

**PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO  
DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS  
ANAK USIA DINI DI TK HARNIATUN  
ARRAZAQ BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

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

**Disusun Oleh :**

**Deka Warni  
1811070179**

**Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1443H/2022**

**PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO  
DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS  
ANAK USIA DINI DI TK HARNIATUN  
ARRAZAQ BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

**Disusun Oleh :**

**Deka Warni  
1811070179**

**Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini**

**Pembimbing I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**

**Pembimbing II : Cahniyo Wijaya Koswanto, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1443H/2023M**

## **ABSTRAK**

### **PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK HARNIATUN ARRAZAQ BANDAR LAMPUNG**

**Oleh :**

**Deka Warni**

Kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan gagasan, produk, yang belum pernah ada dalam pemecahan masalah-masalah dengan metode baru. Lego merupakan permainan edukatif modern yang terbuat dari bahan plastik dimana terdiri dari potongan persegi panjang yang dapat ditancapkan dan disusun sesuai dengan kreativitas. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian penulis, keberhasilan guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik sudah baik dan sesuai dengan langkah-langkah bermain pembangunan lego yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan tahap akhir. Tahap persiapan yaitu guru menentukan bentuk kegiatan /memilih tema yang ingin dicapai. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan a) guru menentukan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan bermain lego, b) menetapkan Langkah – langkah kegiatan, c) guru menjelaskan tugas dan aturan bermain lego, d) menentukan tugas yang akan dikerjakan anak. Tahap akhir pada tahap ini guru melakukan refleksi seluruh kegiatan yang telah dilakukan di taman kanak-kanak Harniatun Arrazaq Bandar Lampung.

**Kata kunci :** kreativitas, lego

## **ABSTRACT**

### **APPLICATION OF LEGO EDUCATIVE GAMES IN DEVELOPING EARLY CHILDREN'S CREATIVITY IN HARNIATUN ARRAZAQ KINDERGARTEN, BANDAR LAMPUNG**

**By :  
Deka Warni**

*Creativity is a cognitive activity that generates ideas, products, which have never existed in art in solving problems with new methods. Lego is a modern educational game made of plastic which consists of rectangular pieces that can be plugged in and arranged according to activity. The formulation of the problem of this research is how is the application of lego educational games in developing early childhood creativity in Kindergarten Harniatun ARRAZAQ Bandar Lampung. The purpose of this study was to find out how the application of lego educational games in developing children's creativity in Kindergarten Harnitaun Arrazaq Bandar Lampung.*

*This study used descriptive qualitative research. The data collection techniques used in this study were observation, interviews, and documentation, while the data analysis techniques used were data reduction, data display, and conclusion drawing.*

*Based on the results of the author's research, the teacher's success in developing student creativity is good and accordance with the steps for playing Lego development, namely the preparation, implementation and final stages. The preparatory stage, namely the teacher determines the form chooses the theme to be achieved. The implementation phase includes activities a) the teacher determines the tools and materials needed in lego playing activities, b) determines the activity steps, c) the teacher explains the tasks and rules for playing lego, d) determines the tasks to be done by the child. The final stage at this stage is the teacher reflects, reviews all the activities that have been carried out at the Harniatun Arrazaq Kindergarten in Bandar Lampung.*

**Keywords: Creativity, Lego**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deka Warni

NPM : 1811070179

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang Berjudul “**Penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini**” adalah benar-benar hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,

Desember 2022

Penulis

Deka Warni



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

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

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO  
DALAM MENGENBANGKAN KREATIVITAS  
ANAK USIA DINI DI TK HARNIATUN  
ARRAZAQ BANDAR LAMPUNG**

**Nama : Deka Warni**

**NPM : 1811070179**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang  
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan  
Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**

**NIP.1969060819940320001**

**Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd**

**NIP.199003122022031001**

**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 TARBIYAH DAN KEGURUAN

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

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM MENGEKSBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK HARNIATUN ARRAZZAQ BANDAR LAMPUNG.** Disusun oleh **Deka Warni, NPM: 1811070179,** Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari Senin 02 Januari 2023, Pukul 09.30 s.d 11.00 WIB

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : **Dr.Bambang Sri Anggoro,M.Pd** (  )

Sekretaris : **Kanada komariyah, M.Pd.I** (  )

Penguji Utama : **Dr.Sovia Mas Ayu, M.A** (  )

Penguji Pendamping I : **Dr.Hj.Meriyati,M.Pd** (  )

Penguji Pendamping II : **Cahniyo Wijaya Kuswanto,M.Pd** (  )

Mengetahui  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nurya Diana, M.Pd  
NIP. 1964408281988032002

## MOTTO

الله لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ.....

**Artinya :**” Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri “.  
(QS.Ar’Ra’d : 11).<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> dapertemen agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bandung: Diponogoro, 2005).

## PERSEMBAHAN

Terucap rasa syukur kepada Allah SWT ,ku persembahkan skripsi ini kepada orang yang selalu mendidiku dengan hati,kepada :

1. Ayahanda Herwan dan Ibunda Surhanilah yang selalu saya banggakan ,hormati, dan sangat saya sayangi serta cintai. Do'a tulus dan terimah kasih selalu kupersembahkan atas jasa ,tenaga, pikiran,dan pengorbanan dalam mendidik ,membesarkan,dan membimbingku dengan penuh kasih sayang,tanpa ada rasa lelah ,memberikan doa,dukungan untuk keberhasilanku.
2. Kakaku tersayang Edi Sanjaya dan kakak iparku Rati Ningsih yang selalu meberikan semangat didalam setiap langkahku ,serta kelurga besarku yang selalu meberikan semangat serta dukungan agar saya dapat menyelsaikan pendidikan.
3. Teman temanku,maya, kurnia,yang telah menemaniku dikala susah maupun senang, terimakasih telah menjadi sahabat terbaikku
4. Almamaterku tercinta fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, tempat penulis menuntut ilmu.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Deka Warni Dilahirkan di Desa pecah pinggan pada tanggal 24 maret 1999 kec.Sungai Are, kab Ogan Komering Ulu Selatan. Penulis adalah anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan suami istri bapak Herwan dan Ibu Surhanilah.

Penulis mengawali pendidikan sekolah dasar Negeri pecah pinggan pada tahun 2006 dan lulus tahun 2012. selanjutnya melanjutkan jenjang pendidikan SMP Negeri Saru Sungai Are pada tahun 2012 sampai tahun 2015 ,selanjutnya melanjutkan pendidikan di SMA N satu sungai are pada tahun 2015 sampai dengan tahun 2018. Pada tahun 2018 ,penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan keguruan Jurusan PIAUD ( pendidikan islam anak usia dini ).

Pada tahun 2021 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sadau Jaya kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan selama 40 hari. Selanjutnya penulis mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

### *Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Segala puji bagi Allah Rabb semesta yang telah memberikan hikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini”** Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Suri Tauladan Nabi Muhammad SAW, keluarga serta para sahabatnya yang kita nantikan syafaatnya di Yaumul Akhir.

Tujuan dalam penyusunan skripsi ini untuk melengkapi tugas – tugas dan memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi dan program studi Sarjana Satu (S1) Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana (S.Pd). Atas dukungan dan bantuan semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
3. Yulan Puspita Rani, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd, selaku Pembimbing I dan Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd, selaku Pembimbing II, terima kasih telah memberikan waktu, bimbingan dan pengarahan dalam proses penyusunan skripsi ini
5. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah membekali ilmu serta memberikan bimbingan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Ibu selaku Kepala Sekolah TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung, beserta Dewan Guru yang telah memberikan waktu, motivasi serta memberikan izin kepada penulis dalam mengadakan penelitian sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan .oleh karena iti, dengan segala ketulusan dan rendah hati bahwa penulis kritik dan saran kalian yang bersifat membangun sangat penulis hrapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan setiap orang yang membacanya. Aamiin Allahuma aamiinn.

Bandar Lampung, Desember 2022

**Deka warni**

**1811070179**



## DAFTAR ISI

<b>COVER.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>x</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>

<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Penegasan judul .....	1
B. Latar belakang masalah .....	2
C. Fokus dan sub fokus penelitain .....	12
D. Rumusan masalah .....	12
E. Tujuan masalah .....	12
F. Manfaat penelitian .....	12
G. Kajian penelitian yang relevan .....	13
H. Metode penelitin .....	17
I. Sestematika pembahasan .....	24

<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>25</b>
A. Alat permainan edukatif .....	25
1. Pengertian permainan edukatif .....	27
2. Syarat – syarat permainan edukatif.....	28
3. Pentingnya alat permainan edukatif.....	28
4. Ciri – Ciri permainan edukatif .....	29
B. Permainan lego .....	30
1. Pengertian lego.....	30
2. Langkah – langkah bermain lego .....	32
3. Cara bermain lego .....	35
4. Manfaat bermain lego .....	36

C. Kreativitas .....	38
1. Pengertian kreativitas .....	38
2. Manfaat kreativitas pada anak usia dini.....	40
3. Ciri –Ciri kreativitas pada anak .....	41
4. Potensi kreativitas pada anak.....	43
5. Faktor – Faktor yang mempengaruhi kreativitas ...	45
6. Bentuk kreativitas pada anak usia dini .....	46
<b>BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN .....</b>	<b>51</b>
A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	51
1. Sejarah Singkat Taman Kanak-Kanak Harniatun Arrazzaaq.....	52
2. Visi misi .....	53
B. Letak geografis .....	54
C. Keadaan guru TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung.....	54
D. Jumlah peserta didik di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar lampung .....	5
E. Keadaan sarana dan prasarana TK Harniatun Arrazzaaq Bandar lampung .....	55
<b>BAB IV ANALISIS PENELITIAN.....</b>	<b>57</b>
A. Analisis data penelitian .....	57
B. Temuan penelitian .....	61
C. Pembahasan.....	74
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Rekomendasi .....	77

## **DAFTAR PUSTAKA**



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Penegasan judul

Sebelum penulis menguraikan secara terperinci mengenai isi dari penelitian ini, disini akan di jelaskan terlebih dahulu beberapa istilah yang terdapat dalam judul dengan maksud memberikan gambaran dari semua isi yang terkandung didalamnya.judul merupakan gambaran pokok permasalahan yang akan dibahas. Untuk memperjelas judul yang peneliti teliti maka penulis akan menegaskan judul yang ada agar tidak terjadi kesalah pahaman dari pembaca. Penelitian ini berjudul : penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreatifitas anak usia dini di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung.

1. Pengertian alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Tedjasaputra, 2001). Alat permainan edukatif untuk anak TK adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.<sup>2</sup>
2. Permainan lego merupakan sejenis permainan bongkar pasang yang terbuat dari plastik yang cukup terkenal di kalangan anak – anak. Diamana kepingan – kepingan logo ini bisa dipasang dengan bentuk apa saja seperti bentuk rumah, mobil,pesawat, dan lain lain. Diman permainan ini hampir sama dengan permainan building block, dimana kalau building block pada satu bangunan berupa rumah saja. <sup>3</sup>Namun dengan lego dapat membuat objek yang dapat di tirukan.

---

Volume I I No, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone” II, no. 1 (2012): 59–67.

<sup>3</sup> Siti Zulaikhah et al., “No Title,” 2019, 69–84.

3. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu seseorang baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang ada sebelumnya. Pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh sekali terhadap perkembangan aspek – aspek perkembangan anak usia dini ,apabila kreativitas anak anak tidak dikembangkan sejak dini maka kecerdasan tidak berkembang karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi di perlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula.<sup>4</sup>
4. Pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan sebagai bentuk bantuan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.
5. TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung merupakan suatu lembaga pendidikan taman kanak – kanak yang peneliti pilih sebagai lokasi dalam peneliti ini. Jadi maksud judul skripsi ini adalah kegiatan yang menerapkan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreatifitas anak usia dini di Tk Harniatun Arrazaq Bandar Lampung.

## **B. Latar belakang masalah**

Direktorat PAUD Depdiknas menyatakan bahwa PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh dimana mencakup aspek fisik, dan juga non fisik, dimana dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani ,moral, spiritual, motorik emosional ,dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal . dengan demikian pendidikan

---

<sup>4</sup> Ibid.

anak usia dini merupakan sarana untuk menggali dan juga mengembangkan berbagai potensi anak agar dapat berkembang secara optimal.<sup>5</sup>

Merujuk pada UU RI Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang system pendidikan nasional menyatakan bahwa :

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.”<sup>6</sup>

Pendidikan merupakan bagian penting bagi kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk lain. Hewan juga belajar akan tetapi lebih di tentukan oleh instingnya, sedangkan manusia belajar berarti rangkaian kegiatan menuju pendewasaan guna menuju kehidupan yang lebih berarti. Jadi pendidikan merupakan usaha manusia dimana untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang di dapat baik dari lembaga formal maupun informal didalam membantu proses transformasi sehingga dapat mencapai kualitas yang lebih baik.<sup>7</sup>

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya dimana untuk menstimulasi membimbing dan mengasah dan juga pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini di sesuaikan

---

<sup>5</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD* (bandung: Remaja RosdaKarya, 2012).

<sup>6</sup> Kemendiknas ,Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 58 Tahun 2010 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, (Yogyakarta : Bina Insan Mulia 2010),h.3

<sup>7</sup> Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis* (yogyakarta: SUKA- Press, 2014).

dengan tahap- tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini .dimana upaya PAUD bukan hanya dari sisi pendidikannya saja tetapi juga termasuk pemberian gizi dan kesehatan untuk anak, sehingga dalam pelaksanaan PAUD di lakukan dengan cara terpadu dan juga konferensif. <sup>8</sup>

Anak usia dini adalah individu yang mengalami proses pertumbuhan dan juga perkembangan yang sangat pesat. bahkan dapat di katakana sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasanya sangat luar biasa. <sup>9</sup>

Usia 0-6 tahun merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutkan *The Golden Age* , di mana perkembangan kecerdasanya mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Mengingat masa ini merupakan usia emas , maka perlu perlu di tulis dengan tinta emas , dan dengan tulisan tulisan yang dapat menghasilkan emas dimasa mendatang. Ini penting karena masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang datang dari lingkunganya.

Sebagaimana diterangkan dalam firman Allah dalam Al – Qur'an :

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَيْتُ الصَّالِحُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا  
وَخَيْرٌ أَمَلًا

Artinya : “*harta dan anak- anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebajukaan yang terus menerus adalah yang lebih baik pahalanya di sisi Tuhan-mu Serta lebih baik untuk menjadi harapan* ”.(Q.S Al-Kahfi :46)<sup>10</sup>

Dari ayat al quran di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak adalah anugrah dan juga titipan dari ALLAH SWT, akan tetapi tergantung kepada orang tua dan juga

---

<sup>8</sup> Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (jakarta: Indeks, 2013).

<sup>9</sup> Mulyasa, *Manejemrn PAUD*.

<sup>10</sup> RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*.

lingkungannya bagaimana cara mereka dalam mendidiknya. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan masa yang sangat penting, dimana anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Yusuf Menyatakan bahwa perkembangan sebagai perubahan yang mana di alami oleh individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik menyangkut aspek fisik maupun psikis.<sup>11</sup>

Anak usia dini berada pada proses perkembangan sesuai dengan kemampuannya, dimana kreativitas telah menyadarkan banyak pihak dimana sesungguhnya setiap anak memiliki peluang untuk menjadi cerdas dan setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, untuk membantu mengembangkan kreativitas anak diperlukan upaya – upaya baik bagi pendidik, orangtua, ataupun orang-orang yang terkait untuk mengembangkan wawasan tentang perkembangan anak. Dimana mengingat pada masa anak usia dini anak lebih mudah belajar melalui bermain maka, perlu digunakannya metode bermain yang menyenangkan sekaligus dapat menstimulus seluruh aspek-aspek perkembangan anak. Bermain bagi seorang anak adalah suatu proses didalam pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan seiring dengan pertumbuhan usianya. Maka dari itu permainan bagi seorang anak haruslah mengandung unsur-unsur dari tahapan – tahapan gerak motorik anak yaitu : kognisinya (cognitive), afektifnya (affective), dan psikomotornya (psychomotor), sehingga segala aspek yang menunjang<sup>12</sup> terhadap pertumbuhan dan perkembangan dimasa yang akan datang akan terbentuk dengan baik.<sup>13</sup>

Hasil observasi awal penelitian di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung peneliti menemukan sebuah

---

<sup>11</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*.  
12

<sup>13</sup> Nilawati Tadjuddin, “Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak,” *darul Ilmi jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* volume 1 N (2016): 13.

permasalahan penerapan permainan lego ,peneliti melihat banyak anak- anak yang sangat antusias saat bermainan lego bahkan tidak sedikit anak yang bisa membuat konstruksi yang sangat mirip dengan bentuk aslinya menggunakan kepingan kepingan lego tersebut. Beranjak dari permasalahan tersebut peneliti ingin melihat bagaimana proses guru dalam menerapkan permainan lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Menurut James J, Gallagher (1985) mengatakan bahwa “creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).<sup>14</sup>

Dari definisi James J, Gallagher dapat penulis simpulkan bahwa kreativitas adalah suatu ide atau produk baru yang belum pernah di pikirkan oleh orang lain untuk memecahkan suatu masalah. Kreativitas bisa berupa sebuah gagasan atau produk baru seseorang yang belum pernah dipikirkan oleh orang lain atau berbeda dari yang telah ada.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, seperti yang dikemukakan oleh Munandar bahwa “kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat di pungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan prilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta)”.

---

<sup>14</sup> Pengembangan Kreativitas and Anak Usia, *Teori Dan Praktik*, n.d.

Uraian diatas mengandung makna bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Dimana Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang, maka semakin tinggi pula prestasi prestasi akademik yang di raihinya.<sup>15</sup> Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Oleh karena itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. Namun kreativitas terkadang terhambat karena kurangnya pelatihan dan kurangnya imajinasi anak dalam membentuk, sehingga antusiasme anak dalam berkreasi dapat berkurang.

Faktor- faktor yang menghambat kreativitas anak adalah kurangnya latihan dan kurangnya imajinasi anak dalam membentuk, memiliki rasa ingin tahu yang kurang terhadap hal baru ,kurang bereksprimen ,tidak terbuka dengan rangsangan – rangsangan yang baru ,serta tidak berani mencoba, kurangnya pelatihan dalam pembentukan dan keterbatasan media pembelajaran yang anak digunakan lagi dalam proses pemebelajaran untuk membentuk kegiatan kreativitas di anggap kurang, karena sebagian anak tidak terlalu antusias terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran selain itu respon anak dalam proses pembelajaran untuk membentuk kegiatan kreativitas di anggap kurang, karena sebagian anak tidak terlalu antusias terhadap meid ayang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam mengembangkan kreativitas anak perlu digunakan cara –cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak .dimana salah satunya dengan menerapkan

---

<sup>15</sup> Diana Vidya Fakhiriyani, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains* vol 4 ,no (2016): 193.

permainan. Permainan adalah salah satu medi pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas ,meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat proses belajar. Permainan yang peneliti ambil dalam mengembangkan kreativitas anak adalah permainan lego, dimana lego merupakan :

Menurut handayani mengemukakan bahwa permainan lego merupakan permainan konstruktif berupa kepingan kepingan pelastik yang dapat disusun dan dirangkai menjadi aneka bentuk seperti, mobil- mobilan ,pesawat, robot, rumah ,dan lain sebgaainya. Permainan ini selain dapat mengembangkan kreativitas anak,bisa juga mengembangkan perkembangan kognitif dan juga motorik halus anak.

Menurut utami munadar adapun ciri- ciri kreativitas anak, yang dijadikan penulis indikator untuk tingkat pencapaian perkembangan di TK Harniatun Arrazaq Bandar lampung sebagai berikut :

**Tabel 1**  
**Indikator perkembangan kreativitas anak usia dini**

Variabel	Indikator
Kreativitas	Mempunyai daya imajinasi
	Memiliki rasa ingin tahu yang besar
	Merasa tertantang oleh kemajemukan
	Menunjukkan minat pada kegiatan kreatif

Berdasarkan hasil observasi hasil perkembangan kreativitas anak usia dini di TK Harniatun arrazaq bandar lampung sebagai berikut:

Tabel 2

**Data awal perkembangan kreativitas anak usia dini di Taman kanak – kanak Harniatun Arrazaq Bandar Lampung.**

No	Nama	Indikator perkembangan kreativitas anak				Ket
		1	2	3	4	
1.	Amra	MB	BB	BB	BB	BB
2.	Adva	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
3.	Alta	MB	MB	BSH	MB	MB
4.	Avn	BB	BB	BB	BB	BB
5.	Ayh	BB	MB	BB	BB	BB
6.	Dfa	MB	MB	MB	MB	MB
7.	Fhmi	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
8.	Fhi	BB	BB	BB	BB	BB
9.	Frd	MB	BB	BB	BB	BB
10.	Hla	BB	MB	BB	BB	BB
11.	Kya	MB	BSH	MB	MB	MB
12.	Kla	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
13.	Kno	BB	BB	MB	BB	BB
14.	Nya	MB	MB	MB	BSH	MB
15.	M.Rga	BB	BB	BB	BB	BB
16.	M.rzq	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
17.	Nfs	BSH	MB	BB	BB	BB
18.	Rny	BSB	BB	MB	MB	MB

*Sumber : data hasil observasi yang perkembangan kreativitas di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung.*

#### **Keterangan kemampuan siswa**

1. Mempunyai daya imajinasi
2. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
3. Merasa tertantang oleh kemajmukan
4. Menunjukkan minat pada kegiatan kreatif

**Keterangan pencapaian perkembangan :**

1. **(BB)** : Belum Berkembang bila anak melakukan harus dengan bimbingan guru atau di contohkan oleh guru dengan skor 50 -59
2. **(MB)** : Mulai Berkembang bila anak melakukan masih di ingatkan atau dibantu oleh guru dengan skor 60-69
3. **( BSH)** : Berkembang Sesuai Harapan bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsesten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru dengan skor 70-79
4. **(BSB)** : Berkembang Sangat Baik bila anak sudah bisa melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temanya yang belum mencapai kemampuan indicator yang di harapkan dengan sekor 80-10

**Tabel 3**  
**Presentase Data Awal Perkembangan Kreativitas**  
**Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B2 Di TK Harniatun**  
**Arrazzaaq Bandar Lampung**

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Siswa	Presentase
1	BB	9	50 %
2	MB	5	27,78%
3	BSH	4	22,22%
4	BSB	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>18</b>	<b>100%</b>

Dari tabel di atas dapat dipahami bahwa kreativitas anak usia dini di TK Harniatun Arazzaaq Bandar Lampung menunjukkan hasil sebagai berikut anak yang tergolong belum berkembang (BB), dan berdasarkan hasil persentase data awal perkembangan kreativitas tersebut dijelaskan bahwa 9 Siswa berada di indikator belum berkembang atau (BB), 5 siswa berada pada pencapaian

indikator mulai berkembang atau (MB), 4 siswa berada pada indicator berkembang sesuai harapan atau BSH, dan tidak ada siswa yang berkembang sangat baik (BSB).

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu permainan lego, lego dipilih sebagai alat untuk anak-anak bermain karena anak-anak menyukai permainan merancang bangunan. Dalam menciptakan berbagai bentuk lego biaya yang digunakan relatif terjangkau, sehingga guru dapat melakukan kegiatan ini tanpa mengeluarkan biaya yang mahal melalui merancang dan membangun sebuah hasil karya seperti mobil, rumah, robot-robotan dll diharapkan anak semakin menyukai kegiatan permainan lego.

Permainan lego memberikan anak sebuah kesempatan untuk menciptakan bentuk yang lebih konkrit. Dengan permainan lego tidak hanya mengasah perkembangan kreativitas anak dengan permainan lego ini dapat juga mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik. Hal ini sejalan dengan pendapat guru B2 yang mengatakan bahwa dengan bermain lego anak bisa mentransformasikan apa yang ada di pikirannya dalam bentuk nyata. Anak – anak juga lebih bersemangat saat belajar melalui permainan lego. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Gardner dalam Yulianti bahwa perkembangan kreativitas anak dapat dikembangkan dengan berbagai cara salah satunya adalah merancang dan membangun. Kejelian anak dalam merancang dan membangun juga dapat diasah dengan mengajarkannya dalam kegiatan mengatur ruang di rumah.

Jadi untuk mengembangkan kreativitas anak dapat dikembangkan melalui permainan lego berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna. Berdasarkan temuan – temuan permasalahan tersebut dan mengingat betapa pentingnya mengembangkan kreativitas anak maka penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian lebih mendalam dan mengkajinya dalam sebuah judul “penerapan permainan

edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung”.

### **C. Fokus dan sub fokus penelitian**

Dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung. Adapun sub fokus penelitian adalah untuk mengungkapkan bagaimana penerapan permainan edukatif lego di dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dan mengadakan observasi kepada anak.

### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan permasalahan – permasalahan yang ada maka rumusan masalah ini adalah “Bagaimana penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung” .?

### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah peneliti ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung.

### **F. Manfaat penelitian**

Hasil dari penelitian di harapkan dapat menjadi manfaat kepada semua pihak yaitu :

#### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis di harapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan tentang alat permainan edukatif lego terutama dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini

#### 2. Manfaat praktis

##### a. Bagi guru dan pihak sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan positif bagi lembaga penyelenggaraan pendidikan. Serta dapat memotivasi guru agar menambah

wawasan dalam mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang dapat menyenangkan bagi anak.

b. Bagi peneliti

Mengetahui bagaimana penerapan alat permainan edukatif lego dengan benar sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.

### G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Menurut Putri Ayu Sridayanti “Pemanfaatan bahan sisa dalam mengembangkan kreativitas seni anak usia dini di TK Islam Khaira Ummah”. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil secara umum menunjukkan pembelajaran menggunakan bahan sisa pada sentra aplikasi TK Islam khaira ummah , guru telah mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Kegiatan yang dilakukan setiap harinya sudah di jalankan sesuai yang telah di rencanakan . Kegiatan yang dilakukan setiap harinya menggunakan bahan sisa seperti es krim dari sampul buku, a nak ayam dari karton, roket dari sedotan, memercik menggunakan sisir dan sikat gigi dan lainnya. Selanjutnya setelah anak melakukan kegiatan guru akan melakukan evaluasi dengan cara observasi dan penilaian harian. <sup>16</sup>. Perbedaan Peneliti terdahulu meneliti bagaimana memanfaatkan bahan sisa dalam mengembangkan kreativitas siswa, sementara penelitian ini memfokuskan kepada penerapan permainan edukatif lego dan persamaan dalam penelitian ini yaitu mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung.

---

<sup>16</sup> putri ayu sridayanti, “Femanfaatan Bahan Sisa Dalam Mengembangkan Kreativitas Ank Usia Dini Di TK Islam Khira Ummah,” *Pendidikan Anak Usia Dini* volome VI (2020).

2. Menurut Murdiana “Mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui metode pemberian tugas di TK negeri Pembina daha selatan “ tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perkembangan kreativitas anak usia dini melalui metode pemberian tugas di TK negeri Pembina daha selatan. Penelitian ini menggunakan penelitain diskriptif kualitatif dengan subjek penelitain adalah guru dan peserta didik. selanjutnya pengumpulan data yang penulis lakukan dalam penelitian adalah wawancara dan dokumentasi. Dari hasil analisis di dapatkan adalah perkembangan kreativitas belajar anak didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I jumlah peresentasi 85% dan pada siklus II jumlah persentase 85%. Dengan menggunakan metode pemberian tugas dapat berpengaruh fositif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di TK Negeri Pembina daha selatan, serta metode ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative untuk mengembangkan kreaivitas anak pada usia dini.<sup>17</sup>. Perbedaan dengan Peneliti terdahulu yaitu peneliti terdahulu membahas tentang mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui metode pemberian tugas dan penelitian ini mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif lego dan persamaanya adalah fokus pada pengembangan kreativitas anak usia dini. Penelitian terdahulu juga dapat menjadi referensi bagi peneliti dan penelitian ini fokus terhadap bagaimana penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Harniatun Arrazaq Bandar lampung.
3. Menurut Yuliana ,M Syukri, Halidah dalam penelitian “ Pemanfaatan permainan lego dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial di TK”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitain deskriptif kualitatif.

---

<sup>17</sup> Murdiana, “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pemeberian Tugas Di TK Negeri Pembina Daha Selatan,” *Cendekia* vol.1 (20201).

Perkembangan anak di tunjukkan dengan pencapaian nilai pada aspek penganalan bentuk sebesar 42%(bsh) aspek pengenalan warna sebesar 35%(BSH), aspek pengenalan ukuran 42,9%(MB), dan aspek ide untuk merancang sebesar 35,7%. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu membahas tentang Pemanfaatan permainan lego dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial di TK. Sementara penelitian ini memfokuskan terhadap bagaimana penerapan permainan edukatif lego. Persamaan dengan penelitian ini yaitu mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung.

4. Menurut Yetti Supriati “ Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran gerak dan lagu”. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan pra siklus yang dilakukan mendapat nilai 36,036% ,setelah siklus I terjadi peningkatan 45,85% dan siklus II sebesar 71,058% . hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat dengan baik melalui pembelajaran gerak dan lagu. Pembelajaran gerak dan lagu memiliki pengaruh yang sangat penting untuk perkembangan anak, salah satunya kreativitas.<sup>18</sup> Perbedaanya Penelitian terdahulu membahas tentang meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran gerak dan lagu. Sementara penelitian ini lebih memfokuskan terhadap penerapan permainan edukatif lego. Persamaan dengan penelitian ini yaitu focus dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.
5. Menurut Hazlina “Upaya meningkatkan kretivitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain balok di RA Nurul Hasanah Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Dari hasil analisis yang dilakukan maka diketahui ada Peningkatan kreativitas anak pada siklus I

---

<sup>18</sup> yetti supriaty, “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Gerak Dan Lagu,” *Pendidikan Anak Usia Dini* volume 5, no. issue (2021) (2021): 832–40.

yaitu anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 1 orang anak (8.3%), sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 5 orang anak (41.6%). Kemudian anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang sebanyak 6 orang anak (50%) dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang. Pada siklus ini peningkatan secara klasikal diperoleh sebanyak 33%. Pada siklus II dari 12 anak terdapat 7 orang anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik (58%) sedangkan 5 orang anak memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan (41.6%), serta tidak ada anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang dan Belum Berkembang. Pada siklus ini kemampuan klasikal anak sudah tercapai yaitu sebesar 83%.<sup>19</sup> Perbedaan dari penelitian terdahulu membahas upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain balok, sementara penelitian ini membahas tentang penerapan permainan edukatif lego. Persamaan dengan penelitian ini yaitu mengembangkan kreativitas anak usia dini.

## **H. Metode penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif yaitu pendekatan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi sekarang yang dimana penelitian ini memotret peristiwa dan kejadian yang terjadi menjadi fokus perhatiannya untuk kemudian dijabarkan sebagaimana adanya. Menurut Creswell penelitian kualitatif adalah metode mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah social atau kemanusiaan. Creswell menerangkan bahwa metodologi kualitatif dapat dilakukan dengan berbagai

---

<sup>19</sup> Hazlina Fauziah, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Balok Di RA Nurul Hasanah," 2018.

strategi antara lain, penelitian partisipatoris, grounded theory, fenomenologi, etnografi, naratif, dan studi kasus. Dalam penelitian ini digunakan strategi studi kasus karena sebagian dari penelitian kualitatif. Creswell mengatakan bahwa studi kasus merupakan strategi penelitian dimana didalamnya peneliti menyelidiki secara cermat, suatu program, peristiwa, aktivitas proses kelompok atau individu.<sup>20</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas dapat penulis simpulkan bahwa penelitian kualitatif metode studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena tentang rencana pelaksanaan dan evaluasi dari pihak sekolah dalam penggunaan permainan edukatif lego untuk meningkatkan kretaitvas anak usia dini. Hal ini dirasa tetap mengingat focus penelitian merupakan suatu program yang di selenggarakan di sekolah secara unik dan tidak terdapat disekolah lain.

## **2. Subjek dan objek penelitian**

Subjek penelitian adalah sumber-sumber yang memungkinkan untuk memperoleh keterangan penelitian, informasi atau data. Untuk mencari informasi maka peneliti mengambil data dari berbagai sumber dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang cukup yang berkaitan dengan tujuan penelitian. sedangkan Objek penelitian adalah sesuatu yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian, objek penelitian ini menjadi sasaran dalam penelitian untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan yang terjadi.

Meleong menyatakan bahwa subjek penelitian sebagai informan, yang artinya orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi tempat penelitian. Sedangkan menurut Meolinono mendeskripsikan subjek penelitian sebagai orang diamati

---

<sup>20</sup> Cresswell, John W. Penelitian Kualitatif dan Desain Riset, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h.4

sebagai sumber penelitiannya. Menurut Sugiono objek penelitian adalah sesuatu yang menjadi pemusatan pada kegiatan penelitian, atau dengan kata lain segala sesuatu yang menjadi sasaran penelitian.<sup>21</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi subjek dan sumber data utama adalah guru dan murid di Tk Harniatun Arrazaq Bandar Lampung. Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah tentang bagaimana Penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

### **3. Lokasi penelitian**

Dalam hal ini peneliti memilih melakukan penelitian di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung. Peneliti melakukan di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung karena peneliti tertarik untuk melihat bagaimana Penerapan media permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

### **4. Instrumen penelitian**

Dalam penelitian kualitatif ini yang menjadi sebuah instrumen atau alat penelitian yaitu peneliti itu sendiri. Dalam penelitian diskriptif kualitatif ini bagi instrumen yang peneliti gunakan yaitu lembar observasi yang digunakan pada saat proses kegiatan. Lembar observasi ini berisikan suatu indikator-indikator dari penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Dalam pedoman observasi yang di gunakan oleh peneliti itu agar saat melakukan observasi nanti supaya lebih terarah sehingga untuk hasil data yang didapat akan lebih sesuai dan mudah untuk di olah . dan melakukan wawancara guna sebagai penduan yang akan digunakan untuk mengali informasi lebih banyak dalam mengajukan pertanyaan secara umum.

---

<sup>21</sup> LJ Meleong, *Metode Penelitian Kualitatifm* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010).

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi dan wawancara .agar pada saat melakukan penelitian lebi terarah, lembar observasi dan wawancara berisikan perkembangan kreativitas melalui media lego.

**Tabel 4**  
**Pedoman observasi pencapaian kreativitas anak di TK Harniatun**  
**Arrazaq Bandar lampung**

No	Item	Indikator pencapaian kreativitas			
		BB (1)	MB (2)	BHS (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu membuat hasil karya berdasarkan pengalaman yang mereka lihat dengan menggunakan media lego				
2.	Anak mampu membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya dengan menggunakan media lego				
3.	Anak banyak mengajukan pertanyaan				
4.	Anak mampu menceritakan atau berkomentar terhadap hasil karya yang di buat				
5.	Anak mampu menyelesaikan permainan lego sampai akhir sesuai tema ( lingkunganku				
6.	Anak mampu dan dapat mengerjakan sendiri tanpa bantuan				

7.	Anak mampu membuat hasil karya yang berbeda dari temanya.				
8.	anak dapat membuat karya dalam berbagai bentuk menggunakan media leg				
9.	dapat mengabungkan dan menyusun media lego sesuai dengan imajinasinya				

## 5. Teknik pengumpulan data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi dengan keterangan sebagai berikut.

### 1. Metode observasi

Hadi bagaimana dikutip oleh sugiyono mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan sugiyono. Penelitian ini, obervasi dilakukan dengan mengamati secara langsung untuk mengetahui kemampuan membaca huruf hijaiyah anak usia dini. Observasi yaitu teknik pengumpulan data dimana penulis mengadakan pengamatan yang berada di lingkungan Tk Harniatun Arrazaq Bandar lampung. Metode ini digunakan untuk memperoleh data-data dari ingkungan sekolah tersebut.

### 2. Metode wawancara

Menurut moleong, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewer) yang memberikan

jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara dilakukan secara mendalam dan terstruktur kepada subjek penelitian dengan pedoman yang telah dibuat, setiap responden diberi pertanyaan yang sama dan pengumpul data mencatatnya.

Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini .

### 3. Metode dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian peraturan, dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya gambar hidup, sketsa dan lain-lain sugiyono.

Dalam Penelitian ini, dokumenasi dilakukan oleh peneliti guna mengumpulkan data. Data tersebut ialah berbentuk foto dari kegiatan yang dilakukan siswa kelas B2 Tk Harniatun Arrazaq bandar lampung, data profil sekolah dan foto kegiatan wawancara.

## 6. Teknik analisis data

Menurut Sugiyono analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Miles and Huberman Sugiyono, mengemukakan terdapat 3 langkah dalam

analisis data, yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi data:

a. Reduksi data

Menurut Sugiyono mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Sehingga data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dalam penelitian ini adalah mereduksi data yang telah didapatkan dari hasil wawancara dan observasi dan dirangkum satu persatu agar mempermudah peneliti dalam memfokuskan data

b. Display data

Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutnya dalam analisis data ini adalah display data atau penyajian data. Miles and Huberman Sugiono, menyatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.<sup>22</sup>

Display data dalam penelitian ini adalah dengan cara menyajikan inti pokok data yang mencakup hasil keseluruhan penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usi dini di Tk Harniatun Arrazaq Bandar Lampung.

---

<sup>22</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*.

c. Verifikasi data

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena masalah dan rumusan masalah bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan. Apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dalam penelitian ini kesimpulan yang didapatkan merupakan temuan mengenai penerapan permainan edukatif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di Tk Harniatun Arrazaq Bandar Lampung yang diperoleh dari data penelitian yang dilakukan peneliti.

## 7. Uji keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif, merupakan salah satu bagian yang sangat penting untuk mengetahui kebenaran data dan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan menggunakan teknik triangulasi dalam pengambilan data, maka data yang diperoleh akan lebih konsisten sehingga menjadi suatu data yang valid dan bisa dipertanggung jawabkan.

Menurut Meleong, agar hasil dapat dipertanggung jawabkan maka diperhatikan pengecekan data apakah data yang disajikan valid atau kevalidan data. Untuk memeriksa keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi.<sup>23</sup> Menurut Sugioo, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan

---

<sup>23</sup> Meleong, *Metode Penelitian Kualitatifm*.

dari beberapa teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Penelitian ini menggunakan dua macam triangulasi yaitu:

1. Triangulasi teknik

Menurut Sugiono, triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang dalam. Peneliti menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.

2. Triangulasi sumber

Menurut Sugiono, triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber data yang berbeda-beda dengan teknik yang sama

## **I. Sistematika pembahasan**

Agar proposal ini lebih mudah dipahami, maka disini penulis menyusun proposal ini menjadi beberapa bab dengan sistematika penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan proposal yang berjudul “ penerapan media permainan edukatif lego dalam mengembangkan keretivitas anak usia dini di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung terdiri dari : BAB I pendahuluan yang terdiri dari( a) penegasan judul (b) alasan memilih judul(c)latar belakang masalah (d) identifikasi dan batasan masalah( e) rumusan masalah(f)tujuan penelitian(h) manfaat penelitian(i) kajian penelitian terdahulu yang relevan(j) sistematika penulisan. BAB II landasan teori BAB III deskripsi objek penelitian yang terdiri dari gambaran umum objek dan penyajian fakta dan data penelitian.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis dan data yang telah dijabarkan penulis menyimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif lego di dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung sudah di terapkan oleh guru dengan baik. Penerapan permainan lego yang diterapkan oleh guru sudah sesuai dengan langkah langkah bermain pembangunan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan tahap akhir. Tahap persiapan yaitu guru menentukan bentuk kegiatan /memilih tema yang ingin dicapai. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan a) guru menentukan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan bermain lego, b) menetapkan Langkah – langkah kegiatan, c) guru menjelaskan tugas dan aturan bermain lego, d) menentukan tugas yang akan dikerjakan anak. Tahap akhir pada tahap ini guru melakukan refleksi, meriview seluruh kegiatan yang telah dilakukan di taman kanak – kanak Harniatun Arrazaq Bandar lampung.

Meskipun demikian ada beberapa hal yang harus diperbaiki yaitu waktu dalam menerapkan permainan lego lebih sering masuk dalam proses pembelajaran bukan hanya sekedar permainan di akhir pembelajaran. Sehingga tujuan dalam penerapan permainan edukatif lego dalam meningkatkan kreatifitas anak tercapai dan sesuai dengan yang diharapkan.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka saran yang disampaikan sebagai berikut :

1. Pihak sekolah agar memperbanyak jenis dan variasi lego yang ada disekolah, sehingga banyaknya lego sesuai dengan jumlah siswa atau kebutuhan.

2. Sebaiknya guru lebih berani mencoba hal hal baru untuk menumbuhkan kreativitas anak ,karena mereka perlu dihadapkan berbagai kegiatan baru yang bervariasi ,karna dapat memeprkaya ide dan wawasan anak dengan segala sesuatu
3. Sebaiknya guru memperbanyak menggunakan simbol bunyi dan music karena jenis music tertentu dapat meningkatkan fungsi otak dan membantu kecepatan belajara dan daya ingat yang dapat memepengaruhi penataan dan suasana hati.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adang Ismail. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media, 2012.
- Anak, Kreativitas, Usia Dini, and Berdasarkan Aliran. "Early Childhood: Jurnal Pendidikan Association for the Education Young" 5, no. 2 (2021): 205–12.
- Anggito, Albi. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Suka Bumi: CV Jejak, 2018.
- Anwar, Chairul. *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*. Yogyakarta: SUKA- Press, 2014.
- Ata-akturk, Aysun, and Serap Sevimli-celik. "Creativity in Early Childhood Teacher Education: Beliefs and Practices." *International Journal of Early Years Education* 0, no. 0 (2020): 1–20. <https://doi.org/10.1080/09669760.2020.1754174>.
- Cahyo, Agus N. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jakarta: Flesbook, 2011.
- Dapertemen Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro, 2005.
- Diana Vidya Fakhriyani. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains* vol 4 ,no (2016): 193.
- Galang, Surya Gumilang. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Bidang Bimbingan Konsling*, 2016.
- Hazlina Fauziah. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Balok Di RA Nurul Hasanah," 2018.
- Kreativitas, Pengembangan, and Anak Usia. *Teori Dan Praktik*, n.d.
- M.Fadillah. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2017.
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

- Meleong, L.J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010.
- Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012.
- Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Murdiana. “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pemberian Tugas Di TK Negeri Pembina Daha Selatan.” *Cendekia* vol.1 (20201).
- Nerpalorma. *Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. jogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI), 2012.
- Nilawati Tadjuddin. “Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak.” *Jdarul Ilmi Urnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* volume 1 N (2016): 13.
- Ningsih, Tutuk. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. yogyakarta: Katalog Dalam Terbitan (KDT), 2018.
- No, Volume I I. “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone” II, no. 1 (2012): 59–67.
- putri ayu sridayanti. “Femanfaatan Bahan Sisa Dalam Mengembangkan Kreativitas Anka Usia Dini Di TK Islam Khira Ummah.” *Pendidikan Anak Usia Dini* volume VI (2020).
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suhanto, Irawan. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2015.
- Syafrina, Rizqi, and Vivi Endang Adiningsih. “Efektivitas Bermain ‘Lego’ Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4 – 5 Tahun.” *Motiva Jurnal Psikologi* 3, no. 1 (2020): 19. <https://doi.org/10.31293/mv.v3i1.4797>.
- Yeni Racmawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak - Kanak*. Jakarta: Kencana, 2010.

- yeti supriaty. “Meningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Gerak Dan Lagu.” *Pendidikan Anak Usia Dini* volume 5, no. issue (2021) (2021): 832–40.
- Yudha Saputra. “Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Di Atk.” *Jurnal Ilmiah* 42 (2014).
- Yuliana. “Kreativitas Diekspresikan Melalui Gambar Di Awal Pendidikan Anak.” *Jurnal Pendidikan Internasional*, n.d.
- Yuliani Nuraini Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. jakarta: Indeks, 2013.
- Zaman, Badru. *Media Dari Sumber Belajar*. jakarta: cendekia, 2007.
- Zulaikhah, Siti, Nur Kholis, Rina Wulandari, Anak Usia Dini, and A Pendahuluan. “No Title,” 2019, 69–84.



**Lampiran 1****WAWANCARA PENELITIAN**

1. Apakah yang ibu ketahui tentang kreativitas pada anak usia dini ?
2. Bagaimana cara ibu mengembangkan kreativitas pada anak ?
3. Apakah ibu menyiapkan media dalam proses pembelajaran ?
4. Bagaimana respon anak ketika guru mengajak anak bermain lego dalam mengembangkan kreativitas anak ?
5. Apakah ibu membagi anak menjadi beberapa kelompok pada saat proses bermain
6. Apakah guru menjelaskan proses permainan ?
7. Apakah guru memberikan dukungan atau motivasi kepada peserta didik pada saat sebelum dan sesudah belajar ?
8. Guru dan anak membacakan atau menjelaskan hasil kerja mereka ?
9. Guru melakukan evaluasi atas materi yang di sampaikan.?



## Lampiran 2


**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**  
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Firdausy Saragih Saragih Bandar Lampung 35321  
 Telp. (075) 768881 email: tarbiyah@radenintan.ac.id  
 Website: www.tarbiyah-radentan.ac.id

---

Nomor : B-11-tk-136.16/DT/TP.OOR.7/0/2022      Bandar Lampung      September 2022  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada  
 Yth. Kepala TK Harniatan Arranag  
 Di:  
 Bandar Lampung

**Assalamu'alaikum Wr. Wb**

Setelah memperhatikan judul Skripsi dan Out Line yang telah diuji oleh Dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini meluluskan/1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama	: Deka Warni
NIM	: 1811070179
Semester/T.A	: IX ( Sembilan )2022/2023
Program Studi	: PAUD
Judul Skripsi	: Persepsi Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Akan mengadakan Penelitian di TK Harniatan Arranag Bandar Lampung guna mengumpulkan data dan bahan-bahan penulisan Skripsi yang bersangkutan, maka waktu yang diberikan mulai tanggal 07 September 2022 sampai dengan 07 Oktober 2022

Demikian, atas perhatian dan bantuannya diucapkan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb**

Dekan,

  
 Nisra Diana, M.Pd  
 NIP. 19640628 198803 2 002

**Pembacaan :**

- Wakil Dekan Bidang Akademik
- Kasub/Kepros PAUD
- Kasubag Akademik
- Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 3

 **TAMAN KANAK-KANAK HARNIATUN ARRAZZAAQ**  
Jln. Yasir Hadibroto Gg. Cempaka Putih No. 24 Kel. Bumi Kedamaian Kec.  
Kedamaian Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung  
Telp. : 0721 268571 HP. : 0821 8438 8402

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
**KEPALA TAMAN KANAK –KANAK HARNIATUN ARRAZZAAQ BANDAR LAMPUNG**  
**NOMOR : 421/ 005/ SK /TK HRN.ARR/ VII/ 2021**

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung ini menerangkan bahwa :

Nama : Deka warni  
NPM : 1811070179  
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung dengan judul " penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini " dari tanggal 07 September 2022 sampai dengan tanggal 07 oktober 2022

Dengan demikian surat ini dibuat dengan sebenar –benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Bandar Lampung 07oktober 2022  
Kepala sekolah Tk Harniatun  
Arrazzaaq  
  
**Teguh Widiyanti Supriah S.Pd**

## Lampiran 4

**Kisi –Kisi Observasi Pencapaian Perkembangan Kreativitas  
Anak Kelas B2 Di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung.**

<b>Variable</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Item</b>
<b>Kreativitas</b>	Mempunyai daya imajinasi	1. Memperagakan berdasarkan pengalaman yang mereka lihat	1. Anak mampu membuat hasil karya berdasarkan pengalaman yang mereka lihat dengan menggunakan media lego 2. Anak mampu menciptakan sesuatu dari pemikirannya sendiri 3. Anak mampu membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya dengan menggunakan media lego
	Memeiliki rasa ingin tahu yang besar	1. Mampu mengamati objek dengan rasa ingin tahu 2. bertanya Tanya atau berkomentar terhadap hasil karya yang di buat	1. Anak banyak mengajukan pertanyaan 2. Anak mampu bertanya Tanya atau berkomentar terhadap hasil

			karya yang di buat
Merasa tertantang oleh kemajmukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu menyelesaikan tugasnya sendiri</li> <li>2. Mampu membuat hasil karya yang berbeda dari temannya</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu menyelesaikan permainan lego sampai akhir sesuai tema (lingkunganku)</li> <li>2. Anak mampu dan dapat mengerjakan sendiri tanpa bantuan</li> <li>3. Anak mampu membuat hasil karya yang berbeda dari temanya.</li> </ol>	
Menunjukkan minat pada kegiatan kreatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. mampu membuat hasil karya yang bervariasi dari media lego</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. anak dapat membuat karya dalam berbagai bentuk menggunakan media lego</li> <li>2. dapat mengabungkan dan menyusun media lego sesuai dengan imajinasinya</li> </ol>	

*Sumber : utami munandar pengembangan kreativitas anak berbakat Ahmad susanto 2017 pendidikan anak usia dini ,Jakarta PT Bumi Askara*

## Lampiran 5

### Pedoman observasi pencapaian kreativitas anak di TK harniatun Arrazaq Bandar Lampung

No	Item	Indicator pencapaian kreativitas			
		BB (1)	MB (2)	BHS (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu membuat hasil karya berdasarkan pengalaman yang mereka lihat dengan menggunakan media lego				
2.	Anak mampu menciptakan sesuatu dari pemikirannya sendiri				
3.	Anak mampu membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya dengan menggunakan media lego				
4.	Anak banyak mengajukan pertanyaan				
5.	Anak mampu bertanya Tanya atau berkomentar terhadap hasil karya yang di buat				
6.	Anak mampu menyelesaikan permainan lego sampai akhir sesuai tema (lingkunganku				
7.	Anak mampu dan dapat mengerjakan sendiri tanpa bantuan				

<b>8.</b>	Anak mampu membuat hasil karya yang berbeda dari temanya.				
<b>9.</b>	anak dapat membuat karya dalam berbagai bentuk menggunakan media leg				
<b>10.</b>	dapat mengabungkan dan menyusun media lego sesuai dengan imajinasinya				



## Lampiran 6

**Data perkembangan kreativitas anak usia dini di Taman kanak –  
kanak Harniatun Arrazaq Bandar Lampung.**

No	Nama	Indikator perkembangan kreativitas anak				Ket
		1	2	3	4	
1.	Amra	MB	BB	BB	BB	BB
2.	Adva	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
3.	Alta	MB	MB	BSH	MB	MB
4.	Avn	BB	BB	BB	BB	BB
5.	Ayh	BB	MB	BB	BB	BB
6.	Dfa	MB	MB	MB	MB	MB
7.	Fhmi	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
8.	Fhi	BB	BB	BB	BB	BB
9.	Frd	MB	BB	BB	BB	BB
10.	Hla	BB	MB	BB	BB	BB
11.	Kya	MB	BSH	MB	MB	MB
12.	Kla	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
13.	Kno	BB	BB	MB	BB	BB
14.	Nya	MB	MB	MB	BSH	MB
15.	M.Rga	BB	BB	BB	BB	BB
16.	M.rzq	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
17.	Nfs	BSH	MB	BB	BB	BB
18.	Rny	BSB	BB	MB	MB	MB

*Sumber : data hasil observasi yang perkembangan kreativitas di TK Harniatun Arrazaq Bandar Lampung.*

**Keterangan pencapaian perkembangan :**

1. **(BB)** : Belum Berkembang bila anak melakukan harus dengan bimbingan guru atau di contohkan oleh guru dengan skor 50 -59
2. **(MB)** : Mulai Berkembang bila anak melakukan masih di ingatkan atau dibantu oleh guru dengan skor 60-69
3. **(BSH)** : Berkembang Sesuai Harapan bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsesten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru dengan skor 70-79
4. **(BSB)** : Berkembang Sangat Baik bila anak sudah bisa melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temanya yang belum mencapai kemampuan indicator yang di harapkan dengan skor 80-10



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN DI TK  
HARNIATUN ARRAZAQ BANDAR LAMPUNG TAHUN  
AJARAN 2022/2023

<b>Semester/Minggu</b>	<b>: 1 / 13</b>
<b>Hari/Tanggal</b>	<b>: Senin ,19 september 2022</b>
<b>Kelompok</b>	<b>: 5-6 tahun</b>
<b>Tema</b>	<b>: lingkunganku</b>
<b>Sub Tema</b>	<b>: Kotaku</b>
<b>Sub sub tema</b>	<b>: lampungku</b>

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

**Anak Mampu:**

1. Menenal ciptaan Tuhan
2. Memiliki perilaku hidup sehat
3. Menenal lambang kota (bandar lampung)
4. Bercerita tentang media yang dibuat

**KEGIATAN PEMBELAJARAN**

**KegiatanPendahuluan (30 menit)**

- Penerapan SOP
- Berdiskusi tentang kotaku (bandar lampung)
- Tanya jawab tentang kotaku (Bandar lampung)

**Kegiatan Inti (90 menit)**

- Membuat gedung dari media lego
- Menulis kata “ Bandar lampung “
- Mewarnai gambar gambar gedung
- Gerak dan lagu tepuk lampung

**Istirahat (30 menit)**

- Cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan
- Bermain bebas

**KegiatanPenutup (30 menit)**

- Menanyakan perasaan hari ini

- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan
- Memberikan informasi untuk kegiatan esok hari
- Berdoa

**PENILAIAN**

- Terbiasa memperkenalkan diri di depan umum
- Mencuci tangan sebelum makan
- Terbiasa mengikuti aturan

**Mengetahui**

Bandar Lampung, 19 september 2022

**Peneliti**

**Guru kelas B2**

Deka warni

Maimuna, S.Pd.



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN DI TK  
HARNIATUN ARRAZAQ BANDAR LAMPUNG TAHUN  
AJARAN 2022/2023**

<b>Semester/Minggu</b>	<b>: 1 / 13</b>
<b>Hari/Tanggal</b>	<b>: Senin ,23 september 2022</b>
<b>Kelompok</b>	<b>: 5-6 tahun</b>
<b>Tema</b>	<b>: Kendaran</b>
<b>Sub Tema</b>	<b>: Kendaran darat</b>

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

**Anak Mampu:**

1. Menenal ciptaan Tuhan
2. Memiliki perilaku hidup sehat
3. Menenal macam macam kendaran darat

**KEGIATAN PEMBELAJARAN**

**KegiatanPendahuluan (30 menit)**

- Penerapan SOP
- Bercerita tentang kendaran darat
- Tanya jawab kendaran darat

**Kegiatan Inti (90 menit)**

- Membuat kendararn darat dari media lego
- Menulis kata “ kendaran darat “
- Menghitung kata kendaran darat
- Beryanyi tentang kendaran darat

**Istirahat (30 menit)**

- Cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan
- Bermain bebas

**KegiatanPenutup (30 menit)**

- Menanyakan perasaan hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan
- Memberikan informasi untuk kegiatan esok hari

- Berdoa

**PENILAIAN**

- Terbiasa memperkenalkan diri di depan umum
- Mencuci tangan sebelum makan
- Terbiasa mengikuti aturan

Bandar Lampung, 23 september 2022

**Mengetahui**

**Peneliti**

**Guru kelas B2**

Deka Warni

Maimuna, S.Pd.



**LEMBAR OBSERVASI  
PENERAPAN PERMAINAN LEGO**

**Nama Guru : Mainuna, S.Pd.**

**Kelompok : B2**

No	Kegiatan Permainan Lego	Ya	Tidak
<b>Tahap Persiapan</b>			
1	Guru menentukan bentuk kegiatan /memilih tema yang ingin dicapai		
<b>Tahap Pelaksanaan</b>			
1	Menentukan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan		
2	Menetapkan Langkah – langkah Kegiatan		
3	Guru menjelaskan Tugas dan Aturan Bermain		
4	Menentukan tugas yang akan dikerjakan anak		
<b>Tahap Akhir</b>			
1	guru melakukan refleksi, meriview seluruh kegiatan yang telah dilakukan		

**Penilai**

**Deka Warni**

**KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARA  
PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO  
DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK  
USIA DINI**

No	Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah
1.	Menyusun program pengajaran a. Menetapkan tujuan pembelajaran b. Memilih dan mengembangkan bahan pembelajaran c. Memilih dan mengembangkan strategi belajar mengajar d. Memilih dan mengembangkan media pengajaran yang sesuai e. Memilih dan memanfaatkan sumber belajar	1  2  3  4  5	5
2	Melaksanakan program pengajaran a. Menciptakan iklim belajar mengajar yang tepat b. Mengatur ruangan belajar c. Mengelola interaksi belajar mengajar	6  7  8	3
3	Menilai hasil dan		

	proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan	9	
	a. Menilai prestasi siswa untuk kepentingan pengajaran	10	4
	b. Menilai proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan	11	
	c. Faktor pendukung dalam upaya kreativitas guru kelas dalam meningkatkan kreativitas siswa	12	
	d. Faktor penghambat dalam upaya kreativitas guru kelas dalam meningkatkan kreativitas siswa		

## PEDOMAN WAWANCARA

Narasumber :  
Hari/ Tanggal :  
Pertanyaan Wawancara :

1. Apakah Ibu menetapkan tujuan pembelajaran dalam penerapan permainan edukatif lego? Jelaskan tujuan pembelajaran yang Ibu susun dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan permainan edukatif lego? di TK itu memang semua pembelajaran sambil bermain, ini tepat sekali karena disamping anak mengenal bentuk dan warna itulah yang dinamakan bagaimana kreativitas anak, tujuannya menjadikan anak kreatif, misal membangun, menyusun dan menghitung itu tujuannya diadakan permainan lego dengan tujuan menggerakkan otak kanan dan kiri anak menjadi kreatif.
2. Apakah Ibu mengembangkan bahan pembelajaran ? Jelaskan bahan pembelajaran yang Ibu susun dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa? Bahan pengembangan untuk melatih kreatif anak tidak harus mahal, sekarang ada luspak merupakan bahan yang bisa di mainkan berulang kali contoh botol bekas, gelas bekas selain itu tadi lego. Kalau disini anak itu bisa memilih lego yang diinginkan ketika anak selesai belajar
3. Apakah Ibu mengembangkan strategi belajar mengajar ? Jelaskan strategi belajar mengajar apa yang Ibu susun dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa? Di dalam kita belajar kreativitas anak minimal ada empat strategi yang harus kita terapkan yaitu pertama identifikasi, kedua metode, ketiga teknik, keempat strategi.
4. Apakah Bapak/Ibu mengembangkan media pengajaran yang sesuai dengan pembelajaran ? Jelaskan media pengajaran yang Ibu susun dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa? Seperti yang kita ucapkan didepan, anak itu identic dengan bermain, jadi lingkungannya bermain salah satunya luspak, salah satunya kursi kursi bisa mereka bentuk menjadi bangunan, tapi itulah karena

mereka sudah belajar kreatif, terkadang kita sebagai guru pun banyak belajar dari mereka.

5. Apakah Ibu memanfaatkan sumber belajar yang ada di sekolah ? Jelaskan sumber belajar yang Ibu susun dalam rangka kreativitas siswa? Sudah pasti, banyak sekali dilingkungan kita yang bisa kita jadikan sumber belajar contohnya pintu kita hitung pintu ada berapa dan banyak sekali contohnya dilingkungan sekitar yang bisa meningkatkan kreatifitas siswa
6. Apakah Ibu menciptakan iklim belajar mengajar yang tepat saat penerapan permainan edukatif lego untuk meningkatkan kreativitas siswa? Jelaskan ! iya, memang harus.
7. Apakah Ibu mengatur ruangan belajar untuk meningkatkan kreativitas siswa saat penerapan permainan edukatif lego? Jelaskan ! ya, memang diruang belajar Tk selalu berubah-ubah bentuknya kadang ruang kelas kita jadikan seperti ruang bangunan, ruang dapur, ruang belajar.
8. Apakah Ibu mengelola interaksi belajar mengajar siswa di kelas saat penerapan permainan edukatif lego untuk meningkatkan kreativitas siswa? Jelaskan ! oke, interaksi sudah pasti sudah ada interaksi antara anak dan guru, jika ada anak yang tidak tertarik kita telusuri sebabnya dan solusinya
9. Apakah Ibu menilai prestasi murid untuk kepentingan pengajaran ?Jelaskan ! apapun yang dilakukan anak sudah pasti kita nilai, apalagi seperti lego. Dari prosesnya seperti apa, kita Tanya cara pembuatannya, begitu yang kita terapkan disekolah
10. Apakah Ibu menilai proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan melalui penerapan permainan edukatif lego? Jelaskan !
11. Apa saja faktor pendukung dalam upaya Ibu dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan permainan edukatif lego? Seperti bentuk lego itu sendiri, balok bangunan, segitiga, segiempat, panjang di tambah lagi dengan luspak banyak sekali yang bisa kita kembangkan
12. Apa saja faktor penghambat dalam upaya Ibu dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan permainan edukatif lego ?dalam hari itu anak kurang mood, mungkin

dirumah ada yang tidka disukai sehingga anak tidak mood, ketika permianan jumlah nya terbatas anak berebut, ini beban untuk guru agar siswa tidak memilih permainan yang sama.



## Lampiran dokumentasi penelitian











