

**PENGARUH KEGIATAN *FUNCOOKING* TERHADAP NILAI
KARAKTER TANGGUNG JAWAB dan KREATIVITAS
ANAK USIA 5-6 TAHUN di KOTA JAMBI**



OLEH :
NANDA PRATIWI
20717251017

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

ABSTRAK

NANDA PRATIWI : Pengaruh Kegiatan *Funcooking* Terhadap Nilai Karakter Tanggung Jawab dan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Kota Jambi. **Tesis.**
Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta,2022.

Tujuan penelitian ini guna memahami: (1) mengetahui pengaruh kegiatan *funcooking* terhadap sikap tanggung jawab pada anak usia dini.; (2) mengetahui pengaruh kegiatan *funcooking* terhadap kreativitas pada anak usia dini. ; (3) mengetahui pengaruh kegiatan *funcooking* secara bersama-sama terhadap sikap tanggung jawab dan kreativitas pada anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan pendekatakn kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasy experiment*). Proses penelitian dilakukan dengan menggunakan 2 grup pembelajaran, yitu grup eksperimen dan grup kontrol. Penelitian ini dilaksanakan pada 2 sekolah TK yang ada di Kecamatan Danau Sipin dengan jumlah sampel penelitian yaitu 34 anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi untuk melihat perkembangan karakter tanggung jawab dan kreativitas anak. Analisis data dilakukan menggunakan aplikasi statistik SPSS dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik. Analisis deskriptif dilakukan untuk menjabarkan data ataupun informasi dari subjek penelitian berupa karakter tanggung jawab dan kreatitas anak, sedangkan analisis statistika dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara variable bebas dan variable terikat.

Hasil penelitian menunjukan bahwa (1) Kegiatan *funcooking* (X1) berpengaruh signifikan terhadap karakter tanggung jawab (Y1) dengan t-hitung sebesar 0,00 dengan taraf signifikansi $0,00 < 0,05$; (2) Kegiatan *funcooking* (X1) berpengaruh signifikan terhadap kreativitas (Y2) dengan t-hitung sebesar 0,00 dengan taraf signifikansi $0,00 < 0,05$; (3) Ada perbedaan yang signifikan pada karakter tanggung jawab (Y1) dan kreativitas (Y2) antara yang mengikuti pembelajaran menggunakan kegiatan *funcooking* (X1) dengan yang tidak dengan taraf signifikansi $0,00 < 0,05$.

Kata kunci: Kegiatan *funcooking*, perkembangan karakter tanggung jawab, perkembangan kreativitas

ABSTRACT

NANDA PRATIWI: The Effect of Funcooking Activities on the Values of Responsibility and Creativity of Children aged 5-6 Years Old in Jambi City.
Thesis.Yogyakarta: Faculty of Education, Yogyakarta State University, 2022.

This research aims to investigate: (1) the effect of funcooking activities on the attitude of responsibility in early childhood; (2) the effect of funcooking activities on creativity in early childhood; (3) the effect of funcooking activities together on the attitude of responsibility and creativity in early childhood.

This was quantitative approach with a quasi-experimental type of research. The research process was carried out through two learning groups, namely the experimental group and the control group. This research was conducted in 2 kindergarten schools in Danau Sipin District with a total sample of 34 children aged 5-6 years old. The technique of collecting data employed was observation used to see the development of the child's character, responsibility and creativity. This research was analyzed by using the SPSS statistical application by adopting descriptive and statistical analysis. Descriptive analysis was carried out to describe data or information from research subjects in the form of the character of children's responsibility and creativity, while statistical analysis was carried out to determine the difference between the independent variable and the dependent variable.

The results of this research show that (1) Funcooking activities (X1) have a significant effect on the character of responsibility (Y1) with a t-count is 0.00 with a significance level of $0.00 < 0.05$; (2) Funcooking activities (X1) have a significant effect on creativity (Y2) with a t-count is 0.00 with a significance level of $0.00 < 0.05$; (3) There is a significant difference (value of $0.00 < 0.05$) in the character of responsibility (Y1) and creativity (Y2) on those who participate in learning using fun cooking activities (X1) and those who do not participate.

Keywords: Funcooking activities, responsibility character development, creativity development

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menciptakan lingkungan belajar yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif di dalam mengembangkan potensi pada dirinya merupakan suatu bentuk usaha yang di lakukan dalam pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya yang bertujuan untuk memberikan pembinaan kepada anak sejak mereka lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dapat dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan agar dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sehingga memiliki kesiapan untuk pendidikan lebih lanjut.

Penggolongan lingkup perkembangan disesuaikan berdasarkan tingkatan usia anak. Hal ini menjadikan belajar pada anak harus dilaksanakan secara profesional, hal ini untuk dapat membantu anak didalam proses (Sofyan, Anggereini, & Saadiah, 2019:1137). Prinsip utama yang harus diperhatikan pada pembelajaran di TK adalah bahwa anak sangat menyukai bermain, sehingga pembelajaran pada anak pun dilaksanakan dengan cara bermain. Di seluruh dunia dari waktu ke waktu, permainan untuk anak-anak tentu saja berbeda-beda, namun esensinya pada permainan tersebut tetap sama yaitu: aktif, menyenangkan, sukarela, memiliki aturan, dan simbolik serta berarti. Pada proses pembelajaran guru diharapkan mampu untuk dapat mempersiapkan alat serta bahan yang diperlukan selama pembelajaran berlangsung, serta mempersiapkan rencana

pembelajaran, karena ini merupakan panduan atau desain pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Pada rentang kehidupannya anak akan mengalami suatu bentuk perkembangan baik secara fisik maupun psikisnya yang mana perkembangan ini berlangsung secara bertahap. Pada masa perkembangannya anak usia dini sangat membutuhkan motivasi dari lingkungan keluarga, sekolah dan juga masyarakat sekitarnya. Pada masa inilah perkembangan anak benar-benar harus dioptimalkan sebaik mungkin dari segala aspek perkembangannya, dari fisik hingga psikisnya, karena pada tahap ini anak menyerap banyak hal dengan sangat cepat makanya tahap ini disebut tahapan *golden age* di dalam masa perkembangan manusia.

Desmita (2013:4) menyebutkan bahwa perkembangan menghasilkan kemampuan baru pada seorang individu yang dimulai pada tahap aktivitas yang paling sederhana ke tahap aktivitas yang tinggi. Tidak dapat dipungkiri perkembangan pada anak haruslah dikembangkan sedari dini agar perkembangan pada anak akan berkembang secara optimal. Masih kurang sesuaiinya bentuk pembelajaran di taman kanak-kanak terkadang masih menjadi permasalahan yang ada di sekolah. Bentuk pembelajaran pada anak usia dini diharapkan dapat berbentuk kegiatan sehari-hari atau pembelajaran yang paling dekat dengan anak menjadi salah satu hal yang sangat dibutuhkan oleh anak. Bentuk-bentuk perkembangan pada anak yang harusnya dapat ditingkatkan di sekolah melalui permainan ataupun kegiatan-kegiatan yang dibuat oleh guru..

Pada Era 4.0 di abad 21 atau era disrupti-inovasi diperlukan berbagai bentuk *skills* bagi tiap individu seperti *skill* dalam berfikir kritis & inovatif, kreatif

& *problem solving*, komunikasi & kolaborasi, tanggung-jawab, literasi informasi, literasi media dan teknologi. Guru ataupun orang tua diharapkan mampu untuk berkolaborasi untuk dapat meningkatkan berbagai macam *skill* pada anak ini (Syifauzakia, 2020:177). Namun pada kondisi saat ini masih banyak sekolah-sekolah yang kurang memahami bahwa di dalam meningkatkan perkembangan ini haruslah menggunakan cara-cara yang beragam dan tidak bersifat monoton.

Holis (2016:27) mengatakan bahwadi Indonesia pendidikan untuk anak usia dini masih menjadi polemik di beberapa tahun terakhir. Hal ini dikarenakan pelaksanaan kegiatan belajar lebih banyak berfokus ke bidang akademik, seperti penekanan pada pencapaian anak untuk dapat berhitung, membaca serta menulis. Pembelajaran yang bersifat monoton terkadang membuat anak menjadi bosan dan tidak mau belajar. Hal ini akan berpengaruh di dalam meningkatkan berbagai perkembangan pada anak salah satu perkembangan tersebut adalah perkembangan karakter tanggung jawab dan kreativitasnya. Sikap tanggung jawab dan kreativitas pada anak usia dini sangatlah penting, karena pada era 4.0 yang serba canggih ini anak harus dapat bersaing dimasa yang akan datang dengan kemajuan zaman, makanya anak haruslah dapat berfikir kreatif dan inovatif juga bertanggung jawab dalam melakukan pekerjaannya. Untuk itu, diperlukan bentuk-bentuk pembelajaran yang memadai.

Faktor internal dan faktor eksternak merupakan faktor yang dapat memberika pengaruh terhadapt proses belajar asiswa. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri anak diantaranya adalah kondisi jasmani, keadaan keturunan, peran jenis kelamin, faktor kecerdasan atau intelegensi pada

anak. Untuk dapat menjaga agar keadaan jasmani pada anak tetap sehat maka pemenuhan nutrisi harus cukup. Faktor yang berasal dari luar diri anak disebut juga faktor eksternal misalnya faktor yang berasal dari pola asuh orang tua, stimulus yang diberikan, lingkungan sekolah, masyarakat, dan ekonomi. Proses dan hasil belajar anak tentulah dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu faktor terbesarnya berasal dari stimulus yang diberikan pada anak, karena anak akan sangat senang dan semakin bersemangat saat belajar apabila pembelajaran itu menyenangkan. Pemilihan bentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar anak sangat penting karena anak usia dini akan memilih pembelajaran yang menarik baginya dan tidak mau mengerjakan pembelajaran yang menurutnya membosankan.

Karakter tanggung jawab sangat dibutuhkan dan harus ditingkatkan sejak anak masih kecil. Lickona (2014:96) mengatakan bahwa salah satu sisi aktif pada moralitas adalah tanggung jawab. Hal-hal yang merupakan bagian dari tanggung jawab adalah seperti pedulian pada diri sendiri serta orang lain, dapat memenuhi kewajibannya, berkontribusi di lingkungan masyarakat serta ikut andil meringankan penderitaan orang lain. Anak-anak perlu diajarkan bentuk-bentuk tanggung jawab sejak dini, baik tanggung jawab terhadap dirinya sendiri, pekerjaannya, ataupun dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini agar anak dapat menjadi individu yang dapat mengetahui hal-hal mana yang menjadi tanggung jawabnya.

Bukan hanya perkembangan karakter tanggung jawab saja yang harus dapat dikembangkan secara optimal namun perkembangan kreativitas pada anak

juga menjadi poin penting di dalam perkembangannya. Kreativitas secara etimologis diartikan sebagai suatu hal yang dapat menimbulkan sesuatu hal yang baru tanpa ada contoh sebelumnya. Kreativitas anak pada umumnya belum benar-benar berkembang dengan baik dan masih perlu untuk dikembangkan lagi, disinilah fungsi guru untuk membantu anak di dalam mengembangkan kreativitasnya. Anak-anak masih perlu dibantu untuk dapat bereksplorasi dan berkreasi guna untuk meningkatkan kreativitasnya. Bentuk pembelajaran yang terkadang masih kurang menarik untuk anak menjadi salah satu faktor kurang berkembangnya kreativitas pada anak.

Anak sangat menyukai kegiatan bermain terutama bermain dengan teman, anak akan belajar secara nyata di dalam lingkup pertemanan. Anak memiliki minat yang besar terhadap kegiatan bermain, mereka dapat menghabiskan waktunya hanya untuk bermain dengan teman-temannya. Fitriyani (2017:127) mengatakan bahwa anak sangat menyukai bermain karena bagi anak dunianya adalah bermain, dalam bermain anak dapat meningkatkan berbagai pencapaian untuk perkembangannya, seperti perkembangan fisik, sosial-emosional dan intelektualnya. Perkembangan fisik dan sosial-emosionalnya dapat terlihat disaat mereka bermain dengan teman-temannya, sedangkan perkebangan intelektualnya dapat terlihat dari kemampuan anak didalam menggunakan dan memanfaatkan lingkungannya.

Meningkatkan nilai perkembangan tanggung jawab dan kreativitas anak dapat dilakukan dengan beragam bentuk kegiatan menyenangkan yang dirancang semenarik mungkin sehingga anak dapat ikut terlibat, sehingga perkembangan

tanggung jawab dan kreativitas anak dapat meningkat. Mengajarkan karakter tanggung jawab dan kreativitas pada anak dapat dilakukan menggunakan hal-hal kecil yang ada di sekitar anak seperti mengajarkan anak untuk membereskan mainanya setelah bermain, melakukan suatu kegiatan sesuai imajinasinya, mampu menjaga mainannya sendiri, membuat beragam kerajinan tangan sederhana, menghargai milik temannya, dan tidak bersikap menang sendiri dalam berkegiatan.

Karakter tanggung jawab dan kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan kegiatan yang telah diprogram dan melalui pembiasaan. Bentuk kegiatan terprogram yang dimaksud ialah bentuk kegiatan pembelajaran untuk anak yang telah direncanakan dan disiapkan oleh guru, pada kegiatan ini menggunakan metode yang di sesuaikan dengan usia anak dan juga media yang. Pedoman pendidikan karater anak usia dini menyebutkan bahwa terdapat beberapa bentuk indikator dari tanggung jawab, yaitu : anak dapat menjaga barang miliknya, mampu untuk ikut menjaga barang milik orang lain, anak mau merapikan alat dan mainan yang telah mereka gunakan, dapat mengakui kesalahan yang mereka lakukan, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan perasan senang, dan ikut andil didalam merawat mainan yang ada di sekolah (Haryani et al., 2019:105-111). Bentuk kegiatan yang menarik dapat membantu anak untuk lebih tertarik kegiatan pembelajaran berlangsung, hal ini dapat membantu anak di dalam meningkatkan perkembangannya.

Permainan adalah metodologi dimana anak akan belajar dan menginternalisasi pembelajaran. Melalui permainan dan mainan anak-anak akan

membangun pembelajaran mereka sendiri, mendukung pengetahuan yang diberikan guru kepada mereka karena anak belajar saat dia bermain (Lucas, 2017:908-913). Pembelajaran pada anak usia dini sangatlah saling berhubungan dengan yang namanya bermain, anak belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Dengan bermain permainan mandi bola saja anak sudah belajar mengenal warna dan ukuran, lalu ada banyak permainan yang dapat dilakukan oleh guru dan orang tua, baik di sekolah ataupun di rumah.

Terdapatnya berbagai kegiatan melalui permainan yang dapat mengembangkan karakter tanggung jawab dan kreativitas anak, salah satunya adalah *funcooking* yang mana ini merupakan suatu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah. Salah satu kegiatan pada *funcooking* ini ialah menghias roti ataupun membuat minuman kesukaan seperti jus, susu atau teh. Kegiatan menghias roti membuat anak dapat mengkreasikan karyanya yang dapat melatih kreativitas, anak dapat membentuk gambar yang diinginkan sehingga anak dapat mengombinasikan warna yang menarik sesuai dengan keinginan anak. Kegiatan menghias roti pada *funcooking* ini juga dapat melatih anak untuk mampu bertanggung jawab terhadap sesuatu sedang mereka kerjakan, anak ikut mengantri saat menggunakan alat-alat, anak dapat mentaati aturan-aturan yang diterapkan di dalam kegiatan, dan juga belajar bertanggung jawab dengan barang barang yang telah ia gunakan lalu anak juga mampu untuk mengembangkan kreativitasnya dengan menghias makanan-makanan sesuai dengan kreasi mereka masing-masing.

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2019) menyebutkan bahwa kegiatan *funcooking* ialah suatu kegiatan belajar anak usia dini yang berpengaruh terhadap kreativitas anak, selama berkegiatan anak akan menikmati kegiatan karena anak merasa mereka sedang bermain. Penelitian lain yang dilakukan oleh Amaro & Rohita (2018) mengatakan bahwa pada saat melakukan kegiatan kegiatan *funcooking* secara tidak langsung dapat meningkatkan perkembangan social emosional anak, seperti anak dapat menaati aturan yang ada di kelas, anak dapat mengatur dirinya sendiri, mau berbagi dengan orang lain, memiliki sikap toleran, dan anak dapat mengekspresikan emosi yang sedang mereka rasakan.

Terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Mirawati et al., (2018) ditemukan bahwa bahwa *funcooking* dapat menjadi alternatif kegiatan yang menyenangkan untuk anak dalam menstimulasi kemampuan matematis anak. lainnya. Asis & Rosdianah, (2018) juga melakukan penelitian tentang kegiatan *funcooking* dan mendapatkan hasil bahwa melalui kegiatan *funcooking* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan *funcooking* yang telah dilakukan dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan di dalam pengenalan konten *life science*.

Pada penelitian ini dilakukan untuk melihat adakah pengaruh kegiatan *funcooking* terhadap karakter tanggung jawab dan kreativitas anak usia dini di kota Jambi. Hasil observasi di beberapa TK yang ada di kota Jambi masih banyak sekolah yang menggunakan bentuk pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Bentuk pembelajaran *paper and pencil* masih banyak dilakukan di kota Jambi, sehingga bentuk tanggung jawab dan kreativitas anak akan sulit

berkembang. Karakter tanggung jawab anak yang masih belum terlihat berkembang adaalah anak yang masih belum bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas, menyelesaikan pekerjaannya, menjaga barang miliknya, dan meletakan barang-barang miliknya sendiri di tempat yang telah disediakan masih sulit berkembang. Pada kreativitasnya anak masih terlihat belum mau untuk mengambil risiko, anak juga terlihat masih kurang tertarik pada banyak hal dan kurang memberikan pertanyaan-pertanyaan paa guru, anak juga masih enggan untuk terlibat dalam eksplorasi sistematis yang disengaja, anak masih enggan menceritakan apa yang telah mereka kerjakan sebelumnya, dan anak masih kurang imajinatif dalam berkreasi.

Sejalan dengan hasil observasi pada penelitian yang telah dilaksanakan oleh Haryani et al., (2019:105-114) bahwa di salah satu TK yang ada di kota Padang ditemukan adanya anggapan oleh para guru bahwa karakter tanggung jawab akan berkembang dengan sendirinya seiring dengan bertambahnya usia anak. Padahal sebenarnya hal itu merupakan sesuatu yang keliru, karena perkembangan karakter tanggung jawab pada anak memerlukan bimbingan dan juga pembiasaan sejak dini, Haryani juga menemukan bahwa karakter karakter tanggung jawab pada sebagian anak belum berkembang secara optimal. Observasi lain yang dilakukan oleh Hayati (2019:60) menemukan bahwa kreativitas anak masih cukup rendah, hal ini di karenakan media serta metode yang digunakan untuk pembelajaran masih kurang ber variasi dan terkesan membosankan, sehingga anak kurang memiliki motivasi dalam mengembangkan ide yang mereka miliki dan hal ini sangat berdampak kepada perkembangan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil observasi telah dilakukan dan juga observasi yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya didapatkan hasil bahwa salah satu faktor dari kurang berkembangnya karakter tanggung jawab dan kreativitas pada anak adalah kurangnya keberagaman di dalam pembelajaran, juga dikarenakan masih kurangnya pemahaman guru tentang pentingnya meningkatkan perkembangan karakter tanggung jawab dan kreativitas pada anak, karena kedua bentuk perkembangan ini tidak dapat berkembang dengan sendirinya tanpa ada ransangan ataupun stimulus yang diberikan untuk anak. Hal inilah mendorong peneliti untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh kegiatan *funcooking* terhadap karakter tanggung jawab dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK” yang ada di kota Jambi. Bentuk kegiatan ini diharapkan mampu menjadi salah satu bentuk inovasi bentuk pembelajaran, tidak hanya untuk guru saja namun untuk orang tua juga, karena kegiatan *funcooking* ini dapat juga bila diterapkan di rumah oleh orang tua dan anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian yang akan dilakukan, maka dapatkanlah rangkuman identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih kurang sesuaiannya bentuk pembelajaran di taman kanak-kanak terkadang masih menjadi permasalahan yang ada di sekolah.
2. Pembelajaran bersifat monoton yang terkadang membuat anak menjadi bosan dan tidak mau belajar.

3. Anak-anak perlu diajarkan bentuk-bentuk tanggung jawab sejak dini, baik tanggung jawab terhadap dirinya sendiri, pekerjaannya, ataupun dengan lingkungan sekitarnya
4. Bentuk pembelajaran yang terkadang masih kurang menarik untuk anak menjadi salah satu faktor kurang berkembangnya kreativitas pada anak.
5. Masih banyak sekolah yang menggunakan bentuk pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi.
6. Kegiatan *funcooking* untuk meningkatkan karakter tanggung jawab dan kreativitas anak usia dini di kota Jambi.
7. Bentuk pembelajaran *paper and pencil* masih banyak dilakukan di kota Jambi, sehingga bentuk tanggung jawab dan kreativitas anak akan sulit berkembang,
8. Masih kurangnya pemahaman guru tentang pentingnya meningkatkan perkembangan karakter tanggung jawab dan kreativitas pada anak,

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka fokus masalah dari penelitian ini ialah untuk menguji penggunaan kegiatan *funcooking* di dalam peningkatan karakter tanggung jawab dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Kota Jambi

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan pada bagian latar belakang tersebut, maka dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh kegiatan *funcooking* terhadap sikap tanggung jawab pada anak usia dini.?
2. Adakah pengaruh kegiatan *funcooking* terhadap kreativitas pada anak usia dini.?
3. Adakah pengaruh kegiatan *funcooking* secara bersama-sama terhadap sikap tanggung jawab dan kreativitas pada anak usia dini.?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh kegiatan *funcooking* terhadap sikap tanggung jawab pada anak usia dini.
2. Untuk mengetahui pengaruh kegiatan *funcooking* terhadap kreativitas pada anak usia dini.
3. Untuk mengetahui pengaruh kegiatan *funcooking* secara bersama-sama terhadap sikap tanggung jawab dan kreativitas pada anak usia dini

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi/data tentang ada atau tidaknya pengaruh kegiatan *funcooking* terhadap karakter tanggung jawab dan kreativitas anak usia dini anak usia 5-6 tahun .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Sebagai sumber informasi baru untuk guru agar mampu menjadi lebih kreatif di dalam memilih metode pembelajaran agar sikap tanggung jawab dan kreativitas pada anak dapat berkembang secara optimal

b. Bagi Kepala Sekolah

Dapat menjadi ide untuk dapat memfasilitasi sekolah, dan dapat menjadi bahan pertimbangan kepala sekolah untuk dapat menjadikan kegiatan *funcooking* menjadi suatu kegiatan rutin yang dapat dilakukan oleh guru dan murid guna untuk semakin meningkatkan perkembangan anak didik mereka.

c. Bagi anak

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan kegiatan menyenangkan yang dapat dilakukan oleh anak untuk meningkatkan berbagai perkembangannya terutama perkembangan karakter tanggung jawab dan kreativitasnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi literatur bacaan dan untuk memperkuat argumen pada penelitian berikutnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Terutama yang menggunakan variabel *funcooking* , karakter tanggung jawab dan kreativitas, sehingga dapat menjadi salah satu sumber referensi ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W., dan Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing; A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives*. New York: Addison Wesley Lonman Inc.
- Amaros, Y., & Rohita, R. (2018). Peran Kegiatan Fun cooking dalam Kemampuan Sosial Emosional dan Bahasa Anak. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 4(4), 256. <https://doi.org/10.36722/sh.v4i4.303>
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145–164. <https://doi.org/10.21009/JPUD.111.10>
- Bereczki, E. O., & Kárpáti, A. (2018). Teachers' beliefs about creativity and its nurture: A systematic review of the recent research literature. *Educational Research Review*, 23(May 2017), 25–56. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2017.10.003>
- Budiarti, E. (2021). Fun Cooking to Increase Early Childhood Learning Motivation During Covid-19 Pandemic. *Proceedings of the 5th International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2020)*, 538(Icece 2020), 10–13. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210322.003>
- Byrnes, J. P. (2020). Piaget's Cognitive-Developmental Theory. In *Encyclopedia of Infant and Early Childhood Development* (Issue April, pp. 532–539). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809324-5.23519-0>
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, S., & Purwanto, N. A. (2017). Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan dan Keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 203–213. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17707>
- Carol E. Catron, & Jan Allen. 1999. *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model Second Edition*. New Jersey. Prentice- Hall, Inc.
- Dere, Z. (2019). Investigating the creativity of children in early childhood education institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3), 652–658. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302>

- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Fehr, K. K., Hoffmann, J. D., Chambers, D. E., & Ramasami, J. (2021). Feasibility of a group play intervention in early childhood. *Journal of Creativity*, 31(August), 100008. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2021.100008>
- Fernández-Santín, M., & Feliu-Torruella, M. (2020). Developing critical thinking in early childhood through the philosophy of Reggio Emilia. *Thinking Skills and Creativity*, 37(August), 100686. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100686>
- Fitri, Y. M., & Maya, F. (2019). Eksistensi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1227–1233. <http://link.springer.com/10.1007/978-1-4614-5999-6>
- Fitriyani, F. N. (2017). Perkembangan Bermain Anak Usia Dini. *As-Sibyan*, 2(2), 125–140.
- Haryani, R. I., Jaya, I., & Yulsyofriend, Y. (2019). Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Di Taman Kanak-Kanak Islam Budi Mulia Padang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 105–114. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.105-114>
- Hayati, Z. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3457>
- Hia, B., Sarumpaet, N., & Rohmalina, R. (2019). Membangun Nilai Positif Pada Anak Dini Melalui Kegiatan Funcooking di Tk Dharma Kartini 2 Cimahi. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(1), 5. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i1.p5-8>
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 23–37. https://doi.org/10.1142/9789812773678_0145
- Husnuzziadatul Khairi. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. [ejournal.iaiig.ac.id › index.php › warna › article › download](http://ejournal.iaiig.ac.id/index.php/warna/article/download)

- Isnainia, & Na'imah. (2020). Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 197–207. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.968>
- Juwita, R., & Asep, Munajat, E. (2019). Mengembangkan Sikap Tanggung Jawab Melaksanakan Tugas Sekolah Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 5(2), 144–152.
- Karwowski, M., Kaufman, J. C., Lebuda, I., Szumski, G., & Firkowska-Mankiewicz, A. (2017). Intelligence in childhood and creative achievements in middle-age: The necessary condition approach. *Intelligence*, 64(February), 36–44. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2017.07.001>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Krahenbuhl, K. S. (2016). Student-centered Education and Constructivism: Challenges, Concerns, and Clarity for Teachers. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 89(3), 97–105. <https://doi.org/10.1080/00098655.2016.1191311>
- Kurniawan. 2018. *Metodologi penelitian Pendidikan*. Bandung : Rosda
- Kusumawardani, R., Rosidah, L., Wardhani, R. D. K., & Raharja, R. M. (2018). Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 13(1), 11–16. <https://doi.org/10.21009/JIV.1301.2>
- Lai, N. K., Ang, T. F., Por, L. Y., & Liew, C. S. (2018). The impact of play on child development - a literature review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26(5), 625–643. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2018.1522479>
- Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar : Masalah dan Perkembangannya. *Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185–196.
- Lestari, D. P. (2019). Peningkatan Kreatifitas Melalui Funcooking pada Kelompok A RA Az Zahra Kebayoran Baru Jakarta Selatan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 18. <https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v6i1.5370>
- Lilly, F. R. (2014). Encyclopedia of Primary Prevention and Health Promotion. In

- T. P. Gullotta & M. Bloom (Eds.), *Encyclopedia of Primary Prevention and Health Promotion* (Issue January 2014). Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-5999-6>
- Lucas, F. M. M. (2017). The Game as an Early Childhood Learning Resource for Intercultural Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237(June 2016), 908–913. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.127>
- Machmud, H., & Alim, N. (2018). Multicultural Learning Model of PAUD in Coastal Areas. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 170. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.74>
- Majumdar, A. (2020). Role of Play in Child Development. *International Journal of Technical Research & Science*, 05(04), 9–16. <https://doi.org/10.30780/ijtrs.v05.i04.002>
- Mardian, N., & Hartati, S. (2019). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Fun Cooking di Taman Kanak-Kanak. *JFACE: Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*, 1(1), 107–112. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2571429>
- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *AL-Ta Lim*, 20(3), 459. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>
- Mirawati, M., Anggarasari, N. H., & Nurkamilah, M. (2018). Funcooking: Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini. *EARLY CHILDHOOD : JURNAL PENDIDIKAN*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i1.230>
- Lickona. 2014. *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Bandung: Nusa Media
- Lickona. 2013. *Educating For Character.How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. Jakarta :Bumi Aksara
- Nurani, Y., & Pd, M. 2016. *Sentra Fun Cooking tema : Restoran..* Jakarta Selata: In Indocamp
- Nurjannah, N. (2017). Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan*

- Dakwah Islam*, 14(1), 50–61. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2017.141-05>
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>
- Olusegun, B. S. (2016). Constructivism: A Paradigm for Teaching and Learning. *Arts and Social Sciences Journal*, 7(4), 66–70. <https://doi.org/10.4172/2151-6200.1000200>
- Riska, N., & Kandriasari, A. (2017). The Effectiveness of Fun Cooking Learning Model against Multimedia-Based for Children Aged 5-6. *International Journal of Academic Research*, 4(9), 35–41. <http://ijar.org.in/stuff/issues/v4-i9/v4-i9-a004.pdf>
- Rochmah, E. Y. (2016). Mengembangkan Karakter Tanggungjawab Pada Pembelajar. *AL MURABBI Volume*, 3(1), 36–54.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Santrock, John W. 2018. *Life-span Development Perkembangan Masa Hidup Edisi 13 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Santrock, John W. 2018. *Life-span Development Perkembangan Masa Hidup Edisi 13 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Edisi 11 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Edisi 11 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Sari, L. P. P., Antara, P. A., & Ujanti, P. R. (2017). Pengaruh Strategi Permainan Imajinatif Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Gugus III Kecamatan Buleleng. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 231–240. <http://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/view/1340>
- Shofa, M. N. (2017). Penanaman Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 64–80. <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2408>
- Sofyan, H., Anggereini, E., & Saadiah, J. (2019). Development of E-modules based on local wisdom in central learning model at kindergartens in Jambi

- city. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1137–1143. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1139>
- Sriwahyuni, E., Asvio, N., & Nofialdi, N. (2017). Metode Pembelajaran Yang Digunakan Paud (Pendidikan Anak Usia Dini) Permata Bunda. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.21043/thufula.v4i1.2010>
- Sujiono dan Sujiono. 2013. *Bermein Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Syifauzakia. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Keluarga Di Era Industri 4.0. *AL-TARBIYAH : JURNAL PENDIDIKAN (The Educational Journal)*, 30(2), 171–185. <https://doi.org/10.24235/ath.v>
- Tirtayani dkk. 2014. *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Ulfa Kesuma, K. I. (2019). Perkembangan Fisik Dan Karakteristiknya Serta Perkembangan Otak Anak Usia Pendidikan Dasar. *Jurnal Madaniyah*, 9(2), 217–236.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159–176. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Wechsler, S. M., Saiz, C., Rivas, S. F., Vendramini, C. M. M., Almeida, L. S., Mundim, M. C., & Franco, A. (2018). Creative and critical thinking: Independent or overlapping components? *Thinking Skills and Creativity*, 27, 114–122. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.12.003>
- Wiyani. 2014. *Mengelola Dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial Dan Emosi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wulandari, R., Ichsan, B., & Romadhon, Y. A. (2017). Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Usia 3-6 Tahun Dengan Pendidikan Usia Dini Dan Tanpa

- Pendidikan Usia Dini Di Kecamatan Peterongan Jombang. *Biomedika*, 8(1), 47–53. <https://doi.org/10.23917/biomedika.v8i1.2900>
- Yates, E., & Twigg, E. (2017). Developing creativity in early childhood studies students. *Thinking Skills and Creativity*, 23, 42–57. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.11.001>
- Yenti1, I., & Saridewi. (2020). Stimulasi Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menghias Roti Tawar Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Halaqah*, 2(3), 233–243. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3879756>