



## Permainan Lego dan Kreativitas Anak: A Scoping Review

Renetea Utami Putri<sup>1</sup>, Abdul Muhid<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Email Korespondensi: [renetautami@surel.untag-sby.ac.id](mailto:renetautami@surel.untag-sby.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan *scoping review* yang bertujuan memetakan temuan empiris mengenai peran permainan Lego dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini (AUD). Dari 85 artikel yang diidentifikasi, 23 studi memenuhi kriteria inklusi berdasarkan kerangka Arksey & O'Malley serta PRISMA-ScR. Hasil review menunjukkan bahwa Lego secara konsisten meningkatkan kreativitas anak, terutama pada aspek kelancaran ide, fleksibilitas, dan orisinalitas. Selain itu, Lego juga berkontribusi pada perkembangan motorik halus, kognitif, dan sosial-emosional melalui aktivitas konstruktif dan kerja sama saat bermain. Meskipun temuan menunjukkan manfaat yang kuat, sebagian besar studi masih memiliki keterbatasan berupa ukuran sampel kecil, instrumen kreativitas yang bervariasi, dan desain tanpa kelompok kontrol. Penelitian mendatang direkomendasikan menggunakan desain yang lebih kuat dan instrumen terstandarisasi. Secara keseluruhan, Lego terbukti sebagai media edukatif yang efektif untuk menstimulasi kreativitas dan perkembangan holistik anak

Kata kunci: Lego; Kreativitas; Anak Usia Dini

### *Lego Play and Children's Creativity: A Scoping Review*

### ABSTRACT

*This study is a scoping review aimed at mapping empirical findings regarding the role of Lego play in enhancing the creativity of early childhood (EC) children. Out of 85 identified articles, 23 studies met the inclusion criteria based on the Arksey & O'Malley framework and PRISMA-ScR. The review results indicate that Lego consistently improves children's creativity, especially in aspects of fluency of ideas, flexibility, and originality. Additionally, Lego also contributes to the development of fine motor skills, cognitive abilities, and socio-emotional development through constructive activities and cooperation during play. Although the findings show strong benefits, most studies still have limitations such as small sample sizes, varying creativity instruments, and designs without control groups. Future research is recommended to use more robust designs and standardized instruments. Overall, Lego has proven to be an effective educational medium for stimulating creativity and holistic development in children.*

*Keywords: Lego; Creativity; Early Childhood*



## PENDAHULUAN

Masa anak usia dini (AUD) dikenal secara umum sebagai periode emas, yaitu masa paling krusial dalam hidup anak karena semua aspek perkembangan seperti kognitif, motorik, sosial-emosional, dan bahasa berkembang dengan sangat cepat dan saling terkait. Pada tahap ini, kreativitas menjadi salah satu kemampuan utama yang sangat penting, tidak hanya terkait bakat seni, tetapi juga meliputi kemampuan berpikir fleksibel, menghasilkan banyak ide, dan menciptakan hal orisinal. Kemampuan ini penting bagi anak agar dapat beradaptasi dan menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan modern (Kartini & Susilawati, 2018; Kuswanto dkk., 2023; Ulkhatiata & Purnama, 2022). Jika kreativitas anak tidak distimulasi sejak dini, hal ini bisa menghambat perkembangan pola pikir dan membatasi potensi inovatif mereka di masa depan (Kuswanto dkk., 2024; Lestari dkk., 2025).

Dalam pendidikan anak usia dini, bermain adalah fondasi utama. Dengan kegiatan bermain, anak-anak bebas mengeksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan diri secara maksimal (Hasanah, 2023; Maknuni & Rizayanti, 2025). Salah satu permainan yang sangat bermanfaat adalah permainan konstruktif, yaitu kegiatan membangun atau menggabungkan sesuatu. Jenis permainan ini membantu anak dalam belajar merencanakan, memvisualisasikan, dan mewujudkan ide-idenya secara nyata, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir spasial (Sinaga & Sinambela, 2023). Di antara berbagai alat permainan edukatif, Lego menonjol karena sifatnya yang terbuka (*open-ended*). Anak-anak dapat membangun apa saja sesuai imajinasi mereka tanpa batasan kaku, menjadikan Lego alat yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun (Amriani, 2023; Arlina dkk., 2024; Jamilah dkk., 2024).

Berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa bermain Lego memiliki dampak positif pada perkembangan anak secara menyeluruh. Penelitian-penelitian sebelumnya membuktikan bahwa permainan Lego secara signifikan meningkatkan kreativitas anak usia dini, baik melalui studi kuasi-eksperimen (Dary dkk., 2024; Kartini & Susilawati, 2018; Ulkhatiata & Purnama, 2022) maupun Penelitian Tindakan Kelas (Arsiyah dkk., 2025; Imroatun dkk., 2021). Selain meningkatkan kreativitas, bermain Lego juga memperkuat motorik halus, meningkatkan kemampuan kognitif seperti pengenalan bilangan, dan dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis budaya dan sejarah (Kurnia dkk., 2024; Putra dkk., 2024). Inovasi terus dikembangkan, seperti Lego Robot *Cardboard Box* yang merangsang daya cipta anak melalui teknologi sederhana (Rahmah dkk., 2024). Namun, keberhasilan kegiatan bermain Lego sangat bergantung pada pendampingan guru. Guru harus memberikan kebebasan berkreasi, mendorong eksplorasi, dan mengajukan pertanyaan pemantik untuk menstimulasi pemikiran anak (Atikah dkk., 2025).

Meskipun banyak penelitian telah membahas manfaat Lego untuk kreativitas anak, temuan-temuan tersebut masih tersebar dan belum terkoordinasi dengan baik. Variasi dalam desain penelitian, mulai dari kualitatif, PTK, hingga kuasi-eksperimen, serta beragam fokusnya, membuat pemahaman menyeluruh tentang topik ini menjadi sulit. Oleh karena itu, diperlukan *Scoping Review* untuk memetakan studi-studi yang telah ada.

*Scoping Review* adalah metode tinjauan literatur yang secara luas memetakan dan menggambarkan penelitian yang telah dilakukan dalam bidang tertentu. Berbeda dengan *Systematic Review* yang fokus pada sintesis hasil secara ketat, *Scoping Review* berfungsi untuk mengidentifikasi konsep utama, jenis bukti, dan pendekatan penelitian yang digunakan pada topik tertentu. Dalam konteks ini, tinjauan tentang “Permainan Lego dalam Meningkatkan Kreativitas Anak” akan membantu menyusun peta konsep yang jelas, menemukan celah penelitian yang masih ada, serta memberi arahan baru bagi peneliti, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk mengembangkan intervensi berbasis Lego yang lebih sesuai untuk pendidikan anak usia dini (PAUD).

Rumusan masalah dalam penelitian ini berfokus pada dua aspek utama. Pertama, bagaimana permainan Lego berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas anak, terutama di usia dini. Kedua, apa saja temuan penting dari studi sebelumnya mengenai hubungan antara permainan Lego dan kreativitas anak. Berdasarkan rumusan tersebut, penelitian ini memiliki beberapa tujuan utama yakni mengidentifikasi jenis metode penelitian yang digunakan dalam studi-studi terkait permainan Lego dan kreativitas anak usia dini, mengumpulkan hasil empiris maupun pedagogis tentang efektivitas Lego dalam mengembangkan kreativitas anak, serta memetakan aspek perkembangan anak lainnya yang terpengaruh oleh aktivitas bermain Lego. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menemukan kesenjangan penelitian (*research gaps*) yang dapat menjadi dasar rekomendasi untuk penelitian di masa depan.

Selanjutnya, pertanyaan penelitian yang menjadi panduan dalam scoping review ini mencakup beberapa aspek. Pertama, apa saja bukti empiris yang tersedia mengenai pengaruh permainan Lego terhadap kreativitas anak usia dini. Kedua, aspek kreativitas apa yang paling sering diteliti dalam konteks permainan Lego pada anak usia dini. Ketiga, metode penelitian dan instrumen apa yang digunakan untuk mengukur kreativitas anak dalam studi-studi tersebut. Keempat, faktor-faktor apa saja yang mendukung maupun menghambat efektivitas permainan Lego dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini. Terakhir, penelitian ini juga menanyakan apa saja kesenjangan penelitian yang masih ditemukan dalam literatur sebelumnya terkait topik tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai arah dan perkembangan penelitian tentang permainan Lego dan kreativitas anak usia dini.

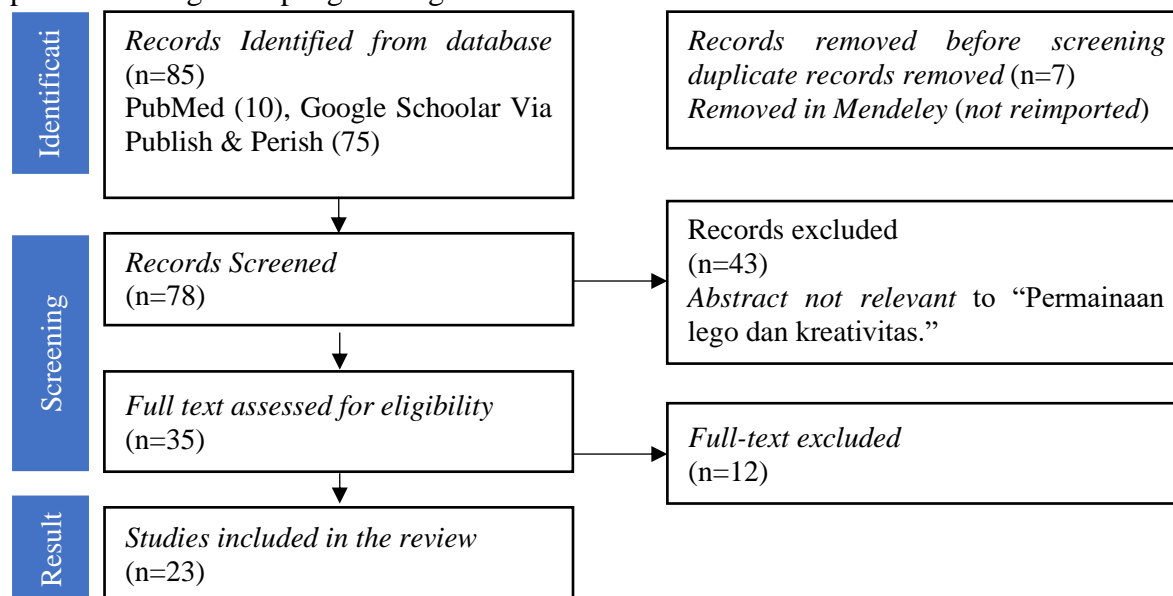
## METODE

Scoping review ini disusun mengikuti kerangka kerja Arksey & O'Malley (2005) yang telah diperluas oleh Levac dkk. (2010), dengan panduan pelaporan PRISMA-ScR (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses Extension for Scoping Reviews*). Pendekatan ini dipilih untuk memetakan secara lengkap bukti empiris mengenai efektivitas permainan Lego dalam merangsang kreativitas anak usia dini. Proses scoping review mencakup lima tahap: identifikasi pertanyaan penelitian, penelusuran literatur, pemilihan studi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, analisis serta pengelompokan data, dan pelaporan hasil. Kerangka ini memungkinkan penelitian menggambarkan ruang lingkup, karakteristik, dan temuan utama dari studi terkait permainan Lego serta kreativitas anak-anak dalam konteks pendidikan formal maupun non-formal, sambil memastikan transparansi, sistematisitas, dan replikabilitas.

Penentuan kriteria inklusi dan eksklusi didasarkan pada PCC *framework* (*Population, Concept, Context*). Kriteria inklusi meliputi studi yang melibatkan anak usia dini (3–6 tahun) dan meneliti permainan Lego serta kreativitas (visual atau berpikir divergen) dalam konteks pendidikan, permainan bebas, atau terapi bermain, menggunakan metode kuantitatif, kualitatif, atau PTK, serta dipublikasikan dalam jurnal bereputasi nasional atau internasional dengan akses teks penuh dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Kriteria eksklusi mencakup studi dengan partisipan bukan anak usia dini, kreativitas bukan variabel utama, fokus bukan pada permainan Lego, publikasi non-empiris, atau artikel tanpa akses teks lengkap. Penerapan kriteria ini bertujuan memastikan relevansi, validitas, dan kontribusi empiris dari hasil tinjauan.

Penelusuran artikel dilakukan melalui database seperti Scopus, Web of Science, PubMed, dan Google Scholar menggunakan *query Boolean*: (“Lego” OR “Permainan Konstruktif”) AND (“Kreativitas” OR “Creative Thinking”) AND (“Anak Usia Dini” OR “Early Childhood”). Pencarian ini difilter berdasarkan tahun publikasi 2021–2025, menggunakan artikel berbahasa Indonesia dan Inggris, serta artikel penelitian lengkap. Strategi ini

memastikan studi yang dipilih terbaru, kredibel, dan relevan untuk memahami hubungan antara permainan Lego dan pengembangan kreativitas anak usia dini.



Gambar 1. Diagram PRISMA-ScR

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Proses identifikasi studi dalam review scoping ini mengikuti alur PRISMA-ScR untuk memastikan transparansi dan ketelusuran data. Dari pencarian awal di berbagai basis data, ditemukan 85 studi terkait permainan Lego dan kreativitas anak usia dini. Setelah penyaringan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi (*PCC Framework*), sebanyak 52 artikel memenuhi kriteria awal dan lanjut ke penelaahan abstrak dan isi lengkap. Dari seleksi akhir, hanya 23 studi yang memenuhi seluruh persyaratan metodologis dan relevansi konsep untuk analisis lebih lanjut dalam review ini. Karakteristik umum dari studi yang terpilih menunjukkan variasi yang cukup luas. Secara geografis, penelitian tersebar di berbagai wilayah Indonesia, termasuk Jawa, Sulawesi, Kalimantan, Maluku, Nusa Tenggara Timur, Sumatera, dan Bali, mencerminkan keberagaman konteks budaya dan pendidikan. Rentang tahun publikasi studi yang dianalisis adalah dari 2021 hingga 2025, menunjukkan fokus pada penelitian terkini yang relevan dengan perkembangan pendidikan anak usia dini. Usia peserta seluruh studi berkisar antara 3 hingga 6 tahun, sesuai dengan karakteristik anak prasekolah. Dari sisi metodologi, desain penelitian meliputi kuasi-eksperimen, penelitian tindakan kelas (PTK), pendekatan kualitatif, dan beberapa studi *Systematic Literature Review* (SLR). Keragaman ini memberikan gambaran lengkap mengenai pendekatan empiris dan pedagogis yang digunakan dalam mengeksplorasi pengaruh permainan Lego terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di berbagai konteks. Berikut karakteristik studi yang telah direview dengan menggunakan mengikuti alur PRISMA-ScR. Adapun karakteristik studi yang telah direview sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Studi yang Telah Direview

No	Penulis & Tahun Judul Penelitian	Desain Penelitian/ Subjek Penelitian	Hasil Penelitian (Deskriptif, Kelebihan, Kekurangan)
1	Sinaga & Sinambela (2023). “Strategi Pembelajaran Efektif Melalui Permainan: Pengaruh Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kepandaian Pada Anak-Anak”	<i>Systematic Literature Review (SLR)/</i> Artikel primer tentang AUD.	Permainan Lego berdampak positif pada kreativitas, berpikir kritis, dan motorik anak melalui pembelajaran interaktif, namun temuan bergantung pada kualitas studi dan tidak menyajikan data empiris baru.
2	Dary dkk. (2024). “Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK IT Bunayya 7”	Kuasi-Eksperimen (One Group Pretest-Posttest)/ Anak Usia Dini (AUD)	Kemampuan kreativitas anak meningkat signifikan setelah permainan Lego, terutama pada kelancaran dan orisinalitas ide, namun tanpa kelompok kontrol hasilnya rentan terhadap faktor eksternal.
3	NurSaadah dkk. (2025). “Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelas A di Ra Al-Kautsar Kota Banjar”	Kuasi-eksperimen dengan desain (one group pretest-posttest)/ Seluruh populasi RA berjumlah 18 anak	Permainan Lego membantu pemahaman konsep bilangan, pemecahan masalah, serta imajinasi dan berpikir anak, meski sebelum intervensi kemampuan kognitif masih rendah dengan motivasi belajar dan pengenalan bilangan 1–10 yang terbatas.
4	Arsiyah dkk. (2025). “Peningkatan Kreatifitas Melalui Permainan Lego Pada Kelompok A di TKIT Mutiara Pelangi”	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Kemmis & McTaggart/ Anak (usia 4-5 tahun)	Kreativitas anak meningkat signifikan dari Siklus I ke Siklus II melalui tahap perencanaan, pembangunan, dan evaluasi, namun temuan terbatas pada konteks dan subjek penelitian.
5	Bili dkk. (2024). “Pemanfaatan Permainan Lego Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun TK St. Mathilda Unika Weetebula”	Kualitatif Deskriptif/ Anak usia 5-6 tahun TK St. Mathilda Unika Weetebula (13 anak).	Pemanfaatan Lego mengembangkan kreativitas anak pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, namun belum mengukur peningkatan secara kuantitatif atau membuktikan hubungan kausal.
6	Mutmainah dkk. (2024). “Penerapan Permainan Lego Sebagai Sarana Menciptakan Komunikasi Pada Anak Usia Dini (3-4	Kualitatif Deskriptif/ Anak Usia 3-4 Tahun RA Perwanida Temon.	Permainan Lego efektif memfasilitasi komunikasi anak saat berbagi dan menjelaskan konstruksi, namun variabilitas perkembangan usia 3–4 tahun membatasi kekuatan temuan.

No	Penulis & Tahun Judul Penelitian	Desain Penelitian/ Subjek Penelitian	Hasil Penelitian (Deskriptif, Kelebihan, Kekurangan)
	Tahun) Di RA Perwanida Temon”		
7	Atikah dkk. (2025). “Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Pada Usia 5-6 Tahun”	Kualitatif Studi Kasus/ Guru Kelas B2 di PAUD Ceria Adhyaksa Kota Makassar.	Strategi guru efektif mencakup mendorong eksplorasi, menghargai ide anak, memberi pertanyaan pemantik, dan kebebasan berkreasi, namun temuan bersifat kontekstual karena melibatkan satu guru.
8	Hasanah (2023). “Peran Permainan Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Umur 4-6 Tahun”	Systematic Literature Review (SLR)/ Artikel primer tentang permainan AUD.	Kreativitas anak usia dini dapat distimulasi melalui permainan konstruktif seperti Lego, yang efektif mengembangkan kreativitas meski tidak menjadi fokus utama pembahasan.
9	Lestari dkk. (2025). “Pengaruh Penggunaan Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Jekan Raya”	Kuasi-Eksperimen (One Group Pretest-Posttest)/ Anak Kelompok B1 (18 orang)	Permainan Lego efektif meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui aktivitas bongkar pasang, namun ukuran sampel kecil membatasi kekuatan temuan dan generalisasi.
10	Imroatun dkk. (2021). “Bermain Lego sebagai Pembelajaran Harian untuk Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia Dini”	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)/ Anak usia 5-6 tahun di KB-TKIT Iqra School Kota Serang Banten.	Penerapan Lego dalam pembelajaran harian meningkatkan kreativitas anak secara bertahap, namun temuan terbatas pada anak yang terbiasa dengan pendekatan berbasis Lego.
11	Kurnia dkk. (2024). “Pengaruh Permainan Konstruktif Lego Terhadap Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun”	Kuasi-Eksperimen/ Anak usia 5-6 tahun PAUD DWP LPMP SULSEL.	Permainan Lego berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengenalan konsep bilangan anak, meski pengukuran lebih menekankan aspek kuantitatif daripada proses kreatif.
12	Kuswanto dkk. (2023). “Permainan Lego: Upaya Pengembangan Kreativitas AUD”	Studi Kasus Kualitatif/ Pendidik dan 14 peserta didik AUD.	Lego efektif mengembangkan kreativitas anak dengan dukungan stimulus dan kebebasan berekspresi dari pendidik, namun temuan terbatas pada kasus yang diteliti.
13	Maknuni & Rizayanti (2025). “Peran Mainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Tumbuh Kembang Anak”	Tinjauan Pustaka Artikel primer tentang AUD.	Lego berperan penting dalam pengembangan kreativitas serta aspek motorik, kognitif, sosial, dan emosional anak, namun kajian ini bersifat teoretis tanpa temuan empiris baru.

No	Penulis & Tahun Judul Penelitian	Desain Penelitian/ Subjek Penelitian	Hasil Penelitian (Deskriptif, Kelebihan, Kekurangan)
14	Kundre & Ifasaksily (2022). “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Lego Warna Pada Paud Kawanua”	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)/ Anak PAUD Kawanua di Maluku Tengah.	Penggunaan Lego Warna dalam PTK meningkatkan kreativitas anak, terutama pada apresiasi keindahan dan kelancaran ide, namun generalisasinya terbatas pada konteks Lego Warna.
15	Ulkhatiata & Purnama (2022). “The Effect of Lego Games on Improving Children’s Creativity Development”	Kuasi-Eksperimen (One Group Pretest-Posttest)/ Anak usia 4-5 tahun	Permainan Lego meningkatkan kreativitas anak dan mengurangi kebosanan belajar, namun tanpa kelompok kontrol dan pengukuran spesifik kekuatan temuan terbatas.
16	Arlina dkk. (2024). “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Dengan Media Lego”	Metode Literatur/ Deskriptif	Secara teoretis, Lego efektif sebagai APE <i>open-ended</i> untuk memfasilitasi imajinasi dan kreativitas anak, namun kajian ini bersifat konseptual tanpa data empiris primer.
17	Kuswanto dkk. (2024). “Permainan Lego: Upaya Pengembangan Kreativitas AUD”	Tinjauan Pustaka	Lego menegaskan pentingnya stimulasi kreativitas anak usia dini, namun kajian ini cenderung repetitif dengan tinjauan pustaka sebelumnya.
18	Nisa dkk. (2025). Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pelaksanaan Permainan Lego di TK Ananda Binjai Barat	Kualitatif/ Anak Usia Dini di TK Ananda Binjai Barat.	Bermain Lego meningkatkan motorik halus anak yang mendukung kesiapan pramenulis, namun temuan disajikan kualitatif tanpa pengukuran kuantitatif.
19	Sundari dkk. (2023). Pengaruh Bermain Konstruksi (Lego) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun	(One Group Pretest-Posttest)/ Anak usia 4-5 tahun yang mengalami keterlambatan motorik halus (36 orang).	Intervensi Lego selama tiga hari meningkatkan motorik halus anak dengan keterlambatan perkembangan, namun durasi singkat berpotensi menimbulkan bias jangka pendek.
20	Jamilah dkk. (2024). Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Edukatif Lego Di Kober Nurul Huda	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)/ 15 anak usia 5-6 tahun	Peningkatan kreativitas anak teramati bertahap melalui PTK dengan Lego sebagai fasilitator ide, namun generalisasi terbatas pada 15 subjek.

No	Penulis & Tahun Judul Penelitian	Desain Penelitian/ Subjek Penelitian	Hasil Penelitian (Deskriptif, Kelebihan, Kekurangan)
21	Amriani (2023). Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Lego di Taman Kanak- Kanak Minasa Upa Makassar	Kualitatif Deskriptif/ 24 anak usia 5-6 tahun di TK Minasa Upa Makassar.	Anak menunjukkan kreativitas baik dalam permainan Lego melalui berpikir cepat dan fleksibel, namun studi tidak mengevaluasi peningkatan dibandingkan kondisi awal.
22	Rahmah dkk. (2024). Pengaruh Permainan Lego Robot Cardboard Box terhadap Kreativitas Anak	Kuasi- Eksperimen/ Anak Usia Dini.	Lego modifikasi ( <i>Robot Cardboard Box</i> ) signifikan menstimulasi daya cipta dan berpikir orisinal anak, namun memerlukan biaya dan persiapan guru yang lebih kompleks.
23	Putra dkk. (2024). Analisis Penggunaan Lego dalam Pembelajaran Sejarah Perang Kusamba untuk Anak Usia Dini	Studi Kasus Kualitatif/ Anak usia 4-6 tahun.	Lego dapat diintegrasikan dalam pembelajaran kompleks seperti sejarah dan kearifan lokal melalui rekonstruksi, meski kreativitas berperan sebagai variabel sekunder.

Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa permainan Lego memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini, baik melalui aktivitas bermain bebas maupun melalui intervensi pembelajaran yang terstruktur. Berdasarkan analisis tematik terhadap 23 artikel yang direviu, ditemukan tiga tema utama yang merepresentasikan kontribusi permainan Lego terhadap kreativitas anak, yaitu: (1) Lego sebagai media pengembangan kreativitas divergen, (2) Lego dalam konteks bermain bebas dan imajinatif, serta (3) intervensi terstruktur Lego untuk pengembangan kreativitas anak usia dini.

### **Lego sebagai Media Pengembangan Kreativitas Divergen**

Permainan Lego terbukti efektif sebagai media untuk menstimulasi kreativitas divergen, yaitu kemampuan menghasilkan beragam ide dan solusi orisinal terhadap suatu permasalahan. Temuan ini sejalan dengan pandangan Guilford (1967), bahwa kreativitas mencakup kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi dalam berpikir. Studi kuasi-eksperimen (Dary dkk., 2024; Lestari dkk., 2025; Ulkhatiata & Purnama, 2022) memperlihatkan peningkatan skor kreativitas anak setelah dilakukan intervensi permainan Lego, khususnya pada aspek kelancaran (*fluency*) dan orisinalitas (*originality*). Lego sebagai permainan konstruktif bersifat *open-ended*, memungkinkan anak untuk menciptakan berbagai bentuk tanpa batas yang mendorong eksplorasi ide dan imajinasi (Arlina dkk., 2024). Selain itu, penelitian juga menegaskan bahwa karakteristik Lego yang fleksibel membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir adaptif, di mana mereka belajar menyesuaikan rencana dan strategi saat menghadapi kendala konstruksi (Amriani, 2023; Bili dkk., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa Lego tidak hanya menumbuhkan kreativitas secara mekanistik, tetapi juga mengembangkan aspek problem solving dan berpikir reflektif yang menjadi bagian penting dari kecerdasan kreatif anak usia dini.

### **Lego dalam Bermain Bebas dan Imajinatif**

Selain perannya dalam meningkatkan kemampuan berpikir divergen, Lego juga berfungsi sebagai media yang sangat efektif dalam konteks bermain bebas dan imajinatif.

Aktivitas bermain dengan Lego memungkinkan anak untuk mengekspresikan gagasan melalui bentuk dan struktur yang mereka bangun. Hal ini konsisten dengan teori Vygotsky (1978) mengenai peran bermain dalam perkembangan kognitif dan sosial, di mana bermain simbolik mendorong anak mengembangkan fungsi imajinatif dan kemampuan representasi mental. Beberapa penelitian (Atikah dkk., 2025; Bili dkk., 2024; Mutmainah dkk., 2024) menemukan bahwa bermain Lego secara berkelompok mendorong anak untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berbagi ide, yang pada akhirnya meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi. Anak belajar menggunakan bahasa deskriptif saat menjelaskan hasil karyanya atau saat bernegosiasi mengenai bentuk bangunan bersama teman sebaya. Penelitian Amriani (2023), juga mengindikasikan bahwa Lego membantu anak menumbuhkan kemampuan berpikir imajinatif dan naratif, yang menjadi dasar dari kemampuan storytelling dan literasi visual. Menariknya, studi Kundre & Ifasaksily (2022), menunjukkan bahwa Lego warna dapat meningkatkan apresiasi anak terhadap estetika dan keindahan, menandakan keterkaitan antara kreativitas visual dan ekspresi artistik. Dengan demikian, bermain bebas menggunakan Lego dapat dipandang sebagai bentuk terapi bermain (*play therapy*) yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga sarat makna edukatif.

### **Intervensi Terstruktur Lego untuk Pengembangan Kreativitas**

Walaupun bermain bebas penting, hasil tinjauan juga menegaskan bahwa efektivitas permainan Lego dalam menumbuhkan kreativitas sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang terstruktur. Guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi eksplorasi ide dan ekspresi kreatif anak. Sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget (1961), anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman aktif dengan lingkungan. Oleh karena itu, guru perlu merancang kegiatan bermain Lego dengan pendekatan *guided discovery learning* yang memberi ruang bagi anak untuk bereksperimen, sekaligus memandu mereka dengan pertanyaan pemantik (Atikah dkk., 2025; Kuswanto dkk., 2023). Intervensi yang terencana juga memungkinkan proses kreativitas berkembang secara bertahap dan berkelanjutan (Imroatus dkk., 2021). Selain itu, beberapa penelitian Putra dkk. (2024) menunjukkan bahwa Lego dapat diintegrasikan dalam pembelajaran tematik, seperti mengenalkan sejarah atau budaya lokal melalui kegiatan rekonstruksi visual, sehingga anak tidak hanya berkreasi secara bebas tetapi juga memahami makna sosial dan budaya dari objek yang mereka bangun. Dengan demikian, penggunaan Lego dalam pendidikan anak usia dini sebaiknya tidak terbatas pada aktivitas bermain spontan, tetapi dikembangkan sebagai bagian integral dari kurikulum berbasis proyek (*project-based learning*).

Secara keseluruhan, sintesis literatur ini mengonfirmasi bahwa permainan Lego memberikan kontribusi multidimensional terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini mencakup aspek kognitif (*divergent thinking*), sosial-emosional (kolaborasi dan komunikasi), dan estetika (apresiasi visual). Dalam konteks pendidikan, temuan ini memperkuat urgensi integrasi kegiatan bermain konstruktif ke dalam kurikulum PAUD sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna. Guru perlu dilatih untuk memahami prinsip pedagogis dalam memanfaatkan Lego, bukan hanya sebagai alat permainan, tetapi sebagai media stimulasi berpikir kreatif dan reflektif.

### **Keterbatasan Penelitian**

Meskipun menunjukkan temuan yang positif, *scoping review* ini mengidentifikasi sejumlah keterbatasan metodologis yang perlu diperhatikan. Sebagian besar studi melibatkan ukuran sampel yang relatif kecil, umumnya berkisar antara 10–24 anak, sehingga membatasi kekuatan statistik dan generalisasi temuan. Dominasi desain observasional, deskriptif, dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menyebabkan hasil penelitian sangat bergantung pada

konteks kelas tertentu dan berpotensi bias subjektif. Selain itu, minimnya penelitian longitudinal membuat dampak jangka panjang permainan Lego terhadap kreativitas anak belum dapat dipastikan. Variasi instrumen pengukuran kreativitas yang belum terstandarisasi serta ketiadaan kelompok kontrol pada banyak studi kuasi-eksperimen juga melemahkan kekuatan inferensi kausal. Keterbatasan lainnya mencakup durasi intervensi yang relatif singkat, heterogenitas fokus penelitian, bias kontekstual terkait peran guru dan fasilitas PAUD, serta kurangnya kontrol terhadap variabel eksternal seperti jenis Lego, waktu bermain, dan pola pendampingan. Dari sisi analisis, sebagian besar penelitian masih menggunakan teknik statistik sederhana dan cenderung menilai kreativitas berdasarkan produk akhir, padahal pada anak usia dini kreativitas lebih tepat dipahami sebagai proses berpikir yang berlangsung selama aktivitas bermain.

## PEMBAHASAN

Hasil sintesis berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan Lego efektif untuk menstimulasi dan mengembangkan kreativitas anak usia dini dan sekolah dasar. Efektivitas ini terlihat dari temuan empiris konsisten pada berbagai desain penelitian, dari kuasi-eksperimen hingga penelitian tindakan kelas. Studi-studi (Dary dkk., 2024; Lestari dkk., 2025; Ulkhatiata & Purnama, 2022) melaporkan peningkatan skor kreativitas anak setelah intervensi bermain Lego. Nursaadah dkk., (2025) menunjukkan bahwa Lego tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga memperluas kemampuan mengenal konsep bilangan, mengasah imajinasi, dan memperkuat keterampilan memecahkan masalah. Aspek orisinalitas dan fleksibilitas menjadi dua dimensi utama kreativitas, di mana anak mampu membuat konstruksi unik dan beradaptasi dengan kendala selama bermain (Amriani, 2023). Hasil kualitatif dari penelitian tindakan kelas Imroatun dkk. (2021) memperkuat temuan ini, menunjukkan bahwa paparan rutin Lego mendorong perkembangan kreativitas melalui peningkatan kemampuan perencanaan, refleksi, dan pengambilan keputusan. Secara keseluruhan, bukti empiris menegaskan Lego sebagai sarana pembelajaran efektif dan holistik dalam mengembangkan kreativitas anak.

Selain terbukti efektif, penggunaan Lego memiliki relevansi yang kuat dalam konteks pendidikan PAUD dan SD, terutama karena karakteristiknya sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain (*learning through play*) yang menjadi fondasi kurikulum pendidikan anak usia dini. Pada tingkat PAUD, permainan Lego tidak hanya menstimulasi kreativitas, tetapi juga mendukung perkembangan motorik halus yang menjadi dasar keterampilan pra-menulis (Nisa dkk., 2025; Sundari dkk., 2023). Dari aspek kognitif, Lego membantu anak memahami konsep bilangan, bentuk, logika, dan spasial secara konkret (Kurnia dkk., 2024). Sementara itu, pada aspek sosial-emosional, permainan ini memberi ruang bagi anak untuk berkolaborasi, berdiskusi, serta melatih kemampuan komunikasi dan negosiasi (Mutmainah dkk., 2024). Relevansi penggunaan Lego berlanjut pada tingkat sekolah dasar, di mana media ini dapat diintegrasikan dalam berbagai bidang pembelajaran seperti matematika (konsep geometri), IPA (struktur dan mekanika sederhana), hingga literasi budaya (Putra dkk., 2024). Inovasi seperti *Lego Robot Cardboard Box* Rahmah dkk. (2024) bahkan memperluas penerapan Lego dalam konteks pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*). Dengan demikian, Lego tidak hanya berperan sebagai alat bermain edukatif, tetapi juga sebagai media pembelajaran lintas disiplin yang memperkaya proses belajar anak secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Efektivitas Lego dalam menumbuhkan kreativitas dijelaskan melalui tiga mekanisme utama, yaitu problem solving, imajinasi, dan aktivitas manipulatif. Pertama, problem solving muncul saat anak menghadapi tantangan membangun atau memperbaiki struktur, melatih kemampuan berpikir divergen dan inovatif (Arsiyah dkk., 2025; Imroatun dkk., 2021). Kedua,

imajinasi berkembang saat anak menciptakan bentuk berdasarkan ide kreatif, menstimulasi visualisasi dan berpikir tiga dimensi (Amriani, 2023; Nursaadah dkk., 2025). Ketiga, aktivitas manipulatif dalam menyambung dan memutar balok Lego mengasah motorik halus dan integrasi sensorimotor (Nisa dkk., 2025; Sundari dkk., 2023). Ketiga mekanisme ini bekerja bersama, menciptakan pengalaman bermain yang kompleks dan bermakna, mendukung pembentukan kreativitas yang autentik dan berkelanjutan.

Hasil *scoping review* menunjukkan bahwa permainan Lego secara konsisten berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini melalui mekanisme yang sejalan dengan teori-teori utama kreativitas dari Guilford (1967), Piaget (1961), dan Vygotsky (1978). Ketiga kerangka teoretis tersebut memberikan dasar konseptual yang saling melengkapi: Guilford (1967), menyoroti dimensi kognitif melalui *divergent thinking*, Piaget (1961), menekankan proses konstruktivis individu, sedangkan Vygotsky (1978), memandang kreativitas sebagai hasil interaksi sosial dan dukungan dalam zona perkembangan proksimal (ZPD).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan Lego berfungsi sebagai media multifaset untuk stimulasi kreativitas anak secara kognitif, sosial, dan imajinatif. Dalam konteks berpikir divergen menurut Guilford (1967), anak-anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi ide saat terlibat dalam konstruksi bebas menggunakan Lego. Studi kuasi-eksperimen (Dary dkk., 2024; Lestari dkk., 2025; Ulkhatiata & Purnama, 2022) menunjukkan kebebasan eksplorasi Lego memungkinkan anak menghasilkan ide baru tanpa batas struktural. Hal ini menegaskan bahwa *divergent thinking* tak hanya hasil latihan kognitif, tetapi juga muncul dari aktivitas bermain yang memberi ruang otonomi dan eksperimen kreatif. Sejalan pandangan Piaget (1961), proses berpikir kreatif anak dalam permainan Lego terjadi melalui dinamika asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman baru. Anak tidak hanya membangun struktur fisik, tetapi juga struktur mental melalui pengalaman langsung. Ketika menghadapi kegagalan dalam bangunan atau desain, anak melakukan refleksi untuk menyesuaikan strategi dan memperbaiki konstruksi (Arsiyah dkk., 2025; Lestari dkk., 2025; Ulkhatiata & Purnama, 2022). Ini menggambarkan proses akomodasi dalam pembentukan skema kognitif baru. Peneliti (Bili dkk., 2024; Kuswanto dkk., 2023) menegaskan bahwa bermain bebas tanpa intervensi guru memungkinkan anak menemukan solusi kreatif secara mandiri, sesuai prinsip *self-directed learning* dalam teori Piaget (1961). Dengan demikian, Lego tidak hanya mengembangkan kreativitas sebagai produk, tetapi juga sebagai proses berpikir adaptif dan reflektif.

Penelitian menunjukkan dukungan kuat terhadap teori sosiokultural (Vygotsky, 1978). Aktivitas bermain Lego, terutama secara kolaboratif, menjadi ruang sosial yang mendorong kreativitas anak melalui interaksi, komunikasi, dan imajinasi bersama. Studi Mutmainah dkk. (2024) dan Atikah dkk. (2025) menegaskan bahwa diskusi tentang rancangan bangunan atau pembagian peran memperkaya pemikiran kreatif anak melalui *proses co-construction of knowledge*. Imajinasi anak muncul saat mereka menciptakan narasi, karakter, atau dunia fiksi dari konstruksi mereka (Amriani, 2023; Bili dkk., 2024; Putra dkk., 2024), menegaskan peran permainan simbolik sebagaimana dijelaskan Vygotsky (1978) sebagai wadah perkembangan kognitif. Keterlibatan guru sebagai fasilitator dalam zona perkembangan proksimal (ZPD) melalui pertanyaan, tantangan bertahap, dan scaffolding meningkatkan ide dan karya anak (Atikah dkk., 2025; Jamilah dkk., 2024; Kuswanto dkk., 2023).

Penelitian ini menunjukkan bahwa Lego memiliki implikasi praktis bagi guru, orang tua, dan terapis bermain dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Guru dapat memanfaatkan Lego untuk meningkatkan berpikir divergen, pemecahan masalah, kolaborasi, dan berpikir kritis melalui peran fasilitator, integrasi lintas mata pelajaran, dan observasi rutin di kelas. Orang tua dapat mendampingi anak di rumah dengan waktu bermain tanpa tekanan,

dukungan verbal, dan variasi media, sehingga aktivitas ini merangsang imajinasi serta perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Bagi terapis bermain, Lego berfungsi sebagai alat intervensi untuk kreativitas, regulasi emosi, dan pemecahan masalah, khususnya bagi anak dengan kesulitan sosial-emosional atau hambatan komunikasi. Dengan pendekatan sensitif, Lego menjadi media yang efektif, fleksibel, dan menyenangkan untuk mendukung perkembangan psikologis dan sosial anak.

Meskipun Lego terbukti meningkatkan kreativitas anak, penelitian saat ini terbatas oleh kurangnya kelompok kontrol, durasi intervensi yang pendek, dan fokus yang lebih pada aspek kognitif daripada sosial, kolaboratif, dan emosional. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih ketat, instrumen yang reliabel, dan durasi lebih panjang untuk memahami pengaruh Lego secara komprehensif

## SIMPULAN

Berdasarkan *scoping review* terhadap 23 artikel, permainan Lego terbukti efektif sebagai Alat Permainan Edukatif konstruktif untuk menstimulasi kreativitas dan perkembangan holistik anak usia dini. Lego meningkatkan berpikir kreatif divergen terutama orisinalitas, kelancaran ide, dan fleksibilitas berpikir serta mendukung perkembangan motorik halus, kognitif, dan sosial-emosional melalui aktivitas kolaboratif. Efektivitasnya optimal jika didukung peran guru sebagai fasilitator dengan ruang eksplorasi bebas dan pertanyaan terbuka. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain longitudinal, instrumen kreativitas standar, serta mengeksplorasi integrasi Lego dengan teknologi dan konteks budaya lokal. Secara keseluruhan, Lego merupakan media pembelajaran strategis yang memperkuat fondasi kreativitas dan kesiapan belajar anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amriani, S. R. (2023). Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Lego Di Taman Kanak-Kanak Minasa Upa Makassar. *ECEJ: Early Childhood Education Journal*, 1(1), 26–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.62330/ecej.v1i1.8>
- Arksey, H., & O'Malley, L. (2005). Scoping studies: Towards a Methodological Framework. *International Journal of Social Research Methodology*, 8(1), 19–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/1364557032000119616>
- Arlina, Nasution, A., Sunya, A. S., & Latifah. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Dengan Media Lego. *Cemara Journal-Publishing Your Creative Idea*, 2(1), 109–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.62145/ces.v2i1.58>
- Arsiyah, Yuntina, L., & Kasih, D. (2025). Peningkatan Kreatifitas Melalui Permainan Lego Pada Kelompok A di TKIT Mutiara Pelangi. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(3), 24457–24465.
- Atikah, N., Herlina, & Lismayani, A. (2025). Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Pada Usia 5-6 Tahun. *Early Childhood Research Journal*, 8(1), 230–237. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/ecrj.v8i1.10803>
- Bili, F. G., Bili, D. L., & Kalumbang, A. A. K. (2024). Pemanfaatan Permainan Lego Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun TK St . Mathilda Unika Weetebula. *Journal on Education*, 6(3), 17154–17163. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5644>
- Dary, W. U., Nurmawati, & Nasution, I. (2024). Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini di TK IT Bunayya 7. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 396–409. <https://doi.org/https://doi.org/10.58578/AJECCE.v2i3.3255>

- Guilford, J. P. (1967). *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. Mc. Graw-Hill Kogakusha Company. Ltd.
- Hasanah, I. (2023). Peran Permainan Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Umur 4-6 Tahun. *Al-Hanif: Jurnal Pendidikan Anak Dan Parenting*, 3(2), 71–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/al-hanif.v3i2.17227>
- Imroatun, Fadilatunnisa, A., Khasanah, N., & Rahayu, S. H. (2021). Bermain Lego sebagai Pembelajaran Harian untuk Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 55–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.1005>
- Jamilah, M., Munajat, A., & Ashshidiqi, A. (2024). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Edukatif Lego di Kober Nurul Huda Desa Sukaratu Kecamatan Banyuresmi Kabupaten Garut. *Calakan: Jurnal Sastra, Bahasa, Dan Budaya*, 2(1), 18–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.61492/calakan.v2i1.89>
- Kartini, & Susilawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 33–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpaud.v1i2.386>
- Kundre, J. L., & Ifasaksily, E. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Lego Warna Pada Paud Kawanua di Kecamatan Tehoru Kabupaten Maluku Tengah. *Jurnall Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 538–550. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7337478>
- Kurnia, R., Nurhikmah, Rusmayadi, & Lismayani, A. (2024). Pengaruh Permainan Konstruktif Lego Terhadap Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Muallimun: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keguruan*, 3(1), 67–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.23971/muallimun.v3i1.5085>
- Kuswanto, A. V., Kuswanto, C. W., Nurrahmawati, E., Mulya, N., & Komariyah, K. (2023). Permainan Lego: Upaya Pengembangan Kreativitas AUD. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 47–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/pres.v5i1.27245>
- Kuswanto, A. V., Kuswanto, C. W., Nurrahwati, E., Mulya, N., & Komariyah, K. (2024). Permainan Lego: Upaya Pengembangan Kreativitas AUD. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 373–380. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3767>
- Lestari, S. Y., Praticia, R., & Fitriani, I. I. (2025). Pengaruh Penggunaan Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Jekan Raya. *Pintar Harati: Jurnal Pendidikan Dan Psikologi*, 1–10.
- Levac, D., Colquhoun, H., & O'Brien, K. K. (2010). Scoping Studies: Advancing the Methodology. *Implementation Science*, 5, 69. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/1748-5908-5-69>
- Maknuni, J., & Rizayanti. (2025). Peran Mainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Tumbuh Kembang Anak. *Journal Children Education Research (CER)*, 1(1), 6–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.58477/cer.v1i1.271>
- Mutmainah, A., Rahmawati, I. Y., & Rusdiani, N. I. (2024). Penerapan Permainan Lego Sebagai Sarana Menciptakan Komunikasi Pada Anak Usia Dini (3-4 Tahun) di RA Perwanida Temon. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 7(2), 246–256.
- Nisa, C., Lubis, S. H., Alini, N. D., Abelia, A., Nasution, E. H., & Bantali, A. (2025). Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pelaksanaan Permainan Lego di TK Ananda Binjai Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/paud.v2i2.1377>
- Nursaadah, S., Ratnasih, T., & Nurdiansah, N. (2025). Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini ada Kelas A di Ra Al-Kautsar Kota Banjar.

- JIEEC: Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 7(1), 1–9.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.8193>
- Piaget, J. (1961). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. NY: Norton.  
<https://books.google.co.id/books?id=FsdMQfpw9z0C>
- Putra, I. N. A. S., Nugraha, P. G. S. C., & Wardani, N. W. (2024). Analisis Penggunaan Lego dalam Pembelajaran Sejarah Perang Kusamba untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Bahas Rupa*, 7(3), 166–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v7i3.1569>
- Rahmah, R., Rahayu, S., & Fadhilah, A. (2024). Pengaruh Permainan Lego Robot Cardboard Box Terhadap Kreativitas Anak. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 10(2), 228–235. <https://doi.org/https://doi.org/10.46963/aulia.v10i2.2540>
- Sinaga, J., & Sinambela, J. L. (2023). Strategi Pembelajaran Efektif Melalui Permainan: Pengaruh Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kepandaian Pada Anak-Anak. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 1(1), 49–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.61404/jimad.v1i1.63>
- Sundari, I., Puspita, Y., & Sari, W. I. P. E. (2023). Pengaruh Bermain Konstruksi (Lego) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal Of Midwifery*, 11(1), 52–60.
- Ulkhatiata, T. I., & Purnama, S. (2022). The Effect of Lego Games on Improving Children's Creativity Development. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(4), 177–186. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2022.74-03>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (eds.)). Harvard University Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>