

Exploring the Development of Early Childhood Creativity through Lego Play at RA An-Nida Islami School

Eksplorasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Lego di RA An-Nida Islami School

**Neneng Alawiyah¹, Prih Palupi Handayani², Zakariyah³, Ayi Nuryanah⁴,
Asri Nurdianti⁵, Lailatul Isroiyyah⁶**

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Tinggi, Universitas Cendikia Abditama¹²⁴⁵⁶
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya³

e-mail: nenengalawiyah@uca.ac.id ; riyah.zaka@gmail.com ; prihpalupi76@gmail.com ;
ayinuryanah@gmail.com ; nurdiantiasri9@gmail.com ; lailatul.isroiyyah93@gmail.com

Abstrak

Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi sejak usia dini karena berperan penting dalam mendukung kemampuan berpikir, berimajinasi, dan memecahkan masalah. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah permainan Lego yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan mengekspresikan ide secara bebas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan bermain Lego di RA An-Nida Palasari, Kabupaten Tangerang, Banten. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas 14 anak usia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain Lego mampu mengembangkan kreativitas anak yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan berimajinasi, menghasilkan berbagai bentuk karya, mengemukakan ide-ide baru, memilih strategi dalam menyusun balok, serta menyelesaikan konstruksi secara mandiri maupun bekerja sama dengan teman. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Lego tidak hanya menstimulasi kreativitas, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak. Oleh karena itu, permainan Lego dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Kata kunci: anak usia dini; kreativitas; permainan Lego; media pembelajaran; pembelajaran berbasis bermain

Abstract

Creativity is one of the essential developmental aspects that should be stimulated from an early age, as it plays a significant role in fostering children's imagination, critical thinking, and problem-solving skills. One of the learning media that can effectively promote creativity is Lego play, which provides children with opportunities to explore, create, and express their ideas freely. This study aimed to describe the development of creativity among children aged 5–6 years through Lego play activities at RA An-Nida Palasari, Tangerang Regency, Banten, Indonesia. The study employed a descriptive qualitative approach involving 14 children aged 5–6 years as the research participants. Data were collected through classroom observations, teacher interviews, and documentation, and were analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing techniques. The findings revealed that Lego play effectively enhanced children's creativity, as demonstrated by their ability to generate imaginative constructions, express original ideas, develop problem-solving strategies, and complete building tasks independently as well as collaboratively with peers. Furthermore, Lego play contributed to children's cognitive and social development during the learning process. Therefore, Lego play can be considered an effective learning medium for fostering creativity in early childhood education.

Keywords: creativity; early childhood; Lego play; learning media; play-based learning



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia karena pada masa ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat pada aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, maupun kreativitas. Masa usia 0–6 tahun dikenal sebagai *golden age*, yaitu periode ketika otak anak berkembang secara optimal sehingga memerlukan stimulasi yang tepat melalui pengalaman belajar yang bermakna. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan memberikan rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.¹

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kreativitas. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan karya baru, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir fleksibel, menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah, berimajinasi, serta mengembangkan ide secara orisinal.² Kemampuan tersebut menjadi bagian penting dari keterampilan abad ke-21 (*21st century skills*) yang diperlukan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Laporan OECD (2023) menegaskan bahwa kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi utama yang harus dikembangkan sejak pendidikan dasar melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.³

Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran di lembaga PAUD masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan kreativitas anak. Pembelajaran masih banyak berpusat pada guru (*teacher-centered*), didominasi kegiatan meniru contoh, penggunaan lembar kerja, serta aktivitas yang lebih menekankan hasil daripada proses eksplorasi. Kondisi tersebut menyebabkan anak memiliki kesempatan yang terbatas untuk mengemukakan ide, bereksperimen, dan menghasilkan karya sesuai imajinasinya.⁴ Padahal, kreativitas berkembang ketika anak memperoleh lingkungan belajar yang memberikan kebebasan bereksplorasi, mencoba, dan memecahkan masalah secara mandiri.

Pendekatan pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) menjadi salah satu strategi yang direkomendasikan untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh pengalaman konkret, membangun pengetahuan secara aktif, serta mengembangkan kemampuan berpikir divergen. Salah satu media permainan edukatif yang

¹ Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*

² Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

³ OECD. (2023). *OECD Skills Outlook 2023: Skills for Resilient Green and Digital Transitions*. Paris: OECD Publishing

⁴ Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pembelajaran berbasis bermain dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1234–1245

mampu memfasilitasi proses tersebut adalah Lego. Lego merupakan permainan konstruktif yang terdiri atas balok-balok dengan berbagai bentuk, ukuran, dan warna yang dapat disusun menjadi berbagai model sesuai imajinasi anak. Aktivitas konstruktif menggunakan Lego memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi ide, melatih koordinasi motorik halus, meningkatkan kemampuan spasial, memecahkan masalah, serta mengembangkan kreativitas melalui proses mencoba, memperbaiki, dan menciptakan bentuk baru.⁵

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media konstruktif memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Penelitian Fitriani dan Suryana (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media balok konstruktif meningkatkan kemampuan anak dalam menghasilkan ide, berimajinasi, dan menyelesaikan masalah secara kreatif.⁶ Penelitian Wahyuni dan Hartati (2021) juga menemukan bahwa permainan Lego mampu meningkatkan kreativitas, kerja sama, serta kepercayaan diri anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.⁷ Penelitian lain oleh Hsiao dan Chen (2016) membuktikan bahwa aktivitas konstruktif menggunakan Lego dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir spasial, dan *problem solving* melalui pembelajaran yang berpusat pada anak.⁸

Meskipun demikian, penelitian mengenai implementasi permainan Lego di lembaga Raudhatul Athfal (RA), khususnya yang mengkaji perkembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui penelitian tindakan kelas, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada perkembangan motorik atau kemampuan kognitif, sedangkan kajian mengenai perubahan kreativitas anak berdasarkan indikator perkembangan PAUD belum banyak dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan permainan Lego sebagai media stimulasi kreativitas dalam konteks pembelajaran di RA dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas.

Hasil observasi awal di RA An-Nida Palasari menunjukkan bahwa kreativitas anak kelompok B masih belum berkembang secara optimal. Dari 14 anak yang diamati, sebanyak 9 anak (64,3%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 4 anak (28,6%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan hanya 1 anak (7,1%) mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan menghasilkan bentuk secara mandiri, cenderung meniru contoh guru, kurang percaya diri dalam menyampaikan ide,

⁵ Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., et al. (2022). *A New Path to Education Reform: Playful Learning Promotes 21st Century Skills*. Brookings Institution

⁶ Fitriani, Y., & Suryana, D. (2022). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui media balok konstruktif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4576–4588

⁷ Wahyuni, S., & Hartati, S. (2021). Permainan Lego sebagai media pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(4), 3890–3901.

⁸ Hsiao, H. S., & Chen, J. C. (2016). Using LEGO-based learning to enhance creativity and problem-solving skills in young children. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(7), 1513–1529

serta belum mampu bekerja sama secara efektif dalam kelompok kecil. Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum memanfaatkan media permainan konstruktif secara optimal sebagai sarana stimulasi kreativitas anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan menghasilkan karya secara mandiri melalui aktivitas bermain yang bermakna. Permainan Lego dipilih sebagai media pembelajaran karena mampu mengintegrasikan aspek bermain, eksplorasi, kreativitas, dan pemecahan masalah dalam satu aktivitas yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan bermain Lego di RA An-Nida Palasari. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis bermain yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).⁹ Penelitian tindakan kelas dipilih karena bertujuan memperbaiki kualitas proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui penerapan media permainan Lego. Pendekatan ini memungkinkan guru dan peneliti melakukan tindakan secara sistematis, mengamati perubahan yang terjadi, serta melakukan refleksi untuk menyempurnakan proses pembelajaran pada setiap tahap tindakan.

Penelitian dilaksanakan di RA An-Nida Palasari, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Subjek penelitian adalah 14 anak Kelompok B yang berusia 5–6 tahun, terdiri atas anak laki-laki dan perempuan yang mengikuti kegiatan pembelajaran pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena kelompok tersebut menunjukkan tingkat kreativitas yang masih memerlukan stimulasi berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh guru kelas.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan kegiatan observasi pendahuluan untuk mengidentifikasi kondisi awal kreativitas anak. Selanjutnya peneliti menyusun perencanaan tindakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan media permainan Lego, menyusun instrumen observasi, serta menentukan indikator perkembangan

⁹ JONI, J., & PERMADI, B. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART PATRICK BERBASIS PERMAINAN PADA SUBTEMA PENGARUH KALOR TERHADAP KEHIDUPAN DI KELAS V MI TAHFIDZ AN-NASHICHAH NONGSA BATAM KEPULAUAN RIAU. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 2(2), 1-35. <https://doi.org/10.31538/aulada.v2i2.878>

kreativitas yang akan diamati. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru mengimplementasikan pembelajaran berbasis bermain menggunakan media Lego melalui berbagai aktivitas konstruktif yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi ide, menyusun berbagai bentuk, bekerja sama dengan teman, dan menyelesaikan tugas secara mandiri.¹⁰ Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap perkembangan kreativitas anak sesuai indikator yang telah ditetapkan. Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu menganalisis hasil tindakan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran serta menentukan perbaikan yang diperlukan pada proses pembelajaran berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perkembangan kreativitas anak selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal peserta didik, pelaksanaan pembelajaran, serta perubahan perilaku anak setelah diberikan tindakan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil karya anak, perangkat pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi perkembangan kreativitas anak yang disusun berdasarkan lima indikator, yaitu: (1) kemampuan menghasilkan suatu bentuk atau objek, (2) kemampuan merancang bangunan secara mandiri, (3) kemampuan bekerja sama dalam kelompok kecil, (4) rasa ingin tahu yang tinggi, dan (5) tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Penilaian perkembangan anak mengacu pada kategori penilaian pendidikan anak usia dini, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2014). Hasil observasi juga disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase untuk memberikan gambaran mengenai perubahan tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah penerapan permainan Lego. Selanjutnya, hasil analisis diinterpretasikan dengan mengaitkan temuan penelitian terhadap teori kreativitas anak usia dini dan hasil penelitian terdahulu sehingga diperoleh kesimpulan mengenai efektivitas permainan Lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun.

¹⁰ Maharintan, Betik, Salis Khoiriyati, and Dwi Indri M. 2022. "PENGARUH GERAK DAN LAGU TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI KELOMPOK A-1 DI RA PERWANIDA BENDUNGAN JATI PACET MOJOKERTO". *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 3 (2), 210-21. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i2.976>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun

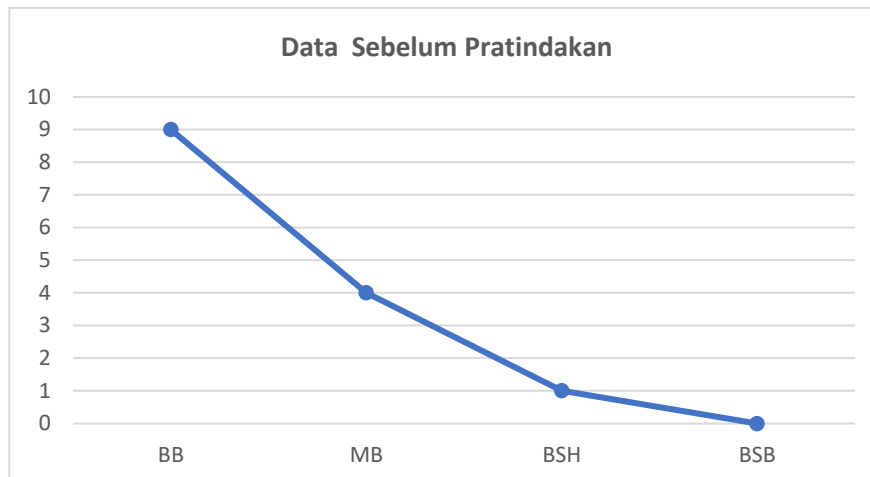
Tahap awal penelitian tindakan kelas ini diawali dengan kegiatan observasi untuk mengidentifikasi kondisi kreativitas anak sebelum diberikan tindakan berupa pembelajaran menggunakan media Lego. Observasi dilakukan terhadap 14 anak kelompok B RA An-Nida Palasari yang berusia 5–6 tahun. Kegiatan observasi bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai tingkat perkembangan kreativitas anak sebagai dasar dalam merancang tindakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator pencapaian perkembangan kreativitas yang mengacu pada karakteristik perkembangan anak usia dini, yaitu kemampuan menghasilkan suatu bentuk atau objek, kemampuan merancang bangunan secara mandiri, kemampuan bekerja sama dalam kelompok kecil, rasa ingin tahu yang tinggi, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kreativitas anak masih berada pada kategori yang relatif rendah. Dari 14 anak yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 9 anak (64,3%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 4 anak (28,6%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan hanya 1 anak (7,1%) yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada tahap ini belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Distribusi hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih memerlukan stimulasi yang lebih intensif agar mampu mengembangkan kreativitasnya secara optimal.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kreativitas Anak Sebelum Pemberian Stimulus

<i>Kategori Perkembangan</i>	<i>Jumlah Anak</i>	<i>Persentase</i>
<i>Belum Berkembang (BB)</i>	9	64,3%
<i>Mulai Berkembang (MB)</i>	4	28,6%
<i>Berkembang Sesuai Harapan (BSH)</i>	1	7,1%
<i>Berkembang Sangat Baik (BSB)</i>	0	0%
<i>Jumlah</i>	14	100%

Diagram 1



Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa kategori **Belum Berkembang (BB)** mendominasi hasil penilaian awal. Anak-anak pada kategori ini masih menunjukkan ketergantungan yang tinggi terhadap arahan guru dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Sebagian besar anak belum mampu menghasilkan bentuk atau karya berdasarkan gagasannya sendiri, melainkan lebih banyak meniru contoh yang diberikan guru atau mengikuti hasil pekerjaan temannya. Ketika diberikan kesempatan untuk menyusun balok menjadi suatu bentuk tertentu, anak cenderung menunggu instruksi lanjutan dan menunjukkan keraguan dalam mengambil keputusan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa rasa percaya diri anak dalam mengekspresikan ide kreatif masih perlu ditingkatkan.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengembangkan imajinasi juga masih terbatas. Sebagian besar anak hanya mampu menyusun balok secara sederhana tanpa mengembangkan bentuk menjadi objek yang memiliki makna tertentu. Misalnya, beberapa anak hanya menyusun balok secara vertikal menjadi menara tanpa mencoba memodifikasi bentuk tersebut menjadi rumah, kendaraan, atau bangunan lain yang mencerminkan hasil imajinasinya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban atau bentuk dari suatu objek, belum berkembang secara optimal.

Indikator kreativitas lainnya yang masih memerlukan perhatian adalah kemampuan bekerja sama dalam kelompok kecil. Selama kegiatan observasi awal, anak lebih banyak bermain secara individual dan belum mampu berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas bersama. Beberapa anak bahkan menunjukkan sikap enggan berbagi balok dengan teman sehingga proses penyusunan bangunan secara kelompok belum dapat berlangsung secara efektif. Padahal, kegiatan bermain konstruktif pada dasarnya tidak hanya mengembangkan kreativitas individu, tetapi juga mendorong kemampuan komunikasi, negosiasi, dan kolaborasi antaranak.

Rendahnya kreativitas anak juga tampak pada indikator rasa ingin tahu. Ketika guru menyediakan berbagai jenis balok dengan warna dan ukuran yang berbeda, hanya sedikit anak yang menunjukkan inisiatif untuk mencoba berbagai kemungkinan bentuk. Sebagian besar anak lebih memilih menunggu instruksi guru daripada mengeksplorasi balok secara mandiri. Anak belum terbiasa mengajukan pertanyaan mengenai fungsi balok, cara penyusunan, ataupun kemungkinan bentuk lain yang dapat dibuat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara bebas.

Hasil observasi ini diperkuat oleh wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa sebagian besar anak merupakan peserta didik baru sehingga masih berada pada tahap penyesuaian terhadap lingkungan sekolah dan pola pembelajaran di RA An-Nida Palasari. Guru menjelaskan bahwa selama dua bulan pertama pembelajaran, anak masih cenderung pasif ketika mengikuti kegiatan yang menuntut kreativitas dan lebih sering meminta contoh sebelum memulai pekerjaan. Selain itu, kegiatan pembelajaran sebelumnya lebih banyak menggunakan media sederhana dan belum secara rutin memanfaatkan permainan konstruktif sebagai sarana stimulasi kreativitas. Akibatnya, anak belum terbiasa mengembangkan ide secara mandiri melalui aktivitas bermain.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang diberikan selama proses pembelajaran. Menurut Munandar (2009), kreativitas akan berkembang apabila anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, bereksperimen, serta mengemukakan ide tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Sebaliknya, lingkungan belajar yang terlalu banyak memberikan contoh atau membatasi pilihan anak dapat menghambat berkembangnya kemampuan berpikir kreatif. Pendapat tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan pengalaman konkret. Oleh karena itu, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi benda, mencoba berbagai alternatif, dan menemukan solusi sendiri akan lebih efektif dalam mengembangkan kreativitas.

Hasil observasi awal ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang tindakan pembelajaran menggunakan media Lego sebagai alat permainan edukatif. Lego dipilih karena memiliki karakteristik yang memungkinkan anak menyusun berbagai bentuk sesuai dengan imajinasinya, melakukan eksplorasi terhadap warna dan bentuk, serta bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan suatu konstruksi. Aktivitas tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menghasilkan ide-ide baru, mengembangkan rasa percaya diri, serta melatih keterampilan berpikir kreatif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dengan demikian, kondisi awal kreativitas anak usia 5–6 tahun di RA An-Nida Palasari menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang.

Rendahnya kemampuan menghasilkan karya secara mandiri, terbatasnya eksplorasi ide, kurangnya kerja sama antarteman, serta rendahnya rasa ingin tahu menjadi indikator bahwa diperlukan tindakan pembelajaran yang lebih inovatif. Berdasarkan kondisi tersebut, penerapan permainan Lego dipandang relevan sebagai bentuk stimulasi yang mampu memberikan pengalaman belajar aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak sehingga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas sesuai dengan indikator perkembangan anak usia dini.

Implementasi Permainan Lego dalam Pembelajaran

Implementasi permainan Lego pada penelitian ini dilaksanakan sebagai tindakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di RA An-Nida Palasari. Kegiatan pembelajaran dirancang menggunakan prinsip *learning through play* yang menempatkan anak sebagai pusat pembelajaran (*child-centered learning*). Dalam penelitian tindakan kelas ini, guru tidak berperan sebagai pemberi informasi secara langsung, tetapi bertindak sebagai fasilitator yang memberikan stimulasi, motivasi, dan pendampingan selama anak melakukan eksplorasi menggunakan media Lego. Pendekatan tersebut bertujuan menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan ide dan imajinasinya secara bebas.

Pelaksanaan tindakan diawali dengan tahap perencanaan. Pada tahap ini guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan seperangkat balok Lego dengan berbagai ukuran, bentuk, dan warna, serta menentukan indikator kreativitas yang akan diamati. Selain itu, guru juga menyusun lembar observasi untuk mendokumentasikan perkembangan setiap anak selama mengikuti kegiatan bermain. Perencanaan yang sistematis menjadi bagian penting dalam penelitian tindakan kelas karena menentukan keterlaksanaan tindakan dan keberhasilan proses pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan. Guru memulai kegiatan dengan memberikan apersepsi mengenai berbagai bentuk benda yang terdapat di lingkungan sekitar, seperti rumah, kendaraan, jembatan, pohon, dan menara. Kegiatan ini bertujuan membangkitkan pengalaman awal (*prior knowledge*) anak sehingga mereka memiliki gambaran mengenai bentuk-bentuk yang dapat dibuat menggunakan Lego. Setelah itu guru memperkenalkan media Lego, menjelaskan cara menggunakan balok secara aman, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati bentuk, ukuran, warna, dan fungsi masing-masing balok. Pada tahap ini guru hanya memberikan contoh sederhana tanpa mengarahkan anak untuk menghasilkan bentuk tertentu agar kreativitas tetap berkembang secara alami.

Selanjutnya anak diberikan kesempatan untuk menyusun balok Lego sesuai dengan imajinasi dan ide masing-masing. Selama kegiatan berlangsung, guru menghindari pemberian instruksi yang bersifat membatasi kreativitas, melainkan memberikan pertanyaan terbuka seperti

"Bangunan apa yang ingin kamu buat?", "Mengapa memilih bentuk tersebut?", atau "Bagaimana jika bagian ini dibuat lebih tinggi?". Pertanyaan-pertanyaan tersebut bertujuan mendorong anak berpikir lebih luas, mengembangkan alternatif penyelesaian, serta berani mengemukakan pendapat mengenai hasil karyanya.

Proses pembelajaran juga dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari kegiatan yang sederhana menuju kegiatan yang lebih kompleks. Pada tahap awal, anak diajak mengelompokkan balok berdasarkan warna dan ukuran sebagai bentuk pengenalan media sekaligus melatih kemampuan klasifikasi. Selanjutnya anak menyusun menara dengan berbagai variasi tinggi sebagai latihan koordinasi motorik halus dan keseimbangan. Setelah anak mulai memahami karakteristik balok, guru memberikan kesempatan untuk membuat replika benda yang ada di lingkungan sekitar, seperti rumah, meja, kursi, kendaraan, atau taman bermain. Pada tahap akhir, anak diberi kebebasan sepenuhnya untuk menghasilkan karya sesuai dengan imajinasi masing-masing tanpa dibatasi contoh tertentu.

Selama implementasi pembelajaran, suasana kelas menunjukkan perubahan yang cukup positif dibandingkan kondisi awal. Anak terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan karena media Lego memiliki warna yang menarik dan dapat dimanipulasi secara langsung. Ketertarikan tersebut membuat anak lebih mudah berkonsentrasi dalam menyelesaikan tugas dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan media gambar atau lembar kerja. Beberapa anak yang pada awal observasi cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba menyusun balok sesuai dengan ide yang dimilikinya. Mereka tidak lagi sekadar meniru hasil karya guru, tetapi mulai melakukan modifikasi terhadap bentuk yang dibuat, misalnya menambahkan menara, jembatan, pagar, atau kendaraan sebagai pelengkap bangunan utama.

Implementasi permainan Lego juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial. Pada beberapa aktivitas, guru membentuk kelompok kecil yang terdiri atas dua hingga tiga anak untuk menyusun bangunan secara bersama-sama. Selama proses tersebut terlihat adanya komunikasi, pembagian tugas, dan diskusi sederhana mengenai bentuk yang akan dibuat. Anak mulai belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan ide teman, serta menyelesaikan perbedaan pendapat melalui kesepakatan bersama. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan konstruktif tidak hanya menstimulasi kreativitas individu, tetapi juga mengembangkan kemampuan kolaborasi yang merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Hasil pengamatan selama pelaksanaan tindakan juga memperlihatkan meningkatnya rasa ingin tahu anak. Mereka mulai aktif bertanya mengenai cara menyusun balok agar bangunan tidak mudah roboh, mencoba menggabungkan berbagai bentuk balok yang berbeda, bahkan menciptakan bentuk-bentuk baru yang sebelumnya tidak direncanakan. Aktivitas mencoba,

mengubah, memperbaiki, dan menyusun kembali bangunan merupakan proses berpikir kreatif yang menunjukkan bahwa anak mulai belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*). Guru memberikan penguatan positif terhadap setiap usaha yang dilakukan anak tanpa membandingkan hasil karya satu anak dengan anak lainnya. Pendekatan tersebut membuat anak merasa dihargai sehingga lebih percaya diri dalam mengekspresikan kreativitasnya.

Selain itu, implementasi permainan Lego memperlihatkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara lebih fleksibel dan berpusat pada kebutuhan anak. Guru tidak menilai keberhasilan berdasarkan keseragaman hasil karya, tetapi berdasarkan proses berpikir, usaha, dan kemampuan anak dalam mengembangkan ide. Dengan demikian, setiap anak memperoleh kesempatan yang sama untuk menunjukkan kreativitas sesuai dengan tingkat perkembangannya masing-masing. Kondisi tersebut sejalan dengan karakteristik pembelajaran pada pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya proses daripada hasil akhir.

Berdasarkan hasil implementasi tindakan dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Lego mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Media ini memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, memecahkan masalah, serta berkolaborasi dengan teman sebaya melalui aktivitas bermain konstruktif

Peningkatan Kreativitas Anak melalui Permainan Lego

Setelah pelaksanaan tindakan melalui kegiatan bermain Lego, dilakukan observasi kembali untuk mengetahui perubahan tingkat kreativitas anak usia 5–6 tahun di RA An-Nida Palasari. Penilaian dilakukan menggunakan indikator yang sama seperti pada observasi awal, yaitu kemampuan menghasilkan suatu bentuk atau objek, kemampuan merancang bangunan secara mandiri, kemampuan bekerja sama dalam kelompok kecil, rasa ingin tahu yang tinggi, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Penggunaan indikator yang sama bertujuan untuk memperoleh gambaran yang objektif mengenai perubahan perkembangan kreativitas anak setelah memperoleh stimulasi melalui permainan Lego.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kreativitas yang cukup signifikan dibandingkan kondisi awal. Dari 14 anak yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 2 anak (14,3%) masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 2 anak (14,3%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 7 anak (50%) telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 3 anak (21,4%) berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 2. Hasil Penilaian Kreativitas Anak Setelah Pemberian Stimulus

<i>Kategori Perkembangan</i>	<i>Jumlah Anak</i>	<i>Persentase</i>
<i>Belum Berkembang (BB)</i>	2	14,3%
<i>Mulai Berkembang (MB)</i>	2	14,3%
<i>Berkembang Sesuai Harapan (BSH)</i>	7	50,0%
<i>Berkembang Sangat Baik (BSB)</i>	3	21,4%
<i>Jumlah</i>	14	100%

Jika dibandingkan dengan kondisi awal, terjadi perubahan yang cukup nyata pada seluruh kategori perkembangan. Jumlah anak yang berada pada kategori Belum Berkembang menurun dari sembilan anak menjadi dua anak. Sebaliknya, jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan meningkat dari satu anak menjadi tujuh anak, sedangkan kategori Berkembang Sangat Baik yang sebelumnya belum ada meningkat menjadi tiga anak. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa permainan Lego memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas anak.

Peningkatan kreativitas terlihat dari perubahan perilaku anak selama proses pembelajaran. Pada awal penelitian sebagian besar anak masih menunggu arahan guru dan cenderung meniru bentuk yang dicontohkan. Setelah beberapa kali mengikuti kegiatan bermain Lego, anak mulai berani mengembangkan gagasan sendiri tanpa bergantung pada contoh guru. Mereka mampu menyusun berbagai bentuk seperti rumah, kendaraan, jembatan, taman bermain, menara, dan bentuk-bentuk lain sesuai dengan pengalaman serta imajinasi masing-masing.

Kemampuan anak dalam mengembangkan ide juga mengalami peningkatan. Anak tidak hanya menghasilkan satu bentuk bangunan, tetapi mulai melakukan modifikasi dengan menambahkan bagian-bagian baru sehingga hasil konstruksi menjadi lebih kompleks. Sebagai contoh, beberapa anak yang awalnya hanya membuat menara kemudian menambahkan jalan, pagar, kendaraan, bahkan figur manusia sebagai pelengkap cerita yang mereka bangun sendiri. Aktivitas tersebut menunjukkan berkembangnya kemampuan elaborasi dan orisinalitas, yang merupakan indikator penting dalam kreativitas.

Perubahan positif juga terlihat pada kemampuan bekerja sama. Selama kegiatan kelompok, anak mulai mampu berdiskusi mengenai bentuk bangunan yang akan dibuat, membagi tugas, serta saling membantu ketika mengalami kesulitan. Interaksi yang terjalin menunjukkan bahwa permainan Lego tidak hanya meningkatkan kreativitas individu, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, komunikasi, dan kolaborasi antarteman.

Selain itu, rasa ingin tahu anak berkembang secara nyata. Anak lebih aktif mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai cara menyusun balok agar lebih kokoh, mencoba berbagai kombinasi warna, serta bereksperimen dengan bentuk-bentuk baru yang sebelumnya belum

pernah dibuat. Sikap tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui permainan konstruktif mampu mendorong anak menjadi pembelajar aktif yang tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mencari pengalaman baru melalui eksplorasi.

Meskipun demikian, masih terdapat dua anak yang berada pada kategori Belum Berkembang. Berdasarkan hasil observasi, kondisi tersebut lebih disebabkan oleh rendahnya tingkat kehadiran selama proses tindakan sehingga anak tidak memperoleh stimulasi secara optimal. Selain faktor kehadiran, perbedaan karakteristik individu, kesiapan belajar, serta dukungan dari lingkungan keluarga juga diduga memengaruhi perkembangan kreativitas setiap anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan Lego mampu meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di RA An-Nida Palasari. Peningkatan tersebut terlihat tidak hanya pada hasil akhir berupa karya yang dihasilkan, tetapi juga pada proses berpikir kreatif, keberanian menyampaikan ide, kemampuan bekerja sama, serta rasa percaya diri anak selama mengikuti pembelajaran.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Lego merupakan media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini. Peningkatan jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik menunjukkan bahwa aktivitas bermain konstruktif memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensi kreatif melalui pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Proses menyusun, menggabungkan, membongkar, dan membangun kembali balok Lego memungkinkan anak menghasilkan berbagai alternatif bentuk sesuai dengan ide dan pengalaman yang dimiliki.

Perubahan tersebut sejalan dengan teori kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar (2009), yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang ketika individu memperoleh kebebasan untuk mengeksplorasi gagasan, mencoba berbagai alternatif, serta menghasilkan sesuatu yang baru berdasarkan pengalaman pribadi. Dalam penelitian ini, guru tidak membatasi bentuk bangunan yang harus dibuat sehingga anak memiliki keleluasaan untuk mengekspresikan imajinasinya. Kebebasan tersebut terbukti mampu meningkatkan rasa percaya diri sekaligus mendorong munculnya ide-ide baru selama kegiatan bermain berlangsung.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme Piaget yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara anak dengan lingkungan sekitarnya. Ketika anak memegang, menyusun, memindahkan, dan mengombinasikan balok Lego, mereka sesungguhnya sedang membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Aktivitas tersebut memungkinkan anak melakukan proses asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman baru sehingga kemampuan berpikir kreatif berkembang secara bertahap.

Selain itu, temuan penelitian ini sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak. Selama kegiatan bermain Lego, anak tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga berdiskusi, bertukar ide, dan bekerja sama dalam kelompok kecil. Interaksi tersebut menjadi bentuk *scaffolding* yang membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir pada tingkat yang lebih tinggi. Guru juga berperan sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan pemantik dan penguatan positif tanpa mendominasi proses belajar, sehingga anak tetap menjadi subjek utama dalam pembelajaran.

Dari perspektif pendidikan anak usia dini, hasil penelitian ini memperkuat konsep *play-based learning* yang diperkenalkan oleh Froebel. Bermain tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai sarana belajar yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman nyata, mengembangkan kreativitas, serta membangun konsep-konsep baru melalui eksplorasi. Permainan Lego menjadi media yang sesuai dengan karakteristik anak karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa peningkatan kreativitas tidak terjadi secara seragam pada seluruh anak. Beberapa anak masih menunjukkan perkembangan yang lebih lambat karena dipengaruhi oleh tingkat kehadiran, kesiapan belajar, karakteristik individu, serta pengalaman bermain yang berbeda. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas permainan Lego tidak hanya ditentukan oleh kualitas media pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh intensitas stimulasi, keterlibatan guru sebagai fasilitator, dan dukungan lingkungan keluarga dalam memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi di luar sekolah.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya guru PAUD mengintegrasikan permainan konstruktif secara berkelanjutan ke dalam proses pembelajaran. Kegiatan bermain Lego tidak seharusnya dipandang hanya sebagai aktivitas pengisi waktu, tetapi sebagai strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta pemecahan masalah secara terpadu. Dengan demikian, permainan Lego dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pencapaian indikator perkembangan anak usia dini sekaligus mempersiapkan anak menghadapi tuntutan keterampilan abad ke-21.

PENUTUP

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan permainan Lego sebagai media pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di RA An-Nida Palasari. Sebelum tindakan diberikan, sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB), ditandai dengan rendahnya kemampuan menghasilkan karya secara mandiri, kurangnya keberanian mengemukakan ide,

terbatasnya kemampuan bekerja sama, serta minimnya eksplorasi terhadap berbagai kemungkinan bentuk yang dapat dibuat menggunakan media pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak memerlukan stimulasi yang lebih bermakna melalui aktivitas belajar yang memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan berimajinasi.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan Lego memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Selama proses tindakan, anak memperoleh kebebasan untuk menyusun berbagai bentuk sesuai dengan ide dan imajinasi masing-masing, baik secara individual maupun dalam kelompok kecil. Kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan anak dalam menghasilkan karya yang lebih beragam, tetapi juga mendorong berkembangnya rasa ingin tahu, kemampuan memecahkan masalah, komunikasi, kerja sama, serta kepercayaan diri dalam mengekspresikan gagasan. Dengan demikian, kreativitas berkembang tidak hanya melalui hasil akhir berupa produk yang dihasilkan, tetapi juga melalui proses berpikir kreatif yang terjadi selama aktivitas bermain.

Peningkatan kreativitas terlihat dari perubahan capaian perkembangan anak setelah tindakan diberikan. Jumlah anak yang berada pada kategori Belum Berkembang mengalami penurunan yang cukup signifikan, sedangkan jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dibandingkan kondisi awal. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Lego mampu memberikan stimulasi yang efektif terhadap aspek kreativitas, terutama pada kemampuan menghasilkan ide baru, mengembangkan imajinasi, menyusun berbagai bentuk secara mandiri, serta berkolaborasi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, permainan Lego dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam pendidikan anak usia dini untuk mendukung pencapaian indikator perkembangan kreativitas secara optimal.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, guru PAUD disarankan untuk mengintegrasikan permainan Lego secara berkelanjutan ke dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya sebagai media bermain, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang dirancang untuk menstimulasi kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi anak. Guru juga perlu memberikan ruang yang lebih luas kepada anak untuk mengeksplorasi ide tanpa terlalu banyak memberikan contoh atau membatasi bentuk karya yang harus dihasilkan sehingga setiap anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas sesuai karakteristik dan tahap perkembangannya.

Lembaga pendidikan diharapkan dapat melengkapi ketersediaan alat permainan edukatif, khususnya permainan konstruktif seperti Lego dengan variasi bentuk, ukuran, dan tingkat kesulitan yang sesuai dengan usia anak. Ketersediaan media yang memadai akan memperkaya

pengalaman belajar sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis bermain di lingkungan PAUD.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, waktu pelaksanaan yang lebih panjang, serta mengombinasikan permainan Lego dengan media pembelajaran inovatif lainnya. Selain mengkaji aspek kreativitas, penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi pengaruh permainan konstruktif terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, kemampuan komunikasi, maupun aspek sosial-emosional anak sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas permainan Lego dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- , S. (2024). Penguatan Nilai Musyawarah dan Akhlak Islami melalui Metode Diskusi dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 6(1), 16-28. <https://doi.org/10.31538/aulada.v6i1.9782>
- Amelia, Priyanti, D., Hikmah, I., Harahap, M. A., & Khadijah. (2022). Pengembangan permainan Lego dalam mengembangkan karakter anak usia dini di TK Adhyaksa Medan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4841>
- 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/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 di TK St. Mathilda Unika Weetebula. *Journal on Education*, 6(3), 17154–17163. <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/10.58578/ajecee.v2i3.3255>
- Fitriani, Y., & Suryana, D. (2022). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui media balok konstruktif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4576–4588.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., et al. (2022). *A New Path to Education Reform: Playful Learning Promotes 21st Century Skills*. Brookings Institution.
- Hsiao, H. S., & Chen, J. C. (2016). Using LEGO-based learning to enhance creativity and problem-solving skills in young children. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(7), 1513–1529.
- Imroatun, I., Fadilatunnisa, A., Hasanah, N., & Rahayu, S. H. (2021). Implementasi bermain Lego sebagai pembelajaran harian untuk pengembangan kreatifitas anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 55–67. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.1005>
- Jamilah, M., Munajat, A., & Ashshidiqi, A. (2024). Upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini 5–6 tahun melalui permainan edukatif Lego di Kober Nurul Huda. *Calakan: Jurnal Sastra, Bahasa, dan Budaya*, 2(1), 18–24. <https://doi.org/10.61492/calakan.v2i1.89>
- JONI, J., & PERMADI, B. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART PATRICK BERBASIS PERMAINAN PADA SUBTEMA PENGARUH KALOR

- TERHADAP KEHIDUPAN DI KELAS V MI TAHFIDZ AN-NASHICHAH NONGSA BATAM KEPULAUAN RIAU. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 2(2), 1-35. <https://doi.org/10.31538/aulada.v2i2.878>
- 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. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 538–550. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7337478>
- Kuswanto, A. V., Kuswanto, C. W., Nurrahmawati, E., Mulya, N., & Komariyah. (2024). Permainan Lego: Upaya pengembangan kreativitas AUD. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 373–380. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3767>
- Maharintan, Betik, Salis Khoiriyati, and Dwi Indri M. 2022. “PENGARUH GERAK DAN LAGU TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI KELOMPOK A-1 DI RA PERWANIDA BENDUNGAN JATI PACET MOJOKERTO”. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 3 (2), 210-21. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i2.976>
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ummah, N., & Nashruddin, M. (2024). Permainan Nurokizu sebagai Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 6(1), 1-15. <https://doi.org/10.31538/aulada.v6i1.9768>
- Nursaadah, S., Ratnasih, T., & Nurdiansah. (2025). Pengaruh permainan Lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini pada kelas A di RA Al-Kautsar Kota Banjar. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 109–118. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.8193>
- OECD. (2023). *OECD Skills Outlook 2023: Skills for Resilient Green and Digital Transitions*. Paris: OECD Publishing.
- Putri, R. U., & Muhid, A. (2026). Permainan Lego dan kreativitas anak: A scoping review. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 8(1), 46–59. <https://doi.org/10.35473/ijec.v8i1.4803>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pembelajaran berbasis bermain dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1234–1245.
- Wahib, N. (2024). Nilai-Nilai Pendidikan Islam Klasik serta Relevansinya dengan Pendidikan Modern: Kajian atas Alalā Tanālul ‘Ilma. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 6(1), 29-43. <https://doi.org/10.31538/aulada.v6i1.9783>
- Wahyuni, S., & Hartati, S. (2021). Permainan Lego sebagai media pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(4), 3890–3901.