



## Bermain Lego sebagai Pembelajaran Harian untuk Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia Dini

Imroatun<sup>1✉</sup>, Adella Fadilatunnisa<sup>2</sup>, Nur Khasanah<sup>3</sup>, Supriyati H. Rahayu<sup>4</sup>

UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten<sup>12</sup>, Universitas Brawijaya<sup>3</sup>,  
Universitas Cokroaminoto Yogyakarta<sup>4</sup>  
DOI: 10.35473/ijec.v3i2.1005

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Diterima : 15/06/2021

Disetujui : 26/07/2021

Dipublikasikan : 31/07/2021

#### Kata Kunci:

bermain, lego, pembelajaran harian, kreativitas, siswa usia 5-6 tahun

#### Keywords:

playing, lego, daily learning, creativity, child 5-6 years

### Abstrak

Tidak semua Taman kanak-kanak menjadikan permainan lego sebagai pembelajaran pokok dalam pendidikannya. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi pelaksanaan bermain lego sebagai pembelajaran harian dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini berusia 5-6 tahun di KB-TKIT Iqra School (TKITIS) Kota Serang Banten. Penelitian proses kreatifitas pada siswa kelas B ini menggunakan metode kualitatif dengan eksplorasi data melalui guru kelas sebagai informan serta pengamatan partisipatif dari peneliti selain dokumentasi. Analisis data terdiri dari beberapa tindakan, yaitu klasifikasi, reduksi, dan penyampaian data, dan generalisasi dalam kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bermain lego secara harian dapat mengembangkan kemampuan kreativitas siswa dalam implementasi ide-ide abstrak menjadi konkrit bersamaan pengembangan pemahaman bidang yang lain, terutama dalam sains dan matematika, secara sinergis dimana guru telah memberikan jaminan suasana yang bebas dan kondusif bagi terciptanya ide-ide kreatif selama bermain. Mengingat manfaat pengembangan anak yang besar, pemerintah disarankan terlibat untuk menggalakkan penggunaannya dalam pendidikan anak usia dini.

### Abstract

*Not all Kindergartens make Lego games as the main learning in their education. This research was conducted to identify the implementation of playing Lego as daily learning in developing the creativity of early childhood aged 5-6 years at KB-TKIT Iqra School (TKITIS) Serang City, Banten. This research on the creative process of class B students uses qualitative methods with data exploration through the classroom teacher as an informant and participatory observations from researchers in addition to documentation. Data analysis consists of several actions, namely classification, reduction, and delivery of data, and generalization in conclusions. The results show that playing Lego on a daily basis can develop students' creative abilities in implementing abstract ideas into concrete along with developing understanding in other fields, especially in science and mathematics, synergistically where the teacher has guaranteed a free and conducive atmosphere for the creation of ideas. creative during play Given the great benefits of child development, the government is advised to be involved to promote its use in early childhood education.*



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© 2021 Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

✉ Corresponding author : Imrotun  
Address: UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten  
Email: ubi.affan@gmail.com

e-ISSN 2655-6561  
p-ISSN: 2655-657X

## PENDAHULUAN

Semua Anak usia dini (AUD) sebagai individu belum dewasa memiliki kesukaan untuk bermain karena bersifat alamiah (Imroatun 2016). Permainan mendorong anak bersemangat untuk memiliki pengetahuan yang tinggi tentang semua yang ada di kehidupannya sampai benar-benar menemukan jawaban memuaskan. Melalui bermain juga AUD bisa berubah menjadi individu yang bergerak secara sangat aktif, dinamis serta imajinatif, meski sifat egosentris selalu melekat di dalam dirinya. Seluruh karakter itulah daya dorong positif bagi perkembangan AUD (Fatihah dan Najih 2017).

Pemikiran demikian muncul dari Wong dan Foster dalam Yulianty (2013) yang menyebut bermain sebagai kegiatan alamiah yang dilakukan oleh anak untuk membebaskan diri dari konflik hingga mendapatkan kesenangan dan kepuasan secara tanpa sadar. Pendapat seperti itu mengikuti pendahulunya Freud dan Erickson (Handayani et.al, 2011), kegiatan adaptif dari manusia yang bermanfaat dalam pelepasan kecemasan dan konflik yang menekan jiwa. Brooks, J.B. dan D.M. Elliot (Latif et al. 2014), menjelaskan anak bertindak secara spontan dan bebas atas dasar kerelaan. Setijoningsih (2012) kemudian menunjukkan bahwa bermain sesungguhnya untuk kepentingan bermain itu sendiri.

Lain dari kepentingannya sendiri, Permainan Anak Usia Dini bisa juga untuk pengembangan kognitif secara bertahap (*developmental*) anak (Ibda 2015). Piaget mengemukakan keaktifan anak bermain itu memberi kesempatan mereka mengalami praktek berpikir dan belajar dalam berbagai bentuknya secara konkrit termasuk melewati panca inderanya (Morrison 2012). Vygotsky memandang permainan menjadi konstruksi social budaya (Purnamasari, 2019; Veronica, Yuliati, & Akbar, 2017). Baginya, fungsi mental bawaan anak berupa pemahaman dunia luar dan pemusatan perhatian belum kuat. kemampuan dasar untuk bisa mengingat, memikirkan dan menyelesaikan masalah bisa tumbuh setelah pembudayaan dengan sosialisasi dengan orang yang lebih tua (Morrison 2012).

Pengembangan kognitif berkaitan juga dengan penumbuhan kreatifitas anak itu sendiri. Aspek terakhir itu sangat penting dalam proses belajar anak. Bishop & Ph melalui Wahyuningsih et.al (2019) bahkan telah mengidentifikasinya sebagai ketrampilan belajar dan inovasi yang dibutuhkan pada Abad 21. Secara lebih detil, 4 unsur ketampilan itu adalah : *creativity, critical thinking, communication, collaboration*.

Pengertian kreatif yang muncul dalam literatur beraneka ragam tergantung siapa dan bagaimana ia menyurutinya (Suryana 2016). Salah satunya adalah Hurlock (2016) yang menyatakannya sebagai proses mental kejiwaan yang khas dengan tujuan menghasilkan kebaruan maupun perbedaan yang bersifat asli. Di situ, dari Chaplin, ada kemampuan untuk menciptakan bentuk baru dalam kesenian, permesinan, bahkan pemecahan masalah dalam metode baru. Moustakis menjabarkan lebih luas sebagai pengalaman ekspresi dan aktualisasi dari identitas seseorang secara terpadu dalam hubungan antara dalam pribadi, secara sosial maupun lingkungan alam (Munandar 2004). Pengertian demikian menunjukkan kreatifitas dalam diri seseorang merupakan proses kognitif yang tidak muncul begitu saja, tetapi bisa berkembang apabila dibentuk dan dibiasakan sejak usia dini.

Dengan melihat pandangan Vgotsky tentang bermain dan batasan Moustakis, kreatifitas termasuk dalam proses kognitif dalam interaksi antara individu dalam lingkungan sosial budayanya. Kreatifitas seseorang tergantung pada dukungan individu dan lingkungan di sekitarnya. Clark (Nida dan Khusnah 2015) menunjukkan bentuknya berupa kelengkapan fasilitas dan kondisi keterbukaan dimana dari keduanya tercipta situasi yang bebas sehingga muncul pertanyaan beragam untuk menghasilkan sesuatu, serta mendorong tanggung jawab dan kemandirian. Dalam maksud yang sama tetapi narasi berbeda, Rachmawati dan Kurniati (2005) menekankan rangsangan mental, lingkungan kondusif, dan peran orang dewasa, baik guru maupun orang tua, Fatihah dan Nadjih (2017) dan Hasanah (2017) menguatkan peran pendidik orang dewasa bagi anak terdidik.

Karena kreatifitas seseorang terbentuk dalam rangkaian sistem lingkungan budaya maka akan melewati tahapan proses yang harus dijalani. Wallas telah menjabarkannya (Debeturu & Wijayaningsih, 2019; Dewi, 2018; Rusdi, 2018; Priyanto, 2014). Proses awal merupakan persiapan dimana penggalian informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Selanjutnya, masa Inkubasi dimana terjadi pengeraman proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Iluminasi menjadi berikutnya dimana munculnya inspirasi atau gagasan dalam pemecahan masalah. Proses terakhir merupakan verifikasi dalam bentuk aktivitas evaluasi terhadap gagasan kritis dengan kondisi nyata.

Proses kreatif dengan demikian bisa dilihat sebagai interaksi sosial budaya yang berkembang sebagai sebuah sistem pengembangan Anak Usia Dini yang terikat dalam sebuah konteks (waktu dan tempat) (W.Creswell dan Poth 2018). Relasi budaya dan kreatifitas anak usia dini paralel dengan temuan Bayanova yang menyatakan bahwa kepatuhan budaya Anak Usia Dini

berpengaruh pada tingkat kreatifitas anak. anak yang tinggi kreatifitas semakin rendah dalam ketaatan terhadap aturan budaya (Bayanova 2014). Permainan lego pun demikian karena cenderung membangun kreatifitas anak dalam menciptakan sesuatu melalui alat dan bagian bentuk dan bangunan yang sudah disediakan yang membutuhkan kerja sama dan bimbingan dari yang lain dalam prosesnya.

Munandar kemudian membagi ciri-ciri anak kreatif dalam berfikir dan bersikap. Hal demikian sangat mungkin muncul dalam permainan lego. Ciri-ciri pertama berkaitan kelancaran, keluwesan, orisinalitas, elaboratif, dan keterampilan menilai. Adapun ciri-ciri dalam sikap, yaitu; rasa ingin tahu, imajinatif, tertantang dengan kemajemukan, berani beresiko, dan menghargai (Munandar 2004).

Lego sebagai permainan konstruktif berupa membangun, menata dan mengatur berbagai media yang ada di sekitarnya telah biasa dimainkan oleh Anak Usia Dini di masa perkembangannya. Permainan itu sebenarnya adalah merek pembuat permainan konstruktif yang telah mendunia namun kemudian menjadi sebutan umum bagi permainan yang sejenis. Singkatan dari kata *leg godt*, Artinya bermain dengan baik (Poon 2018) berupa seperangkat kepingan permainan dari plastic dalam berbagai ukuran dan warna. Bentuk juga beragam. namun yang utama adalah persegi sehingga bisa saling tancap untuk disusun, dan dibangun dalam tema tertentu. Keunggulan lainnya, lego bisa dimainkan secara individual maupun kelompok. Dalam keluarga, anak bisa bermain bersama orangtua dengan penyatuan ide secara bersama-sama (Soebachman 2012).

Penelitian Lego telah mengakui sebagai salah satu stimulasi yang memberi kesempatan kepada anak prasekolah untuk mengekspresikan ketrampilan rekayasa, penguasaan bahasa dan berpikir matematis (Sarama & Clements, 2009), termasuk mengeksplorasi keterampilan penyelesaian masalah (Agrawal dan Sureka 2017). Lego bahkan telah memberikan dampak bagi pengembangan aspek social anak berkebutuhan khusus (Pang 2010).

Di Indonesia, penelitian tentang lego sebagai stimulasi pengembangan anak pun telah mulai menggejala (Jalil, 2019; Kartini & Susilawati, 2018; Maulida, Hendrawijaya, & Imsiyah, 2018; Tintia, 2018; Asmara, 2017; Milla & Mas'udah, 2017; Mutiara, 2016; Ningtyas, 2014). Meski demikian, pemanfaatannya kebanyakan masih dalam tahap permulaan karena semuanya masih konteks penelitian tindakan kelas, quasi dan eksperimen. Artinya, Anak mulai terbiasa dengan lego

setelah ada intervensi pengenalan dari pihak luar (peneliti). Kesimpulan lain juga bisa disimpulkan bahwa lego masih digunakan sebagai permainan pendukung dalam pengembangan anak.

Karena itu, di negara tetangga Malaysia ada isyarat kuning bagi penggunaan lego dalam bermain Anak Usia Dini. Poon menemukan persepsi negatif dari para guru PAUD terhadap lego. Karena polanya tidak terstruktur, maka diarahkan sebagai permainan pendukung *supplement* untuk menghabiskan waktu (*kill time*) dari pada belajar sebenarnya. Sisi ketersediaan juga menjadi sorotan, permainan ini belum terjangkau oleh keluarga berpendapatan menengah ke bawah (Poon 2018).

Lego kemudian masih menjadi perdebatan sehingga banyak keraguan untuk menggunakan sebagai permainan edukatif di tingkat PAUD. Meski ada pandangan negatif bagi perkembangan Anak Usia Dini, namun PAUD KB-TKIT Iqra School (TKITIS) di kota Serang tetap menganggap lego sebagai pembelajaran penting bagi Anak Usia Dini di lingkungannya. Permainan itu termasuk dalam pembelajaran harian bahkan ditonjolkan dalam upaya penerimaan murid baru. Anak juga bisa ikut pelajaran tambahan khusus usai jam belajar. Beberapa Siswanya pun telah menyabet prestasi di tingkat regional dalam bidang yang sama. Penelitian di TKITIS dalam pelaksanaan bermain lego sebagai belajar harian sebagai sarana pengembangan kreatifitas utama tak perlu dilakukan. Bentuk kreatifitas yang dikembangkan dan pengaruh guru dalam pembelajaran demikian menjadi perhatian utama dalam penelitian demikian, khususnya di TKITIS

## **METODE**

Penelitian studi kasus ini tidak termasuk dalam penelitian tindakan kelas (PTK) (Prihantoro dan Hidayat 2019), karena bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran inti integrative dimana bermain lego sebagai bagiannya bagi siswa usia 5-6 Tahun yang ada di Kelas B di TKITIS dalam tahapan pengembangan kreatifitas secara naturalis alamiah. Subyeknya adalah siswa kelompok B yang berjumlah 14 orang siswa, laki-laki 8 orang dan perempuan 6 orang. Semuanya juga mengikuti pelajaran tambahan dalam bermain lego yang diselenggarakan usai jam belajar inti. Latar belakang keluarga mereka berasal dari keluarga menengah ke atas.

Observasi terlibat digunakan dengan menjadikan salah satu peneliti sebagai guru pendamping pada kelas siswa usia 5-6 tahun untuk mengamati proses yang berlangsung selama bermain lego berjalan dalam rutinitasnya. Sebagai informan dalam penelitian adalah guru kelas Ismail dan kepala sekolah yang bermanfaat bagi penggalan data melalui wawancara mendalam. Dokumentasi diutamakan pada proses pembelajaran integrative yang dijalankan di TKITIS.

Penggalian dokumentasi juga diarahkan pada semua data pendukung berkaitan dengan pembelajaran secara makro institusional di lembaga PAnak Usia Dini tersebut.

Untuk analisis kualitatif menggunakan Miles dan Huberman yang dilakukan secara interaktif dan terus menerus hingga data jenuh, yaitu; *Data Reduction, Data Display, dan Conclusion Drawing/Verification*. Triangulasi selanjutnya dilakukan dengan perpanjangan waktu untuk memverifikasi data yang terkumpul dalam observasi, wawancara dan dokumentasi selain meluaskan sumber data dari sejawat terdahulu terutama dalam jurnal penelitian kreatifitas anak usia dini di Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Di kelas TKITIS, lego yang disimpan dalam box besar yang berada di sudut kelas B Ismail yang dinamakan pojok main. Tata letak yang sama di kelas lainnya. Anak bermain dalam kegiatan inti dalam pembelajaran harian. Sebelumnya, siswa melakukan pendahuluan yaitu berbaris, melaksanakan sholat dhuha berjamaah lalu memulai kegiatan dengan membaca doa bersama-sama. Karena fokus utama di TKITIS sekarang adalah pengembangan Imtaq (Iman dan taqwa), kegiatan inti diawali dengan menjelaskan tema pada hari itu lalu guru mulai melakukan tanya jawab terkait dengan tema yaitu tentang keluarga. Lalu guru mulai memberikan jurnal berupa menempel di atas kertas, saat siswa sudah menyelesaikan pekerjaannya siswa langsung mengantri untuk membaca iqra dan hafalan surat-surat pendek. Sambil menunggu antrian, guru mulai mengarahkan siswa untuk bermain lego.

### 1. Masa penuh Perubahan Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah

Di masa persiapan, anak mendengarkan terlebih dahulu tentang penugasan dari guru. Usai itu, masing-masing segera melakukan pengumpulan kepingan yang dibutuhkan. Di sinilah keramaian dan kekacauan secara rutin terjadi. Sekelompok saling bertanya-tanya sambil mengambil kepingan, yang lain mencomot bagian teman hingga menimbulkan reaksi kegaduhan. Ada juga yang diam sambil mengumpulkan kepingan lego.

Guru juga memanggil salah satu anak untuk hafalan. Meski demikian, konsentrasinya masih terbagi dua. Permasalahan pembagian kepingan belum selesai dan perlu penengah ketika ada yang mengadu serta mengawasi yang belum mendapat bagian. Pada waktu tertentu, suasana berubah tenang setelah anak mulai sibuk membangun lego sesuai penugasan. Konsentrasi guru bisa kembali kepada anak yang bertugas hafalan, namun tidak melepaskan pengawasan secara menyeluruh.



Dalam proses Wallas, Semua usaha termasuk kegagalan dan kesalahan, tetap menjadi persiapan menuju kreatif. Dengan cara demikialah seseorang, dari Deb,(Rusdi 2018) mempersiapkan diri dengan belajar. Caranya bisa memahami masalah yang dihadapi, observasi pada obyek, partisipasi dalam dikusi, atau mencoba dengan tindakan.

## 2. Eksplorasi Lanjutan

Seperti telah menjadi kebiasaan, siswa kemudian mulai menyusun keping legonya. Jika ada bagian yang kurang atau salah satu keping lego sulit dihubungkan, maka mereka akan mencari keping lego lain yang dapat dihubungkan. Di sini kemampuan berpikir matematis mulai berjalan. Siswa mulai memilah-milah kepingan berdasar bentuk ukuran, dan warna. Sambil bertanya ke teman, melirik karya teman atau tetap konsentrasi, anak mempertimbangkan keserasian, kecocokan, dan kekuatan dari kerjanya.

Di masa inkubasi ini, suasana lebih tenang dari masa pertama namun diskusi maupun pergerakan anak masih dimungkinkan tanpa keterlibatan guru. Guru bersikap pengawas dan hanya menjawab pertanyaan dari siswa yang mendekatinya atau memotivasi anak yang bersikap pasif. Hafalan pun bergantian, anak juga tidak kesulitan meneruskan karya legonya, meski ada beberapa anak yang memerlukan untuk berdiam atau mengingat lagi sampai mana pekerjaannya usai tugas hafalan

Bagi Wallas, inkubasi dalam tahapan kedua merupakan situasi yang diterima oleh anak hingga terbebas dari proses kesadaran pikiran atau berpikir. Imajinasi yang mengarahkan pergerakan anak untuk menemukan solusi dari pada pikiran. Kemampuan demikian bisa muncul tak terduga tanpa batas waktu yang mengikat (Priyanto 2014; Rusdi 2018). Organ otak kanan lah beroperasi dalam fase ini untuk mengasah daya pemecah masalah dari anak, demikian pendapat Semiawan(Rusdi 2018).

## 3. Ekspresi ide

Fase ini biasanya terjadi pada saat bentuk akhir dari penugasan guru mulai terlihat. Situasi mulai ramai kembali dengan perdebatan antar siswa hingga ada yang meminta verifikasi dari guru tentang hasil sementara. Yang lain bergerak sisi lain dari tempat semula untuk melihat karya temannya, bila ada yang dibutuhkan pun ia juga mengambil. Kadang mereka izin kadang langsung ambil. Teman cenderung membiarkan terutama yang telah mendapatkan hasil akhirnya.

Guru tetap sebagai pengawas sehingga suasana masih terkendali meski tetap longgar tanpa batasan. Ia tetap fokus menyelesaikan giliran hafalan. Seperti di tahap kedua, guru hanya melakukan intervensi kalau ada aduan maupun pertanyaan dari siswa yang mendekatinya.

Disinilah, dalam tahapan anak, Wallas menempatkannya berada dalam Proses perluasan wawasan terhadap obyek kreatif sedang berjalan.(Priyanto 2014; Rusdi 2018).Dalam bahasa Campbell,(Rusdi 2018) belajar untuk mengkaitkan berbagai permasalahan kemudian menyusun metode pemecahannya sampai mendapatkan kejelasan agar tugasnya bisa terselesaikan. Di masa ini, kemampuan anak dalam komunikasi juga mengalami perkembangan karena cara ekspresi terbaik adalah pengungkapan informasi secara verbal kepada sekelilingnya

#### 4. Penampilan hasil karya

Setelah giliran hafalan habis, guru memulai pemberian kesempatan bagi tiap siswa menunjukkan hasil karya yang ditugaskan. siswa dapat mengungkapkan hasil karya apa yang ia buat lalu menceritakan bagian-bagian dari rangkaian legonya dan juga keunggulan dalam bahasa dan ungkapan masing. Kebiasaan tampaknya telah memberikan keberanian bagi anak dalam fase ini. Catatan diberikan pada integrasi hafalan berpola individual dalam berhubungan dengan guru saat bermain lego bisa memberikan porsi khusus dalam kenyamanan anak mengkomunikasikan karyanya.

Saat penampilan siswa itu, guru biasa menyimak kemudian mendorong teman-teman untuk memberikan tanggapan atas hasil karya yang ditunjukkan. Pada posisi tertentu, guru memberikan klarifikasi atau membiarkan siswa memperbaiki sesuai kondisi nyata. Pada akhir panampilan, guru selalu mengajak siswa yang lain memberikan penghargaan dengan tepuk tangan dan komentar memotivasi.

Pada fase proses terakhir ini, Wallas mengarahkan karya diuji dalam dunia nyata setelah mengalami proses pengendapan dan pembentukan secara imajiner.(Priyanto 2014; Rusdi 2018) Kemampuan berpikir dan komunikasi siswa kemudian menjadi perhatian beserta kemampuan anak menyikapi tanggapan teman sebaya atau guru terhadap karyanya.

Strategi bermain lego bagi peningkatan kreatifitas anak usia dini di TKITIS telah terpolo. Guru memilih, dalam ungkapan Rachmawati & Kurniati (2005), pengembangan kreativitas dengan menciptakan produk (hasrat karya), bertujuan untuk mengembangkan kreativitas pada anak dan kognitif anak dalam menciptakan produk dengan mengajak anak membentuk sesuatu secara bebas. Pilihan untuk mengajak anak untuk bereksplorasi agar dapat mengembangkan kreativitasnya, kegiatan eksperimen atau proyek susah menjadi keputusan penggunaannya. Kondisinya yang diintegrasikan dengan hafalan telah mengikat pada satu strategi dalam keterbatasan untuk mendampingi seperti yang diperlukan dalam tiga pilihan terakhir.



Kebebasan berkarya juga menjadi alasan mengapa dalam bermain lego cenderung mengutamakan fokus pada hafalan anak yang lebih butuh perlakuan individual. Dalam bermain, kebebasan menjadi filosofi yang tak bisa ditolak guna pengembangan anak usia dini.(Holis 2016; Imroatun 2014). Dalam kreatifitas berlaku hal yang sama, penciptaan suasana kebebasan dalam eksplorasi tanggung jawab guru (Holis 2016). Siswa tidak dapat dibatasi dengan apapun, kebebasan dalam pikiran dan tindakan hingga dataran konsep termasuk keterbukaan pada hal-hal yang baru.(Musfiroh n.d.)

Hasil dari penelitian beberapa siswa di atas dinyatakan bahwa Peran bermain lego dalam mengembangkan kreativitas siswa usia 5-6 tahun di TKITIS ditemukan bahwa perkembangan kreativitas dalam Bermain Lego pada siswa laki-laki lebih berkembang daripada siswa perempuan. Hal yang disetujui oleh salah satu gurunya, lego lebih diminati oleh siswa laki-laki, sedangkan untuk siswa perempuan lebih bergairah dalam menggambar dan tari.

Perbedaan perkembangan kreativitas antara siswa laki-laki dan siswa perempuan ini menurut Hurlock (2016) termasuk ke dalam salah satu dari enam faktor yang menyebabkan munculnya variasi kreativitas yang dimiliki individu. mengatakan bahwa siswa laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari siswa perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak. Sementara Pasiak dalam Suryana (2016) memandang dari sisi pertumbuhan otak anak. Otak kanan sebagai pengolah imajinasi dan kreatifitas pada siswa laki-laki lebih berkembang dari pada otak kirinya.

Untuk perkembangan kreativitas siswa usia dini, sekolah dan guru tetap mengupayakan untuk kreativitas siswa dalam minat dan bakatnya. Diwawancara terungkap bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru mengupayakan untuk melihat minat siswa terlebih dahulu, misalkan jika siswa itu menyukai menggambar mereka akan meminta kertas kosong dan spidol lalu siswa akan coret-coret sendiri lalu nantinya siswa akan diarahkan dalam hal menggambar. Peminat bermain lego diarahkan untuk mengikuti pelajaran tambahan.

## **SIMPULAN**

Permainan lego dalam pembelajaran harian di TKITIS tidak bisa disebut hanya sebagai jenis permainan pendukung guna menghabiskan waktu selagi pembelajaran lain (hafalan) dilakukan secara bersamaan. Pola integratif ini tetap mengembangkan karakter anak yang dibutuhkan dalam tiap-tiap proses kreatif terangsang muncul selama bermain lego meski diselingi dengan pembelajaran hafalan bagi tiap siswa. AUD masih bisa mengembangkan pengenalan tentang sains dan

matematika, khususnya tentang bentuk, pengukuran dan ruang. Guru TKITIS pun telah bersikap sesuai kapasitasnya dalam memproses kedua pembelajaran bersamaan bagi pengembangan kreatifitas anak melalui tekanan pada kondisi kebebasan dalam bermain.

Kejelasan pengembangan kreatifitas melalui prosesnya bisa mendorong keterlibatan pemerintah untuk memfasilitasi pemanfaatan lego di pendidikan anak usia dini dalam berbagai cara seperti yang terjadi di negara Qatar. Pemerintah pun bisa bekerja sama dengan lembaga internasional berdasar aksi di Swedia dan Chili. Penelitian proses kreatifitas ini dibatasi pada anak usia dini bermain lego yang bersamaan dengan kegiatan pengembangan lain. Prosesnya sebagai pengembangan kreatifitas sebagai wahana bermain otonom seperti kondisinya dalam pelajaran tambahan di TKITIS atau dilakukan perbandingan antara keduanya bisa ditindaklanjuti dalam penelitian berikutnya.

## REFERENSI

- Afari, E., dan M. S. Khine. 2017. "Robotics as an Educational Tool: Impact of Lego Mindstorms." *International Journal of Information and Education Technology* 7(6):437–42. doi: 10.18178/ijiet.2017.7.6.908.
- Agrawal, Vishnu, dan Ashish Sureka. 2017. "Setting the Foundation for Scientific Inquiry and Computational Thinking in Early Childhood using Lego Machines and Mechanism Education Kit."
- Asmara, Berda. 2017. "Penggunaan Permainan Lego Dalam Bidang Pengembangan Kognitif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PPT Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya." *Education and Human Development Journal* 2(2):45–54.
- Bayanova, Larisa. 2014. "Compliance with Cultural Rules of Children Having Different Level of Creativity." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 146:192–95. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.08.109.
- Debeturu, Balandina, dan Elisabeth Lanny Wijayaningsih. 2019. "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):233. doi: 10.31004/obsesi.v3i1.180.
- Dewi, Rusmala. 2018. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Barang Bekas Di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung." Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
- Fatihah, Nurul, dan Difla Najih. 2017. "Hubungan Pendidik Dan Terdidik Dalam Al-Quran." *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman* 7(2):73–86.
- Handayani, Eka Putri, Kamilah, dan Tim My Book AL-mawardi. 2011. *Belajar Melalui Bermain*.

Jakarta: My Book AL-Mawardi.

- Hasanah, Uswatun. 2017. "Analisis Praktik Pelibatan Orang Tua dan Masyarakat dalam Kegiatan Kreatif Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK Pertiwi Ds. Tambah Rejo, Kec. Tunjungan Kab. Blora." *Nadwa* 11(2):177–97. doi: 10.21580/nw.2017.11.2.1552.
- Holis, Ade. 2016. "Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 9(1):23–37.
- Hurlock, Elizabeth B. 2016. *Perkembangan Anak*. Vol. 2. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ibda, Fatimah. 2015. "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget." *Intelektualita* 3(1):27–38.
- Imroatun, Imroatun. 2014. "Permainan Tradisional Sebagai Pembelajaran Kecakapan Sosial Bagi Anak Usia Dini." *Jurnal Sains Psikologi* 3(1):1–11.
- Imroatun, Imroatun. 2016. "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Utama Anak Raudhatul Athfal." *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1):40–48.
- Jalil, Andriyati. 2019. "Pengembangan Media Permainan Lego Huruf Pada Anak Usia Dini." Universitas Negeri Makassar.
- Kartini, Kartini, dan Indria Susilawati. 2018. "Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(2):33–43.
- Latif, Mukhtar, Zukhairina, Rita Zubaidah, dan Muhammad Afandi. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Maulida, Dinda Agustin, A. T. Hendrawijaya, dan Niswatul Imsiyah. 2018. "Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember." *Jurnal Edukasi* 5(1):9–11.
- Milla, Durrotul, dan Mas'udah. 2017. "Pengaruh Bermain Lego Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Kelompok a Di Tk Sabilul Hikmah Surabaya." *PAUD Teratai* 6(2):1–4.
- Morrison, George S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT Indeks.
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. n.d. "Kreativitas Anak Usia Dini Dan Implikasinya Dalam Pendidikan."
- Mutiara, Sarah Nanda. 2016. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Lego Block." *Jurnal Pertumbuhan Perkembangan Anak Usia Dini* 13(2):170–78.
- Nia Indah Purnamasari. 2019. "Komparasi Konsep Sosiokulturalisme dalam Pendidikan: Perspektif Barat dan Islam." *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* 9(2):238–61.

- Nida, Fatma Laili Khoirun, dan Nurul Khusnah. 2015. "Model Bermain Pararel Sebagai Media Dalam Pengembangan Kreativitas Anak." *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 3(2):185–201.
- Ningtyas, Fitria Yulianti. 2014. "Metode Bermain Lego Dalam Upaya Menumbuhkembangkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia Dini, Studi Kasus di Lembaga Pendidikan Manusia Unggul." *Jurnal Empowerment* 4(2):128–34.
- Pang, Yanhui. 2010. "Lego Games Help Young Children with Autism Develop Social Skills." *International Journal of Education* 2(2). doi: 10.5296/ije.v2i2.538.
- Poon, Stephen T. F. 2018. "LEGO as a Learning Enabler in the 21st Century Preschool Classroom: Examining Perceptions of Attitudes and Preschool Practices." *Journal of Urban Culture Research* 17(December 2018):72–87. doi: 10.14456/jucr.2018.12.
- Prihantoro, Agung, dan Fattah Hidayat. 2019. "Melakukan Penelitian Tindakan Kelas." *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 9(1):49–60.
- Priyanto, Aris. 2014. "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain." *Jurnal Ilmiah Guru COPE* 8(2):41–47.
- Rachmawati, Yeni, dan Euis Kurniati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Rusdi, Rusdi. 2018. "Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas Dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabeyan Yogyakarta." *Muslim Heritage* 2(2):259. doi: 10.21154/muslimheritage.v2i2.1111.
- Sarama, Julie, dan Douglas H. Clements. 2009. "Building Blocks and Cognitive Building Blocks: Playing to Know the World Mathematically." *American Journal of Play* 313–37.
- Setijoningsih, Christiana Hari. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Books.
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini (Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak)*. Jakarta: Kencana.
- Tintia, Nurvida. 2018. "Penggunaan alat permainan edukatif lego dala mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di creativkids and U Art Bandar Jaya Timur." FTK UIN Raden Intan Lampung.
- Veronica, Nina, Lia Yulianti, dan Sa'dun Akbar. 2017. "PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN TEORI BELAJAR SOCIO CULTURAL PADA ANAK USIA DINI." Hal. 402–8 in *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017*.
- W.Creswell, John, dan Cheryl N. Poth. 2018. *Qualitative Inquiry and ResearchDesign: Choosing Among*

*Five Tradition*. 4 ed. London: SAGE Publications, Inc.

Wahyuningsih, Siti, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Ruli Hafidah, Muhammad Munif Syamsuddin, Novita Eka Nurjanah, dan Upik Elok Endang Rasmani. 2019. "Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1):295–301. doi: 10.31004/obsesi.v4i1.305.

Yulianty, Rani. 2013. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.