

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai perencanaan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya, kepada peserta didik.

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan, dan ayat (3) menegaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Untuk itu, seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan negara Indonesia. Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2023.

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan

yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda pula.

Taman Kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga ke pendidikan sekolah. TK merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar.

Kegiatan di Taman Kanak-kanak tentunya sangat berbeda dengan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar. Kegiatan di TK dilaksanakan dengan cara bermain sesuai dengan prinsip TK yaitu “bermain sambil belajar, dan belajar seraya bermain”, hal ini merupakan cara yang paling efektif, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitas anak didik di TK, termasuk perkembangan motorik halus anak, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungan, terbentuk imajinasi, mengikuti imajinasi, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin. Dalam kegiatan bermain anak menggunakan seluruh aspek pancainderanya.

Usia Taman Kanak-kanak yaitu usia 4 sampai 6 tahun dalam kehidupan anak merupakan masa dimana perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial serta emosional berlangsung dengan sangat

cepatnya, sehingga menentukan masa depan anak. Masa inilah semua perkembangan anak mulai terbentuk dan cenderung menetap sampai usia dewasa. Terlihat betapa pentingnya pendidikan awal bagi anak usia dini, agar dapat mempunyai persiapan diri untuk menerima pengajaran bagi kehidupan selanjutnya (Bambang Sujiono, 2016).

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan harus dirancang mengikuti prinsip-prinsip belajar mengajar, baik terkait dengan keluasan materi, pengalaman belajar, tempat, waktu, alat (sumber belajar), manajemen kelas dan cara penilaian. Kualitas pembelajaran dapat diukur dan ditentukan oleh sejauh mana kegiatan pembelajaran tersebut dapat menjadi alat perubahan tingkah laku peserta didik ke arah yang sesuai dengan tujuan (kompetensi) yang telah ditetapkan. Seorang guru dituntut mampu merancang, mengembangkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan peserta didik, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana prasarana pendidikan serta kondisinya (Departemen Pendidikan Nasional, 2018 : 2).

Bermain sebagai sarana pengembangan aspek dirancang menjadi metode bermain sambil belajar. Pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar adalah pembelajaran yang sangat sesuai dengan anak. Melalui bermain yang efektif terjadi sebuah proses anak akan mendapatkan pengalaman, pengetahuan, dan pemecahan masalah yang dikonstruksi oleh dirinya sendiri. Bermain kreatif dapat dilakukan dengan merancang

kegiatan bermain sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan bidang kreativitas dan bidang lain untuk menjadi kegiatan pembelajaran yang terpadu

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran pada anak Kelompok B di TK Dharmawanita 1 Padas Kedungjati Grobogan, salah satu bidang pengembangan yang diajarkan oleh TK Dharmawanita 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. Akan tetapi kegiatan yang sangat mendominasi yaitu menggambar, mewarnai, dan melipat yang dilakukan dua kali dalam satu minggu. Kurangnya variasi kegiatan kreativitas sangat berpengaruh bagi perkembangan kreativitas anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok B didapatkan bahwa perkembangan kreativitas anak belum optimal. Hal ini ditandai dengan produk yang dihasilkan oleh anak masih sama dari kegiatan satu dengan yang lain, misalnya ketika kegiatan menggambar, anak menggambar bunga dan di kegiatan membentuk anak tetap membentuk bunga.

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. Dengan masalah pembelajaran yang kurang bervariasi dan sumber bahan yang masih menggunakan kertas membuat sejumlah 75% dari jumlah anak perkembangan kreativitasnya belum optimal.

Dengan ditemukannya berbagai masalah yang terjadi pada pembelajaran di bidang kreativitas maka perlu adanya sebuah kegiatan yang dirancang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas yaitu kegiatan *menghias makanan*. Kegiatan *menghias makanan* yaitu bermain mengolah bahan makanan dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan *class* merupakan sebuah kegiatan yang baru bagi anak kelompok B di TK Dharmawanita 1 Padas. Kegiatan baru artinya anak belum pernah melakukan kegiatan *menghias makanan* di TK Dharmawanita 1 Padas. Dengan kegiatan yang baru akan menambah pengalaman anak dalam menemui pembelajaran yang berbeda dari biasanya, tidak hanya sekedar terbatas pada sumber bahan kertas, dan anak akan mengenal media bahan makanan sebagai bahan untuk mengeksplorasi kreativitasnya. Selain itu *menghias makanan* mempunyai kelebihan yaitu dapat meningkatkan kreativitas anak, dapat mengenalkan alat dan bahan memasak, mengenalkan

teknik memasak, dan memberikan pengalaman sains berupa perubahan bahan makanan mentah menjadi siap saji. Kegiatan *menghias makanan* dapat memasukkan kegiatan menggambar dan membentuk dengan menggunakan bahan makanan. Dengan kegiatan yang baru diharapkan anak lebih antusias dalam mengembangkan aspek kreativitasnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menghias Makanan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharmawanita 1 Padas Kedungjati Grobogan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan di dalam penelitian ini, antara lain:

1. Pembelajaran yang cenderung mengabaikan peningkatan kreativitas anak.
2. Kurangnya ide para guru dalam menerapkan media dan metode pembelajaran.
3. Kreativitas anak dalam seni cenderung masih rendah.

## **C. Cakupan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka cakupan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menghias makanan pada

kelompok B di TK Dharmawanita 1 Padas Kedungjati Grobogan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka dibuat rumusan masalah yaitu "Bagaimanakah kegiatan menghias makanan dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B Di TK Dharmawanita 1 Padas Kedungjati Grobogan?"

#### **E. Tujuan Penelitian**

Semua aktifitas dalam penelitian ini sebenarnya akan mengarah pada suatu tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, maka penerapan tujuan secara jelas akan memberikan arah yang jelas dan sistematis dalam mencapai tujuan. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan membuktikan cara peningkatan kreativitas anak kelompok B di TK Dharmawanita 1 Padas Kedungjati Grobogan melalui kegiatan menghias makanan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

- 1) Mendapatkan pengetahuan baru tentang bagaimana meningkatkan kreativitas pada anak dengan kegiatan *menghias makanan* menghias makanan.
- 2) Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya

## 2. Manfaat Praktis

### 1) Bagi Anak

- (1) Melatih kemampuan belajar memasak pada anak.
- (2) Melatih kesabaran.
- (3) Meningkatkan kemandirian.
- (4) Meningkatkan rasa percaya diri.

### 2) Bagi Guru

- (1) Dapat mengetahui metode pembelajaran yang cocok dalam meningkatkan kreativitas pada anak.
- (2) Meningkatkan keprofesionalan.
- (3) Meningkatkan rasa percaya diri.

### 3) Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan meningkatkan kreativitas pada anak.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KAJIAN TEORITIS

#### A. Kajian Pustaka

Penelitian ini sebagai pembanding dari penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti atau ahli sebelumnya, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.1.** Penelitian yang Relevan

No	Nama/Tahun/Judul	Hasil Penelitian
1	Jessica Festy Maharani (2023) <i>Kegiatan Fun Menghias makanan dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5</i> Tahun di Bobocil Kids Club Kota Mataram	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas anak pada siklus I, II, dan III sebesar 80% anak di Bina Bhakti Way Puji.
2	Wida Bhakti (2015) Upaya meningkatkan <i>Entrepreneurship</i> Anak melalui <i>Menghias makanan</i> pada Kelompok B	Hasil penelitian di Kelompok B1 TK Negeri Model Banyuwangi, dari 3 kali kegiatan <i>menghias makanan</i> yang diamati, Nampak adanya peningkatan kewirausahaan pada anak. Pada kegiatan pertama diperoleh nilai rata-rata 51,78%,

		sedangkan pada kegiatan kedua sebesar 62,89%. Pada kegiatan ketiga diperoleh data sebesar 67,63%
3	Wahyuni, S. dkk (2018) Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan	Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan motorik halus anak. Hal ini dapat dilihat dari perolehan angka mulai dari prasiklus sampai siklus II. Dimana perolehan angka rata-rata prasiklus sebesar
	<i>menghias makanan</i> anak usia 5-6 tahun di TK Melati Pekanbaru.	39,46%, siklus I sebesar 53,99%, dan pada siklus II menjadi sebesar 77,46%.
4	Julaeha Rasid, Rosita Wondal, Rita Samad (2020) Judul Kajian tentang Kegiatan <i>Cooking class</i> Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun	Kegiatan <i>cooking class</i> selain dapat meningkatkan pengalaman belajar anak secara langsung. Melalui kegiatan ini dapat mengenalkan bahan makanan, cara mengolah makanan, perpaduan warna, juga dapat melatih keterampilan motorik halus anak, melalui gerakan memotong, meremas, membentuk dan mencetak. Berdasarkan hasil kajian ini diharapkan

		<p>kepada guru untuk dapat menjalankan kegiatan <i>cooking class</i> ini dengan menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar, serta memperhatikan unsur keselamatan bagi anak.</p>
5	<p>Siti Rizma Rachmawati dan Sri Setyowati (2020) Judul KEGIATAN MENGHIAS NASI KUNING (BENTO) DALAM MENSTIMULASI PEMENUHAN GIZI SEIMBANG PADA ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA SURABAYA</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan kegiatan menghias nasi kuning (<i>bento</i>) dilakukan berdasarkan perencanaan kegiatan yang telah dibuat guru sebelumnya di mana guru mempersiapkan RPPH sebelum melaksanakan kegiatan, mempersiapkan media, alat, dan bahan yang akan digunakan. Dalam setiap pelaksanaan kegiatan menghias nasi kuning guru menyediakan berbagai macam cetakan nasi dengan menyesuaikan tema pada hari itu. Proses stimulasi pemenuhan gizi seimbang pada anak melalui menghias nasi kuning (<i>bento</i>) juga dilakukan pada</p>

		<p>evaluasi kegiatan berupa <i>recalling</i>. Hasil karya yang telah diselesaikan anak pada kegiatan ini dapat langsung dinikmati oleh anak dengan catatan anak harus menghabiskan makanan yang telah dibuatnya.</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada fokus penelitian yaitu peningkatan kemampuan kreativitas anak. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya pada penggunaan metode pembelajarannya yaitu penelitian saya menggunakan kegiatan *menghias makanan* menghias makanan.

## **B. Kajian Teoritis**

### **1. Konsep Kreativitas bagi Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Kreativitas**

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap hal baru di lingkungan sekitar. Anak selalu ingin mencoba hal-hal yang baru untuk mendapatkan pengalaman. Usia dini adalah masa ketika anak-anak belum memasuki pendidikan formal. Oleh sebab itu, pada rentang usia dini adalah saat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Pengembangan kreativitas anak yang terarah akan berdampak pada

kehidupannya kedepan. Berikut adalah beberapa teori yang berkaitan dengan kreativitas anak usia dini.

Menurut Supriadi dalam Yeni dkk (2017), menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada. Lebih lanjut Ahmad Susanto (2017) menyebutkan bahwa Kreativitas merupakan suatu konsep yang dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Selain itu, kreativitas juga berdimensi sangat luas. Artinya, cakupnya meliputi segenap potensi manusia. Wahyudin menyebutkan kreativitas merupakan daya cipta alam dalam arti seluas-luasnya, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan. Kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif. Kreativitas juga biasa dimaknai sebagai upaya mengembangkan cara lama atau penemuan lama yang sudah dianggap lama atau ketinggalan zaman tidak efektif lagi.

Dalam segi kehidupan dimana saja, tidak tergantung pada usia, jenis kelamin, keadaan sosial ekonomi atau tingkat pendidikan tertentu tersebut juga dapat mempengaruhi kreativitas. Namun, kreativitas juga harus dikembangkan dan di pupuk sejak dini. Dapat dikatakan kreatif apabila anak sudah dapat menciptakan atau mampu menghasilkan produk secara kreatif tanpa melihat hasil dari temannya.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas tersebut terdapat faktor faktor yang dapat mendukung upaya menumbuhkan kreativitas. Keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat yang dapat memunculkan kreativitas anak. Lingkungan berperan penting untuk mengembangkan potensi kreatif pada anak. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menstimulasi anak dengan mengajak berpikir kreatif. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas, yaitu: Bermain drama, mewarnai, bermain boneka, bermain pasir, kertas lipat atau lilin, bermain musik, meniru bentuk, dan serbuan pertanyaan. Untuk mengembangkan kreativitas anak orang tua dan guru harus merangsang anak untuk tertarik mengamati dan mempertanyakan tentang berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua dan guru juga harus menjawab dengan cara menyediakan sarana yang semakin membuat anak berpikir lebih dalam. Seperti contohnya, memberikan gambar-gambar, buku-buku, dan sebagainya. Orang tua dan guru jangan pernah menolak, melarang atau menghentikan rasa ingin tau anak, asalkan tidak membahayakan dirinya atau orang lain. Orang tua dan guru harus mendorong anak untuk berani mengemukakan pendapat, gagasan, melakukan sesuatu atau mengambil keputusan sendiri. Biarkan mereka bermain, menggambar, membuat bentuk-bentuk atau warna-warna dengan cara yang tidak lazim, tidak logis, tidak realistis, atau belum pernah ada. Misalnya, memberikan mereka menggambar sepeda dengan roda empat, langit berwarna

merah, dan berwarna biru. Hal ini dilakukan agar agar tidak mematikan keberanian mereka dalam mengemukakan pikiran, gagasan, pendapat, atau melakukan sesuatu (Susanto, 2017).

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa kreativitas anak akan berkembang jika orang tua dan guru selalu bersikap demokratis. Dengan perilaku yang mau mendengarkan dan menghargai pendapat anak, mendorong anak untuk berani mengungkapkan pendapatnya, dan tidak memotong pembicaraan anak ketika anak ingin mengungkapkan pikirannya.

**b. Ciri-ciri Anak Usia Dini yang Kreatif**

Menurut Maslow dan Roger dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono (2016:40) mengemukakan bahwa kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian sangat berkaitan dengan aktualisasi diri. Aktualisasi diri yaitu sebuah proses manusia untuk mengekspresikan ide, gagasan, minat, dan kehendak dalam sebuah perwujudan yang nyata sehingga dapat berguna dan bermanfaat bagi manusia.

Terdapat beberapa ahli yang memaparkan karakteristik dan ciri kreativitas. Para ahli menjelaskan karakteristik dan ciri kreativitas dalam sudut pandang yang berbeda, yakni dalam hal pemecahan masalah, perilaku, maupun kepribadian secara menyeluruh pada manusia kreatif. Supriadi dalam Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati (2019: 17) menyatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat digolongkan menjadi dua kategori, yakni ciri kognitif yaitu berkaitan dengan orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, elaborasi dan ciri non kognitif yaitu motivasisikap dan kepribadian kreatif.

Caron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono(2016: 40) menjelaskan 12 indikator kreatif pada anak usia dini, yaitu :

- a. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit
- b. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian
- c. Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk bicara secara terbuka serta bebas
- d. Anak adalah nonkonfirmis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
- e. Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh membuat kata-kata lucu atau cerita fantasi
- f. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya
- g. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri
- h. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dalam suatu kegiatan
- i. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura
- j. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber data
- k. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan
- l. Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu

Jamaris dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono (2016:38) memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan:

- a. Kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide
- b. Kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah
- c. Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri
- d. Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain
- e. Keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu

Jamaris telah memaparkan karakteristik kreativitas berdasarkan pemecahan masalah, sedangkan Utami Munandar dalam Waluyo Adi, dkk (2017: 30-31) menjelaskan ciri kreatif anak dilihat dari perilakunya yaitu :

- a. Senang menjajaki lingkungan
- b. Eksplorasi secara ekspansif dan eksekusif
- c. Rasa ingin tahu yang besar
- d. Spontan menyatakan pikiran dan perasaan
- e. Suka berpetualang

- f. Senang bereksperimen
- g. Jarang merasa bosan
- h. Daya imajinasi tinggi

Dalam segi kehidupan dimana saja, tidak tergantung pada usia, jenis kelamin, keadaan sosial ekonomi atau tingkat pendidikan tertentu tersebut juga dapat mempengaruhi kreativitas. Namun, kreativitas juga harus dikembangkan dan di pupuk sejak dini. Dapat dikatakan kreatif apabila anak sudah dapat menciptakan atau mampu menghasilkan produk secara kreatif tanpa melihat hasil dari temannya. Ciri-ciri kreativitas menurut Utami Munandar (Susanto, 2017) yaitu: a) Dorongan ingin tau besar; b) Sering mengajukan pertanyaan yang baik; c) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; d) Bebas dalam menyatakan pendapat; e) Mempunyai rasa keindahan; f) Menonjol dalam satu bidang seni; g) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, serta tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; h) Daya imajinasi kuat; i) Keaslian (orisinilitas) tinggi, tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya dalam pemecahan masalah dengan menggunakan cara-cara orisinal yang jarang diperlihatkan oleh anak-anak lain; j) Dapat bekerja sendiri; k) Senang mencoba hal-hal baru; dan l) Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan.

### c. Tahapan Tumbuhnya Kreativitas Anak Usia Dini

Terdapat tahapan kreatif pada anak usia dini yang dikemukakan oleh Dorothy Einon (2006:80-81) yaitu :

- a. Usia 1,5 - 2 Tahun
  - a) Coretannya tidak dimaksudkan menjadi sesuatu yang khusus, tetapi serampangan.
  - b) Coretan di sebelah kiri diseimbangkan dengan coretan di sebelah kanan
  - c) Senang merasakan dari pada menggunakan tanah liat dan playdoug dan meremasnya di tangan
- b. Usia 2 - 2,5 Tahun
  - a) Menggambar tanpa niat membentuk sesuatu
  - b) Ketika ditanya apa yang digambarnya dia memandang gambarnya kemudian memberitahu gambar apa menurutnya. Jawaban ini akan berbeda ketika ditanya pada hari lain.
  - c) Tidak bertujuan membentuk sesuatu dan cukup gembira memilin dan memotong
- c. Usia 2,5 - 3 Tahun
  - a) Anak akan memberi tahu apa yang akan digambarnya, tetapi jika gambarnya mulai tampak seperti sesuatu yang lain, maka dia akan mengabaikan rencana semula
  - b) Mulai membuat objek meskipun rencananya masih berubah-ubah.  
  
Yang penting baginya adalah melakukan bukan membuat sesuatu
- d. Usia 3 - 3,5 Tahun
  - a) Gambarnya terdiri dari lingkaran, kotak, garis, dan titik-titik yang

dikombinasikan dengan beragam cara

- b) Titik-titik dan silang biasanya berada di dalam lingkaran dan garis-garis mungkin ke luar lingkaran, seperti matahari khas anak-anak.
  - c) Setelah menyadari gambarnya tampak seperti wajah atau orang dia mulai menggambar dengan tujuan
  - d) Lebih penting memasukkan bagian-bagian dalam gambar daripada meletakkannya di tempat yang tepat
  - e) Memilih adonan dan mencuil-cuilnya dan menyatukan kembali
  - f) Menggunakan cetakan tetapi masih terpesona dengan adonan dan sering hanya memilin, memipihkan dan memotong
  - g) Jika menemukan bahan baru seperti tanah liat, dia akan mengeksplorasikannya dengan meremas dan memotong.
- e. Usia 3,5 – 4 Tahun
- a) Beberapa bagian belum digambarkan tetapi sudah ada diletakkan pada tempat yang benar
  - b) Mungkin badan belum ada tetapi kaki muncul di bawah dan tangan di samping
  - c) Dia membuat bola dan sosis dan menyatukan menjadi orang-orangan
  - d) Dia memipihkan bola menjadi priring dan meletakkan sosis di atasnya
  - e) Dia sekarang ingin menyimpan hasil karyanya

f. Usia 4 – 5 Tahun

- a) Gambarnya menjadi lebih rumit
- b) Jika dia menambahkan detail baru akan digambarkan besar dan tidak dihitung berapa banyak detail yang harus ada di sana
- c) Dia akan menggunakan lingkaran bukan titik untuk mata dan menggambarkan rambut, leher, kancing, dan lutut.
- d) Model buatannya semakin rumit
- e) Dia menggunakan sekelompok orang dan bereksperimen dengan mencampur adonan warna-warni

g. Usia 5 – 6 Tahun

- a) Gambarnya menjadi lebih ramai dan tetapi masih berupa simbol dari yang dia lihat, bukan gambaran kenyataan
- b) Dia menggambar bayi dalam perut ibu dan jika dia menggambar orang sedang duduk di bangku, akan tampak orang mengambang di atas bangku
- c) Dia mulai menggunakan bahan model lain dan semakin ingin menyimpan model buatannya
- d) Bisa mengikuti instruksi membuat perhiasan, menggunakan cetakan rumit, dan mencampur warna-warna.

Dorothy Einon telah menjelaskan tahapan perkembangan kreativitas berdasarkan tahap usia anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak meningkat dari usia nol sampai enam tahun

yaitu saat anak belum mampu mencoret sampai anak sudah dapat menggambar lebih ramai. Untuk itu stimulasi yang diberikan kepada anak berbeda sesuai dengan usianya agar anak tidak dipaksa untuk meningkat secara drastis ataupun terlambat penanganan perkembangannya.

Penelitian ini berpedoman pada tahapan kreativitas usia 3-4 tahun yaitu gambar anak menjadi lebih ramai, mulai menggunakan bahan model lain dan semakin ingin menyimpan model buatannya, dan dapat mengikuti instruksi langkah-langkah saat bermain *menghias makanan*.

#### **d. Faktor Pendukung tumbuhnya Kreativitas**

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas tersebut terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya menumbuhkan kreativitas. Keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat yang dapat memunculkan kreativitas anak.

Lingkungan berperan penting untuk mengembangkan potensi kreatif pada anak. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menstimulasi anak dengan mengajak berfikir kreatif. Menurut Ahmad Susanto ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas, yaitu: Bermain drama, mewarnai, bermain boneka, bermain pasir, kertas lipat atau lilin, bermain musik, meniru bentuk, dan serbuan pertanyaan. Untuk mengembangkan kreativitas anak orang tua dan guru harus merangsang anak untuk tertarik mengamati dan mempertanyakan tentang berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua dan guru juga harus menjawab dengan cara

menyediakan sarana yang semakin membuat anak berfikir lebih dalam. Seperti contohnya, memberikan gambar-gambar, buku-buku, dan sebagainya. Orang tua dan guru jangan pernah menolak, melarang atau menghentikan rasa ingin tau anak, asalkan tidak membahayakan dirinya atau orang lain. Orang tua dan guru harus mendorong anak untuk berani mengemukakan pendapat, gagasan, melakukan sesuatu atau mengambil keputusan sendiri. Biarkan mereka bermain, menggambar, membuat bentuk-bentuk atau warna-warna dengan cara yang tidak lazim, tidak logis, tidak realistis, atau belum pernah ada. Misalnya, memberikan mereka menggambar sepeda dengan roda empat, langit berwarna merah, dan berwarna biru. Hal ini dilakukan agar tidak mematikan keberanian mereka dalam mengemukakan pikiran, gagasan, pendapat, atau melakukan sesuatu (Susanto, 2017).

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa kreativitas anak akan berkembang jika orang tua dan guru selalu bersikap demokratis. Dengan perilaku yang mau mendengarkan dan menghargai pendapat anak, mendorong anak untuk berani mengungkapkan pendapatnya, dan tidak memotong pembicaraan anak ketika anak ingin mengungkapkan pikirannya.

## **2. Pengertian Kegiatan *Menghias makanan***

Menurut Hernanto (2016). *Menghias makanan* (Kelas Memasak/Program Memasak) adalah kemampuan membentuk, menata, dan mengatur makanan dengan bahan makanan. kegiatan memasak dan menghias makanan (kue) dengan melibatkan anak-anak secara langsung

selama proses memasak dan menghias makanannya sendiri. Kegiatan memasak dimulai dari mempersiapkan bahan dan peralatan masak yang digunakan, proses pengolahan bahan, menghias makanan hingga siap untuk dimakan. Dengan melibatkan anak dalam kegiatan memasak, anak-anak dapat mengenal secara langsung makanan sehari-hari yang biasa dimakan. Selain itu, kita dapat mengenalkan sayur, buah dan makanan sehat kepada anak melalui

media yang menarik dan menyenangkan, sehingga anak-anak akan menyukai sayur dan buah.

Kegiatan *Menghias makanan* atau memasak memberikan banyak manfaat terutama bagi anak usia di bawah 5 tahun. Mengenalkan berbagai macam alat dan bahan serta langkah-langkah memasak, akan melatih kecerdasan otak anak, secara visual dan bahasa. Misalnya, dalam menentukan komposisi bahan, terdapat takaran dalam angka, yang melatih kecerdasan logis matematis. Kecerdasan visual tercermin dalam kegiatan kreativitas menghias kue atau menata makanan, dan menjadi lebih peka terhadap warna, arah, ruang dan bentuk, sehingga ia dapat melahirkan ide secara visual. Kecerdasan berbahasa terlatih selama proses memasak, anak harus menyimak instruksi yang diberikan dengan baik, menghafal pesan yang disampaikan dan berinteraksi dengan instruktur.

Kegiatan *menghias makanan* berdasarkan pendapat dari Pramita, (2014: 47) Merupakan wahana yang tepat untuk anak usia dini yang mampu menumbuhkan dan meningkatkan pengalaman belajar anak secara langsung.

Dalam kegiatan ini anak dapat mengenalkan bahan makanan, mengolah makanan, perpaduan warna, bahkan dapat melatih motorik halus anak, melalui gerakan memotong, meremas, membentuk dan mencetak. Sedangkan Menurut Bartono dkk, (2016: 15) menyatakan bahwa memasak adalah membuat suatu bahan mentah menjadi matang dengan tujuan agar dapat dimakna sesuai dengan naluri manusia. Dengan kata lain mengolah bahan mentah menjadi matang yang siap untuk di hidangkan dengan maksud atau tujuan tertentu.

Menurut Sukerti (2018: 63) tujuan dari *menghias makanan* adalah belajar membuat makanan itu lebih mudah dicerna dalam perut, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang seni memasak, melatih mengolah makanan dengan berbagai teknik, dan mengetahui cara membuat makanan itu aman untuk dikonsumsi. Menurut Iskandar (2015: 71) dalam teori *menghias makanan* memiliki istilah-istilah sebagai dasar dalam teknik memasak sederhana. Istilah-istilah dasar memasak juga melatih gerak tangan seseorang dalam seni memasak seperti menusuk, memotong, mememarkan, meremas dan mencincang.

Enion dalam Apriliana (2015:14) berpendapat bahwa *menghias makanan* adalah ilmu pengetahuan yang mengandung keterampilan dan pramita (dalam Indrawat, 2015) berpendapat bahwa *menghias makanan* merupakan wahana yang tepat untuk anak TK yang mampu menumbuhkan dan meningkatkan pengalaman belajar anak secara langsung. Kegiatan *menghias makanan* adalah kegiatan untuk mengembangkan keterampilan

memasak dengan menggunakan bahah-bahan yang sesungguhnya dan hasil dapat dikmat langsung oleh anak.

Terdapat 3 tahap pembelajaran dalam kegiatan *menghias makanan* yaitu : 1). Persiapan Tahap pertama yang dilakukan yaitu guru menjelaskan kegiatan *menghias makanan* yang akan dilakukan, misalnya menghias kue donat. Guru dan anak mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan *menghias makanan*. Anak menggali informasi tentang kegunaan dari setiap alat dan bahan. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku maupun guru secara langsung menerangkan kepada anak tentang kegunaan dari masing-alat dan bahan makanan yang akan digunakan. 2). Pelaksanaan Tahap pelaksanaan dilakukan yakni terlebih dahulu guru menjelaskan dan memberi contoh teknik mengias donat. Misalnya cara memegang donat dan cara mengambil kream hiasan donat serta cara menghias donat sesuai dengan kreasi dari masing-masing anak. 3). Penyelesaian Pada tahap ini anak dipersilahkan untuk menyajikan produk kegiatan *menghias makanan*. Setelah kegiatan selesai anak melakukan cleaning up atau membersihkan ruangan yang digunakan untuk kegiatan *menghias makanan*. Kemudian guru mempersilakan kepada anak untuk menceritakan proses dan hasil yang telah dilakukan saat kegiatan *menghias makanan*. Bermain *fun cooking* dapat meningkatkan kreativitas anak didukung oleh pernyataan bahwa bermain *fun cooking* dengan anak-anak dapat memberikan pengalaman belajar anak. Pengalaman yang didapatkan berupa pengalaman bidang matematika,

keterampilan bahasa, sains, keterampilan motorik, kreativitas, serta emosi dan perkembangan sosial. Pengalaman di bidang matematika ketika anak menghitung bahan dan takaran yang digunakan. Keterampilan bahasa terlihat ketika anak berkomunikasi dengan orang lain dan menceritakan proses dan produk yang dihasilkan. Pengalaman sains ketika perubahan tekstur materi setelah dimasak. Pengalaman keterampilan motorik ketika anak memegang alat-alat dan mengolah bahan dengan tangan. Peningkatan kreativitas ketika anak memproses bahan makanan sesuai dengan gagasan anak. Sedangkan emosi dan perkembangan sosial terlihat ketika anak berinteraksi dengan anak lain dalam satu kelompok bermain.

Tujuan dari kegiatan *menghias makanan* adalah :

- a. Dengan melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan memasak dan menghias makanan dapat menarik minat anak untuk memasak.
- b. Melalui kegiatan memasak dan menghias makanan, bertujuan untuk melatih kreativitas, konsentrasi, dan daya ingat anak.
- c. Mengajarkan dan melatih anak tentang disiplin, kesabaran dan tanggung jawab selama proses memasak.
- d. Kegiatan menghias makanan yang menarik dapat merangsang kreativitas anak.
- e. Dengan melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan memasak, dapat melatih dan mengembangkan sensitivitas rasa pada anak.
- f. Mengasah kecerdasan berbahasa pada anak dengan menciptakan situasi dan kondisi dimana anak dapat berinteraksi dengan instruktur dan teman-teman

selama proses memasak.

### 3. Pengertian Menghias Makanan

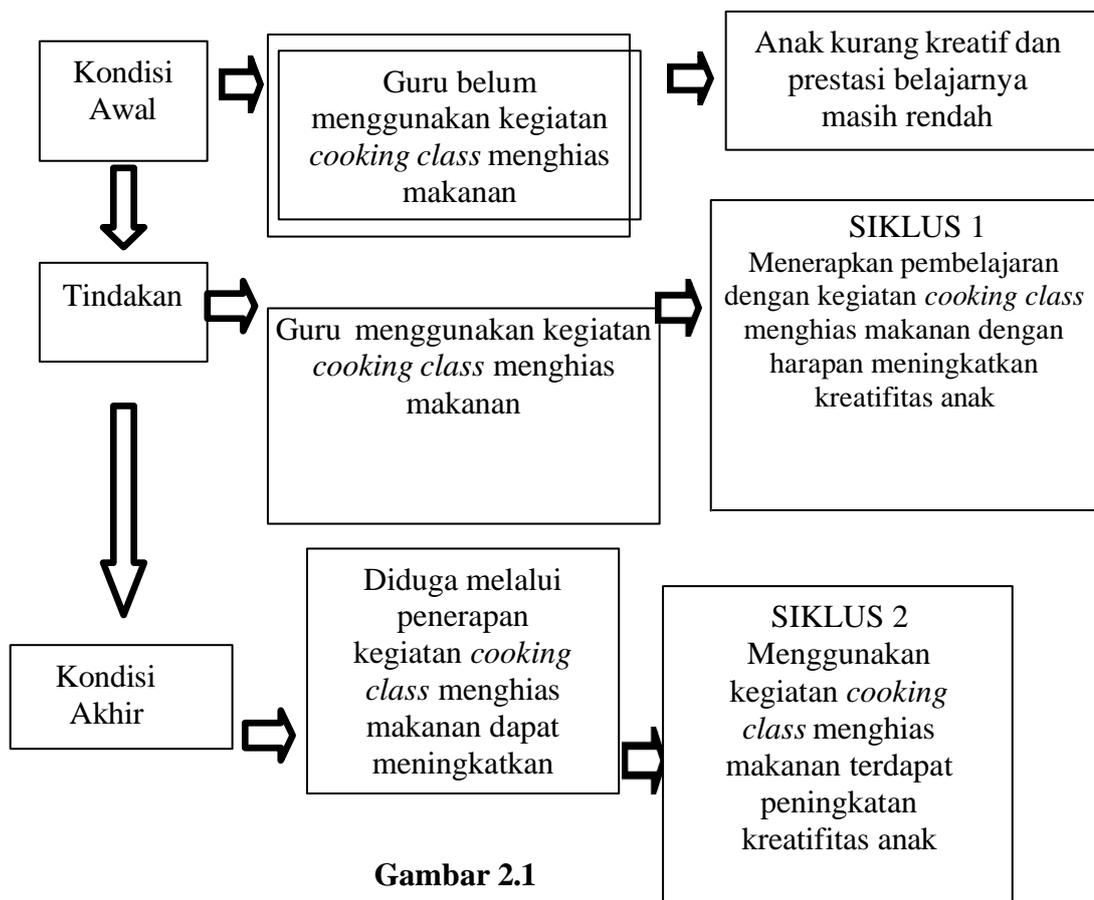
Menurut Hernanto ( 2016) Kegiatan menghias makanan adalah seni membentuk, menata, dan mengatur makanan. Ada 4 macam dekorasi makanan berdasarkan gaya penyajian, yakni a) menghias naturalis: benar-benar menggunakan elemen dan property yang sebenarnya, baik elemen hidup maupun buatan; b). Menghias dekoratif: menggunakan elemen dekorasi berupa bentuk-bentuk dekoratif dari permainan dan komposisi warna, bentuk, dan garis; c). Menghias simbolik: dekorasi yang menggunakan simbol dan hanya menampilkan elemen yang mewakili bentuk tertentu; d). menghias abstrak: dekorasi yang tidak menggambarkan sesuatu sebagai bentuk yang nyata dan lebih banyak menggunakan permainan cahaya, misalnya *carving* menggunakan permainan cahaya polos.

Dalam menghias makanan, ada unsur-unsur dekorasi yang perlu diperhatikan, yakni a) garis: mampu memberikan kesan dinamis pada hidangan; b) bidang: memberikan kesan statis; c) bentuk: berperan sangat penting dan sangat dominan karena akan mempengaruhi atau memberikan kesan tertentu mengenai kualitas makanan yang dihidangkan; d) warna: warna makan merupakan unsur disain yang paling menonjol menjadikan suatu hidangan tampak menarik perhatian dan memberikan suasana cita rasanya; e) Tekstur: memberikan kesan yang menarik untuk dilihat; f) Ukuran: ukuran hiasan tergantung pada fungsi dan jenis penggunaannya; dan g) Value: gelap atau terangnya suatu hidangan dan hiasan akan terlihat

oleh adanya pencahayaan baik cahaya alam maupun buatan.

### C. Kerangka Pikir

Berpijak pemikiran diatas maka perlu dirancang suatu proses pembelajaran dimana anak sebagai subjek belajar dapat tertarik, berekspresi dan berpikir kreatif dengan prinsip bermain seraya belajar. Oleh sebab itu, perlu diterapkan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak dengan kegiatan *menghias makanan*. Skema kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1**

Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan diduga dengan menggunakan kegiatan *menghias makanan* menghias makanan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak Kelompok B di TK Dharmawanita 1 Padas Kedungjati Grobogan.