Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (3) 2025, Page: 24457-24465

Peningkatan Kreatifitas Melalui Permainan Lego Pada Kelompok A di TKIT Mutiara Pelangi

Arsiyah[1], Lily Yuntina [2], Delina Kasih[3]
[1,23]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Sakti Bekasi
Corresponding Author: Arsiyah. email: arsyinasya9@gmail.com

Published: September , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain Lego pada Kelompok A di TKIT Mutiara Pelangi. Kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan anak yang harus distimulasi sejak dini agar anak dapat bereksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan diri secara optimal. Stimulasi yang tepat akan membantu anak mengembangkan potensi mereka sehingga mampu menghadapi tantangan di masa depan.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan ini dilakukan secara berkesinambungan untuk memastikan adanya peningkatan dalam setiap tindakan yang diberikan kepada anak.

Pelaksanaan kegiatan bermain Lego dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bebas berkreasi menyusun berbagai bentuk sesuai imajinasi mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi, memberikan arahan ringan, serta memotivasi anak agar berani mencoba ide-ide baru. Dengan pendekatan ini, anak tidak hanya bermain, tetapi juga belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas yang signifikan pada anak setelah diterapkannya permainan Lego. Anak-anak terlihat lebih berani dalam mengungkapkan ide, menciptakan bentuk baru, serta menampilkan hasil karyanya dengan penuh percaya diri. Selain itu, mereka juga mulai menunjukkan sikap mandiri dan kemampuan bekerja sama saat menyusun Lego bersama teman-temannya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain Lego merupakan alternatif model pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini. Aktivitas ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga melatih keterampilan sosial, motorik halus, serta kemampuan berkomunikasi. Oleh karena itu, guru PAUD disarankan untuk memanfaatkan permainan Lego sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Keywords: Kreativitas Anak Usia Dini, Bermain Lego, Pembelajaran Inovatif, PTK, Stimulasi Kreativitas

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat mendasar serta memiliki peran strategis dalam membangun kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14, PAUD diartikan sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pembinaan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani, sehingga anak memiliki kesiapan ketika memasuki pendidikan selanjutnya. Dengan demikian, PAUD dapat dipandang sebagai pondasi utama bagi perkembangan anak di masa depan.

Masa usia dini sering disebut sebagai golden age atau masa keemasan perkembangan anak. Pada periode ini, perkembangan otak anak berlangsung sangat pesat, bahkan mencapai sekitar 80% dari otak orang dewasa. Anak pada usia ini memiliki rasa ingin tahu yang besar, aktif bergerak, gemar bereksplorasi, dan cepat meniru perilaku yang dilihat maupun didengarnya. Oleh karena itu,

stimulasi yang tepat melalui pendidikan di masa ini sangatlah penting, dan harus diberikan dengan cara yang menyenangkan serta sesuai dengan kebutuhan anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan mendasar yang ditujukan bagi anak usia 0–6 tahun atau sering disebut sebagai golden age. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Permendikbud Nomor 18 Tahun 2018, PAUD memiliki tujuan utama untuk memberikan stimulasi pendidikan sehingga anak siap memasuki jenjang berikutnya. Layanan PAUD dapat dilakukan melalui jalur formal seperti taman kanak-kanak maupun nonformal seperti kelompok bermain atau satuan PAUD sejenis (Kemdikbud, 2018).

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, di antaranya aktif, energik, egosentris, suka bereksplorasi, dan cepat meniru. Masa ini sangat menentukan karena perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial, dan emosional berlangsung pesat (Santrock, 2018). Oleh sebab itu, stimulasi yang tepat, lingkungan yang kondusif, serta pembelajaran yang menyenangkan menjadi kunci untuk mengoptimalkan potensi anak.

Fungsi PAUD tidak hanya sebagai tempat belajar, tetapi juga sebagai wadah adaptasi, sosialisasi, pengembangan, serta pembentukan karakter. Melalui PAUD, anak diberi stimulus positif agar seluruh aspek perkembangannya tumbuh optimal (Suyanto, 2005). PAUD juga berperan dalam menanamkan nilai moral, membangun rasa percaya diri, serta mempersiapkan anak agar mampu mengikuti pendidikan dasar dengan baik.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan seluruh potensi anak secara utuh, baik aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, moral, maupun spiritual (Mayar, 2013). Pendidikan ini membantu membentuk karakter positif, melatih kemandirian, menumbuhkan kepercayaan diri, serta membangun kebiasaan belajar yang baik sejak dini. Dengan demikian, PAUD menjadi fondasi penting bagi pembentukan generasi yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia.

Manfaat PAUD juga sangat besar bagi tumbuh kembang anak. Melalui proses belajar yang terarah, anak dapat meningkatkan motivasi belajar, keterampilan sosial, serta pemahaman konsep dasar (Yuliani, 2011). Selain itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan motorik halus dan kasar, berinteraksi dengan teman sebaya, dan membangun rasa percaya diri. Semua manfaat tersebut menjadikan PAUD sebagai dasar yang kuat dalam menyiapkan anak menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan menghasilkan ide, gagasan, atau karya baru yang bermanfaat (Munandar, 2009). Anak kreatif biasanya memiliki imajinasi tinggi, berani mencoba hal baru, senang bereksperimen, berpikir fleksibel, serta mampu menemukan cara-cara berbeda dalam menyelesaikan masalah. Kreativitas ini perlu distimulasi sejak dini melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Pentingnya kreativitas terletak pada perannya dalam membantu anak berpikir kritis, memecahkan masalah, berinovasi, serta mengekspresikan diri. Anak yang terbiasa dilatih kreativitasnya akan lebih percaya diri, mandiri, serta memiliki kesiapan menghadapi tantangan di masa depan (Craft, 2005). Oleh karena itu, kreativitas perlu diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar anak sehari-hari.

Salah satu cara efektif untuk menstimulasi kreativitas adalah melalui permainan. Dunia anak identik dengan bermain, sehingga permainan dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna (Bodrova & Leong, 2015). Jenis permainan yang digunakan beragam, mulai dari permainan sensorimotor seperti bermain air atau pasir, permainan simbolik seperti bermain peran, permainan konstruktif seperti lego dan balok, hingga permainan edukatif seperti puzzle dan angka. Semua jenis permainan ini memberikan kontribusi penting bagi perkembangan kognitif, motorik, sosial, emosional, dan moral anak.

Media pembelajaran juga berperan penting dalam pendidikan anak usia dini. Media dapat berupa benda konkret seperti balok, lego, dan puzzle, maupun berbasis digital melalui aplikasi edukatif. Penggunaan media dalam pembelajaran mampu menarik minat anak, membuat proses belajar lebih menyenangkan, serta membantu anak memahami konsep secara lebih mudah (Arsyad, 2019). Selain itu, media juga menjadi sarana untuk menstimulasi perkembangan bahasa, kreativitas, serta keterampilan sosial anak.

Lego merupakan salah satu media permainan konstruktif yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Balok kecil berbahan plastik ini dapat disusun menjadi berbagai bentuk sesuai imajinasi anak. Melalui lego, anak dapat melatih kreativitas, imajinasi, motorik halus, keterampilan problem solving, serta rasa percaya diri (Karyadi, 2017). Karakteristik lego yang fleksibel dan menarik menjadikannya sebagai media edukatif yang menyenangkan sekaligus bermanfaat dalam menstimulasi daya cipta anak sejak usia dini.

Salah satu aspek yang perlu distimulasi sejak dini adalah kreativitas. Kreativitas dapat dipahami sebagai kemampuan individu dalam menghasilkan gagasan, ide, atau karya baru yang bersifat orisinal serta bermanfaat. Kreativitas tidak hanya terkait dengan seni atau keterampilan manual, tetapi juga memengaruhi aspek kognitif, sosial, emosional, dan moral anak.

Dengan adanya kreativitas, anak akan terlatih untuk berpikir fleksibel, menemukan berbagai alternatif solusi, serta mengembangkan imajinasi yang menjadi bekal penting dalam proses pembelajaran sepanjang hayat. Anak yang kreatif cenderung memiliki kemampuan lebih baik dalam memecahkan masalah serta menyesuaikan diri dengan lingkungan. Sayangnya, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak usia dini belum semuanya berkembang secara optimal.

Hasil observasi di TKIT Mutiara Pelangi menunjukkan bahwa dari 13 anak, terdapat 10 anak yang belum memperlihatkan kreativitas secara optimal, sedangkan hanya 3 anak yang telah menunjukkan kemampuan kreatif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tingkat kreativitas anak di kelas tersebut masih tergolong rendah dan membutuhkan upaya pengembangan lebih lanjut.

Adapun beberapa permasalahan yang ditemukan di dalam kelas antara lain kurangnya inisiatif anak dalam belajar yang membuat mereka mudah merasa bosan, terbatasnya waktu untuk bermain kreatif, minimnya ketersediaan alat dan bahan untuk mendukung kreativitas, serta kurangnya penerapan pedagogik dari guru. Selain itu, kreativitas anak juga belum sepenuhnya muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk merangsang kreativitas anak adalah permainan Lego. Lego dikenal mampu melatih anak untuk berimajinasi, menciptakan bentuk-bentuk baru, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan problem solving. Namun, berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada Kelompok A TKIT Mutiara Pelangi, terlihat bahwa anak-anak belum sepenuhnya memanfaatkan permainan Lego secara maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya inisiatif dalam menggunakannya, sehingga membuat anak mudah bosan dan kurang termotivasi untuk berkreasi.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Lego pada Kelompok A TKIT Mutiara Pelangi." Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi alternatif dalam meningkatkan kreativitas anak melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermanfaat, sehingga anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana permainan lego dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A di TKIT Mutiara Pelangi. Fokus utama penelitian adalah menggali informasi mengenai efektivitas permainan lego sebagai media pembelajaran kreatif yang mampu menstimulasi ide, imajinasi, dan keberanian anak dalam mengekspresikan gagasan.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di TKIT Mutiara Pelangi yang beralamat di Perumahan Grand Residence City No. 214, Desa Cijengkol, Kecamatan Setu, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Adapun waktu penelitian berlangsung selama tiga bulan, yaitu pada April, Mei, hingga Juni 2025.

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Model ini berbentuk siklus spiral yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dapat berlanjut ke siklus berikutnya jika target yang diharapkan belum tercapai.

Tahap awal penelitian dilakukan melalui pra siklus berupa observasi awal. Pada tahap ini, peneliti melakukan konfirmasi izin, mendiskusikan materi dengan guru kelas, serta membuat rencana

pembelajaran dan evaluasi. Selain itu, peneliti juga mengamati kegiatan harian anak tanpa adanya modifikasi untuk mengukur kemampuan awal kreativitas mereka.

Siklus I dimulai dengan penyusunan RPPH, penyiapan instrumen penelitian, serta media pembelajaran berupa lego. Dalam kegiatan belajar, anak-anak mengikuti kegiatan pembukaan seperti doa, membaca, dan hafalan, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran bertema transportasi darat. Guru memfasilitasi penggunaan lego untuk membangun bentuk transportasi sesuai imajinasi anak.

Pada tahap observasi, peneliti mencatat kemampuan anak dalam berkreasi dengan lego dan keberanian mereka menampilkan hasil karya. Hasil siklus I kemudian direfleksikan untuk mengetahui keberhasilan maupun kekurangan. Jika target kreativitas belum optimal, maka dilanjutkan dengan siklus II sebagai perbaikan.

Siklus II dirancang berdasarkan refleksi siklus I dengan tema pembelajaran yang berbeda, yaitu transportasi laut. Guru kembali menyiapkan RPPH, instrumen, dan media lego. Anak-anak diberi kesempatan lebih luas untuk bereksperimen dengan lego, serta bimbingan diberikan seminimal mungkin agar kreativitas mereka dapat berkembang lebih bebas.

Observasi pada siklus II mencatat peningkatan kreativitas anak baik dalam keberanian mengemukakan ide maupun variasi bentuk lego yang dihasilkan. Refleksi dilakukan untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran. Jika indikator kreativitas tercapai sesuai kriteria, maka penelitian dihentikan.

Kriteria keberhasilan ditetapkan sebesar 80% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hingga Berkembang Sangat Baik (BSB). Penilaian dilakukan dengan rumus persentase berdasarkan hasil observasi. Kategori penilaian terdiri dari Belum Berkembang (0–25%), Mulai Berkembang (26–50%), BSH (51–74%), dan BSB (75–100%).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan checklist. Instrumen penelitian mengacu pada indikator kreativitas, yaitu kemampuan anak mengeluarkan ide, menampilkan bakat, menciptakan bentuk baru, serta mengombinasikan warna. Dengan demikian, permainan lego terbukti dapat menjadi media efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan tahap pra siklus menggunakan tema transportasi darat, laut, dan udara. Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH tanpa perlakuan khusus. Anak-anak bermain dengan alat permainan yang sudah tersedia tanpa tambahan stimulus. Guru dan peneliti mengamati perilaku serta kreativitas anak selama bermain. Hasil pengamatan menunjukkan kreativitas anak masih rendah. Sebagian besar anak belum berani mengeluarkan ide atau menciptakan produk baru. Anak lebih sering meniru hasil karya teman dibandingkan berkreasi sendiri. Hal ini menjadi dasar perlunya tindakan perbaikan.

Dalam tahap perencanaan pra siklus, peneliti meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian. Peneliti juga berdiskusi dengan guru kelas mengenai materi yang akan diteliti. Setelah itu, peneliti menyusun rencana pembelajaran yang sesuai dengan tema. Rencana tersebut disesuaikan dengan kebutuhan observasi kreativitas anak. Selain itu, disiapkan pula instrumen evaluasi kegiatan di kelas. Semua tahapan ini bertujuan untuk memperoleh data awal kreativitas anak. Perencanaan ini menjadi pedoman dalam pelaksanaan tahap berikutnya. Dengan demikian, penelitian berjalan lebih terarah.

Tahap tindakan pra siklus dilaksanakan dengan mengamati pembelajaran sesuai tema transportasi. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti biasa. Anak-anak dibiarkan bermain dengan mainan yang sudah tersedia. Tidak ada modifikasi ataupun stimulus tambahan dari guru. Fokus penelitian adalah melihat kemampuan kreativitas anak secara alami. Guru mengamati bagaimana anak bermain tanpa arahan khusus. Kreativitas yang diamati meliputi keberanian mengeluarkan ide. Juga termasuk kemampuan menciptakan produk baru.

Tahap observasi dilakukan secara menyeluruh pada semua anak. Peneliti mencatat hasil kemampuan kreativitas masing-masing anak. Selain itu, peneliti juga mencatat hasil wawancara dengan guru kelas. Observasi mencakup sikap, perilaku, dan hasil karya anak. Hasil penilaian awal kemudian dikumpulkan untuk dianalisis. Semua data disusun dalam tabel observasi pra siklus. Data

ini memberikan gambaran awal kreativitas anak. Hasilnya menjadi dasar untuk menyusun strategi perbaikan.

Tahap refleksi pada pra siklus dilakukan setelah pengumpulan data selesai. Peneliti mengkaji hasil observasi secara mendalam. Dari hasil analisis, terlihat kreativitas anak masih rendah. Sebagian besar anak hanya mampu meniru hasil karya temannya. Oleh karena itu, perlu strategi baru yang lebih menarik. Peneliti memutuskan menggunakan media audio visual pada siklus berikutnya. Strategi ini dipilih agar anak lebih tertarik dan termotivasi. Guru dan peneliti menyusun RPPH untuk siklus selanjutnya.

Hasil tabel pra siklus menunjukkan skor total sebesar 65. Jumlah siswa yang diteliti ada 13 orang. Perhitungan persentase kreativitas anak menghasilkan nilai 31%. Nilai tersebut termasuk kategori Mulai Berkembang (MB). Artinya kreativitas anak masih sangat terbatas. Indikator kreativitas belum tercapai secara optimal. Anak cenderung pasif dan kurang berani berkreasi. Hasil ini menunjukkan perlunya perbaikan segera.

Berdasarkan grafik pra siklus, indikator kreativitas pertama hanya 34%. Indikator kedua sebesar 32%, sedangkan indikator ketiga dan keempat masing-masing 28%. Persentase ini membuktikan bahwa kreativitas anak belum berkembang sesuai harapan. Kondisi ini juga menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi anak dengan hasil yang ditunjukkan. Anak membutuhkan stimulus lebih kuat dalam pembelajaran. Guru perlu memberikan dorongan yang tepat. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus 1.

Pada siklus 1, tema yang digunakan adalah transportasi darat. Guru memberikan penjelasan dan contoh sederhana menggunakan lego. Anak diberi kesempatan membuat bentuk transportasi darat seperti kereta. Mereka bebas berkreasi sesuai ide masing-masing. Guru dan peneliti mengamati proses bermain anak. Hasil karya anak kemudian dicatat untuk dianalisis. Peningkatan kreativitas mulai terlihat meskipun belum optimal. Kendala utama adalah anak masih ragu dan kurang percaya diri.

Tahap perencanaan siklus 1 dilakukan dengan matang. Peneliti menyusun jadwal pembelajaran dan menetapkan materi yang akan diberikan. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran berupa lego yang bervariasi. RPPH harian dibuat sesuai tema transportasi darat. Instrumen penelitian disiapkan untuk mencatat perkembangan kreativitas anak. Perangkat evaluasi juga dibuat untuk mengukur hasil belajar. Semua perencanaan ini bertujuan memfasilitasi kreativitas anak. Dengan persiapan matang, kegiatan pembelajaran berjalan lebih terstruktur.

Tahap tindakan siklus 1 dilaksanakan sesuai RPPH. Kegiatan dimulai dengan pembiasaan seperti membaca iqro, berdoa, dan shalat dhuha. Setelah itu, guru memberikan penjelasan tentang tema pembelajaran. Anak dikenalkan dengan berbagai jenis transportasi darat. Guru menampilkan gambar dan audio visual untuk memperjelas materi. Media lego digunakan untuk membuat bentuk transportasi. Anak diberi kebebasan meniru atau mengembangkan ide mereka. Guru mendampingi dan memberikan dukungan seperlunya.

Pada tahap observasi, peneliti mencatat proses bermain anak. Kreativitas anak dilihat dari keberanian, ide, dan hasil karyanya. Guru juga mengamati sikap anak saat membuat lego. Catatan observasi ini kemudian dianalisis bersama. Dari data terlihat adanya peningkatan kreativitas. Anak mulai berani mencoba bentuk baru. Meskipun demikian, masih ada anak yang ragu. Hal ini menjadi bahan refleksi untuk perbaikan.

Refleksi siklus 1 menunjukkan ada kemajuan. Kreativitas anak meningkat namun belum optimal. Beberapa anak masih pasif dan butuh dorongan lebih kuat. Peneliti menyimpulkan perlu adanya perbaikan strategi. Salah satunya dengan memberikan contoh lebih variatif. Guru juga perlu memberikan motivasi tambahan. Hal ini penting agar anak lebih percaya diri. Maka diputuskan melanjutkan ke siklus 2.

Hasil tabel siklus 1 menunjukkan skor total sebesar 122. Persentase ketercapaian indikator adalah 58%. Nilai ini termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Ada peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pra siklus. Indikator pertama mencapai 53%, indikator kedua dan ketiga masing-masing 63%. Indikator keempat mencapai 59%. Meskipun ada peningkatan, hasil belum sesuai target penelitian. Target minimal adalah 80%.

Pada siklus 2, tema yang digunakan adalah transportasi laut. Kegiatan diawali dengan pembiasaan seperti membaca iqro, doa, dan shalat dhuha. Guru kemudian mengenalkan tema menggunakan gambar dan audio visual. Anak diberi kesempatan membuat berbagai bentuk transportasi laut dengan lego. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberi dukungan seperlunya. Anak diberi ruang lebih luas untuk berkreasi. Pada akhir kegiatan, anak mempresentasikan hasil karyanya. Hal ini mendorong anak lebih percaya diri.

Perencanaan siklus 2 dilakukan lebih matang. Peneliti membuat jadwal dan menetapkan materi sesuai tema. Media lego yang lebih bervariasi disiapkan. Guru juga menyiapkan instrumen pengamatan perkembangan kreativitas anak. RPPH disusun untuk mengarahkan pembelajaran lebih terstruktur. Peneliti membuat perangkat evaluasi untuk mengukur hasil pembelajaran. Perencanaan ini memastikan anak mendapat stimulus yang tepat. Dengan begitu, kreativitas anak dapat berkembang lebih optimal.

Tahap tindakan siklus 2 dilaksanakan sesuai RPPH. Guru memberikan instruksi yang lebih jelas dan terstruktur. Anak diberi kebebasan bereksperimen dengan lego. Mereka mencoba berbagai bentuk transportasi laut sesuai ide masing-masing. Guru menampilkan contoh melalui gambar dan media audio visual. Anak semakin bersemangat untuk berkarya. Guru hanya mendampingi tanpa terlalu banyak mengarahkan. Hal ini membuat anak lebih mandiri dalam berkreasi.

Observasi siklus 2 menunjukkan peningkatan kreativitas yang signifikan. Anak lebih percaya diri menyampaikan ide mereka. Produk yang dihasilkan lebih bervariasi dan inovatif. Guru mencatat semua perkembangan tersebut dalam lembar observasi. Hasilnya menunjukkan sebagian besar anak sudah mencapai indikator keberhasilan. Sikap berani, percaya diri, dan kreatif semakin terlihat. Anak juga mulai spontan dalam mengemukakan ide. Hal ini menandakan pembelajaran dengan lego sangat efektif.

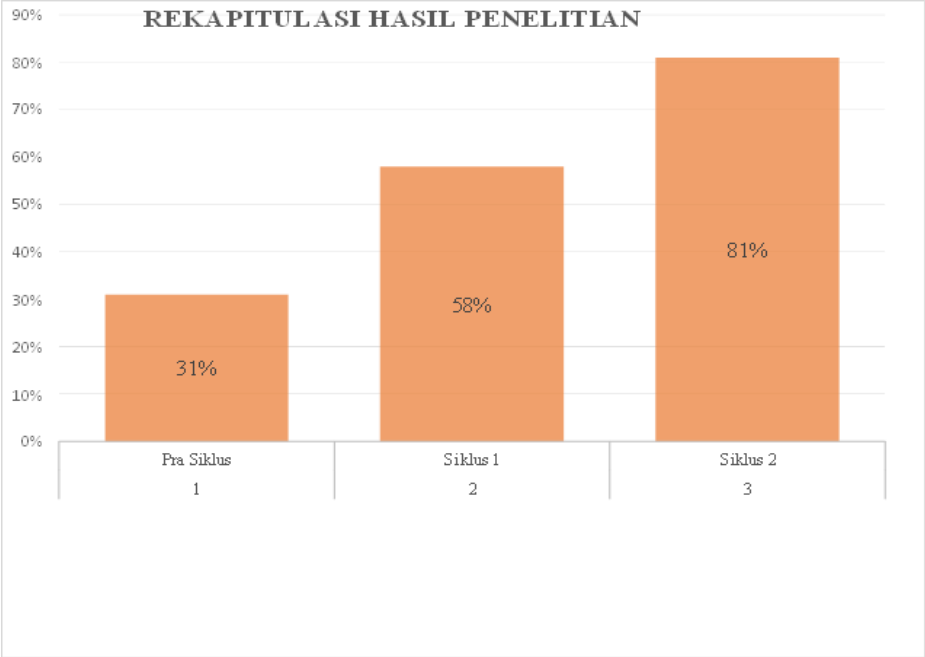
Refleksi siklus 2 memperlihatkan keberhasilan penelitian. Kreativitas anak meningkat sesuai target yang ditentukan. Persentase ketercapaian indikator mencapai 81%. Nilai ini termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak lebih percaya diri, berani, dan mampu menghasilkan karya baru. Strategi pembelajaran dengan lego terbukti efektif. Guru dan peneliti menyimpulkan tindakan dapat dihentikan. Target penelitian telah tercapai dengan baik.

Tabel 1. Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Penelitian

No	Tahap	Presentase Kreatifitas anak	Kategori
1	Pra Siklus	31 %	Mulai Berkembang (MB)
2	Siklus 1	58 %	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	Siklus 2	81 %	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Rekapitulasi keseluruhan hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang konsisten. Pada pra siklus, persentase hanya 31% dengan kategori Mulai Berkembang. Pada siklus 1, meningkat menjadi 58% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan. Pada siklus 2, mencapai 81% dengan kategori Berkembang Sangat Baik. Grafik menunjukkan tren peningkatan yang jelas. Hal ini membuktikan efektivitas metode bermain lego. Kreativitas anak dapat ditingkatkan secara bertahap. Peningkatan ini terjadi karena strategi pembelajaran yang tepat.

Gambar 4.4 Grafik Rekapitulasi Hasil Tindakan



Kesimpulannya, kegiatan bermain lego terbukti efektif meningkatkan kreativitas anak. Anak yang semula pasif menjadi lebih percaya diri. Mereka berani mengungkapkan ide dan menciptakan karya baru. Peningkatan terlihat konsisten dari pra siklus hingga siklus 2. Strategi pembelajaran dengan dukungan media audio visual sangat membantu. Guru berperan penting dalam memberikan motivasi. Anak merasa senang dan lebih bebas berkreasi. Dengan demikian, penelitian mencapai tujuan yang diharapkan.

KESIMPULAN

Kegiatan bermain lego dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A jika dilaksanakan dengan langkah yang tepat oleh guru di kelas. Guru menyiapkan media lego, lalu memperkenalkan tema transportasi melalui gambar dan penjelasan sederhana. Setelah itu, guru memberikan contoh menyusun lego menjadi bentuk transportasi, kemudian memberi kesempatan anak untuk berkreasi sesuai ide mereka. Guru hanya membimbing seperlunya agar anak bebas berimajinasi. Setelah selesai, anak diminta menunjukkan hasil karyanya dan menceritakan apa yang mereka buat. Dari kegiatan ini, terlihat anak lebih percaya diri, berani berkreasi, dan kreativitas mereka meningkat.

Penerapan kegiatan bermain lego dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dalam RPPH. Guru memfasilitasi anak-anak dengan media lego yang bervariasi, memberikan contoh karya sederhana, memberikan motivasi, serta membimbing anak untuk berani berkreasi sesuai ide dan imajinasi mereka. Kegiatan dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan sehingga anak lebih percaya diri dan termotivasi untuk menghasilkan karya yang kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Apriyanti, H. (2019). Pemahaman OrangTua Terhadap Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini. Education Journal, 3(1) https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=990683&title

Arikunto, S. (2010). Pendidikan Tindakan Kelas. Bumi Aksara. https://onesearch.id/Record/IOS2862.UNMAL000000000037866?utm

Arsyad, A. (2017). Peran Media terhadap Pembelajaran Matematika Anak di Taman Kanak-Kanak. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3), 32614–32621.

Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan kelas bagi Guru dalam pembelajaran. Jurnal Auladun, 14–22. https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475

Carr, W., & Kemmis, S. (1986). Becoming Critical: Education, Knowledge and Action Research. The Falmer Press.

Dr. Sigit Purnama. (2020). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Rika Indrawati). www.rosda.co.id

Fatimah, F. N., Hanifah, U. N., Azzahra, R., & Larasati, S. A. (n.d.). Alat Permainan Edukatif sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 7(1), 44–56. https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436

Gallagher, J. J. (1985). Creativity And The Creative Process (pp. 21–31). Creativity: An International Perspective.

Hasanah, U., Fajri, N., & Al Junaidiyah, R. A. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. Agustus, 2(2). https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775

Hopkins, D. (1993). A Teacher's Guide To Classroom Research (2nd ed.).

Imroatun. (2021). Implementasi bermain lego sebagai pembelajaran harian untuk pengembangan kreatifitas anak usia dini. IJEC, 3(2).

Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, D., & Vidya Fakhriyani, D. (2016). Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini, 4(2).

Kartini, & S. I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini. Dunia Anak, 1(2), 45–54. http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD/article/download/386/371

Khadijah, H., & A. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Perdana Publishing.

Kuswanto. (2024). Upaya pengembangan kreatifitas AUD. Jurnal Pelita Paud, 8(2). https://ejournal.uin-alang.ac.id/index.php/preschool/article/view/27245/11370

Lili Yuntina. (2017). Peningkatan Kreatifitas Anak Kelompok B melalui Kegiatan Mewarnai Gambar di RA Al Muta A'limin Jati Rahayu Kota Bekasi Tahun Pelajaran 2016/2017. Jurnal Care, 5(1). https://doi.org/http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD

Lily Yuntina. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Kelompok B melalui Kegiatan Mewarnai Gambar di RA Al Muta A'limin Jati Rahayu Kota Bekasi Tahun Pelajaran 2016/2017. Jurnal Care, 5(1). https://doi.org/http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD

Macarau, V. V. V., & Stevanus, K. (2022). Peran Orangtua dalam Upaya Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership, 3(2), 153–167. https://doi.org/10.47530/edulead.v3i2.113

Mawardah, O. M., & Anggraini, S. (2023). Psikoedukasi Melalui Kegiatan 3M (Mewarnai, Merobek, dan Menempel) Untuk Meningkatkan Kreatifitas Pada Anak PAUD/TK IT Fathiyah Plaju Palembang. JPM Jurnal Pengabdian Mandiri, 2(3). http://bajangjournal.com/index.php/JPM

Mulyani, N. (2019). Mengembangkan kreatifitas anak usia dini. PT Remaja Rosdakarya.

Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Generasi Emas, 4(1).

Rachmadiarti, F., Fadillah, D., & Wulandari, P. (2023). Pengembangan media permainan edukatif untuk anak usia dini di PAUD. Jurnal Obsesi, 7(1).

Rahmah, R. (2024). Pengaruh permainan lego robot cardboard box terhadap kreatifitas anak. Al-Aulia, 1(2).

Ristiani, I., & Yuntina, L. (2022). Strategi Pengembangan Aspek Kognitif Kelompok B Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Jarak Jauh. Jurnal Care, 9(2). https://doi.org/http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/.PAUD

Sardjana, N. P., Hidayat, H., Rasyid, I., & Sari, G. G. (2025). Pemodelan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, 11(3). https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/ABD/article/download/8999/4354

Sinaga. (2023). Pengaruh permainan lego dalam meningkatkan kreatifitas dan kepandaian pada anak-anak. Jimad, 1(1).

Sri Rika Amriani, H. (2023). Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Lego di Taman Kanak-Kanak Minasa Upa Makassar. ECEJ, 1(1).

Supriadi, A. (2022). Peran media permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Golden Age, 7(2), 89–96.

Tintia, N. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif LEGO dalam Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia 3-4 Tahun di Creativkids and U Art Bandar Jaya Timur.

Turibius Rahmat, S., & Alviani Sum, T. (2017). Mengembangkan Kreativitas Anak.

Utami, S., Qomariyah, N., & Kusuma, E. K. (2015). Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4–5 tahun). Jurnal Ners, 10(2), 204–210.

Watini, S. (2021). Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak TK. Jurnal Obsesi, 5(2), 1335–1343.

Wijayanti, R. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. Cakrawala Dini.

Windayana, H. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Vol. 5, Issue 1).

Windayana, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Vol. 5, Issue 1). https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10492