

**UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI *FUN*
COOKING PADA ANAK USIA DINI DI TK NURUL HUDA
KECAMATAN SIABU**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal untuk
Melengkapi salah satu Persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

UMMU ATIAH

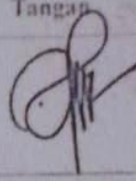
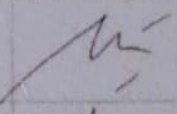
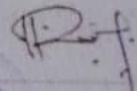
NIM: 21030019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2025**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul "Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Melalui *Fun cooling* Pada Anak Usia Dini Di TK Nurul Huda Kecamatan Sibero" s.n. Ummu Ansh, NIM 21030019, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah disetujui dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, Pada tanggal 31 Juli 2025.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Kholilah Nur, M.A NIP. 197410122003122005	Ketua/ Penguji I		08/09/2025
2	Drs. Makhlis, M.Si NIP. 196309081992021001	Sekretaris/ Penguji II		20/08/25
3	Amisa Wahyuni, M.Pd NIP. 199204102019082001	Penguji III		15/07/2025
4	Sartika Dewi Harahap, M.Hum NIP. 199108122019082001	Penguji IV		8/09/2025

Mandailing Natal, Juli 2025
Mengetahui,
Ketua STAIN Mandailing Natal


Prof. Dr. H. Sartika Dewi Harahap, M.Ag
NIP. 199108122019082001

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Ummu Atiah, NIM. 21030019 dengan judul: **"Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Melalui *Fun Cooking* Pada Anak Usia Dini Di TK Nurul Huda Kecamatan Siabu "** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan untuk sidang munaqosyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

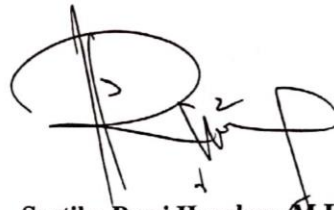
Panyabungan, Agustus 2025

Pembimbing I



Annisa Wahyuni, M.Pd
NIP. 199204102019092001

Pembimbing II



Sartika Dewi Harahap, M.Hum
NIP. 1991108122019082001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ummu Atiah
NIM : 21030019
Tempat/Tanggal Lahir : Pintu Padang Julu, 26 Juni 2003
Pekerjaan : Mahasiswi
Alamat : Pintu Padang Julu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Melalui *Fun Cooking* Pada Anak Usia Dini Di TK Nurul Huda Kecamatan Siabu”** adalah benar karya asli saya. Kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, 2025

buat pernyataan



Ummu Atiah
NIM. 21030019

ABSTRAK

UMMU ATIAH (NIM:21030019). Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Melalui *Fun Cooking* Pada Anak Usia Dini di TK Nurul Huda. Penelitian ini bertujuan untuk mengelaborasi kegiatan *fun cooking* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dan menganalisis tantangan yang dihadapi dalam penerapan kegiatan *fun cooking* di TK Nurul Huda. kegiatan *fun cooking* yang diterapkan disekolah menjadi salah satu upaya untuk memastikan anak mendapatkan perkembangan kreativitas dalam proses belajar dan berpikir. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Oleh karena itu, dilakukan tindakan melalui pendekatan *fun cooking* yang dirancang sebagai kegiatan menyenangkan dan bermakna bagi anak. Subjek penelitian ini adalah 17 anak kelompok B di TK Nurul Huda. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi kreativitas anak berdasarkan indikator seperti orisinalitas, kelancaran ide, fleksibilitas, dan elaborasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak pada setiap siklus. Pada pratindakan, sebagian besar anak berada pada kategori “mulai berkembang” dengan peningkatan kreativitas sebesar 29,41% Setelah diterapkan kegiatan *fun cooking*, terjadi peningkatan signifikan ke kategori “berkembang sesuai harapan” dengan peningkatan 52,94% dan “berkembang sangat baik” dengan hasil peningkatan sebesar 82,35%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *fun cooking* efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun. 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 Nurul Huda pada tahun ajaran 2024/2025.

Kata kunci: kreativitas Anak Usia Dini, *fun cooking*, kelompok B

ABSTRACT

UMMU ATIAH (Student ID: 21030019). Efforts to Develop Children's Creativity Through Fun Cooking Activities in Early Childhood at TK Nurul Huda. This study aims to explore fun cooking activities in enhancing early childhood creativity and to analyze the challenges faced during their implementation at TK Nurul Huda. The fun cooking program implemented at school is one of the efforts to ensure children's creativity is fostered during the learning and thinking process. The method used was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Therefore, actions were carried out using the fun cooking approach, designed as an enjoyable and meaningful activity for children. The research subjects were 17 children in Group B at TK Nurul Huda. Data collection techniques included observation, documentation, and interviews. The research instrument used an observation sheet based on creativity indicators such as originality, fluency of ideas, flexibility, and elaboration. The results showed an increase in children's creativity in each cycle. Before the intervention, most children were in the "emerging" category with a creativity score of 29.41%. After implementing the fun cooking activities, there was a significant improvement to the "developing as expected" category at 52.94%, and to the "very well developed" category at 82.35%. Thus, it can be concluded that fun cooking activities are effective in developing the creativity of children aged 5–6 years. Through enjoyable learning activities, children's creativity can develop optimally. Based on the description above, it can be concluded that classroom action research using fun cooking activities can develop the creativity of Group B at Nurul Huda Kindergarten in the 2024/2025 academic year.

Keywords: *Early Childhood Creativity, Fun Cooking, Group B*

MOTTO

Kreativitas adalah proses yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal.

(Hurlock)

"Skripsi ini adalah hasil dari keberanian untuk melihat sesuatu dengan cara yang berbeda."

(penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillahirobbil'alamin, sungguh sebuah perjuangan yang sangat panjang telah saya lalui sampai pada titik ini. Dengan Rasa syukur dan bahagia yang dirasakan ini saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang menjadi penyemangat dan menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

1. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Abdus Somad Siregar. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan namun beliau bekerja keras serta mendidik, memberikan motivasi, dan memberikan dukungan yang luar biasa.
2. Pintu surgaku, Almarhumah Ibunda Nur Lela Sari. Terima kasih, Ibu, untuk semua kasih sayang dan pengorbananmu. Doa terbaikku selalu menyertaimu di surga-Mu yang penuh kebahagiaan, Ya Allah, tempatkan ibuku di sisi-Mu yang terbaik.
3. Kepada saudara dan saudari kandung tercinta atas nama Riska Putri Siregar, Ainia Siregar, Adi Saputra dan Anggina Safitri. Terimakasih atas dukungan serta memberikan doa dan kasih sayang yang luar biasa.
4. Ummu Atiah (Penulis). Terimakasih sudah bertahan sampai detik ini, sudah berusaha menahan sabar, ego, tetap semangat dan tidak putus asa atas pencapaian dalam menyelesaikan Tugas Akhir meskipun banyak hal-hal yang membuat putus asa disaat proses menyelesaikan pencapaian ini.
5. Kepada yang dihati terima kasih yang paling dalam saya sampaikan untukmu yang selalu memberi semangat, doa, dan dukungan tanpa henti di setiap langkah perjuangan ini.

Ummu Atiah, S.P

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpah anugerah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa pula shalawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Baginda Rasulullah SAW yang merupakan suri tauladan yang baik dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhai Allah SWT.

Dalam rangka menyelesaikan tugas-tugas dan untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, maka dalam hal ini peneliti menyusun skripsi yang berjudul “ **Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Melalui *Fun Cooking* Pada Anak Usia Dini Di TK Nurul Huda Kecamatan Siabu**”.

Dalam melaksanakan penelitian skripsi ini, peneliti banyak mendapat dukungan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada segenap pihak yang telah membantu:

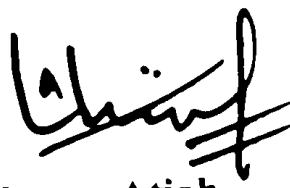
1. Bapak **Prof. Dr. H. Samper Mulia Harahan, M. Ag** selaku ketua STAIN Mandailing Natal.
2. Ibu **Kholidah Nur. S. Ag. M. A.** selaku ketua prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAIN Mandailing Natal.
3. Ibu **Dr. Melda Diana Nasution, M.A** selaku dosen pembimbing akademik yang telah dengan sabar dan penuh dedikasi membimbing saya selama proses perkuliahan hingga selesai
4. Ibu **Annisa Wahyuni, M.Pd** selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan serta masukan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu **Sartika Dewi Harahap, M.Hum** selaku dosen pembimbing II yang banyak memberikan masukan, arahan dan himbangan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Seluruh dosen STAIN Mandailing Natal yang telah membantu dalam memberikan informasi yang dibutuhkan peneliti.

7. Kepada seluruh keluarga besar saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan kasih sayang, doa dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh teman-teman seperjuangan kelas Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2021 yang telah berjuang bersama dan saling memberikan semangat dan bantuan satu sama lain.
9. Seluruh sahabat, teman, serta pihak-pihak yang lain yang tidak dapat dituliskan satu persatu, yang selalu mendukung, memberikan doa, serta membantu penulis selama proses penyelesaian skripsi ini. .

Dalam penelitian skripsi ini peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan hasil yang terbaik. Namun, sebagai manusia biasa yang memiliki keterbatasan pengetahuan dan kemampuan, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat menerima masukan berupa saran serta kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Mandailing Natal, Juli 2025

Penulis



Ummu Atiah

NIM. 21030019

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian.....	6
C. Pembatasan Fokus Penelitian	7
D. Perumusan Masalah Penelitian	7
E. Tujuan dan Kegunaan Hasil Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kreativitas.....	11
1. Pengertian Kreativitas	12
2. Karakteristik dan Ciri-ciri Kreativitas	14
3. Teori Kreativitas	15
4. Faktor Pendukung Kreativitas	16
5. Faktor Penghambat Kreativitas.....	17
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	18
7. Manfaat Kreativitas Bagi Anak Usia Dini.....	19
B. <i>Fun cooking</i>	20
1. Pengertian <i>Fun Cooking</i>	20
2. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Fun Cooking</i>	23
3. Manfaat dan Tujuan <i>Fun cooking</i>	26
C. Hasil Penelitian yang Relevan	29
D. Hipotesis Tindakan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
B. Metode Penelitian dan Rancangan Siklus Penelitian.....	34
C. Subjek Penelitian	34
D. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	35

E. Tahapan Intervensi Tindakan	35
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan	38
G. Data dan Sumber Data	38
H. Instrumen Pengumpulan Data	40
I. Teknik Pengumpulan Data	42
J. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan	44
K. Analisis Data dan Intervensi Data.....	45
L. Pengembangan Perencanaan Tindakan	47

BAB IV DESKRIPSI ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	50
B. Anaisis Data	53
C. Pembahasan	77

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN.....

.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Anak.....

Tabel 3.2 Kategori Penilaian Persentase Keberhasilan.....

Tabel 4.1 Data Tenaga Pendidik di TK Nurul Huda

Kecamatan Siabu.....

Tabel 4.2 Data Jumlah Peserta Didik di TK Nurul Huda

Kecamatan Siabu.....

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana di TK Nurul Huda

Kecamatan Siabu.....

Tabel 4.4 Rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak pada Pra

Tindakan di TK Nurul Huda Kecamatan Siabu.....

Tabel 4.5 Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Siklus I di TK

Nurul Huda Kecamatan Siabu.....

Tabel 4.6 Perbandingan Data Kreativitas Anak Sebelum Tindakan

dan Setelah Tindakan pada Siklus I di TK Nurul Huda

Kecamatan Siabu.....

Tabel 4.7 Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Siklus II di TK Nurul

Huda Kecamatan Siabu.....

Tabel 4.8 Perbandingan Data Kreativitas Anak Pra Tindakan, Siklus I dan

Siklus II di TK Nurul Huda Kecamatan Siabu.....

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 desain penelitian Tikndakan Kelas Model Kemmis dan MC Taggart.....	
Gambar 4.1 grafik persentase rekapitulasi data krativitas anak pratindakan.....	
Gambar 4.2 grafik persentase kreativitas anak pada siklus I.....	
Gambar 4.3 grafik persentase kreativitas anak pada siklus II	
Gambar 4.4 grafik persentase kreativitas anak pada siklus I dan II	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian.....	
Lampiran 3. Instrumen Hasil Penelitian	
Lampiran 4. Foto Penelitian.....	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peranan yang sangat penting dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, mengingat pada usia ini anak berada dalam masa keemasan (*golden age*), yaitu masa yang sangat sensitif terhadap berbagai rangsangan dan memiliki kemampuan tinggi dalam menyerap informasi (Syafnita. T, Akip. M, 22 C.E.). Pembelajaran di PAUD dirancang untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, antara lain aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, moral-agama, serta sosial-emosional. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian khusus dalam pembelajaran PAUD adalah pengembangan kreativitas anak, karena kreativitas merupakan dasar bagi kemampuan berpikir kritis, imajinatif, dan pemecahan masalah yang sangat dibutuhkan di masa depan.

Kegiatan pengembangan kreativitas di PAUD dapat dilakukan melalui dua jenis kegiatan bermain, yaitu bermain kreatif aktif dan bermain kreatif pasif. Bermain kreatif aktif mencakup berbagai aktivitas seperti bermain bebas, bermain konstruktif, bermain peran, kegiatan eksplorasi, bermain musik, serta mengumpulkan berbagai benda. Sementara itu, bermain kreatif pasif meliputi kegiatan seperti mendengarkan cerita, melihat gambar pada komik atau majalah, menonton tayangan televisi atau film, serta mendengarkan musik. Kedua jenis kegiatan ini berkontribusi dalam merangsang imajinasi dan daya cipta anak, meskipun dengan pendekatan yang berbeda (Suryana, 2022).

Bermain merupakan kegiatan yang memiliki makna penting bagi anak usia dini, karena selain bersifat menyenangkan dan mengasyikkan, bermain juga merupakan kebutuhan dasar dalam proses tumbuh kembang anak. Melalui bermain, anak dapat menjelajahi dunia sekitarnya, mengekspresikan diri, dan mengembangkan berbagai kemampuan. Inti dari kegiatan bermain bagi anak usi(Suryana, 2022)a dini adalah terciptanya suasana yang

menyenangkan, penuh kegembiraan, rileks, ceria, dan penuh suka cita. Selain itu, bermain juga memiliki nilai edukatif yang dapat menumbuhkan aktivitas dan mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kebutuhan esensial bagi anak usia dini. Mengingat pentingnya esensi bermain dalam kehidupan anak, maka bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal. Dalam konteks pembelajaran di PAUD, bermain dirancang sebagai metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain dengan kegiatan belajar, atau dikenal dengan konsep belajar sambil bermain.

Pendekatan ini sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, alami, dan bermakna. Melalui kegiatan bermain yang dirancang secara efektif, anak akan mengalami proses pembelajaran yang bermakna, di mana mereka memperoleh pengalaman, pengetahuan, serta kemampuan memecahkan masalah melalui konstruksi pemahaman mereka sendiri.

Bermain kreatif dapat dioptimalkan dengan merancang aktivitas bermain secara terencana dan terarah, sehingga tidak hanya mengembangkan kreativitas anak, tetapi juga mendukung perkembangan aspek-aspek lainnya. Dengan demikian, kegiatan bermain dapat dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran terpadu yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini (Zonalisa Fhatri, 2024).

Pendidik, sebagai sosok yang paling dekat dengan anak di lingkungan sekolah, memiliki peran yang sangat penting dalam memotivasi, memfasilitasi, dan memberikan pembelajaran yang bermakna untuk mengembangkan kreativitas anak (Nurkamilah, 2018). Seorang pendidik dituntut untuk memahami bahwa setiap individu memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda-beda, yang muncul melalui interaksi dinamis antara keunikan pribadi anak dan pengaruh lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta

memberikan stimulus yang sesuai agar potensi kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

Konsep pembelajaran yang harus diterapkan oleh pendidik dalam Pendidikan Anak Usia Dini adalah pembelajaran yang berpusat pada anak, menarik, dan didasarkan pada minat anak. Pembelajaran yang berpusat pada anak menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses belajar, serta memberikan keleluasaan kepada anak untuk berekspresi dan berkarya sesuai dengan potensinya. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat anak guna merangsang perhatian, rasa ingin tahu, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendekatan ini bertujuan agar anak merasa nyaman (*enjoy*) dalam belajar, tidak mudah merasa bosan, dan mampu mengembangkan kreativitas serta keterampilan lainnya secara optimal (Yosi Amaros, 2018).

Aspek-aspek perkembangan yang dikembangkan di TK Nurul Huda mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 58 Tahun 2009, yang mencakup aspek perkembangan kognitif, fisik-motorik, bahasa, nilai-nilai agama dan moral, serta sosial-emosional. Perencanaan pembelajaran di lembaga ini dilakukan secara sistematis melalui penyusunan Program Semester (Promes), Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPPH yang telah disusun, namun pelaksanaannya tetap disesuaikan dengan kondisi dan situasi aktual pada hari pembelajaran berlangsung (Depdiknas, 2009).

Salah satu bidang pengembangan yang dilaksanakan di TK Nurul Huda adalah pengembangan kreativitas. Kegiatan kreativitas merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran terpadu yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, terutama aspek kognitif dan seni. Dalam pelaksanaannya, pendidik berupaya memberikan layanan pengembangan kreativitas melalui berbagai aktivitas seperti menggambar

bebas, mewarnai, melukis, melipat, dan bermain membentuk menggunakan plastisin. Namun, kegiatan yang paling dominan dilakukan adalah aktivitas menggambar, mewarnai, dan melipat, yang rutin dilaksanakan dua kali dalam satu minggu.

Kurangnya variasi dalam kegiatan pengembangan kreativitas berdampak pada belum optimalnya perkembangan kreativitas anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok A dan B yang digabung, ditemukan bahwa tingkat kreativitas anak masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kesamaan produk yang dihasilkan anak dalam berbagai kegiatan. Misalnya, pada saat kegiatan menggambar, sebagian besar anak hanya menggambar bunga, dan ketika kegiatan membentuk menggunakan plastisin, bentuk yang dibuat pun tetap bunga. Pola ini menunjukkan bahwa anak belum mampu mengeksplorasi ide-ide kreatif secara bebas dan beragam, yang mengindikasikan perlunya peningkatan strategi pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas secara lebih variatif dan mendalam (Agusniatih & R, 2022).

Masalah utama yang ditemukan berdasarkan hasil observasi adalah pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dalam upaya meningkatkan kreativitas anak masih kurang bervariasi. Hal ini ditandai dengan dominasi kegiatan yang berulang, yaitu menggambar, mewarnai, dan melipat, tanpa adanya variasi aktivitas lain yang dapat menstimulasi kreativitas secara lebih luas. Selain itu, terdapat kendala lain berupa keterbatasan media dan sumber bahan eksplorasi, di mana sebagian besar kegiatan hanya menggunakan bahan berbasis kertas. Keterbatasan media ini menyebabkan anak kurang mendapatkan pengalaman belajar yang kaya dan beragam, sehingga berpengaruh terhadap optimalisasi perkembangan kreativitas mereka.

Penggunaan bahan yang lebih beragam dan menarik dapat memberikan peluang bagi anak untuk mengeksplorasi keterampilan dan berkreasi secara lebih optimal. Masalah pembelajaran yang kurang bervariasi serta keterbatasan media yang hanya berfokus pada bahan kertas telah berdampak pada perkembangan kreativitas anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa perlu

adanya upaya perbaikan melalui perancangan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Salah satu alternatif kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah melalui pembelajaran *fun cooking*, yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan pengalaman eksploratif yang kaya bagi anak.

Bermain *fun cooking* merupakan kegiatan bermain yang melibatkan proses mengolah bahan makanan dengan cara yang menyenangkan dan edukatif. Kegiatan ini tergolong baru bagi anak-anak kelompok B di TK Nurul Huda, karena sebelumnya mereka belum pernah melaksanakan kegiatan bermain *fun cooking* di lingkungan pembelajaran tersebut. Penerapan kegiatan baru ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih bermakna bagi anak. Tidak hanya terbatas pada eksplorasi bahan berbasis kertas, anak juga diperkenalkan dengan berbagai bahan makanan sebagai media alternatif untuk mengekspresikan dan mengembangkan kreativitas mereka. Dengan demikian, *fun cooking* menjadi salah satu strategi pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan kreativitas anak secara lebih luas dan kontekstual.

Selain itu, kegiatan *fun cooking* memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung pengembangan kreativitas anak. Kegiatan ini tidak hanya dapat meningkatkan kreativitas, tetapi juga mengenalkan anak pada berbagai alat dan bahan memasak, serta teknik dasar dalam proses memasak (Yuliani Nuriani, 1990). Lebih dari itu, *fun cooking* juga memberikan pengalaman awal dalam konsep sains, seperti pengamatan terhadap perubahan bahan makanan dari bentuk mentah menjadi makanan siap saji. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini dapat diintegrasikan dengan aktivitas menggambar dan membentuk menggunakan bahan makanan sebagai media alternatif. Dengan memperkenalkan kegiatan baru yang menarik ini, diharapkan anak akan lebih antusias dan termotivasi dalam mengembangkan aspek kreativitasnya (Pardosi et al., 2025).

Kegiatan *fun cooking* ini merupakan kegiatan yang membutuhkan kolaborasi antara guru dan anak dalam Setiap tahapannya. Dimulai dengan

berdiskusi antara guru berdiskusi dengan anak untuk mengetahui apa saja yang ingin dilakukan saat kegiatan memasak, makanan apa saja yang akan dibuat, serta proses apa saja yang akan dilakukan saat kegiatan memasak dan Kegiatan *fun cooking* dilaksanakan melalui lima tahapan. Tahap pertama adalah mengumpulkan informasi, di mana guru dan anak berdiskusi untuk mengetahui keinginan mereka terkait kegiatan memasak, jenis makanan yang akan dibuat, serta langkah-langkah yang akan dilakukan. Selanjutnya, tahapan tersebut meliputi penetapan tujuan, identifikasi hambatan dan kemungkinan yang mungkin muncul, penyusunan rencana, serta refleksi terhadap proses yang telah berlangsung.

Fun cooking bisa menjadi aktivitas yang menyenangkan dan bermanfaat. metode pembelajaran apapun yang digunakan oleh guru, sebaiknya mampu mengakomodasikan prinsip-prinsip pembelajaran seperti pembelajaran yang berpusat pada anak didik (*student oriented*). Memasak memberikan kesempatan anak untuk bereksperimen dengan makanan, untuk menjadi kreatif dan mempersiapkan makanan ringan yang bergizi. Melalui kegiatan memasak juga dapat menumbuhkan dan mengembangkan konsep diri anak bahwa “aku bisa”.

B. Identifikasi Area Dan Fokus Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi area dan fokus permasalahan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya mencapai tujuan untuk mengembangkan aspek kreativitas anak.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga menyebabkan anak mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk berkreasi.
3. Media atau sumber bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas pada bahan berbasis kertas, sehingga membatasi ruang eksplorasi anak.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi di kelompok B bersifat kompleks dan mencakup beberapa aspek. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah yang difokuskan pada upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain *fun cooking*. Pembatasan ini dimaksudkan agar tindakan yang dilakukan lebih terarah, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan kreativitas anak.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan analisis masalah maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan *fun cooking* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Huda?
2. Apa tantangan yang di hadapi dalam penerapan kegiatan *Fun Cooking* untuk anak usia 5-6 Tahun Di TK Nurul Huda?

E. Tujuan dan Kegunaan Hasil Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan yang telah di rumuskan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengelaborasi kegiatan *fun cooking* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Nurul Huda.
2. Untuk menganalisis tantangan yang dihadapi dalam penerapan kegiatan *fun cooking* di TK Nurul Huda.

2. Kegunaan Hasil Penelitian

a. Bagi Anak

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menstimulasi dan meningkatkan kreativitas anak usia dini, khususnya anak usia 5–6 tahun, melalui kegiatan *fun cooking* yang menyenangkan. Kegiatan ini

memberi kesempatan bagi anak untuk berimajinasi, berkreasi, serta mengembangkan keterampilan berpikir dan memecahkan masalah secara mandiri.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dan acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Guru dapat memanfaatkan kegiatan *fun cooking* sebagai metode alternatif untuk meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar, sekaligus mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam pengembangan program pembelajaran yang inovatif, khususnya pada aspek pengembangan kreativitas anak. Hasil ini dapat dijadikan dasar dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang berbasis pada pengalaman langsung dan menyenangkan.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau landasan awal bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan atau mengkaji lebih lanjut mengenai metode pembelajaran kreatif, khususnya yang berkaitan dengan kegiatan memasak (*fun cooking*) dan pengembangan kreativitas anak usia dini.