitu penemuan ide yang baru, dapat memecahkan masalah, menghasilkan karya yang baru dan orisinal, dan lancar berkomunikasi dalam menerangkan proyeknya. Subvariabel di atas dapat terlihat meningkat setiap pertemuan siklus. Ide anak lebih tereksplorasi dan muncul ketika dihadapkan oleh media adonan makanan saat membentuk. Jika mendapatkan masalah dalam prosesnya, anak dengan lancar bertanya dengan guru, kemudian guru hanya memberikan pancingan untuk anak berpikir konstruktif dan dapat memecahkan masalah dengan cara dirinya sendiri.

Penelitian ini telah berhasil meningkatkan kreativitas anak dalam kelancaran berbahasa terutama saat menceritakan proses dan produk yang dihasilkan anak. Terdapat enam anak yang meningkat kelancaran berbahasanya setelah dilakukan tindakan bermain *fun cooking*. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjionobahwa kegiatan bermain *fun cooking* akan meningkatkan kecerdasan linguistiknya saat menceritakan pengalaman tentang kegiatan yang pernah dilakukan sendiri.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian pada penelitian ini yaitu :

1. Kegiatan bermain *fun cooking* untuk meningkatkan kreativitas anak tidak bisa digeneralisasikan pada semua anak usia dini.
2. Penelitian ini tidak menggunakan validasi instrumen.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak kelompok B TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo dapat ditingkatkan dengan bermain *fun cooking*. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil observasi yang telah dilakukan pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II yang hasilnya mengalami peningkatan yang berarti.

Peningkatan kreativitas anak melalui *fun cooking* di kelompok B TK Puspasari dengan langkah 1) mengenalkan anak pada alat dan bahan makanan yang akan digunakan, 2) guru menjelaskan teknik-teknik yang harus diperhatikan saat mengolah makanan, 3) guru memberikan waktu kepada anak untuk berpikir dan menemukan ide, 4) anak mengolah adonan dan bahan makan sesuai dengan ide kreativitasnya, dan 5) anak menceritakan proses dan produk yang dihasilkan saat bermain *fun cooking*.

B. Saran

Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran kreativitas anak disarankan sebagai berikut :

1. Bagi pendidik

Bermain *fun cooking* dapat dijadikan sebagai salah satu referensi kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak dan guru dapat mengembangkan kegiatan *fun cooking* untuk memfokuskan melatih anak untuk memecahkan masalah sederhana. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal guru

harus memperhatikan perencanaan dan pelaksanaan dalam bermain *fun cooking* yaitu sebagai berikut :

- a. Peralatan yang digunakan harus aman untuk anak
 - b. Bahan yang digunakan harus bersih dan bebas dari bahan yang membahayakan bagi kesehatan anak.
 - c. Pengaturan waktu harus benar-benar diperhitungkan
 - d. Guru memberi contoh hal yang menarik agar anak tertarik dan mengembangkannya sesuai dengan keinginan dan kemampuan anak
 - e. Pengaturan kelompok dipilih dengan menggabungkan anak yang kreativitas kurang dengan yang tinggi agar anak saling memotivasi dan memberi pengaruh yang baik.
 - f. Berikan keleluasaan anak untuk berekspresi dan bereksplorasi sesuai dengan imajinasi dan kemampuan anak
2. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian dengan mengangkat kreativitas melalui bermain *fun cooking* ini masih dapat dikembangkan lebih luas untuk mengembangkan semua aspek pembelajaran sehingga akan lebih bermanfaat bagi praktek pembelajaran untuk anak usia dini. Penelitian selanjutnya akan lebih baik menggunakan validasi instrumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjiono. (1986). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Conny R. Setiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Departemen Pendidikan Nasional. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas*. Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Einon, Dorothy. (2006). *Learning Early*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Em Zul Fajri & Ratu Aprilia. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Difa Publisher
- Harun Rasyid. (2009). *Asesmen perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Multi Pressindo.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- John M. Echols & Hassan Shadily. (1976). *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. (2006). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Lara Fridani dan APE Lestari. (2009). *Inspiring Education PAUD*. Jakarta: PT Eles Media Komputindo.
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta : UI PRESS.
- Morrison, George S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. (Alih bahasa : Suci Romadhona dan Apri Widiastuti). Jakarta: PT Indeks.
- Mayke Sugianto Tedjasaputra. (1995). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nielson, Dianne Miller. (2008). *Mengelola Kelas untuk Guru TK*. (Alih bahasa: Febrianti Ika Dewi). Jakarta: PT Indeks.

- Rendulic, S. H. (2010). *Let's Cook! Class Curriculum*. Diakses dari <http://www.cookingwithkids.net> pada tanggal 12 Oktober 2013, Jam 19.30 WIB.
- Siti Partini Suadirman. (2003). *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Utami Munandar. (1995). *Dasar-Dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Waluyo Adi, Ika Budi Maryatun, & Muthmainnah. (2007). *Pendidikan Taman Penitipan Anak/ Kelompok Bermain*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Yeni Rachmawati & Euis Kurniati. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yuliani Nurani & Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 2678 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

29 April 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Dina Setyawati
NIM : 09111244011
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : RT.14 Rw.07 , Karang Tengah Lor, Margosari, Pengasih, Kulon Progo

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Puspasari , Margosari, Pengasih, Kulon Progo
Subyek : Kelompok B 2
Obyek : Kreativitas anak melalui Fun Cooking
Waktu : April-Juni 2013
Judul : Meningkatkan Kreativitas Anak melalui *Fun Cooking* di Kelompok B 2 TK Puspasari , Margosari , Pengasih, Kulon Progo Tahun Ajaran 2012/2013

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Maryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 0014

Tembusan Yth:
1.Rektor (sebagai laporan)
2.Wakil Dekan I FIP
3.Ketua Jurusan PPSD FIP
4.Kabag TU
5.Kasubbag Pendidikan FIP
6.Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/4001/V/5/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 2678/UN34.11/PLU2013
Tanggal : 29 April 2013 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DILIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : DINA SETYAWATI NIP/NIM : 09111244011
Alamat : Karangmalang Yogyakarta 55281
Judul : MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI FUN COOKING DI KELOMPOK B2 TK PUSPASARI, MARGOSARI, PENGASIH, KULON PROGO TAHUN AJARAN 2012/2013
Lokasi : - Kota/Kab. KULON PROGO
Waktu : 08 Mei 2013 s/d 08 Agustus 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 08 Mei 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Kulon Progo cq KPT
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
Alamat : Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611

SURAT KETERANGAN / IZIN
Nomor : 070.2 /00418/V/2013

Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/4001/V/5/2013, TANGGAL 08 MEI 2013. PERIHAL : IZIN PENELITIAN

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 15 Tahun 2007 tentang perubahan atas Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 12 Tahun 2000 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 56 Tahun 2007 tentang Pedoman Pelayanan pada Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.

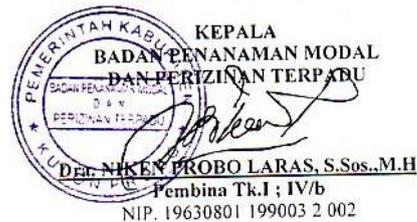
Diizinkan kepada : **DINA SETYAWATI**
NIM / NIP : 09111244011
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **IZIN PENELITIAN**
Judul/Tema : **MENINGKATKAN KREATIFITAS ANAK MELALUI FUN COOKING DI KELOMPOK B2 TK PUSPASARI MARGOSARI PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO TAHUN AJARAN 2012/2013**

Lokasi : **TK PUSPASARI MARGOSARI PENGASIH KULON PROGO**
Waktu : **08 Mei 2013 s/d 08 Agustus 2013**

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian diharap kepada para Pejabat Pemerintah setempat untuk dapat membantu seperlunya.

Ditetapkan di : **Wates**
Pada Tanggal : **13 Mei 2013**



Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kec Pengasih Kab KP
6. Kepala TK Puspasari Margosari Pengasih
7. Yang bersangkutan

TAMAN KANAK-KANAK PUSPASARI
Alamat : Jl Kertodiningrat, RT 21 RW 11 Gunung Gondang, Margosari, Pengasih,
Kulon Progo

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Taman Kanak-kanak Puspasari,
Margosari, Pengasih, Kulon Progo :

Nama : Atmi Sukestri
NIP : 19591109 198203 2 005
Jabatan : Kepala TK Puspasari

Dengan ini menyatakan :

Nama : Dina Setyawati
NIM : 09111244011
Prodi : PG PAUD

Bahwa mahasiswa tersebut benar-benar melakukan penelitian di TK Puspasari,
Margosari, Pengasih, Kulon Progo, untuk menyusun skripsi yang berjudul "Upaya
Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di TK Puspasari Margosari,
Pengasih, Kulon Progo"

Demikian surat keterangan ini kami buat semoga dapat digunakan
sebagaimana mestinya.

 23 Mei 2013
Kepala TK Puspasari
Atmi Sukestri
NIP. 19591109 198203 2 005

Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian (RKH)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER/ MINGGU/HARI : II/IV/3
TEMA/ SUB TEMA : Tanah Airku
HARI/TANGGAL : Rabu, 8 Mei 2013
WAKTU : 07.30 – 10.00

INDIKATOR	PENDIDIKAN KARAKTER	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PENGEMBANGAN ANAK	
					ALAT	HASIL
			KEGIATAN AWAL (± 30 ')			
			<ul style="list-style-type: none"> • Salam, doa, berbagicerita 			
Menyebutkan perbuatan baik dan buruk (NAM. 23)	Cerdas	Anakdapat menyebutkan perbuatan baik dan buruk	Guru menyediakan gambar kemudian bercakap-cakap tentang perbuatan yang baik dan buruk. Anak diharapkan aktif merespon penjelasan guru	Anak dan gambar	Percakapan	
Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urut (B.23)	Terampil	Anak mendengarkan dan dapat menceritakan kembali cerita secara urut	Guru memperlihatkan buku cerita yang akan digunakan untuk bercerita. Anak duduk di depan guru dan mendengarkan cerita guru.	Anak dan buku cerita	Unjuk kerja	
			KEGIATAN INTI (± 60 ')			
Membaca buku cerita bergambar yang memiliki kalimat sederhana dengan menunjuk beberapa kata yang dikenalnya (B. 33)	Cerdas	Anakdapatmenunjuk kata pada buku cerita bergambar	Guru menyediakan buku cerita perjuangan dan pensil. Guru mengucapkan kata kemudian anak menunjuk kata yang diucapkan guru pada buku cerita.	Anak, buku cerita, dan pensil	Penugasan	
Menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan playdough, liat/	Terampil, kreatif	Anakdapat menciptakan bentuk dari adonan kue bawang	Pemberian Tugas : Guru menyiapkan bahan dan alat dan menjelaskan jalannya kegiatan yang akan dilakukan. Anak membuat produk	Adonan kue dan peralatan masak	Penugasan	

pasir, dll (F. 37)			makanan dengan membentuk dari adonan kue bawang			
Pengenalan huruf vokal dan konsonan (K. 40)	Cerdas	Anak dapat menunjuk huruf vokal dan konsonan pada kalimat alam semesta	Pemberian Tugas : Guru menyediakan kertas bertuliskan "Negeraku Indonesia" kemudian anak dipersilakan menunjuk huruf vokal dan konsonan pada kalimat tersebut.	Tulisan alam semesta	Penugasan	
			ISTIRAHAT ($\pm 30'$)			
			• Bermain, cucitangan, berdoa, makandan minum	Mainan, minum	Observasi	
			KEGIATAN AKHIR ($\pm 30'$)			
Meniru berbagai lambang, huruf vokal, dan konsonan (K. 42)	Cerdas dan terampil berbahasa	Anak dapat meniru berbagai lambang, huruf vokal, dan konsonan	Guru menulis "aku cinta lingkunganku dan anak meniru di buku masing-masing • Mengulas kegiatan hari ini, berkemas, doa, pulang	Produk anak	Penugasan	

Jumlah anak : 24 Anak

Sakit : anak

Ijin : -

Hadir : anak



Kulon Progo, 5 Mei 2013
Mahasiswa Praktek

Dina Setyawati
Dina Setyawati
NIM, 09111244011

RENCANA KEGIATAN HARIAN

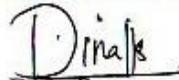
KELOMPOK : B
SEMESTER/ MINGGU/HARI : II/IV/6
TEMA/ SUB TEMA : Alam Semesta
HARI/TANGGAL : Sabtu, 11 Mei 2013
WAKTU : 07.30 – 10.00

INDIKATOR	PENDIDIKAN KARAKTER	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PENGEMBANGAN ANAK	
					ALAT	HASIL
			Berbaris rapi, masuk kelas			
			KEGIATAN AWAL (± 30 ‘)			
			<ul style="list-style-type: none"> Salam, doa, berbagicerita 			
Mendengarkan dan memperhatikan teman yang sedang berbicara (Nam. 16)	Toleransi	Anak dapat menyebutkan tempat-tempat ibadah	Guru dan anak bercakap-cakap tentang kebiasaan anak mencintai lingkungan	Anak	Percakapan	
Menirukan kalimat sederhana (B. 3)	Cerdas	Anak dapat bergerak bebas sesuai dengan irama musik	Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok. Satu persatu kelompok maju ke depan dan berbaris. Praktek langsung bermain “sambung kata”. Guru membisikkan kalimat kepada anak yang paling belakang, kemudian anak membisikkan pada teman di depannya sampai selesai. Guru menanyakan kalimat yang didengar kepada anak paling depan	Anak	Unjuk kerja	
			KEGIATAN INTI (± 60’)			
Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda (K. 36)	Cerdas	Anak dapat menyanyi lebih dari 20 lagu	Guru menyiapkan biji dan menjelaskan tugas mengurutkan bilangan 1-20 dengan biji. Anak mengurutkan sendiri.	Anak dan biji sawo	Penugasan	

Menggambar bebas dengan menggunakan berbagai media (F. 24)	Terampil dan kreatif	Anak menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan fungsi	Pemberian Tugas : Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan proses kegiatan yang akan dilakukan. Anak menggambar bebas menggunakan media coklat dan roti tawar	Coklat dan roti tawar	Hasil karya	
Menulis nama sendiri dengan lengkap (B. 36)	Terampil menulis	Anak dapat melaksanakan tugas sendiri sampai selesai	Pemberian Tugas : Guru memberi contoh menulis namanya di papan tulis. Kemudian anak dipersilakan menulis nama lengkap anak di buku masing-masing dengan arahan guru	Buku belajar anak	Penugasan	
			ISTIRAHAT (+ 30 ‘)			
			• Bermain, cucitangan, berdoa, makan dan minum	Mainan, minum	Observasi	
			KEGIATAN AKHIR (+ 30 ‘)			
Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana (B. 21)	Cerdas dan terampil berbahasa	Anak dapat bercerita produk yang dibuat sendiri dengan urutan dan bahasa yang jelas	Guru memilih beberapa anak untuk menceritakan produk yang diciptakan ketika bermain <i>fun cooking</i> “menulis dengan coklat di atas roti tawar” di depan kelas.	Produk anak	Unjuk Kerja	

Jumlah anak : 24 Anak
 Sakit : anak
 Ijin : -
 Hadir : anak



Kulon Progo, 5 Mei 2013
 Mahasiswa Praktek

 Dina Setyawati
 NIM. 09111244011

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER/ MINGGU/HARI : II/IV/8
TEMA/ SUB TEMA : Tanah Airku
HARI/TANGGAL : Senin, 13 Mei 2013
WAKTU : 07.30 – 10.00

INDIKATOR	PENDIDIKAN KARAKTER	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PENGEMBANGAN ANAK	
					ALAT	HASIL
			Berbarisrapi, masukkelas			
			KEGIATAN AWAL (± 30 ‘)			
			• Salam, doa, berbagicerita			
Menyebutkan tempat-tempat ibadah (NAM. 5)	Cerdas	Anakdapat menyebutkan tempat-tempat ibadah	Guru berada di depan kelas bercakap-cakap tentang tempat-tempat ibadah di Indonesia. Guru bertanya dan anak menjawab pertanyaan.	Anak dan gambar	Percakapan	
Gerakan bebas dengan irama musik (F.11)	Terampil	Anak dapat bergerak bebas sesuai dengan irama musik	Guru mempersilakan anak untuk berdiri. Guru menyetel kaset kemudian anak dan guru bergerak bebas sesuai dengan irama musik	Anak, kaset	Unjuk kerja	
			KEGIATAN INTI (± 60’)			
Menyanyi lebih dari 20 lagu (B. 15)	Terampil	Anakdapatmenyanyi lebih dari 20 lagu	Guru mempersilakan anak untuk bernyanyi sesuai dengan keinginannya. Anak yang lain mengikuti.	Anak	Observasi	
Membuat mainan dengan teknik melipat, menggunting, dan menempel (F.44)	Cerdas dan terampil	Anak dapat membuat mainan bendera	PemberianTugas : Guru menyiapkan alat dan bahan. Anak membuat mainan bendera	Bendera, sedotan	Penugasan	
Melaksanakan tugas	Tanggungjawab	Anak dapat	PemberianTugas :	Adonan dan alat-	Hasilkarya	

sendiri sampai selesai (S. 21)		melaksanakan tugas sendiri sampai selesai	Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, kemudian menjelaskan aturan main bermain <i>fun cooking</i> “kue nastar”. Anak bereksplorasi membentuk dengan menggunakan kue nastar.	alat memasak		
			ISTIRAHAT (± 30 ‘)			
			• Bermain, cucitangan, berdoa, makandanminum	Mainan, minum	Observasi	
			KEGIATAN AKHIR (± 30 ‘)			
Bercerita tentang gambar yang disediakan/ dibuat sendiri dengan urut dan bahasa yang jelas	Cerdas dan terampil berbahasa	Anak dapat bercerita produk yang dibuat sendiri dengan urut dan bahasa yang jelas	Guru memanggil anak satu per satu maju ke depan untuk menceritakan produk yang diciptakan ketika bermain <i>fun cooking</i> “kue nastar” • Mengulas kegiatan hari ini • Informasi kegiatan besok • Doa, salam, pulang	Produk anak	Unjuk Kerja	

Jumlah anak : 24 Anak

Sakit : anak

Ijin : -

Hadir : anak



Kulon Progo, 5 Mei 2013

Mahasiswa Praktek

Dina

Dina Setyawati

NIM. 09111244011

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER/ MINGGU/HARI : II/I/2
TEMA/ SUB TEMA : Alam Semesta
HARI/TANGGAL : Kamis, 16 Mei 2013
WAKTU : 07.30 – 10.00

INDIKATOR	PENDIDIKAN KARAKTER	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PENGEMBANGAN ANAK	
					ALAT	HASIL
			Berbaris rapi, masuk kelas			
			KEGIATAN AWAL ($\pm 30'$)			
			<ul style="list-style-type: none"> Salam, doa, berbagicerita 			
Berbicara dengan sopan	Cerdas	Anak dapat berbicara sopan santun terhadap semua orang	Praktek langsung dua anak maju ke depan untuk saling bercakap	Anak	Percakapan	
Memantulkan bola besar, sedang, dan kecil (F.17)	Terampil	Anak dapat memantulkan bola besar	Anak maju ke depan kelas untuk mempraktekan langsung memantulkan bola besar	Anak	Unjuk kerja	
			KEGIATAN INTI ($\pm 60'$)			
Membuat sajak sederhana (B.19)	Terampil	Anak dapat membuat sajak satu bait	Pemberian tugas : Guru memberi contoh membuat sajak. Anak membuat sajak 1 bait dengan tema alam semesta dengan bantuan guru	Buku dan pensil	Observasi	
Mengelompokkan benda-benda yang sejenis	Cerdas dan teliti	Anak dapat mengelompokkan benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia	Pemberian Tugas : Guru menyediakan gambar alam semesta dan benda-benda buatan manusia. Anak mengelompokkan benda yang diciptakan Tuhan dan buatan manusia	Gambar dan kertas	Penugasan	
Menunjukkan kebanggaan	Tanggung jawab	Anak dapat menunjukkan	Pemberian Tugas : Guru mempersiapkan alat dan	Roti tawar, selada, telur, saos,	Hasilkarya	

terhadap hasil karyanya (Sos.25)		kebanggaan terhadap proses dan karya <i>sandwich</i> nya	bahan kemudian menjelaskan cara membuat <i>sandwich</i> . Guru menjelaskan bahan yang digunakan adalah produk dari alam yaitu selada, telur, dan roti tawar yang terbuat dari gandum. Anak bermain <i>fun cooking</i> membuat <i>sandwich</i> .	dan mika		
			ISTIRAHAT ($\pm 30'$)			
			<ul style="list-style-type: none"> Bermain, cucitangan, berdoa, makandanminum 	Mainan, minum	Observasi	
			KEGIATAN AKHIR ($\pm 30'$)			
Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb (B.7)	Cerdas dan terampil berbahasa	Anak dapat menjawab pertanyaan tentang proses dan produk membuat <i>sandwich</i>	Anak maju ke depan untuk menceritakan produk yang diciptakan ketika bermain <i>fun cooking</i> membuat <i>sandwich</i> <ul style="list-style-type: none"> Mengulaskegiatanhariini 	Produk anak	UnjukKerja	
			<ul style="list-style-type: none"> Informasikegiatanbesok 			
			<ul style="list-style-type: none"> Doa, salam, pulang 			

Jumlah anak : 24Anak
 Sakit : anak
 Ijin : -
 Hadir : anak



Kulon Progo, 13 Mei 2013
 Mahasiswa Praktek

Dina

Dina Setyawati
 NIM. 09111244011

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER/ MINGGU/HARI : II/IV/8
TEMA/ SUB TEMA : Tanah Airku
HARI/TANGGAL : Selasa, 21 Mei 2013
WAKTU : 07.30 – 10.00

INDIKATOR	PENDIDIKAN KARAKTER	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PENGEMBANGAN ANAK	
					ALAT	HASIL
			Berbarisrapi, masukkelas			
			KEGIATAN AWAL (± 30 ‘)			
			• Salam, doa, berbagicerita			
Berbuat baik terhadap semua makhluk Tuhan (Nam. 10)	Cerdas	Anak dapat berbuat baik terhadap makhluk Tuhan	Guru dan anak bercakap-cakap tentang ciptaan Tuhan dan perbuatan-perbuatan yang baik	Anak	Percakapan	
Mengekspresikan gerakan sesuai syair atau lagu (B.16)	Terampil	Anak dapat mengekspresikan gerakan sambil bernyanyi	Guru mengajak anak berdiri dan maju ke depan kelas. Guru dan anak bernyanyi sambil bergerak	Anak	Unjuk kerja	
			KEGIATAN INTI (± 60’)			
Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya (K.1)	Terampil	Anak dapat menebalkan tulisan dan menghubungkan gambar dengan lambang hurufnya	Pemberian tugas : Anak menebalkan tulisan dan menghubungkan gambar dengan lambang hurufnya menggunakan media LKA.	LKA dan Pensil	Observasi	
Meniru melipat kertas (F.34)	Cerdas dan teliti	Anak dapat melipat kertas menjadi bentuk bintang	PemberianTugas : Guru mengajarkan melipat kertas bentuk bintang, anak menirukannya.	Kertas lipat	Penugasan	
Memelihara hasil karya sendiri (Sos. 26)	Tanggung jawab	Anak dapat memelihara hasil karya saat bermain <i>fun cooking</i>	PemberianTugas : Guru menyiapkan alat dan bahan kemudian menjelaskan bermain <i>fun cooking</i> membentuk dengan adonan	Adonan dan alat-alat memasak	Hasilkarya	

			kue berwarna-warni. Anak mengerjakannya dengan tema alam semesta			
			ISTIRAHAT ($\pm 30'$)			
			<ul style="list-style-type: none"> Bermain, cucitangan, berdoa, makandanminum 	Mainan, minum	Observasi	
			KEGIATAN AKHIR ($\pm 30'$)			
Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana (B. 16)	Cerdas dan terampil berbahasa	Anak dapat menceritakan pengalamannya saat bermain <i>fun cooking</i>	<p>Anak maju ke depan menceritakan produk yang diciptakan ketika bermain <i>fun cooking</i> dengan membawa hasil karyanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengulaskegiatanhariini Informasikegiatanbesok Doa, salam, pulang 	Produk anak	UnjukKerja	

Jumlahanak : 24Anak

Sakit : anak

Ijin : -

Hadir : anak



Kulon Progo, 13 Mei 2013
Mahasiswa Praktek

Dina Setyawati

Dina Setyawati
NIM. 09111244011

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER/ MINGGU/HARI : II/II/3
TEMA/ SUB TEMA : Tanah Airku
HARI/TANGGAL : Kamis, 23 Mei 2013
WAKTU : 07.30 – 10.00

INDIKATOR	PENDIDIKAN KARAKTER	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PENGEMBANGAN ANAK	
					ALAT	HASIL
			Berbaris rapi, masuk kelas			
			KEGIATAN AWAL (± 30 ‘)			
			• Salam, doa, berbagicerita			
Memelihara lingkungan, misalnya tidak mencoret-coret tembok (SE. 27)	Cinta lingkungan	Anak dapat menyebutkan perbuatan-perbuatan yang memelihara lingkungan	Guru dan anak bercakap-cakap perbuatan-perbuatan memelihara lingkungan menggunakan gambar	Anak dan gambar	Percakapan	
Berjalan maju pada garis mundur (F.20)	Terampil	Anak dapat praktek berjalan maju pada garis lurus	Anak maju ke depan kelas praktek langsung berjalan maju pada garis lurus	Anak	Unjuk kerja	
			KEGIATAN INTI (± 60 ‘)			
Menyusun menara kubus minimal 12 kubus (F.43)	Terampil	Anak dapat menyusun menara kubus minimal 12 menjadi berbagai bentuk	Pemberian tugas : Anak bermain balok. Guru mempersilakan anak menyusun menara kubus menjadi berbagai bentuk sesuai dengan idenya	Balok	Observasi	
Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan fungsi (K. 1)	Cerdas dan teliti	Anak menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan fungsi	Pemberian Tugas : Guru menjelaskan cara kerja menggunakan LKA. Anak menebalkan dan menghubungkan gambar sesuai dengan fungsinya.	LKA dan pensil	Penugasan	
Menggambar bebas menggunakan	Terampil dan kreatif	Anak dapat menghias roti tawar	Pemberian Tugas : Guru menyiapkan alat dan bahan,	Roti tawar, butter, mika	Hasil karya	

berbagai media (F.24)		menggunakan butter	kemudian menjelaskan dan memberi contoh menghias roti tawar menggunakan butter. Anak bermain <i>fun cooking</i> menghias roti tawar menggunakan butter. Anak bebas menghias dengan tema alam semesta			
			ISTIRAHAT ($\pm 30'$)			
			<ul style="list-style-type: none"> Bermain, cucitangan, berdoa, makandanminum 	Mainan, minum	Observasi	
			KEGIATAN AKHIR ($\pm 30'$)			
Mendengarkan dan memperhatikan teman berbicara (Nam.16)	Cerdas dan terampil berbahasa	Anak dapat menceritakan dan mendengarkan cerita tentang produk yang dihasilkan	Anak maju ke depan menceritakan dan mendengarkan cerita produk yang diciptakan ketika bermain <i>fun cooking</i> menghiasroti tawar <ul style="list-style-type: none"> Mengulaskegiatanhariini Informasikegiatanbesok Doa, salam, pulang 	Produk anak	UnjukKerja	

Jumlah anak : 24Anak
Sakit : anak
Ijin : -
Hadir : anak



Kulon Progo, 13 Mei 2013
Mahasiswa Praktek

Dina

Dina Setyawati
NIM. 09111244011

Lampiran 3. Instrumen Hasil Penelitian

Hasil observasi kreativitas anak kelompok B pada pra tindakan

No	Nama	Indikator																						Jumlah
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		
		ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	
1	Ahm	V			V	V			V		V		V	V		V		V		V		V		7
2	Nan	V			V	V			V		V		V	V		V		V		V		V		7
3	Dhi	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
4	Ard	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
5	Bin	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
6	Dan		V		V	V			V		V		V	V		V		V		V			V	5
7	All		V		V	V			V		V		V	V			V	V			V	V		4
8	N		V		V	V		V			V	V		V		V		V		V			V	7
9	Zak	V			V	V		V		V			V	V			V	V		V		V		8
10	Muh		V		V	V			V		V	V		V		V		V			V	V		6
11	Ron		V		V	V			V		V		V	V		V		V		V		V		6
12	Rag	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
13	Tau	V			V	V			V		V		V	V			V	V			V		V	4
14	Zup	V			V	V		V		V			V	V		V		V			V		V	7
15	Asn		V		V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		7
16	Dew	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
17	Eir		V		V	V			V		V		V	V			V	V			V	V		4

18	Fau	V			V	V		V		V			V		V	V		V		V		V		9
19	Faz		V		V	V		V			V		V	V		V		V		V			V	6
20	Fit		V		V	V			V		V		V	V		V		V			V	V		5
21	Ind		V		V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		7
22	And		V		V	V		V		V			V	V		V		V			V		V	6
23	Sha	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
24	Yog		V		V	V			V		V		V	V		V		V		V		V		5

Hasil observasi kreativitas anak B2 siklus I kegiatan I

No	Nama	Indikator																						Jumlah
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		
		ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	
1	Ahm	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
2	Nan	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
3	Dhi	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
4	Ard	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
5	Bin	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
6	Dan	V			V	V			V		V		V	V		V		V		V		V		7
7	All		V		V	V			V		V		V	V		V		V		V		V		6
8	N	V			V	V		V			V	V		V		V		V		V		V		8
9	Zak	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
10	Muh	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
11	Ron	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
12	Rag	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
13	Tau	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
14	Zup	V			V	V		V		V			V	V		V		V			V	V		8
15	Asn	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
16	Dew	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
17	Eir	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10

18	Fau	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
19	Faz	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
20	Fit	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
21	Ind	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
22	And		V		V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		8
23	Sha	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
24	Yog	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9

Hasil observasi kreativitas anak B2 siklus I kegiatan 2

No	Nama	Indikator																						Jumlah
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		
		ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	
1	Ahm	V			V	V			V		V		V	V		V		V		V		V		7
2	Nan	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
3	Dhi	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
4	Ard	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
5	Bin	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
6	Dan	V			V	V			V		V		V	V		V		V		V		V		7
7	All		V		V	V			V		V		V	V		V		V		V		V		6
8	N	V			V	V		V			V	V		V		V		V		V		V		8
9	Zak	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
10	Muh	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
11	Ron	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
12	Rag	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
13	Tau	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
14	Zup	V			V	V		V			V		V	V		V		V			V	V		7
15	Asn	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
16	Dew	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
17	Eir	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10

18	Fau	V			V	V		V			V	V		V		V		V		V		V		9		
19	Faz	V			V	V		V			V		V		V		V		V		V		V		8	
20	Fit	V			V	V		V			V	V		V		V		V		V		V		V		9
21	Ind	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
22	And		V		V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		V		7
23	Sha	V		V		V		V		V		V			V	V		V		V		V		V		10
24	Yog	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		V		8

Hasil observasi kreativitas anak B2 siklus I kegiatan 3

No	Nama	Indikator																						Jumlah
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		
		ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	
1	Ahm	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
2	Nan	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
3	Dhi	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
4	Ard	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
5	Bin	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
6	Dan	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
7	All		V		V	V			V		V		V	V		V		V		V		V		6
8	N	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		9
9	Zak	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
10	Muh	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
11	Ron	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
12	Rag	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
13	Tau	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
14	Zup	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
15	Asn	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
16	Dew	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
17	Eir	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10

18	Fau	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11	
19	Faz	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10	
20	Fit	V		V		V				V	V		V		V		V		V		V		V		10
21	Ind	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10	
22	And	V			V	V		V			V		V		V		V		V		V		V		8
23	Sha	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11	
24	Yog	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10	

Hasil observasi kreativitas anak B2 siklus II kegiatan 1

No	Nama	Indikator																						Jumlah
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		
		ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	
1	Ahm	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
2	Nan	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
3	Dhi	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
4	Ard	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
5	Bin	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
6	Dan	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
7	All	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
8	N	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		9
9	Zak	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
10	Muh	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
11	Ron	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
12	Rag	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
13	Tau	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
14	Zup	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
15	Asn	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
16	Dew	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
17	Eir	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10

18	Fau	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
19	Faz	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
20	Fit	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
21	Ind	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
22	And	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
23	Sha	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
24	Yog	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10

Hasil observasi kreativitas anak B2 siklus II kegiatan 2

No	Nama	Indikator																						Jumlah
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		
		ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	
1	Ahm	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
2	Nan	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
3	Dhi	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
4	Ard	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
5	Bin	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
6	Dan	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
7	All	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
8	N	V			V	V		V			V	V		V		V		V		V		V		8
9	Zak	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
10	Muh	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
11	Ron	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
12	Rag	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
13	Tau	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
14	Zup	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
15	Asn	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
16	Dew	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
17	Eir	V			V	V		V			V	V		V		V		V		V		V		9

18	Fau	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
19	Faz	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
20	Fit	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
21	Ind	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
22	And	V			V	V		V			V		V	V		V		V		V		V		8
23	Sha	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
24	Yog	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9

Hasil observasi kreativitas anak B2 siklus II kegiatan 3

No	Nama	Indikator																						Jumlah	
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11			
		ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk		
1	Ahm	V		V		V		V		V			V	V		V		V		V		V		10	
2	Nan	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		10	
3	Dhi	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11	
4	Ard	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11	
5	Bin	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11	
6	Dan	V		V		V		V		V			V	V		V		V		V		V		10	
7	All	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9	
8	N	V		V		V		V			V		V		V		V		V		V		V		10
9	Zak	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11	
10	Muh	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11	
11	Ron	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11	
12	Rag	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11	
13	Tau	V		V		V		V		V			V	V		V		V		V		V		10	
14	Zup	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9	
15	Asn	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9	
16	Dew	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10	
17	Eir	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10	

18	Fau	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
19	Faz	V			V	V		V		V		V		V		V		V		V		V		10
20	Fit	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
21	Ind	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
22	And	V			V	V		V		V			V	V		V		V		V		V		9
23	Sha	V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		V		11
24	Yog	V		V		V		V		V			V	V		V		V		V		V		10

Lampiran 4. Foto-Foto Penelitian

FOTO PENELITIAN



Gambar 1. Proses bermain fun cooking membuat kue bawang



Gambar 1. Proses bermain fun cooking membuat kue bawang



Gambar 3. Hasil pembentukan adonan kue bawang



Gambar 4. Anak menggoreng adonan kue bawang



Gambar 5. Proses membentuk adonan kue nastar



Gambar 6. Hasil pembentukan adonan kue nastar



Gambar 7. Proses anak membuat *sandwich*



Gambar 8. Proses anak membuat *sandwich*



Gambar 9. Guru membantu anak yang kesulitan



Gambar 10. *Sandwich* hasil karya anak



Gambar 11. Guru memberi contoh memegang adonan



Gambar 12. Contoh hasil karya menghias roti tawar dengan butter



Gambar 13. Proses anak menghias roti tawar



Gambar 14. Proses anak menghias roti tawar



Gambar 15. Proses pembentukan adonan kue



Gambar 16. Proses pembentukan adonan kue



Gambar 17. Hasil pembentukan adonan kue



Gambar 18. Hasil pembentukan adonan kue