

**PENGARUH KEGIATAN KREASI MAKANAN
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RA FATHUN QARIB BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Oleh :
PIPI JULIANI HTB
NIM. 200210008**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2024 M / 1445 H**

**PENGARUH KEGIATAN KREASI MAKANAN TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA FATHUN QARIB
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Oleh :

PIPI JULIANI HTB

NIM. 20020008

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Muthmainnah, MA

NIP. 198204202014112001

Pembimbing II



Lina Amelia, M.Pd

NIP. 198509072020122010

PENGARUH KEGIATAN KREASI MAKANAN TERHADAP
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA FATHUN QARIB
BANDA ACEH

SKRIPSI


Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

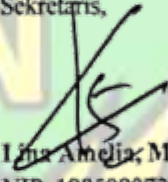
Senin, 15 Juli 2024 M
09 Muharram 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

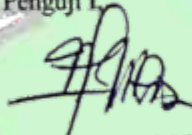
Ketua,


Muthmainnah, S.Pd.I., MA
NIP. 198204202014112001


Sekretaris,


Iina Amelia, M.Pd
NIP. 198509072020122010

Penguji I,


Dr. Nuraida, M.Psi
NIP. 197011102014112004

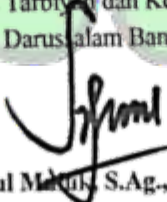
Penguji II,


Hijriati, M.Pd.I
NIP. 199107132019032013

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN A-r-Raniry
Darusalam Banda Aceh




Prof. Safrul Mubli, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730102 199703 1 003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pipi Juliani Htb

NIM : 200210008

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Kegiatan Kreasi Makanan Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

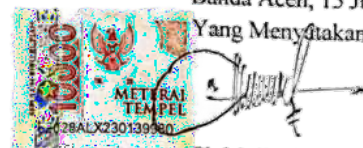
1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab dengan karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian dan dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang telah ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Pipi Juliani Htb
NIM. 200210008



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syech. Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 www.tarbiyah-ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI
Nomor : B- 536 /Un.08 Kp.PIAUD/ 07 /2024

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu 'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dari saudara/i :

Nama : Pipi Juliani Htb
Nim : 200210008
Pembimbing 1 : Muthmaimah, MA.
Pembimbing 2 : Lina Amelia, M.Pd.
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Kegiatan Kreasi Makanan Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fathan Qarib Banda Aceh

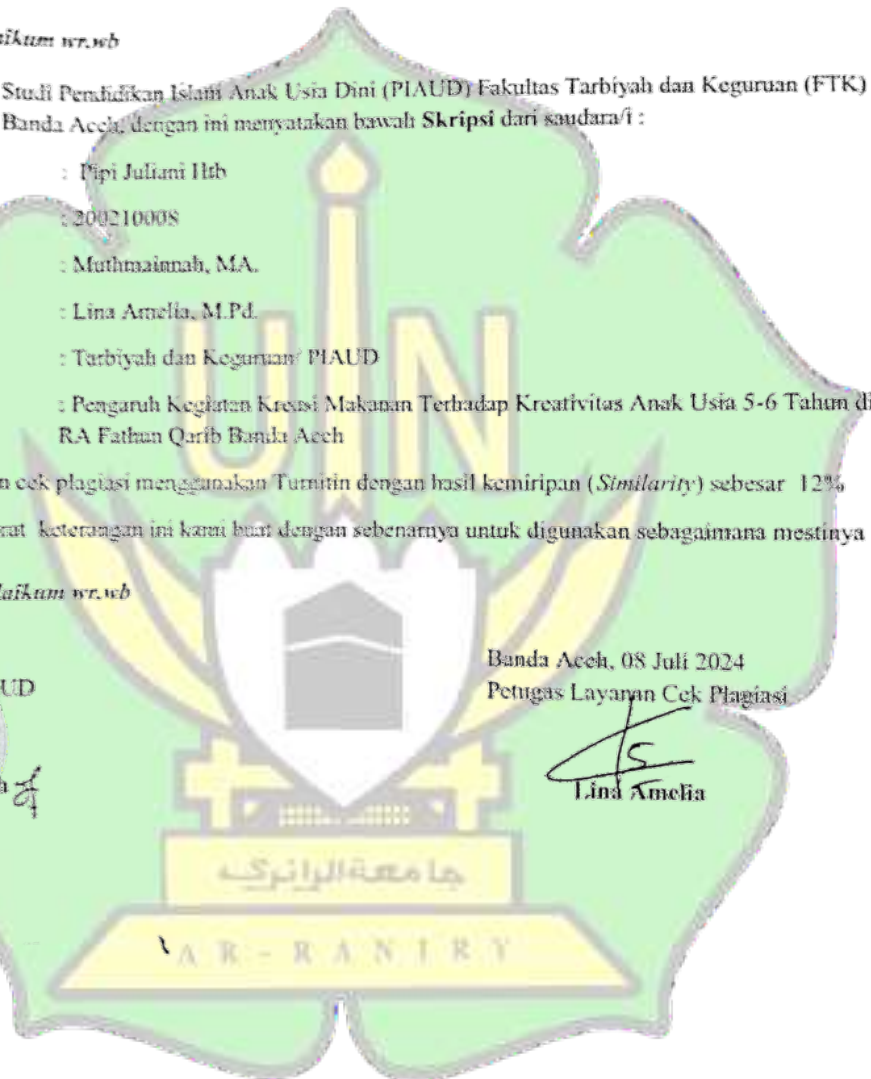
Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 12%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu 'alaikum wr.wb



Banda Aceh, 08 Juli 2024
Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia



ABSTRAK

Nama : Pipi Juliani Htb
NIM : 200210008
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Judul : Pengaruh Kegiatan Kreasi Makanan Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fathun Qarib
Tanggal Sidang : 15 Juli 2024
Tebal Skripsi : 69 Lembar
Pembimbing I : Muthmainnah, MA
Pembimbing II : Lina Amelia, M.Pd
Kata Kunci : Kreasi Makanan, Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang dapat dikembangkan sejak dini. Peneliti menemukan masih kurangnya kreativitas anak di RA Fathun Qarib dalam berkreasi saat mewarnai, melipat, dan menuangkan ide dalam kegiatan menggambar. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan kreasi makanan terhadap kreativitas anak di RA Fathun Qarib. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen *one group pretest-posttest design*. Peneliti menggunakan teknik *random sampling* untuk menentukan sampel yang berjumlah 21 anak pada kelas B1 dari 3 kelas dengan jumlah seluruh populasi 93 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 20 untuk memperoleh hasil uji normalitas dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji normalitas ditemukan bahwa data berdistribusi normal dan hasil uji hipotesis adalah $t_{hitung} 22,603$ dan $t_{tabel} 2,085$, hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan kreasi makanan berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Kegiatan Kreasi Makanan Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata-1 di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D Sebagai Dekan Fakultas Tarbiyan dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, beserta staffnya yang telah membantu penulis.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., MA, selaku ketua prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
3. Ibu Muthmainnah, MA selaku dosen pembimbing satu yang telah memberikan bimbingan, nasehat, arahan dan doa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik
4. Ibu Lina Amelia, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing dua yang telah memberikan bimbingan, nasehat, arahan dan doa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Yusnawati, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah RA Fathun Qarib Banda Aceh beserta para guru. Terimakasih Peneliti ucapkan karena telah banyak

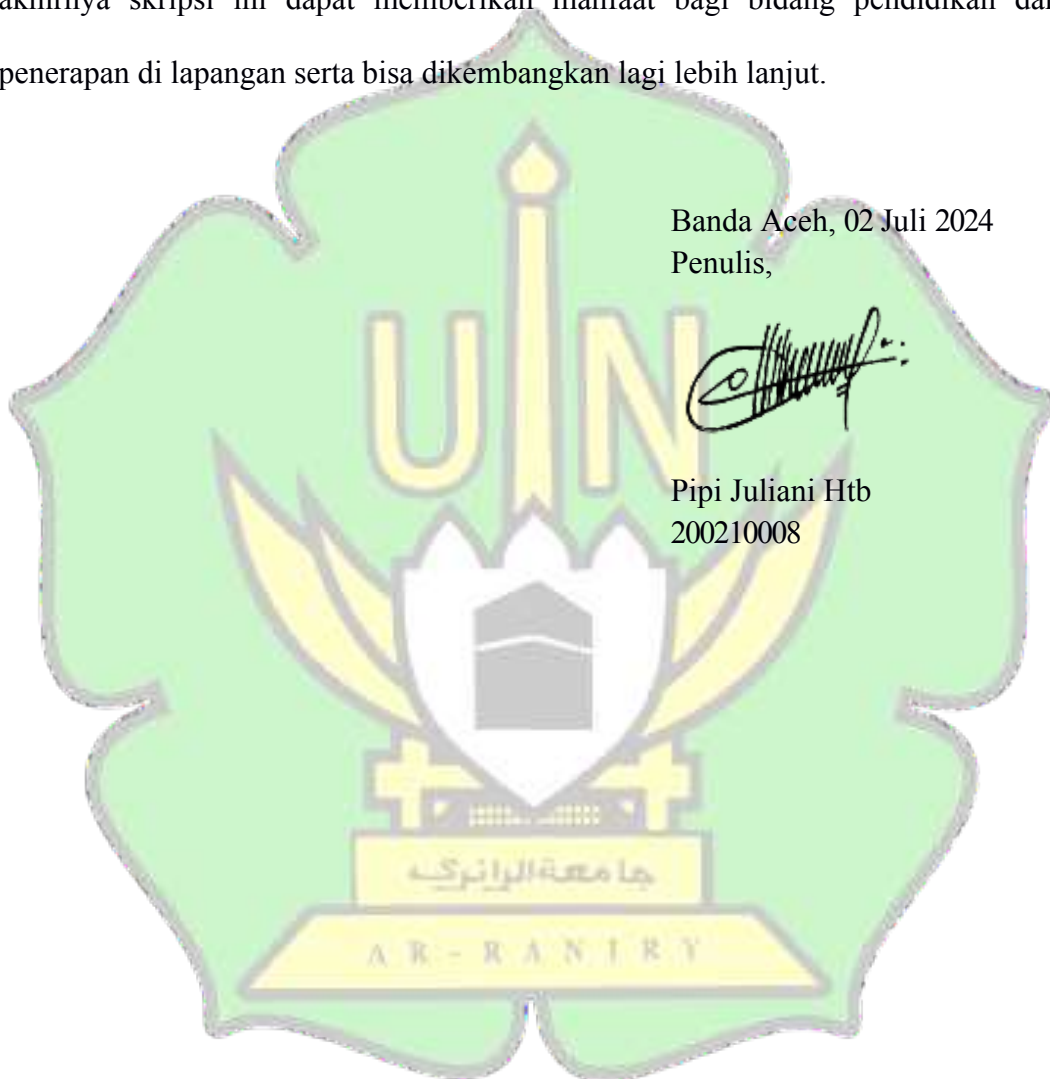
membantu serta memberikan izin untuk melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Banda Aceh, 02 Juli 2024
Penulis,



Pipi Juliani Htb
200210008



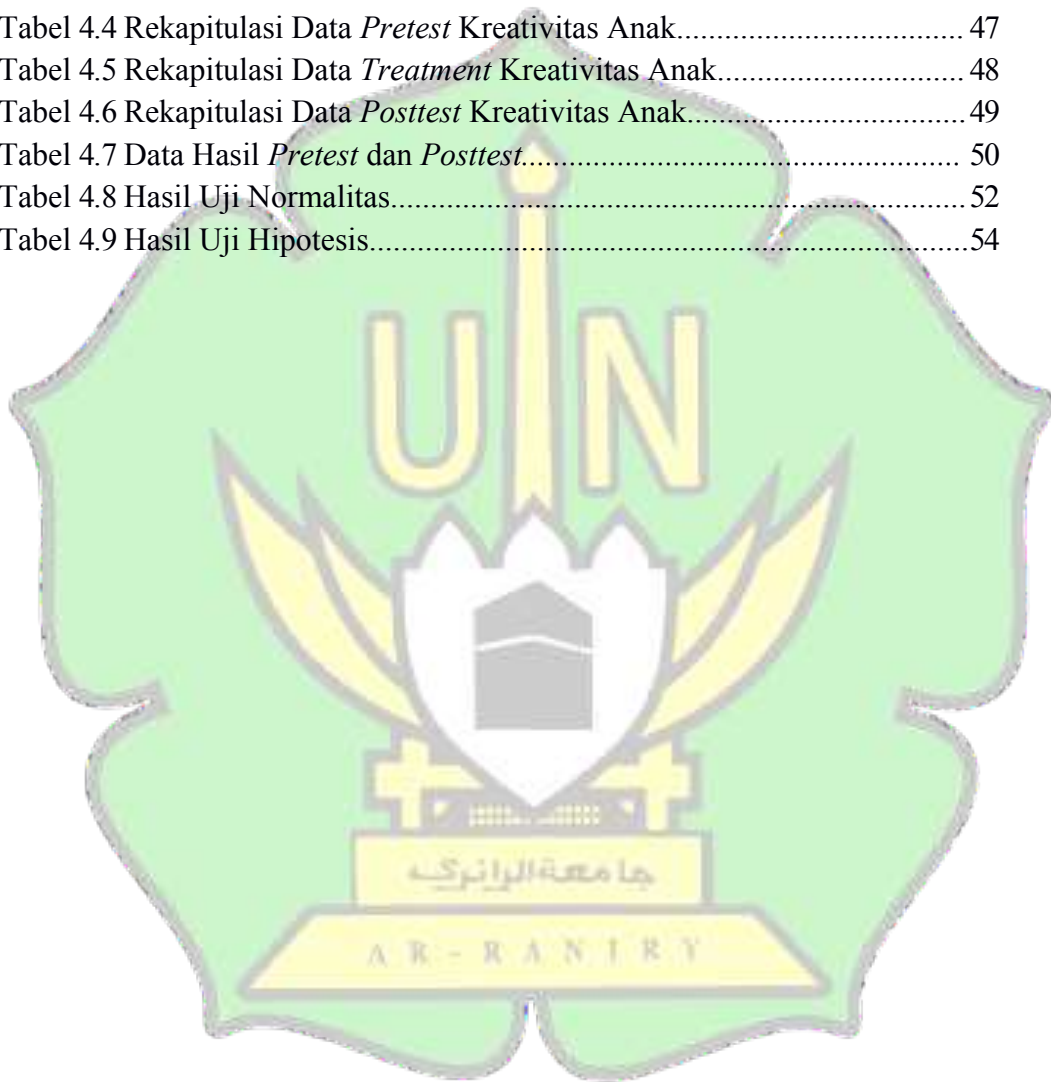
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Hipotesis Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis.....	8
F. Definisi Operasional.....	8
1. Kegiatan Kreasi Makanan.....	8
2. Kreativitas.....	9
G. Penelitian Relevan.....	10
BAB II : LANDASAN TEORI.....	13
A. Kegiatan Kreasi Makanan.....	13
1. Pengertian Membentuk Kreasi Makanan.....	14
2. Strategi dalam Membentuk Kreasi Makanan.....	16
B. Kreativitas Anak Usia Dini.....	17
1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini.....	17
2. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini.....	20
3. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini.....	22
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	24
5. Tahap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	26
6. Manfaat Kreativitas Anak Usia Dini.....	27
BAB III : METODE PENELITIAN.....	30
A. Rancangan Penelitian.....	30
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	31

C. Populasi dan Sampel.....	31
D. Prosedur Penelitian.....	32
E. Variabel Penelitian.....	34
F. Teknik Pengumpulan Data.....	35
G. Instrumen Penelitian.....	35
H. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Penelitian.....	40
1. Sejarah RA Fathun Qarib Banda Aceh.....	40
2. Lokasi Sekolah.....	42
3. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah.....	43
4. Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA Fathun Qarib.....	43
5. Peserta Didik RA Fathun Qarib Banda Aceh.....	44
B. Pelaksanaan Penelitian.....	46
C. Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
1. Deskripsi Data <i>Pretest</i>	47
2. Deskripsi Data <i>Treatment</i>	48
3. Deskripsi Data <i>Posttest</i>	49
D. Pengolahan dan Analisis Data.....	52
1. Uji No	
2.	
3. rmalitas.....	52
4. Uji Hipotesis.....	53
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	55
BAB V : PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
DAFTAR LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

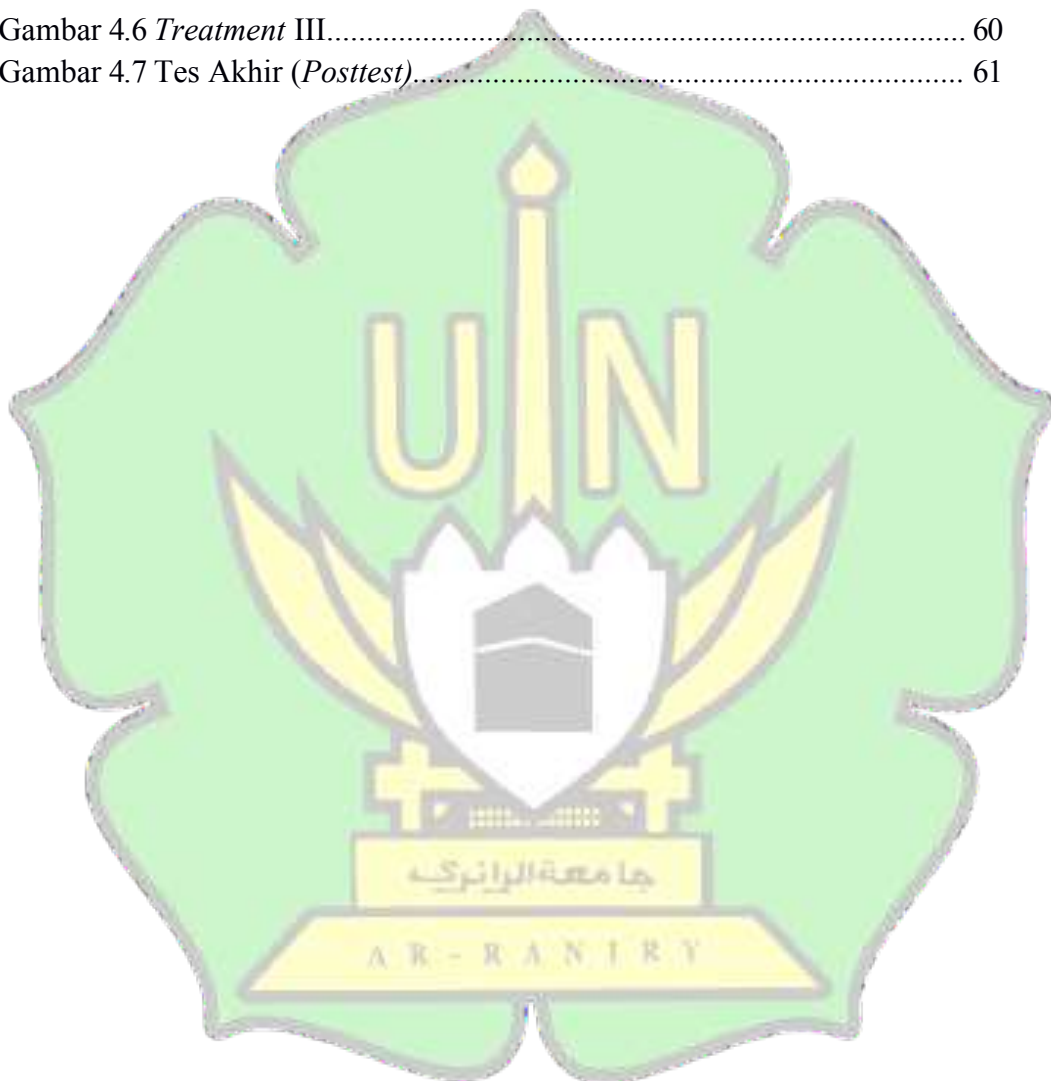
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pola Desain Penelitian <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	30
Tabel 3.2 Indikator Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak.....	36
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak.....	37
Tabel 4.1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	44
Tabel 4.2 Peserta Didik RA Fathun Qarib Banda Aceh pada Kelas B1.....	45
Tabel 4.3 Jadwal Penelitian.....	46
Tabel 4.4 Rekapitulasi Data <i>Pretest</i> Kreativitas Anak.....	47
Tabel 4.5 Rekapitulasi Data <i>Treatment</i> Kreativitas Anak.....	48
Tabel 4.6 Rekapitulasi Data <i>Posttest</i> Kreativitas Anak.....	49
Tabel 4.7 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	50
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas.....	52
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Kreasi <i>Bento</i>	16
Gambar 4.1 Grafik Hasil <i>Treatment I</i> s/d III.....	49
Gambar 4.2 Grafik Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	51
Gambar 4.3 Test Awal (<i>Pretest</i>).....	56
Gambar 4.4 <i>Treatment I</i>	57
Gambar 4.5 <i>Treatment II</i>	58
Gambar 4.6 <i>Treatment III</i>	60
Gambar 4.7 Tes Akhir (<i>Posttest</i>).....	61



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 4 : Lembar Validasi
- Lampiran 5 : Lembar Observasi
- Lampiran 6 : RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)
- Lampiran 7 : Titik Persentase Distribusi t
- Lampiran 8 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 9 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini mencakup rentang usia 0 hingga 6 tahun mengalami perkembangan yang sangat cepat. Sudaryanti dalam tulisan Khaironi, perkembangan manusia yang krusial terjadi di masa ini, di mana ada sekitar 1000 milyar sel otak yang perlu distimulasi. Oleh karena itu, periode ini sangat berpengaruh dan sering disebut sebagai '*golden age*'. Penting untuk tidak mengabaikan fase ini karena setiap orang hanya mengalami usia dini satu kali dalam hidupnya.¹

Undang-Undang Nomor 9 Tahun 2022 memberikan penekanan pada kepentingan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Pasal 1 Ayat 2. Menurut regulasi ini, PAUD diartikan sebagai proses pembinaan yang diberikan kepada anak-anak mulai dari baru lahir hingga berusia enam tahun. Proses pembinaan ini melibatkan pemberian stimulus pendidikan yang dirancang untuk mendukung perkembangan fisik dan mental anak, memastikan bahwa mereka siap sepenuhnya untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih lanjut.²

Undang-undang ini menekankan seberapa pentingnya tahun-tahun pertama anak dalam membentuk dasar untuk pertumbuhan mereka kedepannya. Dengan pemberian rangsangan yang tepat, anak-anak dapat

¹ Mulianah. K. dan Baiq Sofa Ilhami, Perkembangan Anak Usia Dini, *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, Vol 3, No. 1, 2018, Hal. 24

² Kemendikbud Ristek, *Evaluasi Sistem Pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, Pemerintah Pusat, Pemerintah Daerah, Pencabutan*, (Jakarta:2022).

berkembang secara komprehensif, baik fisik dan mental. Harapannya, pendidikan yang diterima di masa kanak-kanak awal ini akan meningkatkan keterampilan, sosial, dan emosional mereka, membuat mereka lebih siap untuk mengatasi tantangan di tingkat pendidikan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa fokus dan investasi pada pendidikan usia dini adalah langkah strategis dalam menciptakan generasi yang lebih unggul di masa yang akan datang.

Menggali potensi kreatif sangatlah penting dan sebaiknya dimulai sejak usia dini. Anak-anak perlu mendapatkan stimulus yang sesuai untuk mengasah kreativitas mereka, yang disesuaikan dengan cara belajar dan metode pendidikan yang relevan. Inti dari proses pembelajaran adalah untuk memfokuskan pada pengembangan kreativitas dan aktivitas siswa melalui interaksi dan pengalaman pembelajaran yang beragam. Dengan dukungan stimulasi kreativitas yang efektif, anak-anak akan dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan keunikan karakter masing-masing.³

Kesadaran akan kebutuhan untuk memacu kreativitas sejak usia dini sangatlah penting. Kreativitas memungkinkan anak-anak untuk menyelesaikan masalah, berpikir kritis, dan melakukan inovasi. Melalui metode pengajaran yang beragam dan disesuaikan dengan keunikan cara belajar setiap anak, mereka diberi kesempatan untuk menjelajah dan mengekspresikan diri sesuai dengan cara mereka sendiri. Pengalaman belajar

³ Rahma, Y, Fitri. H, dan Lina. A, Pengembangan Media Kreatif Barang Bekas Untuk Melatih Kreativitas Anak Kelompok B Di Tk Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, 2020, Hal. 2

yang beragam, seperti bermain, berkreasi dengan seni, dan kegiatan eksploratif lainnya, sangat mendukung perkembangan ini.

Dengan memberi stimulasi yang sesuai, potensi anak-anak akan berkembang secara maksimal. Kemampuan kreatif yang tertanam akan mempersiapkan mereka menjadi individu yang fleksibel dan inovatif untuk masa depan. Selain itu, anak-anak yang memiliki sifat kreatif biasanya lebih unggul dalam kemampuan sosial dan emosional, sebab mereka belajar cara berekspresi dan memahami lingkungan dengan pandangan yang berbeda. Hal ini menggarisbawahi pentingnya peran orang tua dan guru dalam menyajikan lingkungan yang kondusif bagi tumbuhnya kreativitas anak sejak dini.

Papalia dalam kajian Munandar, menyebutkan bahwa kreativitas merupakan kapasitas individu untuk memandang suatu situasi dari sudut yang berbeda, menghasilkan inovasi, atau mengenali masalah yang belum terjawab dan merumuskan solusi yang baru.⁴ Utami dalam Asmawati, menegaskan kreativitas merupakan kapasitas seseorang untuk menghasilkan karya baru melalui kombinasi dari data, informasi, atau unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Oleh karena itu, kreativitas dapat dipahami sebagai kemampuan untuk mengubah imajinasi atau khayalan menjadi kenyataan yang inovatif.⁵ Dengan memberi rangsangan yang cocok dan menstimulasi rasa ingin tahu, anak-anak dapat berkembang menjadi individu yang penuh kreativitas dan

⁴ Utami. M, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2014) Hal. 54

⁵ Luluk. A, Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol.11, No. 1, 2021, Hal. 148

inovatif. Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat memicu kreativitas pada anak.

Piaget, sebagaimana dikutip oleh Hayati dan kawan-kawan, menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang mengasyikkan bagi seseorang dan kegiatan ini cenderung sering diulang-ulang.⁶ Pernyataan ini membahas pentingnya bermain dalam perkembangan anak. Bermain bukan hanya sekadar aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga aktivitas bermain dapat memungkinkan anak-anak untuk berimajinasi, bereksperimen, dan memecahkan masalah dengan cara yang kreatif. Selain itu, bermain yang diulang secara berkala membantu anak-anak untuk menguasai keterampilan tertentu dan membangun kepercayaan diri. Bermain adalah aktivitas penting dan menyenangkan yang juga merupakan kebutuhan esensial bagi anak-anak.

Pada usia dini, anak-anak memiliki kemampuan kreatif yang sangat besar yang perlu ditingkatkan secara maksimal. Penting untuk merangsang kreativitas anak-anak dari awal, karena periode ini merupakan fase penting dalam kehidupan di mana terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan. Tanpa kegiatan yang beragam untuk merangsang kreativitas anak, maka pertumbuhan kreatif anak dapat terhambat. Di usia ini, mereka berada dalam tahap eksplorasi yang sangat penting. Mereka memiliki keingintahuan yang kuat dan kemampuan untuk belajar dengan bermain serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Karena itu, sangat penting untuk menyediakan

⁶ Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol.4, No. 1, 2021, Hal. 54

berbagai aktivitas kreatif untuk membantu mereka mengasah imajinasi, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan Kurikulum Merdeka 2022, hasil pembelajaran Fase Fondasi mencakup tiga elemen yang harus dipadukan, yaitu: Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri, serta dasar-dasar literasi dan STEAM, matematika, teknologi, rekayasa, dan seni.⁷ Kreativitas sebagai komponen dari kurikulum 2022 (Merdeka) dianggap penting untuk kembangkan secara menyeluruh mencakup dalam dasar-dasar literasi dan STEAM, sehingga capaian pembelajaran yang diambil adalah anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif.

RA Fathun Qarib Banda Aceh adalah salah satu lembaga PAUD yang fokus pada pengembangan kreativitas anak berdasarkan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Pada lembaga ini, kegiatan kreatif termasuk bagian integral dalam serangkaian aktivitas yang bertujuan mengasah berbagai aspek perkembangan anak, khususnya kognitif dan seni. Kemampuan-kemampuan ini sangat penting dalam pengembangan berpikir kritis, kreatif, dan kerjasama. Anak-anak dorong untuk mengeksplor beragam proses seni, mengekspresikan diri, serta menghargai karya seni. Para pendidik di TK Fathun Qarib senantiasa berusaha memberikan layanan prima dalam meningkatkan kreativitas anak melalui berbagai kegiatan. Melukis, mewarnai, melipat kertas, dan bermain dengan *clay* (plastisin) adalah beberapa kegiatan yang dimanfaatkan untuk menstimulus kreativitas anak.

⁷ Kemendikbud, *Penjelasan Lingkup Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*, 2022, Hal. 22

Keadaan di lapangan berdasarkan observasi awal pada tanggal 07 Agustus 2023, ditemukan bahwa anak kurang mampu dalam melakukan variasi warna saat mewarnai, kurang mampu memunculkan ide kreatif, dan anak terlihat kurang berani dalam memunculkan idenya sendiri atau masih meniru ide gambar teman. Sehingga permasalahan tersebut menyebabkan aspek kreativitas anak kurang berkembang secara baik. Pembelajaran kreativitas di RA Fathun Qarib masih banyak terfokus pada aktivitas menggambar dan mewarnai yang minim inovasi. Dari temuan ini, sangat diperlukan pengembangan kegiatan yang dirancang secara efektif untuk memacu kreativitas anak. Oleh karena itu peneliti tertarik mengangkat judul “Pengaruh Kegiatan Kreasi Makanan Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah adalah, Adakah pengaruh kegiatan membentuk kreasi makanan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang, maka tujuan dari penelitian ini adalah, Untuk mengetahui pengaruh kegiatan membentuk kreasi makanan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh.

D. Hipotesis Penelitian

Sugiyono mengemukakan bahwa hipotesis merupakan respons sementara terhadap permasalahan yang diangkat dalam penelitian, yang dirumuskan sebagai pertanyaan. Respons ini dianggap sementara sebab ia bersandar pada teori yang relevan, bukan berdasarkan data empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data.⁸ Dalam konteks penelitian, hipotesis berfungsi sebagai panduan awal untuk menjelaskan fenomena yang sedang diteliti. Hipotesis memberikan arah dan fokus bagi peneliti dalam proses pengumpulan dan analisis data. Meskipun hanya bersifat sementara, hipotesis sangat penting karena membantu peneliti untuk menentukan metode penelitian yang tepat dan merancang instrumen pengumpulan data yang relevan.

Berdasarkan permasalahan awal yang terdapat pada RA Fathun Qarib Banda Aceh adalah diduga perkembangan kreativitas dari beberapa anak usia 5-6 tahun masih belum berkembang dengan baik maka dugaan sementara bahwa kegiatan kreasi makanan dapat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis untuk :

- a. Menambah kajian teori tentang kreativitas melalui kegiatan membentuk kreasi makanan pada anak usia 5-6 tahun.

⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung, Alfabeta, 2016, Hal. 64

- b. Menambah perdalam materi terkait pentingnya mengetahui kreativitas bagi anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi:

a. Peneliti :

- 1) Untuk memahami metode dan strategi yang efektif dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun.
- 2) Untuk mendapatkan pengalaman yang membangun dalam persiapan menghadapi kehidupan sosial dan dunia kerja.

b. Guru

Penelitian ini dapat diaplikasikan sebagai teknik atau strategi dalam meningkatkan kreativitas anak-anak di lingkungan sekolah.

c. Peserta Didik

Melalui kegiatan Kreasi Makanan, anak-anak akan menikmati proses belajar yang seru dan menyenangkan sambil mengasah kreativitas mereka.

F. Definisi Operasional

1. Kegiatan Kreasi Makanan

Membuat kreasi makanan yang disebut *bento* merupakan konsep hidangan lengkap dalam satu piring. Seni membentuk kreasi makanan ini diadopsi dari budaya Jepang dan melibatkan penyajian makanan dalam bentuk yang menarik dan estetis. Kreasi ini dirancang sebagai metode untuk meningkatkan ketertarikan anak-anak terhadap makanan yang

sehat dan bergizi, yang sangat esensial untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka secara maksimal.⁹ Dalam kegiatan membentuk *bento*, makanan disusun dan dihias sedemikian rupa sehingga tampak menarik bagi anak-anak. Misalnya, nasi dibentuk menjadi karakter kartun favorit, sayuran dipotong menjadi bentuk-bentuk lucu, roti dihias menjadi karakter kartun dan disusun dengan estetika yang menyenangkan. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan minat anak-anak untuk mengonsumsi makanan sehat, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses penyajian makanan.

Penelitian ini membahas tentang aktivitas kreasi makanan oleh anak-anak berusia 5-6 tahun, yang meliputi pembuatan berbagai topping kreatif pada roti tawar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan peralatan dan bahan seperti kertas HVS, pensil, lem, krayon, roti tawar, glaze atau selai, serta berbagai pilihan topping seperti ceres, pisang, dan lainnya.

2. Kreativitas

Menurut Hurlock, seperti diuraikan oleh Mulyani, kreativitas adalah keahlian seseorang dalam menciptakan komposisi, produk, atau ide yang belum pernah diketahui oleh penciptanya sebelumnya. Proses kreativitas ini muncul dari informasi atau pengalaman lama yang digali lebih dalam untuk menemukan ide-ide baru yang berujung pada

⁹ Sumiatun dkk, Peningkatan Gizi Seimbang Melalui Kegiatan Kreasi Makanan, *Jurnal Pelita Paud*, Vol. 5, No. 2, 2021, Hal. 181

penciptaan produk yang inovatif.¹⁰ Oleh karena itu, memahami kreativitas sebagai proses yang terbentuk dari informasi dan pengalaman yang telah ada sebelumnya, memberikan kesempatan bagi kita untuk merancang metode pendidikan yang lebih baik. Metode ini tidak hanya menekankan pada penguasaan materi belajar, tetapi juga pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif, yang sangat penting dalam mengatasi tantangan di dunia yang dinamis ini.

Kreativitas yang dijelaskan dalam penelitian ini mengacu pada pengembangan kreativitas pada anak berusia 5-6 tahun melalui aktivitas memasak, salah satunya dengan membuat kreasi berbagai bentuk menggunakan roti tawar.

G. Penelitian Relevan

Kajian relevan bertujuan untuk mendapatkan referensi atau bahan perbandingan serta pedoman yang mendukung kegiatan penelitian. Peneliti juga mencantumkan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang memiliki variabel dependen yang sama, yaitu kreativitas. Kajian relevan juga berfungsi sebagai pembanding untuk mengevaluasi temuan penelitian saat ini.

1. Berdasarkan penelitian Dewi Puji Lestari Selatan pada tahun 2019 dalam kajiannya yang berjudul “Peningkatan Kreatifitas Melalui *Funcooking* pada Kelompok A RA Az Zahra Kebayoran Baru Jakarta”. Hasilnya kreativitas anak meningkat melalui kegiatan *Funcooking* karena kegiatan tersebut dapat mempengaruhi daya berfikir anak, rasa ingin tahu terhadap

¹⁰Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Kalimedia, 2016,) Hal.181

kegiatan *cooking*, alat-alat yang digunakan saat memasak, sehingga dapat menumbuhkan sikap dan berpikir kritis anak sejak dini.¹¹

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas terdapat pada jenis penelitian, metode penelitian, usia anak serta pada kegiatan kreasi makanan yang dilakukan. Penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian ini pada variabel dependen yaitu kreativitas anak.

2. Berdasarkan penelitian Deni Husnaini dan Yuswinda pada tahun 2022 dalam kajiannya yang berjudul “Pengaruh Kreasi Kulit Jagung terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun” hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kulit jagung memiliki dampak yang baik dalam meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aktivitas tersebut mengasah kemampuan kreatif anak, mendorong mereka untuk mencari solusi alternatif dalam mengatasi masalah, serta memperkaya ide dan imajinasi mereka dalam menghasilkan konsep dan karya yang konkret.¹²

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya dalam hal bahan yang digunakan untuk mengevaluasi kreativitas anak berusia 5-6 tahun. Jika penelitian sebelumnya menggunakan kulit jagung untuk menguji kreativitas, penelitian ini memilih roti tawar sebagai media untuk kreasi. Selain itu, penelitian ini juga memperkenalkan kegiatan yang lebih

¹¹ Dwi Puji Lestari, Peningkatan Kreatifitas Melalui *Funcookin* pada Kelompok A RA Az Zahra Kebayoran Baru Jakarta Selatan, *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol. 6, No. 1, 2019. Hal. 5

¹² Deni Husnaini dan Yuswinda, Pengaruh Kreasi Kulit Jagung terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.6, No.6 2022 Hal. 5734

terintegrasi dengan rutinitas sehari-hari anak, seperti kegiatan membawa bekal ke sekolah dan menciptakan bentuk makanan yang inovatif.

3. Berdasarkan penelitian Destriya dan Rakimahwati pada tahun 2023 dalam kajiannya yang berjudul “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam”. Hasilnya media berbasis alam juga dapat mendukung kreativitas anak.¹³

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada metode yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan metode studi kepustakaan, sedangkan penelitian ini menggunakan bahan makanan untuk mengukur tingkat kreativitas anak. Namun, kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan pada variabel dependen yang digunakan.

¹³ Destriya. A, dan Rakimahwati, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.7, No. 2, 2023, Hal.1913

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kegiatan Kreasi Makanan

Membentuk kreasi makanan dalam bentuk *bento* merupakan gaya penyajian hidangan satu porsi atau *one dish meal*. Kesenian ini memerlukan dekorasi makanan agar tampak menarik dan merupakan kebudayaan asal Jepang. *Bento*, yang telah berkembang sepanjang abad, kini juga populer di berbagai negara, termasuk Indonesia. Dalam konteks Jepang, *bento* adalah "makanan kotak" yang dipersiapkan dalam wadah khusus, yang biasanya terdiri dari nasi, lauk-pauk, dan sayuran.¹

Seni *bento* tidak hanya fokus pada rasa, tetapi juga pada estetika penyajian makanan. Makanan diatur dengan cara yang menarik sehingga terlihat lebih menggugah selera, terutama bagi anak-anak. Misalnya, nasi bisa dibentuk menjadi karakter kartun favorit, sayuran dipotong menjadi bentuk-bentuk lucu, dan roti dihias menjadi gambar karakter kartun yang disusun dengan indah. Dengan demikian, membentuk kreasi makanan atau *bento* tidak hanya sekadar kegiatan memasak, tetapi juga sarana untuk mendidik dan menginspirasi anak-anak, mendorong mereka untuk menikmati makanan sehat dan mengembangkan kreativitas mereka melalui seni penyajian makanan.

¹ Eka. R, Lina. M, dan Titik. S, Pelatihan Pengolahan *Bento* Untuk Meningkatkan Kreativitas Menciptakan Bekal Makanan, *Jurnal Abdimas Dewantara*, Vol. 3, No. 1, 2020, Hal. 24

Salah satu kegiatan yang bisa dilakukan oleh guru PAUD untuk merangsang kreativitas anak adalah membuat kreasi makanan. Aktivitas ini tidak perlu melibatkan penggunaan api. Hamilton dalam Anggraheni, menyebutkan bahwa proses memasak bisa dijadikan alat untuk mengajarkan matematika dan literasi kepada anak-anak. Dalam kegiatan tersebut, anak-anak dapat belajar menakar, menghitung, dan menghubungkan berbagai bahan yang digunakan.² Kegiatan kreasi makanan dapat mencakup berbagai aktivitas seperti menghias makanan, membuat bentuk-bentuk unik dari bahan makanan, atau menyusun makanan menjadi tampilan yang menarik. Misalnya, anak-anak dapat diajak untuk menghias roti dengan berbagai bahan seperti selai, meses, buah-buahan, dll. Kegiatan ini tidak hanya mengembangkan kreativitas anak, tetapi juga membantu mereka memahami konsep dasar matematika seperti pengukuran dan perbandingan, serta meningkatkan keterampilan literasi melalui instruksi dan resep sederhana.

1. Pengertian Membentuk Kreasi Makanan

Kegiatan membentuk kreasi makanan merupakan seni yang memungkinkan penyajian makanan dengan bentuk yang unik dan kreatif, yang memikat minat anak-anak untuk mengkonsumsinya. Seni ini, dikenal juga sebagai seni *bento* yang berasal dari Jepang, melibatkan tata letak dan dekorasi makanan untuk menciptakan tampilan yang menarik secara visual.

² Ika Anggraheni, Profil Perkembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Kelompok B Dalam Kegiatan *Cooking Class*, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, 2019, Hal. 47

Bento merupakan sebutan dalam Bahasa Jepang untuk makanan kotak yang disusun rapi dalam sebuah kontainer spesial, umumnya berisi nasi, pelengkap, dan sayur-sayuran. Tradisi *bento* telah berlangsung semenjak zaman dahulu di Jepang dan telah mengalami evolusi yang berkelanjutan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Keunikan ini bahkan telah merambah ke berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia, di mana konsep *bento* telah dimodifikasi agar cocok dengan cita rasa dan kebiasaan lokal.³ Kegiatan ini tidak hanya membuat makanan lebih menarik secara visual, namun juga dapat dijadikan alat untuk mengedukasi anak-anak mengenai nilai gizi dari makanan dan keutamaan dari makanan yang seimbang. Selain itu, melalui proses pembuatan *bento*, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas mereka, meningkatkan keterampilan motorik halus, dan memperluas imajinasi mereka.

Bentuk kreasi *bento* yang dimaksud pada uraian di atas adalah bekal makanan yang sudah dikemas dalam wadah makanan, berikut beberapa contoh gambar kreasi *bento* :

³ Eka. R, Lina. M, dan Titik. S, Pelatihan Pengolahan *Bento*, Hal. 28



Gambar 2.1 Bentuk Kreasi Bento

2. Strategi Dalam Membentuk Kreasi Makanan

Dalam pengertian umum, strategi dapat diartikan sebagai alat, rencana, atau teknik yang digunakan untuk menuntaskan sebuah tugas.⁴ Salah satu strategi untuk membuat anak-anak menyukai makanan adalah dengan menyajikan makanan yang telah dikreasikan dan dibentuk menjadi *bento*. Kreasi makanan ini harus menarik dan dekat dengan dunia anak-anak. Misalnya, makanan dapat dibentuk menjadi tokoh

⁴ Nanang Gustri Ramdani, dkk, Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran, *Indonesian Journal of Elementary Education*, Vol. 1, Tahun 2023, Hal. 23

kartun seperti Hello Kitty, Keroppy, Teddy Bear, Angry Bird, dan lain-lain

Kegiatan membuat *bento* tidak hanya seru, tetapi juga dapat melibatkan anak-anak dalam kegiatan kreatif. Ini bisa menjadi cara menyenangkan dan mendidik yang dapat dijalankan di rumah maupun di sekolah, memperkuat hubungan antara anak dengan orang tua atau guru. Dengan demikian, strategi menyajikan makanan dalam bentuk *bento* tidak hanya membantu anak-anak untuk makan lebih baik, namun juga menunjang pertumbuhan kreativitas mereka serta memperluas pengalaman pembelajaran mereka dengan kegiatan yang seru dan interaktif.

B. Kreativitas Anak Usia Dini

Seorang anak harus disadarkan akan kebutuhannya tentang pengetahuan agar ia dapat memahami dirinya sendiri sekaligus membuat hipotesis yang bersumber dari ide dan kemudian diuji dalam implementasinya. Mulyasa dalam Mayar mengatakan bahwa usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Anak dapat diajak untuk berpikir kritis dengan cara yang sederhana demi pondasi sikap, perilaku, dan cara berpikirnya kelak melalui kegiatan berkreasi.⁵

1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut NACCCE (National Advisory Committee on Creative and Cultural Education), yang dirujuk oleh Debeturu & Wijayaningsih,

⁵ Farida. M, dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Kreativitas Seni Rupa Menempel Kolase, Mozaik dan Montase*. (PT. Raja Grafindo, 2021), Hal. 14

keaktivitas merupakan proses yang muncul dari imajinasi seseorang, menghasilkan karya baru yang berharga dan memberikan manfaat penting dalam kehidupan serta pertumbuhan anak.⁶ Berdasarkan pandangan Conny Semiawan yang dikutip oleh Mulyani, kreativitas merupakan suatu proses dalam menciptakan sesuatu yang baru dan unik. Apabila tidak ada penghalang dalam perkembangan kreativitas seorang anak, maka "semakin cerdas anak itu, semakin tinggi kreativitas yang dapat dia kembangkan." Oleh karena itu, sangat esensial untuk mendukung dan memajukan kreativitas belajar pada anak.⁷

Menurut Fadhillah dkk, seperti yang dirangkum oleh Mayar, kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan sesuatu yang inovatif dan berguna melalui proses pemikiran atau imajinasi yang selalu berevolusi.⁸ Kreativitas merupakan suatu proses dalam menghasilkan ide-ide baru dan merealisasikannya menjadi produk yang berkualitas dan relevan. Masa kanak-kanak adalah waktu yang sangat berpotensi untuk mempelajari dan mengasah kreativitas.⁹ Kreativitas merupakan keahlian seseorang dalam menghasilkan dan menciptakan gagasan serta karya yang inovatif.¹⁰ Hal ini mencakup kemampuan

⁶ Debeturu. B, dan Wijayaningsih. L, Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.3, No.1, 2019, Hal. 233.

⁷ Novi Mulyani, *Dasar-dasar ...*, Hal.193

⁸ Farida. M, dkk, *Pendidikan Anak ...*, Hal. 38

⁹ Farida. M, dkk, *Pendidikan Anak ...*, Hal. 39

¹⁰ Zikra. H, Heliati. F, Nida. J, dan Wati. O, Pengaruh Lukisan Jari Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak, *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 10, No. 1, 2024. Hal. 49

untuk berpikir secara inovatif, memecahkan masalah, dan menghasilkan karya yang orisinal dan bernilai.

Dalam pendidikan anak usia dini, sangat penting bagi guru dan orang tua untuk memberikan stimulasi yang sesuai guna mendukung proses pembelajaran yang fokus pada minat dan kebutuhan anak. Stimulasi tersebut idealnya dirancang untuk menginspirasi anak-anak agar mereka dapat mengeksplorasi dan memperluas kreativitas mereka. Sebagai langkah efektif, memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam berbagai aktivitas kreatif secara mandiri dan bebas merupakan cara yang baik dalam mencapai tujuan tersebut.¹¹

Rhodes dalam kajian Fakhriyani merumuskan definisi kreatif anak usia dini terbagi pada 4 jenis, yaitu :

- a. Pribadi (*person*). Pribadi (*person*) berdasarkan tiga karakteristik psikologis utama, yaitu kecerdasan, pola pikir, dan sifat dasar seseorang. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku yang kreatif bisa muncul dari perpaduan antara ciri-ciri pribadi seseorang dengan lingkungan di sekitarnya.
- b. Proses. Proses merujuk kepada langkah-langkah yang dilalui dalam merumuskan hipotesis dan menyelesaikan masalah.
- c. Produk merujuk pada kapasitas untuk menciptakan atau memproduksi sesuatu yang inovatif.

¹¹ Yuliani Nurani, dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, (Jawa Timur: PT Bumi Aksara, 2020), Hal.15

- d. Dorongan (*Press*), merupakan kondisi yang memotivasi anak pada perilaku kreatif.¹²

Selain motivasi pribadi, dukungan berupa penghargaan dari orang tua dan guru, serta keberadaan fasilitas yang memadai, juga sangat penting untuk menumbuhkan kreativitas anak

2. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Suyanto dalam Masganti mengemukakan ciri-ciri kreativitas alamiah pada anak, yaitu sebagai berikut :

- a. Menyukai eksplorasi lingkungan
- b. Mengamati dan menyentuh segala hal; melakukan eksplorasi secara mendalam dan intensif, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi.
- c. Gemar mengajukan pertanyaan tanpa henti.
- d. Cenderung spontan saat mengungkapkan pikiran dan emosi, gemar menjelajah dan selalu mencari pengalaman baru.
- e. Senang menjajal berbagai percobaan; antusias dalam menguraikan dan mengeksplorasi beraneka ragam hal serta jarang merasa jenuh; berkeinginan untuk mengerjakan berbagai aktivitas dan memiliki daya khayal yang luas.¹³

Parnes dalam Sari juga mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas anak usia dini, yaitu :

¹² Diana. V. F, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. Vol. 4, No. 2, 2016. Hal. 195

¹³ Masganti. S, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. (Perdana Publishing, 2016), Hal, 72

- a. *Fluency* (Kelancaran) : kemampuan menyampaikan beragam gagasan untuk menyelesaikan masalah.
- b. *Flexibility* (Keluwesannya) : Kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide unik dan kreatif untuk menyelesaikan masalah di luar batasan yang konvensional.
- c. *Originality* (Keaslian) : kemampuan untuk memberikan jawaban yang kreatif.
- d. *Elaboration* (Keterperincian) : Kemampuan untuk memandu ide secara mendetail sehingga dapat mewujudkannya menjadi realitas.
- e. *Sensitivity* (Kepekaan) : Ketajaman dalam memahami dan mengidentifikasi masalah sebagai reaksi terhadap sebuah keadaan.¹⁴

Munandar dalam Farida Mayar menyebutkan anak-anak yang memiliki sifat kreatif cenderung menunjukkan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Ketertarikan besar terhadap pengetahuan.
- b. Sering memberikan pertanyaan yang sesuai.
- c. Menghasilkan banyak ide dan saran untuk menyelesaikan masalah.
- d. Berani menyuarakan pendapatnya dengan bebas.
- e. Menghargai keindahan.
- f. Unggul dalam salah satu bidang seni.

¹⁴ Arima. M. S, Upaya Mengembangkan Kreativitas Pada Kegiatan Fun Cooking Di Kelompok B Tk Pkk Marsudisiwi Gunung Kelir, Pleret, Bantul, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 7, Vol. 6, 2017, Hal. 660

- g. Memegang keyakinan sendiri yang bisa diungkapkan secara mandiri tanpa dipengaruhi oleh pendapat orang lain.
- h. Memiliki humor yang tinggi dan imajinasi yang kuat.
- i. Menunjukkan tingkat keaslian yang tinggi dalam cara mereka mengemukakan ide dan memecahkan masalah, hal ini jarang ditemukan pada anak-anak lain.
- j. Dapat bekerja secara independen dan gemar mengeksplorasi hal-hal baru.
- k. Kemampuan untuk mengembangkan atau menjelaskan suatu ide secara lebih detail. ¹⁵

3. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan keahlian seseorang dalam menyatukan inspirasi atau gagasan yang telah ada dengan yang baru, untuk menghasilkan pemikiran yang inovatif dan unik. ¹⁶

Berikut ini adalah beberapa tanda kreativitas yang dapat diamati pada anak-anak berusia 5-6 tahun:

- a. Anak cenderung ingin mencoba tingkah laku yang tidak biasa serta hal-hal baru dan menantang.
- b. Anak-anak sering menunjukkan rasa humor yang beragam, terutama dalam aktivitas sehari-hari mereka.

¹⁵ Farida. M. dkk, Pendidikan Anak Usia Dini Kreativitas..., Hal. 39-40

¹⁶ Nurjanah dan Wahyuseptiana, *The Application Of Playing Based On Reggio Emilia's Approach To Stimulate Early Childhood Creativity*. Ist National Seminar on Elementary (Surakarta: SHEs: Conference Series, 2018), Hal.20

- c. Anak tersebut memiliki keteguhan hati, gemar berkomunikasi secara terbuka, dan merasa nyaman dalam mengungkapkan pendapatnya.
- d. Anak-anak seringkali memiliki pendekatan nonkonformis, mereka melakukan sesuatu sesuai dengan cara unik mereka sendiri.
- e. Anak mengungkapkan imajinasi mereka melalui kata-kata.
- f. Anak-anak seringkali memiliki ketertarikan yang beragam, rasa ingin tahu yang mendalam, dan suka mengajukan pertanyaan.
- g. Anak termotivasi secara internal, memiliki imajinasi yang kreatif, dan menyukai dunia fantasi.
- h. Anak-anak secara sistematis dan sengaja terlibat dalam proses perencanaan kegiatan eksploratif.
- i. Anak-anak cenderung mengandalkan imajinasi mereka ketika bermain, terutama dalam jenis permainan yang melibatkan peran, mereka juga menunjukkan keluwesan dan kemampuan inovatif yang tinggi.
- j. Anak-anak seringkali penuh dengan ide-ide kreatif, sering kali menemukan konsep-konsep baru, dan memiliki banyak potensi.
- k. Anak-anak menikmati kegiatan menjelajah dan mencoba berbagai benda.
- l. Anak tersebut sangat adaptif dan berbakat dalam merancang berbagai hal.¹⁷

¹⁷ Yuliani Nurani, dkk, *Memacu Kreativitas...*, Hal.5-6

Dari hasil pembahasan, terlihat bahwa anak usia 5-6 tahun menunjukkan aspek kreativitas yang sesuai dengan indikator yang dipakai untuk mengukur kreativitas pada rentang usia tersebut.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Hurlock, seperti yang disampaikan oleh Mulyani, setiap anak dilahirkan dengan potensi kreatif yang harus dieksplorasi dan ditingkatkan sejak usia dini. Seperti halnya aspek perkembangan lain, kreativitas juga memerlukan kesempatan, stimulasi, dan bimbingan dari keluarga dan lingkungan sosial agar bisa berkembang secara maksimal, yaitu sebagai berikut:

a. Pertama

Untuk mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak, sikap sosial yang menghambat perlu diatasi. Faktor-faktor seperti pengaruh dari teman sebaya, orang tua, dan guru dapat berpengaruh signifikan. Lingkungan yang kondusif dan mendukung kreativitas anak sangat penting untuk menghilangkan faktor-faktor negatif tersebut.

Dengan menghilangkan hambatan-hambatan sosial dan menciptakan lingkungan yang mendukung, anak dapat mengembangkan kreativitas mereka secara maksimal, yang merupakan aset berharga dalam perkembangan pribadi dan prestasi di masa depan.

b. Kedua

Menciptakan lingkungan yang kondusif untuk menggali kreativitas anak dari usia dini adalah hal yang sangat penting. Kreativitas tidak hanya terbentuk dari bakat alamiah yang dimiliki seorang anak, namun juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan tempat mereka tumbuh dan berkembang. Orang-orang yang memiliki tingkat kreativitas yang berbeda memiliki perbedaan dalam sikap dan juga cara mereka menghadapi serta menyelesaikan masalah.¹⁸

Lingkungan yang kondusif memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi beragam gagasan serta bereksperimen dengan ide-ide baru. Hal ini dapat diwujudkan dengan memberikan dukungan positif terhadap keberanian anak dalam mengatasi berbagai tantangan dan risiko. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam memberikan bimbingan yang menumbuhkan rasa percaya diri anak, sehingga memungkinkan mereka untuk mengasah kreativitas yang dimiliki.

Berdasarkan pandangan Hurlock yang dijelaskan oleh Yulianti, beberapa faktor yang dapat menghalangi kreativitas anak berkaitan dengan kondisi lingkungan antara lain:

¹⁸ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya,2019), Hal. 8

- a. Kondisi kesehatan yang kurang baik bisa menghalangi kemampuan kreatif seorang anak karena mereka sulit untuk berkembang dengan optimal.
 - b. Ketika keluarga kurang memberi dukungan, ini dapat menghambat pertumbuhan kreativitas pada anak.
 - c. Tekanan ekonomi dapat membuat anak sulit mengembangkan bakat kreatifnya.
 - d. Kurangnya waktu luang mengurangi kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi dan mengembangkan bakat kreatifnya.¹⁹
5. Tahap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Kreativitas anak adalah kemampuan untuk mengembangkan imajinasi mereka. Setiap anak memiliki kreativitasnya sendiri, sehingga tidak seharusnya dibandingkan satu sama lain. Pada usia 5-6 tahun, tahap kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- a. Berpikir lancar. Anak menunjukkan kemampuan berpikir yang lancar dengan seringnya mengajukan pertanyaan, memiliki banyak ide tentang suatu masalah, dan mampu mengungkapkan ide-ide mereka dengan baik.
- b. Berpikir luwes. Anak-anak menunjukkan fleksibilitas dalam berpikir dengan menggunakan objek dengan cara yang kreatif, serta memberikan beragam interpretasi terhadap gambar, cerita, atau tantangan yang dihadapi.

¹⁹ Tri. R. Y, Peranan Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (Studi Kasus pada PAUD Melati 13 Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengan), *Jurnal Empowerment*, Vol. 4, No. 1, 2014. Hal. 19

- c. Berpikir original. Berdasarkan tindakan atau ide-ide kreatif yang belum terlintas di benak orang lain.
- d. Kemampuan elaborasi, atau detail lebih lanjut, dapat dilihat dari bagaimana seorang anak memperkaya atau menambahkan nilai pada ide yang sudah ada.
- e. Kemampuan untuk menilai atau mengevaluasi. Ini terlihat dari bagaimana seorang anak membentuk pandangannya sendiri terhadap sesuatu.²⁰

Penulis dapat menyatakan bahwa ada beberapa langkah dalam proses kreativitas pada anak usia 5-6 tahun, yang mencakup kemampuan untuk berpikir secara lancar, berpikir dengan fleksibilitas, berpikir dengan keorisinilan, serta keahlian anak dalam mengambil dan menilai ide-ide yang telah ada. Kreativitas anak meningkat terlihat dari kemampuan mereka menyelesaikan tugas dengan baik selama dan setelah kegiatan, peningkatan rasa ingin tahu, kepercayaan diri yang bertumbuh, inisiatif yang tinggi, kemampuan berimajinasi, serta minat yang muncul pada hal-hal kreatif.²¹

6. Manfaat Kreativitas Anak Usia Dini

Munandar dalam Fakhriyani, manfaat kreativitas bagi anak usia dini dapat dibagi menjadi tiga aspek utama:

²⁰ Taruli, *Peran Emosi dalam Membangun Keterampilan Berpikir Kreatif Anak usia Dini*, (Jawa Tengah: IKAPI, 2020), Hal.10.

²¹ Intan. O, dan Alimudin, Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui *Cooking Class* di PAUD Melati, *Jurnal of Early Childhood Studies*, Vol. 1, No. 1, 2023. Hal. 1

- a. Kreativitas memungkinkan anak untuk mengungkapkan dan mengaktualisasikan dirinya sendiri, yang merupakan kebutuhan fundamental bagi perkembangan mereka.
- b. Melalui berkreasi, anak belajar untuk berpikir secara kreatif, yaitu kemampuan untuk menemukan pendekatan baru dalam memecahkan masalah.
- c. Aktivitas kreatif mendorong anak untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan membuat penemuan-penemuan yang dapat meningkatkan tingkat kreativitas mereka.²²

Penulis menyimpulkan bahwa kegiatan berkegiatan membantu anak-anak tidak hanya dalam mengasah kemampuan praktis dan pemecahan masalah tetapi juga dalam memperlebar dunia imajinasi serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengemukakan ide-ide mereka.

Berdasarkan Kurikulum Merdeka 2022, hasil pembelajaran Fase Fondasi mencakup tiga elemen yang harus dipadukan, yaitu: Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri, serta dasar-dasar literasi dan STEAM, matematika, teknologi, rekayasa, dan seni.²³ Kreativitas sebagai komponen dari kurikulum 2022 (Merdeka) dianggap penting untuk kembangkan secara menyeluruh mencakup dalam dasar-dasar literasi dan

²² Diana. V. F, Pengembangan Kreativitas ..., Hal. 197

²³ Kemendikbud, *Penjelasan Lingkup Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*, 2022, Hal.

STEAM, sehingga capaian pembelajaran yang diambil adalah anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif.

Kreativitas anak usia dini sebaiknya dilakukan sedini mungkin. Kreativitas anak usia dini hendaknya dilakukan dengan cara yang bervariasi dan inovatif sehingga capaian pembelajaran seperti anak mampu menunjukkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dapat berkembang sesuai dengan tahapannya. Stenberg dalam Fakhriyani mengatakan bahwa kreativitas merupakan kombinasi dari inovasi, fleksibilitas, dan sensitivitas yang membuat orang mampu berpikir kritis berdasarkan kepuasan pribadi dan kepuasan lainnya.²⁴



²⁴ Diana. V. F, Pengembangan Kreativitas ..., Hal. 193

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan yang diambil adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimental berbasis *one grup pretest-posttest design*. Awalnya, subyek diuji kreativitasnya melalui *pretest* sebelum mereka mengikuti aktivitas kreasi makanan. Setelah itu, subyek menjalani perlakuan (*treatment*), dan selanjutnya anak diberikan tes akhir (*posttest*) yang dilakukan untuk mengukur pengaruh aktivitas kreasi makanan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh. Desain penelitian ini secara ringkas bisa diilustrasikan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pola Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

(sumber: Sugino, metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, RnD)

Keterangan :

O1 = Test awal (*pre-test*)

O2 = Tes akhir (*post-test*)

X = Perlakuan dengan menggunakan metode percobaan sederhana.¹

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hal. 111

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dijalankan selama semester genap pada tahun ajaran 2023/2024. Lokasi penelitian berada di RA Fathun Qarib yang terletak di Jalan Lingkar Kampus UIN Ar-Raniry, Darussalam, Kecamatan Syiah Kuala, Kabupaten Aceh Besar, di kota Banda Aceh, Provinsi Aceh..

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Iskandar dalam Sahir menjelaskan bahwa populasi merujuk kepada semua subjek yang menjadi fokus penelitian.² Artinya, populasi dalam konteks penelitian ini mencakup seluruh anak yang berada di kelas TK B RA Fathun Qarib Banda Aceh, yang berjumlah 93 anak dan terbagi dalam 3 kelas.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau perwakilan dari populasi yang diteliti karena tidak praktis untuk mempelajari seluruh populasi secara total. Sangat penting untuk memilih contoh yang dapat mencerminkan karakteristik dasar dari populasi yang sedang diteliti.³ Penelitian ini melibatkan 21 anak dari usia 5 sampai 6 tahun pada kelas B1. Metode yang digunakan untuk memilih sampel adalah *Simple Random Sampling*.

² Syafrida, H. S, *Metodologi penelitian*, (KBM Indonesia, 2021), Hal. 34

³ Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018), Hal. 20

D. Prosedur Penelitian

1. *Pretest*

Pretest merupakan tes yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*). Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data awal tentang tingkat kreativitas anak di kelas B1 sebelum mereka menerima *treatment*. Langkah-langkah pelaksanaan *pretest* adalah sebagai berikut:

- a. Guru meminta anak untuk melihat beberapa gambar donat dengan warna yang berbeda-beda.
- b. Guru membagikan kertas yang berisi gambar 4 buah donat yang belum diwarnai.
- c. Guru meminta anak untuk mewarnai bebas sesuai dengan kreativitas anak masing-masing.

2. *Treatment*

Setelah melakukan *pretest*, langkah selanjutnya adalah melakukan *treatment*. *Treatment* adalah tindakan atau perlakuan yang diberikan oleh peneliti kepada subjek penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Dalam konteks kegiatan kreasi makanan, langkah-langkah pelaksanaan *treatment* adalah sebagai berikut:

a. *Treatment I*

- 1) Anak diminta untuk mewarnai gambar topping roti tawar yang telah disediakan dengan objek seperti hellokitty, keroppy dan teddy bear.

- 2) Anak mewarnai kreasi bentuk topping roti tawar dengan kreatif sesuai dengan kreativitas mereka masing – masing.

b. Treatment II

- 1) Anak diminta untuk menempel gambar-gambar kreasi pada media gambar roti tawar yang telah disediakan oleh guru.
- 2) Anak diminta untuk menempel sesuai dengan kreativitas masing-masing

c. Treatment III

- 1) Masing – masing anak diberi satu lembar roti tawar yang masing kosong (belum dihias).
- 2) Anak diminta untuk membuat satu kreasi topping roti tawar dan masih didampingi oleh guru.
- 3) Anak diminta untuk mengkreasikan topping roti tawar dengan glaze/selai dan bahan lainnya seperti potongan buah pisang dan meses.

3. *Posttest*

Posttest dalam penelitian ini adalah tes yang dilakukan setelah pemberian perlakuan atau *treatment*. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi pengaruh kegiatan kreasi makanan terhadap kreativitas anak di kelas B1 setelah mereka menjalani *treatment*, seperti mewarnai gambar donat, mengkreasikan gambar topping roti tawar, dan mengkreasikan topping roti tawar. Langkah-langkah pelaksanaan *posttest* adalah sebagai berikut:

- a. Masing-masing anak akan diberi 1 lembar roti tawar untuk diberi topping.

- b. Anak diminta untuk membuat kreasi topping roti tawar sesuai dengan kreativitas anak masing-masing.
- c. Anak diminta untuk mengkreasikan topping roti tawar menggunakan glaze dan bahan lain sesuai dengan kreativitas masing-masing anak.
- d. Anak diminta untuk menjelaskan alasan anak tentang bentuk kreasi topping roti tawar yang mereka buat secara verbal.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sebuah konsep, sifat, atau fenomena yang ditentukan oleh peneliti untuk diselidiki guna mendapatkan informasi yang diperlukan, yang nantinya digunakan untuk mengambil kesimpulan. Variabel ini dapat berupa berbagai bentuk, seperti karakteristik individu, perilaku, kondisi, atau faktor yang dapat mempengaruhi atau dipengaruhi dalam konteks penelitian tertentu.⁴

1. Variabel Bebas (Independen Variabel)

Variabel bebas adalah variabel yang berpengaruh terhadap variabel lain dalam penelitian, biasanya disimbolkan sebagai (X). Dalam konteks penelitian ini, variabel bebas adalah Kegiatan Kreasi Makanan..

2. Variabel Terikat (Dependen Variabel)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas dalam penelitian, umumnya disimbolkan sebagai (Y). Dalam penelitian ini, variabel terikat adalah Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.

⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), Hal. 38

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah metode di mana seseorang melakukan pengamatan langsung atau mencatat peristiwa yang terjadi pada fenomena atau objek yang sedang diteliti. Tujuannya adalah untuk memperoleh data secara objektif tentang kondisi yang terjadi di lapangan. Hasil dari observasi ini dicatat secara sistematis dan detail untuk menggambarkan situasi atau perilaku yang diamati.⁵ Metode ini adalah alat utama yang digunakan untuk pengamatan. Observasi merupakan metode pengambilan data yang melibatkan pengamatan langsung di lokasi tertentu

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah cara mengumpulkan data yang melibatkan pemrosesan dan analisis dari berbagai dokumen atau arsip, termasuk dokumen tertulis, media visual seperti gambar dan video, serta buku dan majalah. Dalam kajian ini, teknik dokumentasi akan memanfaatkan dokumen tertulis, gambar, dan video sebagai sumber informasi yang utama.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai untuk menghimpit data dalam sebuah penelitian. Instrumen tersebut dikembangkan berdasarkan dua aspek yaitu tujuan pengukuran dan teori yang menjadi acuan dalam

⁵ Kartini Kartuno, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Bandung : Alumni, 2016), Hal.

penelitian tersebut.⁶ Menurut penelitian yang akan dijalankan, metode pengumpulan data yang akan dipakai mencakup lembar observasi dan dokumentasi. Margono, sebagaimana dijelaskan oleh Rahmadi, mengartikan observasi sebagai proses pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang muncul pada objek yang sedang diteliti.⁷

Tabel 3.2 Indikator Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak

Elemen	CP	TP	Konteks
Literasi dan STEAM (Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni)	Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.	Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal	Anak mampu memunculkan ide gambar dengan berkarya seni menggunakan media yang telah disediakan
	Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni	Anak menunjukkan kemampuan berpikir kritis dalam memilah informasi dari hasil analisa dan menggunakannya untuk menghasilkan karya secara mandiri maupun berkelompok dengan orang lain	Anak mampu menciptakan lebih dari 1 ide gambar yang berbeda dari temannya secara mandiri
			Anak mampu menghias bentuk dengan kombinasi lebih dari 2 bahan
			Anak menunjukkan rasa bangga atas karya atau usahanya

⁶ Purwanto, *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*, (Magelang : Staial Press, 2018) Hal. 65

⁷ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Kalimantan Selatan : Antasari Press, 2021), Hal. 80

			Anak diminta menceritakan imajinasinya mengenai kreasi makanan yang dibuatnya
--	--	--	---

(Sumber : Portal kurikulum merdeka dan Buku Capaian Pembelajaran Fase Pondasi Tahun 2022)

Berdasarkan indikator penilaian kreativitas anak di atas, maka instrumen penilaian kreativitas anak adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak

NO.	Kriteria Ketuntasan	Belum Muncul (1)	Muncul Sebagian Kecil (2)	Sudah Muncul di Sebagian Besar (3)	Terlihat Pada Keseluruhan Teks (4)
1.	Anak mampu memunculkan ide gambar dengan berkarya seni menggunakan media yang telah disediakan	Ketika diberikan media anak belum mampu memunculkan ide gambar dan hamnya diam saja.	Ketika diberikan media anak masih ragu-ragu dalam memunculkan ide mereka sendiri dan masih mengikuti gambar teman.	Ketika diberikan media anak sudah mulai memunculkan ide gambar mereka sendiri walaupun masih berantakan.	Ketika diberikan media anak sudah mampu memunculkan ide gambar dan berkarya sen dengan baik melalui media yang diberikan
2.	Anak mampu menciptakan lebih dari 1 ide gambar yang berbeda dari temannya secara mandiri	Ketika diberikan media anak belum mampu menciptakan lebih dari 1 ide gambar dan masih mengikut gambar teman.	Ketika diberikan media anak masih ragu-ragu untuk menciptakan ide gambar mereka sendiri.	Ketika diberikan media anak sudah sedikit mampu memunculkan ide gambar mereka sendiri walaupun masih dengan 1 ide gambar saja	Ketika diberikan media anak sudah mampu membuat lebih dari 1 ide gambar secara mandiri.
3.	Anak mampu menghias bentuk dengan	Ketika diberikan media anak belum	Ketika diberikan media anak masih ragu-ragu untuk mengkombinasikan	Ketika diberikan media anak sudah sedikit mampu mengkombinasikan	Ketika diberikan media anak sudah mampu

	kombinasi lebih dari 2 bahan	mampu menggunakan lebih dari 2 bahan.	lebih dari 2 bahan.	lebih dari 2 bahan.	menghias bentuk menggunakan lebih dari 2 bahan.
4.	Anak menunjukkan rasa bangga atas karya atau usahanya	Ketika selesai melakukan kegiatan anak belum percaya diri atas karya yang dibuatnya.	Ketika selesai melakukan kegiatan anak masih ragu-ragu dalam menunjukkan rasa bangga atas karyanya.	Ketika selesai melakukan kegiatan anak sudah sedikit mampu menunjukkan rasa bangga atas karyanya.	Ketika sudah melakukan kegiatan anak sudah mampu menunjukkan rasa bangga terhadap karya dan usahanya..
5.	Anak diminta menceritakan imajinasinya mengenai kreasi makanan yang dibuatnya	Ketika diminta untuk menceritakan imajinasinya anak hanya diam saja	Ketika diminta untuk menceritakan hasil karya anak masih ragu-ragu dalam mengungkapkan imajinasinya.	Ketika diminta untuk menceritakan imajinasinya anak sudah sedikit mampu menceritakan hasil kreasi gambar yang dibuatnya.	Ketika diminta untuk menceritakan imajinasinya anak sudah mampu mengungkapkan mengenai kreasi makanan yang dibuatnya.

(Sumber : Portal kurikulum merdeka dan Buku Capaian Pembelajaran Fase Pondasi Tahun 2022)

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan metode yang digunakan untuk memastikan apakah suatu kumpulan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.⁸ Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak. Pada tingkat signifikansi 5% atau 0,05, nilai probabilitas $> 0,05$ menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sedangkan nilai probabilitas $< 0,05$ menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas

⁸ Nuryadi dkk, *Dasar – Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta, 2017), Hal. 79

dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 20.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t dengan metode *Paired Sample t-test*. Penelitian ini memanfaatkan aplikasi SPSS versi 20 untuk melakukan uji tersebut. *Paired Sample t-test* digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang berpasangan. Dua sampel yang dimaksud adalah data yang berkaitan namun memiliki perbedaan. Sebelum melakukan *Paired Sample t-test*, data harus memenuhi syarat distribusi normal.⁹ Kemudian dilakukan uji hipotesis dengan membandingkan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan (t_{tabel}) berdasarkan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$. Kriteria uji hipotesis yaitu :

- a. H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, H_a diterima
- b. H_a ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, H_0 diterima.¹⁰

⁹ Rahmat. H. S, *Metode Penelitian Bisnis & Analisis Data dengan SPSS*. (Jakarta: Erlangga, 2018), Hal. 129

¹⁰ Fajri Ismail, *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta : Kencana, 2018), Hal. 236

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Sejarah RA Fathun Qarib Bada Aceh

Raudhatul Athfal Fathun Qarib Kota Banda Aceh didirikan berdasarkan ide dari beberapa pengurus yang membutuhkan tempat untuk pendidikan anak usia dini berdasarkan musyawarah dengan beberapa pengurus masjid untuk mendapatkan modal awal pembangunan tempat pendidikan tersebut.

Dari pemodal awal tersebut terbentuklah Pendidikan Taman Kanak-kanak Terpadu (TKT)/Raudhatul Athfal (RA) pada tanggal 16 April diresmikan oleh Rektor IAIN Ar-Raniry Prof. Dr. Rusydi Ali Muhammad, MA dan beroperasi pada tanggal 01 Juli 2002 yang bernaung di bawah P2K2M Masjid Fathun Qarib IAIN Ar-Raniry di bawah pimpinan Drs. Ramly M. Yusuf, MA. Raudhatul Athfal Fathun Qarib Kota Banda Aceh beralamat di Jalan Lingkar Kampus IAIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh menggunakan gedung milik IAIN Ar-Raniry yang pada tahun 2018 berubah nama menjadi UIN Ar-Raniry. Pada tahun 2008 sampai tahun 2011 RA Fathun Qarib berganti menjadi TK Fathun Qarib. PNS yang bertugas menjadi kepala di TK Fathun Qarib berasal dari Kemenag sehingga TK Fathun Qarib kembali berganti nama menjadi RA Fathun Qarib berdasarkan surat rekomendasi dari kepala Kementerian Agama Kota Banda Aceh nomor:

Kd.01.07/2/PP.00/0848/2014 dengan nomor izin operasional 043 tahun 2012.

Raudhatul Athfal Fathun Qarib di Kota Banda Aceh memiliki sejarah kepemimpinan sebagai berikut: Ibu Raihan Putry menjabat sebagai Kepala RA Fathun Qarib pertama dari 1 Juli 2002 hingga 31 Desember 2003. Kemudian, Ibu Habibah, A. Md mengambil alih sebagai Kepala kedua mulai 1 Januari 2003 hingga 31 Desember 2012. Selanjutnya, Ibu Ainil Sofani, S. Ag memimpin sebagai Kepala ketiga dari 1 Januari 2013 hingga 1 November 2016. Sejak 2 Januari 2017 hingga saat ini, kepemimpinan dipegang oleh Ibu Yusnawati, S.Pd.I.

Raudhatul Athfal Fathun Qarib di Kota Banda Aceh mengalami peningkatan jumlah murid setiap tahunnya dan saat ini memiliki total 107 murid. Sekolah ini memiliki 10 pendidik yang bertanggung jawab atas pendidikan mereka. Kurikulum pembelajaran yang diterapkan mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan telah mendapatkan izin operasional dari Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh dengan nomor 043 tahun 2002, sejak tahun pendiriannya. Program RA Fathun Qarib yaitu *One Day One Ayat*, tahfidz juz 30, BMA (Belajar Mengenal Angka, Abjad dan Arab), shalat sunat dhuha setiap hari jumat, shadaqah jumat, berbagi berkah pada bulan Ramadhan, ekstrakurikuler setiap semester, puncak tema, karya wisata, manasik haji, pentas seni, pemberian menu sehat setiap bulan, peringatan hari besar nasional dan perayaan hari besar islam.

Sumber dana Raudhatul Athfal Fathun Qarib Kota Banda Aceh berasal dari dana pendaftaran murid baru, iuran bulanan dan Bantuan Operasional Pendidikan (BOP). Dana iuran perbulan dikutip untuk murid kelompok B Rp. 210.000/bulan. Sedangkan untuk murid kelompok A sebesar Rp.120.000/bulan. Dana tersebut dikelola oleh Bendahara Raudhatul Athfal Fathun Qarib Kota Banda Aceh dan 10 % disetor ke pengurus Yayasan Fathun Qarib.

2. Lokasi Sekolah

Jalan Lingkar Kampus UIN Ar – Raniry, Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kab. Aceh Besar, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh.

3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi

Mempersiapkan generasi berkualitas yang bernuansa Qur'ani sejak dini.

b. Indikator Visi RA Fathun Qarib

- 1) Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.
- 2) Anak terbiasa mengucapkan salam, sapa, senyum, dan santun.
- 3) Anak mampu mengikuti kegiatan keagamaan.
- 4) Anak mampu berkompetisi dengan murid dari sekolah lain.
- 5) Anak mampu melafazdkan surat pendek dan hadits.

c. Misi

- 1) Mengupayakan kemampuan membaca Al-Quran melalui metode Iqra'.
- 2) Membiasakan anak berakhlakul karimah melalui pengetahuan agama yang kuat
- 3) Mengasah intelektual agar siap menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 4) Melatih keterampilan anak untuk mendayagunakan potensi diri agar siswa mampu menghasilkan karya yang bermanfaat.
- 5) Menciptakan lulusan yang unggul, berprestasi dan dapat menghafal Al-Quran secara fasih.

d. Tujuan

- 1) Pembentukan sikap dasar Islami melalui pengetahuan dasar tentang Iman, Islam dan Ihsan, akhlak terpuji dan kecintaan kepada Allah SWT dan Rasul-Nya.
- 2) Pembiasaan berbudaya Islam melalui gemar beribadah dan menghafal Al-Quran, disiplin, hidup bersih dan sehat, mandiri, kreatif, inovatif dan berakhlakul karimah.

4. Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA Fathun Qarib

Berikut disajikan data pendidik dan tenaga kependidikan RA Fathun Qarib Banda Aceh.

Tabel 4.1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No.	Nama Pendidik/ Tenaga Kependidikan	Pendidikan	Pangkat/Jabatan
1.	Yusnawati, S.Pd.I	S1	Kepala Sekolah
2.	Nurlaili, S.Pd.I	S1	Guru Kelas B
3.	Devi Hanum, A.Ma	D2	Guru Kelas B
4.	Rahmayanti, S.Sos	S1	Guru Kelas B
5.	Rahmani, S.Pd	S1	Guru Kelas A
6.	Fauziah, S.Pd	S1	Guru Kelas B
7.	Septa Lena, S.Pd	S1	Guru Kelas B
8.	Ira Mayanti, S.Pd.I	S1	Guru Kelas A
9.	Nelli Isnayanti, S.Pd.I	S1	Guru Kelas B
10.	Lisa Zaura, S.Pd	S1	Guru Kelas B
11.	Ema Surya	SMA	Guru Kelas B
12.	Nurul Laila Bahar	SMA	Guru Kelas B

Sumber : Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA Fathun Qarib

5. Peserta Didik RA Fathun Qarib Banda Aceh

Raudhatul Athfal Fathun Qarib di Banda Aceh memiliki total 133 peserta didik. Penelitian ini akan menggunakan data dari kelas B1 yang terdiri dari 21 anak. Detail data anak-anak dalam kelas B1 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Peserta Didik RA Fathun Qarib Banda Aceh pada Kelas B1

No.	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	Afkar Imtiyaz Al Bukhari	Laki-Laki
2.	Ahmad Faiq Zuhri	Laki-Laki
3.	Ahmad Nabil	Laki-Laki
4.	Ainal Mardhiah	Perempuan
5.	Annasya Navisha	Perempuan
6.	Aqmar Alfarizqy Nurhisam	Laki-Laki
7.	Ashraf Zain Erdogan	Laki-Laki
8.	Cut Emira Nafeeza	Perempuan
9.	Gabriella Hubina	Perempuan
10.	Ifra Mikayla	Perempuan
11.	Nafeeza Azzahra	Perempuan
12.	Kalila Amahyra	Perempuan
13.	Muhammad Bilal	Laki-Laki
14.	Muhammad Alby Syarif	Laki-Laki
15.	Muhammad Althaf Nabil	Laki-Laki
16.	Muhammad Aarrafi Farzan	Laki-Laki
17.	Muhammad Ziyad Ramadhan	Laki-Laki
18.	Naira Ziya Dilna	Perempuan
19.	Dek Len	Perempuan
20.	Teuku Emirul	Laki-Laki

21.	Haikal Gilang Aditya	Laki-Laki
-----	----------------------	-----------

Sumber : Absensi Kelas B1

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Fathun Qarib Banda Aceh selama 5 hari mulai tanggal 27 Mei – 02 Juni 2024. Selanjutnya jadwal penelitian secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Jadwal Penelitian

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Senin/27 Mei 2024	30 Menit	<i>Pretest</i>
2.	Selasa/28 Mei 2024	30 Menit	<i>Treatment I</i>
3.	Rabu/29 Mei 2024	30 Menit	<i>Treatment II</i>
4.	Jumat/31 Mei 2024	30 Menit	<i>Treatment III</i>
5.	Senin/02 Juni 2024	30 Menit	<i>Posttest</i>

Sumber : Hasil penelitian pada tanggal 27 Mei – 02 Juni 2024

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan jawaban terhadap perumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, yang bertujuan untuk menguatkan hipotesis sementara yang telah ditetapkan. Penelitian ini difokuskan pada 21 anak dari kelas B1, dengan aspek-aspek penilaian yang sesuai dengan standar pencapaian pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun pada kurikulum merdeka, termasuk dalam elemen dasar literasi dan STEAM..

1. Deskripsi Data *Pretest*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di RA Fathun Qarib Banda Aceh diperoleh nilai *Pretest* sebagai berikut:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Data *Pretest* Kreativitas Anak

No.	Inisial Anak	Indikator					Total	Rata-Rata
		I	II	III	IV	V		
1.	AF	1	3	2	2	1	9	1,8
2.	AQ	1	2	2	1	2	8	1,6
3.	AN	2	1	1	2	3	9	1,8
4.	AM	3	2	1	1	1	8	1,6
5.	AV	2	1	1	2	1	7	1,4
6.	AA	3	1	2	1	1	8	1,6
7.	AZ	2	1	2	2	2	9	1,8
8.	CE	2	2	2	1	1	8	1,6
9.	GH	1	2	3	2	1	9	1,8
10.	IM	1	2	3	1	2	9	1,8
11.	NA	2	2	1	3	1	9	1,9
12.	KA	1	1	1	2	2	7	1,4
13.	MB	1	2	2	2	1	8	1,6
14.	MAS	1	2	2	3	2	10	2
15.	MAN	2	2	1	1	2	8	1,6
16.	MAF	3	2	1	1	2	9	1,8
17.	MZ	2	1	1	1	3	8	1,6
18.	NZ	1	1	2	1	1	6	1,2
19.	DL	2	1	3	2	1	9	1,8
20.	TE	1	3	3	2	1	10	2
21.	HK	2	2	2	1	1	8	1,6
Jumlah		36	36	38	34	32	176	35,3
Rata-Rata		1,71	1,71	1,81	1,62	1,52	8,38	1,68

Sumber : Hasil *Pretest* Anak Kelas B1

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa hasil rekapitulasi rata-rata data *Pretest* kreativitas anak B1 yaitu 1,68. Dapat diartikan bahwa kreativitas anak masih pada kriteria belum muncul.

2. Deskripsi Data *Treatment* I s/d III

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di RA Fathun Qarib

Banda Aceh diperoleh nilai *treatment* I s/d III sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Anak *Treatment* I s/d III

No	Inisial Anak	<i>Treatment</i> I	Rata-Rata	<i>Treatment</i> II	Rata-Rata	<i>Treatment</i> III	Rata-Rata
1	AF	12	2,4	14	2,8	17	3,4
2	AQ	11	2,2	13	2,6	16	3,2
3	AN	11	2,2	13	2,6	15	3
4	AM	11	2,2	13	2,6	16	3,2
5	AV	9	1,8	11	2,2	13	2,6
6	AA	11	2,2	13	2,6	16	3,2
7	AZ	9	1,8	11	2,2	13	2,6
8	CE	11	2,2	13	2,6	15	3
9	GH	12	2,4	14	2,8	16	3,2
10	IM	12	2,4	14	2,8	17	3,4
11	NA	9	1,8	10	2	12	2,4
12	KA	9	1,8	11	2,2	13	2,6
13	MB	11	2,2	13	2,6	16	3,2
14	MAS	11	2,2	13	2,6	16	3,2
15	MAN	11	2,2	13	2,6	15	3
16	MAF	12	2,4	14	2,8	17	3,4
17	MZ	11	2,2	12	2,4	15	3
18	NZ	9	1,8	10	2	12	2,4
19	DL	12	2,4	14	2,8	16	3,2
20	TE	11	2,2	13	2,6	16	3,2
21	HK	11	2,2	13	2,6	14	2,8
Jumlah		226	45,2	265	53	306	63,2
Rata-rata		11	2,15	13	2,52	15	3,1

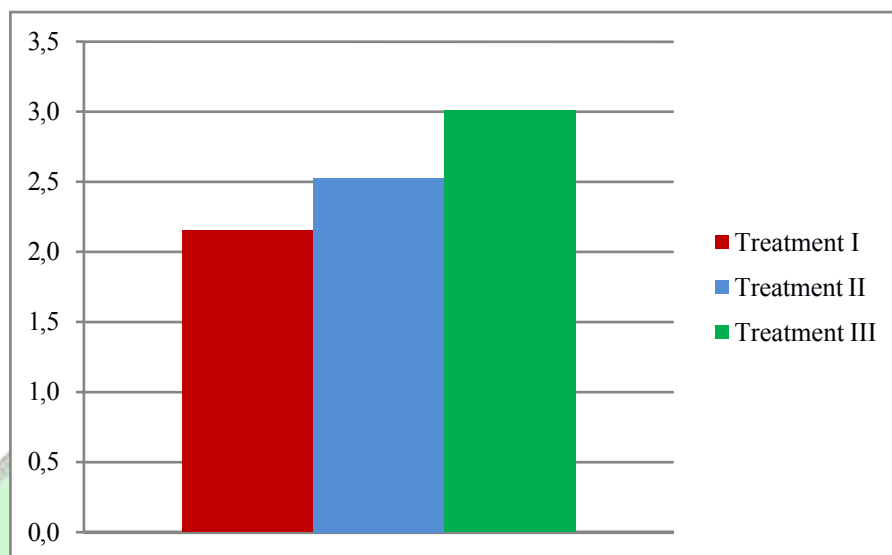
Sumber : Nilai *Treatment* I s/d III Anak Kelas B1

Berdasarkan tabel diatas nilai rata-rata pada *treatment* I adalah 2,15, *treatment* II adalah 2,52 dan *treatment* III adalah 3,1. Dapat disimpulkan bahwa dari *treatment* I s/d III terdapat perubahan nilai rata-

rata kreativitas anak. Hasil peningkatan kreativitas anak kelas B1

berdasarkan nilai *treatment* I s/d III dapat dilihat pada grafik berikut ini :

Gambar 4.1 Grafik Hasil *Treatment* I s/d III



Sumber : Microsoft Excel 2017

3. Deskripsi Data *Posttest*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di RA Fathun Qarib Banda Aceh diperoleh nilai *Posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.6 Rekapitulasi Data *Posttest* Kreativitas Anak

No.	Inisial Anak	Indikator					Total	Rata-Rata
		I	II	III	IV	V		
1.	AF	4	4	4	4	4	20	4
2.	AQ	3	4	4	4	4	19	3,8
3.	AN	4	3	4	4	4	19	3,8
4.	AM	3	4	3	3	3	16	3,2
5.	AV	3	4	3	3	2	15	3
6.	AA	3	3	5	4	3	18	3,6
7.	AZ	5	3	4	3	3	18	3,6
8.	CE	4	4	4	3	2	17	3,4
9.	GH	2	3	4	3	4	16	3,2
10.	IM	3	4	4	3	4	18	3,6

11.	NA	2	3	4	2	3	14	2,8
12.	KA	3	2	4	4	4	17	3,4
13.	MB	3	3	3	4	3	16	3,2
14.	MAS	3	4	4	4	4	19	3,8
15.	MAN	3	3	2	4	3	15	3
16.	MAF	4	4	4	3	4	19	3,8
17.	MZ	4	4	4	4	4	20	4
18.	NZ	4	3	4	4	3	18	3,6
19.	DL	3	4	4	4	2	17	3,4
20.	TE	3	4	4	3	3	17	3,4
21.	HK	4	3	4	3	3	17	3,4
Jumlah		67	76	83	72	67	365	73
Rata-Rata		3,19	3,62	3,95	3,43	3,19	17,38	3,48

Sumber : Hasil Posttest Anak Kelas B1

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa hasil rekapitulasi rata-rata data *posttest* kreativitas anak B1 yaitu 3,48. Dapat diartikan bahwa kreativitas anak berada pada kriteria sudah muncul sebagian besar atau terlihat pada keseluruhan teks.

Berikut tabel data hasil *pretest* dan *posttest* di RA Fathun Qarib Banda Aceh.

Tabel 4.7 Data Hasil Pretest dan Posttest

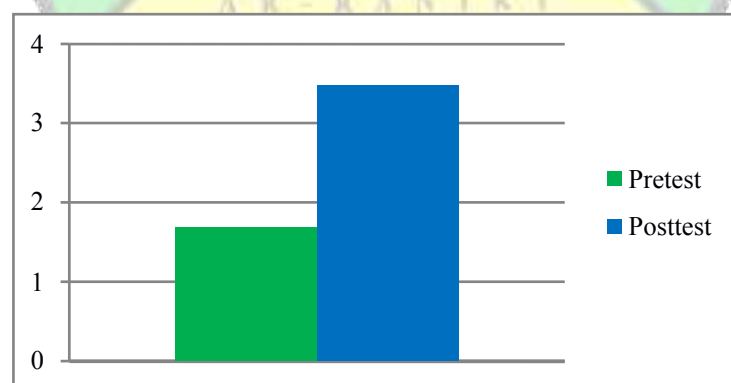
No	Inisial Anak	Jumlah Skor			
		<i>Pretest</i>	Rata-Rata	<i>Posttest</i>	Rata-Rata
1	AF	9	1,8	20	4
2	AQ	8	1,6	19	3,8
3	AN	9	1,8	19	3,8
4	AM	8	1,6	16	3,2
5	AV	7	1,4	15	3
6	AA	8	1,6	18	3,6
7	AZ	9	1,8	18	3,6
8	CE	8	1,6	17	3,4
9	GH	9	1,8	16	3,2
10	IM	9	1,8	18	3,6

11	NA	9	1,9	14	2,8
12	KA	7	1,4	17	3,4
13	MB	8	1,6	16	3,2
14	MAS	10	2	19	3,8
15	MAN	8	1,6	15	3
16	MAF	9	1,8	19	3,8
17	MZ	8	1,6	20	4
18	NZ	6	1,2	18	3,6
19	DL	9	1,8	17	3,4
20	TE	10	2	17	3,4
21	HK	8	1,6	17	3,4
	Jumlah	176	35,3	365	73
	Rata-rata	8,38	1,68	17,38	3,48

Sumber : Hasil Pretest dan Posttest Anak Kelas B1

Sesuai dengan tabel di atas menunjukkan subjek penelitian mengalami peningkatan setelah adanya perlakuan (*treatment*) dapat dilihat nilai rata-rata pada *pretest* yang diperoleh adalah 1,68. Sedangkan pada *posttest* nilai rata-rata yang diperoleh adalah 3,48. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan kreasi makanan berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh. Hasil peningkatan kreativitas anak kelas B1 berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada grafik berikut ini :

Gambar 4.2 Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest*



Sumber : Microsoft Excel 2017

Berdasarkan gambar grafik di atas dapat diketahui bahwa nilai *pretest* 1,68 sedangkan pada *posttest* 3,48. Jadi nilai *posttest* terdapat peningkatan dari nilai *pretest*.

D. Pengelolaan dan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sampel yang sedang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan program SPSS versi 20 dengan metode *Shapiro-Wilk*. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai Sig pada hasil uji $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai $\text{Sig} < 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

Hipotesis untuk uji normalitas dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_a : Data dari populasi berdistribusi normal

H_o : Data dari populasi tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas pengaruh kegiatan kreasi makanan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,201	21	,026	,913	21	,063
Posttest	,123	21	,200*	,957	21	,458

*. This is a lower bound of the true significance.
--

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Output SPSS Versi 20.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (*Sig*) uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* adalah $> 0,05$ (lebih besar dari nol koma nol lima). Nilai signifikansi (*Sig*) pada kegiatan *pretest* diperoleh sebesar 0,063 (nol koma nol enam puluh tiga). Kemudian nilai signifikansi (*Sig*) kegiatan *posttest* sebesar 0,458 (nol koma empat ratus lima puluh delapan). Maka berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh lebih besar dari nilai signifikansi (*Sig*) artinya data berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan apabila data berdistribusi normal, maka dilakukan uji *paired sample T-test* dan taraf signifikansi $< 5\%$ atau 0,05. Uji hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan bantuan program SPSS 20. Kriteria pengambilan keputusan uji hipotesis dalam penelitian ini adalah jika nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas pada data *pretest* dan *posttest* dan jika nilai *Sig. (2-tailed)* $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas pada data *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan kriteria tersebut, maka pernyataan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Kegiatan kreasi makanan berpengaruh terhadap kreativitas anak

H_0 : Kegiatan kreasi makanan tidak berpengaruh terhadap kreativitas anak

Uji Hipotesis dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-1,7952	,3640	,0794	-1,9609	-1,6296	-22,603	20	,000

Sumber : Output SPSS Versi 20.

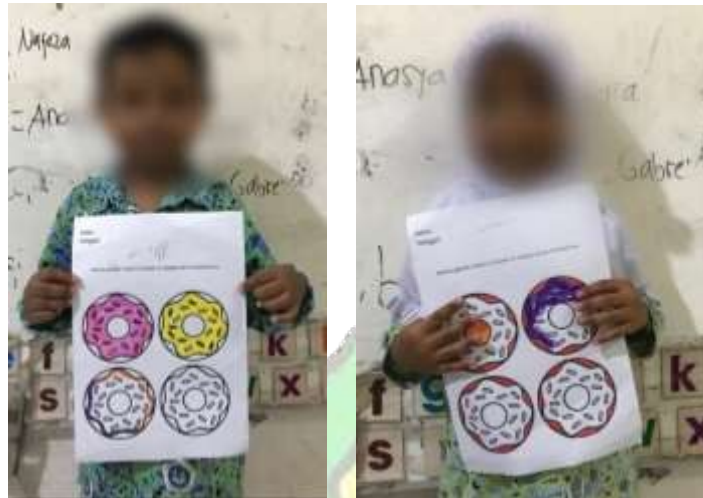
Berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh pada tabel sebesar $0,000 < 0,05$. Kemudian dari hasil uji t_{hitung} sebesar 22,603 dan hasil uji t_{tabel} sebesar 2,085. Maka dapat dilihat bahwa dari nilai signifikansi dan $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan nilai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil kreativitas pada data *pretest* dan *posttest*. Sehingga dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan kreasi makanan berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Fathun Qarib Banda Aceh yang bertempat di Jalan Lingkar Kampus UIN Ar – Raniry, Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kab. Aceh Besar, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Penelitian ini dilakukan di RA Fathun Qarib Banda Aceh selama 5 hari mulai tanggal 27 Mei – 02 Juni 2024.

Pada pertemuan pertama pada tanggal 27 Mei 2024, diawali dengan memberikan tes awal (*pretest*) pada anak untuk melihat sejauh mana kreativitas anak sebelum diberikan *treatment* dan *posttest*, kegiatan yang diberikan adalah mewarnai gambar donat dengan meminta anak untuk mewarnai 4 buah donat dengan warna yang disukai anak. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:





Gambar 4.3 Test Awal (*Pretest*)

Gambar di atas merupakan tes awal (*pretest*) anak dalam kegiatan mewarnai gambar. Tes ini menunjukkan perkembangan kreativitas anak masih kurang, dimana terlihat saat anak mewarnai, menghabiskan waktu yang lama dalam mengungkapkan ide kreatifnya, masih meniru warna gambar teman, masih kurang rapi dan keluar garis saat mewarnai. Penelitian dari kegiatan tersebut mendapatkan hasil nilai rata-rata *pretest* sebesar 1,68. Artinya kreativitas anak masih berada pada kriteria belum muncul. Sehingga perlu dilakukan *treatment* untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan kreasi makanan.

Pada tanggal 28 Mei 2024, anak diberikan perlakuan pertama (*treatment I*). Kegiatan yang diberikan pada *treatment I* yaitu mewarnai gambar roti tawar yang di atasnya ada objek gambar keroppy, teddy bear dan hello kitty. Tujuannya adalah untuk melihat kreativitas anak dalam mengkreasi warna pada gambar roti tawar tersebut. Kegiatan anak pada saat melakukan kegiatan *treatment I* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.4 Treatment I

Gambar di atas merupakan kegiatan *treatment I*, yang mengimplementasikan kreativitas anak melalui media gambar roti tawar yang di atasnya terdapat gambar objek seperti keroppy, teddy bear dan hello kitty. Hasil nilai pada *treatment I* yaitu 2,15 artinya kreativitas anak masih berada pada kriteria muncul sebagian kecil dan belum berkembang secara baik, terlihat saat anak mewarnai masih ada dari beberapa anak yang kurang melakukan variasi warna dan masih lama dalam menuangkan ide kreatifnya.

Pada tanggal 29 Mei 2024, anak diberikan *treatment II* yaitu melalui kegiatan menempel gambar topping seperti gambar stroberi, potongan buah

pisang dan selai di atas gambar roti tawar. Tujuannya adalah untuk melihat sejauh mana anak mampu mengkreasikan topping di atas gambar roti tawar dengan kreatif sesuai dengan kreativitas anak masing-masing. Kegiatan anak pada saat melakukan kegiatan *treatment II* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.5 Treatment II

Gambar di atas merupakan kegiatan *treatment II*, yang berisi kegiatan menempel topping di atas gambar roti tawar, hasil nilai yang diperoleh pada *treatment II* ini adalah 2,52 yang artinya kreativitas beberapa anak sudah berada pada kriteria muncul di sebagian besar dan mulai berkembang. Terlihat saat anak mampu menempelkan topping-topping dengan baik dan

mampu mengkreasikannya dengan kreatif serta menjelaskan secara verbal kreasi yang telah dibuatnya, namun masih ada beberapa anak juga yang kurang melakukan variasi pada kreasi topping roti tawar miliknya.

Pada tanggal 31 Mei 2024, anak diberikan *treatment III* yaitu dengan kegiatan membuat kreasi topping roti tawar. Namun, pada *treatment III* ini anak masih dibimbing dan diajarkan untuk mengkreasikan topping-topping diatas roti tawar yang telah disediakan seperti potongan roti tawar, buah pisang, selai cokelat, selai greentea dan meses. Tujuannya adalah saat nanti berikan tes akhir anak sudah mampu mengkreasikan sendiri topping roti tawar sesuai dengan kreativitas anak masing-masing. Kegiatan anak pada saat melakukan kegiatan *treatment I* dapat dilihat pada gambar berikut.





Gambar 4.6 Treatment III

Gambar di atas merupakan *treatment III* yaitu anak diberikan kegiatan menghias kreasi topping roti tawar dengan berbagai topping diantaranya ada potongan buah pisang, meses seres, selai coklat dan selai greentea. Hasil nilai pada *treatment III* adalah 3,1 artinya kreativitas anak sudah berada pada kriteria sudah muncul disebagian besar dan anak mampu membuat kreasi topping roti tawar mereka sendiri meskipun masih sedikit berantakan dan masih kurang mampu mengkombinasikan lebih dari 2 bahan. Namun, kreativitas anak sudah meningkat pada *treatment III* ini. Anak juga mampu menjelaskan kreasi yang mereka buat.

Pada tanggal 02 Juni 2024, anak diberikan tes akhir (*pretest*) dengan mengimplementasikan kegiatan yang telah dilakukan saat *treatment*. Anak diminta untuk membuat kreasi topping roti tawar sekreatif mungkin dengan bahan yang telah disediakan seperti roti tawar, potongan buah pisang, selai coklat, selai greentea dan meses. Kegiatan anak pada saat melakukan kegiatan *treatment I* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.7 Tes Akhir (*Posttest*)

Gambar di atas merupakan tes akhir (*pretest*). Pada tes ini anak diminta untuk mengkreasikan sendiri topping roti tawar dengan bahan yang sama dengan *treatment III*. Hasilnya kreativitas anak sudah meningkat. Pada kegiatan *posstest* diperoleh nilai 3,48. Artinya kreativitas anak berada pada kriteria terlihat pada keseluruhan teks dan sudah meningkat setelah dilakukannya *treatment I, II, dan III*, dimana terlihat anak sudah mampu mengkreasikan *topping* roti tawar dengan kreatif dan mampu menggunakan lebih dari 2 bahan yang telah disediakan, sudah mampu memunculkan ide

kreatifnya, membuat kreasi sendiri serta mampu menjelaskan gambar atau kreasi apa yang dibuat pada roti tawar tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian di atas kegiatan kreasi makanan berpengaruh terhadap kreativitas anak yang dibuktikan dengan hasil signifikansi dan nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu juga, kegiatan tersebut dipandang aman bagi anak, mudah dilakukan, sederhana dan menyenangkan. Selain kreativitas, kemampuan lain yang berkembang pada kegiatan kreasi makanan seperti mengembangkan daya pikir anak, mengasah imajinasi anak dan melatih konsentrasi pada anak sehingga perkembangan kreativitas dapat berkembang secara optimal.

Pada dasarnya, guru dapat mengembangkan pola pikir kreatif anak tanpa memerlukan biaya besar. Dengan memiliki gagasan yang luas dan ide-ide menarik, guru dapat dengan mudah melatih dan meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas bisa ditingkatkan dengan cara yang mudah tetapi menyenangkan bagi anak-anak. Anak-anak usia dini sangat menikmati aktivitas yang menarik dan menyenangkan.¹ Umumnya dari beberapa penelitian tentang kreativitas anak, dikembangkan melalui kegiatan menggambar seperti dari hasil penelitian Ukur dkk.² Kemudian kreativitas anak juga dapat dikembangkan melalui kegiatan kreasi

¹ Rianti dkk, Implementasi Pengenalan Gizi Seimbang Anak Melalui Kreasi Bentuk Makanan, *Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usi Dini*, Vol. 2, No. 1, 2023. Hal. 85

² Dewi. S. U., Bahran. T., dan Bujuna. A, Analisis Kreativitas Menggambar Anak Melalui Kegiatan Menggambar, *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, Vol. 3, No. 1, 2021. Hal.118

menggunakan bahan alam.³ Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada penelitian ini menggunakan bahan makanan untuk mengembangkan kreativitas anak. Kemudian terdapat juga penguatan dari hasil penelitian jurnal lain yang terdapat kesamaan yaitu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Lestari dengan kegiatan *Funcooking* yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini dan tidak membutuhkan dana besar.⁴

Berdasarkan data penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa kurangnya variasi dalam kegiatan kreativitas memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak. Ini dapat diamati dari produk yang dihasilkan oleh anak, yang cenderung sama antara satu kegiatan dengan kegiatan lainnya. Misalnya, ketika menggambar, anak cenderung menggambar bunga, dan saat melakukan kegiatan membentuk, mereka juga cenderung membentuk bunga. Namun, anak yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi akan mampu menciptakan berbagai karya fantasi yang beragam. Kreativitas yang kuat membantu anak menjadi individu yang mandiri dan tangguh, memungkinkan mereka untuk dengan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan yang penuh tantangan. Hal ini juga

³ Destriya. A, dan Rakimahwati, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.7, No. 2, 2023, Hal.1913

⁴ Dwi Puji Lestari, Peningkatan Kreatifitas Melalui *Funcooking* pada Kelompok A RA Az Zahra Kebayoran Baru Jakarta Selatan, *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol. 6, No. 1, 2019. Hal. 5

membantu mereka mengikuti kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.⁵



⁵ Dewi. F., Aisyah dan Novi. A, Aplikasi Kegiatan Main Finger Painting dalam Peningkatan Kreativitas Motoric Halus Anak Usia Dini, *Jurnal UIN Ar-Raniry*. Vol.6, No.2, 2020, Hal. 205-206.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan kreasi makanan berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi yaitu $,000 < 0,05$ dan nilai t memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 22,603 dan hasil dari uji t_{tabel} sebesar 2,085 dapat dilihat bahwa dari nilai signifikansi dan nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ yang artinya bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Hasil penelitian ini menggunakan SPSS 20. Sehingga Dari hasil ini dapat kita simpulkan bahwa kegiatan kreasi makanan berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi berikut ini:

1. Untuk peneliti berikutnya, disarankan untuk mengembangkan kegiatan kreatif lain yang dapat lebih meningkatkan kreativitas anak.
2. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan informasi yang bermanfaat dalam pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Sari, Arima Melia. (2017). Upaya Mengembangkan Kreativitas Pada Kegiatan *Fun Cooking* Di Kelompok B Tk Pkk Marsudisiwi Gunung Kelir, Pleret, Bantul, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7 (6).
- Balandina, Debeturu dan Wijayaningsih Elisabeth Lanny (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (1), 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Husnaini, Deni dan Yuswinda. (2022). Pengaruh Kreasi Kulit Jagung terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (6), 5847-5494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2956>
- Andriani, Destriya dan Rakimahwati. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1910-1922. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>
- Fitriani, Dewi dkk. (2020). Aplikasi Kegiatan Main Finger Painting dalam Peningkatan Kreativitas Motoric Halus Anak Usia Dini, *Jurnal UIN Ar-Raniry*. 6 (2), 205-206.
- Ukar, Dewi Sartika dkk. (2021). Analisis Kreativitas Menggambar Anak Melalui Kegiatan Menggambar. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*. 3 (1). <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v3i1.2262>
- Fakhriyani, Diana Vidya. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. 4 (2).
- Lestari, Dwi Puji. (2019). Peningkatan Kreatifitas Melalui *Funcooking* pada RA Az Zahra Kebayoran Baru Jakarta Selatan, *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 6 (1), 18-28. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/5370/3637>
- Rachmawati, Eka dkk. (2020). Pelatihan Pengolahan *Bento* Untuk Meningkatkan Kreativitas Menciptakan Bekal Makanan, *Jurnal Abdimas Dewantara*, 3(1), 22-28.
- Ismail, Fajri. (2018). *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*, Jakarta : Kencana
- Mayar, Farida dkk. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Kreativitas Seni Rupa Menempel Kolase, Mozaik dan Montase*. PT. Raja Grafindo.

- Anggraheni, Ika. (2019). Profil Perkembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Kelompok B Dalam Kegiatan Cooking Class, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1 (1), 47.
- Machali, Imam. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyan dan Keguruan.
- Octaviani, Intan dan Alimudin. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui *Cooking Class* di PAUD Melati, *Jurnal of Early Childhood Studies*.1(1). <https://journal.nubaninstitute.org/index.php/jecs>
- Kartono, Kartini. (2016). *Pengantar Metodologi Risert Sosial*. Bandung : Alumni.
- Kemendikbud. (2022). *Penjelasan Lingkup Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*.
- Kemendikbud Ristek. (2022). *Evaluasi Sistem Pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, Pemerintah Pusat, Pemerintah Daerah, Pencabutan*. Jakarta.
- Asmawati, Luluk. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11 (1). <https://doi.org/10.21009/JPUD.111>
- Khaironi, Mulianah. dan Baiq Sofa Ilhami, (2018). Perkembangan Anak Usia Dini, *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 2 (1), 1-12. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Ramdani, Nanang Gustri dkk. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran, *Indonesian Journal of Elementary Education*. 1 (1).
- Jayantika, Ngurah Trisna. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Nurjanah dan Wahyuseptiana. (2018). *The Aplication Of Playing Based On Reggio Emilia's Approach To Stimulate Early Childhood Creativity. 1st National Seminar on Elementary*. Surakarta: SHEs: Conference Series.
- Mulyani, Novi. (2016). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Mulyani, Novi. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Nuryadi dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang : Staial Press.
- Yuni, Rahma dkk. (2020). Pengembangan Media Kreatif Barang Bekas Untuk Melatih Kreativitas Anak Kelompok B Di Tk Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 3 (1), 2.
- Rahmadi. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Kalimantan Selatan : Antasari Press.
- Setianto, Rahmat Heru. (2018). *Metode Penelitian Bisnis & Analisis Data dengan SPSS*. Jakarta: Erlangga.
- Rianti dkk. (2023). Implementasi Pengenalan Gizi Seimbang Anak Melalui Kreasi Bentuk Makanan, *Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usi Dini*. 2 (1).
- Hayati, Siti Nur dkk. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4 (1), 54.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Alfabeta.
- Sumiatun dkk. (2021). Peningkatan Gizi Seimbang Melalui Kegiatan Kreasi Makanan, *Jurnal Pelita PAUD*, 5 (2), 178-183.
<https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1305>
- Sit, Masganti. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Perdana Publishing.
- Sahir, Syafrida Hafni. (2021). *Metodologi penelitian*. KBM Indonesia.
- Taruli. (2020). *Peran Emosi dalam Membangun Keterampilan Berpikir Kreatif Anak usia Dini Jawa Tengah*: IKAPI.
- Yulianti, Tri Rosana. (2014). Peranan Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (Studi Kasus pada PAUD Melati 13 Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengan), *Jurnal Empowerment*. 4(1).

Munandar, Utami. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta

Nurani, Yuliani dkk. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jawa Timur: PT Bumi Aksara.

Hayati, Zikra dkk. (2024). Pengaruh Lukisan Jari Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak, *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*. 10 (1). <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v9i2.22902>





KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 NOMOR: B-11894/Un.08/FTK/Kp.07.6/11/2023

TENTANG:
 PENGINGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing Skripsi;
- b. bahwa yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 203/KmK.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Bimbingan Skripsi
- KESATU : Menunjukkan Saudara :
1. Muthmainnah, MA Sebagai Pembimbing Pertama
2. Lina Amela M.Pd Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Pipi Juliani Htb
- NIM : 200210008
- Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
- Judul Skripsi : Pengaruh Kegiatan kreasi Makanan Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fathun Qorb Banda Aceh
- KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas dibenarkan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- KETIGA : Pembiayaan akbal keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.421325/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024
- KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

MEMUTUSKAN

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 15 November 2023



- Tembusan
1. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh
 2. Ketua Prodi FIAUD FTK
 3. Pembimbing yang bersangkutan untuk diteliti dan dilaksanakan
 4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Popelma Barussabtu, Bandar Aceh
Telpom : 0851-7397321, Email : oia@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4258/Unw. RR/FTK.1/TL.08/520834
Tempo : -
Hal : *Penelitian Rumah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala Sekolah RA Fathim Qarib Banda Aceh
Assalamu'alaikum Wa. Wa.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : PIPILYANI HTB / 200210008
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Islam-Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Banda, Barussabtu

Raudera yang tersebut namanya diatas kasar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud memanfaatkan penelitian rumah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengaruh Kegiatan Kreasi Makanan terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fathim Qarib Banda Aceh*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 21 Mei 2024
sa. Bekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Ketenagaan,



Bertaka sampai : 05 Juli 2024

Prof. Habiburrahm, S.Ag., M.Com., Ph.D.

AR-RANIRY



KEMENTERIAN AGAMA
RAUDHATUL ATHFAL FATHUN QARIB
KECAMATAN SYIAH KUALA KOTA BANDA ACEH
Email: ra.fathunqarib@kemenag.go.id
Youtube: RA.fathunqarib; Fik: RA.Fathun.Qarib; IG: RA.FQ; Tiktok: raudhatulathfal



Jln. Lingkar Kampus UIN Ar-Raniry Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp. 085177082780

SURAT KEJERANGAN SPESIAL BENEFITIAN

Nomor: RA.BI.07.B4-Q:0625VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yusnawati, S.Pd.
Jabatan : Kepala RA
Alamat : Jln. Lingkar Kampus UIN Ar-Raniry Kopelma Darussalam

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Fitri Indani Mh
Nim : 200210008
Fakultas/Sosial : Tarbiyah dan Keguruan PPK-PAUD

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di RA Fathun Qarib pada tanggal 27 – 31 Mei sampai 3 Juni 2024 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Kegiatan Keasri Makanan Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh”

Dumfekar Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

جامعة الزانيري

AR-RANIRY

Banda Aceh, 04 Juni 2024
Kepala RA Fathun Qarib



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

PENGARUH KEGIATAN KREASI MAKANAN TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA FATHUN QARIB BANDA ACEH

Nama Sekolah : RA Fathun Qarib Banda Aceh
Tahun Ajaran : 2023/2024
Peneliti : Pipi Juliani Htb
Nama Validator I : Mutmainnah, MA
Pekerja Validator : Dosen

A. Petunjuk

1. Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian sesuai menurut bapak/ibu
2. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek : Format, Bahasa, dan Konten Subtansi

No	Aspek Pengamatan	Skala Penilaian
I	FORMAT	
	1. Sistem penomoran	1. Tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas 3. Seluruhnya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian data sudah sama 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Sebagian sudah menarik 3. Seluruhnya sudah menarik

II	BAHASA	
	1. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami 3. Seluruhnya dapat dipahami dengan baik
	2. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian sederhana 3. Seluruhnya menggunakan kalimat sederhana
	3. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas 3. Seluruhnya jelas
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Sangat baik
III	KONTEN SUBSTANSI	
	1. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai yang diteliti
	2. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Sebagian indikator sudah lengkap 3. Seluruh indikator lengkap

B. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar pengamatan ini :

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar pengamatan ini

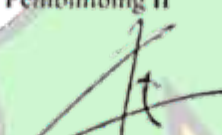
1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

C. Komentar dan Saran


poster poster
Lembar observasi dan RPPH *poster-poster*

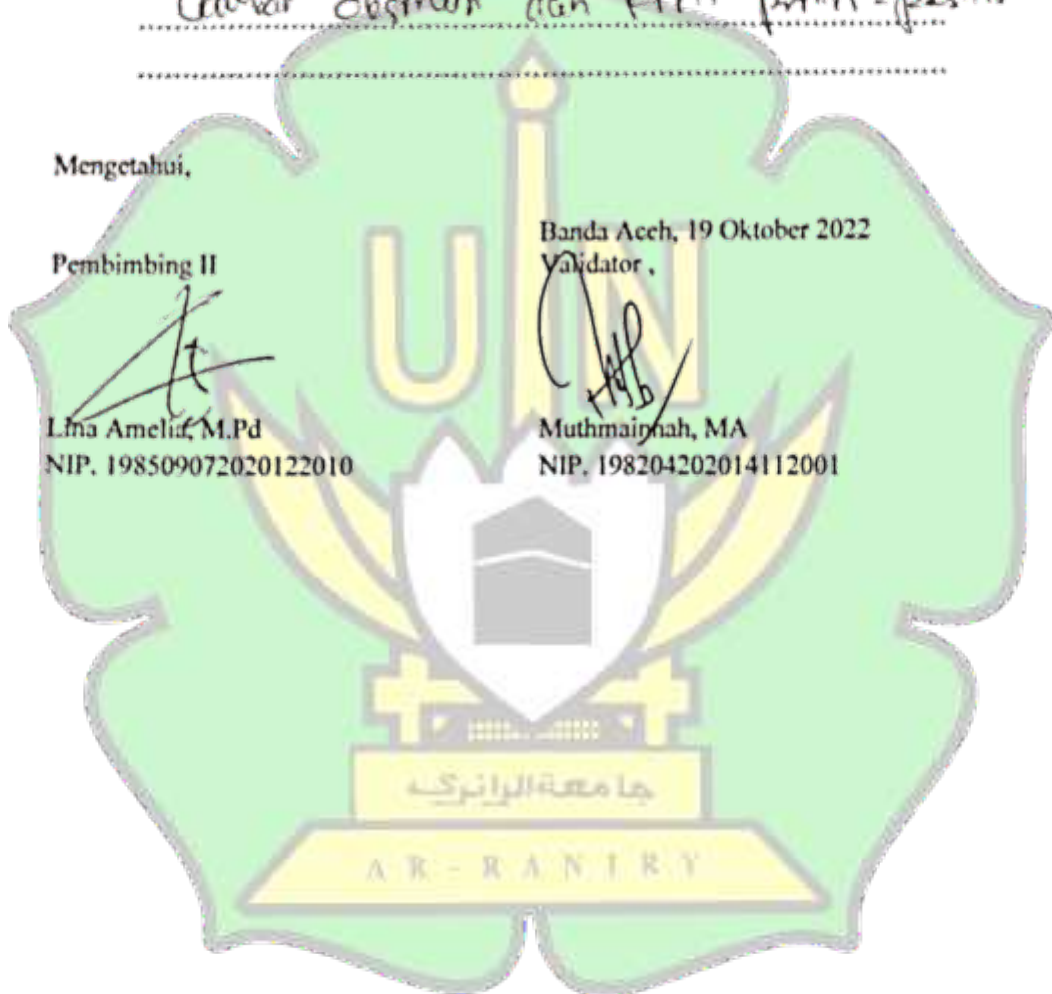
Mengetahui,

Pembimbing II


Lina Amelia, M.Pd
NIP. 198509072020122010

Banda Aceh, 19 Oktober 2022
Validator,


Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001



INSTRUMEN PENILAIAN

Kelompok Usia : B/5-6 Tahun

Hari Tanggal :

Pertemuan : *Pre-test*

Petunjuk Pengisian

1. Amatilah dengan seksama aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian belum muncul, muncul sebagian kecil, sudah muncul disebagian besar, dan terlihat pada keseluruhan teks.
2. Isilah dengan inisial nama anak pada setiap konteks sesuai dengan kreativitas anak.

NO.	Kriteria Ketuntasan	Belum Muncul (1)	Muncul Sebagian Kecil (2)	Sudah Muncul di Sebagian Besar (3)	Terlihat Pada Keseluruhan Teks (4)
1.	Anak mampu memunculkan ide gambar dengan berkarya seni menggunakan media yang telah disediakan				
2.	Anak mampu menciptakan lebih dari 1 ide gambar yang berbeda dari temannya secara mandiri				
3.	Anak mampu menghias bentuk dengan kombinasi lebih dari 2 bahan				
4.	Anak menunjukkan rasa bangga atas karya atau usahanya				
5.	Anak diminta menceritakan imajinasinya mengenai kreasi makanan yang dibuatnya				

Banda Aceh, 27 Mei 2024

Mengetahui
Pembimbing I



Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

Pembimbing II



Lina Amelia, M.Pd
NIP. 198509072020122010

INSTRUMEN PENILAIAN

Kelompok Usia : B/5-6 Tahun

Hari Tanggal :

Pertemuan : *Post-test*

Petunjuk Pengisian

1. Amatilah dengan seksama aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian belum muncul, muncul sebagian kecil, sudah muncul disebagian besar, dan terlihat pada keseluruhan teks.
2. Isilah dengan inisial nama anak pada setiap konteks sesuai dengan kreativitas anak.

NO.	Kriteria Ketuntasan	Belum Muncul (1)	Muncul Sebagian Kecil (2)	Sudah Muncul di Sebagian Besar (3)	Terlihat Pada Keseluruhan Teks (4)
1.	Anak mampu memunculkan ide gambar dengan berkarya seni menggunakan media yang telah disediakan				
2.	Anak mampu menciptakan lebih dari 1 ide gambar yang berbeda dari temannya secara mandiri				
3.	Anak mampu menghias bentuk dengan kombinasi lebih dari 2 bahan				
4.	Anak menunjukkan rasa bangga atas karya atau usahanya				
5.	Anak diminta menceritakan imajinasinya mengenai kreasi makanan yang dibuatnya				

Banda Aceh, 02 Juni 2024

Mengetahui
Pembimbing I



Muthmainnah, MA

NIP. 198204202014112001

Pembimbing II



Lina Amelia, M.Pd

NIP. 198509072020122010

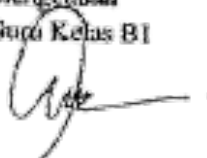
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TK AR – RANIRY BANDA ACEH
TAHUN AJARAN 2023/2024
Pretest

Semester / Minggu	Genap / 4
Hari / Tanggal	Senin / 27 Mei 2024
Kelompok Usia	B (5-6 Tahun)
Tema	Aku Cinta Indonesia
Topik / Sub Topik	Makanan Kesukaanku/Kreasi Roti Tawar
Tujuan Pembelajaran	
Elemen Agama dan Budi Pekerti	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bersyukur atas nikmat adanya rezeki berupa makanan dan minuman yang dianugerahkan Allah. 2. Anak menunjukkan cerminan akhlak mulia 3. Anak berdoa sebelum dan sesudah makan 4. Anak menunjukkan kesediaan untuk mengonsumsi minuman sehat dan makanan bergizi 	
Elemen Jati Diri	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri sendiri dan lingkungan 2. Anak memiliki gambaran yang positif tentang dirinya untuk membangun kepercayaan diri 3. Anak mampu menjaga kebersihan diri 	
Elemen Literasi dan STEAM	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam makanan 2. Anak dapat menyebutkan macam-macam makanan 3. Mengetahui tekstur, warna, bentuk, rasa. 4. Anak dapat berekspresi dengan menampilkan gerak lagu “Makan Jangan Bersuara”. 5. Anak mampu menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan logis. 6. Menunjukkan hasil karyanya. 	
P5	
<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Bernalar Kritis 	
PPRA	
<ul style="list-style-type: none"> • Toleransi • Keteladanan • Musyawarah 	


Alat dan Bahan
<ul style="list-style-type: none"> • Media gambar kreasi donat, Crayon, Pensil
<p>❖ Pembukaan (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Senam, Menyanyikan lagu Wajib Nasional, Salam masuk kelas - Berdoa sebelum belajar, Asmaul Husna, Absensi, Menghahafal do'a harian dan surat pendek <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kalimat pemantik supaya anak bertanya • Menemukan kosa kata baru • Menginformasikan kegiatan main dan aturan main selanjutnya
<p>❖ Inti (90 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diminta untuk mewarnai gambar 4 buah donat yang telah disediakan oleh guru - Anak diminta mewarnai gambar donat dengan rapi - Anak diminta untuk menceritakan hasil karyanya secara verbal
<p>❖ Refleksi (15 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bersikap ingin tahu tentang kegiatan hari ini - Menanyakan kembali kegiatan main yang sudah dilakukan anak - Menguatkan konsep yang didapatkan anak dari hasil bermain - Memberikan reward atas hasil yang di capai anak hari ini - Menyanyi bersama - Ice breaking
<p>❖ Penutup (15 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan setelah kegiatan & toilet training - Berdoa, salam
Rencana Assessment
-Hasil Karya

Banda Aceh, 27 Mei 2024

Mengajar
Guru Kelas BI


Nohi Ismayanti, S.Pd. I
NIP.

Peneliti


Pipi Juliani Htb
NIM. 200210008


RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TK AR – RANIRY BANDA ACEH
TAHUN AJARAN 2023/2024
Treatment 1

Semester / Minggu	Genap / 4
Hari / Tanggal	Selasa / 28
Kelompok Usia	B (5-6 Tahun)
Tema	Aku Cinta Indonesia
Topik / Sub Topik	Makanan Kesukaanku/Kreasi Roti Tawar
Tujuan Pembelajaran	
Elemen Literasi dan STEAM	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam makanan tradisional dan modern. 2. Anak dapat menyebutkan macam-macam kue modern. 3. Mengenal tekstur, warna, bentuk, rasa. 4. Anak dapat berekspresi dengan menampilkan gerak lagu “Makan Jangan Bersuara”. 5. Anak mampu menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan logis. 6. Menunjukkan hasil karyanya. 	
P5	
<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Bernalar Kritis 	
PPRA	
<ul style="list-style-type: none"> • Toleransi • Keteladanan • Musyawarah 	
Alat dan Bahan	
<ul style="list-style-type: none"> • Media Gambar roti tawar, Crayon, Pensil 	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembukaan (30 Menit) 	

<ul style="list-style-type: none"> - Senam, Menyanyikan lagu Wajib Nasional, Salam masuk kelas - Berdoa sebelum belajar, Asmaul Husna, Absensi, Menghahafal do'a harian dan surat pendek <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kalimat pemantik supaya anak bertanya • Menemukan kosa kata baru • Menginformasikan kegiatan main dan aturan main selanjutnya
<p>❖ Inti (90 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diminta untuk mewarnai gambar topping roti tawar yang telah disediakan - Anak mewarnai kreasi bentuk topping roti tawar dengan kreatif sesuai dengan kreativitas mereka masing – masing - Anak diminta untuk menjelaskan alasan anak tentang bentuk kreasi topping roti tawar yang mereka buat secara verbal
<p>❖ Refleksi (15 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bersikap ingin tahu tentang kegiatan hari ini - Menanyakan kembali kegiatan main yang sudah dilakukan anak - Menguatkan konsep yang didapatkan anak dari hasil bermain - Memberikan reward atas hasil yang di capai anak hari ini - Menyanyi bersama - Ice breaking
<p>❖ Penutup (15 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan setelah kegiatan & toilet training - baris, berdoa, salam
<p>Rencana Assessment</p>
<p>-Hasil Karya</p>

Banda Aceh, 28 Mei 2024

Mengajar
Guru Kelas BI


Nofri Isnayanti, S.Pd. I
NIP.

Peneliti


Pipi Juliani Htb
NIM. 200210008

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TK AR – RANIRY BANDA ACEH
TAHUN AJARAN 2023/2024
Treatment 2

Semester / Minggu	Genap / 4
Hari / Tanggal	Kamis / 29
Kelompok Usia	B (5-6 Tahun)
Tema	Aku Cinta Indonesia
Topik / Sub Topik	Makanan Kesukaanku/Roti Tawar
Tujuan Pembelajaran	
Elemen Literasi dan STEAM	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam makanan tradisional dan modern. 2. Anak dapat menyebutkan macam-macam kue modern. 3. Mengenal tekstur, warna, bentuk, rasa. 4. Anak dapat berekspresi dengan menampilkan gerak lagu “Makan Jangan Bersuara”. 5. Anak mampu menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan logis. 6. Menunjukkan hasil karyanya. 	
P5	
<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Bernalar Kritis 	
PPRA	
<ul style="list-style-type: none"> • Toleransi • Keteladanan • Musyawarah 	
Alat dan Bahan	
<ul style="list-style-type: none"> • Origami, Kardus, Ketas, Lem 	
<p>❖ Pembukaan (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Senam, Menyanyikan lagu Wajib Nasional, Salam masuk kelas - Berdoa sebelum belajar, Asmaul Husna, Absensi, Menghahafal do’a harian dan surat pendek <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kalimat pemantik supaya anak bertanya • Menemukan kosa kata baru • Menginformasikan kegiatan main dan aturan main selanjutnya 	


<p>❖ Inti (90 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diminta untuk menempel gambar-gambar topping pada media gambar roti tawar yang telah disediakan oleh guru - Anak diminta untuk menempel sesuai dengan kreativitas masing-masing - Anak diminta untuk menjelaskan alasan anak tentang bentuk kreasi topping roti tawar yang mereka buat secara verbal
<p>❖ Refleksi (15 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bersikap ingin tahu tentang kegiatan hari ini - Menanyakan kembali kegiatan main yang sudah dilakukan anak - Menguatkan konsep yang didapatkan anak dari hasil bermain - Memberikan reward atas hasil yang di capai anak hari ini - Menyanyi bersama - Ice breaking
<p>❖ Penutup (15 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan setelah kegiatan & toilet training - Berdoa, salam
<p>Rencana Assessment</p>
<p>-Hasil Karya</p>

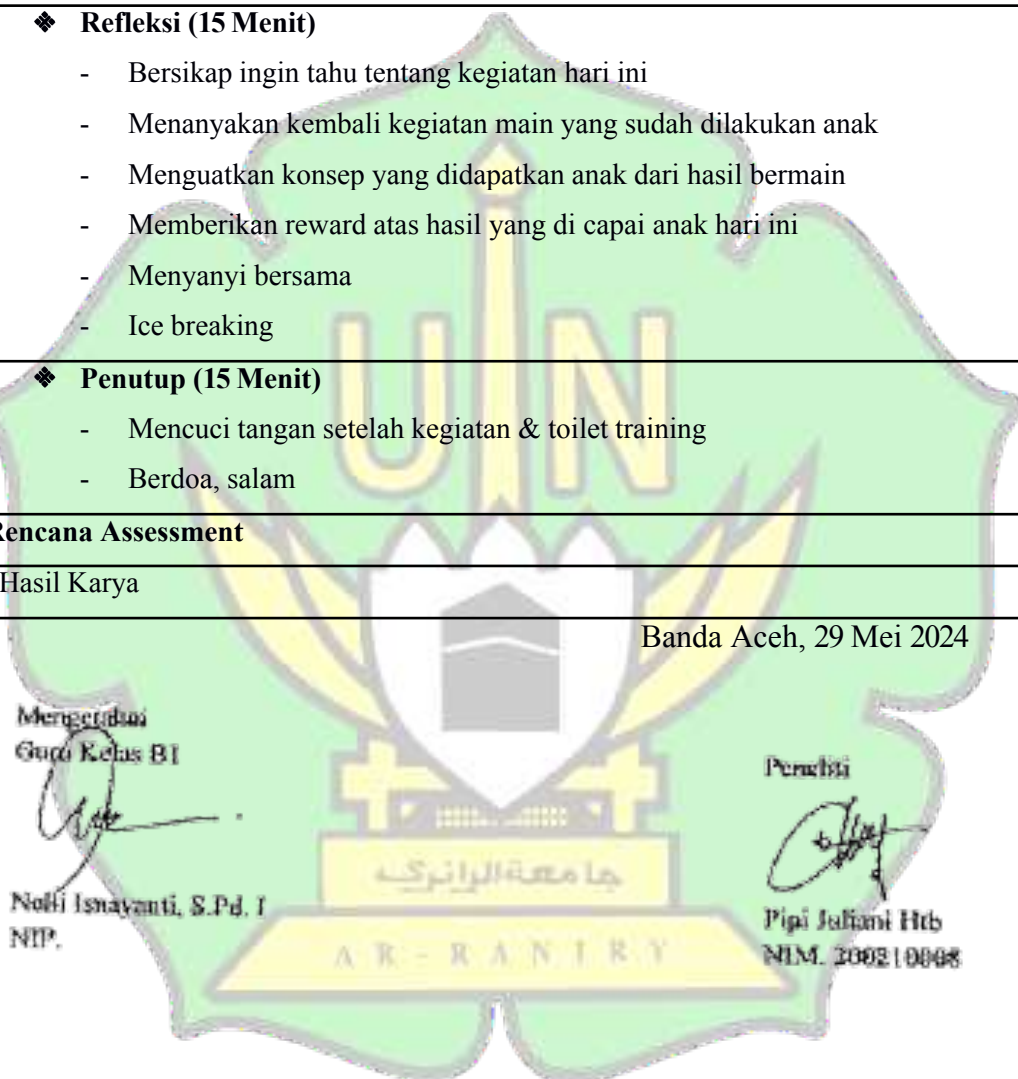
Banda Aceh, 29 Mei 2024

Mengajar dan
Guru Kelas BI


Nohi Isnayanti, S.Pd. I
NIP.

Peneliti


Pipa Juliani Htb
NIM. 200210008



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TK AR – RANIRY BANDA ACEH
TAHUN AJARAN 2023/2024
Treatment 3

Semester / Minggu	Genap / 4
Hari / Tanggal	Jum'at / 31
Kelompok Usia	B (5-6 Tahun)
Tema	Aku Cinta Indonesia
Topik / Sub Topik	Makanan Kesukaanku/Roti tawar
Tujuan Pembelajaran	
Elemen Literasi dan STEAM	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam makanan. 2. Anak dapat menyebutkan macam-macam kue modern. 3. Mengenal tekstur, warna, bentuk, rasa. 4. Anak dapat berekspresi dengan menampilkan gerak lagu “Makan Jangan Bersuara”. 5. Anak mampu menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan logis. 6. Menunjukkan hasil karyanya. 	
P5	
<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Bernalar Kritis 	
PPRA	
<ul style="list-style-type: none"> • Toleransi • Keteladanan • Musyawarah 	
Alat dan Bahan	
<ul style="list-style-type: none"> • Roti tawar, glaze/selai, meses, piring, sendok 	
❖ Pembukaan (30 Menit) <ul style="list-style-type: none"> - Senam, Menyanyikan lagu Wajib Nasional, Salam masuk kelas - Berdoa sebelum belajar, Asmaul Husna, Absensi, Menghahafal do'a harian dan surat pendek <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kalimat pemantik supaya anak bertanya • Menemukan kosa kata baru • Menginformasikan kegiatan main dan aturan main selanjutnya 	
❖ Inti (90 Menit)	

- Masing – masing anak diberi satu lembar roti tawar yang masing kosong (belum dihias)
- Anak diminta untuk membuat satu kreasi topping roti tawar dan masih didampingi oleh guru
- Anak diminta untuk mengkreasikan topping roti tawar dengan glaze dan bahan lainnya seperti potongan buah pisang, selai coklat, selai green tea dan meses
- Anak diminta untuk menjelaskan alasan anak tentang bentuk kreasi topping roti tawar yang mereka buat secara verbal

❖ **Refleksi (15 Menit)**

- Bersikap ingin tahu tentang kegiatan hari ini
- Menanyakan kembali kegiatan main yang sudah dilakukan anak
- Menguatkan konsep yang didapatkan anak dari hasil bermain
- Memberikan reward atas hasil yang di capai anak hari ini
- Menyanyi bersama
- Ice breaking

❖ **Penutup (15 Menit)**

- Mencuci tangan setelah kegiatan & toilet training
- Menonton video motivasi, baris, berdoa, salam

Rencana Assessment


-Hasil Karya

Banda Aceh, 31 Mei 2024

Mengajar
Guru Kelas B1


Nohi Ismayanti, S.Pd. I
NIP.

Peneliti


Pipa Juliani Htb
NIM. 200210008

AR-RANTRY

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TK AR – RANIRY BANDA ACEH
TAHUN AJARAN 2023/2024
Posttest

Semester / Minggu	Genap / 4
Hari / Tanggal	Senin / 02
Kelompok Usia	B (5-6 Tahun)
Tema	Aku Cinta Indonesia
Topik / Sub Topik	Makanan Kesukaanku/Kreasi Roti Tawar
Tujuan Pembelajaran	
Elemen Literasi dan STEAM	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam makanan tradisional dan modern. 2. Anak dapat menyebutkan macam-macam kue modern. 3. Mengenal tekstur, warna, bentuk, rasa. 4. Anak dapat berekspresi dengan menampilkan gerak lagu “Makan Jangan Bersuara”. 5. Anak mampu menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan logis. 6. Menunjukkan hasil karyanya. 	
P5	
<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Bernalar Kritis 	
PPRA	
<ul style="list-style-type: none"> • Toleransi • Keteladanan • Musyawarah 	
Alat dan Bahan	
<ul style="list-style-type: none"> • Roti tawar, glaze/selai, meses, piring, sendok 	
<p>❖ Pembukaan (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Senam, Menyanyikan lagu Wajib Nasional, Salam masuk kelas - Berdoa sebelum belajar, Asmaul Husna, Absensi, Menghahafal do’a harian dan surat pendek <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kalimat pemantik supaya anak bertanya 	

<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan kosa kata baru • Menginformasikan kegiatan main dan aturan main selanjutnya
<p>❖ Inti (90 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Masing – masing anak akan diberi 1 lembar roti tawar untuk diberi topping - Anak diminta untuk membuat kreasi topping roti tawar sesuai dengan kreativitas anak masing – masing - Anak diminta untuk mengkreasikan topping roti tawar menggunakan glaze dan bahan lain sesuai dengan kreativitas masing – masing anak - Anak diminta untuk menjelaskan alasan anak tentang bentuk kreasi topping roti tawar yang mereka buat secara verbal
<p>❖ Refleksi (15 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bersikap ingin tahu tentang kegiatan hari ini - Menanyakan kembali kegiatan main yang sudah dilakukan anak - Menguatkan konsep yang didapatkan anak dari hasil bermain - Memberikan reward atas hasil yang di capai anak hari ini - Menyanyi bersama - Ice breaking
<p>❖ Penutup (15 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan setelah kegiatan & toilet training - Berdoa, salam
<p>Rencana Assessment</p>
<p>–Hasil Karya</p>


Banda Aceh, 02 Juni 2024

Mengetahui
Guru Kelas B1



Nelli Ismayanti, S.Pd. I
NIP.

Pembina



Pipi Juliani Htb
NIM. 200210008

INSTRUMEN PENILAIAN

Kelompok Usia : B/5-6 Tahun

Hari Tanggal :

Pertemuan : *Pre-test*

Petunjuk Pengisian

1. Amatilah dengan seksama aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian belum muncul, muncul sebagian kecil, sudah muncul disebagian besar, dan terlihat pada keseluruhan teks.
2. Isilah dengan inisial nama anak pada setiap konteks sesuai dengan kreativitas anak.

NO.	Kriteria Ketuntasan	Belum Muncul (1)	Muncul Sebagian Kecil (2)	Sudah Muncul di Sebagian Besar (3)	Terlihat Pada Keseluruhan Teks (4)
1.	Anak mampu memunculkan ide gambar dengan berkarya seni menggunakan media yang telah disediakan				
2.	Anak mampu menciptakan lebih dari 1 ide gambar yang berbeda dari temannya secara mandiri				
3.	Anak mampu menghias bentuk dengan kombinasi lebih dari 2 bahan				
4.	Anak menunjukkan rasa bangga atas karya atau usahanya				
5.	Anak diminta menceritakan imajinasinya mengenai kreasi makanan yang dibuatnya				

Banda Aceh, 27 Mei 2024

Pembimbing I



Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

Pembimbing II



Lina Anggraeni, M.Pd
NIP. 198509072020122010

INSTRUMEN PENILAIAN

Kelompok Usia : B/5-6 Tahun

Hari Tanggal :

Pertemuan : *Post-test*


Petunjuk Pengisian

1. Amatilah dengan seksama aktivitas anak selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian belum muncul, muncul sebagian kecil, sudah muncul disebagian besar, dan terlihat pada keseluruhan teks.
2. Isilah dengan inisial nama anak pada setiap konteks sesuai dengan kreativitas anak.


NO.	Kriteria Ketuntasan	Belum Muncul (1)	Muncul Sebagian Kecil (2)	Sudah Muncul di Sebagian Besar (3)	Terlihat Pada Keseluruhan Teks (4)
1.	Anak mampu memunculkan ide gambar dengan berkarya seni menggunakan media yang telah disediakan				
2.	Anak mampu menciptakan lebih dari 1 ide gambar yang berbeda dari temannya secara mandiri				
3.	Anak mampu menghias bentuk dengan kombinasi lebih dari 2 bahan				
4.	Anak menunjukkan rasa bangga atas karya atau usahanya				
5.	Anak diminta menceritakan imajinasinya mengenai kreasi makanan yang dibuatnya				

Banda Aceh 02 Juni 2024

Pembimbing I


Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

Pembimbing II


Lina Anggraeni, M.Pd
NIP. 198509072020122010

DOKUMENTASI PENELITIAN

Pertemuan *Pretest*



Gambar peneliti sedang menjelaskan kegiatan mewarnai gambar donat.



Gambar anak sedang melakukan kegiatan *pretest* yaitu mewarnai gambar donat sesuai dengan kreativitas anak masing-masing.

Pertemuan *Treatment* I



Gambar peneliti sedang menjelaskan kegiatan *treatment* I yaitu mewarnai gambar roti tawar yang di atasnya ada gambar Teddy Bear, Hello Kitty dan Keroppy.



Gambar anak sedang melakukan kegiatan mewarnai gambar roti tawar yang di atas nya ada gambar Teddy Bear, Hello Kitty dan Keroppy

Pertemuan *Treatment* II



Gambar peneliti sedang menjelaskan kegiatan *treatment* II yaitu menempel gambar kreasi topping di atas gambar roti tawar.



Gambar anak sedang melakukan kegiatan membuat kreasi gambar topping yang di tempel di atas gambar roti tawar.

Pertemuan *Treatment* III



Gambar peneliti sedang menjelaskan kegiatan *treatment* III yaitu membuat kreasi topping roti tawar.



Gambar anak sedang melakukan kegiatan membuat kreasi topping roti tawar.

Pertemuan *Posttest*



Gambar Peneliti sedang membagikan alat dan bahan dalam kegiatan membuat kreasi makanan yaitu membuat kreasi topping roti tawar.



Gambar hasil kreasi makanan anak yang telah mereka buat secara mandiri.

Titik Presentase Distribusi t (df = 1 - 40)

df	Pr 0.50	0.25 0.20	0.10 0.10	0.05 0.050	0.025 0.02	0.01 0.010	0.005 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung