

**EFEKTIVITAS KEGIATAN *FUN COOKING* TERHADAP KREATIVITAS
DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA 1-54 PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

SELVI RANIKA
NIM: 1200821/2012

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Efektifitas Kegiatan *Fun Cooking* terhadap Kreativitas di Taman Kanak-kanak 1-54 Padang**

Nama : Selvi Ranika

NIM/BP : 1200821/2012

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

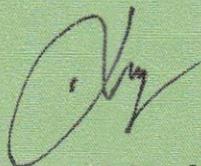
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Februari 2017

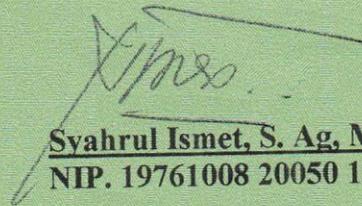
Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II



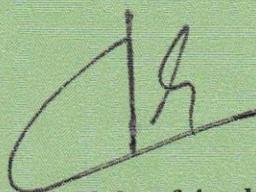
Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd
NIP. 19770926 200604 2 001



Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd
NIP. 19761008 20050 1 1 002

Disetujui oleh:

Ketua Jurusan PG-PAUD



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

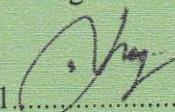
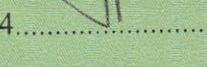
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Efektivitas Kegiatan *Fun Cooking* terhadap Kreativitas
di Taman Kanak-kanak Kartika 1-54 Padang**

Nama : Selvi Ranika
NIM : 1200821/2012
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Februari 2017

Tim penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Syahrul Ismet, S.Ag, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Serli Marlina, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Indra Yeni, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya meyakini 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 atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 2 Februari 2017

Yang Menyatakan



Selvi Ranika

ABSTRAK

Selvi Ranika. 2017. Efektivitas Kegiatan *Fun Cooking* terhadap Kreativitas di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-54 Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-54 Padang, bahwa anak-anak kurang memiliki imajinasi dan ide-ide kreatif dalam membentuk dan menciptakan karya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas Kegiatan *Fun Cooking* terhadap Kreativitas di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-54 Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasi eksperimen*. Populasi penelitian adalah murid TK Kartika 1-54 Padang, berjumlah 40 orang anak terbagi dalam 2 kelompok belajar dan teknik pengambilan sampelnya *cluster sampling*, yaitu kelompok B2 dan kelompok B1 masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes perbuatan, berupa pernyataan sebanyak 4 butir item pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 86.25 dan SD sebesar 6.12 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 80 dan SD sebesar 4.67. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,4414 dan t_{tabel} sebesar 2,10092 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 18$. Maka dapat disimpulkan penggunaan Kegiatan *Fun Cooking* efektif dalam mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-54 Padang tahun ajaran 2016/2017.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT yang telah mempermudah dan memberi jalan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Efektivitas Kegiatan *Fun Cooking* terhadap Kreativitas di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-54 Padang**”. Salawat dan salam untuk junjungan alam yakni Rasulullah Muhammad SAW, sebagai manusia yang istimewa dan paling berjasa dalam mengantar seluruh umat manusia khususnya umat islam kealam yang beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan diakhirat seperti sekarang ini.

Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat meraih gelar S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Ungkapan rasa terima kasih dan syukur peneliti sampaikan kepada :

Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd selaku pembimbing 1, yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Syahrul Ismet,S.Ag, M.Pd selaku pembimbing 2, yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

3. Dra.Yulsyofriend, M.Pd selaku penguji I skripsi yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Serli Marlina, M.Pd selaku penguji II skripsi yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dra.Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag. M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi serta semangat pada penulis.
8. Guru Taman Kanak-kanak Kartika 1-54 Padang yang telah mengizinkan dan membantu dalam mengambil data untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada keluarga terutama mama, yang telah memberikan semangat dan do'a serta kasih sayang sehingga penulis dapat menjalani perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dari angkatan 2012 yang telah memberikan dukungan dan semangat.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh bagi bapak dan ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Februari 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Asumsi Penelitian	6
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Konsep Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
b. Tujuan Pendidikan anak Usia Dini	11
c. Fungsi Pendidikan anak Usia Dini.....	12
3. Konsep Kreativitas	13
a. Pengertian kreativitas	13
b. Tujuan Pengembangan Kreativitas	14
c. Fungsi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini	15
d. Ciri- Ciri Kreativitas Anak Usia Dini	16
e. Faktor Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini.....	18
f. Faktor Pendukung Kreativitas Anak Usia Dini.....	19

g. Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini.....	22
4. Konsep Bermain Bagi Anak Usia Dini	24
a. Pengertian Bermain Bagi Anak Usia Dini	24
b. Tujuan Bermain Bagi Anak Usia Dini	25
c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini	26
d. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini	27
5. Konsep <i>Fun cooking</i>	28
a. Definisi <i>Fun cooking</i>	28
b. Pengertian <i>Fun cooking</i>	28
c. Langkah- langkah <i>Fun cooking</i>	29
B. Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Konseptual	32
D. Hipotesis	34
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Tempat Dan Waktu.....	36
C. Populasi dan Sampel	36
D. Variabel dan Data.....	39
E. Defenisi Operasional	40
F. Instrumentasi	40
G. Teknik Pengumpulan Data	50
H. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV. HASIL PENELITIAN	55
A. Deskripsi Penelitian.....	55
B. Analisis Data	67
C. Pembahasan	76
BAB V PENUTUP	80
A. Simpulan	80
B. Implikasi	80
C. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rancangan Penelitian	36
Tabel 2. Populasi Penelitian	38
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Anak	42
Tabel 4. Penilaian Unjuk Kerja Anak	44
Tabel 5. Rubrik Penilaian Kreativitas	45
Tabel 6. Kriteria Penilaian Kreativitas	47
Tabel 7. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett.....	53
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Eksperimen pada Anak Kelompok B2 di Tk Kartika 1-54 Padang.....	56
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Kontrol pada Anak Kelompok B1 di Tk Kartika 1-54 Padang.....	58
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak di Tk Kartika 1-54 Padang	60
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Eksperimen pada Anak Kelompok B2 di Tk Kartika 1-54 Padang.....	62
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak Kontrol pada Anak Kelompok B1 di Tk Kartika 1-54 Padang.....	64
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Kreativitas Anak di Tk Kartika 1-54 Padang	66
Tabel 14. Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
Tabel 15. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	68
Tabel 16. Hasil Perhitungan <i>Pre-Test</i> Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
Tabel 17. Hasil Perhitungan <i>Pre-Test</i> Pengujian dengan T-Test.....	70
Tabel 18. Hasil Perhitungan Uji <i>Liliefors Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	71
Tabel 19. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	72
Tabel 20. Hasil Perhitungan <i>Post-Test</i> Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
Tabel 21. Hasil Perhitungan <i>Post-Test</i> Pengujian dengan T-Test.....	74
Tabel 22. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	75

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Kerangka Konseptual.....	33

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Data nilai <i>pre-test</i> kelas eksperimen	57
Grafik 2. Data nilai <i>pre-test</i> kelas kontrol	59
Grafik 3. Data perbandingan hasil kemampuan kreativitas anak	61
Grafik 3. Data nilai <i>post-test</i> kelas eksperimen	63
Grafik 4. Data nilai <i>post-test</i> kelas kontrol	65
Grafik 5. Data perbandingan hasil kemampuan kreativitas anak kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	66
Grafik 6. Data perbandingan hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kemampuan Kreativitas anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	76

DAFTAR GAMBAR

Halaman

A. Dokumentasi kelas eksperimen

Gambar 1. Peneliti menjelaskan alat dan bahan.....	204
Gambar 2. Peneliti mencontohkan kepada anak	204
Gambar 3. Anak membuat bentuk dari adonan.....	205
Gambar 4. Anak membuat variasi bentuk dari adonan	205
Gambar 5. Anak menghias makanan	206
Gambar 6. Anak mengkreasikan warna warni	206
Gambar 7. Hasil kreasi anak	207
Gambar 8. Anak makan hasil dari masakannya	207

B. Dokumentasi kelas kontrol

Gambar 9. Peneliti menjelaskan alat dan bahan.....	208
Gambar 10. Peneliti mencontohkan kepada anak	208
Gambar 11. Anak membuat bentuk dari adonan.....	209
Gambar 12. Anak membuat variasi bentuk dari adonan	209
Gambar 13. Anak menghias makanan	210
Gambar 14. Anak mengkreasikan warna warni	210
Gambar 15. Hasil kreasi anak.	211
Gambar 16. Anak makan hasil dari masakannya.	211

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian kelas eksperimen ..	84
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian kelas kontrol	114
Lampiran 3 Kisi-kisi Instrumen	144
Lampiran 4 Instrumen Pernyataan	146
Lampiran 5 Rubrik instrument penilaian	147
Lampiran 6 Skor anak tahap uji validitas instrumen.....	149
Lampiran 7 Tabel analisis item untuk perhitungan validitas item	159
Lampiran 8 Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 1	160
Lampiran 9 Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 2	162
Lampiran 10 Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 3	164
Lampiran 11 Tabel persiapan untuk menghitung validitas item nomor 4	165
Lampiran 12 Hasil analisis item Instrumen Kemampuan kreativitas Anak.....	168
Lampiran 13 Tabel perhitungan mencari reliabilitas tes dengan rumus alpha	169
Lampiran 14 Perhitungan mencari reliabilitas dengan rumus alpha.....	170
Lampiran 15 Nilai <i>pre-test</i> kelas eksperimen	172
Lampiran 16 Nilai <i>pre-test</i> kelas kontrol	173
Lampiran 17 Daftar nilai tahap Pre-test kelas eksperimen dan kontrol	174
Lampiran 18 Tabel nilai <i>Pre-test</i> berdasarkan nilai terkecil sampai nilai terbesar.....	175
Lampiran 19 Perhitungan mean dan varians skor kemampuan kreativitas anak kelompok eksperimen (B2) di TK Kartika 1-54 Padang untuk nilai <i>pre-test</i>	176
Lampiran 20 Perhitungan mean dan varians skor kemampuan kreativitas anak anak kelompok kontrol (B1) di TK Kartika 1-54 Padang nilai <i>pre-test</i>	178
Lampiran 21 Persiapan uji normalitas (<i>liliefors</i>) dari nilai <i>pre-test</i> anak pada kelompok eksperimen (B2) TK Kartika 1-54 Padang	180
Lampiran 22 Persiapan uji normalitas (<i>liliefors</i>) dari nilai <i>pre-test</i> anak pada kelompok kontrol (B1) TK Kartika 1-54 Padang	181
Lampiran 23 Uji homogenitas nilai <i>pre-test</i> (uji barlet)	182
Lampiran 24 Uji hipotesis nilai <i>pre-test</i>	184
Lampiran 25 Nilai <i>post-test</i> kelas eksperimen	186
Lampiran 26 Nilai <i>post -test</i> kelas kontrol	187
Lampiran 27 Daftar nilai tahap <i>post-test</i> Eksperimen dan kontrol	188
Lampiran 28 Tabel Nilai <i>Post-test</i> Berdasarkan Urutan Nilai Terkecil sampai Nilai Terbesar	189
Lampiran 29 Perhitungan mean dan varians skor kemampuan kreativitas anak kelompok eksperimen (B3) di TK Kartika 1-54 Padang untuk nilai <i>post -test</i>	190

Lampiran 30	Perhitungan mean dan varians skor kemampuan kreativitas anak kelompok kontrol (B2) di TK Kartika 1-54 Padang untuk nilai <i>post -test</i>	192
Lampiran 31	Persiapan uji normalitas (<i>liliefors</i>) dari nilai <i>post-test</i> anak pada kelompok eksperimen (B2) TK Kartika 1-54 Padang	194
Lampiran 32	Persiapan uji normalitas (<i>liliefors</i>) dari nilai <i>post -test</i> anak pada kelompok kontrol (B1) TK Kartika 1-54 Padang	195
Lampiran 33	Uji homogenitas nilai <i>post -test</i> (uji barlet)	196
Lampiran 34	Uji hipotesis nilai <i>post -test</i>	198
Lampiran 35	Tabel harga kritik dari r product-moment	199
Lampiran 36	Tabel nilai z	200
Lampiran 37	Tabel nilai kritis untuk uji liliefors	201
Lampiran 38	Tabel nilai chi kuadrat	202
Lampiran 39	Tabel nilai t (untuk uji dua ekor)	203
Lampiran 40	Dokumentasi penelitian	204
Lampiran 41	Surat Permohonan Validasi Instrument	212
Lampiran 42	Surat Izin Validasi Data Skripsi	213
Lampiran 43	Surat Izin Keterangan Telah Melakukan Validasi	214
Lampiran 44	Surat Izin Fakultas Ilmu Pendidikan	215
Lampiran 45	Surat Izin Penelitian UPTD Dinas Pendidikan	216
Lampiran 46	Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian	217

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hak yang harus dipenuhi bagi setiap anak, dengan adanya pendidikan maka kualitas akan menjadi lebih baik. Semakin tinggi pendidikan yang diperoleh, maka kualitas hidup anak juga akan semakin baik. Hal ini menjadi makna tersendiri bagi anak untuk memenuhi tujuan dalam menjalani kehidupan nantinya.

Pendidikan dimulai sejak dini, merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia dini merupakan usia yang sangat penting untuk perkembangan intelegensi permanen untuk diri anak, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi. Maka dari itu, setiap negara baik itu negara maju ataupun negara berkembang perlu menyelenggarakan sebuah lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak berumur 0 – 6 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi nilai agama dan moral, sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan seni secara menyeluruh sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan pembinaan yang diberikan kepada anak usia 0- 6 tahun yang bertujuan untuk mengembangkan semua

potensi yang dimiliki anak dan melalui pemberian stimulasi dan rangsangan. Salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini adalah Taman Kanak-Kanak (TK).

Undang-undang nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional bab 1 ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0- 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Adapun aspek perkembangan anak di Taman Kanak-kanak sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 yang menyatakan bahwa perkembangan adalah bertambahnya fungsi psikis dan fisik anak meliputi sensorik (mendengar, melihat, meraba, merasa, dan menghidu), motorik (gerakan motorik kasar dan halus), kognitif (pengetahuan, kecerdasan), komunikasi (berbicara dan bahasa), serta sikap religius, sosial-emosional dan kreativitas.

Pendidikan anak usia dini mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan setiap anak. Dalam menentukan perkembangan anak bukan hanya *intelegensi* (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi. Kreativitas sangat penting dalam kehidupan ini, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Kreativitas tidak akan muncul pada anak yang tidak memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu dan imajinasi yang

tinggi, semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain menunjang pembangunan, melalui kreativitas pula anak dapat mengkreasikan sesuatu sesuai dengan bakat ataupun kemampuan, anak dapat memecahkan suatu masalah di kehidupan sehari-harinya dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya dimasa yang akan datang.

Kreativitas perlu distimulasi sejak dini karena kreativitas mempengaruhi dan meningkatkan kecerdasan seseorang. Kreativitas merupakan salah satu aspek penting. Seorang anak lahir membawa potensi kreatif. Dengan potensi kreatif yang dimilikinya, anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide-ide kreatif. Kreativitas pada dasarnya dimiliki oleh semua orang, namun tingkatannya berbeda-beda pada setiap individu. Kenyataannya selama ini banyak perlakuan, penghargaan dan pola asuh orang tua maupun guru yang dapat menghambat daya kreativitas anak. Seperti orang tua yang membatasi eksplorasi anak, misalnya dengan memberikan peralatan bermain yang terstruktur seperti sebuah boneka yang berpakaian lengkap atau buku berwarna dengan gambar yang harus diwarnai. Sehingga, anak-anak kehilangan kesempatan bermain dan menghalangi kreativitas mereka.

Lingkungan sekolah misalnya, banyak hal yang membuat jiwa kreatif anak terabaikan, seperti guru terlalu mengekang anak dengan berbagai peraturan, anak-anak tidak bebas lagi untuk berkreasi dan mengembangkan

imajinasinya. Guru cenderung memerintah untuk mewarnai gambar sesuai dengan warna yang dibuat guru atau mewarnai tidak boleh keluar garis. dan kurangnya kegiatan eksplorasi dalam menciptakan karya baru bagi anak.

Salah satu upaya guru yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kreativitas anak adalah dengan melakukan suatu kegiatan yang dapat merangsang potensi anak dengan kegiatan yang menarik, media pembelajaran yang bervariasi serta metode yang digunakan harus dapat memotivasi minat anak agar potensi yang dimilikinya dapat terasah dengan optimal sehingga pembelajaran kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia.

Berbagai upaya yang dapat dilakukan guru untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan *fun cooking*. Dengan kegiatan *fun cooking*, anak-anak belajar dengan cara yang asyik dan menyenangkan. Anak dapat melakukan kegiatan yang dapat mengembangkan imajinasi, ekspresi serta dapat mengungkapkan perasaannya secara lebih baik. Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu kegiatan *fun cooking* dengan memasak makanan nasional atau lokal. Dengan melakukan kegiatan *fun cooking* akan menarik minat anak sehingga anak termotivasi untuk memunculkan ide-ide kreatifnya. 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. Kegiatan *fun cooking* dapat memasukkan kegiatan menggambar dan membentuk dengan menggunakan bahan makanan. Dengan kegiatan yang baru diharapkan anak lebih antusias dalam mengembangkan aspek kreativitasnya.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Kartika 1-54 Padang, yaitu kurangnya strategi guru dalam mengembangkan kreativitas pada anak, guru lebih cenderung meminta anak dalam berkreasi sesuai dengan apa yang diperintahkan, dalam hal ini tentu anak akan kesulitan dalam mengeluarkan ide-ide dalam berimajinasi untuk menghasilkan suatu karya yang inovatif, karena terbiasa menunggu perintah dari guru sebelum melakukan suatu kegiatan, sehingga kemampuan kreativitas anak tidak berkembang sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Berdasarkan fenomena di atas peneliti tertarik membahasnya dalam sebuah penelitian tentang “efektivitas permainan *fun cooking* terhadap kemampuan kreativitas anak di TK kartika 1-54 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak kurang optimal.
2. Kemampuan anak dalam mengeluarkan ide-ide untuk menciptakan suatu karya yang inovatif belum berkembang.
3. Kreativitas anak kurang optimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada anak belum mampu menciptakan suatu ide atau gagasan dalam berkreasi di Taman Kanak-kanak Kartika 1-54 Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimanakah Efektivitas Kegiatan *Fun Cooking* terhadap kemampuan kreativitas di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-54 Padang ?”

E. Asumsi Penelitian

Adapun asumsi penelitian ini adalah Kegiatan *fun cooking* efektif terhadap kemampuan kreativitas di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-54 Padang

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa Efektif Kegiatan *Fun Cooking* terhadap kemampuan kreativitas di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-54 Padang

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi anak.
 - a. Dapat mengembangkan kretivitas anak
 - b. Dapat mengembangkan keterampilan dalam berimajinasi
 - c. Sebagai pengalaman langsung dalam mengembangkan kreativitas dan pengembangan selanjutnya pada permainan *fun cooking*
2. Bagi guru
 - a. Sebagai alat bantu belajar dalam mempelajari tujuan yang diberikan kepada pendidik dalam proses belajar mengajar di taman kanak-kanak
 - b. Sebagi bahan untuk menumbuh kembangkan minat anak dalam berkreativitas
3. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam Kegiatan *fun cooking*, serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini merupakan salah satu referensi bacaan dan diharapkan dapat dilanjutkan dengan penelitian lain di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) dalam Suryana (2013:28) menyatakan bahwa asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika mendefinisikan rentang usia berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun dan 6-8 tahun.

Menurut Suyanto (2005:7) anak usia dini adalah anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah insan yang unik yang berada pada rentang usia dari 0-8 tahun. Dimana mereka berada pada fase keemasan dalam berbagai aspek perkembangan dan pertumbuhan. Berada pada fase yang sangat membutuhkan rangsangan-rangsangan agar dapat berkembang sebagaimana mestinya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Suryana (2013: 32) anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut: anak bersifat egosentris, anak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*), anak bersifat unik, anak kaya imajinasi dan fantasi, dan anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Kemudian, menurut Solehuddin dalam Rusdinal, dkk (2008: 13) mengidentifikasi sejumlah karakteristik anak usia dini spontan, anak bersifat aktif dan energik, anak itu egosentris, anak memiliki ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, anak umumnya kaya dengan fantasi, anak masih mudah frustrasi, anak masih kurang pertimbangan dalam sesuatu, anak memiliki daya perhatian yang pendek, anak merupakan usia belajar yang paling potensial dan, anak semakin menunjukkan minat kepada teman.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah memiliki imajinasi dan kreativitas yang tinggi dalam belajar, melalui bermain peran, dan menggambar. Melalui belajar hal-hal yang baru, anak dapat bersosialisasi dengan teman laki-laki atau perempuan.

Karakteristik anak usia dini berbeda dengan karakteristik orang dewasa, anak usia dini itu unik, mempunyai cara sendiri dalam bermain dan belajar. Anak adalah pribadi yang energik, tidak akan berhenti

melakukan sesuatu yang disenanginya kecuali sudah menemukan pelajaran baru.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut Hasan (2009:15) adalah :

Jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal.

Pendidikan anak usia dini menurut Soefandi, dkk(2009:123) adalah :

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya penyelenggaraan pendidikan yang diberikan pada awal kelahiran sampai dengan usia enam tahun untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam diri anak sesuai dengan tingkat perkembangan karakteristiknya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan memiliki tujuan yang akan hendak dicapai. Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Hasan (2009:16-17) adalah :

“1) membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki tingkat pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa; 2) membantu anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Sedangkan menurut Suyanto (2005:26) pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari ilmu pendidikan yang secara spesifik mempelajari pendidikan anak usia 0-8 tahun. Perkembangan yang pesat menjadikan Pendidikan anak usia dini sebagai ilmu yang multi dan interdisipliner. Artinya, Pendidikan anak usia dini merupakan satu disiplin ilmu yang terdiri atas banyak ilmu yang terkait satu sama lain. Ilmu yang saling terkait antara lain, meliputi ilmu pendidikan, ilmu psikologi perkembangan, ilmu biologi perkembangan, ilmu sosiologi, ilmu kesehatan, ilmu olah raga, dan ilmu bidang studi.

Menurut Suyanto(2005 :5) tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak anak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai dengan falsafah bangsa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak secara optimal dan memberikan pemahaman pada orang tua serta pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan anak usia dini. Dengan adanya pendidikan anak usia dini dapat memberikan kesempatan pada anak untuk memperoleh secara langsung dari berbagai aktivitas yang didapat anak dalam proses pembelajaran.

c. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2010:46) fungsi pendidikan anak usia dini yaitu:

- 1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangannya;
- 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
- 3) mengembangkan sosialisasi anak;
- 4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak .
- 5) memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya;
- 6) memberikan stimulasi kultural pada anak;
- 7) memberikan ekspresi stimulasi kultural.

Sedangkan Fadillah (2012:73) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini sangatlah penting. Banyak fungsi yang dapat diambil dari proses pendidikan anak usia dini antara lain:

1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya; 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar; 3) mengenalkan peraturan dan disiplin pada anak; 4) memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan fungsi pendidikan anak usia dini berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar pada anak, mengoptimalkan perkembangan segala potensi yang dimiliki oleh anak serta mengoptimalkan perkembangan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut dan mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.

3. Konsep Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Clarkl Monstakis dalam Rachmawati (2010:13) kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.

Menurut Gordon dan Browne dalam Susanto (2012:114) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada.

Selanjutnya menurut Sumanto (2005:10) kreativitas adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya termasuk dalam bidang seni rupa, hal ini didasari oleh lekatnya proses penciptaan sebuah karya seni dengan kegiatan terampil kreatif. Meskipun kadar kepekaan dan daya kreativitas

pada setiap seorang seniman berbeda-beda sesuai bakat yang dimilikinya, namun faktor keterampilan akan menentukan kualitas daya cipta.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan dengan menciptakan gagasan yang baru dan imajinatif dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu.

b. Tujuan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang diberikan kepada anak usia dini, untuk selalu menciptakan sesuatu dengan akal dan imajinasinya. Kemudian kreativitas anak tersebut, diungkapkannya melalui bercerita, hasil karya, dan sebagainya.

Munandar dalam Rakimahwati(2012:36) menekankan perlunya memupuk kreativitas sejak dini, karena :

- 1) Dengan berkreasi orang yang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok manusia.
- 2) Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan melihat bermacam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.
- 3) Kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi tetapi juga lingkungan.
- 4) Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Munandar (2009:19) menyatakan bahwa kreativitas aktualisasi diri adalah kekreatifan yang umum dan “*content free*”, yang bertujuan untuk :

- 1) Meningkatkan kesadaran aktivitas;
- 2) memperkokoh sikap kreatif;
- 3) mengajarkan teknik menemukan gagasan dan memecahkan masalah secara kreatif;
- 4) melatih kemampuan kreatif secara umum.

Program seperti ini membantu siswa memahami kreativitas dan menggunakan pendekatan yang kreatif terhadap masalah-masalah pribadi, akademis, dan profesional.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kreativitas adalah membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dan gagasan baru dengan tingkat kelenturan, kelancaran, dalam memecahkan masalah dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian.

c. Fungsi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Menurut Mulyasa (2012:92) menyatakan bahwa pentingnya pengembangan kreativitas pada anak usia dini memiliki empat alasan sebagai berikut :

- 1) Kreativitas merupakan manifestasi setiap individu;
- 2) kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah;
- 3) kegiatan kreatif tidak bermanfaat bagi pribadi dan lingkungannya, tetapi dapat memberikan kepuasan pada diri anak;
- 4) kegiatan kreatif akan mendorong anak untuk menjadi pribadi yang lebih baik;
- 5) kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya.

Rachmawati, dkk (2010:40) manfaat perkembangan kreativitas sebagai berikut :

- 1) Memberikan pengalaman kepada anak untuk mengatur dan mendistribusikan kegiatan;
- 2) belajar bertanggung jawab terhadap kegiatan masing-masing;
- 3) memupuk semangat gotong royong dan bekerja sama diantara anak yang terlibat;
- 4) memberikan pengetahuan kepada anak untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan dalam melaksanakan pekerjaan secara cermat;
- 5) ammpu mengeksplorasikan bakat, minat dan kemampuan anak;
- 6) memberikan peluang kepada setiap anak, baik individu maupun kelompok.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pengembangan kreativitas anak adalah agar kegiatan kreatif akan mendorong anak untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Mengembangkan bakat, minat dan kemampuannya. dapat memenuhi kebutuhannya atau kepuasan menurut caranya sendiri seperti menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menimbulkan kecemasan, menyelesaikan masalah serta memungkinkan anak agar dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

d. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Supriadi dalam Rachmawati (2010:15) menyatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian aktif. Kedua ciri ini sama pentingnya. Kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kpribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya

perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lainnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Menurut Munandar dalam Susanto (2012 :118) ciri-ciri lain dari sikap kreatif atau non aptitude yaitu :

1) Mempunyai daya imajinasi kuat; 2) mempunyai inisiatif; 3) mempunyai minat minus; 4) mempunyai kebebasan dalam berfikir; 5) bersifat ingin tahu; 6) selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru; 7) mempunyai kepercayaan diri yang kuat; 8) penuh semangat; 9) berani mengambil resiko; 10) berani berpendapat dan memiliki keyakinan.

Menurut Sumanto (2005:39) anak yang kreatif memiliki ciri-ciri yaitu:

1) mempunyai kemampuan berfikir kritis; 2) ingin tahu; 3) tertarik pada kegiatan/ tugas yang dirasakan sebagai tantangan; 4) berani mengambil resiko; 5) tidak mudah putus asa; 6) menghargai keindahan; 7) mampu berbuat atau berkarya; 8) menghargai diri sendiri dan orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas antara lain yaitu: anak usia dini yang kreatif dalam perilaku sehari-harinya memiliki sifat spontan dan cenderung menyatakan pikiran dan perasaannya sebagai mana adanya mempunyai daya imajinasi yang kuat, mempunyai kebebasan dalam berfikir, bersifat ingin tahu, selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, senang menjelajahi lingkungan, senang melakukan eksperimen.

e. Faktor Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini

Amabile dalam Munandar (2009:223) mengemukakan empat cara yang dapat mematikan kreativitas :

“1. Evaluasi. Salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi; 2. Hadiah. Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas; 3. Persaingan/kompetisi antara anak. Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas; 4. Lingkungan yang membatasi. Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Jika berpikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, minat dan motivasi intrinsik dapat dirusak.”

Sementara itu menurut Torrance dalam Susanto (2012 : 126) yang dapat membatasi kreativitas anak diantaranya: 1) usaha terlaludini untuk mengeliminasi fantasi; 2) pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak; 3)terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual; 4) terlalu banyak melarang; 5) takut dan malu; 6) penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu; 7) memberikan kritik yang bersifat destruktif.

Menurut Munandar (2009:95) sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak diantaranya:

1) mengatakan kepada anak bahwa ia dihukum jika berbuat salah; 2) tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua; 3) tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua; 4) tidak membolehkan anak bermain dengan anak dari keluarga yang mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak; 5) anak tidak boleh berisik; 6) orang tua ketat mengawasi kegiatan anak; 7) orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas; 8) orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak; 9) orang tua tidak sabar dengan anak; 10) orang tua dan anak adu kekuasaan; 11) orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

Berdasarkan simpulan di atas bahwa faktor penghambat kreativitas anak yaitu evaluasi, hadiah, persaingan, kompetisi, selain itu faktor penghambat kreativitas terdapat juga pada orang tua yang tidak menunjang penghambat kreativitas anaknya.

f. Faktor Pendukung Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Munandar (2009:94) memaparkan bahwa dari berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang memupuk kreativitas anak antara lain :

1) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya; 2) memberi waktu kepada anak untuk berfikir, merenung, dan berkhayal; 3) membiarkan anak mengambil keputusan sendiri; 4) mendorong kemelitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal; 5) meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang

dihasilkan; 6) menunjang dan mendorong kegiatan anak; 7) menikmati keberadaannya bersama anak; 9) mendorong kemandirian anak dalam bekerja; 10) melatih hubungan kerja sama yang baik dengan anak.

Menurut Hurlock (1978:11) mengemukakan berbagai faktor pendukung yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu :

1. Waktu

Kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa, sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan –gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

2. Kesempatan menyendiri

Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.

3. Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.

4. Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

5. Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.

6. Hubungan anak-orang tua yang tidak posesif.

Orangtua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri.

7. Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang didapat oleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Menurut Sumanto (2005:42) ada beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak diantaranya yaitu :

1) Sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi; 2) lingkungan sekolah yang teratur, bersih secara langsung akan mendorong kreativitas; 3) kemenarikan guru dalam mendidik dan memberikan motivasi; 4) peran masyarakat dan orang tua untuk mendukung kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak antara lain dengan menyediakan kebutuhan media/bahan praktek seni rupa bagi putra –putrinya.

Selanjutnya menurut Torrance dalam Susanto (2012 : 123) mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa dikelas

yang dianggap mampu mengembangkan kreativitas siswa yaitu: 1) menghormati pertanyaan-pertanyaan biasa; 2) menghargai gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa; 3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri; 4) memberikan penghargaan kepada siswa; 5) meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung kreativitas anak yaitu orang tua dan guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, orang tua dan guru selalu bersikap otoritatif (demokratik), yaitu mau mendengarkan perkataan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak untuk berani mengungkapkan pendapatnya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika anak ingin mengungkapkan pikirannya. atau melecehkan pendapat anak. Selain itu orang tua dan guru harus mendorong kemandirian anak dalam melakukan sesuatu, menghargai usaha-usaha yang telah dilakukannya, memberikan pujian untuk hasil yang telah dicapainya walau sekecil apapun. Cara-cara ini merupakan salah satu unsur penting pengembangan kreativitas anak.

g. Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Susanto (2012:129) salah satu upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain atau

belajar sambil bermain. Dimana setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan.

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak, dengan permainan anak dapat melakukan banyak hal, salah satunya ialah meningkatkan kognitif anak dan anak akan mendapatkan informasi atau pengetahuan yang belum diketahuinya, sehingga anak akan berfikir kreatif untuk memasuki lingkungan bermainnya.

Menurut Sumanto (2005:39) di sekolah guru bertugas merangsang dan membina perkembangan kognitif, efektif, psikomotorik, emosional, sosial, dan kepribadian siswa. Untuk itu penuntutan untuk mengembangkan kreativitas perlu diperhatikan oleh para guru diantaranya sebagai berikut :

1. Kegiatan yang dilakukan haruslah disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan dan minat anak.
2. Kegiatan kreatif hendaknya dilakukan dalam suasana yang serasi tanpa tekanan untuk berprestasi.
3. Berikan kesempatan untuk berekspresi dengan menggunakan berbagai media seni rupa, misalnya pensil, pensil warna, krayon, spidol, bolpoint, dan sejenisnya.
4. Menanyakan kepada anak tentang judul atau nama sesuatu yang dibuat agar guru lebih memahami ungkapan/ekspresi yang ditampilkannya.

5. Produk/hasil kreativitas bukanlah tujuan akhir yang terlalu penting, melainkan bagaimana hubungan antara kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan pekerjaan yang dilakukan.
6. Berikan motivasi dan rangsangan sebelum memulai kegiatan berkarya, antara lain berkaitan dengan pengalaman dan kemampuan yang dimilikinya.
7. Sediakan tempat yang memadai untuk melakukan kegiatan berkreasi seni rupa baik didalam kelas atau diluar kelas dengan waktu yang cukup sesuai tingkat kesulitan karya yang dibuat.
8. Pendidik (guru) dapat memajang atau memamerkan hasil kreasi anak pada tempat atau ruang kelas, sehingga anak dapat melihat dan menilai secara langsung hasil kreativitasnya.

Mengembangkan kreativitas anak, orang tua dan guru harus merangsang anak untuk tertarik mengamati dan mempertanyakan tentang berbagai benda atau kejadian di sekelilingnya, yang mereka dengar, lihat, rasakan, atau mereka pikirkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Konsep Bermain Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dengan lingkungan dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki

beberapa makna, yaitu makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna untuk memahami diri sendiri.

Docket dan Fler dalam Sujiono (2010:34) bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Selanjutnya menurut Piaget dalam Mutiah (2010:101) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi seseorang, sedangkan Freud meyakini bahwa walaupun bermain tidak sama dengan bekerja tetapi anak menganggap bahwa bermain sebagai sesuatu yang serius. Teori psikoanalisis melihat bermain pada anak sebagai alat penting sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya, benda-benda serta sejumlah kegiatan sosial.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain merupakan kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kenangan bagi anak. Sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk pengembangan, kognitif, motorik, emosi, kreativitas, dan sosial pada anak secara optimal.

b. Tujuan Bermain Bagi Anak Usia Dini

Secara alamiah bermain bertujuan untuk memotivasi anak agar mengetahui sesuatu secara mendalam, dan secara spontan anak dapat beresperiment dan melakukan hal-hal yang baru baginya. Menurut Mayke dalam Sudono (2000:3) tujuan bermain adalah untuk memberikan

kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan bermacam-macam konsep dan pengetahuan yang tidak terduga.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (2004:32) bahwa tujuan bermain adalah mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan-kegiatan yang melambungkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan pemecah masalah, dan mencari cara baru.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah mengembangkan kreativitas anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mencari cara baru untuk mendapatkan suatu kesenangan dan kepuasan pada diri anak.

c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya di lingkungan dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna untuk memahami diri sendiri.

Menurut Soefandi (2009:18) bermain pada anak hendaknya mempunyai karakteristik sebagai berikut :

- 1) Bermain menuntut perilaku aktif secara fisik dan mental, 2) bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan, 3) bermain dilakukan bukan karena paksaan melainkan karena keinginan diri sendiri, 4) dalam bermain individu bertindak laku secara spontan, sesuai dengan keinginannya, 5) tanpa ada hal-hal

lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku, 6) bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku, 7) makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan oleh pelaku.

d. Manfaat bermain bagi anak usia dini

Anak memerlukan waktu yang cukup untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas dan imajinasi.

Manfaat bermain bagi anak menurut Hasan (2009:27) antara lain (1) mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental, (2) memenuhi kebutuhan emosi anak, (3) mengembangkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak (4) membantu proses sosialisasi anak.

Sedangkan menurut Soefandi (2009:18) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

1) Latihan pengambilan keputusan, 2) memilih jenis permainan, 3) dalam bermain anak dituntut mandiri, 4) anak harus menuntaskan permainan, 5) menimbulkan percaya diri, 6) meningkatkan kreativitas, 7) mengembangkan intelektual, 8) pengembangan bahasa, 9) bermain untuk pengembangan kecakapan intelektual, 10) bermain untuk pengembangan emosi, 11) bermain untuk pengembangan , 12) bermain untuk pengembangan kreativitas, 13) bermain sebagai terapi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak karena bermain merupakan perintis dari kreativitas dan dapat mengembangkan cara berfikir anak. Sehingga dalam melakukan permainan anak dapat mendapatkan fungsi atau kegunaan, pada saat melakukan permainan tersebut dan dapat mengembangkan kecerdasan.

5. *Fun Cooking*

a. Definisi *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 (Williams, Edward dan Yukha Minna, 2009). Sedangkan menurut kamus lengkap bahasa Indonesia oleh Sugono, dkk 2008 mengartikan memasak yaitu kata kerja mengolah atau membuat panganan, makanan. Selanjutnya menurut Mahdiyah (2003) memasak merupakan proses pembelajaran bagi buah hati kita. Selain mengasah keterampilan di dapur, memasak mengenalkan anak pada makna bekerja terlebih dahulu, demi mendapatkan hasil yang dicicipi.

b. Pengertian *Fun Cooking*

Menurut Sujiono (2010:185) *fun cooking* adalah kegiatan menghias roti tawar dengan topping yang telah disediakan. 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. Dalam kegiatan *fun cooking*, anak

disediakan berbagai bahan memasak kemudian anak berkreasi dengan bahan tersebut sesuai dengan kreativitasnya.

Kegiatan *fun cooking* tersebut diharapkan anak akan memperoleh kesenangan serta meningkatkan daya kreativitas anak. Kegiatan *fun cooking* misalnya yaitu membuat berbagai bentuk adonan, menghias serta mengkreasikan warna pada makanan. Kegiatan tersebut sangat membutuhkan pemikiran imajinasi anak serta 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.

c. Langkah- Langkah Bermain *Fun Cooking*

Langkah-langkah *fun cooking* dalam penelitian ini diadaptasi dari Stephanie Hightower Rendulic dalam kurikulum memasak yang berjudul *Let's Cook! Class Curriculum* (2010) menjelaskan bahwa terdapat tiga 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 donat dan menghiasnya. 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 direbus. Kegiatan yang memerlukan proses penggorengan misalnya bermain membentuk adonan dengan kue *pancake*. Sedangkan kegiatan dengan proses pematangan di rebus misalnya bermain membentuk adonan onde- onde, centil, getuk.

b) Bermain *fun cooking* dengan teknik menghias

Teknik bermain ini tidak memerlukan proses pematangan bahan makanan karena bahan yang digunakan sudah matang. Kegiatan menghias misalnya membuat donat, menghias dengan coklat, dan mises, dan berbagai warna- warni topping yang ada. Setelah anak paham cara menghias, guru memberikan waktu kepada anak untuk berpikir dan menemukan ide, kemudian anak mulai bereksplorasi mengekspresikan gagasannya dengan menghiasnya.

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*.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Yeni, (2012), dengan judul “Peningkatan Kreativitas Melalui Kolase dengan Kapas di Taman Kanak-kanak Rahmah Abadi Lubuk Begalung Padang”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menunjukkan bahwa melalui kegiatan teknik kolase dengan kapas kreativitas anak akan meningkat. Berbeda dengan yang akan peneliti amati, peneliti melihat efektivitas dari kegiatan *fun cooking* itu

sendiri terhadap kreativitas anak, Sedangkan persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang kreativitas anak usia dini.

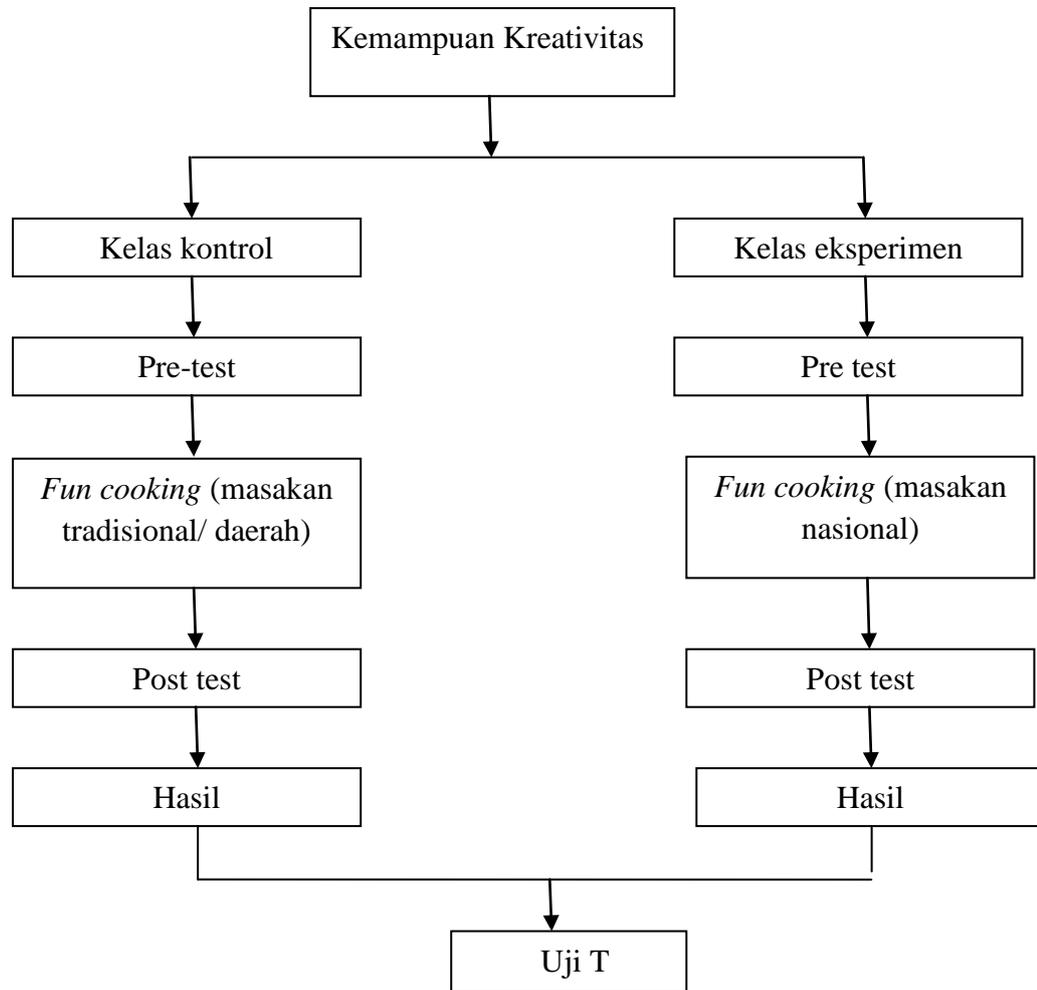
Husna, (2014), dengan “Pengaruh Benda Realita Terhadap Kreativitas Menggambar Anak di Pendidikan Anak Usia Dini Islam Nibras Padang”. Penelitian yang di lakukan Husna berbeda dengan yang akan peneliti lakukan, peneliti menggunakan kegiatan *fun cooking* dalam meningkatkan kreativitas anak sedangkan Husna menggunakan benda realita, Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang kreativitas anak usia dini.

C. Kerangka Konseptual

Pengembangan kreativitas pada anak dalam penelitian ini dengan menggunakan kegiatan masakan nasional pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan masakan tradisional/ daerah. Terlebih dahulu kedua kelas dilakukan *pre-test*, baru setelah itu dilakukan percobaan menggunakan *fun cooking* modern pada kelas eksperimen, dan pada kelas kontrol menggunakan permainan memasak tradisional, selanjutnya hasil kemampuan kreativitas pada anak dari kelas eksperimen dibandingkan dengan hasil kemampuan kreativitas anak pada kelas kontrol.

Kemudian dari hasil perbandingan itu dapat terlihat keefektifan *fun cooking* yang dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan permainan memasak tradisional pada kegiatan kreativitas anak.

Uraian dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1.
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka menurut Sugiyono (2010:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis nihil (H_0) tidak terdapat efektivitas dalam kegiatan *fun cooking* terhadap kemampuan kreativitas di Taman- kanak kartika 1-54 Padang pada taraf nyata 0,05.
2. Hipotesis kerja (H_1) terdapat efektivitas yang signifikan dalam kegiatan *fun cooking* terhadap kemampuan kreativitas di Taman-kanak kartika 1-54 Padang pada taraf nyata 0,05

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: berdasarkan hasil uji hipotesis yang didapat yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,4414 > 2,10092$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ dan $dk=18$ ini berarti hipotesis H_a **diterima** dan H_o ditolak, dalam arti kata bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan kreativitas anak kelompok eksperimen yang menggunakan masakan nasional dan kelompok kontrol menggunakan masakan tradisional di TK Kartika 1-54 Padang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *fun cooking* terbukti efektif digunakan untuk kemampuan kreativitas anak di TK Kartika 1-54 Padang.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TK Kartika 1-54 Padang maka hasil temuan tentang Efektivitas kegiatan *fun cooking* terhadap kreativitas di taman kanak-kanak Kartika 1-54 Padang mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan penelitian selanjutnya, implikasi dalam penelitian ini adalah *Fun cooking* dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Anak

Diharapkan agar kemampuan kreativitas anak dapat berkembang sejak dini.

2. Bagi Guru

Fun cooking dapat diterapkan seterusnya, agar dapat merangsang kreativitas pada anak dalam menciptakan karya atau bentuk-bentuk yang sesuai dengan imajinasi mereka.

3. Bagi Kepala TK

Diharapkan agar lebih memberikan motivasi yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya dalam mengembangkan kreativitas anak.

4. Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan / *literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Paud*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Paud (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jokjakarta Diva Prees.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Child Development Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Kuriulum Tk. 2013. *Permendikbud Tahun 2014 No. 146*. Jakarta: Kemendiknas
- Mahdiyah. 2003. *Kreasi Masak dengan Si Kecil*. Jakarta: Republika.
- Mahyuddin, Nenny. 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang: Unp Press.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
Prenada Media Group
- Rachmawati, Dkk. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rakimahwati. 2012. *Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: Unp Press.
- Rendulic, S. H. (2010). *Let's Cook! Class Curriculum*. Diakses Dari [Http://www.cookingwithkids.net](http://www.cookingwithkids.net) Pada Tanggal 20 Januari 2016, Jam 19.30 Wib.
- Rusdinal, Dkk. 2008. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Soefandi, Indra, Dkk. 2009. *Strategi Pengembangan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta : Bee Media Indonesia.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta: Pt Grasindo.

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugono, Dkk. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Sujion dan Bambang, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Pt Indeks
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak Tk*. Jakarta: Depdiknas.
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: Unp Press.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Syafril. 2010. *Satistika*. Padang: Sukabina Press.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Williams, Dkk. 2009. *Kamus Bahasa Inggris*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- .