

Enhancing Early Childhood Creativity Through Lego Play at KB Adiba.

[Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego Di KB Adiba]

¹Winarti, ²Agus Salim, S.Pd.,M.Psi

¹ Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

² Program Studi Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

email penulis korespondensi : agussalim@umsida.ac.id.

ABSTRACT *This research aims to boost early childhood creativity through Lego play at KB Adiba in Wangkalkepuh Village, Gudo District, Jombang Regency. The study uses the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis and McTaggart model, carried out in two cycles with 20 children as subjects. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation, while data analysis is carried out qualitatively and quantitatively descriptively. The research results show that playing with Lego effectively increases children's creativity. The percentage of children reaching the 'Developing as Expected' (BSH) category increased from 20% (4 children) in the pre-cycle to 45% (9 children) in Cycle I, and then reached 90% (18 children) in Cycle II. This increase was supported by the opportunities for children to express themselves, imagine, and build self-confidence while playing. Children were also able to create works according to their imagination, assemble shapes independently, and explain their creations with confidence. Thus, playing with Lego is effective as a learning medium for optimally developing early childhood creativity.*

Keywords: *you childs; creativity; lego game.*

ABSTRAK *Penelitian ini bertujuan meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui permainan Lego di KB Adiba Desa Wangkalkepuh, Kecamatan Gudo, Kabupaten Jombang. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 20 anak. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Lego efektif meningkatkan kreativitas anak. Persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat dari 20% (4 anak) pada pra-siklus menjadi 45% (9 anak) pada Siklus I, kemudian mencapai 90% (18 anak) pada Siklus II. Peningkatan tersebut didukung oleh kesempatan anak untuk berekspresi, berimajinasi, dan membangun kepercayaan diri selama bermain. Anak juga mampu menciptakan karya sesuai imajinasi, menyusun bentuk secara mandiri, serta menjelaskan hasil karyanya dengan percaya diri. Dengan demikian, permainan Lego efektif sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini secara optimal.*

Kata Kunci: *anak usia dini; kreativitas; permainan lego.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting dalam meletakkan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal [1]. Pada masa ini yang dikenal sebagai masa emas (golden age), anak mengalami perkembangan yang sangat pesat baik pada aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional maupun kreativitas [2],[3]. Oleh karena itu, anak perlu memperoleh berbagai pengalaman pembelajaran yang mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangannya agar potensi yang dimiliki dapat berkembang secara maksimal. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapat perhatian khusus adalah kreativitas. Kreativitas menjadi bekal penting bagi anak dalam berpikir, memecahkan masalah, serta mengekspresikan ide dan imajinasinya [4]. Kreativitas anak usia dini tidak muncul dengan sendirinya, melainkan perlu dikembangkan melalui lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan bermain yang bermakna [5]. Kreativitas pada anak usia dini meliputi indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi, dan keuletan dalam proses kognitifnya. Jika kreativitas ini tidak dikembangkan sejak dini, dapat berdampak negatif terhadap kemampuan anak dalam mengekspresikan ide, kepercayaan diri, serta kemampuan menyelesaikan masalah di kemudian hari [1].

Kreativitas anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berhubungan dan saling mendukung [6]. Menurut beberapa ahli, faktor tersebut meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, metode dan media pembelajaran, motivasi anak, kesempatan bermain dan bereksplorasi, kemampuan kognitif serta imajinasi, dan dukungan sosial-emosional [7]. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama yang memengaruhi perkembangan kreativitas anak. Orang tua yang memberikan kasih sayang, perhatian, serta kesempatan kepada anak untuk mencoba hal-hal baru akan membantu menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian dalam berkreasi [6]. Selain keluarga, lingkungan sekolah juga memiliki peran yang sangat penting. Sekolah yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menyediakan berbagai media pembelajaran yang menarik, serta didukung oleh guru yang kreatif akan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan memecahkan masalah melalui berbagai aktivitas pembelajaran [7].

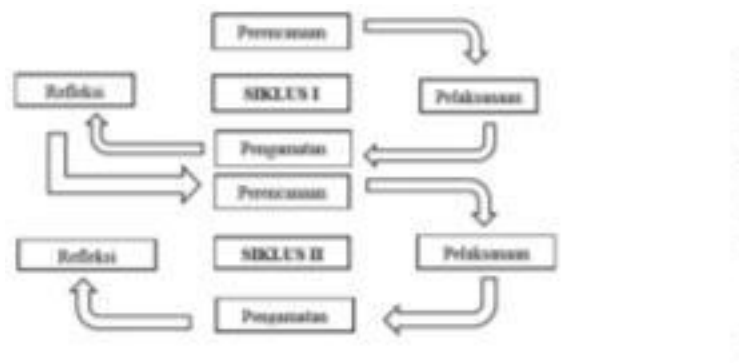
Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di KB Adiba Desa Wangkalkepuh, Kecamatan Gudo, Kabupaten Jombang, ditemukan fenomena bahwa kemampuan kreativitas anak masih perlu ditingkatkan. Dari jumlah 20 peserta didik kelompok A, hanya 4 anak yang menunjukkan perkembangan kreativitas sesuai harapan, sedangkan 16 anak lainnya belum mampu menuangkan ide, berimajinasi, serta menciptakan bentuk atau karya secara mandiri. Hal ini terlihat dari sebagian besar anak yang masih menunggu arahan guru saat bermain, cenderung meniru hasil karya temannya, serta kurang percaya diri ketika diminta menjelaskan hasil karyanya. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang mendorong kreativitas belum berjalan secara optimal, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Pembelajaran pada PAUD dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang bermakna untuk memberikan kesempatan kepada anak mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan imajinasi, serta mengekspresikan ide dan perasaannya secara bebas [8]. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah permainan Lego. Permainan ini terdiri atas balok-balok kecil dengan berbagai bentuk, ukuran, dan warna yang dapat disusun menjadi beragam karya sesuai dengan imajinasi anak [9]. Tidak ada aturan yang membatasi bentuk yang harus dibuat, sehingga setiap anak bebas menuangkan ide dan kreativitasnya. Banyak penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan Lego efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penerapan permainan Lego secara rutin di PAUD mampu meningkatkan indikator kreativitas seperti kemampuan menciptakan bentuk baru, mengembangkan ide secara mandiri, dan memecahkan masalah sederhana [10]. Permainan Lego sebagai media pembelajaran dapat mengembangkan aspek kelancaran ide, keluwesan berpikir, dan orisinalitas karya [11]. Selain itu, juga mampu merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta meningkatkan kemampuan anak dalam merancang bangunan sesuai imajinasinya sendiri [12].

Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan yang muncul adalah bagaimana penerapan permainan Lego dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini serta bagaimana hasil peningkatan kreativitas anak setelah diterapkannya permainan Lego di KB Adiba. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan permainan Lego dalam kegiatan pembelajaran, mengetahui peningkatan kreativitas anak yang terjadi dari setiap tahapan tindakan, menganalisis efektivitas permainan Lego sebagai media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). PTK dipilih untuk mengatasi masalah praktis dalam pembelajaran di kelas, untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, melalui penerapan metode bermain Lego [13]. Desain penelitian ini mengadaptasi model *Kemmis dan McTaggart*, yang terdiri dari empat tahapan berulang dalam setiap siklus: **perencanaan (planning)**, **pelaksanaan (action)**, **pengamatan (observing)**, dan **refleksi (reflecting)** [13]. Penelitian akan dihentikan setelah indikator keberhasilan tercapai.



Gambar 1, Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan McTaggart

Setiap siklus terdiri dari penelitian dan tahapan yaitu: Perencanaan (Planning). Tahap ini meliputi identifikasi permasalahan rendahnya kreativitas anak di KB Adiba, penyusunan RPPH berbasis kegiatan bermain Lego, penyiapan media pembelajaran, serta penyusunan instrumen observasi dan pedoman wawancara sebagai alat pengumpulan data. Pelaksanaan (Action). Guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH dengan menerapkan kegiatan bermain Lego sebagai stimulasi untuk mengembangkan imajinasi, ide, dan kemampuan berkarya anak. Observasi: melakukan pengamatan kejadian aktivitas anak, saat proses bermain serta perkembangan kreativitas yang muncul disaat kegiatan berlangsung menggunakan lembar observasi dan foto dokumentasi. Refleksi Peneliti serta guru menganalisis hasil dari tindakan, mengevaluasi semua pencapaian indikator kreativitas anak, mengidentifikasi kendala yang terjadi serta merencanakan perbaikan tindakan pada fase siklus selanjutnya. Prosedur penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu **perencanaan (planning)**, **pelaksanaan tindakan (action)**, **pengamatan (observing)**, dan **refleksi (reflecting)**. Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara sistematis dalam beberapa siklus penelitian. Penelitian ini direncanakan dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus dilakukan sebagai upaya perbaikan dari siklus sebelumnya untuk mencapai tujuan penelitian yaitu meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui permainan Lego di KB Adiba Desa Wangkalkepuh. Kegiatan Penelitian ini di KB Adiba yang berlokasi di Desa Wangkalkepuh, Kecamatan Gudo, Kabupaten Jombang. Pemilihan tempat penelitian karena adanya permasalahan yaitu kurangnya kreativitas anak usia dini diperlukan cara bagaimana meningkatkan kreativitas anak melalui permainan lego subyek penelitian adalah anak kelompok A di KB Adiba yang jumlahnya 20 anak selain itu guru kelas sebagai mitra yang membantu pelaksanaan pembelajaran, pengamatan saat proses evaluasi selama penelitian berlangsung Lembar observasi yang digunakan untuk mengamati dan mencatat perkembangan kreativitas anak saat kegiatan bermain Lego berlangsung. Indikator yang diamati meliputi kemampuan anak menciptakan bentuk atau karya sesuai imajinasi, kemampuan menyusun dan mengembangkan bentuk Lego sesuai arahan guru, serta kemampuan menjelaskan hasil karya yang dibuat. Penilaian menggunakan skala 1 = Belum Terlihat, 2 = Mulai Berkembang dan 3 = Berkembang Sesuai Harapan. Lembar observasi diisi oleh peneliti dan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Lembar Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego

No	Nama Anak	Anak mampu menciptakan bentuk atau karya sesuai dengan imajinasinya	Anak mampu menjelaskan atau menceritakan hasil karya yang dibuat dari Lego secara sederhana	Anak mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego secara mandiri	Total Skor
1	A				
2	B				
3	C				
4	D				
5	E				
6	F				

Tabel 2. Rubrik Penilaian Observasi Kreativitas

No.	Indikator Pencapaian	Skor	Keterangan
1	Anak mampu menciptakan bentuk atau karya menggunakan Lego sesuai dengan imajinasinya.	1	Anak belum mampu membuat bentuk atau karya menggunakan Lego dan masih meniru hasil karya teman.
		2	Anak mulai mampu membuat bentuk atau karya menggunakan Lego, tetapi masih memerlukan contoh atau bantuan dalam mengembangkan idenya.
		3	Anak mampu membuat bentuk atau karya menggunakan Lego sesuai dengan imajinasinya secara mandiri dan kreatif.
2	Anak mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego secara mandiri.	1	Anak belum mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego secara mandiri serta masih memerlukan banyak bantuan.
		2	Anak mulai mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego secara mandiri, tetapi hasilnya masih sederhana dan masih memerlukan sedikit bantuan.
		3	Anak mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego secara mandiri sesuai dengan ide atau imajinasinya.
3	Anak mampu menjelaskan atau menceritakan hasil karya yang dibuat dari Lego secara sederhana.	1	Anak belum mampu atau belum bersedia menjelaskan hasil karya yang telah dibuat.
		2	Anak mulai mampu menjelaskan hasil karya secara sederhana, tetapi penyampaiannya masih terbatas.
		3	Anak mampu menjelaskan hasil karya dengan percaya diri, jelas, dan sesuai dengan ide atau imajinasinya.

Panduan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai kondisi kreativitas anak sebelum dan sesudah penerapan permainan Lego dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru kelompok A di KB Adiba untuk mengetahui respon anak serta efektivitas permainan Lego dalam meningkatkan kreativitas anak. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto dan video kegiatan pembelajaran, dokumentasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) serta hasil karya anak dari permainan Lego. Dokumentasi ini digunakan sebagai bukti pelaksanaan tindakan dan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati perkembangan kreativitas anak saat kegiatan bermain Lego berlangsung. Pengamatan difokuskan pada indikator kreativitas seperti kemampuan menghasilkan ide, menggunakan imajinasi dalam menyusun Lego, mengembangkan bentuk atau karya, serta kemampuan anak dalam menjelaskan hasil karyanya. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun dan dilaksanakan oleh peneliti pada setiap siklus penelitian. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui permainan Lego dari siklus ke siklus. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif untuk menghitung persentase peningkatan kreativitas anak pada setiap siklus. Data diperoleh dari hasil lembar observasi kreativitas anak yang telah diisi selama kegiatan bermain Lego berlangsung. Rumus yang digunakan adalah:

Keterangan :

P: Angka persentase peningkatan kreativitas anak

f: Jumlah anak yang mencapai indikator kreativitas (kategori Berkembang Sesuai Harapan)

n: Jumlah seluruh anak

Hasil perhitungan persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria berikut: 80% - 100% = Sangat Baik

70% - 79% = Baik

60% - 69% = Cukup

40% - 59% = Kurang

Indikator keberhasilan telah tercapai penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% anak mencapai kategori Berkeang Sesuai Harapan (BSH). Selain itu, analisis kualitatif dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, observasi, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara mendalam mengenai proses pelaksanaan kegiatan bermain Lego di KB Adiba, perkembangan ide dan imajinasi anak, serta kemampuan anak dalam berkarya selama kegiatan berlangsung. Selain itu, analisis kualitatif juga digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan kreativitas anak serta respon anak selama penerapan permainan Lego dalam pembelajaran. Data tersebut kemudian dianalisis secara tematik dengan mengelompokkan informasi yang diperoleh berdasarkan tema-tema tertentu, kemudian diinterpretasikan untuk menjelaskan perubahan yang terjadi pada setiap siklus penelitian.

III.HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Pra Siklus Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data peningkatan kreativitas anak dikumpulkan melalui lembar observasi dengan indikator penilaian meliputi: (1) anak mampu menciptakan bentuk atau karya sesuai imajinasi, (2) anak mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego sesuai arahan guru, serta (3) anak mampu menjelaskan hasil karya yang dibuat. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah **Lego balok kecil (small building blocks)** yang memiliki berbagai bentuk, ukuran, dan warna sehingga mudah disusun menjadi beragam model sesuai dengan imajinasi anak. Penggunaan Lego balok kecil dipilih karena dapat melatih kreativitas, koordinasi mata dan tangan, kemampuan berpikir konstruktif, serta keterampilan pemecahan masalah melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Penilaian dilakukan menggunakan skala 1–3 dengan kriteria: 1 = Belum Berkembang (BB), 2 = Mulai Berkembang (MB), dan 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

Rekapitulasi Pra Siklus

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BSH	4	20%
MB	10	50%
BB	6	30%
Jumlah	20	100%

Tabel 4.1 Hasil Observasi Kreativitas Anak Pra Siklus.

No	Nama Anak	Anak mampu menciptakan bentuk atau karya sesuai dengan imajinasinya	Anak mampu menjelaskan atau menceritakan hasil karya yang dibuat dari Lego secara sederhana	Anak mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego secara mandiri	Jumlah Skor	Kategori
1	A	2	2	2	6	MB
2	B	2	2	1	5	MB
3	C	1	2	1	4	BB
4	D	2	2	2	6	MB
5	E	1	1	1	3	BB
6	F	2	2	2	6	MB
7	G	1	2	1	4	BB
8	H	2	2	2	6	MB
9	I	1	1	1	3	BB
10	J	2	2	2	6	MB
11	K	3	3	3	9	BSH
12	L	2	2	2	6	MB
13	M	1	2	1	4	BB
14	N	2	2	2	6	MB
15	O	3	3	3	9	BSH
16	P	2	2	2	6	MB
17	Q	1	1	1	3	BB
18	R	3	3	3	9	BSH
19	S	2	2	2	6	MB

20	T	3	3	3	9	BSH
----	---	---	---	---	---	-----

Hasil Pengamatan Pra Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang diperoleh, peneliti dan guru kelas mendiskusikan permasalahan yang ditemukan untuk dijadikan dasar penyusunan tindakan pada siklus selanjutnya. Kondisi rendahnya kreativitas anak ini terjadi karena beberapa faktor, antara lain: Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang bervariasi dan belum memberikan ruang yang luas bagi anak untuk berkreasi secara mandiri. Anak cenderung menunggu arahan guru dan lebih sering meniru hasil karya teman, sehingga kebebasan berimajinasi belum terfasilitasi dengan baik [14]. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga keterlibatan anak dalam menuangkan ide secara mandiri kurang maksimal. Kurangnya stimulasi yang mengajak anak berani menyampaikan gagasan dan menjelaskan hasil karyanya [15].

Berdasarkan kondisi tersebut, disepakati bahwa perlu dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan permainan Lego agar kreativitas anak dapat meningkat secara signifikan. Dari data yang diperoleh pada tahap pra siklus, dari 20 anak hanya terdapat 4 anak (20%) yang mampu mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan, sedangkan 10 anak (50%) berada pada kategori Mulai Berkembang dan 6 anak (30%) masih pada kategori Belum Berkembang. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menuangkan ide, berimajinasi, serta menciptakan karya secara mandiri masih tergolong rendah. Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan permainan Lego agar kreativitas anak usia dini dapat meningkat secara signifikan.

Hasil Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan menerapkan tindakan berupa penggunaan media permainan Lego. Pelaksanaan pada siklus ini mengikuti tahapan PTK yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi, dengan rincian sebagai berikut:

Perencanaan Siklus I Permasalahan yang ditemukan pada tahap pra siklus, peneliti dan guru menyusun rencana tindakan untuk Siklus I. Langkah-langkah persiapan yang dilakukan adalah: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan materi pokok pengembangan kreativitas menggunakan permainan Lego. Menyiapkan media pembelajaran berupa kepingan Lego dengan berbagai bentuk, ukuran, dan warna yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi kreativitas anak, pedoman wawancara, dan alat dokumentasi kegiatan. Menetapkan indikator keberhasilan tindakan, yaitu jika persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan mencapai minimal 80%. Menyiapkan suasana belajar yang nyaman agar anak merasa bebas untuk bereksplorasi.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, dengan alur kegiatan sebagai berikut: *Kegiatan Awal*: Guru menyapa anak, berdoa bersama, dan melakukan kegiatan pembukaan seperti bernyanyi serta bercerita tentang berbagai benda di lingkungan sekitar. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memperkenalkan permainan Lego dan cara menggunakannya dengan baik.

Kegiatan Inti: Guru memperlihatkan berbagai jenis kepingan Lego beserta ciri-ciri bentuk dan warnanya. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kepingan Lego yang disukai dan mulai menyusunnya menjadi bentuk yang diinginkan. Guru tidak memberikan contoh bentuk tertentu secara langsung, melainkan memberikan dorongan agar anak berani mencoba membuat karya sesuai imajinasinya. Anak diajak berbagi tentang apa yang sedang mereka buat, dengan bimbingan guru secara bertahap.

Kegiatan Akhir: Guru dan anak meninjau kembali kegiatan yang telah dilakukan, memberikan apresiasi atas usaha anak, mengajak merapikan alat bermain bersama, serta menutup kegiatan dengan berdoa.

Pengamatan Siklus I Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan secara cermat terhadap partisipasi, antusiasme, serta kemampuan anak dalam menciptakan karya dan menyampaikan gagasan sesuai indikator penilaian yang telah ditetapkan. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi dan kemudian diolah menjadi data kuantitatif. Berdasarkan hasil pengamatan, diperoleh peningkatan jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan menjadi 9 anak (45%), sedangkan 11 anak (55%) masih berada pada kategori Mulai Berkembang. Peningkatan ini terlihat dari antusiasme anak yang mulai tertarik bereksplorasi dengan kepingan Lego dan mulai berani mencoba menyusun bentuk sederhana sesuai ide mereka. Namun, persentase tersebut masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 80%. Selain data kuantitatif, hasil pengamatan juga mencatat beberapa kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran, antara lain: Beberapa anak masih cenderung meniru hasil karya teman dan belum berani mengembangkan ide sendiri. Sebagian anak masih memerlukan bimbingan guru dalam menyusun kepingan Lego agar menjadi bentuk yang utuh. Kepercayaan diri anak

dalam menjelaskan hasil karyanya masih terbatas dan sering membutuhkan pertanyaan pancingan dari guru. Waktu pemberian dorongan belum merata kepada seluruh anak.

Rekapitulasi Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	45%
Mulai Berkembang (MB)	11	55%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Jumlah	20	100%

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Kreativitas Anak Siklus I

No	Nama Anak	Mampu menciptakan bentuk karya sesuai imajinasi	Mampu menjelaskan /menceritakan hasil karya Lego secara sederhana	Anak mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego secara mandiri	Jumlah Skor	Kategori
1	A	2	2	2	6	MB
2	B	2	3	2	7	MB
3	C	2	2	2	6	MB
4	D	3	3	2	8	BSH
5	E	2	2	2	6	MB
6	F	3	3	3	9	BSH
7	G	2	2	2	6	MB
8	H	3	2	3	8	BSH
9	I	2	2	2	6	MB
10	J	3	3	2	8	BSH
11	K	3	3	3	9	BSH
12	L	2	3	2	7	MB
13	M	2	2	2	6	MB
14	N	3	3	2	8	BSH
15	O	3	3	3	9	BSH
16	P	2	3	2	7	MB
17	Q	2	2	2	6	MB
18	R	3	3	3	9	BSH
19	S	3	2	2	7	MB
20	T	3	3	3	9	BSH

Refleksi Siklus I Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang diperoleh pada pelaksanaan Siklus I, peneliti dan guru kelas melakukan diskusi untuk mengevaluasi proses dan hasil tindakan yang telah dilakukan. Meskipun terjadi peningkatan kreativitas anak dibandingkan kondisi awal, hasil tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Berdasarkan kendala-kendala yang ada, maka disusun rencana perbaikan tindakan yang akan diterapkan pada Siklus II, dengan rincian langkah perbaikan sebagai berikut: Memberikan dorongan yang lebih intensif agar anak berani menciptakan bentuk yang berbeda dari temannya [16]. Menyediakan variasi kepingan Lego yang lebih beragam serta menggunakan gambar inspirasi tanpa mengharuskan anak meniru. Mengalokasikan waktu khusus bagi setiap anak untuk menceritakan hasil karyanya agar kepercayaan diri semakin terlatih. Mengatur strategi pendampingan yang lebih merata kepada seluruh anak.

Hasil Pelaksanaan Siklus II

Siklus II merupakan pelaksanaan tindakan lanjutan yang disusun berdasarkan hasil refleksi dan perbaikan dari pelaksanaan Siklus I. Tindakan pada siklus kedua ini tetap menggunakan permainan Lego, namun dengan penyesuaian strategi pembelajaran agar keterlibatan dan kebebasan berkreasi anak lebih maksimal. Pelaksanaan

Siklus II ini juga mengikuti tahapan PTK, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi, dengan rincian sebagai berikut:

Perencanaan Siklus II Berdasarkan permasalahan dan hambatan yang ditemukan pada Siklus I, peneliti dan guru kelas menyusun rencana tindakan perbaikan untuk Siklus II. Langkah-langkah persiapan yang dilakukan adalah: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang lebih menekankan pada kebebasan berekspresi dan penguatan kepercayaan diri anak. Menyiapkan kepingan Lego dengan variasi yang lebih lengkap serta kartu gambar sebagai sumber inspirasi. Menyiapkan instrumen penilaian yang sama agar data perkembangan dapat dibandingkan secara objektif. Merancang cara pemberian apresiasi yang merata dan positif kepada setiap anak. Mengatur alokasi waktu agar setiap anak memiliki kesempatan yang cukup untuk berkarya dan menyampaikan gagasannya. Menetapkan kembali indikator keberhasilan akhir, yaitu apabila persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan telah mencapai minimal 80%.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II Kegiatan pembelajaran pada Siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan pendekatan yang lebih mendorong kemandirian dan keberanian anak. Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan adalah: *Kegiatan Awal*: Guru membuka kegiatan dengan salam, berdoa, dan bernyanyi. Guru mengingatkan kembali tentang cara menggunakan Lego serta menyampaikan harapan agar setiap anak berani membuat karya yang berbeda sesuai imajinasinya. *Kegiatan Inti*: Anak diberikan kebebasan penuh memilih kepingan Lego dan menentukan bentuk apa yang ingin dibuat. Guru berkeliling memberikan pertanyaan pemantik seperti "Bagaimana jika ditambah bagian lain?", "Warnanya apa yang paling cocok menurutmu?", tanpa mengarahkan pada bentuk tertentu. Guru memberikan penghargaan atas setiap usaha dan keberanian anak mencoba hal baru. Anak secara bergantian diminta menceritakan hasil karyanya di depan teman-teman dengan dukungan penuh dari guru.

Kegiatan Akhir: Guru mengajak anak menyimpulkan kegiatan, memberikan apresiasi secara keseluruhan, merapikan alat bermain bersama, serta menutup kegiatan dengan doa dan salam.

Pengamatan Siklus II Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap perkembangan kreativitas, keberanian, serta partisipasi anak dalam kegiatan. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi dan selanjutnya diolah menjadi data kuantitatif untuk melihat perkembangan yang terjadi.

Berdasarkan hasil pengamatan, persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan mengalami peningkatan yang sangat signifikan menjadi 18 anak (90%). Angka ini telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Sedangkan 2 anak (10%) lainnya berada pada kategori Mulai Berkembang, dan tidak ada lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang. Hasil pengamatan juga menunjukkan perubahan sikap dan perilaku anak yang sangat positif. Anak terlihat lebih antusias, berani mencoba bentuk baru, tidak lagi terpengaruh hasil karya teman, serta lebih percaya diri dalam menceritakan apa yang mereka buat.

Tabel Rekapitulasi Hasil Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	18	90%
Mulai Berkembang (MB)	2	10%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Jumlah	20	100%

Tabel 4.3 Hasil Penelitian Kreativitas Anak Siklus II

No	Nama Anak	Menciptakan karya sesuai imajinasi	Menjelaskan hasil karya secara sederhana	Anak mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego secara mandiri	Jumlah Skor	Kategori
1	A	3	3	3	9	BSH
2	B	3	3	3	9	BSH
3	C	3	3	2	8	BSH
4	D	3	3	3	9	BSH
5	E	2	3	3	8	BSH
6	F	3	3	3	9	BSH
7	G	3	3	2	8	BSH
8	H	3	3	3	9	BSH
9	I	2	3	3	8	BSH
10	J	3	3	3	9	BSH
11	K	3	3	3	9	BSH
12	L	3	3	3	9	BSH

13	M	2	3	2	7	MB
14	N	3	3	3	9	BSH
15	O	3	3	3	9	BSH
16	P	3	3	3	9	BSH
17	Q	2	2	3	7	MB
18	R	3	3	3	9	BSH
19	S	3	3	3	9	BSH
20	T	3	3	3	9	BSH

Refleksi Siklus II Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang diperoleh pada pelaksanaan Siklus II, peneliti dan guru kelas melakukan evaluasi menyeluruh terhadap proses dan hasil tindakan yang telah dilaksanakan.

Ditinjau dari aspek proses, penerapan perbaikan strategi pembelajaran dari Siklus I terbukti sangat efektif. Pemberian kebebasan berkreasi, dorongan positif, serta kesempatan yang sama bagi setiap anak untuk berbicara mampu mengembangkan imajinasi dan kepercayaan diri anak secara optimal [17],[18].

Ditinjau dari aspek hasil, persentase capaian sebesar 90% telah melampaui target keberhasilan penelitian yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan sudah berhasil dan tujuan penelitian telah tercapai. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada Siklus II karena tidak diperlukan lagi tindakan pada siklus berikutnya.

Kesimpulan dari refleksi ini adalah permainan Lego dengan strategi pembelajaran yang tepat terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di KB Adiba Desa Wangkalkepuh, Kecamatan Gudo Kabupaten Jombang.

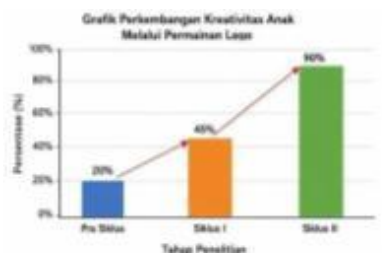
Analisis Perkembangan Antar Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan dan data yang diperoleh mulai dari kondisi awal (Pra Siklus), pelaksanaan tindakan Siklus I, hingga pelaksanaan perbaikan tindakan pada Siklus II, terlihat adanya peningkatan kreativitas anak secara bertahap dan signifikan. Perkembangan persentase capaian kategori Berkembang Sesuai Harapan dari awal hingga akhir penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Analisis Perkembangan Kreativitas Anak Setiap Siklus

Tahap Penelitian	Jumlah Anak BSH	Persentase BSH	Keterangan
Pra Siklus	4 Anak	20%	Kreativitas masih rendah
Siklus I	9 Anak	45%	Mengalami peningkatan
Siklus II	18 Anak	90%	Keberhasilan tercapai Indikator

Berdasarkan data di atas, terlihat adanya kenaikan persentase yang konsisten pada setiap tahapan penelitian. Pada kondisi awal, kreativitas anak masih sangat rendah karena pembelajaran belum memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk berkreasi secara mandiri. Setelah diterapkan permainan Lego pada Siklus I, terjadi peningkatan sebesar 25% menjadi 45%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media yang digunakan sudah memberikan dampak positif, namun masih perlu penyempurnaan strategi [19],[20].



IV. SIMPULAN

Melalui perbaikan pembelajaran pada Siklus II dengan lebih memberikan kebebasan berekspresi dan penguatan kepercayaan diri, hasil penelitian mengalami lonjakan peningkatan sebesar 45% menjadi 90%. Angka ini telah melampaui target keberhasilan penelitian. Secara keseluruhan, anak sudah mampu menciptakan karya sesuai imajinasi, menyusun dan mengembangkan bentuk Lego secara mandiri, serta menjelaskan hasil karyanya dengan percaya diri. Peningkatan kemampuan yang konsisten ini membuktikan bahwa penerapan permainan Lego sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang senang belajar melalui bermain. Penerapan media Lego menghasilkan perubahan yang nyata terhadap perkembangan kreativitas anak. Anak menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi berbagai bentuk, lebih berani menuangkan ide dan imajinasinya ke dalam sebuah karya, serta mampu menyelesaikan susunan Lego secara mandiri tanpa terlalu bergantung pada bantuan guru. Selain itu, anak juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi dengan menceritakan hasil karya yang telah dibuat menggunakan bahasa yang sederhana. Kegiatan bermain Lego juga melatih kemampuan berpikir kreatif, memecahkan masalah sederhana, meningkatkan konsentrasi, ketelitian, koordinasi mata dan tangan, serta menumbuhkan rasa percaya diri terhadap hasil karya yang dihasilkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Lego tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan memberikan kebebasan berkreasi akan sangat efektif mengembangkan kreativitas anak. Ketika anak merasa senang, dihargai, dan bebas mengemukakan gagasan, maka potensi kreativitas yang dimilikinya akan berkembang secara optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua dan keluarga atas doa, kasih sayang, serta dukungannya. Terima kasih kepada dosen pembimbing, dosen penguji, dan seluruh dosen yang telah memberikan bimbingan, ilmu, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada guru, dan seluruh pihak di KB Adiba Desa Wangkalkepuh yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian. Terima kasih kepada teman-teman serta semua pihak yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik

REFERENSI

- [1] Irna, I, "Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Ilm. Hosp.*, vol. 13, no. 2, pp. 405–416, 2024.
- [2] K. Kartini and I. Susilawati, "Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *DUNIA ANAK J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 33–43, Apr. 2019, doi: 10.31932/jpaud.v1i2.386.
- [3] Azizah, F. H. L and Wardhani, J. D, "Pengaruh Pemberian Stimulasi terhadap Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 3325–3340, 2021.
- [4] Mangunwibawa, A. A, Kormalig, O.E, and Choiriyah, C, "The Role of Parents in Developing Children's Creative Thinking," *Indones. J. Early Child. Educ. Stud.*, vol. 13, no. 1, pp. 1–12, 2024.
- [5] Aprilian, A. D and Zulfahmi, N. M, "Analisis Kreativitas Anak Usia 3–5 Tahun Ditinjau dari Media Ecobrick," *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 78–85, 2024.
- [6] S. R. Amriani, "Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Lego Di Taman Kanak-Kanak Minasa Upa Makassar," *ECEJ Early Child. Educ. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 26–30, Oct. 2023, doi: 10.62330/ecej.v1i1.8.
- [7] Smare, Z and Elfatihi, M, "A Systematic Review on Factors Influencing the Development of Children's Creativity," *J. Child. Educ. Soc.*, vol. 5, no. 2, pp. 176–200, 2024.
- [8] J. Sinaga and J. Sinambela, "Strategi Pembelajaran Efektif Melalui Permainan: Pengaruh Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kepandaian Pada Anak-Anak: Effective Learning Strategies Through Games: The Effect of Lego Games in Increasing Creativity and Intelligence in Children," *JIMAD J. Ilm. Mutiara Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 49–59, Aug. 2023, doi: 10.61404/jimad.v1i1.63.
- [9] Yanti, U. F and Sukarmin, S, "Lego Games in Increasing Creativity in Early Childhood," *JOYCED J. Early Child. Educ.*, 2025.
- [10] Imroatun, I, Fadilatunisa, A, Hasanah, N, and Rahayu, S. H, "Implementasi Bermain Lego sebagai Pembelajaran Harian untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Indones. J. Early Child.*, vol. 3, no. 2, pp. 55–57, 2021.
- [11] Yanti, S and Fitri, V, "Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Lego Kelompok A di TK-IT Bunda Rahma," *J. Insan Cinta Pendidik. ICENI*, vol. 3, no. 2, pp. 1–6, 2026.
- [12] Arlina, A, Nasution, A. S, and Latifah, L, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif dengan Media Lego," *Cemara Educ. Sci.*, vol. 2, no. 1, 2022.
- [13] Kemmis, S and McTaggart, R, "The action research planner," *Deakin Univ. Press*, vol. 3, 1988.
- [14] Dewi, N. K, Yusuf, M, and Sukarmin, S, "Profiling Creative Thinking Skills in Early Childhood: Low Achievement Across Problem Identification, Fluency, Flexibility, Transformation, and Originality," *Adv. Soc. Sci. Educ. Humanit. Res.*, 2025.
- [15] Anggraini, L and Yuwono, H, "Improving Creativity of Early Childhood Through Art Activities," *Early Child. Res. J.*, 2022.
- [16] Atikah, N, Herlina, and Lismayani, A, "Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego pada Usia 5–6 Tahun," *Early Child. Res. J.*, 2025.
- [17] Sardi, M, "The Effect of Loose Parts on the Development of Early Childhood Creativity," *Al-Ishlah J. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 3475–3484, 2023.
- [18] Meisaroh, A and Murhum, S. A, "Implementasi program practical life untuk meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 1145–1159, 2024.
- [19] Hsiao, M. S and Shih, S. Y, "The Impact of Using Block Play on Young Children's Creativity and Problem-Solving Ability," *Int. J. Early Child. Educ.*, vol. 30, no. 2, pp. 45–59, 2022.
- [20] Mulyani, S and Kurniawati, R, "Pengaruh Media Balok Konstruktif terhadap Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun," *J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, 2022.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.