

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah dimana anak sangat butuh dorongan agar anak dapat perkembangan dengan baik, yang mana anak usia dini masa balita dimana masa pertumbuhannya sangat peka terhadap sekitarnya dan mudah mengelola informasi.

Menurut Mansur 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.¹ Tujuan pendidikan AUD yaitu menciptakan anak agar anak mempunyai pola pikir yang luas untuk beradaptasi dan mencapai suatu cita-cita yang diinginkan anak. Karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Dalam proses belajar anak dipaud juga menekankan pada perkembangan proses berfikir anak, yang dimana sesuai kecerdasan dan perkembangannya.²

Elizabeth Hurlock menjelaskan bahwa kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal. Kreativitas harus dipupuk dan dikembangkan sejak usia dini dimana anak mengalami masa yang sangat luar biasa untuk dapat berkembang dengan baik. Dalam hal ini PAUD menjadi pendidikan dengan

¹ Mansur, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Seni di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2007), 4.

² Arima Melia Sari, Upaya Mengembangkan Kreativita, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6, Edisi (7 april 2017), 660

tujuan untuk menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga anak dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhannya.³

Selain itu Kreativitas menurut Munandar merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak harus hal baru, tetapi juga dapat berupa gabungan atau kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas ini sebagai suatu tindakan, ide, atau produk yang mengganti yang lama menjadi sesuatu yang baru.⁴

Menurut Suratno kegiatan pengembangan kreativitas pada PAUD yaitu bermain kreatif aktif dan pasif. Kegiatan bermain kreatif aktif meliputi bermain bebas, bermain konstruktif, bermain peran, eksplorasi, bermain musik, dan mengumpulkan benda. Sedangkan kegiatan bermain kreatif pasif meliputi mendengar, melihat komik atau majalah, menonton TV dan film, dan mendengarkan musik. Bermain merupakan kegiatan yang serius tetapi mengasyikkan sekaligus kebutuhan bagi anak.⁵

Bermain merupakan kegiatan yang serius tetapi mengasyikkan sekaligus kebutuhan bagi anak. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunia bermainnya.⁶ Harun Rasyid juga menjelaskan bahwa inti bermain bagi anak usia dini yaitu menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, sukacita, mendidik, serta dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas.⁷

³ Hurlock, Elizabeth B, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978), 3.

⁴ Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: PT. Gramedia,1992), 12

⁵ Dina Setyawari, Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking Di Kelompok B Tk Puspitasari,Pengasih,Kulon Progo, *jurnal PG PIAUD pra sekolah dasar*, 2.

⁶ Conny R Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*,(Jakarta: PT Indeks,2008), 20

⁷ Harun Rasyid, *Asesmen perkembangan Anak Usia Din*, (Jakarta: Multi Pressindohal, 2009), 79

Huizinga (dalam F.J. Monks) mengungkapkan bahwa bermain ialah merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu yang lain daripada kehidupan biasa. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.⁸

Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa bermain adalah anak bermain sambil belajar yaitu anak melakukan kegiatan bermain yang didalamnya mengandung sebuah pembelajaran yang tidak terasa belajar secara formal dan tidak menegangkan. Di dalam bermain, anak akan mendapat pengetahuan dan sekaligus dapat mengembangkan aspek perkembangannya secara sadar maupun tidak sadar. Jadi sangat dibutuhkan untuk anak agar anak memiliki naluri dalam memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup. Karena dunia anak adalah dunia bermain, jadi sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kota Pamekasan, Tks-Kartika Bartim ini sudah lama berdiri dengan memiliki dua kelompok yaitu kelompok A terdapat 18 anak dan kelompok B 18 anak, yang terdapat 5 guru, satu kepala sekolah dua guru dikelompok A dan dua lagi dikelompok B.

⁸ Huizinga, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan, 2017), 4.

Aspek perkembangan yang dikembangkan oleh Tks- Kartika Bartim yaitu kognitif, fisik motorik, bahasa, nilai agama dan moral, dan sosial emosional. Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan membuat program semester, rencana kegiatan mingguan (RKM), dan 4 rencana kegiatan harian (RKH). Guru melaksanakan RKH tersebut dalam kegiatan sehari-hari, tetapi kegiatan tersebut sangat disesuaikan dengan kondisi dan situasi saat hari pembelajaran.

Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan oleh Tks- Kartika Bartim adalah kreativitas dimana kegiatan kreativitas termasuk dalam kegiatan terpadu yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan terutama aspek kognitif dan seni. Pendidik berusaha memberikan pelayanan pengembangan kreativitas dengan melakukan kegiatan menggambar bebas, mewarnai, melukis, melipat, dan bermain membentuk dengan plastisin. Kurangnya variasi kegiatan kreativitas sangat berpengaruh bagi perkembangan kreativitas anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok B yang didapatkan bahwa perkembangan kreativitas anak yang optimal terdapat 4% dan yang belum optimal 14%

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

Ditemukannya berbagai masalah anak yang kurang mampu dalam berfikir kreatif ketika pembelajaran pada bidang kreativitas maka perlu adanya sebuah kegiatan yang dirancang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas yaitu bermain *fun cooking*. Dengan kegiatan *fun cooking* memberikan pengalaman dan pembelajaran yang baru pada anak, tidak hanya sekedar terbatas dengan LKA (Lembar Kegiatan Anak), anak juga dapat mengenal media bahan makanan sebagai bahan untuk mengeksplorasi kreativitasnya.

Fun cooking diambil dari bahasa Inggris yaitu *fun* yang artinya kesenangan, kegembiraan, atau bersifat senang dan *cooking* artinya kata kerja untuk memasak (John M. Echols dan Hassan Shadily,).⁹ Sedangkan menurut kamus Bahasa Indonesia oleh Indah Nuraini mengartikan memasak yaitu kata kerja mengolah atau membuat panganan.¹⁰ Dengan demikian dapat diartikan bahwa *fun cooking* yaitu kegiatan mengolah bahan makanan menjadi makananyang dilakukan secara menyenangkan.

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

Dapat disesuaikan dengan tujuan kegiatan bermain *fun cooking* yang akan dilakukan oleh anak. Bermain asosiatif *fun cooking* yaitu ketika anak bermain mengolah makanan secara individual, yakni anak bekerja sendiri tanpa campur tangan orang lain tetapi masih saling tukar menukar alat bermain dengan anak

⁹ Echols John, Shadily Hassan, *Kamus Indonesia Inggris*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015), 410.

¹⁰ Indah Nuraini, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Bogor : Cv Duta Grafika Publishing and Printing, 2010), 626.

lain. Tujuan dari bermain asosiatif yaitu mengembangkan anak sesuai dengan gagasannya sendiri dan sarana mengekspresikan ide anak secara natural tanpa pengaru dari orang lain. Sedangkan bermain kooperatif *fun cooking* terlihat ketika anak bersama-sama dengan anak yang lain mengerjakan satu proyek dan hasil proyek tersebut merupakan hasil ide pemikiran semua anak.

Jadi dengan kegiatan baru akan menambah pengalaman anak dalam menemui pembelajaran yang berbeda dari biasanya, tidak hanya sekedar terbatas pada sumber bahan kertas, dan anak akan mengenal media bahan makanan sebagai bahan untuk mengeksplorasi kreativitasnya. Bermain *fun cooking* dapat memasukkan kegiatan menggambar dan membentuk dengan menggunakan bahan makanan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang menjadi pusat penelitian yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan *fun cooking* dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B Di Tks – Kartika Bartim Pamekasan?
2. Bagaimana hasil peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan *fun cooking* pada Kelompok B Di Tks– Kartika Bartim Pamekasan ?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *fun cooking* di Tks-Kartika Bartim Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan *fun cooking* dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B Di Tks – Kartika Bartim Pamekasan

2. Untuk mengetahui hasil dari peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan *fun cooking* pada Kelompok B Di Tk-Kartika Bartim Pamekasan
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *fun cooking* di Tks-Kartika Bartim Pamekasan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
2. Manfaat praktis
 - a. Guru PAUD

Dapat memperoleh ilmu yang bermanfaat terhadap metode, strategi, dan teknik yang dapat diterapkan dalam proses mengembangkan kreativitas, menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif. Guru dapat lebih peka terhadap kebutuhan dan kesulitan anak dalam belajar.

- b. Peneliti

Sebagai mahasiswa yang di didik menjadi calon guru PAUD, penelitian ini sangat bermanfaat untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman berharga dalam upaya meningkatkan kreativitas melalui *fun cooking* di kelompok B Tks- Kartika Bartim.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dimana permasalahannya terdapat pada kemampuan kreativitas anak pada kelompok B yang masih rendah karena keterbatasan bahan dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

F. Definisi istilah

Dalam menyamakan persepsi awal antara peneliti dengan para pembaca terhadap istilah-istilah yang secara operasional dalam judul penelitian maka perlu peneliti memberi batasan pengertian secara definitif yang dimaksud diantaranya:

1. Kreatifitas

Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk sesuatu yang imajinatif ataupun gagasan yang baru dan berfikir lebih tingkat tinggi untuk menciptakan hal-hal yang baru dan mengimplikasikan eskalasi dalam kemampuan berfikir, di tandai oleh sukses, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap dan perkembangan.

2. Pendidikan anak usia dini

Pendidikan anak usia dini adalah masa the golden age atau masa yang sangat peka dengan rangsangan dan cepat menyerap informasi, dimana anak mengalami pertumbuhan yang baik dan cepat menyerap informasi.

3. Permainan

Permainan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Jadi permainan adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

4. Fun Cooking

Fun cooking adalah kegiatan mengolah bahan makanan mentah menjadi makanan siap saji yang dimana anak akan merasa senang dan

tidak bosan karena bertujuan untuk melatih kemampuan kreativitas anak, agar anak mampu berkreasi dalam hal baru.

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Untuk memberikan pemahaman yang lebih luas dalam penelitian ini, peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebelumnya agar dapat mengetahui persamaan dan perbedaannya, salah satu hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan hasil penelitian sebelumnya dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Fitriana Nur Ramadhani yang dibuat pada tahun 2022 yang berjudul "Meningkatkan kreatifitas anak melalui kegiatan menggambar bebas ditk nirna ibunakab.gowa" Tujuannya untuk meningkatkan kreativitas anak dengan kegiatan menggambar bebas. Dalam penelitian tersebut penulis menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan model kemmis dan MC Taggart. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tersebut adalah teknik observasi, dokumentasi. Metode penelitian tindakan kelas dalam penelitian tersebut berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dilakukan secara kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan dari presentase 35,8 % pada siklus I kemudian meningkat pada siklus II presentase 83,5%.

Persamaan dan perbedaan yang dimiliki oleh penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis buat. Persamaannya yaitu sama-sama meningkatkan kreativitas anak, sedangkan perbedaan penelitian terdahulu melalui kegiatan menggambar Sedangkan penulis melalui kegiatan fun cooking.

2. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Darajah yang dibuat pada tahun 2017 yang berjudul " Upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5

tahun melalui kegiatan fun cooking” Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui meningkatnya kegiatan Fun cooking terhadap keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Subjek penelitian dilakukan pada 10 anak usia 4-5 tahun kelompok A TK Bunga Bangsa Kramat Jati, Jakarta Timur. Metode yang digunakan adalah metode tindakan kelas / action reasech dengan menggunakan kegiatan Fun cooking. Pengumpulan data dilakukan dengan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dengan menggunakan catatan lapangan, catatan wawancara, catatan dokumentasi. Analisis data kuantitatif yakni dengan membandingkan hasil antar siklus, penelitian membandingkan hasil sebelum penelitian dengan hasil pada akhir setiap siklus yang dilakukan dengan cara skor rata-rata kelas dibagi dengan skor maksimal lalu dikalikan seratus persen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan Fun cooking dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan Fun cooking dapat disajikan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak mengalami peningkatan dari presentase 42,6 % pada siklus I kemudian meningkat pada siklus II presentase 75,88%.

Persamaan dan perbedaan yang dimiliki oleh penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis buat. Persamaanya yaitu sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan perbedaan penelitian terdahulu meningkatkan keterampilan motorik halus anak Sedangkan penulis meningkatkan kreatifitas anak

3. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Aan Widiyono yang dibuat pada tahun 2022 yang berjudul "kegiatan *fun cooking* untuk menumbuhkan kemandirian dan tanggung jawab" Tujuannya untuk menumbuhkan kemandirian dan tanggungjawab pada anak melalui kegiatan *fun cooking*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survey melalui google form secara online. Populasi penelitian ini adalah orang tua anak kelas A3 di RA Imama. Kegiatan cooking class dilakukan secara langsung di rumah dan di luar sekolah dengan memperhatikan keikutsertaan orang tua dalam mendampingi kegiatan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendampingan orang tua sangat berpengaruh terhadap kemandirian dan tanggung jawab anak dalam kegiatan cooking class, yaitu anak lebih mandiri sejumlah 93,75%, dan anak lebih tanggung jawab sejumlah 87,5%. Selain itu, tanggapan orang tua dalam mendampingi anak pada kegiatan cooking class dalam kategori sangat menyenangkan yaitu 87.5%.

Persamaan dan perbedaan yang dimiliki oleh penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis buat. Persamaanya yaitu sama-sama melakukan kegiatan *fun cooking*, sedangkan perbedaan penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif sedangkan penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas.