**MODEL PERMAIAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

***The Creativity Learning Model Of Early Age Children***

**Hijriah Taiyeb**

**Universitas Negeri Makassar**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan tingkat kebutuhan model permainan kreatifitas anak usia dini; (2) Mengetahui bentuk model permainan kreatifitas anak usia dini; dan (3) Mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan model permainan kreatifitas anak usia dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar. Jenis penelitian merupakan jenis penelitian dan pengembangan *(research and development)*. Subjek penelitian adalah kelompok B sebanyak 15 orang anak. Teknik analisis data yang dilakukan adalah menganalisis data lembar validasi secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa (1) Tingkat kebutuhan model permainan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar dapat digambarkan bahwa anak dikatakan memiliki kreativitas yang masih sangat kurang terutama dalam melakukan permainan dengan berbagai jenis permainan; (2) Gambaran model hipotetik permainan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini terdiri atas dua komponen yakni kompenen filosofi model dan komponen pelaksanaan model. Komponen filosofi model meliputi rasionalitas model, tujuan penyajian model, urgensi/manfaat penyajian model, dan peran guru sementara komponen pelaksanaan model dijabarkan secara rinci pada semua jenis kegiatan dengan tema yang berbeda. Semua kegiatan dikemas dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas anak; dan (3) Model operasional model permainan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar menunjukkan bahwa penilaian validator dari semua perangkat yang telah disajikan dapat dinyatakan valid untuk digunakan dan pengembangan kreativitas anak melalui model permainan kreativitas memenuhi aspek praktis sehingga layak digunakan.

**ABSTRACT**

### This study aims to (1) describe the level of creativity of game model needs early childhood; (2) Determine the model of creativity game early childhood; and (3) Determine the level of validity and practicality of the model game early childhood creativity in kindergarten Az Zahrah Takalar. This type of research is a kind of research and development (research and development). Subjects were group B as many as 15 children. Data analysis technique is to analyze the data validation sheet quantitatively and qualitatively. Results of the analysis showed that (1) Level requirement game model in developing early childhood creativity in kindergarten Az Zahrah KabupatenTakalar can be drawn that the child is said to have the creativity which is still lacking, especially in doing a game with different types of games; (2) The description of the game hypothetical model in developing early childhood creativity consists of two components namely kompenen philosophy of the model and component implementation models. Components philosophy rationality models include a model, a model presentation purposes, the urgency / benefit presentation of the model, and the role of the teacher while components of the implementation of the model described in detail in all kinds of activities with a different theme. All activities are packed with the aim to develop the children's creativity; and (3) operational model game model in developing the creativity of younger children in kindergarten Az Zahrah KabupatenTakalar showed that ratings validator of all devices that have been presented can be considered valid for the use and development of children's creativity through game model of creativity meet the practical aspects so that used.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting di masa kanak-kanak, karena perkembangan kepribadian, sikap mental dan intelektual dibentuk pada usia dini. Kualitas masa awal anak termasuk masa prasekolah merupakan cermin kualitas bangsa yang akan datang. Operasionalisasi pendidikan bagi anak-anak usia dini dan anak-anak pra sekolah (TK) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif, sesuai dengan bakat, dan pembawaan anak. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajah dunianya. Melalui permainan (*play and* *games*) diharapkan anak akan memperoleh beberapa manfaat, yaitu bermasyarakat, mengenal diri sendiri, imajinasi anak dapat bertumbuh, menahan gejolak emosi, memperoleh kegembiraan dan belajar taat pada aturan. Ismail (2006:120) menyatakan bahwa permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir, berbahasa, bergaul dengan orang lain serta anak dapat mengguatkan anggota badan menjadi lebih terampil dan menumbuhkan serta mengembangkan kepribadian.

Lebih efektif jika dalam penyampaian materi pelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain. Mendidik anak cerdas, kreatif dan ketrampilan harus dimulai sejak usia dini. Usia dini merupakan usia yang paling peka bagi anak. Rachmawati dan Kurniati (2012) mengatakan bahwa kreativitas anak dimulai sejak usia 3 tahun dan mencapai puncaknya sampai berumur 4, 5 tahun. Kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan, khususnya kreativitas yang dapat dimunculkan melalui permainan. Anak usia dini membutuhkan permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran di sekolah. Ismail (2006:279) menambahkan bahwa alat bermain tidak harus mahal, unsur mendidik yang harus diutamakan.

Lembaga PAUD Az Zahrah Kabupaten Takalar merupakan tempat pendidikan anak usia dini yang menerapkan permainan sebagai media pembelajaran yang mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap kreativitas anak. Berbagai bentuk alat permainan yang ada di sekolah, peneliti hanya akan membahas permainan edukatif yang paling sering dan tepat digunakan dalam proses belajar mengajar dan mengembangkan kreativitas anak yaitu plastisin, menggambar, meronce, balok-balok (bombik), *puzzle*, dan bentuk angka dan huruf. Dalam permainan ini, anak dikatakan memiliki kreativitas ketika; (1) anak mampu membuat berbagai macam bentuk yang terbuat dari plastisin (lilin) seperti: burung, mobil-mobilan, panda dan sebagainya; (2) anak mampu menggambar berbagai macam bentuk gambar dan mewarnai seperti: kucing, ayam dan sebagainya; (3) anak mampu menyusun kembali *puzzle* yang telah dibongkar (berbagai bentuk dan ukuran *puzzle*); (4) anak mampu membuat berbagai bentuk dari kertas seperti melipat, menggunting, menempel dengan bentuk kapal, bunga dan sebagainya; (5) anak mampu berhitung dan membaca dengan menyusun huruf dan angka; dan (6) anak mampu meronce dengan manik-manik.

1. **Rumusan masalah**
2. Bagaimanakah gambaran tingkat kebutuhan model permainan kreatifitas anak usia dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar?
3. Bagaimanakah bentuk model permainan kreatifitas anak usia dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar?
4. Bagaimanakah tingkat validitas dan kepraktisan model permainan kreatifitas anak usia dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar?
5. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk;

1. Mendeskripsikan tingkat kebutuhan model permainan kreatifitas anak usia dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar.
2. Mengetahui bentuk model permainan kreatifitas anak usia dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar.
3. Mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan model permainan kreatifitas anak usia dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar. Subjek berjumlah 15 orang dengan rentang usia 5-6 tahun. Metode pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, yaitu;

1. Wawancara *(interview)*
2. *Observasi*
3. Dokumentasi

Adapun Prosedur Pelaksanaan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dalam penelitian ini adalah melakukan kegiatan permohonan pembimbing, pengajuan proposal penelitian, pembuatan produk, penyusunan instrumen penelitian dan izin penelitian. Kegiatan ini dilakukan selama Maret 2016-April 2016.

1. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini merupakan tahap pengambilan data, meliputi: validasi produk kepada ahli, uji coba kelompok kecil dan evauasi model pembelajaran oleh guru, dan uji lapangan (implementasi). Waktu yang dibutuhkan yaitu Maret 2016-April 2016.

1. Tahap Pengolahan Data dan Penyusunan Laporan

Pada tahap ini, kegiatan-kegiatan yang dilakukan diantaranya melakukan kegiatan menganalisis data hasil penelitian, penarikan kesimpulan, dan penyusunan laporan penelitian. Kegiatan ini dilakukan selama Mei-Juni 2016.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE* dengan pendekatan deskriptif. Deskriptif mengenai model pembelajaran berupa permainan kreativitas bertujuan untuk mengukur kualitas model yang dikembangkan. Kriteria kualitas model yang dikembangkan mengacu pada hasil kevalidan isi. Data hasil validasi para ahli yang meliputi modul pembelajaran, program semester, rencana kegiatan mingguan, rencana kegiatan harian.

Instrumen penelitian yang terdiri atas Lembar Observasi Aktivitas Guru (LOAG), Lembar Observasi Pengelolaan Pembelajaran (LOPP), Lembar Observasi Aktivitas Anak (LOAA), dan Angket Respon Guru (ARG) dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari kedua validator. Hasil analisis data tersebut selanjutnya dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi pengembangan model pembelajaran berupa permainan kreativitas anak usia dini yang dikembangkan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian terhadap pengembangan model permainan kreativitas anak usia dini secara terdiri dari 3 (tiga) bagian utama yaitu (1) mendeskripsikan tingkat kebutuhan model permainan kreativitas anak usia dini, (2) mengetahui bentuk model permainan kreativitas anak usia dini, dan (3) mengetahui tingkat validitas, kepraktisan dan efektifitas model permainan kreativitas anak usia dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar. Ketiga bagian tersebut dideskripsikan sebagai berikut;

1. **Tingkat Kebutuhan Model Permainan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar**
2. Gambaran Permainan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar

Langkah awal yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan gambaran model permainan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar adalah melakukan studi pendahuluan dalam bentuk observasi. Berdasarkan informasi dan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Juli 2016 diperoleh gambaran tentang permainan kreativitas yang ada di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar. Anak terlihat memiliki kreativitas yang masih sangat kuraang dalam bermain dengan berbagai jenis permainan.

1. Tingkat Kebutuhan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar

Hasil observasi kegiatan pembelajaran selama ini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar dan telaah terhadap konsep permainan kreativitas yang merupakan perkara penting bagi anak dalam menunjang kemampuan anak berkreativitas. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu untuk mengkaji dan menguraikan sejauhmana tingkat kebutuhan terhadap pengembangan kreativitas anak melalui model permainan. Langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah menganalisis apa yang menjadi kebutuhan guru dan anak dalam kaitannya dengan model permainan kreativitas. Untuk mengetahui hal tersebut, maka peneliti mengidentifikasi kondisi awal guru dan anak di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar pada pembelajaran model permainan kreativitas ini.

1. **Gambaran Model Permainan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar**
2. Komponen Pelaksanaan/Operasional Model Permainan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar

Model permainan yang dikembangkan adalah model permainan dengan memanfaatkan media dan anak terlibat sebagai pelaksana permainan. Model ini akan menstimulus kreativitas anak dengan menggunakan ide atau gagasannya sendiri.

Tahap penguasaan kegiatan pembelajaran dengan model permainan dilakukan dengan proses latihan berdasarkan sintaks/tahapan pelaksanaan dan di setiap kegiatan berlangsung dilakukan pengamatan dan di akhir kegiatan dilakukan pengukuran untuk mengetahui perubahan yang dicapai dari setiap kegiatan yang diberikan pada anak. Berdasarkan rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran dengan model permainan, maka tujuan dari semua kegiatan tersebut adalah mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Indikator pencapaian dalam pelaksanaan model permainan kreativitas adalah sama di setiap kegiatan. Demikian pula dengan metode dan waktu yang digunakan di setiap kegiatan adalah sama, yakni metode unjuk kerja dengan durasi 35 menit serta disajikan di kegiatan inti sebagaimana tertuang dalam RKH. Hal-hal yang membedakan di setiap kegiatan adalah tema dan sub tema. Adapun skenario kegiatan pembelajaran merupakan penjabaran dari sintaks/ tahapan pelaksanaan model permainan. Berikut ini adalah gambaran operasional/ pelaksanaan pembelajaran model permainan dalam me-ngembangkan kreativitas anak.

1. Rumah Berhitung

Tema pembelajaran yang dipilih dalam permainan ini adalah tema lingkungan dengan subtema rumahku. Dalam kegiatan ini, aspek perkembangan kognitif yang diarahkan adalah konsep bilangan dan lambang bilangan dengan tingkat capaian mengenal berbagai lambing bilangan.

Cara pembelajaran dalam kegiatan bermain “rumah berhitung” adalah: (1) memperlihatkan media yang disiapkan oleh guru, (2) menyebutkan angka yang dilihat, (3) menyebutkan bentuk & warna, (4) menyebutkan fungsi permainan, (5) menjelaskan cara bermain, (6) lembar kegiaatan (LK) yaitu: (a) membagikan kertas yang berisi angka-angka. (b) peserta didik memasukkan kelereng kedalam cerobong kelereng, (c) peserta didik menunggu kelereng yang jatuh ke kotak angka, (d) peserta didik menyebutkan jatuhnya kelereng pada angka yang ada dalam kolom angka, (e) peserta didik melingkari angka sesuai dengan jatuhnya kelereng pada angka yang dituju, (f) arahkan peserta didik untuk meletakkan kelereng dengan angka, dan (g) guru memantau anak dengan teliti.

1. Bermain dengan Kotak Ajaib

Tema pembelajaran yang dapat tercakup dalam permainan ini adalah tema binatang, diri sendiri, tanaman, dan masuk di berbagai tema juga. Tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan model permainan kreatiivitas “bermain dengan kotak ajaib” yaitu untuk mengembangkan kognitif anak. Sedangkan indikator yang ingin dicapai dalam pelaksanaan permainan ini yaitu: (a) menyebutkan gambar yang baru dilihat, (b) mengelompokkan benda dengan berbagai cara, (c) memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, (d) mengelompokkan bentuk-bentuk geometri, (e) mengenal angka, dan (f) mengurutkan pola warna.

1. Bermain dengan Maze

Tema pembelajaran yang terpilih dalam permainan ini adalah tema “Diriku/Kesukaanku” dengan subtema ialah “Aku senang bermain sepeda”. Sedangkan pada aspek perkembangan kognitif anak ialah pengetahuan umum sementara tingkat capaianyang diinginkan ialah memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Indikator yang diharapkan dalam kegiatan permainan ini adalah mencari jalan sesuai dengan arah yanh dituju/petunjuk.

Tujuan permainan ini adalah pemain harus menemukan jalan keluar dari sebuah pintu masuk ke satu atau lebih pintu keluar. Bisa juga kondisi pemain menang yaitu ketika dia mencapai suatu titik di dalam labirin tersebut. Untuk anak-anak, bermain labirin dapat bermanfaat. Anak dapat belajar mengenai cara pemecahan masalah sederhana, dan anak-anak yang lebih kecil dapat belajar memantapkan tangan memegang pensil.

1. Bermain Dengan *Puzzle* Geometri

Tema pembelajaran yang terpilih dalam permainan ini adalah tema “Diriku/Kesukaanku” dengan subtema ialah “Membuat Es Buah”. Aspek perkembangan kognitif anak yang dikembangkan ialah konsep bentuk, warna dan pola. Indikator yang diharapkan dalam kegiatan permainan ini adalah memasangkan pola yang sesuai dengan bentuk.

Cara pembelajaran dengan bermain *puzzle* geometri dapat diuraikan sebagai berikut: (1) memperlihatkan bentuk-bentuk geometri, (2) menyebutkan bentuk-bentuk yang dilihat, (3) menyebutkan warna, (4) menjelaskan cara bermain, (5) peserta didik mencoba memasangkan bentuk sesuai dengan bentuknya, (6) arahkan peserta didik untuk menempelkan bentuk, dan (7) pantaulah dengan cermat pada setiap peserta didik.

1. Bermain Dengan Geometri

Tema pembelajaran yang terpilih dalam permainan ini adalah tema “Diri Sendiri” dengan subtema ialah “Mengenal bentuk Geometri”. Sedangkan pada aspek perkembangan kognitif anak yang dikembangkan ialah konsep bentuk, warna dan pola. Sementara indikator yang diharapkan dalam kegiatan permainan ini adalah memasangkan pola yang sesuai dengan bentuk.

Cara pembelajaran dengan bermain *puzzle* geometri dapat diuraikan sebagai berikut: (1) memperlihatkan bentuk-bentuk geometri, (2) menyebutkan bentuk-bentuk yang dilihat, (3) menyebutkan warna, (4) memperlihatkan gambar orang, (5) menyebutkan bagian-bagian orang, (6) menyebutkan persamaan bagian-bagian orang dengan bentuk geometri, dan (7) menempelkan bagian-bagian orang dengan bentuk geometri

1. Bermain Dengan Kotak Jam

Tema pembelajaran yang terpilih dalam permainan ini adalah tema “Diri Sendiri/Identitasku” dengan subtema ialah “Ulang Tahunku”. Sedangkan pada aspek perkembangan kognitif anak yang dikembangkan ialah konsep bilangan dan lambang bilangan. Tingkat capaian yang diharapkan ialah mengenal waktu (pagi, siang dan malam) serta mengenal angka sementara indikator yang diharapkan dalam kegiatan permainan ini adalah anak mampu menunjukkan waktu (jam ulang tahunnya).

Cara melaksanakan pembelajaran dengan bermain kotak jam dengan gambaran singkat sebagai berikut: (1) memperlihatkan gambar jam, (2) menyebutkan bentuk, (3) menyebutkan angka, (4) mengenal jarum jam (panjang-pendek), (5) mengenalkan waktu (pagi, siang dan malam), (6) mencoba menggunakan jam, (7) LK (melengkapi gambar jam, waktu, waktu ulang tahun, (10.00 Wita), dan (8) arahkan anak untuk bekerja.

1. Bermain Mengurutkan Angka Berbentuk Baju

Tema pembelajaran yang terpilih dalam permainan ini adalah tema “Keluargaku/Anggota Keluarga” dengan subtema ialah “Bibiku Suka Menjahit”. Sedangkan pada aspek perkembangan kognitif anak yang dikembangkan ialah konsep bilangan dan lambang bilangan. Tingkat capaian yang diharapkan ialah mengenal berbagai lambang bilangan sementara indikator yang diharapkan dalam kegiatan permainan ini adalah memasangkan angka sesuai dengan lambing bilangan.

Cara melaksanakan pembelajaran mengurutkan angka berbentuk baju dengan gambaran singkat sebagai berikut: (1) memperlihatkan media yang disiapkan oleh guru, (2) menyebutkan angka, (3) menyebutkan warna, (4) menyebutkan bentuk, (5) LK dengan cara: membagikan kertas gambar pada setiap anak, peserta didik menghitung jumlah gambar, arahkan peserta didik untuk mencari angka sesuai dengan gambar, arahkan peserta didik untuk memasukkan angka dengan pasangannya, dan pantau anak dengan cermat.

1. **Pembahasan**

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian, maka akan dilakukan pembahasan deskriptif tentang tingkat kebutuhan model permainan kreativitas, bentuk model permainan kreativitas dan model operasional permainan kreativitas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar. Adapun bagian tersebut, yaitu;

1. **Tingkat Kebutuhan Model Permainan dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini**

Kegiatan model permainan kreativitas merupakan kegiatan permainan yang penting bagi anak karena setiap anak tidak memiliki kesamaan dari sisi kreativitasnya. Guru diperlukan untuk memberikan pemahaman awal dari konsep dasar permainan kreativitas. Guru sebaiknya memiliki keinginan agar kegiatan pembelajaran model permainan kreativitas yang sebelumnya diajarkan pada anak dapat memiliki pemahaman dan kreativitas anak berkembang lebih baik dari sebelumnya. Hal tersebut merupakan wujud nyata guru mendorong anak memiliki kreativitas yang menunjang tumbuh kembang anak ke depan. Hurlock (1997:6) mengemukakan bahwa berbagai kondisi yang dapatmeningkatkan kreativitas yaitu, (1) waktu; (2) kesempatan; (3) dorongan; (4) sarana; (5) lingkungan yang merangsang; (6) hubungan orang tua anak yang tidak posesif; dan (7) cara mendidik anak.

Permainan merupakan suatu perbuatan yang mengandung kesenangan atas kehendak anak sendiri, bebas tanpa ada paksaan, dengan tujuan anak dapat memperoleh kesenangan pada saat mengadakan kegiatan tersebut. Model permainan kreativitas yang dikembangkan peneliti merupakan kebutuhan bagi guru dan anak di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar untuk merangsang kreativitas anak melalui penggunaan beragam media dengan menggunakan ide atau gagasannya sendiri mengingat perkembanan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar masih sangat kurang berdasarkan indikator yang ada.

1. **Deskripsi Bentuk Model Permainan Kreativitas Bagi Anak Usia Dini**

Bentuk model permainan telah penulis kemukakan dengan menampilkan bagian komponen filosofi model dan komponen operasional model permainan kreativitas. Pada bagian komponen filosofi model yang terdiri dari uraian sisi rasionalitas model, tujuan penyajian, urgensi atau manfaat, dan peran guru dalam pelaksanaan model permainan kreativitas menunjukkan bahwa model tersebut yang dirancang dan dikembangkan peneliti adalah model permainan yang merangsang kreativitas anak dengan menggunakan ide atau gagasannya sendiri dengan menggunakan media sehingga mampu menggali dan mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan deskripsi tentang filosofi model permainan kreativitas tersebut, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa keunggulan yang ditemukan dalam pembelajaran pengembangan kreativitas anak melalui model permainan dan didukung pendapat Suyanto (2005: 119-121), yaitu:

1. Mengembangkan kemampuan motorik anak, ketika anak bermain memungkinkan ia bergerak secara bebas dan anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif, anak dapat belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui obyek yang ada di sekitarnya dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan obyek
3. Mengembangkan kemampuan afektif, ketika anak bermain akan melatih menyadari aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi).
4. Mengembangkan kemampuan bahasa, ketika bermain anak dapat menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi bersama teman sebaya maupun sekedar menyatakan pikiran.
5. Model Operasional Permainan Dalam Pengembangan Kreativitas Anak

Model operasional pengembangan kreativitas anak melalui permainan menghasilkan produk pengembangan modul pembelajaran, program semester, rencana kegiatan mingguan, dan rencana kegiatan harian, kemudian diujicoba di kelompok B TK Az Zahrah Kabupaten Takalar. Hasil uji coba terbatas tersebut menghasilkan sebuah model operasional pengembangan kreativitas anak melalui model permainan. Penilaian validator terhadap produk pengembangan kreativitas anak melalui model permainan yang meliputi semua perangkat yang telah disajikan, dinyatakan valid secara keseluruhan sehingga layak untuk digunakan dan dikembangkan. Dengan kata lain produk pengembangan kreativitas memenuhi aspek kelayakan.

Pelaksanaan uji coba pengembangan kreativitas anak melalui model permainan khususnya anak didik kelompok B usia 5-6 tahun di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar sebagai subjek penelitian, maka temuan penting yang diperoleh selama penelitian antara lain: (1) kreativitas guru dalam pembelajaran sangat menentukan dalam memancing minat anak untuk lebih menonjolkan kreativitasnya melalui wadah permainan; (2) Implementasi pengembangan model permainan pada anak usia dini tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan kreativitas anak semata namun juga menstimulasi aspek perkembangan lainnya termasuk perkembangan bahasa; dan (3) agar tidak monoton, model permainan yang disajikan sebagai metode pembelajaran harus dilakukan secara bervariasi;.

Hasil observasi perkembangan belajar anak menyimpulkan bahwa anak mengalami perkembangan kreativitasnya melalui kegiatan model permainan yang diberikan. Perkembangan tersebut dipicu oleh perasaan senang pada diri anak, adanya ketertarikan terhadap permainan yang diberikan dengan kegiatan keseharian anak, adanya rasa keingintahuan terhadap jenis permainan yang diberikan anak dalam kegiatan pembelajaran yang turut mempengaruhi daya ingat /pemahaman anak. Ini membuktikan bahwa imajinasi anak dapat berkembang melalui model permainan yang dikembangkan peneliti.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tingkat kebutuhan model permainan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar dapat digambarkan bahwa anak dikatakan memiliki kreativitas yang masih sangat kurang terutama dalam melakukan permainan dengan berbagai jenis permainan.
2. Gambaran model hipotetik permainan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini terdiri atas dua komponen yakni kompenen filosofi model dan komponen pelaksanaan model. Komponen filosofi model meliputi rasionalitas model, tujuan penyajian model, urgensi/manfaat penyajian model, dan peran guru sementara komponen pelaksanaan model dijabarkan secara rinci pada semua jenis kegiatan dengan tema yang berbeda. Semua kegiatan dikemas dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas anak.
3. Model operasional model permainan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Az Zahrah Kabupaten Takalar menunjukkan bahwa penilaian validator dari semua perangkat yang telah disajikan dapat dinyatakan valid untuk digunakan dan pengembangan kreativitas anak melalui model permainan kreativitas memenuhi aspek praktis sehingga layak digunakan.

**SARAN**

Beberapa saran yang dapat dikemukakan penulis berdasarkan hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, lebih memahami tahapan pembelajaran model permainan agar perkembangan kreativitas anak dapat berkembang lebih baik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian bukan hanya meneliti pada aspek perkembangan kreativitas semata namun dapat pula melakukan penelitian pada aspek perkembangan lainnya misalnya perkembangan bahasa serta penelitian ini dapat ditindaklanjuti sebab belum sampai pada tahap evaluasi hasil pengembangan
3. Bagi peneliti, model permainan kreativitas yang dikembangkan perlu diujicobakan pada sekolah lain untuk melihat kemampuan guru dan anak dalam melaksanakan pembelajaran tersebut.

**DAFTAR PUSTAKA**

Al-Barry, Dahlan, Y. L., & Ya’cub, L. Y. (2000). *Kamus Induk Istilah Ilmiah.* Surabaya: PT. Target Press

Bawani, I. (1996). *Perkembangan Jiwa Anakusia Balita.* Surabaya: PT. Bina Ilmu

Caiyning, & Fun, D. (2002). *Mengembangkan Kepribadian* Anak *Dengan Tepat.* Jakarta: Prestasi Pustaka

Gunarsa, S. D. (1984). *Psikologi untuk* Keluarga*.* Jakarta: BPK, Gunung Mulya

Hurlock, B. E. (1997). *Perkembangan Anak II,* sixth *ed*. Jakarta: Erlangga

Ismail, A. (2006). *Education Games.* Yogyakarta: Pilar Media

Kagan, J. (1988). *Perkembangan &* Kepribadian *Anak.* Jakarta: Erlangga

Khabibah, S. (2006). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya: UNS

Kartono, K. (1990). *Psikologi Anak.* Bandung: Mandar Maju

Molenda, Michel & Alan, J. (2008). *Educational Technology*. New York: Lawrence Erlbaum Assosiates.

Molenda, M. (2008). In Search of The Ellusive ADDIE Model. Pervormance Improvement, 42 (5). Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed’s, Educational Technologi: An Encyclopedia. Copyright by ABC- Clio, Santa Barbara, CA, 2003. (http://www.indian.edu) diakses pada 25 Des. 2015

Musbikin, I. (2007). *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein.* Yogyakarta: Mitra Pustaka.

Nakita*.* (2002). *Mainan & Permainan.* Jakarta: PT. Gramedia

Prawiradilaga, Salma, D. & Siregar, E. (2008). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Pusat Pembinaan & Pengembangan Bahasa. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Rachmawati, Yeni & Kurniati, E. (2012). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta

Sujanto, A. (1988). *Psikologi Perkembangan.* Jakarta: Aksara Baru

Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Hikayat

Utami, M. (2000). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: Rineka Cipta

Wasito, W. (1980). *Kamus Lengkap.* Bandung: PT. Hastasa

Zaman, B., dkk. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK.* Jakarta: Universitas Terbuka

Zulkifli. (2001). *Psikologi Perkembangan.* Bandung: PT. Remaja Rosda Karya