



Pengaruh Kegiatan *Funcooking* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6

Nanda Pratiwi^{1*}, Mastuinda², Eva Eriani³, Imam Muthie⁴

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

Kampus Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau 28293

⁴Universitas Negeri Padang, Indonesia

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25171

Email: nanda.pratiwi@lecturer.unri.ac.id

Received: 20 January 2025; Revised: 12 February 2025; Accepted: 18 March 2025

Abstrak

Perkembangan pembelajaran saat ini mengharuskan guru untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi, namun dalam realitanya pembelajaran masih banyak yang diterapkan secara monoton dan tidak bervariasi sehingga secara tidak langsung hal ini juga dapat menghambat kreativitas anak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari pelaksanaan kegiatan *funcooking* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan dua grup pembelajaran, yaitu grup eksperimen dan grup kontrol dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi untuk melihat perkembangan kreativitas anak. Penelitian dilaksanakan dengan melalui tiga tahap, yaitu kegiatan *pretest*, *treatment*, dan *posttest* yang dilaksanakan dengan pemberian *treatment* pada grup eksperimen dan pembelajaran konvensional pada grup kontrol. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas anak antara pada saat *pretest* dan *posttest* setelah diberikan *treatment*. Sehingga kegiatan *funcooking* ini sangat cocok untuk digunakan di sekolah maupun di rumah.

Kata Kunci: anak usia dini, *funcooking*, kreativitas

The Influence of Funcooking Activities on the Creativity of Children Aged 5-6

Abstract

The current development of learning requires teachers to implement more creative and varied instructional approaches. However, in reality, many learning activities are still applied in a monotonous and unvaried manner, which can indirectly hinder children's creativity. This study aims to examine the effect of *funcooking* activities on the creativity of children aged 5-6 years. The research employed a quantitative approach with an experimental method, using two learning groups: an experimental group and a control group. Data were collected through observation to assess the development of children's creativity. The study was conducted in three stages: *pretest*, *treatment*, and *posttest*. The experimental group received the *funcooking* treatment, while the control group followed conventional learning. The results showed a significant increase in children's creativity between the *pretest* and *posttest* after the treatment was given. Therefore, *funcooking* activities are highly suitable for implementation both in schools and at home.

Keywords: early childhood, *funcooking*, creativity

How to Cite: Pratiwi, N., dkk., (2025). Pengaruh Kegiatan *Funcooking* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. 9(1). 13-24. doi: <https://doi.org/10.21831/diklus.v9i1.85508> 



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bentuk upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik ikut berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Hal ini bertujuan agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang matang, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan baik untuk dirinya sendiri maupun untuk kepentingan masyarakat, bangsa, dan negara. Menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam mengembangkan potensi dirinya merupakan salah satu upaya penting dalam dunia pendidikan.

Perkembangan anak usia dini terjadi dalam rentang usia 0-6 tahun yang mencakup perubahan menyeluruh yang terjadi pada diri anak, baik dalam aspek fisik maupun sosial-emosional. Perkembangan pada anak ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan perkembangan ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pola pengasuhan orang tua, kondisi keluarga, serta lingkungan sekitar tempat anak tumbuh. Pada masa ini anak akan berada pada masa keemasannya atau yang biasa kita sebut *golden age*, pada rentang usia ini anak mengalami perkembangan otak yang sangat pesat dan menyerap berbagai stimulasi dari lingkungannya secara optimal. Oleh karena itu terkadang masa ini juga di anggap sebagai masa yang kritis karena ini merupakan fondasi dasar dari pembentukan kecerdasan dan kepribadian anak di masa depan, maka dari itulah pada masa ini stimulus yang tepat untuk anak sangatlah dibutuhkan agar berbagai aspek perkembangannya dapat berkembang dengan maksimal.

Perkembangan ditandai dengan munculnya berbagai bentuk dan ciri kemampuan baru, yang berlangsung secara bertahap dari aktivitas sederhana menuju kemampuan yang lebih kompleks, karenanya tidak dapat disangkal bahwa perkembangan

anak perlu mendapatkan stimulasi sejak dini agar potensi yang dimilikinya dapat tumbuh secara optimal dan berkelanjutan di masa depan. Pembelajaran pada anak usia dini baiknya diwujudkan melalui aktivitas sehari-hari atau dalam bentuk pembelajaran yang paling dekat dengan anak. Hal ini penting untuk memenuhi kebutuhan perkembangan mereka, karena beragam aspek perkembangan anak seharusnya dapat ditingkatkan di lingkungan sekolah melalui permainan edukatif atau kegiatan yang dirancang secara kreatif oleh guru.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan bentuk pembinaan yang dilakukan melalui perancangan program pendidikan yang bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara jasmani maupun rohani, sehingga mereka memiliki kesiapan yang optimal untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu prinsip utama dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah bahwa anak-anak sangat menyukai kegiatan bermain, sehingga proses pembelajaran pun dirancang melalui pendekatan bermain. Meskipun bentuk permainan anak-anak dapat berbeda-beda di berbagai belahan dunia dan berubah seiring waktu, esensi dari permainan tetap sama, yaitu bersifat aktif, menyenangkan, sukarela, memiliki aturan, bersifat simbolik, dan bermakna. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru diharapkan mampu mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, serta menyusun rencana pembelajaran secara matang. Rencana ini berfungsi sebagai panduan sekaligus desain dalam menjalankan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak.

Proses belajar anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersumber dari dalam diri anak (faktor internal) maupun dari lingkungan sekitar (faktor eksternal). Faktor internal meliputi kondisi fisik, faktor keturunan, jenis kelamin, serta tingkat kecerdasan atau intelegensi anak. Untuk menjaga kondisi jasmani anak tetap sehat, pemenuhan nutrisi yang cukup menjadi hal yang sangat penting. Sementara itu, faktor eksternal mencakup pola asuh orang tua, rangsangan atau stimulus yang diberikan,

lingkungan sekolah, kondisi masyarakat, serta faktor ekonomi. Salah satu faktor eksternal yang paling berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar anak adalah stimulus yang diberikan. Anak akan lebih antusias dan termotivasi untuk belajar jika proses pembelajarannya menyenangkan. Oleh karena itu, pemilihan bentuk pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat anak sangat penting, karena anak usia dini cenderung memilih kegiatan belajar yang menyenangkan dan enggan terlibat dalam aktivitas yang dianggap membosankan. Penguasaan berbagai metode pembelajaran anak usia dini merupakan salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh guru atau pendidik. Hal ini penting agar proses pembelajaran dapat mendorong perkembangan anak secara optimal sesuai dengan tahap tumbuh kembangnya (Azizah et al., 2024).

Lingkungan belajar yang sengaja dirancang dan distimulasi untuk merangsang anak berperilaku kreatif biasanya akan merangsang anak untuk berpikir kreatif. Dalam menciptakan lingkungan kreatif untuk anak-anak dapat disesuaikan dengan rentang usia perkembangan anak, cara belajar dan berpikir mereka, sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak-anak. Penataan lingkungan di satuan PAUD memiliki peran yang signifikan dalam mendukung perkembangan kemampuan kreatif anak. Salah satu aspek penting yang memengaruhi potensi kreativitas anak adalah kondisi lingkungan di sekitarnya. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan lingkungan belajar yang kreatif dan mendukung tumbuhnya kreativitas. Dalam hal ini, guru memiliki peran strategis untuk merancang lingkungan yang sesuai, menyediakan media pembelajaran yang merangsang kreativitas, serta memastikan media tersebut sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak. Dengan demikian, proses pembelajaran akan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, nyaman, dan mendorong anak untuk terus bereksplorasi dan mengembangkan potensi kreatifnya (Suryana et al., 2022).

Pengembangan kreativitas pada anak usia dini menjadi hal yang penting untuk dilakukan saat ini. Kreativitas tersebut dapat ditumbuhkan melalui beragam aktivitas yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Kolaborasi antara guru dan orang tua memiliki peran strategis dalam mendukung pengembangan berbagai keterampilan yang dimiliki anak sejak dini (Syifauzakia, 2020). Perkembangan kreativitas merupakan proses yang bersifat sangat individual, karena dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik biologis maupun lingkungan. Seperti halnya aspek perkembangan lainnya, kreativitas juga mengalami pertumbuhan seiring waktu. Oleh karena itu, setiap anak pada dasarnya memiliki potensi untuk berkembang menjadi individu yang kreatif (Catron & Allen, 1999).

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting yang perlu untuk dikembangkan dalam penerapan pembelajaran anak. Memberikan stimulasi yang tepat terhadap kreativitas anak sangat diperlukan untuk mendorong tumbuhnya kemampuan berpikir dan bertindak secara imajinatif serta inovatif. Kreativitas juga memegang peranan penting dalam mendukung tercapainya perkembangan anak secara optimal, baik dari segi kognitif, emosional, maupun sosial (Tarich Yuandana, 2024). Kreativitas adalah kemampuan individu dalam menemukan serta menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, metode, maupun bentuk yang memiliki nilai manfaat bagi dirinya sendiri maupun bagi lingkungan sekitarnya (Astuti & Aziz, 2019).

Kebutuhan alami anak usia dini pastilah memiliki perbedaan dengan orang dewasa, karena anak usia dini sangat membutuhkan lingkungan yang mendukung kreativitasnya. Anak-anak pada tahap ini cenderung lebih mudah terinspirasi oleh stimulus visual yang mereka amati, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif jika disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka. Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran, misalnya dengan mengajak anak mengamati secara langsung, dapat

mendorong munculnya kreativitas dan memperkaya pengalaman belajar mereka (Mayar et al., 2022).

Pengembangan kreativitas pada anak merupakan kemampuan yang perlu ditumbuhkan sejak usia dini, karena pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi kreativitas dalam dirinya. Kreativitas dapat diasah sejak awal dengan tujuan agar anak mampu lebih aktif dalam menciptakan dan mengembangkan ide-ide baru. Selain itu, kreativitas juga dapat menjadi bagian dari aspirasi atau cita-cita anak, serta berkontribusi dalam meningkatkan kualitas hidup anak melalui berbagai aspek perkembangan (Afnita & Putro, 2021). Anak-anak yang unggul secara kognitif tidak hanya dapat berpikir kritis namun juga kreatif karena berpikir kritis adalah suatu kemampuan seseorang untuk dapat berpikir tentang cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menemukan solusi yang unik dari masalah yang sedang dihadapinya (Santrock, 2018).

Salah satu indikator dari perkembangan kognitif adalah kreativitas, yang mencakup kemampuan berpikir divergen, berpikir kritis, analogis, dan reflektif. Selain itu, kreativitas juga berkaitan dengan karakteristik kepribadian, seperti keterbukaan terhadap pengalaman, keyakinan akan kemampuan diri dalam berkreasi (*creative self-efficacy*), motivasi dalam menyelesaikan tugas, pengetahuan serta keahlian dalam bidang tertentu, kemampuan mengambil risiko, dan ketangguhan dalam menghadapi kritik. Semua aspek tersebut dibutuhkan untuk mendukung tumbuhnya potensi kreatif pada diri anak (Bereczki & Kárpáti, 2018).

Kebutuhan dan gaya belajar anak harus disesuaikan untuk membantu anak dalam mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dan unik, sehingga kegiatan pembelajaran harus dirancang untuk dapat mengembangkan hal tersebut. Oleh karena itu guru harus memiliki pemahaman tentang kreativitas sangat penting untuk pendidikan prasekolah (Dere, 2019). Anak mengembangkan kreativitas melalui imajinasi dan kemampuan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.

Oleh karena itu, diperlukan berbagai kegiatan yang dirancang secara khusus untuk menstimulasi dan mengembangkan aspek kreativitas tersebut. Menurut (Fitri & Maya, 2019), ciri-ciri anak yang kreatif dapat dikenali melalui beberapa indikator, antara lain:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi,
2. Percaya diri,
3. Bersifat mandiri,
4. Berani mengemukakan pendapat, dan
5. Mampu mengambil risiko.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang baru, orisinal, serta menyelesaikan masalah secara inovatif. Kreativitas tidak hanya terbatas pada ranah seni, tetapi juga mencakup berbagai bidang lainnya, seperti sains dan teknologi. Menurut Semiawan, kreativitas dapat ditumbuhkan dan dikembangkan melalui berbagai pengalaman, proses pendidikan yang tepat, serta lingkungan yang memberikan dukungan terhadap eksplorasi dan kebebasan berpikir (Robiyatul Adawiyah et al., 2024). Upaya yang bersifat kolaboratif antara guru, orang tua, ataupun lingkungan sekitar anak, agar dapat mengatasi permasalahan kreativitas anak. Menyediakan sumber belajar yang dapat membantu meningkatkan kreativitas anak, peran guru, pemahaman orang tua, serta mengurangi penggunaan gadget merupakan hal-hal yang dapat dilakukan (Irayana & Assyauqi, 2024).

Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu aspek perkembangan anak yang perlu ditumbuhkan sejak usia dini, supaya anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasan baru dan orisinal yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain (Tarich Yuandana, 2024). Menyiapkan perencanaan media yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak dilakukan untuk membantu anak dalam belajar agar dapat menstimulasi kemampuan kreativitasnya. penggunaan media pun harus dirancang semenarik mungkin dan yang berada di sekitar anak, kemudian juga medianya harus yang bermanfaat dan mudah untuk didapatkan (Hasanah et al., 2021).

Funcooking adalah suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang efektif untuk membantu mengembangkan kreativitas anak. Melalui kegiatan ini, proses belajar menjadi lebih menyenangkan karena anak diberi kesempatan untuk mengolah berbagai jenis bahan makanan secara kolaboratif. Pelaksanaan *funcooking* disesuaikan dengan prinsip-prinsip perkembangan anak, yaitu berpusat pada kebutuhan dan minat anak serta berorientasi pada kegiatan yang menyenangkan dan bermakna (Fhatri et al., 2024). Kegiatan *funcooking* dirancang sedemikian rupa sehingga anak merasa seolah sedang bermain, karena mereka dapat berkreasi dan melakukan aktivitas sesuai dengan minat dan keinginannya. Dalam kegiatan ini, anak terlibat dalam berbagai bentuk permainan yang mendukung perkembangan kreativitas dan keterampilan sosial, seperti bermain peran, di mana anak berpura-pura menjadi koki bersama teman-temannya; bermain demonstrasi, yaitu melibatkan anak secara langsung dalam proses kegiatan; serta modeling dan imitating, di mana anak meniru peran koki dan merasakan hasil dari proses memasak tersebut (Pratiwi et al., 2025).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Agusniatih & R., (2022) dalam kegiatan *funcooking*, anak diberikan keleluasaan untuk menghias menu sesuai dengan imajinasinya masing-masing, yang mendorong berkembangnya kreativitas. Contohnya, anak dapat menghias telur puyuh menggunakan saus tomat dengan berbagai gaya, seperti mengoleskan dalam pola garis-garis atau membentuk lingkaran. Secara tidak langsung, aktivitas ini melatih anak untuk menyalurkan ide kreatifnya melalui karya kuliner yang dibuat.

Pemberian kesempatan bagi anak untuk langsung mengekspresikan kreativitasnya melalui kegiatan menghias roti dan menikmati hasil karyanya secara langsung yang mana dalam prosesnya, anak bebas membentuk gambar sesuai dengan imajinasinya serta anak dapat secara langsung mengombinasikan warna menarik pada rotinya (Yentii & Saridewi, 2020). Hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan kreativitasnya karena anak

merasakan sendiri kegiatan tersebut sehingga menimbulkan kreativitasnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode dalam penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan atau *treatment*) terhadap variabel dependen (hasil) dalam situasi yang terkendali (Sugiyono, 2019). Jenis penelitian ini dipilih karena peneliti ingin membandingkan dan mengetahui apakah kegiatan *funcooking* memang efektif untuk di aplikasikan dalam pembelajaran anak usia dini terutama dalam meningkatkan kreativitasnya. Penelitian ini dilakukan di taman kanak-kanak kelompok B yang mana anak pada kelompok ini sedang berada pada usia keemasannya (5-6 tahun) sehingga sangat perlu untuk ditingkatkan setiap perkembangannya terutama kreativitasnya.

Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen berjumlah 17 anak (9 laki-laki dan 8 perempuan) yang diberikan perlakuan berupa kegiatan *funcooking* sesuai dengan tema yang dilaksanakan pada hari tersebut dan kelompok kontrol yang berjumlah 17 anak (11 laki-laki dan 6 perempuan) dengan pembelajaran konvensional model sentra yang dilaksanakan di sekolah sesuai dengan tema pada hari tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, ini dikarenakan data yang telah didapat saat penelitian akan diolah dan di analisa sehingga mendapatkan hasil yang berguna untuk menjawab pertanyaan dari permasalahan pada penelitian ini. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, proses pengumpulan data dilakukan oleh peneliti yang akan dibantu guru dengan menggunakan ceklis butir item pada lembar observasi, pada pelaksanaan penelitian ini data yang dikumpulkan berupa data *pretest* dan data *posttest* dari masing-

masing anak yang kemudian akan diolah dan di analisa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Tahap *pretest* dilakukan selama satu hari di masing-masing kelas. Pada tahap ini, peneliti dibantu oleh guru kelas untuk memperkenalkan anak-anak serta memperoleh informasi tambahan mengenai perkembangan kreativitas anak. Guru juga membantu peneliti dalam melakukan penilaian dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap *treatment* diberikan kepada kelompok eksperimen melalui kegiatan *funcooking*, sedangkan kelompok kontrol tetap menjalankan proses pembelajaran seperti biasa tanpa perlakuan khusus. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak delapan kali per kelas. Tahap *posttest* dilaksanakan selama dua hari, di mana peneliti melakukan observasi terhadap kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional sebagai bentuk evaluasi akhir.

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Tahap *pretest* dilakukan selama dua hari di masing-masing kelas. Pada tahap ini, peneliti dibantu oleh guru kelas untuk memperkenalkan anak-anak serta memperoleh informasi tambahan mengenai perkembangan kreativitas anak. Guru juga membantu peneliti dalam melakukan penilaian dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap *treatment* diberikan kepada kelompok eksperimen melalui kegiatan *funcooking*, sedangkan kelompok kontrol tetap menjalankan proses pembelajaran seperti biasa dengan model sentra tanpa perlakuan khusus. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak delapan kali per kelas. Tahap *posttest* dilaksanakan selama dua hari, di mana peneliti melakukan observasi terhadap kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) dengan menggunakan pendekatan

pembelajaran konvensional sebagai bentuk evaluasi akhir.

Dalam penelitian ini, dipilih dua jenis kegiatan *funcooking*, yakni menghias roti, menghias donat, dan membuat *sandwich*. Pemilihan ketiga jenis makanan tersebut didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, roti, donat, dan *sandwich* merupakan makanan ringan yang lazim dikonsumsi sebagai camilan sebelum waktu makan utama, sehingga sesuai untuk dijadikan media dalam kegiatan anak. Kedua, kegiatan ini relevan dengan aspek perkembangan yang ingin diamati yaitu perkembangan kreativitas anak. Perkembangan kreativitas dapat terlihat dari kemampuan anak dalam menuangkan ide dan imajinasi saat menghias makanan. Ketiga, ketiga jenis makanan ini secara umum digemari oleh anak-anak, sehingga dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi mereka dalam kegiatan.

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan peneliti menyiapkan instrumen angket yang akan digunakan sebagai alat ukur perkembangan kreativitas anak sebelum diberi *treatment* (*pretest*) dan setelah diberi *treatment* (*post test*).

1. Tahap Awal (*Pre Test*)

Pre test dilakukan pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) di kedua kelas sebelum diberi *treatment*. Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran konvensional sesuai dengan Rencana Pembelajaran Harian (RPPH) dari sekolah dan menggunakan model pembelajaran sentra. Peneliti mengamati anak sekaligus mengisi angket instrumen kreativitas anak dibantu oleh guru, pengisian angket *pretest* bertujuan untuk melihat sejauh mana tingkat perkembangan kreativitas anak.

2. Tahap Kedua Memberi *Treatment*

Peneliti melakukan *treatment* pada kelompok eksperimen saja sedangkan kelompok kontrol melakukan pembelajaran seperti biasa yaitu dengan model sentra dan mengikuti RPPH pada hari tersebut. Pada kelompok eksperimen kegiatannya juga disesuaikan dengan tema pada hari tersebut, misalnya pada hari tersebut bertema ban mobil maka anak akan menghias donat agar

menyerupai gambar ban mobil menggunakan selai dengan berbagai rasa yang telah disediakan, apa bila tema hari tersebut adalah wajah maka anak akan menghias gambar wajah di atas roti tersebut, ataupun terdapat tema makanan maka anak akan membuat *sandwich* untuk sarapannya.

Tahap awal pemberian *treatment* adalah guru di damping oleh peneliti, mengumpulkan anak untuk mendengarkan pengarahan, penjelasan dan aturan di dalam kegiatan *funcooking* dari guru dan peneliti. Anak yang sudah berkumpul akan menghitung dan memeriksa kehadirannya untuk dibagi beberapa kelompok, anak juga mendapatkan motivasi sekaligus tata cara dan juga peraturan dari kegiatan-kegiatan oleh guru dan peneliti .

Pada saat kegiatan guru dan peneliti akan memberikan anak kesempatan langsung untuk bereksperimen dan berkreasi dengan bahan yang telah di sediakan Pada saat melakukan kegiatan anak akan diawasi oleh guru dan peneliti untuk menghindari terjadinya cedera. Setelah selesai, anak-anak akan di arahkan untuk merapikan dan membersihkan tempat kegiatan serta mengembalikan alat-alat atau benda kembali pada tempatnya semula. Terakhir anak akan mendapatkan kesempatan untuk menampilkan hasil karya yang telah dibuatnya sekaligus menceritakan tentang hasil karyanya tersebut.



Gambar 1. Dokumentasi proses persiapan kegiatan



Gambar 2. Dokumentasi proses kegiatan tema ban mobil



Gambar 3. Dokumentasi proses kegiatan tema baju

3. Tahap Ketiga (*Post Test*)

Post test adalah tes terakhir dari seluruh serangkaian eksperimen, kegiatan *posttest* diberikan kepada kedua kelompok di dua kelas. Tes akhir ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang di berikan *treatment* dan tidak diberikan *treatment*. Hasil dari *posttest* dapat membantu untuk melihat hasil apakah kegiatan *funcooking* dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak. Penilaian untuk *posttest* ini peneliti tetap akan dibantu oleh guru dalam memberi penilaian pada anak, sehingga hasil yang didapatkan juga akan lebih akurat.

Setelah melaksanakan penelitian maka didapatlah hasil *pretest* dan *posttest* yang dimuat dalam tabel berikut:

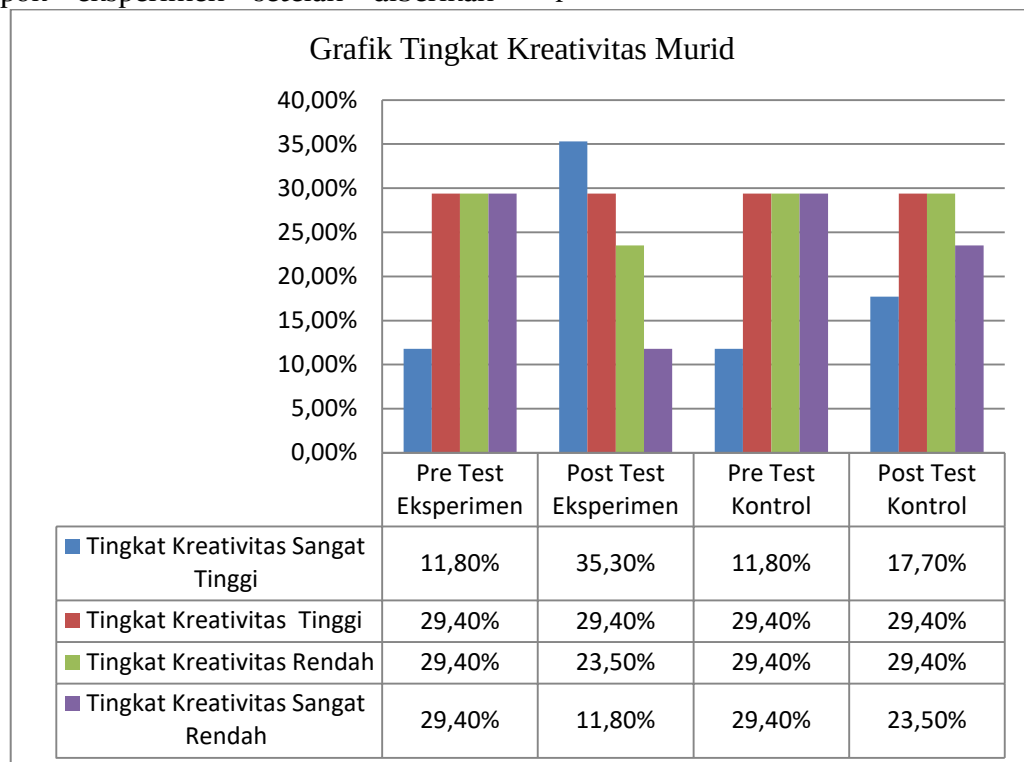
Tabel 1. Deskripsi Data *Pretest* dan Post-Test Kreativitas Anak

Hasil analisis	Kelompok eksperimen		Kelompok kontrol	
	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
N	17	17	17	17
Minimum	5	16	5	10
Maximum	8	20	8	15
Sum	106	320	106	212
Mean	6.24	18.82	6.24	12.47
Standar Deviasi	1.022	1.185	1.033	1.375

Berdasarkan tabel di atas diambil kesimpulan *pretest* kreativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan berupa pelaksanaan *funcooking* dengan nilai N (jumlah) sebanyak 17 anak , skor minimum sebesar 5, skor *maximum* sebesar 8, sum sebesar 106, *mean* sebesar 6.24 dan standar deviasi sebesar 1.022. Kegiatan *posttest* kreativitas anak pada kelompok eksperimen setelah diberikan

perlakuan dengan pelaksanaan kegiatan *funcooking* dengan nilai N (jumlah) sebesar 17, skor minimum sebesar 16, skor *maximum* sebesar 20, sum sebesar 320, *mean* sebesar 18.82 dan standar deviasi sebesar 1.185. *Pretest* kreativitas anak pada kelompok kontrol dilakukan tanpa pelaksanaan *funcooking* dengan nilai N (jumlah) sebesar 17, skor minimum sebesar 5, skor *maximum* sebesar 8, sum sebesar 106, mean sebesar 6.24 dan standar deviasi sebesar 1.033.

Kegiatan *posttest* kreativitas anak pada kelompok kontrol yang dilakukan tanpa pelaksanaan *funcooking* dengan nilai N (jumlah) sebesar 17, skor minimum sebesar 10, skor *maximum* sebesar 15, sum sebesar 212, *mean* sebesar 12.47 dan standar deviasi sebesar 1.375. Perhitungan untuk persentase anak sesuai dengan kategori pada tabel 9 yang memakai *mean* dan standar deviasi setiap kelas. Kategorisasi kreativitas anak kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada Gambar :



Gambar 4. Kategorisasi Kreativitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap grafik perkembangan kreativitas anak, diketahui bahwa skor *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan nilai yang relatif sama.

Namun, setelah dilakukan *posttest*, terlihat adanya perbedaan skor yang signifikan antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan melalui kegiatan *funcooking* yang

disesuaikan dengan tema menunjukkan peningkatan skor kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang melaksanakan pembelajaran sentra seperti biasanya.

Hal ini mengindikasikan bahwa pelaksanaan *funcooking* berkontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Apabila seorang individu memiliki kreativitas yang baik maka umumnya ia akan memiliki imajinasi yang kuat, kebebasan berpikir, dan rasa ingin tahu. Dalam *funcooking*, anak-anak menemukan hal-hal yang berbeda dari kegiatan kreatif lainnya, seperti menggabungkan bahan dan warna. Mereka juga menyajikan produk dan menikmati hasilnya secara langsung (Habibi, 2022).

Kreativitas perlu ditumbuhkan sejak usia dini, serta terus dikembangkan dan ditingkatkan seiring pertumbuhan anak. Menurut Catron & Allen, 1999, perkembangan kreativitas merupakan proses yang sangat individual, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik biologis maupun lingkungan, sebagaimana halnya dengan aspek perkembangan lainnya. Setiap anak pada dasarnya memiliki potensi untuk menjadi individu yang kreatif. Kreativitas sendiri dapat dipahami sebagai suatu bentuk perkembangan yang melibatkan proses kognitif, ciri-ciri kepribadian, serta faktor-faktor lingkungan yang mendukung (Wechsler et al., 2018). Menurut (Yentii & Saridewi, 2020) kreativitas memegang peranan penting dalam kehidupan. Kreativitas tidak muncul secara spontan, melainkan merupakan hasil dari motivasi yang kuat, rasa ingin tahu yang tinggi, serta daya imajinasi yang berkembang.

Upaya untuk mengembangkan potensi anak agar tumbuh secara optimal serta menjadi pribadi yang kreatif dan aktif dapat dilakukan melalui pembelajaran yang dirancang seolah-olah anak sedang bermain sehingga dapat membantu anak untuk merangsang kreativitasnya, melalui proses ini anak akan lebih mampu menghadapi dan menyelesaikan berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan belajar sambil bermain merupakan salah bentuk

cara yang dilakukan agar meningkatkan perkembangan kreativitas pada anak. Kondisi lingkungan merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi pengembangan kreativitas anak. Lingkungan yang sempit, pengap, dan minim pencahayaan cenderung mengurangi semangat anak dalam mengekspresikan dan menggali ide-ide kreatif. Ketika lingkungan tidak mendukung, potensi kreativitas anak pun sulit untuk berkembang secara optimal. Oleh karena itu, dalam pembelajaran anak usia dini, perlu dilakukan upaya pemberian layanan yang disesuaikan dengan karakteristik, bakat, dan kreativitas masing-masing anak, agar proses pembelajaran dapat diarahkan secara lebih efektif dan bermakna. (Suryana et al., 2022).

Kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan memasak yang menyenangkan, yaitu mengolah dan menyajikan hidangan yang terbuat dari berbagai bahan dan metode. Kegiatan ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan menyenangkan, sehingga merangsang kreativitas anak dalam kelompok bermain (Habibi, 2022). Stimulasi terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan *funcooking*. Dalam kegiatan ini, anak diberikan kesempatan untuk berkreasi sesuai dengan imajinasi dan ide-idenya. *Funcooking* melibatkan anak secara langsung dalam proses membuat atau menghias makanan untuk dirinya sendiri.

Beberapa contoh aktivitas yang dapat dilakukan dalam *funcooking* antara lain menghias roti tawar atau membuat bento, yang memungkinkan anak mengekspresikan kreativitasnya melalui bentuk dan susunan makanan. Anak juga dapat mencicipi hasil karyanya sendiri, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Ketika menghias makanan, anak dapat menciptakan berbagai bentuk seperti wajah tersenyum, buah apel, bendera, dan lain sebagainya, yang juga dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran pada hari tersebut. Kegiatan *funcooking* merupakan salah satu contoh aktivitas bermain yang memiliki keterkaitan kontekstual, karena

berhubungan langsung dengan kegiatan sehari-hari. Aktivitas memasak ini memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri melalui makanan, menjadi kreatif, serta menyiapkan camilan yang bergizi (Annisa & Pangaribuan, 2024).

Menurut Riska & Kandriasari (2017) *funcooking* adalah suatu aktivitas memasak yang dapat dilakukan secara berkelompok di suatu tempat dengan pendekatan yang terstruktur dan sistematis. Kegiatan ini dirancang agar menjadi pengalaman yang menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak. *Funcooking* diposisikan sebagai bentuk permainan yang memungkinkan anak terlibat dalam proses pembuatan makanan sebagai hasil karya mereka sendiri, sehingga dapat dikategorikan sebagai permainan sosial dan imajinatif. Tujuan dari kegiatan ini tidak hanya untuk melatih keterampilan memasak, tetapi juga untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, khususnya dalam membentuk karakter tanggung jawab dan mengasah kreativitas.

Kegiatan bermain *funcooking* dimulai dengan mengenalkan berbagai perlengkapan memasak kemudian dilanjutkan dengan mencoba membuat kreasi resep sederhana untuk anak. Anak akan disediakan berbagai bahan makanan yang kemudian diolah dan di hias kemudian akan disajikan untuk dinikmati anak bersama dengan temannya. Anak akan melakukan eksplorasi dengan menggambar dan membentuk berbagai bahan makanan yang telah disediakan seperti menghias roti, menghias donat, membuat bento, ataupun membuat roti isi.

Funcooking tidak hanya dapat dilakukan di sekolah namun kegiatan ini juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada di rumah. Pada saat pelaksanaannya kegiatan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dan harus selalu didampingi oleh orang dewasa agar tetap aman dan terarah. Makanya dapat dikatakan bahwa kegiatan *funcooking* ini merupakan kegiatan memasak secara sederhana yang dilakukan oleh anak sembari didampingi oleh orang dewasa yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak Budiarti (2021).

Funcooking dapat menjadi suatu bentuk kegiatan yang digunakan dalam pembelajaran karna dalam kegiatannya anak akan merasa seperti bermain sambil membuat sendiri karya makanan untuk dirinya sendiri. *Funcooking* memiliki tujuan bukan semata-mata anak memiliki keahlian dalam memasak namun pada saat pengaplikasian kegiatan *funcooking* ini terdapat banyak hal yang dapat dilakukan agar pertimbangan lainnya yang dimiliki anak juga dapat berkembang dengan baik.

SIMPULAN

Penelitian ini mengkaji pengaruh kegiatan *funcooking* terhadap kreativitas anak usia dini melalui tiga tahap: *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Hasil awal menunjukkan bahwa kreativitas anak di kedua kelompok relatif seimbang. Namun, setelah diberikan perlakuan *funcooking* pada kelompok eksperimen dilihat bahwa kelompok tersebut mengalami peningkatan kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran secara konvensional menggunakan model pembelajaran sentra dengan tema yang disesuaikan dengan hari kegiatan penelitian berlangsung. Hal ini juga ditunjukan oleh hasil *Post-test* pada kedua kelompok menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini dikarenakan aktivitas *funcooking* mendorong anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan berkreasi secara aktif. Selain merangsang aspek kognitif, kegiatan ini juga memperkuat keterampilan sosial dan karakter anak.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa *funcooking* terbukti menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam menumbuhkan kreativitas anak sesuai prinsip pembelajaran anak usia dini. Sehingga kegiatan *funcooking* ini dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan menyenangkan yang dapat diaplikasikan oleh guru maupun orang tua di rumah. Guru maupun orang tua dapat menerapkan kegiatan ini karna selain mampu untuk

meningkatkan kreativitas anak kegiatan ini juga mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan lainnya. Kegiatan *funcooking* juga merupakan kegiatan yang membutuhkan alat dan bahan yang cukup mudah untuk ditemui di sekitar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, J., & Putro, K. Z. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 75-95.
<https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>
- Agusniatih, A., & R., S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan Fun Cooking Sebagai Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6502-6512.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3418>
- Annisa, M. V., & Pangaribuan, T. (2024). Increasing creativity through fun cooking activities in early childhood at ra al-hikmah Jambi City. *Islamic EduKids: Journal of Early Childhood Education*, 6(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.20414/iek.v6i2.11005>
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Azizah, N. A., Mutolib, A., Adilla, F., Fadiahusna, S., & Hasanah, L. (2024). Ragam metode pembelajaran menarik untuk anak usia dini: konsep dan praktek. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 75.
<https://doi.org/10.24853/yby.8.1.75-83>
- Bereczki, E. O., & Kárpáti, A. (2018). Teachers' beliefs about creativity and its nurture: A systematic review of the recent research literature. *Educational Research Review*, 23(May 2017), 25-56.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2017.10.003>
- Budiarti, E. (2021). Fun Cooking to Increase Early Childhood Learning Motivation During Covid-19 Pandemic. *Proceedings of the 5th International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2020)*, 538(Icece 2020), 10-13.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210322.003>
- Catron, C. E., & Allen, J. (1999). *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model Second Edition*. Prentice- Hall, Inc.
- Dere, Z. (2019). Investigating the creativity of children in early childhood education institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3), 652-658.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302>
- Fhatri, Z., Dwi Haryanti, Abdi Susanto, Hari Kiswanto, Wulan Naroh, & Wika Wilandari. (2024). Pembelajaran Outing Class Melalui Kegiatan Fun cooking dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 556-572.
<https://doi.org/10.19105/kiddo.viii.12752>
- Fitri, Y. M., & Maya, F. (2019). Eksistensi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1227-1233.
<http://link.springer.com/10.1007/978-1-4614-5999-6>
- Habibi, M. M. (2022). Fun-Cooking for Early Childhood in Increasing Creativity for Learning at Home During Covid-19 in West Lombok Regency, West Nusa Tenggara, Indonesia. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 6655-6660.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2274>
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 275-281.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.3561>
- Irayana, I., & Assyauqi, I. (2024). Eksperimen Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) pada Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 10(1), 47–56. <https://doi.org/10.18592/jea.v10i1.11422>
- Mayar, F., Uzlal, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Pratiwi, N., Mastuinda, M., Muthie, I., & Eriani, E. (2025). Pengaruh Kegiatan Funcooking terhadap Nilai Karakter Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun. 9(1), 4461–4468.
- Riska, N., & Kandriasari, A. (2017). The Effectiveness of Fun Cooking Learning Model against Multimedia-Based for Children Aged 5-6. *International Journal of Academic Research*, 4(9), 35–41. <http://ijar.org.in/stuff/issues/v4-i9/v4-i9-a004.pdf>
- Robiyatul Adawiyah, Mukhlis Mukhlis, & Zulpina Zulpina. (2024). Penggunaan Metode Eksperimen Berbasis Sains dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Roihanul Jannah. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 6(1), 157–171. <https://doi.org/10.59059/tarim.v6i1.1986>
- Santrock, J. W. (2018). *Life-span Development Perkembangan Masa Hidup Edisi 13 Jilid 1*. Erlangga.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana, D., Tika, R., & Wardani, E. K. (2022). Management of Creative Early Childhood Education Environment in Increasing Golden Age Creativity. *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)*, 668, 17–20. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.005>
- Syifauzakia. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Keluarga Di Era Industri 4.0. *AL-TARBIYAH : JURNAL PENDIDIKAN (The Educational Journal)*, 30(2), 171–185. <https://doi.org/10.24235/ath.v>
- Tarich Yuandana. (2024). Pemanfaatan Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Ecoprint. *Jurnal Care (Children Advisory Research and Education): Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 12, 99–109. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/jcare.v12i1.20129>
- Wechsler, S. M., Saiz, C., Rivas, S. F., Vendramini, C. M. M., Almeida, L. S., Mundim, M. C., & Franco, A. (2018). Creative and critical thinking: Independent or overlapping components? *Thinking Skills and Creativity*, 27, 114–122. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.12.003>
- Yentii, I., & Saridewi. (2020). Stimulasi Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menghias Roti Tawar Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Halaqah*, 2(3), 233–243. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3879756>