

Kampus Utama

Winarti



LULUK



PENDIDIKAN GURU PAUD



Fakultas Pendidikan dan Studi Islam

Document Details

Submission ID

tnm:oid:::1:3617259133

Submission Date

Jul 26, 2026, 11:23 AM GMT+7

Download Date

Jul 26, 2026, 11:44 AM GMT+7

File Name

ARTIKEL PENELITIAN NEW_WINARTI_258620700156.pdf

File Size

304.4 KB

22 Pages

6,688 Words

41,198 Characters

18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Small Matches (less than 10 words)
- ▶ Submitted works

Exclusions

- ▶ 10 Excluded Matches

Top Sources

- 17%  Internet sources
- 13%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

17% Internet sources
13% Publications
0% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	archive.umsida.ac.id	3%
2	Publication	Retno Istriningsih, Nur Halizah, Puji Astuti, Dwi Sugiarti, Dwi Prasetyawati Diya...	1%
3	Internet	eprints.uny.ac.id	1%
4	Internet	digilib.uinsby.ac.id	<1%
5	Internet	core.ac.uk	<1%
6	Internet	ojs.uho.ac.id	<1%
7	Publication	Lusi Latifah, Alfian Ashshidiqi Poppyariyana, Ibnu Hurri. "Upaya Meningkatkan K...	<1%
8	Publication	Martina - Martina, Hanita - Hanita. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DE...	<1%
9	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
10	Internet	repository.um-surabaya.ac.id	<1%
11	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%

12	Internet	e-jurnalmitrapendidikan.com	<1%
13	Internet	putrapublisher.org	<1%
14	Internet	repo.iainbatusangkar.ac.id	<1%
15	Internet	www.researchgate.net	<1%
16	Internet	media.neliti.com	<1%
17	Publication	Maria Paullina, Kristin Anggraini. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf me...	<1%
18	Internet	docplayer.info	<1%
19	Publication	Suparti Suparti, Dian Kristiana, Siti Fatimah. "Media Kartu Enaktif, Ikonik, dan Si...	<1%
20	Publication	Lukman Ismail, Putri Emalia. "PENERAPAN METODE DISKUSI PADA MATA PELAJAR...	<1%
21	Internet	eprints.ums.ac.id	<1%
22	Internet	123dok.com	<1%
23	Internet	www.e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id	<1%
24	Internet	indojurnal.com	<1%
25	Internet	jiped.org	<1%

26	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
27	Publication	Dwi Alfiani, Mimin Darmini, Nugraha Permana Putra. "Penggunaan Media Pop-U...	<1%
28	Publication	Abdul Majid, Syarifuddin Syarifuddin. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep...	<1%
29	Internet	e-journal.ivet.ac.id	<1%
30	Internet	fifatebuieng.blogspot.com	<1%
31	Publication	Asrina Susi Yanti, Rismareni Pransiska. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus ...	<1%
32	Publication	Titin Triyawati, Hadi Cahyono, Betty Yulia Wulansari. "Implementasi Analisis Pen...	<1%
33	Publication	Yuri Lestari, Supriyadi, Wening Rahayu Wening. "Penggunaan media loose parts ...	<1%
34	Internet	doku.pub	<1%
35	Internet	etd.uinsyahada.ac.id	<1%
36	Internet	garuda.ristekbrin.go.id	<1%
37	Internet	journal.ummat.ac.id	<1%
38	Internet	jurnal.azkahafidzmaulana.my.id	<1%
39	Internet	jurnal.fkip.uns.ac.id	<1%

40	Internet	jurnal.unipar.ac.id	<1%
41	Internet	library.um.ac.id	<1%
42	Internet	pt.scribd.com	<1%
43	Publication	Maftuhatul Ulumiyah Kumalasari Sari, Suharmono Kasiyun, Syamsul Ghufron, Su...	<1%
44	Publication	SUJATI .. "UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI ...	<1%
45	Internet	ejournal.denusantara.id	<1%
46	Internet	ejournal.stkipmodernngawi.ac.id	<1%
47	Internet	ejurnalqarnain.stisnq.ac.id	<1%
48	Internet	eprints.uns.ac.id	<1%
49	Internet	es.scribd.com	<1%
50	Internet	www.syekhnurjati.ac.id	<1%

Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego Di KB Adiba

Winarti¹⁾, Agus Salim

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
winarti081079@gmail.com, agussalim@umsida.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of creativity among early childhood learners at KB Adiba, Wangkalkepuh Village, Gudo District, Jombang Regency. Initial observations revealed that most children had difficulty expressing ideas, using their imagination, and creating original works independently. Lego play was implemented as a learning medium to provide opportunities for children to explore, imagine, and solve problems creatively. Therefore, this study aimed to improve early childhood creativity through Lego play activities. This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles. Each cycle included planning, action, observation, and reflection. The participants were 20 children enrolled at KB Adiba. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques by calculating the percentage of children's creativity achievement. The findings indicated that Lego play effectively improved children's creativity. In the pre-cycle stage, only 4 children (20%) achieved the expected level of creativity. This increased to 13 children (65%) in Cycle I and further improved to 18 children (90%) in Cycle II. The children demonstrated better imagination, greater ability to create various constructions based on their own ideas, improved problem-solving skills, and increased confidence in explaining their work. In conclusion, the implementation of Lego play was effective in improving early childhood creativity at KB Adiba, Wangkalkepuh Village, Gudo District, Jombang Regency.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas anak usia dini di KB Adiba Desa Wangkalkepuh, Kecamatan Gudo, Kabupaten Jombang. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar anak belum mampu menuangkan ide, berimajinasi, serta menciptakan bentuk atau karya secara mandiri. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak adalah melalui permainan Lego yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan memecahkan masalah secara kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui permainan Lego. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 anak Kelompok Bermain KB Adiba. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan menghitung persentase ketercapaian indikator kreativitas anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Lego mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pada tahap pra-siklus, anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 4 anak (20%). Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I meningkat menjadi 13 anak (65%), dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 18 anak (90%). Anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berimajinasi, menciptakan berbagai bentuk sesuai ide, memecahkan masalah sederhana, serta menjelaskan hasil karyanya dengan percaya diri. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Lego efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di KB Adiba Desa Wangkalkepuh, Kecamatan Gudo, Kabupaten Jombang.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting dalam meletakkan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. 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. 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. Kreativitas anak usia dini tidak muncul dengan sendirinya, melainkan perlu dikembangkan melalui lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan bermain yang bermakna. Menurut Irna (2024), 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.

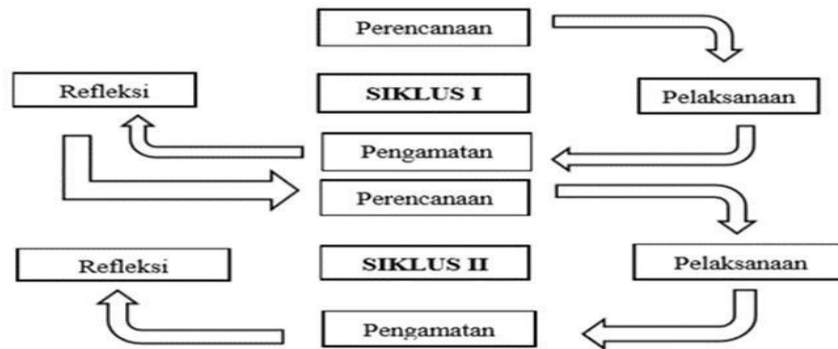
Kreativitas anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berhubungan dan saling mendukung. Menurut beberapa ahli, faktor tersebut meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, metode dan media pembelajaran, motivasi anak, kesempatan bermain dan bereksplorasi, kemampuan kognitif serta imajinasi, dan dukungan sosial-emosional. 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 (Mangunwibawa, 2024). 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 (Smare & Elfatihi, 2024). 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.

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), 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. 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. 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. Menurut Imroatus dkk. (2021), penerapan permainan Lego secara rutin di PAUD mampu meningkatkan indikator kreativitas seperti kemampuan menciptakan bentuk baru, mengembangkan ide secara mandiri, dan memecahkan masalah sederhana. Hasil penelitian Arlina (2022) juga menyatakan bahwa Lego sebagai media pembelajaran dapat mengembangkan aspek kelancaran ide, keluwesan berpikir, dan orisinalitas karya. Sementara itu, Ghunu Bili (2023) menambahkan bahwa permainan Lego mampu merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta meningkatkan kemampuan anak dalam merancang bangunan sesuai imajinasinya sendiri.

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, serta menganalisis efektivitas permainan Lego sebagai media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

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. 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*). 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

6 | Page

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 McTanggart, 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 karya sesuai dengan imajinasi yang dimilikinya	Anak mampu menjelaskan atau menceritakan hasil karya yang dibuat dari Lego secara sederhana	Anak mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego sesuai arahan guru	Total
1					
2					
3					
4					
5					
6					

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 dari Lego dan masih meniru teman atau membutuhkan bantuan penuh dari guru.
		2	Anak mulai mampu membuat bentuk dari Lego tetapi masih perlu contoh dan bimbingan dari guru.
		3	Anak mampu membuat bentuk atau karya dari Lego sesuai imajinasi secara mandiri dan kreatif.
2	Anak mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego sesuai arahan guru	1	Anak belum mampu menyusun Lego sesuai arahan guru dan masih memerlukan banyak bantuan.
		2	Anak mampu menyusun Lego sesuai arahan guru tetapi masih memerlukan contoh atau bimbingan.
		3	Anak mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego secara mandiri sesuai arahan guru.
3	Anak mampu menjelaskan atau menceritakan hasil karya yang dibuat dari Lego	1	Anak tidak mampu atau tidak mau menjelaskan hasil karya yang dibuat.
		2	Anak mulai mampu menjelaskan hasil karyanya tetapi masih terbatas dan perlu bantuan guru.
		3	Anak mampu menjelaskan hasil karya dengan percaya diri dan jelas sesuai dengan ide yang dibuatnya.

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

8 | Page

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 Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selain itu, analisis kualitatif dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, observasi, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis 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.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pra Siklus

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklusnya terdiri dari 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. Penilaian dilakukan dengan skala 1–3 dengan kriteria: 1 = Belum Berkembang, 2 = Mulai Berkembang, dan 3 = Berkembang Sesuai Harapan. Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilaksanakan:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Kreativitas Anak Pra Siklus.

No	Nama Anak	Anak mampu menciptakan bentuk karya sesuai dengan imajinasi yang dimilikinya	Anak mampu menjelaskan atau menceritakan hasil karya yang dibuat dari Lego secara sederhana	Anak mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego sesuai arahan guru	Jumlah Skor	Kategori
1	Ahmad Fauzi	2	2	2	6	MB
2	Aisyah Putri	2	2	1	5	MB
3	Alif Ramadhan	1	2	1	4	
4	Anisa Rahma	2	2	2	6	
5	Bagas Saputra	1	1	1	3	
6	Cahya Putri	2	2	2	6	MB
7	Daffa Pratama	1	2	1	4	
8	Dinda Lestari	2	2	2	6	
9	Fajar Nugroho	1	1	1	3	
10	Fina Aulia	2	2	2	6	
11	Gilang Ramadhan	3	3	3	9	I
12	Intan Permata	2	2	2	6	
13	Khalisa Putri	1	2	1	4	BB
14	Luthfi Hakim	2	2	2	6	
15	M. Rafli	3	3	3	9	I
16	Nabila Putri	2	2	2	6	

17	Naufal Akbar	1	1	1	3	BB
18	Rara Safitri	3	3	3	9	BSH
19	Rizky Maulana	2	2	2	6	MB
20	Salsa Aulia	3	3	3	9	BSH

Rekapitulasi Pra Siklus

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

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.
- ❖ 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.

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.

B. 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:

A. Perencanaan Siklus I

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap pra siklus, peneliti dan guru menyusun rencana tindakan untuk Siklus I. Langkah-langkah persiapan yang dilakukan adalah:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan materi pokok pengembangan kreativitas menggunakan permainan Lego.
2. Menyiapkan media pembelajaran berupa kepingan Lego dengan berbagai bentuk, ukuran, dan warna yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini.
3. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi kreativitas anak, pedoman wawancara, dan alat dokumentasi kegiatan.

12 |

4. Menetapkan indikator keberhasilan tindakan, yaitu jika persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan mencapai minimal 80%.
5. Menyiapkan suasana belajar yang nyaman agar anak merasa bebas untuk bereksplorasi.

49

B. 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:

1. Guru memperlihatkan berbagai jenis kepingan Lego beserta ciri-ciri bentuk dan warnanya.
2. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kepingan Lego yang disukai dan mulai menyusunnya menjadi bentuk yang diinginkan.
3. Guru tidak memberikan contoh bentuk tertentu secara langsung, melainkan memberikan dorongan agar anak berani mencoba membuat karya sesuai imajinasinya.
4. 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.

C. 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.

7

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%.

10

19

Selain data kuantitatif, hasil pengamatan juga mencatat beberapa kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran, antara lain:

1. Beberapa anak masih cenderung meniru hasil karya teman dan belum berani mengembangkan ide sendiri.
2. Sebagian anak masih memerlukan bimbingan guru dalam menyusun kepingan Lego agar menjadi bentuk yang utuh.
3. Kepercayaan diri anak dalam menjelaskan hasil karyanya masih terbatas dan sering membutuhkan pertanyaan pancingan dari guru.
4. Waktu pemberian dorongan belum merata kepada seluruh anak.

1

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Kreativitas Anak Siklus I

No	Nama Anak	Anak mampu menciptakan bentuk karya sesuai dengan imajinasi yang dimilikinya	Anak mampu menjelaskan atau menceritakan hasil karya yang dibuat dari Lego secara sederhana	Anak mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego sesuai arahan guru	Jumlah Skor	Kategori
1	Ahmad Fauzi	2	2	2	6	MB
2	Aisyah Putri	2	3	2	7	MB
3	Alif Ramadhan	2	2	2	6	MB
4	Anisa Rahma	3	3	2	8	
5	Bagas Saputra	2	2	2	6	MB
6	Cahya Putri	3	3	3	9	
7	Daffa Pratama	2	2	2	6	MB
8	Dinda Lestari	3	2	3	8	
9	Fajar Nugroho	2	2	2	6	MB
10	Fina Aulia	3	3	2	8	
11	Gilang Ramadhan	3	3	3	9	BSH
12	Intan Permata	2	3	2	7	MB
13	Khalisa Putri	2	2	2	6	MB
14	Luthfi Hakim	3	3	2	8	
15	Muhammad Rafli	3	3	3	9	BSH
16	Nabila Putri	2	3	2	7	MB
17	Naufal Akbar	2	2	2	6	MB
18	Rara Safitri	3	3	3	9	
19	Rizky Maulana	3	2	2	7	MB
20	Salsa Aulia	3	3	3	9	BSH

D. 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:

1. Memberikan dorongan yang lebih intensif agar anak berani menciptakan bentuk yang berbeda dari temannya.
2. Menyediakan variasi kepingan Lego yang lebih beragam serta menggunakan gambar inspirasi tanpa mengharuskan anak meniru.
3. Mengalokasikan waktu khusus bagi setiap anak untuk menceritakan hasil karyanya agar kepercayaan diri semakin terlatih.
4. Mengatur strategi pendampingan yang lebih merata kepada seluruh anak.

14 |

Rekapitulasi Hasil 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%

Pembahasan Hasil Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dibandingkan dengan kondisi pada tahap pra siklus. Peningkatan tersebut terlihat dari antusiasme anak selama mengikuti kegiatan bermain Lego. Sebagian besar anak mulai berani memilih balok Lego sendiri, menyusun berbagai bentuk sesuai dengan ide yang dimiliki, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan inti, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi tanpa terlalu banyak memberikan contoh. Pendekatan tersebut membuat anak lebih bebas dalam menuangkan imajinasinya. Beberapa anak mampu membuat bentuk rumah, kendaraan, menara, jembatan, bunga, dan berbagai bentuk sederhana lainnya sesuai dengan pengalaman yang mereka miliki. Selain itu, anak mulai menunjukkan kemampuan bekerja secara mandiri dan tidak lagi sepenuhnya bergantung pada bantuan guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa 9 dari 20 anak (45%) telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sementara itu, 11 anak (55%) masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Meskipun belum mencapai indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%, hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan yang cukup baik dibandingkan kondisi pra siklus, di mana hanya 4 anak yang mencapai kategori BSH.

Peningkatan kreativitas juga terlihat dari kemampuan anak dalam menjelaskan hasil karya yang telah dibuat. Walaupun masih ada beberapa anak yang berbicara dengan suara pelan atau membutuhkan pertanyaan pancingan dari guru, sebagian besar sudah mulai berani menceritakan hasil karyanya di depan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain Lego tidak hanya mengembangkan kreativitas, tetapi juga membantu meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berkomunikasi anak. Namun demikian, selama pelaksanaan Siklus I masih ditemukan beberapa kendala. Beberapa anak masih mudah kehilangan konsentrasi ketika melihat hasil karya temannya sehingga cenderung meniru bentuk yang telah dibuat. Selain itu, masih ada anak yang memerlukan bimbingan guru dalam menyusun balok Lego agar menjadi bentuk yang lebih utuh. Oleh karena itu, pada Siklus II diperlukan perbaikan, antara lain dengan memberikan motivasi yang lebih intensif, memperbanyak variasi bentuk Lego, memberikan contoh yang bersifat inspiratif tanpa membatasi kreativitas, serta memberikan penghargaan sederhana kepada setiap anak yang berani menampilkan hasil karyanya. Secara keseluruhan, pelaksanaan Siklus I telah memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di KB Adiba. Meskipun indikator keberhasilan penelitian belum tercapai, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan permainan Lego merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak dan layak dilanjutkan pada Siklus II dengan beberapa perbaikan.

C. 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:

A. 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:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang lebih menekankan pada kebebasan berekspresi dan penguatan kepercayaan diri anak.
2. Menyiapkan kepingan Lego dengan variasi yang lebih lengkap serta kartu gambar sebagai sumber inspirasi.
3. Menyiapkan instrumen penilaian yang sama agar data perkembangan dapat dibandingkan secara objektif.
4. Merancang cara pemberian apresiasi yang merata dan positif kepada setiap anak.
5. Mengatur alokasi waktu agar setiap anak memiliki kesempatan yang cukup untuk berkarya dan menyampaikan gagasannya.
6. Menetapkan kembali indikator keberhasilan akhir, yaitu apabila persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan telah mencapai minimal 80%.

B. 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:

1. Anak diberikan kebebasan penuh memilih kepingan Lego dan menentukan bentuk apa yang ingin dibuat.
2. Guru berkeliling memberikan pertanyaan pemantik seperti "Bagaimana jika ditambah bagian lain?", "Warnanya apa yang paling cocok menurutmu?", tanpa mengarahkan pada bentuk tertentu.
3. Guru memberikan penghargaan atas setiap usaha dan keberanian anak mencoba hal baru.
4. 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.

C. 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 4.3 Hasil Penilaian Kreativitas Anak Siklus II

No	Nama Anak	Anak mampu menciptakan bentuk karya sesuai dengan imajinasi yang dimilikinya	Anak mampu menjelaskan atau menceritakan hasil karya yang dibuat dari Lego secara sederhana	Anak mampu menyusun dan mengembangkan bentuk Lego sesuai arahan guru	Jumlah Skor	Kategori
1	Ahmad Fauzi	3	3	3	9	BSH
2	Aisyah Putri	3	3	3	9	BSH
3	Alif Ramadhan	3	3	2	8	BSH
4	Anisa Rahma	3	3	3	9	BSH
5	Bagas Saputra	2	3	3	8	BSH
6	Cahya Putri	3	3	3	9	BSH
7	Daffa Pratama	3	3	2	8	BSH
8	Dinda Lestari	3	3	3	9	BSH
9	Fajar Nugroho	2	3	3	8	BSH
10	Fina Aulia	3	3	3	9	BSH
11	Gilang Ramadhan	3	3	3	9	BSH
12	Intan Permata	3	3	3	9	BSH
13	Khalisa Putri	2	3	2	7	MB
14	Luthfi Hakim	3	3	3	9	BSH
15	Muhammad Rafli	3	3	3	9	BSH
16	Nabila Putri	3	3	3	9	BSH
17	Naufal Akbar	2	2	3	7	MB
18	Rara Safitri	3	3	3	9	BSH
19	Rizky Maulana	3	3	3	9	BSH
20	Salsa Aulia	3	3	3	9	BSH

D. 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.

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 perbaikan 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.

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%

16 Analisis Perkembangan Siklus

Pembahasan Hasil Siklus II

Page |

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan hasil yang jauh lebih baik dibandingkan dengan tahap pra siklus maupun Siklus I. Perbaikan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Anak terlihat lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti kegiatan bermain Lego. Peningkatan kreativitas terlihat dari kemampuan anak dalam menciptakan berbagai bentuk sesuai imajinasinya tanpa bergantung pada contoh yang diberikan guru. Anak mampu menyusun balok Lego menjadi rumah, kendaraan, jembatan, menara, bunga, hewan, dan berbagai bentuk lainnya dengan kombinasi warna yang lebih beragam. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan imajinasi anak mulai berkembang dengan baik. Selain itu, kemampuan anak dalam mengembangkan bentuk Lego juga mengalami peningkatan. Anak tidak hanya menyusun balok menjadi satu bentuk sederhana, tetapi juga mampu menambahkan bagian-bagian lain sehingga hasil karya menjadi lebih lengkap dan menarik. Guru hanya berperan sebagai fasilitator yang memberikan dorongan dan motivasi, sedangkan proses penciptaan karya sepenuhnya dilakukan oleh anak.

Kemampuan komunikasi anak juga meningkat. Hampir seluruh anak mampu menjelaskan hasil karya yang dibuat menggunakan kalimat sederhana di depan kelas. Mereka terlihat lebih percaya diri ketika menceritakan nama bangunan, fungsi bangunan, maupun alasan memilih bentuk tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Lego tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga membantu perkembangan bahasa keberanian. Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 18 dari 20 anak (90%) telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%, sehingga penelitian dinyatakan berhasil.

D. 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%	Indikator keberhasilan tercapai

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.

KESIMPULAN

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 bentuk 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. Permainan Lego memberikan kesempatan nyata bagi anak untuk bereksplorasi, mengembangkan imajinasi, serta melatih kemampuan memecahkan masalah secara sederhana. 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.

