

**UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS PADA KEGIATAN *FUN COOKING* DI  
KELOMPOK B TK PKK MARSUDISIWI GUNUNG KELIR,  
PLERET, BANTUL**

Arima Melia Sari  
Pendidikan Guru PAUD Universitas Negeri Yogyakarta  
arima.meliasari10@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas pada kegiatan *fun cooking* pada anak Kelompok B TK PKK Marsudisiwi Gunung Kelir, Pleret, Bantul, Yogyakarta. Desain penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif dalam dua Siklus. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK PKK Marsudisiwi, dengan jumlah siswa sebanyak 13 anak. Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat dikembangkan pada kegiatan *fun cooking*. Peningkatan kreativitas terjadi pada setiap Siklus dan meningkat dengan baik. Pada tahap pra tindakan persentase pencapaian kreativitas anak sebanyak 30,76% berada pada kriteria mulai berkembang, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 53,84% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Pada Siklus II persentase pencapaian kreativitas anak meningkat mencapai 84,61% berada pada kriteria berkembang sangat baik.

**Kata Kunci:** *kreativitas anak, fun cooking, anak kelompok B*

***EFFORTS TO DEVELOP CREATIVITY ON THE ACTIVITIES OF FUN COOKING IN GROUP  
B TK PKK MARSUDISIWI GUNUNG KELIR,  
PLERET, BANTUL***

**Abstract**

*This research aims to develop creativity in the activities of fun cooking on children Group B TK PKK Marsudisiwi, Kelir Mountain, Pleret, Pleret, Bantul, Yogyakarta. The design of this research uses Classroom Action Research which is done collaboratively in two cycles. The subject of this research is the children of group TK PKK Marsudisiwi, with the number of students as many as 13 children. Data collection method that done in this research is observation. Data analysis technique used is descriptive quantitative. Increased creativity occurs in every cycle and improves well. In the pre-action stage the percentage of achievement of creativity of children as much as 30.76% is in the criteria begin to grow, then increase in the cycle I to 53.84% are on the criteria evolve as expected. In the second cycle, the percentage of achievement of children's creativity increased to 84.61% is in the criteria developed very well.*

**Keywords:** *creativity children, fun cooking, the group B*

**PENDAHULUAN**

Usia dini adalah usia yang sangat penting bagi perkembangan anak, sehingga disebut “*golden age*”. Masa usia dini merupakan masa yang perlu mendapat penanganan sedini mungkin, masa ini dimana

otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Periode ini dimulai sejak janin dalam kandungan hingga usia 6 tahun. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Bloom (Departemen Pendidikan Nasional, 2007: 1) di bidang neuro-sains mengenai pertumbuhan sel

jaringan otak pada anak. Dari hasil penelitian tersebut, ditemukan bahwa anak usia 0–4 tahun pertumbuhan sel jaringan otaknya mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Suyadi, 2013: 9). Artinya bila pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal maka otak anak tidak akan berkembang secara optimal. Penelitian tersebut makin menguatkan pendapat para ahli sebelumnya, tentang keberadaan masa peka atau masa emas (*golden age*) pada anak-anak usia dini. Masa emas perkembangan anak yang hanya datang sekali seumur hidup ini tidak boleh disia-siakan. Hal tersebut menurut Martini (2006: 13) mendukung anggapan bahwa sesungguhnya pendidikan yang dimulai setelah usia sekolah dasar tidaklah benar. Pendidikan harus sudah dimulai sejak usia dini supaya tidak terlambat. Sehingga penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) diselenggarakan untuk memberikan fasilitas belajar kepada anak yang disesuaikan dengan tingkat berpikir anak. Pendidikan anak usia dini menurut Mansur (2007: 4) adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, kognitif, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Selain itu proses belajar di PAUD juga ditekankan pada pengembangan proses berpikir, yang disesuaikan dengan tingkat kecerdasan dan perkembangan yang dimiliki oleh anak. Salah satu proses yang sebenarnya tak kalah penting untuk dikembangkan adalah kreativitas anak.

Kreativitas merupakan hal yang penting dalam masa perkembangan anak usia dini. Hurlock (1978: 3) kreativitas anak usia dini adalah proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru berbeda dan orisinal. Dengan mengembangkan kreativitas sejak dini sama halnya kita telah menyiapkan kualitas hidup anak dengan baik. Mengembangkan kreativitas sejak dini merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. Kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan

kualitas hidupnya (Maryani, 2008: 2). Selain itu pentingnya mengembangkan kreativitas sejak dini menurut Suratno (1999: 6) yaitu untuk merealisasikan perwujudan diri, memecahkan suatu permasalahan, memuaskan diri dan meningkatkan kualitas hidup anak. Pendapat-pendapat para ahli tersebut dapat menguatkan bukti bahwa sebenarnya kreativitas perlu dikembangkan sejak anak usia dini.

Kreativitas untuk anak usia dini memiliki karakteristik dan ciri yang berbeda dengan kreativitas orang dewasa. Pernes mengemukakan karakteristik kreativitas anak usia dini (Nursisto, 2000: 31) yaitu: 1) *fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan dalam mengemukakan ide-ide untuk memecahkan suatu masalah; 2) *flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa; 3) *originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon unik; 4) *elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan; 5) *sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan dalam menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi. Untuk itu sudah menjadi tugas pendidik untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini agar dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada anak kelompok B di TK PKK Marsudisiwi Pleret Bantul pada saat pembelajaran menunjukkan bahwa, kreativitas anak kelompok B masih belum berkembang optimal. Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas yang berhubungan dengan keterampilan khususnya membuat bentuk secara bebas dari plastisin. Dari 13 anak yang ada di kelas, ada 10 anak yang belum berani mencoba dan menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada, anak lebih dulu mengatakan “tidak bisa” saat diminta membuat bentuk, misalnya buah yang tidak dicontohkan guru.

Kegiatan lain yang menunjukkan bahwa kreativitas anak kelompok B TK PKK Marsudisiwi masih belum berkembang dengan optimal yaitu pada saat kegiatan menggambar bebas menggunakan pasta warna dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan, sebagian anak yang menggambar sama persis seperti teman sebangkunya, anak

belum bisa berkreasi sendiri untuk menggambar bebas sesuai dengan imajinasinya. Dari 13 anak di kelas, hanya 2 anak yang menggambar dan pemilihan warnanya berbeda dari teman-temannya. Mereka menggambar dan mengkombinasikan warna untuk menghasilkan warna baru yang lebih bervariasi. Terbukti dari hasil karya 2 anak tersebut ada yang bisa menggambar jeruk dan semangka serta mewarnainya dengan perpaduan warna yang menarik. Sementara anak yang lain kurang berkreasi dengan warna dan gambarnya dan cenderung sama dengan teman yang ada disebelahnya. Pada saat guru bertanya gambar apa yang telah dibuat, anak juga belum bisa mengkomunikasikan hasil karyanya. Dari 13 anak di kelas ada 9 anak yang ikut-ikutan jawaban teman dan juga gambarnya hampir sama. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak di TK PKK Marsudisiwi belum berkembang secara optimal.

Masalah utama yang juga ditemukan saat observasi adalah pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kreativitas anak masih kurang bervariasi ditandai dengan pendidik hanya melakukan kegiatan seperti menggambar, mewarnai dan bermain plastisin. Selain itu keterbatasan media sebagai sumber bahan eksplorasi anak masih sebatas pada sumber bahan kertas dan plastisin. Keterbatasan sumber bahan inilah yang membuat anak kurang mendapatkan pengalaman baru untuk mengeksplor keterampilan berkreasi. Dengan masalah pembelajaran yang kurang bervariasi dan sumber bahan yang masih menggunakan kertas dan plastisin membuat sejumlah 85% dari jumlah anak perkembangan kreativitasnya belum optimal.

Berdasarkan permasalahan ini perlu adanya sebuah kegiatan yang dirancang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas yaitu bermain *Fun cooking*. *Fun cooking* menurut Indrawaty dalam (Indrawaty, 2010: 2) merupakan wahana yang tepat untuk anak TK/PAUD yang mampu menumbuhkan dan meningkatkan pengalaman belajar anak secara langsung. Melalui kegiatan ini anak dapat mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan memasak bersama dan menciptakan sebuah karya melalui kegiatan memasak sesuai dengan keinginannya serta menyenangkan.

Kelebihan yang dapat diambil dari kegiatan *Fun cooking* adalah memberikan pengalaman menemui pembelajaran yang berbeda dari biasanya, tidak hanya sekedar terbatas dengan LKA (Lembar Kegiatan Anak), anak juga dapat 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.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (2011: 45), penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, tindakan yang dilakukan adalah peningkatan kreativitas melalui kegiatan *fun cooking*. Bentuk penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kolaboratif. Penelitian tindakan kolaboratif merupakan bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh suatu tim yang biasanya terdiri dari guru, kepala sekolah, dosen LPTK, dan orang lain yang terlibat dalam penelitian (Sanjaya, 2011: 59). Dalam penelitian ini kolaborasi dilakukan antara peneliti dan guru kelas. Peneliti bertindak sebagai observer dan guru bertindak sebagai pelaksanaan tindakan.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Model yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*) dan refleksi (*reflection*). Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu Siklus. Oleh karena itu, pengertian Siklus pada kesempatan ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Waktu penelitian ini pada Bulan April sampai dengan Bulan Mei tahun 2017. Tempat penelitian di Kelompok B TK PKK Marsudisiwi yang beralamatkan di Dusun Gunung Kelir, Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul.

Subjek dari penelitian ini adalah semua anak kelompok B TK PKK Marsudisiwi yang berjumlah 13 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Sedangkan, objek penelitian ini adalah mengembangkan kreativitas pada kegiatan *fun cooking*.

Setiap Siklus dalam penelitian dilakukan dalam tiga tahap. Adapun tahapan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)

Persiapan yang akan peneliti lakukan dalam tahap perencanaan penelitian ini adalah:

- a. Membuat dan menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan tema pada hari itu di TK PKK Marsudisiwi.
- b. Mempersiapkan kelas yang akan digunakan untuk pembelajaran yaitu kelompok B.
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan *fun cooking* dan alat lainnya yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
- d. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi yang akan digunakan dalam proses kegiatan *fun cooking*. Mempersiapkan buku catatan serta kamera untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan peningkatan kreativitas melalui *fun cooking*.

2. Tindakan dan pengamatan

Tahap ini merupakan pelaksanaan tindakan sekaligus pengamatan terhadap tindakan yang dilaksanakan. Tindakan ini untuk mengatasi masalah-masalah dalam kreativitas, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan alat dan bahan yang bersahabat dengan anak-anak sehingga tidak berbahaya. Guru atau kolaborator peneliti sebagai pelaksana tindakan, bertindak sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun.

Dalam penelitian ini, satu Siklus terdiri dari dua pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga tahap kegiatan yaitu:

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal dalam pembelajaran didahului dengan berkumpul dan berbaris di pendopo sekolah, kemudian masuk kelas dan berdoa bersama sebelum melakukan kegiatan. Setelah itu, guru melakukan apersepsi berupa tanya jawab mengenai tema hari itu dan guru memberikan penjelasan mengenai kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan yaitu *fun cooking*.

b. Kegiatan inti

Kegiatan inti dalam penelitian ini disesuaikan dengan RKH yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan inti dilaksanakan sesuai dengan tema dan sub tema yang ada disekolah. Dalam penelitian ini, peneliti dibantu kolaborator untuk mendampingi anak-anak dalam kegiatan *fun cooking*. Selain kegiatan *fun cooking*, anak juga melakukan kegiatan sesuai tema pada RKH.

c. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir atau penutup, guru bersama anak melakukan *recalling* terhadap proses belajar mengajar yang telah berlangsung dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru dan anak-anak bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kebermaknaan dalam pelaksanaan Siklus berikutnya.

3. Refleksi

Kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Istilah refleksi dilaksanakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti dan subjek peneliti, untuk bersama-sama mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

Guru dan peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti melakukan refleksi sekiranya terdapat kekurangan atau kelebihan. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi terhadap kekurangan tersebut untuk perbaikan pada Siklus selanjutnya. Hal ini dilakukan agar dapat terjadi peningkatan kreativitas pada Siklus selanjutnya. Apabila belum terjadi peningkatan pada Siklus II, maka dilanjutkan Siklus selanjutnya sampai terjadi peningkatan sesuai dengan target yang telah dibuat.

## Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Dalam penelitian ini menggunakan instrument pengumpulan data berupa daftar cek (*check list*) dan dokumentasi (foto). Adapun kisi-kisi observasi terhadap kemampuan anak mengenal pola adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Anak

Variabel	Karakteristik Kreativitas
Kreativitas	Kelancaran
	Kelenturan
	Keaslian
	Elaborasi

## Teknik Analisis Data

Menurut Wardhani (2007: 59) teknik analisis data adalah merangkum data dengan cara yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan sehingga mampu memberikan makna. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari setiap pelaksanaan Siklus dianalisis menggunakan teknik persentase. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan selanjutnya dapat dihitung dengan persentase. Adapun rumus yang digunakan menurut Purwanto (2006: 102), persentase dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

F = skor mentah yang diperoleh siswa

N = skor maksimum

(Purwanto, 2006: 102)

Dari rumus persentase di atas, penelitian ini mengambil empat kriteria persentase, yang diadaptasikan dari pendapat Yoni (2010: 176) dan prosedur penilaian di TK atau RA, yaitu:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kreativitas

No.	Nilai	Kriteria
1	BSB	76% - 100%
2	MB	51% - 75%
3	BSH	26% - 50%
4	BSB	0% - 25%

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Pelaksanaan Pra Tindakan Kelas

Pengamatan awal pada kreativitas anak kelompok B TK PKK Marsudisiwi dilaksanakan pada tanggal 26 April 2017. Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah tanya jawab mengenai tema tanah airku dan sub tema lambang negara. Kemudian guru melanjutkan dengan menjelaskan kegiatan inti yang akan dilaksanakan anak. Pada kegiatan inti yang terakhir anak diminta untuk menggambar bebas sesuai dengan keinginan dan kreativitasnya. Kegiatan menggambar bebas ini bertujuan sebagai persiapan untuk anak mengikuti lomba menggambar esok hari.

Pada kegiatan menggambar bebas masih banyak anak yang bingung ingin menggambar apa, selain itu sebagian besar anak menggambar sama dengan teman sebangkunya. Selain itu banyak anak yang belum bisa mengkombinasikan warna pada gambarnya dan kurang antusias dengan kegiatan tersebut. Berikut merupakan data yang diperoleh dari 4 aspek kreativitas yang berhasil dicapai oleh anak pada kegiatan menggambar bebas yang ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Kreativitas anak				
No	Nama	Total skor	(%)	Kriteria
1	Tm	7	43,75%	MB
2	Ssk	6	37,5%	MB
3	Tys	16	100%	BSB
4	Zhr	6	37,5%	MB
5	Khsnl	5	31,25%	MB
6	Nfl	16	100%	BSB
7	Air	7	43,75%	MB
8	Ptr	4	25%	BB
9	Stry	13	81,5%	BSB
10	Rni	7	43,75%	MB
11	Ivn	13	81,25%	BSB
12	Dms	7	43,7%	MB
13	Ndn	8	50%	MB

Dari tabel 4 di atas dapat dikatakan bahwa pencapaian kreativitas anak mulai berkembang. Kriteria yang dimiliki anak yang belum berkembang yaitu berjumlah 1 anak, mulai berkembang 8 anak, dan berkembang sangat baik 4 anak. Dari tabel pengamatan awal kreativitas anak di atas dapat diperjelas melalui tabel rekapitulasi di bawah ini.

Tabel 4. Hasil rekapitulasi perkembangan kreativitas anak pada pratindakan

No.	Kriteria	Jumlah Anak	(%)
1	BB	1	7,69%
2	MB	8	61,53%
3	BSH	0	0%
4	BSB	4	30,76%

Dari data pada tabel 4 rekapitulasi persentase kreativitas anak pratindakan dapat diperoleh keterangan bahwa anak yang berada pada kriteria belum berkembang ada 1 anak, yaitu di karenakan anak tersebut berusia lebih muda diantara teman yang lain, yang setiap kegiatan masih membutuhkan bantuan guru untuk menggambar. Anak yang memiliki kriteria mulai berkembang ada 8 anak, dan yang berkembang sangat baik ada 4 anak. Delapan anak yang memiliki kriteria berkembang sangat baik tersebut pada dasarnya sudah mampu mengemukakan ide dan gagasannya dalam sebuah gambar secara mandiri sesuai dengan keinginannya, dapat mengkombinasikan warna pada gambarnya secara bervariasi, selain anak dapat mengkomunikasikan gambar apa yang telah dibuat kepada guru dan teman-temannya. Sedangkan untuk delapan anak yang memiliki kriteria mulai berkembang, anak dapat menggambar bebas walaupun guru sebelumnya harus memberikan contoh terlebih dahulu di papan tulis. Namun dengan adanya contoh gambar yang dibuat guru dipapan tulis justru membuat delapan anak yang berkriteria mulai berkembang tersebut lebih banyak mencontoh gambar guru dipapan tulis daripada menggambar sesuai dengan idenya masing-masing. Selain itu pemilihan warna dari delapan anak tersebut cenderung sama dengan teman sebelahnya. Dua dari delapan anak berkriteria mulai berkembang tidak menyelesaikan gambar sampai selesai. Dalam segi mengkomunikasikan hasil gambarnya delapan anak berkriteria mulai berkembang masih belum mampu mengkomunikasikan dan mengembangkan ide pada hasil gambarnya dan justru bingung dengan hasil gambarannya sendiri.

#### Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada pelaksanaan ini terdapat 3 tahap yaitu: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas Siklus I dilakukan dalam 2 kali pertemuan dengan tema tema tanah airku dan alam semesta. Kegiatan *fun cooking*

pada Siklus I, yaitu membuat sandwich dan membuat getuk.

Langkah pembelajaran yang digunakan yaitu 1) mengenalkan anak pada alat dan bahan makanan yang digunakan, 2) guru menjelaskan teknik-teknik yang harus diperhatikan saat melaksanakan kegiatan *fun cooking*, 3) guru memberikan waktu kepada anak untuk berpikir dan menemukan ide, 4) guru memberikan motivasi dan reward pujian pada hasil karya anak, dan 5) anak mengkomunikasikan proses dan hasil yang telah dibuat saat *fun cooking* kepada guru. Berikut hasil kreativitas anak pada Siklus I :

Tabel 5. Hasil Perkembangan Kreativitas Anak Siklus I

No	Nama	Tota I skor	(%)	Kriteria
1	Tm	18	56,25%	BSH
2	Ssk	16	50%	MB
3	Tys	32	100%	BSB
4	Zhr	20	62,5%	BSH
5	Khsnl	13	40,62%	MB
6	Nfl	29	90,62%	BSB
7	Air	25	78,12%	BSB
8	Ptr	12	37,5%	MB
9	Stry	27	84,3%	BSB
10	Rni	25	78,12%	BSB
11	Ivn	31	96,87%	BSB
12	Dms	17	53,12%	BSH
13	Ndn	25	78,12%	BSB

Dari tabel hasil pengamatan diatas dapat diperjelas dengan menggunakan tabel 6 dibawah ini.

Tabel 6. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Siklus I

No.	Kriteria	Jumlah Anak	(%)
1	BB	0	0%
2	MB	3	23,07%
3	BSH	3	23,07%
4	BSB	7	53,84%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada jumlah anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang tidak ada atau 0, persentase jumlah anak yang mendapat kriteria mulai berkembang yaitu 23,07% atau ada 3 anak, persentase jumlah anak yang mendapat kriteria berkembang sesuai harapan yaitu 23,07% atau ada 3 anak, dan persentase jumlah anak yang mendapat kriteria berkembang sangat baik yaitu 23,07% atau ada 3 anak. Jika dibandingkan dengan

hasil pengamatan pada pra tindakan, nilai ini sudah mengalami peningkatan.

### Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus I, kreativitas anak sudah mengalami peningkatan. Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan mengevaluasi kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan *fun cooking* yang dilaksanakan pada Siklus I.

Pada pelaksanaan Siklus I, meskipun sudah terjadi peningkatan kreativitas pada anak, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, sehingga perlu adanya perbaikan agar kreativitas anak meningkat sesuai target yang ingin dicapai. Beberapa hal yang kurang dan perlu diperbaiki antara lain:

- 1) Pada pertemuan pertama yaitu membuat *sandwich* anak kesulitan dalam menghias roti tawar dengan coklat karena plastik yang berisi coklat terlalu kecil dan coklat terlalu kental. Pada kemasan saus tomat banyak anak kesulitan memegang kemasan. Sehingga banyak saus tomat yang tumpah, hasil hiasan yang dibuat anak kurang baik.
- 2) Saat kegiatan *fun cooking* membuat dan membentuk getuk, anak kesulitan membentuk getuk karena adonan yang dibuat anak terlalu lembek. Selain itu kegiatan membuat dan membentuk getuk memakan banyak waktu.
- 3) Anak saling berebut saat pelaksanaan kegiatan *fun cooking* karena tidak sabar ingin membuat makanan dari bahan *fun cooking*.

Hal-hal diatas harus diperbaiki ke arah yang lebih baik pada Siklus II. Berdasarkan ketiga hal yang telah dipaparkan di atas, maka akan dilakukan langkah-langkah berikut untuk memperbaiki kekurangan pada Siklus I :

- 1) Mengganti kemasan plastic yang terlalu kecil dengan plastik segitiga khusus agar lebih mudah digunakan anak. Sebelum melakukan kegiatan sebaiknya melatih anak untuk memegang plastik berisi coklat dan kemasan saus tomat dengan benar sehingga anak lebih leluasa untuk menghias.
- 2) Mencari alternatif kegiatan *fun cooking* yang mudah dilakukan anak, tidak

memakan banyak waktu dan dapat mengembangkan kreativitas anak.

- 3) Sebelum memulai kegiatan *fun cooking* guru membuat aturan belajar bersama anak yang memuat anak tidak diperbolehkan berebut mengambil bahan dengan teman lain. Selain itu guru dapat membuat kelompok-kelompok kecil untuk menghindari anak berebut bahan *fun cooking*.

Berdasarkan data tersebut, maka peneliti menghentikan Siklus I dan melakukan refleksi pada Siklus II. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat merencanakan tindakan kembali dengan memperbaiki kekurangan yang terjadi pada Siklus I dan merencanakan kembali kegiatan *fun cooking* pada Siklus II.

### Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Penelitian tindakan kelas Siklus II dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Kegiatan *fun cooking* yang akan dilaksanakan pada Siklus II, antara lain menghias biskuit dan membuat *sweetcorn*. Langkah pembelajaran yang digunakan yaitu: 1) mengenalkan anak pada alat dan bahan makanan yang digunakan, 2) guru menjelaskan teknik-teknik yang harus diperhatikan saat melaksanakan kegiatan *fun cooking*, 3) guru membagi anak-anak menjadi dua kelompok, 4) guru memberikan waktu kepada anak untuk berpikir dan menemukan ide, 5) guru memberikan motivasi dan reward pujian pada hasil karya anak, dan 6) anak mengkomunikasikan proses dan hasil yang telah dibuat saat *fun cooking* kepada guru. Berikut ini merupakan data kreativitas melalui kegiatan *fun cooking* pada Siklus II :

Tabel 6. Hasil Perkembangan Kreativitas Anak Siklus II

No	Nama	Total skor	(%)	Kriteria
1	Tm	27	84,37%	BSB
2	Ssk	25	78,12%	BSB
3	Tys	32	100%	BSB
4	Zhr	28	87,5%	BSB
5	Khsnl	26	81,25%	BSB
6	Nfl	28	87,5%	BSB
7	Air	26	81,25%	BSB
8	Ptr	22	68,75%	BSh
9	Stry	31	96,87%	BSB
10	Rni	25	78,12%	BSB
11	Ivn	30	93,75%	BSB
12	Dms	23	71,87%	BSh
13	Ndn	30	93,75%	BSB

Dari tabel hasil pengamatan diatas dapat diperjelas dengan menggunakan tabel 10 dibawah ini.

Tabel 7. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Siklus II

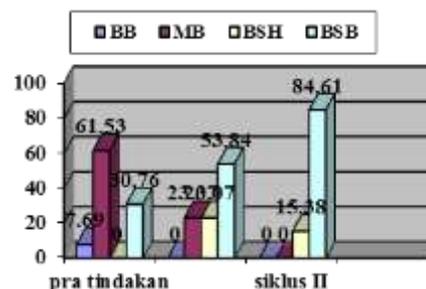
No.	Kriteria	Jumlah Anak	(%)
1	BB	0	0%
2	MB	0	0%
3	BSH	2	15,38%
4	BSB	11	84,61%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa jumlah anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang tidak ada atau 0, persentase jumlah anak yang mendapat kriteria mulai berkembang yaitu 0% atau tidak ada, persentase jumlah anak yang mendapat kriteria berkembang sesuai harapan yaitu 15,38% atau ada 2 anak, dan persentase jumlah anak yang mendapat kriteria berkembang sangat baik yaitu 84,61% atau ada 11 anak. Jika dibandingkan dengan hasil pengamatan pada pra tindakan, nilai ini sudah mengalami peningkatan. Secara keseluruhan, angka ketuntasan pada Siklus II sudah mencapai target keberhasilan yang ditentukan yaitu diatas 80% atau berada pada kategori sangat baik.

Pada Siklus II ini, kegiatan *fun cooking* berjalan dengan lancar. Anak-anak sangat antusias dan bersemangat ketika melakukan langkah demi langkah dalam kegiatan membuat. Pada awal tindakan Siklus II, anak-anak terlihat lebih tertarik dengan kegiatannya karena lebih mudah dilakukan.

### Refleksi Siklus II

Refleksi Siklus II dilakukan peneliti bersama guru kelas untuk melakukan penilaian selama proses kegiatan *fun cooking*, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan penelitian ini. Setelah dilaksanakan tindakan *fun cooking* pada Siklus II dapat diketahui bahwa kreativitas anak sudah menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Sebagian besar anak sudah mampu mencapai 4 aspek kreativitas. Adapun hasil peningkatan kreativitas anak berdasarkan hasil observasi pratindakan, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Kreativitas Anak Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Dari gambar 1 dapat diketahui bahwa hasil tindakan pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan. Anak yang telah mencapai perkembangan kreativitas pada pra tindakan anak yang masuk kriteria berkembang sangat baik ada 4 anak yaitu sebesar 30,76% meningkat pada Siklus I menjadi 7 anak yaitu menjadi sebesar 53,84% dan meningkat pada Siklus II menjadi 11 anak yaitu menjadi sebesar 84,61%.

Setelah melihat hasil data kemampuan kreativitas anak di atas dapat diketahui bahwa kegiatan *fun cooking* memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya, mengemukakan ide-ide dalam membuat hasil karya yang sifatnya asli sesuai dengan keinginan anak. Proses kegiatan pembelajaran melalui kegiatan *fun cooking* anak mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan dan mengasyikkan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan pada Siklus II kreativitas anak meningkat sebesar 84,61% dan masuk pada kriteria berkembang sangat baik.

### Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua Siklus. Setiap Siklus tindakan terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil observasi yang berupa data digunakan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada anak. Pada saat sebelum dilaksanakan tindakan, kreativitas anak berada pada kriteria mulai berkembang yaitu sebesar 30,76%. Untuk memperbaiki permasalahan yang berkaitan dengan kreativitas anak kelompok B TK PKK Marsudisiwi, maka kegiatan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan *fun cooking*.

Kegiatan *fun cooking* yang dalam penelitian ini dilaksanakan pada kegiatan inti dan disesuaikan dengan RKH yang dibuat bersama dengan guru. Kegiatan-kegiatan *fun cooking* yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah membuat *sandwich*, membuat *sweetcorn*, menghias biskuit dan membentuk getuk. Pada Siklus I kegiatan yang dilakukan adalah membuat *sandwich* serta membuat dan membentuk getuk. Sedangkan pada Siklus II menghias biskuit dan membuat *sweetcorn*. Kegiatan *fun cooking* menggunakan metode permainan, dan kegiatan dilakukan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya serta anak dapat membuat hasil karya yang bervariasi, unik dan menarik. Kegiatan *fun cooking* membantu anak mengembangkan kreativitasnya baik dari aspek kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Dari aspek kelancaran, kegiatan *fun cooking* memberikan kebebasan anak untuk membuat bentuk sesuai dengan keinginan. Anak bebas untuk memilih, menggunakan dan menambahkan bahan yang dapat membantu mengembangkan aspek kreativitas. Anak dapat mengkombinasikan berbagai bahan yang sudah disediakan oleh guru dengan bervariasi. Anak dapat mengkomunikasikan hasil karyanya kepada guru dan teman di kelasnya pada saat anak melakukan kegiatan *fun cooking*, baik dari bahan yang dipilih dengan berbagai macam variasi warna, bentuk dan ukuran serta perasaan anak selama kegiatan *fun cooking* berlangsung. Selain itu, dalam kegiatan *fun cooking* anak diberi kebebasan membuat sesuai dengan imajinasinya yang dapat mengembangkan aspek keaslian dan kelenturan. Anak juga bebas berkreasi dalam mengkombinasikan bahan dan warna sesuai dengan keinginan sehingga menghasilkan hasil karya yang berbeda dengan yang lainnya. Kreativitas yang merupakan hasil dari pemikirannya sendiri yang berbeda dengan anak lain dan merupakan keunikan yang khas dari masing-masing anak.

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

mengembangkan kreativitas anak. Dengan media bahan makanan, anak merasa media yang baru dan semakin tertarik karena hasil olahan dapat dimakan dan anak menjadi senang.

Dalam penelitian ini kegiatan *fun cooking* menggunakan metode bermain yang bersifat menyenangkan. Rahmawati dan Kurniati (2005: 46-50) mengemukakan lima kriteria pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kreativitas anak yaitu salah satunya pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain dan bersifat menyenangkan. Pembelajaran dengan bermain dapat menjadi sarana penyampain materi pembelajaran kepada anak. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal, tanpa ia sadari dan tanpa merasa terbebani. Kegiatan bermain juga merupakan kegiatan yang menyenangkan dan sangat disukai oleh anak. Hal ini akan membuat anak lebih antusias dan menikmati kegiatan yang diberikan guru tanpa merasa ada beban didalam dirinya.

Kegiatan *fun cooking* yang dilaksana dalam setiap Siklus dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK PKK Marsudisiwi. Upaya perbaikan terhadap strategi pembelajaran yang berupa pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan *fun cooking* didapatkan hasil yang baik dan nyata hasilnya. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase kreativitas anak setelah dilaksanakan kegiatan *fun cooking*. Sehingga dapat diartikan bahwa perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada Siklus I telah berhasil mencapai sasaran dengan baik. Semakin tinggi ketertarikan anak dalam melakukan kegiatan *fun cooking*, maka dapat meningkatkan persentase kreativitas anak. Kreativitas anak yang baik akan mempengaruhi pada hasil belajar yang baik.

Kegiatan *fun cooking* merupakan salah satu dari banyak cara untuk meningkatkan kreativitas anak, dan memberikan pengalaman secara langsung kepada anak. Dalam penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan kreativitas anak. Menurut Suratno (2005: 24) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya yang mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal. Penelitian untuk meningkatkan kreativitas dengan menggunakan *fun cooking* ini telah memotivasi anak untuk berdaya pikir dan

menciptakan sesuatu yang berbeda dan orisinal. Hal ini terlihat ketika anak mampu mengerahkan ide dan gagasannya dalam kegiatan bermain *fun cooking*. Anak lain memang sangat berpengaruh bagi anak untuk menciptakan sesuatu yang berbeda. Namun hasil dari *fun cooking* ini, terdapat keberagaman hasil karya yang dihasilkan oleh anak dalam setiap kegiatan *fun cooking*. Sebagai contoh dalam kegiatan Siklus II dalam menghias biskuit setiap anak memiliki ide untuk menciptakan hiasan sendiri contohnya seperti membuat gambar bunga mawar, bunga matahari, bulan, matahari, gunung, bintang, bulan, dan lain-lain. Keberagaman hasil karya tersebut adalah sebuah peningkatan dimana anak dalam indikator mempunyai gagasan yang baru dan menghasilkan produk yang berbeda.

Guru berperan penting dalam membantu mengembangkan kreativitas anak dengan memotivasi anak. Kreativitas anak kurang berkembang optimal jika tidak ada motivasi serta dorongan dari guru. Pada saat pelaksanaan kegiatan *fun cooking* di TK PKK Marsudisiwi guru memotivasi semua anak, khususnya pada anak yang belum percaya diri. Setelah dilakukan tindakan, pada Siklus I anak sudah mulai berani mengerjakan sendiri tanpa contoh walaupun masih ada anak yang masih mencontoh dari hasil karya guru, dan juga berani mengungkapkan ide dalam bentuk hasil karya. Pada Siklus II anak-anak sudah menunjukkan peningkatan kreativitas, hasil karya anak lebih bervariasi serta anak sudah berani mengungkapkan dan mengkomunikasikan hasil karyanya tanpa dibantu guru. Dalam mengembangkan kreativitas anak peran seorang guru disekolah menurut Nielson (2008: 14) yaitu sebagai perencana, fasilitator, pengamat, model, pendukung dan penanya. Guru dengan perannya tersebut mendukung segala aktivitas belajar anak yang efektif, merespon setiap keingintahuan anak, dan memberikan penghargaan pada hasil karya anak sebagai bentuk motivasi untuk anak.

Kreativitas anak kelompok B TK PKK Marsudisiwi sebelum dilakukan tindakan *fun cooking* berada pada kriteria mulai berkembang yaitu sebesar 30,76%. Setelah adanya tindakan pada Siklus I dengan kegiatan *fun cooking* yaitu membuat *sandwich* serta membuat dan membentuk getuk dengan bahan yang bervariasi, terjadi

peningkatan yaitu kreativitas anak meningkat walaupun belum sesuai dengan harapan, dan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 53,84%. Dari hasil data yang diperoleh pada Siklus I masih perlu melakukan tindakan berikutnya karena hasil yang didapat belum optimal. Data yang diperoleh pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik. Kreativitas anak meningkat, sebagian besar anak sudah mampu membuat hasil karya sendiri yaitu berada pada kriteria berkembang sangat baik yaitu sebesar 84,61%. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa faktor kendala sehingga pemberian tindakan belum mampu untuk mencapai keberhasilan 100%.

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan tidak mencapai 100% tersebut diantaranya adalah terdapat anak yang belum memiliki usia cukup untuk di tempatkan di kelas B2. Dari segi umur anak tersebut juga tergolong masih sangat muda. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Masitoh (2008: 5.8), yang menyatakan bahwa belajar anak dipengaruhi oleh kematangan. Nurani (2011: 1.25) menambahkan bahwa tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis. Dengan demikian usia anak tersebut, yang tergolong masih sangat muda mempunyai kematangan yang berbeda dengan anak-anak lain yang sudah cukup umurnya. Kondisi anak masih selalu meminta bantuan guru untuk memberikan ide. Namun guru hanya memberikan pengertian kepada anak untuk mengerjakan sebisanya. Sesekali anak dapat membuat produk dari bahan *fun cooking* namun masih sama dengan teman sebelahnya. Walaupun pada kemampuan anak untuk mengkomunikasikan hasil karya, anak sudah berani mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya.

Dari hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, kegiatan *fun cooking* dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK PKK Marsudisiwi. Perkembangan kreativitas anak meningkat dan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan juga motivasi dari guru. Anak juga terlihat senang dalam melakukan kegiatan *fun cooking* baik pada Siklus I maupun Siklus II. Kelebihan dari kegiatan yang dilaksanakan sangat bervariasi yaitu meliputi kegiatan *fun cooking*

menggunakan bahan yang bervariasi dan beragam. Anak dibebaskan untuk membuat suatu hasil karya yang asli dengan cara anak sendiri dan bebas menggunakan alat dan bahan yang telah disediakan guru. Melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreativitas anak dapat berkembang optimal. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, penelitian tindakan kelas dengan menggunakan kegiatan *fun cooking* dapat mengembangkan kreativitas kelompok B TK PKK Marsudisiwi pada tahun ajaran 2016/2017.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas menggambar siswa pada Kelompok B di TK PKK Marsudisiwi, Gunung Kelir, Pleret, Pleret, Bantul dapat meningkat melalui kegiatan *fun cooking* secara bertahap dan kontinyu. Peningkatan kreativitas pada siswa Kelompok B dapat dilihat dari hasil observasi yang diperoleh pada setiap Siklus yang mengalami peningkatan.

Dari hasil observasi menunjukkan pada Pratindakan anak yang mencapai kriteria mulai berkembang ada pada persentase 30,76% atau hanya terdapat 4 anak yang masuk dalam kriteria baik. Pada Siklus I kreativitas anak berada dalam kriteria berkembang sesuai harapan menjadi 53,84% atau 7 anak yang masuk dalam kriteria tersebut, dan pada Siklus II perkembangan kreativitas pada anak meningkat lagi menjadi 84,61% atau 11 anak yang masuk dalam kriteria berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil observasi tersebut maka pelaksanaan tindakan dikatakan berhasil karena 84,61% atau 11 anak pada Kelompok B2 di TK PKK Marsudisiwi, Gunung Kelir, Pleret, Pleret, Bantul telah mencapai indikator keberhasilan.

Peningkatan kreativitas anak melalui *fun cooking* di kelompok B TK PKK Marsudisiwi dengan langkah 1) mengenalkan anak pada alat dan bahan makanan yang akan digunakan, 2) guru menjelaskan teknik-teknik yang harus diperhatikan saat melaksanakan kegiatan *fun cooking*, 3) guru memberikan waktu kepada anak untuk berpikir dan menemukan ide, 4) guru memberikan motivasi dan reward pujian pada hasil karya

anak, dan 5) anak mengkomunikasikan proses dan hasil yang telah dibuat saat *fun cooking*.

### Saran

Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran kreativitas anak disarankan sebagai berikut :

#### 1. Bagi pendidik

Lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran agar tercipta suasana yang menyenangkan dan kreativitas anak dapat dikembangkan dengan baik.

#### 2. Bagi penelitian selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan instrumen yang digunakan untuk mengukur aspek-aspek kreativitas lebih diperhatikan dan dilengkapi lagi agar mendapatkan hasil yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2005). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Seni di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak, jilid 1*. (terjemahan: Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga Sumantri, dkk. (1998/1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Indrawaty, T.P., N, Z., Novianti, R. (2016) *Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan cooking class untuk anak usia 4-5 tahun di paud putri mutiara ceria kota pekanbaru*. Artikel jurnal dari Universitas Riau, 10, 5-6.

- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maryani, R. (2008). *Pembelajaran kreativitas untuk anak usia dini*. Makalah disajikan sebagai modul, di Universitas Pendidikan Indonesia
- Suyadi. (2010). *Psikologi Balajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (1992). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nielson, D.M. (2008). *Mengelola Kelas untuk Guru TK*. (Alih bahasa: Febrianti Ika Dewi). Jakarta: PT Indeks.
- Nurani, Y., & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Nursisto. (2000). *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Purwanto, N. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, Y., & Kurniati, E. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pendidikan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Setiawan, C.R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Suyadi, dkk. (2013). *Konsep dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wardhani, I., dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yoni, A. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

#### **BIODATA PENULIS**

Arima Melia Sari, lahir di Magelang 10 Mei 1996. Tempat tinggal beralamat di Ngepreh, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Riwayat pendidikan meliputi jenjang TK ABA Dukuh 1 lulus pada 2001, SD Muhammadiyah Banyuraden lulus pada 2008, SMP Negeri I Kasihan lulus pada 2011, SMA Negeri 1 Sedayu 2013. Karya tulis yang dipublikasikan berjudul "Upaya Mengembangkan Kreativitas Melalui Kegiatan *Fun Cooking* pada Anak Kelompok B TK PKK Marsudisiwi, Gunung Kelir, Pleret, Pleret, Bantul.