

**PENGARUH BERMAIN BALOK SUSUN WARNA (LEGO)
TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI PAUD NURUL AMANAH
SINDANGSARI CANDIPURO
LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh :

SITI ASIATUN

NPM.1511070098

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2020 M**

**PENGARUH BERMAIN BALOK SUSUN WARNA (LEGO)
TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI PAUD NURUL AMANAH
SINDANGSARI CANDIPURO
LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2020M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode bermain balok susun warna lego yang diterapkan berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro Lampung Selatan. Metode yang digunakan berbentuk kuantitatif. Metode ini disebut kuantitatif karena data peneliti berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design*, dengan desain *posttest only control design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang digunakan yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro Lampung Selatan yang berjumlah 36 peserta didik, sampelnya yang digunakan kelas B1 dan B2 dengan teknik pengambilan sampling yaitu *purposive sampling*. Teknik analisis penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 21.0 *for windows*. Analisis uji prasyarat yang dilakukan untuk menghitung normalitas dengan *uji kolmogorovsmirnov*, perhitungan homogenitas dengan *uji lavene statistik* pada kedua sampel (kelas B1 dan B2) dan analisis uji hipotesis menggunakan t-test atau uji t, dengan rumus *Independent Samples Test*. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 21 for windows diketahui besar pada output SPSS setelah dilakukan analisis uji t dengan Independent Samples Test sebesar 2.955, menggunakan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} 0,242$. Melalui kriteria uji jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima, ternyata $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ yaitu $2.955 > 0,242$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya pembelajaran bermain balok susun warna lego berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro Lampung Selatan.

Kata Kunci : Bermain Balok Susun Warna (Lego). Perkembangan Kreativitas



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame, 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi

: PENGARUH BERMAIN BALOK SUSUN WARNA (LEGO) TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD NURUL AMANAH SINDANGSARI CANDIPURO LAMPUNG SELATAN

Nama

: SITIASIATUN

NPM

: 1511070098

Jurusan

: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas

: Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

NIP. 196306121993032002

Pembimbing II

Dr. Koderi, S.Ag, M.Pd

NIP. 197307132003121002

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endra Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH BERMAIN BALOK SUSUN WARNA (LEGO) TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6**

TAHUN DI PAUD NURUL AMANAH SINDANGSARI CANDIPURO LAMPUNG SELATAN. Disusun oleh, Siti Asiatun, NPM: 1511070098,

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Selasa, 22 September 2020

TIM PENGUJI

Ketua : Dra. Istihana, M.Pd

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I

Pembahas Utama : Dr. Oki Darmawan, M.Pd

Pembahas Pendamping I: Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

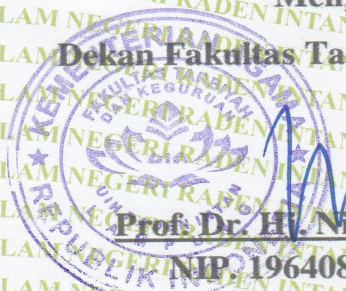
Pembahas Pendamping II: Dr. Koderi, S.Ag.M.Pd

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Nirva Diana, M. Pd

NIP. 196408281988032002



MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya:” Dan Allah Mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberikanmu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur”¹



¹Al-Quran An-Nahl Ayat 78, Yayasan Penyelenggara Penerjemah dan Penafsiran Al-Qur'an dan Terjemahanya, Kementrian Agama RI, Jakarta, 2015, h.276

PERSEMBAHAN

Rasa syukur saya curahkan kepda Allah SWT, Alhamdulillah pada akhirnya tugas akhir (Skripsi) ini dapat terselesaikan dengan baik, dengan kerendahan hati yang tulus dan hanya mengharapkan Ridho Allah SWT semata, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Ahmad Subandi dan Ibunda Towiyah yang telah memberikan cinta, pengorbanan, kasih sayang, semangat, nasehat, dan do'a yang tiada henti untuk kesuksesanku. Do'a yang tulus selalu penulis persembahkan atas jasa beliau yang telah mendidikku selama ini, membesarkanku dan membimbing sehingga mengantarkanku menyelesaikan pendidikan SI di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Kakak-kakak ku Muhtofik, Muhijat, Sri Munawati, Muhtadli, Muhtarjo, Suhardi, Sunaryo, Nurmawati dan Adiku Supinah serta orang terkasih Khoirul Efendi yang selalu memberikan semangat dan memberikan keceriaan untuk saya.
3. Sahabat-sahabat ku yang takkan pernah terlupakan
4. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Siti Asiatun, dilahirkan pada tanggal 20 September 1997 di Desa Karyamulyasari Kecamatan Candipuro Kabupaten Lampung Selatan yaitu anak ke sembilan dari sepuluh bersaudara dari pasangan Bapak Ahmad Subandi dan Ibu Towiyah. Pendidikan dimulai dari SDN 2 Karyamulyasari dan berijazah pada tahun 2009, setelah itu melanjutkan menempuh pendidikan di MTS Mathla'ul Anwar Sindangsari dan berijazah pada tahun 2012, selanjutnya penulis menempuh pendidikan di SMA Mathla'ul Anwar Sindangsari dan berijazah pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan studi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung sebagai mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada bulan Juli 2018 penulis Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bandarejo Natar Lampung Selatan. Penulis melaksanakan praktek pengalaman lapangan di TK Purnama Sukarame Bandar Lampung. Selama menempuh pendidikan di UIN Raden Intan Lampung banyak hal yang menjadi pengalaman berharga dan banyak sekali pelajaran dari bapak dan ibu dosen.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengaruh Bermain Balok Susun Warna (Lego) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro Lampung Selatan”. Sholawat serta salam diperuntukkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat pada ajaran-ajaran agamanya.

Penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan Alhamdulillah dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana.

Dalam upaya menyelesaikan penelitian ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis ingin menyebutkan sebagai berikut:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bpk Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua jurusan PIAUD dan Ibu Dr. Heny Wulandari M.Pd.I selaku sekretaris jurusan PIAUD.

3. Ibu Dr.Hj. Romlah, M.Pd.I selaku pembimbing I dan Bpk Dr. Koderi, S.Ag., M.Pd selaku pembimbing II..
4. Bapak Abdur Rasyid selaku kepala sekolah, Seluruh dewan guru, staf dan anak-anak semua yang ada di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro Lampung Selatan.
5. Rekan kerja Ibu Dra. Titing Suryani selaku kepala sekolah, Ibu Dian Pertiwi dan Ibu Rodhotul Islamiah selaku dewan guru TK Nur Ikhsan Fajarbaru Jatiagung Lampung Selatan.

Akhirnya semoga Allah SWT melimpahkan rahmat pahala-Nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis,dan semoga Allah menjadikannya sebagai amal jariyah dan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya.

Walaikumsalam wr. wb.

Bandar Lampung, September 2020

Siti Asiatun

NPM:1511070098

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
ABSTRAK	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	30
C. Batasan Masalah.....	30
D. Rumusan Masalah	30
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	31
F. Definisi Operasional.....	32
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Bermain dan Permainan	33
1. Pengertian Bermain	33
2. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak.....	37
3. Bentuk Permainan Anak Menurut Jenis Permainan.....	40
B. Permainan Balok Susun Warna (Lego)	44
1. Pengertian Permainan Balok Susun Warna (Lego).....	44
2. Jenis Media Balok Susun Warna (Lego).....	49
3. Langkah-langkah Bermain Balok Susun Warna (Lego)	50
4. Manfaat Bermain Balok Susun Warna (Lego)	51
C. Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini	54
1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini	54
2. Ciri-ciri Kreativitas Anak.....	59
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas.....	61

D. Pengaruh Permainan Media Balok Susun Warna (Lego)	65
E. Kerangka Berfikir.....	68
F. Hipotesis Penelitian.....	72

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode penelitian	73
B. Variabel Penelitian	74
C. Populasi dan Sampel	75
D. Teknik Pengumpulan Data	77
E. Instrumen Penelitian.....	78
F. Analisis Data	83

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum tempat penelitian	87
1. Sejarah berdirinya PAUD Nurul Amanah sindangsari	87
2. Letak geografis PAUD Nurul Amanah sindangsari.....	87
3. Visi dan misi PAUD Nurul Amanah sindangsari	87
4. Tujuan	88
5. Kondisi guru pegawai dan siswa.....	89
6. Struktur organisasi PAUD Nurul Amanah sindangsari	90
7. Kondisi sarana dan prasarana PAUD Nurul Amanah sindangsari.....	91
B. Pengujian instrumen.....	94
1. Uji validitas	94
2. Uji reliabilitas.....	96
C. Deskripsi data dan amatan	96
D. Analisis data	100
1. Uji prasyarat	100
2. Uji hipotesis statistik.....	102
E. Pembahasan.....	104

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	109
B. Saran-saran.....	111
C. Penutup.....	112

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Data Pra Penelitian Perkembangan Kreativitas	
Anak Usia 5-6 Tahun	22
Tabel 2 Kisi-Kisi Observasi Perkembangan Kreativitas Anak	
Usia 5-6 Tahun	79
Tabel 3 Kriteria Penilaian Perkembangan Kreativitas	80
Tabel 4 Kriteria Reabilitas	83
Tabel 5 Keadaan Guru PAUD Nurul Amanah.....	89
Tabel 6 Sarana Dan Prasarana PAUD Nurul Amanah.....	92
Tabel 7 Data Alat Permainan Dan Sarana Pembelajaran APE PAUD Nurul Amanah.....	93
Tabel 8 Keadaan Murid PAUD Nurul Amanah.....	94
Tabel 9 Hasil Uji Validitas.....	95
Tabel 10 Hasil Uji Reabilitas	96
Tabel 11 Deskripsi Nilai Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	97
Tabel 12 Hasil Uji Normalitas	101
Tabel 13 Hasil Uji Homogenitas.....	102
Tabel 14 Hasil Uji T.....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Kerangka Berfikir	71
Gambar 2 Postest Only Control Design	74
Gambar 3 Variabel Penelitian	75
Gambar 4 Bagan Struktur Organisasi	90
Gambar 5 Grafik Penilaian Penelitian.....	98



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I

Lampiran 1 Alat Pengumpul Data

Lampiran 2 Instrument Penelitian

Lampiran 3 RPPH

Lampiran 4 Daftar Penilaian Pre Test Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Lampiran 5 Daftar Penilaian Post Test Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Lampiran 6 Uji Validitas

Lampiran 7 Uji Reabilitas

Lampiran 8 Hasil Data Deskripsi Nilai Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Lampiran 9 Uji Normalitas

Lampiran 10 Uji Homogenitas

Lampiran 11 Uji T

Lampiran II

Lampiran 12 Nota Dinas Bimbingan Proposal Dan Skripsi

Lampiran 13 Surat Tugas Bimbingan

Lampiran 14 Surat Pernyataan Validasi Instrumen

Lampiran 15 Surat Permohonan Mengadakan Penelitian

Lampiran 16 Surat Balasan Penelitian

Lampiran 17 Kartu Konsultasi

Lampiran 18 Foto Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Dalam kegiatan bermain mampu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak, dengan anak-anak melakukan kegiatan bermain balok susun warna (lego) mampu meningkatkan perkembangan kreativitas anak. Anak dapat berkarya sesuai imajinasi baik itu membuat produk gagasan yang baru atau memodifikasi karya yang sudah ada.

Anak merupakan anugrah Tuhan yang tidak ternilai harganya untukorang tua dengan anak yang sehat pasti akan membuat orang tua bangga. Anak yang menjadi dambaan setiap keluarga adalah rizki sekaligus ujian dari Allah SWT kepada hamba-hamba-Nya.

Dalam Al-Qur'an juga dijelaskan bahwa harta dan anak adalah merupakan suatu amanah bagi setiap umat manusia sebagaimana dalam Al-Qur'an surat Al-Kahfi ayat 46

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا ۗ وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِندَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا



Artinya: *“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”*. (QS. Al-Kahfi:46)

Dari ayat diatas dapat dijelaskan bahwa harta, anak adalah sebagai perhiasan dunia karena yang (sebagaimana di sebutkan oleh imam Al-Qurthubi) harta mempunyai keindahan estetika dan manfaat yang bisa diambil oleh manusia, sedangkan anak-anak adalah sebagai kekuatan batin bagi keluarga dan juga mempunyai manfaat yang bisa diambil.

Pendidikan anak usia dini di indonesia merupakan hal yang penting dan menjadi perhatian karena dapat membantu kesiapan bagi anak-anak sebelum memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini dapat kita lihat dalam UU. No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 14 yang berbunyi :

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak ia lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Berdasarkan pengertian di atas, mendidik anak adalah tanggung jawab bagi orangtua di rumah dan guru saat di sekolah. Orangtua dan guru perlu memberikan banyak stimulasi yang konkret pada anak agar anak benar-benar memahami apa yang selama ini orangtua dan guru berikan kepada diri mereka.³Pada masa anak usia dini ini sangat perlu memberikan

²Sikdinas No.20, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional* Tahun 2003 (Yogyakarta: Dharma Bakti. 2005), h.8.

³Gifari Annisa Rohani, *Pengaruh Televisi (TV) Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun*, Jurnal Pendidikan Anak Vol IV Edisi 2 (2015), h. 635.

stimulus atau rangsangan yang tepat terhadap anak dalam rangka mengembangkan setiap aspek kecerdasan yang anak miliki secara optimal.

Combs berpendapat dalam buku Chairul Anwar bahwa jika ada peserta didik yang berperilaku keliru atau tidak baik, bukan berarti ia tidak bisa belajar. Perilaku yang salah pada peserta didik mungkin dikarenakan faktor tidak tersedianya minat untuk belajar.⁴

Menurut mentessori dalam Susanto menyatakan bahwa “anak usia dini ini sebagai periode sensitif (*sensitive periods*).”⁵ Karena pada masa ini menurut Montessori secara khusus anak mudah menerima stimulus-stimulus tertentu. Pada masa ini anak sedang berada pada masa sensitif, artinya anak cepat menguasai tugas-tugas tertentu. Masa ini sangat tepat untuk memberikan stimulus yang sesuai terhadap anak dalam rangka meningkatkan potensi-potensi yang anak miliki.

Masa keemasan (*golden age*) seorang anak adalah merupakan masa paling penting bagi pembentukan pengetahuan dan perilaku anak. Pada masa keemasan pertumbuhan otak anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplosif). Miftahul Achyar Kertamuda menyatakan bahwa anak usia 0-4 tahun, perkembangan kecerdasannya mencapai 50%. Oleh sebab itu, banyak para orangtua yang kemudian memberikan berbagai macam stimulasi sejak anak berusia dini. Stimulasi yang diberikan oleh orangtua

⁴Chairul Anwar, *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer* (Yogyakarta: IRCiSoD), 2017), h. 277

⁵Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011), h. 133.

mempunyai tujuan agar anak-anak mereka tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak.⁶

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang pada masa itu biasa disebut dengan masa *Golden Age*. Pada masa *Golden Age* ini perkembangan yang terjadi pada anak usia dini sangatlah pesat. Pada masa ini anak sangat mudah menerima stimulus-stimulus yang diberikan, oleh karena itu anak perlu diberikan rangsangan sejak dini untuk perkembangannya yang optimal.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 bahwa : Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna sejak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal. Jadi pendidikan untuk anak usia dini sangatlah penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa *golden age* atau masa keemasannya, anak dapat diberikan dorongan dan upaya-upaya stimulasi sesuai tahapan perkembangan anak sehingga anak dapat berkembang secara optimal dan dapat terus berkembang pada masa selanjutnya.

⁶Gifari Annisa Rohani, *Pengaruh Televisi (TV) Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun*, Jurnal Pendidikan Anak Vol IV Edisi 2 (2015), h. 635.

Anak usia dini menurut Mansur adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosisl emosional (sikap dan prilaku serta agama), bahsa dan komunikasi yang khusus dan sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.⁷ Sedangkan menurut Novan Ardy Wiyana dan Barnawi anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun dan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Anak usia dini pada berdasarkan pendapat Berk dalam sujiono adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini ini berada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.⁸

Dengan adanya keinginan orang tua yang menginginkan anaknya pintar pasti akan diberikan yang terbaik untuk mereka begitu juga dengan pemberian alat permainan. pemilihan permainan yang benar dan tepat bisa meningkatkan kreativitas anak serta bisa menstimulus perkembangannya.

⁷Mansur ,*Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2005), h.88.

⁸Berda Asmara, *Penggunaan Permainan Lego dalam bidang Pengembangan Kognitif Untuk meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PPT Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya*, (*Education and Human Development Journal*)Vol. 2 No. 2 (2017), h. 47.

saat ini banyak sekali permainan yang sifatnya hanya sebagai permainan dan belum menstimulus perkembangan dan kreativitas pada anak maka perlu pemilihan yang tepat dari orang tua dan lingkungan sekolah untuk memberikan permainan yang bisa menunjang stimulus pada anak sehingga bisa membentuk kekreativitas dan perkembangan anak.

Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, sukarela tanpa paksaan, dan tak sungguhan dalam batas waktu tempat dan ikatan peraturan. Namun bersamaan dengan ciri itu, bermain menuntut ikhtiar dari pemainnya. Ciri lain yang juga harus dimanfaatkan dari bermain adalah sifat dan kemampuannya untuk melibatkan banyak peserta meskipun bukan berate harus diikuti banyak orang. Dari ciri itu, bermain dapat dimanfaatkan untuk mendorong pertumbuhan kelompok sosial karena dilakukan bukan hanya sendirian tetapi dalam suasana berkelompok.⁹ Seperti sabda Rasulullah yang di riwayatkan oleh Bukhari: *“Bermain-mainlah dengan anakmu selama seminggu, didiklah ia selama seminggu, temanilah ia selama seminggu pula, setelah itu suruhlah ia mandiri”*. (HR. Bukhari).¹⁰

Menurut Drevdahl dalam Hurlock, kreativitas adalah kemampuanseseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yangpada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Kreativitas mungkin mencakup

⁹Fatma Laili Khoirun dan Nurul Khusnah, *Model Bermain Pararel Sebagai Media Dalam Pengembangan Kreativitas Anak (Sebuah Analisis Metode Pembelajaran Agama Islam)*, Vol. 3 No. 2, h. 189.

¹⁰Cahniyo Wijaya Kuswanto, *Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain*, Jurnal Darul Ilmi PIAUD Vol.1 No. 2 Juni 2016

pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencocokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Kreativitas harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Kreativitas mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.¹¹

Dalam ayat Al-Qur'an yang menerangkan tentang perintah kreativitas Allah berfirman dalam QS Al-Baqarah ayat 219:

﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۗ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ ۗ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya: "Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: " yang lebih dari keperluan." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir." (QS Al-Baqarah: 219)

Pada anak usia prasekolah memiliki kreatif secara alamiah, tetapi tanpa disadari selama ini orang tua hanya menekan daya kreatif anak. Karena banyak orang yang menginginkan anaknya pintar dikelas sehingga kebebasan

¹¹Muhammad Fauziddin, *Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Curricula Vol.1

anak untuk bermain terampil. Padahal kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain dengan alat permainan yang mendukung.

Montolalu mengatakan bahwa APE Lego ini sangat fungsional untuk anak, seni membentuk dengan memanfaatkan APE Lego memiliki fungsi melatih daya kreativitas dalam masa perkembangan. Di samping itu melalui aktivitas bermain dengan APE Lego yang diimplementasikan melalui tindakan membentuk, menyusun lego tanpa disadari anak telah diiringi untuk berkonsentrasi dalam memperoleh keterampilan (*Skill*) Tertentu.¹²

Berdasarkan hasil pra survei yang peneliti lakukan peneliti di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro Lampung Selatan pada peserta didik kelompok B peneliti melakukan wawancara dengan guru di sekolah dan melihat perkembangan anak dalam bermain masih terdapat anak yang perkembangan kreativitasnya belum muncul sepenuhnya masih banyak cenderung anak melakukan kegiatan itu berulang-ulang. Berdasarkan hasil pra penelitian masih terdapat anak yang perlu untuk dioptimalkan perkembangan kreativitasnya dapat dilihat pada gambar tabel berikut:

¹²Emmy Sulikah, *Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Alat Permainan Edukatif (APE) Lego Pada Kelompok A TK Aisyiyah 44 Tandus Lor I/10 Surabaya*,

Tabel 1

**Data Pra Penelitian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di
PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro Lampung Selatan**

Penilaian	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Belum Berkembang (BB)	42%	33%
Mulai Berkembang (MB)	4%	13%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4%	4%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0%	0%

Sumber : Data Hasil observasi PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro Lampung Selatan

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil penilaian pra penelitian perkembangan kreativitas peserta didik B1 menggunakan metode bermain balok susun warna (lego) dan peserta didik B2 menggunakan metode bermain melukis dengan sisir dan sikat gigi bekas. Menurut Abdur Rasyid (53 Th) selaku kepala sekolah mengemukakan bahwa model pembelajaran yang hanya berfokus pada buku kegiatan sehingga membuat anak mudah bosan. Dan selain itu pembelajaran ceramah yang dilakukan guru dalam kelas menyebabkan anak kurang menarik untuk memperhatikan kegiatan yang dijelaskan guru. Oleh karena itu hendaknya seorang guru memilih metode dalam pembelajaran yang mengoptimalkan perkembangan anak agar dapat mengurangi kebosanan anak. Melalui beberapa metode yang dapat dipilih guru untuk disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan anak dan sesuai dengan kemampuan anak. Selain itu guru juga harus dapat melakukan perubahan yang kreatif, inovatif,

aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut salah satu guru kelas kelompok B, Soliyah (26 Th) mengatakan bahwa memang kondisi kreativitas anak-anak di PAUD Nurul Amanah khususnya pada kelompok B masih tergolong mulai berkembang dan belum berkembang secara optimal karena minimnya permainan-permainan yang ada di TK dan fasilitasnya pun masih kurang memadai.¹³ Diketahui bahwa jumlah anak didik kelompok B di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro adalah sebanyak 36 peserta didik. Dari jumlah anak didik kelompok B dapat diketahui bahwa 18 anak dari jumlah tersebut anak mempunyai kreativitas masih rendah atau baru mulai berkembang, 4 anak dikategorikan mulai berkembang namun belum optimal dan 2 anak dikategorikan sudah berkembang sesuai harapan. Dari hasil wawancara di atas dan melihat masih ada beberapa anak yang sudah mulai berkembang namun belum berkembang secara optimal.

Permainan Lego adalah sejenis alat permainan balok yang terbuat dari plastik berwarna warni dan kecil yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak atau remaja tidak memandang laki-laki ataupun perempuan. Balok-balok warna ini serta kepingan lain bisa disusun menjadi model apa saja. Mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, istana, kapal terbang, rumah, semuanya bisa dibuat. Bermain bongkar pasang balok warna atau lego memang mengasyikkan. Permainan ini tidak mengenal batas usia. Mulai dari anak-anak sampai orang dewasa senang bermain lego. Permainan ini menyenangkan dan

¹³ Hasil Observasi Wawancara di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro Lampung Selatan pada tanggal 25 Maret 2019

bisa meningkatkan kreativitas karena bermain membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya. Model tertentu yang diinginkan pemain seperti gedung, hewan, kapal, maupun bentuk lainnya menjadi buah karya yang bisa memacu daya pikir otak. Permainan lego adalah salah satu permainan yang paling populer di dunia anak-anak, lego adalah sebuah permainan yang tidak hanya menikmati tetapi juga untuk mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif.

Permainan lego disini tergolong ke dalam permainan konstruktif dan permainan konstruktif sendiri tergolong kedalam permainan produktif. Pada permainan ini anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan konstruktif yang populer adalah membuat sesuatu. Misalnya, dari lempung, balok, dan kertas. Anak tidak akan bosan menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat permainan konstruktif.

Sebagai referensi dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengaruh bermain lego terhadap kreativitas anak usia dini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sinta Spadyani Hilya Jannah tahun 2014, yang berjudul “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego Pada Anak Kelompok B di TK Putra Bangsa Jatikuwung Gondangrejo Karan Anyar Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain lego pada anak kelompok B di TK Putra Bangsa Jatikuwung Gondangrejo

Karanganyar tahun ajaran 2014/2015. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah anak kelompok B TK Putra Bangsa Jatikuwung Gondangrejo Karanganyar yang berjumlah 23 anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan metode observasi, catatan lapangan dan dokumen untuk mengetahui data perkembangan anak dalam kreativitas anak, pemberian tugas untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak dalam kegiatan bermain lego, analisis data yang digunakan dengan teknik perbandingan antara hasil data dari catatan lapangan, reduksi data, paparan data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran bermain konstruktif di TK Putra Bangsa Jatikuwung Gondangrejo Karanganyar dalam setiap siklusnya. Adapun kreativitas anak pada prasiklus (49,59%) menjadi (57,47%) pada siklus I. Pada siklus II kemampuan anak meningkat menjadi (84,78%). Kesimpulan penelitian ini adalah melalui bermain lego dapat meningkatkan kreativitas anak.¹⁴

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eny Nurhastuti tahun 2014, yang berjudul: “Pengembangan Kreativitas Melalui Balok Pada Anak Kelompok B TK Tangan I Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahunajaran 2014/2015”, subyek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Tangan I Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahunajaran 2014/2015. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dan Metode Pengumpulan Data yang digunakan

¹⁴ Sinta Spadyani Hilya Jannah, “*Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego Pada Anak Kelompok B di TK Putra Bangsa Jatikuwung Gondangrejo Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015*.” (Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014)

adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif. Hasil penelitian ini adalah terjadi pengembangan kreativitas anak melalui bermain balok.¹⁵

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Istiyani tahun 2012, yang berjudul: “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Balok Di TK ABA Karangnom III Klaten Utara Tahun 2012/2013”, subyek penelitian ini adalah anak didik di TK ABA Karangnom III Klaten Utara Tahun 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dan metode pengumpulan data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Kesimpulan pada penelitian ini adalah penerapan metode bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak.¹⁶
4. Penelitian yang dilakukan oleh Karina Indriyasari pada tahun 2015, yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Permainan Balok Terhadap Kreativitas Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Kabupaten Kudus Tahun 2015/2016”, subyek penelitian ini adalah anak didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Kabupaten Kudus Tahun 2015/2016. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan metode pendekatan kuantitatif. Kesimpulan pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan hasil kreativitas anak pada saat observasi awal dan akhir, dimana kreativitas

¹⁵Eny Nurhastuti, “*Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Di Kelompok Bermain Melati Desa Bulalo Kecamatan Kwardang Kabupaten Gorontalo Utara.*”. (Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014)

¹⁶Dyah Istiyani, “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Di TK ABA Klaten Utara Tahun 2012/2013.*”. (Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012)

anak saat observasi awal, yang berarti ada pengaruh permainan balok terhadap kreativitas anak.¹⁷

5. Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Noviani pada tahun 2017, yang berjudul: “Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Dwi Pertiwi Sukarame Bandar Lampung Tahun 2017/2018”, Penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif dengan menggunakan metode pendekatan Deskriptif Kualitatif. Kesimpulan pada penelitian ini adalah bermain balok dapat mengembangkan kreativitas anak, karena salah satu upaya pengembangan harus dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Ketika bermain, anak berimajinasi dengan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. “Dengan bermain, anak mengekspresikan perasaan dan berkreasi serta berimajinasi sesuai dengan apa yang diinginkannya”.¹⁸

Berdasarkan dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa potensi pada anak (kreativitas) kemampuan yang dimilikinya ditandai dengan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang di peroleh dari pengalaman sebelumnya dan pencocokan hubungan lama kesituasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru yang nyata. Dengan demikian bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan menyenangkan tanpa ada suatu paksaan dari siapapun. Dengan bermain

¹⁷ Karina Indriyasari, “Pengaruh Penggunaan Permainan Balok Terhadap Kreativitas Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2015/2016”. (Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018)

¹⁸ Noviani, “Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di TK Dwi Pertiwi Sukarame Bandar Lampung”. (Skripsi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017)

lego, melalui permainan ini pemecahan masalah terjadi secara ilmiah, bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berfikir mereka.¹⁹

Disini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian *Quasi Eksperimental Design* Bermain lego untuk mengetahui kreativitas anak dalam berimajinasi membuat kepingan lego tersebut menjadi bentuk sesuatu, sebelumnya di PAUD Nurul Amanah Sindangsari sudah pernah melakukan ini namun hanya sekedar bermain-main saja.

Melihat dari masalah diatas adalah mengenai permainan yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Guru kurang perhatian dalam perkembangan kreativitas anak. Kurangnya fasilitas mainan untuk bermain peserta didik. Guru dalam menyampaikan materi kepada anak-anak dan tidak diselingi dengan sesuatu yang menarik anak, sehingga anak merasa bosan dan mungkin kurang tertarik terhadap permainan yang disampaikan oleh gurunya. Hampir keseluruhan waktu belajar anak dilakukan melalui kegiatan akademik. Anak duduk diam dikursi masing-masing menulis mengerjakan lembar/buku kerja. Baik menulis angka ataupun huruf/kata. Sedikit sekali kegiatan belajar dilakukan dalam bentuk bermain. Akibatnya, kebutuhan dasar bermain yang berkaitan dengan perkembangan emosi, sosial, bahasa, dan seni belum maksimal terpenuhi sehingga anak kurang kreatif dan kurang berimajinasi yang disebabkan karena guru kurang perhatian terhadap perkembangan kreatifitas anak.

¹⁹ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT.Grasindo. 2010),h. 123.

Hal ini mempengaruhi kualitas perkembangan bahkan dimensi kegiatan perkembangan emosi, sosial, bahasa, dan seni cenderung terabaikan. Kondisi kegiatan belajar seperti ini kurang mendukung anak melewati tahapan perkembangan, yaitu tahapan bermain sendiri, berdampingan, dan asosiatif. Akhirnya, anak akan kesulitan mencapai tahapan perkembangan bermain bersama. Dampaknya yaitu anak akan mengalami kesulitan bekerja sama dan bermitra dengan orang lain. Kelak, di masa dewasa anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri, berinteraksi dan bersinergi baik dalam pekerjaan atau kehidupan sosial lainnya.²⁰

Melihat permasalahan diatas,peneliti bermaksud untuk mengangkat judul tentang “Pengaruh Bermain Balok Susun Warna (Lego) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro Lampung Selatan”.dan diharapkan nanti hasil penelitiannya menunjukan bahwa kretivitas anak meningkat setelah adanya tindakan melalui permainan bongkar pasang balok susun warna lego. Karena permainan bongkar pasang balok susun warna (lego) adalah salah satu APE yang menggunakan potongan-potongan kayu atau terbuat dari plastik berbentuk geometri atau yang sebagainya yang dapat membuat anak mengekspresikan imajinasinya yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang kongkret dan mengembangkan kreativitas, serta mendapatkan pemahaman konsep-konsep penting dalam memecahkan masalah. Media bongkar

²⁰Anita yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group. 2014), h.1.

pasang balok susun warna lego memiliki manfaat untuk perkembangan anak mulai dari anak akan belajar menghitung jumlah, mengenal berbagai macam bentuk geometri, mengenal konsep besar kecil. Panjang pendek, dan juga mengasah daya kreativitas anak dalam menciptakan sebuah bentuk dengan potongan lego sesuai imajinasinya. Melalui bermain anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi kerjasama, mengalah, sportif dan sikap positif lainnya. Bagi seorang anak kegiatan bermain jauh lebih efektif mencapai tujuan dibandingkan dengan proses pembelajaran intruksional di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih terdapat anak yang belum berkembang secara optimal.
2. kurangnya perhatian guru dalam perkembangan kreativitas anak.
3. Penggunaan metode atau permainan yang kurang menarik dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat di batasi masalah yaitu “Pengaruh Bermain Balok Susun Warna (Lego) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candipuro Lampung Selatan”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merumuskan masalah

dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh yang signifikan bermain balok susun warna (lego) terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Amanah Sindang Sari Candipuro Lampung Selatan?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain balok susun warna (lego) terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Amanah Sindang Sari Candipuro Lampung Selatan.

2. Kegunaan penelitian

Hasil pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, antara lain sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Bermanfaat bagi pengembangan penggunaan pembelajaran Permainan Balok Susun Warna (Lego) untuk Meningkatkan Perkembangan Kreativitas Anak.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi Peneliti, Mendapatkan pengalaman langsung sehingga dapat mengkaji lebih tentang Pembelajaran Permainan Balok Susun Warna (Lego) Untuk Mempengaruhi Kreativitas Anak.
- 2) Bagi Anak Didik, Anak dapat Bermain Balok Susun Warna (Lego) dalam Mempengaruhi kreativitas yaitu mengenal warna,

bentuk, sehingga anak dapat termotivasi belajarnya dan meningkatkan daya imajinasi anak.

- 3) Bagi Guru, Memberi wawasan kepada guru bahwa Bermain Balok Susun Warna (Lego) dapat Mempengaruhi kreativitas Anak. Serta dapat dijadikan pola dan strategi dalam pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasionalnya adalah definisi yang diambil dari teori-teori yang digunakan dan dapat diukur berdasarkan indikator-indikator dari variabelnya.

1. Bermain balok susun warna (lego), adalah permainan konstruktif yang tidak hanya menikmati, tetapi juga anak diberi kebebasan untuk mengembangkan imajinasinya dan kemampuan berfikir kreatif anak.
2. Kreativitas, adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bermain dan Permainan

1. Pengertian Bermain

Dunia anak-anak adalah kehidupan yang penuh dengan bermain. Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatakan bahwa hampir sepanjang masa kanak-kanak tidak terlepas dari permainan. Jadi sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Dalam KBBI, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan alat-alat tertentu atau tidak). Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seseorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Adapun yang dimaksud bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.²¹ Dalam hal ini yang perlu lebih diperhatikan maknanya dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat dijumpai dalam hadist Rasul, antara lain sebagai berikut:

²¹M. Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Prenada Media Group. 2014), h. 25.

Artinya: Dari Abu Hurairah r.a ujarinya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak dihadapan Rasullullah SAW, tiba-tiba datang Umar Bin Khatabb r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasullullah SAW bersabda: “Biarkanlah mereka bermain hai Umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid. (HR. Bukhari).²²

Dengan demikian bermainpun diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri kepada Alloh atau menyia-nyiaikan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Keadaan ini seperti dalam Al-Qur’an QS. Al-jumuah: 11 sebagai berikut :

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۗ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ

وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ۗ

Artinya : Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: "Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan", dan Allah Sebaik-baik pemberi rezki." (QS. Al-Jumah: 11).

²²Atik Wartini, Muhammad Askar, *Al-Qur'an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Al-Afkar Vol. III, No. 1, h. 100, April 2015

Huizinga mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela, kegiatannya dibatasi oleh waktu dan tempat, menggunakan peraturan yang bebas tidak mengikat, memiliki tujuan tersendiri dan mengandung unsure ketegangan, kesenangan serta kesadaran yang berbeda dari kehidupan biasa.²³

Menurut Hurlock, menyatakan bahwa bermain ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Seorang anak memang tidak asing dengan hal bermain. Mendengar kata bermain maka yang ada didalam pikirannya adalah bersenang-senang dan banyak lagi yang lain.²⁴

Melihat beberapa ciridiatas, bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, sukarela tanpa paksaan, dan tak sungguh dalam batas waktu tempat dan ikatan peraturan. Namun bersamaan dengan ciri itu, bermain menuntut ikhtiar dari pemainnya. Ciri lain yang juga harus dimanfaatkan dari bermain adalah sifat dan kemampuannya untuk melibatkan banyak peserta meskipun bukan berate harus diikuti banyak orang. Dari ciri itu, bermain dapat dimanfaatkan untuk mendorong pertumbuhan kelompok sosial karena dilakukan bukan hanya sendirian tetapi dalam suasana berkelompok.²⁵

²³Tim Penyusun, *Modul Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*, (UT, Jakarta: 2010), h. 3.

²⁴Martha Christiana, Siti Mahmudah, *Pengaruh Permainan Lego Adu Cepat Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya*, h. 2.

²⁵Fatma Laili Khoirun dan Nurul Khusnah, *Model Bermain Pararel Sebagai Media Dalam Pengembangan Kreativitas Anak (Sebuah Analisis Metode Pembelajaran Agama Islam)*, Vol. 3 No. 2, h. 189.

Selain itu, John Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Sementara itu Hurlock menyebutkan bahwa bermain (*Play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas, sehingga arti yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sekarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.²⁶

Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.²⁷

Bermain menurut Vygotsky adalah *“play is an excellent setting for cognitive development”* He was especially interested in the symbolic and make believe aspects of play, as when a child rides a stick as if it were a horse. For young children, the imaginary situation is real. Parent should encourage such imaginary play because it advances the child’s cognitife development, especially creative thought (Santrock).jadi, menurut Vygotsky bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif seorang. Dengan bermain, daya pikir dan perkembangan otak anak akan semakin baik, serta berkembang secara optimal. Anak pada usia dini tidak atau kurang

²⁶*Ibid*, h. 16.

²⁷Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1, edisi 6* (Jakarta: Erlangga.tt), h. 320.

memperoleh saat-saat bermain maka akan tertinggal dan terlihat minder dan merasa rendah diri.²⁸

Santrock mengatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energy fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam.²⁹

Dengan demikian dapat penulis tarik sebuah kesimpulan bahwa bermain adalah, dunia anak atau berbuat sesuatu yang menyenangkan hati dan memiliki nilai positif pada anak, dan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya paksaan. Dengan bermain ada nya kekuatan di dalam dirinya yang sedang berkembang secara optimal dan maksimal, tumbuh, lewat kegiatan bermain yang positif anak bisa menggunakan otot tubuhnya. Adapun permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri.

2. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak

Bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk mengenallingkungan kehidupannya. Pada saat bermain, anak-anak mencobakan gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka.

²⁸Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2017) , h. 98.

²⁹M. Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Prenada Media Group. 2014), h. 26.

Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan ia pikirkan. Anak mempraktikkan keterampilan dan mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berartimengembangkan dirinya sendiri.Selanjutnya anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi dan kreativitasnya.³⁰

Melalui permainan menyusun balok susun warna dalam bentuk kepingan lego atau bongkar pasang lego, misalnya anak-anak belajar menghubungkan ukuran suatu obyek dengan lainnya. Mereka belajar memahami bagaimana kepingan lego yang besar dan panjang menopang kepingan-kepingan lain yang lebih kecil, mereka belajar konsep bagaimana hal yang lebih besar mampu menopang hal-hal yang lebih kecil.

Bermain tidak hanya sekedar bermain-main. Bermain dapat memberikan kesempatan pada anak-anak mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial, dan nalar mereka. Melalui interaksinya dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkaian sejumlah obyek atau mengkontruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi.

Dengan mendampingi anak pada saat bermain, pendidik dapat melatih anak untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa

³⁰ Mohammad Fauziddin, *penerapan belajar melalui bermain balok unit untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini*, Jurnal Curricula Vol. 1 No. 3 (2016), h. 3.

dalam mengkonstruksi sesuatu. Bimbingan yang baik bagi anak yang mengarahkan anak untuk dapat mengendalikan dirinya kelak di kemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak dikemudian hari. Oleh karena itu fungsi bermain secara fisik, dapat memberikan peluang bagi anak-anak mengembangkan kemampuan motoriknya.

Permainan dengan kata-kata (mengucapkan kata-kata) merupakan suatu kegiatan melatih otot organ bicara sehingga kelak pengucapan kata-kata menjadi lebih baik, dan anak juga belajar berinteraksi secara sosial berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi sosial, dan belajar berperan untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya.

Dalam hal ini para ahli sepakat bahwa, anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan secara optimal. Oleh karena itu kegiatan bermain sambil belajar yang dimaksudkan adalah, pelaksanaan kegiatan di TK/RA/PAUD yang tidak semata-mata hanya melakukan kegiatan bermain yang tidak bermakna bagi anak. Melalui kegiatan bermain, diharapkan anak juga bisa mengembangkan segala potensi positif dan pembentukan perilaku yang baik yang ada pada diri mereka.

Melalui bermain anak menemukan, mengembangkan, meniru dan mempraktikkan rutinitas sehari-hari. Kesuksesan terhadap usaha ini menaikan perasaan kompetensi mereka dalam membuat keputusan sehari-hari seperti bermain boneka, menyusun balok atau kepingan lego.

Berdasarkan beberapa teori yang telah disimpulkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain adalah dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan, melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, melatih pengembangan bahasa dan wawasan, mengembangkan kreativitas, mengembangkan imajinasi dan kemampuan berfikir, serta tanpa ada paksaan ataupun tekanan dari luar serta mengembangkan berbagai potensi anak.

3. Bentuk permainan anak menurut jenis permainan

Bermain dilakukan secara langsung untuk mendapatkan kepuasan dan kegembiraan. Bermain juga untuk mencari kesenangan serta mengasyikkan. Bermain yang mendorong pada imajinasi dan fantasi, akan mengeksplorasi dunia mereka, yang berefek pada perasaan dan bisa mengarah pada pikiran dan logika. Melalui permainan yang isinya menuntut anak untuk kreatif, anak-anak akan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda, dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya, mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain. Umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal masa kanak-kanak dan permainan hiburan ketika anak masa puber, namun hal yang demikian tidak selalu benar.³¹

³¹Cahniyo Wijaya Kuswanto, *Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain*, Jurnal Darul Ilmi PIAUD Vol.1 No. 2 Juni 2016

Berikut uraian tentang bermain aktif dan pasif (hiburan):

a). Bermain aktif

bermain aktif adalah, bermain yang kegembiraan timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk permainan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Variasi ini disebabkan oleh sejumlah faktor, faktor ini diantaranya:

Pertama adalah kesehatan, kesehatan sangat mempengaruhi permainan aktif. Anak yang aktif menghabiskan lebih banyak waktu untuk memperoleh kepuasan dari permainan itu sendiri, dibandingkan anak yang kesehatannya buruk sehingga bermain aktif cepat melelahkan.³²

Kedua adalah teman bermain, bermain aktif merupakan permainan yang membutuhkan teman, pada masa anak melewati masa bermain sendiri ketika bayi dan beralih ke bermain sosial dimasa kanak-kanak, tingkatan penerimaan sosial yang mereka nikmati akan menemukan banyaknya waktu yang dihabiskan dalam bermain aktif dan banyaknya kegembiraan yang mereka peroleh.

Ketiga adalah yang menimbulkan variasi dalam bermain aktif adalah, tingkatan intelegensi anak. Pada umumnya, anak yang sangat pandai dan sangat bodoh lebih sedikit menghabiskan waktunya dalam

³²*Ibid*, h. 328.

bermain aktif dibandingkan mereka yang tingkat intelegensi rata-rata. Terutama karena perhatian tidak sejalan dengan mereka yang mempunyai intelegensi rata-rata akibatnya mereka menganggap permainan seperti itu kurang menarik dibandingkan anak yang perhatian bermainnya sesuai dengan tingkatan intelegensi.

Keempat adalah peralatan, kebanyakan permainan aktif membutuhkan peralatan untuk merangsangnya.

Kelima adalah lingkungan, lingkungan merupakan tempat tinggal anak tumbuh, ini mempengaruhi jenis dan jumlah bermain aktif. Ini dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok, yaitu: kelompok bermain sosial, kelompok bermain dengan benda dan kelompok bermain sosio drama.

Menurut Parten dalam Brewer yang dikutip Soemarti Patmonodewo mengungkapkan derajat partisipasi anak dalam bermain dapat bersifat bermain sendiri, bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain bersama.

- 1) Bermain sendiri, maksudnya adalah anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan oleh anak lain di sekitar. Mungkin anak menyusun lego menjadi menara, dan ia tidak menghiraukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berada di sekitar ruangan yang sama.
- 2) Bermain paralel, kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri. Apa yang dilakukan anak tidak bergantung dengan anak lainnya.

- 3) Bermain asosiatif, bermain ini dimana beberapa anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi atau peraturan. Beberapa anak mungkin memilih bermain sebagai penjajah, dan lari-lari mengitari halaman, sedang anak yang lain mengejar anak yang menjadi penjajah secara bersama-sama.
- 4) Bermain kooperatif, pada permainan ini masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain. Misalnya anak bermain toko-tokoan.³³

Oleh sebab itu diharapkan guru dapat memberikan pengalaman dalam bermain yang bersifat bermain sendiri, bermain paralel, bermain asosiatif, dan bermain bersama.

Dengan demikian penulis dapat ambil sebuah kesimpulan bahwa, proporsi waktu bermain yang dicurahkan dalam masing-masing jenis permainan itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori.

b) Bermain pasif

Bermain pasif merupakan istilah dari hiburan yang merupakan tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain. Bagi beberapa anak, hiburan dapat dinikmati bersama dengan kelompok teman sebaya, seperti menonton film atau televisi, namun kebanyakan hiburan dilakukan sendiri. Kurang hubungan sosial tidak menghilangkan kegembiraan yang diperoleh dari hiburan sebagaimana bermain aktif.

³³Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2003), h. 103.

Banyak orang tua atau orang dewasa menganggap waktu yang di habiskan anak dengan hiburan sebagai pemborosan waktu dan menegaskan bahwa mereka akan lebih banyak memperoleh keuntungan dari pada bermain aktif.

Elizabeth B.Hurlock mengemukakan bahwa ada beberapa macam permainan yang tergolong permainan pasif atau hiburan, diantaranya adalah membaca (membaca merupakan suatu bentuk hiburan). Menonton film, mendengarkan radio, mendengarkan musik atau menonton televisi.³⁴

Berdasarkan jenis permainan diatas, dalam penelitian ini penulis menggunakan metode bermain yang merupakan model dan obyek nyata dari suatu benda, adapun bendanya yaitu permainan lego, seperti: menggunakan kepingan-kepingan lego menjadi bentuk atau bangunan tertentu dan sebagainya sehingga kreativitas anak akan muncul dengan adanya stimulus dengan adanya permainan lego tersebut.

B. Permainan Balok Susun Warna Lego

1. Pengertian permainan balok susun warna(lego)

Lego adalah sejenis alat permainan bongkah plastik kecil, bongkahan serta kepingan lain bisa disusun model apa saja sertamemiliki

³⁴*Ibid*, h.334.

warna yang berwarna-warni, memiliki ukuran berbeda ukuran dan berjumlah banyak.³⁵

Lego adalah jenis alat permainan bongkar pasang plastik kecil serta kepingan lain yang bisa disusun menjadi model apa saja serta memiliki warna yang berwarna-warni, memiliki ukuran yang berbeda dan berjumlah banyak. Pada saat menyusun setiap kepingan lego, anak dituntut untuk dapat mengenal berbagai macam bentuk, ukuran maupun warna yang terdapat pada lego tersebut sehingga akan menghasilkan bentuk bangunan lego yang sempurna dan menarik.³⁶

Lego adalah sejenis alat permainan balok yang terbuat dari plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya dikalangan anak-anak atau remaja, tidak memandang laki-laki atau perempuan. Permainan ini merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif (APE) sebagaimana yang telah ditetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972. Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.³⁷

³⁵Martha Christiana, Siti Mahmudah, *Pengaruh Permainan Lego Adu Cepat Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya*, h. 2.

³⁶Dinda Agustin Maulida, *Hubungan Antara Permainan Lego dengan Perkembangan Kognitif AUD di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyah Jember*, Jember, Jurnal Edukasi, Vol 1 No 9 (2018)

³⁷Departemen Pendidikan Nasional, *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*, 2003, h. 4.

Lego adalah seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan persegi, sehingga dapat disatukan yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk, misalnya: berbentuk robot, mobil, pesawat, rumah, gedung, dan lain-lain. Bermain bongkar pasang balok warna (lego) memang mengasyikan. Permainan ini tidak mengenal batas usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa senang bermain lego. Asyiknya permainan ini bisa meningkatkan kreativitas karena bermain lego membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya untuk dijadikan model tertentu yang diinginkan pemain seperti gedung, hewan, kapal, maupun bentuk lainnya menjadi buah karya yang bisa memacu daya pikir otak. Dan lego juga disini bisa di jadikan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dengan menyerupai potongan-potongan kayu yang sama tebalnya dan dengan panjang yang dua kali atau empat kali sama besarnya, ada yang berbentuk kurva, silinder, geometri, segi empat, persegi panjang, dan setengah dari potongan juga disediakan, semua ada yang panjangnya sama dan ada yg pendek.

Permainan lego ini juga sudah tidak asing lagi bagi dunia bermain anak-anak. Di setiap lembaga pendidikan bagi anak usia dini pastinya memiliki alat permainan lego dengan berbagai bentuk. Permainan lego ini Sering juga disebut sebagai permainan bongkar pasang atau balok susun, alat permainan ini biasanya terbuat juga ada yang dari potongan kayu maupun plastik. Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah

hasilnya dan kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk dengan membuat hal yang baru seperti dengan menggunakan balok-balok, lego, dan lain-lain. permainan juga tidak akan membuat anak-anak merasa malas, karena dalam permainan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik.³⁸

Menurut Andrewongso, lego merupakan permainan bongkar pasang balok warna, semua bisa dibuat sesuai imajinasi anak. Permainan ini dimainkan oleh satu orang atau lebih. Dalam permainan ini yaitu menggunakan plastic atau kayu berbentuk sesuai balok yang dapat disusun atau dibentuk sesuai keinginan anak., misalnya disusun menjadi suatu bangunan rumah-rumahan, mobil-mobilan, robot-robotan dan dibuat mainan lainnya. Lego ini memiliki manfaat yang luar biasa dalam proses pembelajaran, digunakan sebagai stimulus pembelajaran, adapun aplikasi langsung pemanfaatan lego dalam pembelajaran.³⁹

Mitchell dalam Nento mengungkapkan bahwa “lego atau balok ini adalah potongan-potongan kayu atau plastik yang polos (tanpa cat), sama lebar sama tebal dengan panjang dua kali atau empat kali sama

³⁸ Dinda Tri Andriani, Dr. Daviq Chairilsyah dan Febrialismanto, *Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Tiara Dumai*, Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau (JOM FKIP) Vol 5 Edisi 2 (2018), h. 3.

³⁹Suchaimiyah dan Laini Lathifah, *Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego*, Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Vol. 3 No. 1 (2016), h. 22.

besarnya dengan satu unit balok”.⁴⁰ Dan dalam kegiatan bermain yang sifatnya konstruktif ini, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan kepingan-kepingan tersebut yang sudah disediakan menjadi suatu bentuk karya.

Adapun menurut Montolalu Dkk mengatakan bahwa permainan balok susun warna (lego) merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi. Melalui bermain dengan balok/lego tersebut anak-anak mendapat kesempatan melatih kerja sama mata, tangan, serta koordinasi fisik.⁴¹ Selanjutnya menurut Asmawati mengatakan bahwa balok susun warna/lego adalah peralatan standar yang harus ada dalam ruang kelas anak usia dini dan sangat mengimplementasikan kurikulum yang kreatif.⁴²

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa permainan balok susun warna(lego) adalah jenis permainan yang berbentuk bongkar pasang warna yang berbagai bentuk, segitiga ada yang berbentuk balok yang bisa di cocokan untuk membuat bentuk sesuai imajinasi anak guna melatih kerja sama mata, tangan, serta koordinasi fisik.

⁴⁰SelfiNento, *Mengembangkan Kemandirian Anak Melalui Bermain Balok di Kelompok Bermain Melati Desa Bulado Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara*,(Skripsi Universitas Gorontalo, Gorontalo tahun 2013)

⁴¹Montolalu, Dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka. 2011), h. 25.

⁴²Luluk Asmawati, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka. 2010). h. 78.

2. Jenis media balok susun warna (lego)

Balok yang digunakan dalam proses pembelajaran anak memiliki beberapa jenis. Menurut Dodge et al dalam Masnipal terdapat dua jenis balok yaitu:

a. Balok unit (*unit blocks*)

Balok unit adalah potongan-potongan terbuat dari kayu kertas atau plastik dengan berbagai ukuran dan bentuk, antara lain berupa balok berbentuk kubus, persegi empat, tiang/setengah tiang, segitiga, silinder. Balok unit dapat membantu anak-anak belajar dalam mengembangkan konsep., menyeleksi dan membangun. Balok unit juga biasanya digunakan dalam ruangan.

b. Balok hollow (*Hollow blocks*)

Balok hollow adalah jenis permainan yang juga terbuat dari kayu tetapi telah di bentuk sedemikian rupa menjadi kotak-kotak kayu besar berbentuk persegi empat atau segitiga. Ukurannya yang besar menjadikan balok hollow ini digunakan diluar ruangan.⁴³

Berdasarkan pendapat diatas maka peneliti akan menggunakan balok unit sebagai media yang digunakan dalam penelitian karena penelitian ini peneliti membutuhkan media balok dengan berbagai bentuk dan ukuran agar anak dapat dengan leluasa memilih dan membangun berbagai macam bentuk bangunan. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan di atas bahwa balok unit

⁴³Masnipal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta: PT Elekx Media Komputindo. 2013), h. 295.

memiliki berbagai macam ukuran, bentuk yang dapat membantu anak-anak belajar dalam mengembangkan konsep, menyeleksi dan membangun.

3. Langkah-langkah bermain balok susun warna (lego)

Bermain balok memiliki beberapa tahapan yang demi tahapannya menunjukkan perkembangan anak. Secara bertahap anak akan menunjukkan perkembangan baik itu meningkat atau tidak dalam penggunaan balok susun warna tersebut.

Langkah-langkah bermain lego yaitu:

1. Anak mengambil berbagai macam lego untuk di bentuk sesuai kreasinya masing-masing.
2. Anak mulai berfikir untuk membentuk lego dengan bermacam bentuk.
3. Kemudian anak mencocokkan lego tersebut dengan bermacam bentuk yang telah di imajinasi anak seperti robot-robotan, kolam renang, pistol, dll.⁴⁴

Sedangkan menurut Masnipal mengemukakan bahwa tahap membangun balok meliputi tujuh tahap yaitu:

- a. Balok dibawa dan disusun, tetapi belum digunakan untuk konstruksi.
- b. Anak mulai mendirikan, membangun deretan. Deretan horizontal atau vertikal diatas lantai atau meja.
- c. Memasang jembatan dua balok dihubungkan dengan balok ketiga.
- d. Membuat pagar balok melingkungi ruang.
- e. Pola dekorasi, sering dengan simetris.
- f. Struktur dilebelkan untuk tujuan bermain dramatik.
- g. Bermain dramatik digabungkan dengan membangun menggunakan struktur.⁴⁵

⁴⁴Suchaimiyah, Laini Lthifah, *Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego*, Jurnal PG-PAUD Turnojoyo Vol. 3 No. 1 (2016), h. 22.

Dari pendapat diatas bahwa penggunaan media balok ini memiliki beberapa tahapan. Tahapan awal penggunaan media balok dimulai dari anak membawa balok tanpa membuat bangunan. Tahap kedua anak menumpuk atau mengatur balok dilantai. Tahap ketiga anak mencoba menghubungkan dua balok atau lebih dan mulai membantuk sebuah lengkungan atau jembatan. Tahap selanjutnya menghubungkan beberapa balok dan membentuk suatu ruang kemudian anak mulai memberikan nama pada bangunan yang anak buat meski bangunan tersebut tidak seperti bentuk yang aslinya. Tahap akhir yaitu anak mulai membentuk suatu bangunan yang rumit.

4. Manfaat bermain balok susun warna (lego)

Dari kegiatan bermain bongkar pasang balok susun warna lego dapat diperoleh manfaat kegiatan bermain lego antara lain: Mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), Melatih keterampilan halus, Melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan dan menciptakan rasa puas apabila anak dapat melakukan permainan tersebut dengan baik yang akan meningkatkan keinginan anak untuk bekerja lebih baik lagi.

Bermain lego merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak usia dini dan dapat membantu proses perkembangan anak. Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya, adapun manfaat bermain lego yaitu:

1. Lego hadir dengan beragai macam warna. Saat bermain, orangtua dapat mengenalkan atau bertanya warna apa yang sedang dimainkan oleh anak.

⁴⁵Masnipal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta: PT Elekx Media Komputindo. 2013), h. 297.

2. Bentuk dan ukuran lego yang beragam juga merupakan media pembelajaran bagi anak, sehingga anak dapat mengenal bentuk balok dan persegi panjang.
3. Saat anak menyusun lego, anak sedang melatih koordinasi antara mata dan tangan.
4. Menggenggam dan membuka pasang lego dapat melatih motorik halus anak.
5. Pemilihan warna dan hasil bangunan yang dibuat anak dapat melatih jiwa seni anak.
6. Pada bagian atas lego terdapat bulatan-bulatan timbul yang bisa dijadikan media belajar hitung anak.
7. Jangan heran setelah anak selesai menyusun, kemudian ia berkata “Pesawat Mi! Rumah Mi!” dan lainnya yang jika dilihat sebenarnya belum menyerupai yang anak sebutkan. Inilah yang disebut imajinasi dan kreativitas. Puji dan beri penghargaan agar anak mau mengeksplor lebih banyak lagi berbagai macam bentuk sesuai imajinasi dan kreativitas mereka.
8. Kecerdasan parsial atau kecerdasan ruang termasuk diantaranya kecerdasan dimensional dapat dilatih dan dikembangkan melalui konsep dasar bangun ruang mengenai panjang, lebar, dan tinggi sebuah bangunan.
9. Jika dimainkan secara bersama-sama dengan teman atau dengan saudara, secara tidak langsung anak akan berlatih berkomunikasi dan mengemukakan ide, bagian mana yang akan dipasang dan akan membuat apa.
10. Kondisi motorik halus yang masih perlu dilatih membuat anak-anak sering tidak sabar dalam merangkai lego. Saat posisi antara satu dengan yang lain, sehingga perlu motivasi dari orangtua agar anak mau berjuang dan bersabar dalam mengerjakannya.⁴⁶

⁴⁶Suchaimiyah, Lani Lthifah, *Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego*, Jurnal PG-PAUD Turnojoyo Vol. 3 No. 1 (2016), h. 22.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa bermain balok susun warna (lego) dapat memberikan keuntungan atau manfaat bagi anak antara lain: membuat anak saling bekerjasama dengan temannya, membuat anak menyatakan pendapatnya, menambah pengetahuan kognitif anak serta membantu mengembangkan fisik motorik anak. Selain itu adapula manfaat lain dari bermain balok susun Beaty dan Dodge et al dalam Masnipal bahwa “Anak-anak belajar tentang ukuran, bentuk, jumlah, area, panjang, pola, dan berat dalam membangun struktur dapat merangsang kreativitas anak”.⁴⁷

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain balok susun warna (lego) bermanfaat bagi anak-anak seperti dalam keterampilan sosialnya, kemampuan bahasanya, kemampuan fisik dan motoriknya, kemampuan kognitif dan juga kemampuan kreativitasnya. Manfaat bermain balok susun warna (lego) ini akan dapat dirasakan apa bila anak diarahkan bagaimana cara memainkan kepingan-kepingan lego tersebut dan pemberian waktu untuk bermain lego diberikan secara intensif. Dan sebaliknya, manfaat bermain lego tidak akan didapat atau dirasakan apabila anak tidak diberi aturan bermain terlebih dahulu atau dibiarkan begitu saja dalam bermain dan pemberian waktunya pun juga sangat sedikit.

⁴⁷Masnipal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta: PT Elekx Media Komputindo. 2013), h. 294.

C. Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian kreativitas anak usia dini

Kreativitas pada hakekatnya adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Kreativitas berasal dari bahasa Inggris *create* yang artinya mencipta. Al-Qur'an menjelaskan dalam Q.S. An Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: *“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur”*.⁴⁸ (Q.S. An Nahl:78)

Melihat ayat di atas, dapat dipahami pada dasarnya kreativitas memiliki proses, sebagaimana tergambar dalam Al-qur'an bahwa seseorang dapat mendengar, melihat tentu ada yang menciptakan atau ada yang membantunya yaitu ibu. Realitanya tersebut dapat dilihat dari awal proses kehidupan anak saat baru lahir, dimana ibu hanya sebagai stimulator yang membantu anak untuk survive, sedangkan untuk keberlangsungan kehidupan selanjutnya sangat tergantung pada kreativitas anak itu sendiri. Oleh karenanya maka Allah SWT mendorong manusia untuk berfikir dalam QS. Al-Baqarah: 219 sebagai berikut:

⁴⁸Al-Qur'an Surat An-Nahl Ayat 78, Yayasan Penyelenggara Penerjemah dan Penafsiran Al-Qur'an dan Terjemahnya, Kementerian Agama RI, Jakarta, 2012, h. 276.

﴿ يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ﴾ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya: “Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: “Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya”. dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: “ yang lebih dari keperluan.” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir”.(QS. Al-Baqarah: 219)

Ayat diatas memberikan penjelasan bahwa sebenarnya Islam pun dalam hal kekreativitasan memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup di dalamnya.Kaitan kreativitas dalam Islam seperti pada QS. Ar-Ra’d: 11 yaitu:

لَهُمْ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya: “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merobah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merobah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.(QS. Ar-Ra’d: 11)

Dari ayat tersebut adalah kaitannya dengan kreativitas yang mereka miliki, kita dapat mengubah nasib hidup menjadi lebih baik lagi.Kaitan kreativitas dengan psikolog adalah berhubungan dengan pola pikir manusia

yang semakin baik karena dengan kreativitas dapat meningkatkan kualitas pola pikir kita.

Ditinjau dari bahasa, kata kreativitas berasal dari kata kreatif atau dalam bahasa Inggris Kreativitas adalah *creativity* yang berarti kesanggupan atau kemampuan untuk menciptakan, daya cipta. Seseorang sendiri dapat mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan didalam individu maupun lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya adalah kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Dapat dipahami bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang sesuai dengan perubahan dalam lingkungannya.⁴⁹

Kreativitas sangat diperlukan bagi kehidupan, oleh karena itu kreativitas harus ditanamkan pada anak sejak usia dini. Karena dalam anak usia dini masih dalam pembentukan baik dalam kemampuan otaknya maupun fisiknya. Menurut Munandar kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas dapat dilakukan pada anak sejak usia dini. Gordon dan Browne dalam Warsidi

⁴⁹Fatma Laili Khoirun Nida Dan Nurul Khusnah, *Model Bermain Pararel Sebagai Media Dalam Pengembangan Kreativitas Anak (Sebuah Analisis Metode Pembelajaran Agama Islam)*, Vol. 3 No. 2 (2015), h. 190.

mengemukakan kreativitas adalah kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif serta kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimilikinya.⁵⁰

Kreativitas adalah menunjukkan kemampuan seseorang dalam menciptakan hasil karya yang baru yang sebelumnya belum pernah ada. Perkembangan kreativitas sebaiknya di stimulus sejak anak masih usia dini. Karena, dunia anak adalah dunia bermain, dimana dalam setiap kegiatannya dinamakan bermain dan pada setiap kegiatannya akan merangsang perkembangan kreativitas dari anak. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada usia 5-6 tahun, pada aspek Kognitif (Belajar dan Pemecahan Masalah) tingkat pencapaian perkembangan yang menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru merupakan salah satu hal yang harus dicapai anak. Berdasarkan tingkat pencapaian tersebut anak diharapkan dan diharuskan memiliki kreativitas dalam menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.

Kreativitas merupakan suatu konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Sudut pandang tersebut akan mempengaruhi arti kreativitas. Selain itu, kreativitas juga berdimensi sangat luas. Artinya, cangkupannya meliputi segenap potensi manusia. Misalnya, Wahyudin menyebutkan kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas-luasnya, yang

⁵⁰Mei Fitria Ningsih, Sri Lestari, Dian Miranda, *Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bina Ihsan*, h. 1-2.

memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan. Sementara itu, dalam KBBI, kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau daa cipta. Arti kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif. Kreativitas juga bisa dimaknai sebagai upaya mengembangkan cara lama atau penemuan lama yang sudah dianggap lama atau ketinggalan zaman dan tidak efektif lagi.⁵¹

Kreativitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali, maupun merupakan modifikasi atau perubahan dengan menggabungkan hal-hal yang sudah ada. Jika konsep ini dikaitkan dengan kreativitas anak, anak yang bersangkutan mungkin menciptakan suatu karya yang benar-benar baru dan orisinal (asli ciptaan sendiri), atau dapat saja merupakan modifikasi dan berbagai cara belajar yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru.⁵²

Anak yang kreatif bukan berarti harus menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga dapat memperbaharui apa yang telah ada sebelumnya dengan ide-ide yang dimilikinya. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata yang tidak pernah ada

⁵¹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 71.

⁵² Muhammad Fauziddin, *Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*, *Jurnal Curricula* Vol. 1 No. 3 (2016)

sebelumnya atau ada kemudian dikreasikan menjadi hak yang baru dan dapat diterapkan dalam memecahkan masalah.

2. Ciri-ciri kreativitas anak

Anak pra-sekolah dalam perilakunya mencerminkan ciri-ciri anak yang kreatif, dapat dibuktikan ketika mereka atau AUD memiliki apa yang disebut kreativitas alamiah antara lain mereka senang menjajaki lingkungannya, mengamati dan mendekati segala macam tempat atau pojok, seakan-akan senang melakukan eksperimen. Hal ini tampak dari perilakunya senang mencoba-coba.⁵³ Anak yang kreatif adalah memiliki ciri-ciri yang dapat kita pahami. Memahami ciri-ciri anak yang kreatif dapat membantu kita menstimulus kreativitas yang ada dalam diri anak.

Utami Munandar mengemukakan bahwa ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

1. Dorongan ingin tahu yang besar
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
3. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
4. Bebas dalam menyatakan pendapat
5. Mempunyai rasa keindahan
6. Menonjol dalam satu bidang seni
7. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, serta tidak mudah terpengaruh oleh orang lain
8. Rasa humor tinggi

⁵³Berda Asmara, *Penggunaan Permainan Lego dalam Bidang Pengembangan Kognitif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PPT Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya*, Vol. 2 No. 2 (2017), h. 49.

9. Daya imajinasi kuat
10. Keslian (orisionalitas) tinggi, tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagai dalam pemecahan masalah dengan menggunakan cara-cara orisinal yang jarang diperlihatkan oleh anak-anak lain
11. Dapat bekerja sendiri
12. Sering mencoba hal-hal baru
13. Kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).⁵⁴

Ciri-ciri afektif yang sangat esensial dalam menentukan prestasi kreatif seseorang adalah rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai suatu tantangan, berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dan menghargai baik diri sendiri maupun orang lain.⁵⁵

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mempunyai kegemaran dan aktifitas yang kreatif. Anak yang kreatif juga cukup mandiri dalam berbagai hal dan mereka juga memiliki kepercayaan diri yang baik. Mereka tidak takut melakukan kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka kepada orang lain walaupun pendapat itu tidak disetujui oleh orang lain. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Kegagalan yang mereka alami tidak membuat mereka berhenti sampai disitu dan justru membuat mereka semakin ingin tahu

⁵⁴Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 77.

⁵⁵*Ibid*, h. 78.

bagaimana cara mengatasi masalah yang mereka hadapi. Dimana orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian diri yang positif dan negatif. Oleh karena itu di sinilah peran penting kehadiran guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi dengan pembelajaran sains, sehingga anak kreatif dan berkembang secara optimal, tidak hanya berkembang pada intellegensi tetapi juga perkembangan emosinya.

3. Faktor pendukung dan penghambat kreativitas

Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu, diperlukan adanya program-program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak. Hal ini didasarkan pada beberapa alasan sebagai berikut:

1. Kreativitas merupakan manifestasi setiap individu. Dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya, dan sebagaimana dikembangkan Maslow dengan teori kebutuhannya yang sangat terkenal; aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
2. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, sebagai bentuk pemikiran yang sampai sekarang belum mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini.

3. Kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi dan lingkungannya, tetapi dapat memberikan kepuasan kepada anak. Kepuasan inilah yang akan mendorong mereka untuk melakukan setiap kegiatan dengan lebih baik dan bermakna.
4. Kegiatan kreatif dapat menghasilkan para seniman, dan ilmuwan, karena faktor kepuasan yang dikembangkan dari kegiatan kreatif ini akan mendorong mereka untuk menjadi seseorang yang lebih baik. Setiap orang akan berusaha untuk memperoleh keuntungan material.
5. Kreatifitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya. Kreativitas ini dapat menghasilkan ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk itu, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.⁵⁶

Dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide kreatif. Ini penting, karena rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari sesuatu merupakan karunia Allah, dan dimiliki oleh setiap anak.

Elizabeth B. Hurlock mengemukakan bahwa suasana, sarana dan prasarana, lingkungan, dan dukungan orang tua, serta gurulah yang lebih utama dalam mengembangkan kreativitas anak. Faktor-faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas anak menurut Hurlock tersebut ialah:

1. Waktu. Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak sebaiknya jangan diatur sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan

⁵⁶Mulyasa, *Management PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 92-93.

gagasan-gagasan, serta konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

2. Kesempatan menyendiri. Pada saat tertentu anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.
3. Dotongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Mereka harus kreatif dan bebas dari kritikan, kritik yang sering kali di lontarkan pada anak yang tidak kreatif.
4. Sarana untuk bermain yang dapat merangsang untuk bereksperimen dan bereksplorasi, yang merupakan unsure penting dari semua kreativitas.
5. Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak semasa bayi dan di lanjutkan hingga sekolah dengan menjanjikan kreativitas yang menyenangkan dan di hargai secara sosial.
6. Hubungan anak-orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak sehingga mendorong untuk anak mandiri.
7. Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan mendidik secara otoriter mematikan kreativitasnya.
8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Artinya, semakin banyak pengetahuan yang dimiliki anak, semakin baik dasar-dasarnya untuk mencapai kreatif.⁵⁷

Dengan menghambat kreativitas anak menurut Utami Munandar, mengemukakan bahwa sikap orang tua seringkali banyak bertolak belakang dengan upaya mengembangkan kreativitas anak. Alih-alih merasa sayang dan untuk memberikan perhatian lebih kepada anak, malah berbuah hasil negative,

⁵⁷Ahmad Susanto, *Opcit*, h. 91.

yang menghambat kreativitas anak itu sendiri. Hal-hal tersebut adalah sebagai berikut

1. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan di hokum jika berbuat salah.
2. Tidak memperbolehkan anak menjadi marah terhadap orang tuanya.
3. Tidak memperbolehkan anak mempertanyakan terhadap keputusan orang tua.
4. Anak tidak boleh beris.
5. Orang tua ketat mengawasi anak
6. Orang tua memberikan saran spesifik tentang penyelesaian tugas
7. Orang tua kritis kepada anak dan menolak gagasan anak
8. Orang tua tidak sabar pada anak
9. Orang tua dan anak adu kekuasaan
10. Orang tua tidak memperbolehkan anak bermain dengan anak keluarga yang mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda
11. Orang tua mengekang dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.⁵⁸

Berdasarkan pendapat diatas terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung dan menghambat berkembangnya kreativitas anak. Anak akan kreatif jika mereka memiliki kepercayaan dari orang lain dan dari dirinya sendiri. Keluarga sebagai lingkungan pertama yang dilihat oleh anak merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan kreativitas anak. Keluarga menjadi sumber pertama kepercayaan diri anak, membentuk pola pikir dan perilaku anak dimana yang pertama kali anak tiru adalah anggota keluarganya. Dukungan orang tua merupakan hal paling penting untuk perkembangan kreativitas anak dan

⁵⁸*Ibid*, h.95-96.

kemudian dilengkapi dengan adanya fasilitas-fasilitas yang mendukung kegiatan kreatif anak sehingga anak dapat mengekspresikan segala ide-idenya.

D. Pengaruh Permainan Media Balok Susun Warna (Lego) terhadap Perkembangan Kreativitas AUD

Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi kreatif dalam dirinya, namun demikian potensi ini perlu dikembangkan. Kreativitas anak perlu dirangsang sejak usia dini karena pada usia ini merupakan awal dari kehidupan dan pada usia dini juga individu sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Mengingat pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak dini maka anak-anak perlu diberi kesempatan dalam mengungkapkan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya. Hal ini perlu dirangsang oleh lingkungan keluarga dan membutuhkan pengembangan-pengembangan yang tepat dari para pendidik anak usia dini agar memperhatikan perkembangan kreativitas anak sejak dini dengan banyak memberikan kesempatan anak untuk bermain.

Alat Permainan Edukatif (APE) erat kaitannya dengan kreativitas anak, hal ini sesuai dengan pendapat dari Suratno yang menempatkan pengembangan imajinasi melalui penggunaan APE dalam rangka menumbuhkan kreativitas anak sebagai sesuatu yang penting. Dalam memilih alat permainan edukatif yang akan diberikan pada anak, guru harus mengetahui secara baik kondisi fisik maupun kondisi kematangan emosional anak. Jika guru salah dalam memilih alat permainan edukatif kepada anak,

misalnya terlalu sulit bagi anak, maka hal ini akan membuat anak frustrasi atau marah-marah tidak terkendali.⁵⁹

Pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan berbagai macam cara salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran ini akan mempermudah anak dalam memahami pengetahuan yang diberikan oleh pendidik. Media pembelajaran juga dapat dikreasikan oleh pendidik sesuai dengan pengetahuan apa yang akan diberikan pada anak.

Menurut Andrewongso, lego merupakan permainan bongkar pasang balok warna, semua bisa dibuat sesuai imajinasi anak. Permainan ini dimainkan oleh satu orang atau lebih. Dalam permainan ini yaitu menggunakan plastic atau kayu berbentuk sesuai balok yang dapat disusun atau dibentuk sesuai keinginan anak., misalnya disusun menjadi suatu bangunan rumah-rumahan, mobil-mobilan, robot-robotan dan dibuat mainan lainnya. Lego ini memiliki manfaat yang luar biasa dalam proses pembelajaran, digunakan sebagai stimulus pembelajaran, adapun aplikasi langsung pemanfaatan lego dalam pembelajaran.⁶⁰

Montolalu mengatakan bahwa APE Lego ini sangat fungsional untuk anak, seni membentuk dengan memanfaatkan APE Lego memiliki fungsi melatih daya kreativitas dalam masa perkembangan. Di samping itu melalui

⁵⁹Emmy Sulikah, *Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Alat Permainan Edukatif (APE) Lego Pada Kelompok A TK Aisyiyah 44 Tandus Lor I/10 Surabaya*,

⁶⁰Suchaimiyah dan Laini Lathifah, *Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego*, Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Vol. 3 No. 1 (2016), h. 22.

aktivitas bermain dengan APE Lego yang diimplementasikan melalui tindakan membentuk, menyusun lego tanpa disadari anak telah diiringi untuk berkonsentrasi dalam memperoleh keterampilan (*Skill*) Tertentu.⁶¹

Seorang ahli pendidikan anak, Levin dalam Hasan, menyatakan bahwa semakin muda anak yang terpengaruh mainan jenis elektronik, maka anak yang bersangkutan semakin pasif. Jadi kemampuan mainan tersebut umumnya terbatas, maka anak dengan mudah menguasai. Oleh karena itu, anak cepat bosan dengan mainannya dan berpaling ke mainan yang lain. Berbeda halnya dengan mainan yang merangsang daya imajinasi anak, seperti balok atau *lego*. Semakin lama anak memainkan mainan berdaya imajinasi tinggi, maka anak semakin tertantang untuk berkreasi.⁶²

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain balok memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak dimana dengan bermain balok susun warna (*lego*) anak dirangsang untuk menggunakan daya imajinasinya. Pada penelitian ini anak usia dini diharapkan dapat membuat bentuk dari lego ini misalnya, bentuk rumah, pagar halaman, pesawat, robot-robotan, mobilan atau yang lainnya dengan menggunakan imajinasinya.

⁶¹Emmy Sulikah, *Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Alat Permainan Edukatif (APE) Lego Pada Kelompok A TK Aisyiyah 44 Tandus Lor I/10 Surabaya*,

⁶²Skripsi Arini Mawar Santi, *Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK Istana Balita Surabaya*, Universitas Negeri Surabaya, h. 3.

E. Kerangka Berfikir

Pengembangan kreativitas sangatlah penting untuk distimulasi sejak anak masih usia dini agar penerus generasi bangsa ini dapat mewujudkan kesejahteraan negara dengan kreativitasnya yang mereka miliki.

Dunia kreativitas adalah dunia yang membutuhkan kebebasan dalam berfikir dan bergerak serta rasa aman dan kepercayaan diri yang perlu anak dapatkan dari orang sekitar. Kreativitas dari masyarakat sangatlah dibutuhkan dalam era pembangunan ini dimana ide-ide yang cemerlang dan sudut pandang yang berbeda pada umumnya akan membantu mewujudkan kesejahteraan bagi rakyat itu sendiri. Menurut Munandar Utami dalam Susanto “Kreativitas ialah kemampuan untuk membuat komposisi baru baik berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada” anak yang kreatif biasanya memiliki rasa ingin tahu yang besar dan tinggi, memiliki minat yang luas, dan menyukai aktifitas yang kreatif.⁶³

Beaty dan Dodge et al dalam Masnipal bahwa “Anak-anak belajar tentang ukuran, bentuk, jumlah, area, panjang, pola, dan berat dalam membangun struktur dapat merangsang kreativitas anak”.⁶⁴

Anak kreatif biasanya cukup mandiri dalam berbagai hal dan mereka juga memiliki kepercayaan diri yang baik. Mereka tidak takut melakukan kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka kepada orang lain walaupun

⁶³Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Bertbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2012), h.114.

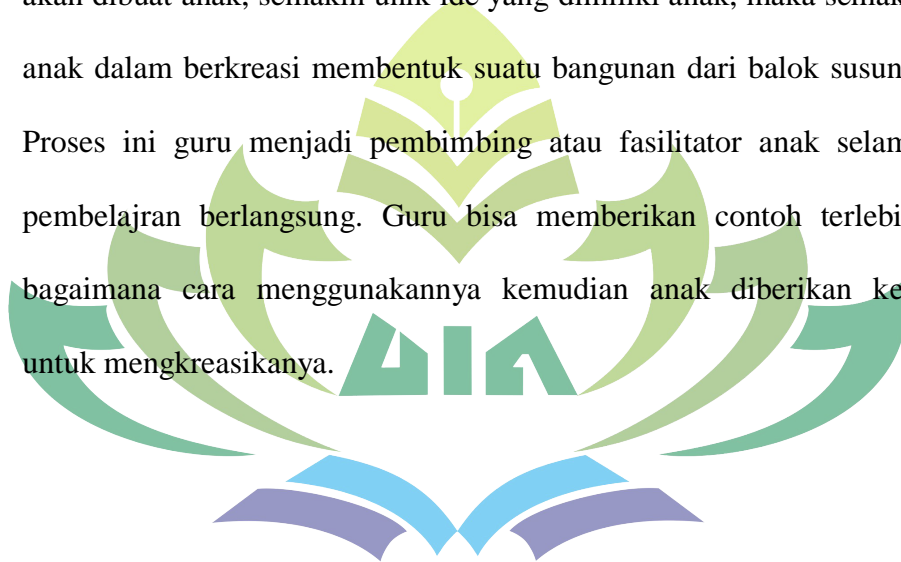
⁶⁴Masnipal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta: PT Elekk Media Komputindo. 2013), h. 294.

pendapat itu tidak disetujui oleh orang lain. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka cepat tidak putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Kegagalan yang mereka alami tidak membuat mereka berhenti sampai disitu saja dan justru membuat mereka alami tidak membuat mereka semakin ingin tahu bagaimana cara mengatasi masalah yang mereka hadapi. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini dapat di stimulasi dengan berbagai macam cara, salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran.

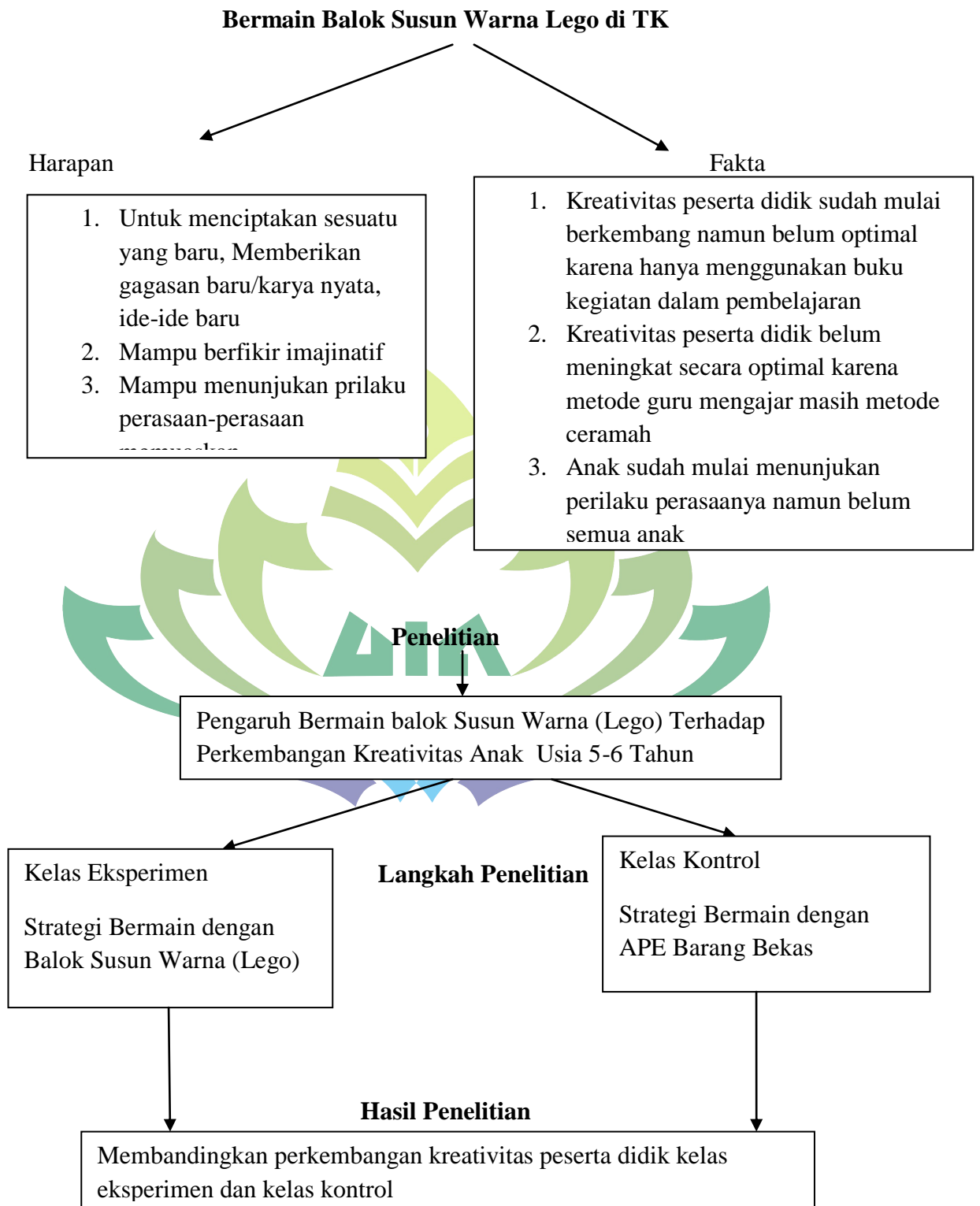
Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar bagi siswa. Salah satu media yang bisa digunakan pada taman kanak-kanak untuk merangsang perkembangan anak adalah media balok susun. Balok susun disini menggunakan balok susun warna / lego. Lego disni adalah potongan-potongan plastik yang berwarna warni dan digunakan untuk membuat konstruksi. Penggunaan media balok susun warna ini dapat membuat anak menciptakan sesuatu yang baru, hal ini tergantung padda kemampuan anak untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah anak terima kemudian anak tuangkan dalam balok susun tersebut sehingga anak dapat menciptakan sesuatu yang baru.

Penggunaan media balok susun warna ini untuk melatih anak dalam berimajinasi dan berfikir agar menjadi sebuah bentuk tertentu. Penggunaan media balom susun warna diawali dengan anak membawa balok susun tersebut, menumpuk, kemudian anak mulai menghubungkan potongan-

potongan balok tersebut membentuk bangunan yang jelas terlihat. Kreativitas anak akan dilihat melalui kegiatan membuat rumah, pagar, menara, mobilan, dan lainnya dari balok susun tersebut dengan menilai aspek dalam memilih warna, bentuk, jumlah dan tata ruang balok. Pada proses ini anak harus diberikan kebebasan dalam menentukan apa yang akan mereka buat dan memberikan mereka waktu untuk berkreasi sesuai imajinasinya. Anak dapat berimajinasinya. Anak dapat berimajinasi dan berfikir tentang objek apa yang akan dibuat anak, semakin unik ide yang dimiliki anak, maka semakin kreatif anak dalam berkreasi membentuk suatu bangunan dari balok susun tersebut. Proses ini guru menjadi pembimbing atau fasilitator anak selama proses pembelajaran berlangsung. Guru bisa memberikan contoh terlebih dahulu bagaimana cara menggunakannya kemudian anak diberikan kesempatan untuk mengkreasikannya.



Kerangka Berfikir



Gambar I. Bagan Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang masih perlu diuji kebenarannya melalui analisis.

1. Hipotesis Penelitian

Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: ada pengaruh media balok susun warna terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahu di PAUD Nurul Amanah Sindangsari Candiouro Lampung Selatan

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik pada penelitian ini adalah

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ rata-rata perkembangan kreativitas peserta didik dengan pembelajaran menggunakan media bermain balok susun warna lego sama dengan rata-rata perkembangan kreativitas peserta didik menggunakan media pembelajaran melukis

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ rata-rata perkembangan kreativitas peserta didik dengan pembelajaran menggunakan media bermain balok susun warna lego tidak sama dengan rata-rata perkembangan kreativitas peserta didik menggunakan media pembelajaran bermain melukis

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta : RinekaCipta, 2010.

Asmara, Berda. *Penggunaan Permainan Lego dalam bidang Pengembangan Kognitif Untuk meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PPT Permata Bunda Kecamatan onocolo Surabaya, (Education and Human Development Journal) Vol. 2 No. 2, September 2017*

Atik Wartini, Muhammad Askar, *Al-Qur'an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Al-Afkar Vol. III, No. 1, h. 100, April 2015

Andriani, Dinda Tri. Dr. Daviq Chairilisyah dan Febrialismanto, *Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Tiara Dumai*, Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau (JOM FKIP) Vol 5 Edisi 2 (2018)

Anwar, Chairul *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer* (Yogyakarta: IRCiSoD), 2017), h. 277

Asmawati, Luluk *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka. 2010

Al-Qur'an Surat An-Nahl Ayat 78, Yayasan Penyelenggara Penerjemah dan Penafsiran Al-Qur'an dan Terjemahnya, Kementrian Agama RI, Jakarta, 2012.

Christiana, Martha. Siti Mahmudah, *Pengaruh Permainan Lego Adu Cepat Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya*.

Departemen Pendidikan Nasional, *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*, 2003.

Fauziddin, Mohammad. *penerapan belajar melalui bermain balok unit untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini*, Jurnal Curricula Vol. 1 No. 3 (2016).

Hurlock, Elizabeth , *Perkembangan Anak Jilid 1, edisi 6* Jakarta: Erlangga.tt.

Istriyani, Dyah. "*Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Di TK ABA Klaten Utara Tahun 2012/2013*". (Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012

Indriyasari, Karina, "*Pengaruh Penggunaan Permainan Balok Terhadap Kreativitas Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2015/2016*". (Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018)

Jannah, Sinta Spadyani Hilya. "*Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego Pada Anak Kelompok B di TK Putra Bangsa Jatikuwung Gondangrejo Karan Anyar Tahun Ajaran 2014/2015*". (Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014

Kuswanto, Anggil Viyantini, "*Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Beyond Centers And Circle Time (Bcct) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Ananda Pasuruan Lampung Selatan, 2018*".

Kuswanto, Cahniyo Wijaya, "*Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain*", Jurnal Darul Ilmi PIAUD, 2016

Khoirun, Fatma Laili dan Nurul Khusnah, "*Model Bermain Pararel Sebagai Media Dalam Pengembangan Kreativitas Anak (Sebuah Analisis Metode Pembelajaran Agama Islam)*", Vol. 3 No. 2.

Megasari, "*Pembelajaran Probing Prompting Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Anggota Kelompok Ilmiah Remaja*" (PENDIPA, Journal Of Science Education, Vol 2, No 2 Tahun 2018) Universitas Bengkulu.

Mansur, "*Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*", Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2005

M. Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, Jakarta: Prenada Media Group. 2014.

Maulida, Dinda Agustin. *Hubungan Antara Permainan Lego dengan Perkembangan Kognitif AUD di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyah Jember*, Jember, Jurnal Edukasi, Vol 1 No 9 (2018)

Montolalu, Dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka. 2011), h. 25.

Masnipal, *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta: PT Elekx Media Komputindo. 2013

Mulyasa, *Management PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.

Nento, Selfi, *Mengembangkan Kemandirian Anak Melalui Bermain Balok di Kelompok Bermain Melati Desa Bulado Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara*, (Skripsi Universitas Gorontalo, Gorontalo tahun 2013)

Nida, Fatma Laili Khoirun Dan Nurul Khusnah, *Model Bermain Pararel Sebagai Media Dalam Pengembangan Kreativitas Anak (Sebuah Analisis Metode Pembelajaran Agama Islam)*, Vol. 3 No. 2, 2015.

Ningsih, Mei Fitria. Sri Lestari, Dian Miranda, *Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bina Ihsa.*

Nurhastuti, Eny. *“Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Di Kelompok Bermain Melati Desa Bulalo Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara.”*. (Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014

Noviani, *“Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di TK Dwi Pertiwi Sukarame Bandar Lampung”*. (Skripsi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017)

Priyatno, Duwi, *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: MediaKom, 2010

Purwanto, *Statistika Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

Patmonodewo, Soemart,i *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta. 2003.

Rohani,Gifari Annisa.*Pengaruh Televisi (TV) Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun*, Jurnal Pendidikan Anak Vol IV Edisi 2, 2015.

Sikdinas No.20, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003* Yogyakarta: Dharma Bakti. 2005.

Sulikah,Emmy,*Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Alat Permainan Edukatif (APE) Lego Pada Kelompok A TK Aisyiyah 44 Tandes Lor I/10 Surabaya*.

Sudono,Anggani.*Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT.Grasindo. 2010

Susanto, Ahmad.*Pendidikam Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, Jakarta: PT Bumi Aksara. 2017.

Suchaimiyah dan Laini Lathifah, *Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego*, Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Vol. 3 No. 1 (2016)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.

Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: rajawali Pres, 2015.

Tim Penyusun, *Modul Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*, UT, Jakarta: 2010.

Utami, Munandar .*Pengembangan Kreativitas Anak Bertbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2012),

Yus, Anita,*Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group. 2014