

**UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN  
KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN  
LEGO DI TK WIYATA BHAKTI KECAMATAN  
HULU SUNGKAI KABUPATEN  
LAMPUNG UTARA**

**Skripsi**

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

**Oleh:**

**IGA REYNINTA SUHAILI**

**NPM: 1911070287**

**Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H/ 2023 M**

**UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN  
KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN  
LEGO DI TK WIYATA BHAKTI KECAMATAN  
HULU SINGKAI KABUPATEN  
LAMPUNG UTARA**

**Skripsi**

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

**Oleh :**

**IGA REYNINTA SUHAILI**

**NPM : 1911070287**

**Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

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

**Pembimbing II : Anggil Viyantini K, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2023 M**

## ABSTRAK

Kreativitas bagian penting yang harus di kembangkan dalam perkembangan anak usia dini, karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran berpikir tidak berkembang Karena untuk menciptakan sesuatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan berdasarkan yang cukup tinggi pula. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan lego di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu guru kelas A dengan banyaknya peserta didik dengan jumlah 14 orang anak dan objek penelitian yang peneliti gunakan yaitu upaya guru dalam mengembangkan Kreativitas anak melalui permainan lego di TK Wiyata Bhakti. teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang di gunakan adalah reduksi data, display data dan verifikasi data.

Berdasarkan hasil penelitian penulis dapat disimpulkan bahwa keberhasilan guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik sudah baik dan juga sesuai dengan langkah-langkah bermain pembangunan yaitu Guru mempersiapkan media dan peraturan bermain, Guru mendemonstrasikan bagaimana cara membuat suatu konstruksi sederhana, Guru membagi alat dan bahan permainan, Guru memberikan setiap anak waktu yang cukup untuk berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya (60 menit), Guru mengajukan pertanyaan dan diskusi tentang pembangunan untuk memperkuat dan memperluas bahasa anak, Guru mendukung anak untuk mengingat kembali dan saling menceritakan pengalaman mainnyadan.

**Kata Kunci : Kreativitas, Permainan Lego**

## **ABSTRACT**

*Creativity is an important part that must be developed in early childhood development, because creativity is very influential in the development of aspects of early childhood development, if children's creativity is not developed from an early age then their intelligence abilities and fluency in thinking will not develop because they need to create products and talents. High creativity is required on a fairly high basis. This research aims to find out how teachers make efforts to develop children's creativity through Lego games at the Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Kindergarten, North Lampung.*

*This study uses a qualitative research method with a case study approach. The subjects in this study were class A teachers with a large number of students with a total of 14 children and the research object that researchers used was the teacher's efforts to develop children's creativity through lego games in Wiyata Bhakti Kindergarten. data collection techniques that researchers use in this study are observation techniques, interviews, and documentation. While the data analysis techniques used are data reduction, data display and data verification.*

*Based on the results of the author's research, it can be concluded that the teacher's success in developing student creativity is good and also in accordance with the steps of playing development, namely the teacher prepares media and playing rules, the teacher demonstrates how to make a simple construction, the teacher distributes game tools and materials, the teacher giving each child enough time to be creative according to their imagination and creativity (60 minutes), the teacher asks questions and discussions about development to strengthen and broaden children's language, the teacher supports children to remember and tell each other their playing experiences.*

**Keywords: Creativity, Lego Games**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Iga Reyninta Suhaili  
NPM : 1911070287  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :”Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara” adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan duplikasi ataupun karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam catatan kaki atau daftar rujukan. Apabila suatu waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandarlampung, 09 Agustus 2023

Penulis



Iga reyninta suhaili

1911070287



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan  
Lego di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara  
Nama : Iga Reyninta Suhaili  
Npm : 1911070287  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

**Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I**

**NIP.19630612199302002**

Pembimbing II

**Anggil Vivanfani Kuswanto, M.Pd**

**NIP.**

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Dr. H. Agus Jabmiko, M.Pd**

**NIP.196208231999031001**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul “Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara” yang disusun oleh : Iga Reyninta Suhaili, NPM : 1911070287, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Telah di ujikan dalam sidang munaqasyah di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari-rabu, tanggal 16 Agustus 2023 pukul 13.00 – 14.30 WIB.

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua** : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

**Sekretaris** : Kanada Komariyah. M.Pd. I

**Penguji Utama** : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

**Penguji Pendamping I** : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

**Penguji Pendamping II** : Anggil Viyantini Kuswanto, M.Pd

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**

**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَمَا تُعْنِي الْاٰيٰتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا  
يُؤْمِنُوْنَ

“Katakanlah, “Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi!”  
Tidaklah bermanfaat  
tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi  
peringatan  
bagi orang yang tidak beriman”.  
(QS. Yunus : 101).<sup>1</sup>



---

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



## PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Segala puji syukur kepada Allah SWT, atas segala limpah berkah, nikmat, karunia yang telah diberikan. Alhamdulillah dengan segala karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik, dan tentu saja saya ucapkan rasa terimakasih saya yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua ku yang tersayang dan tercinta, ayahanda Suhaili dan Ibunda Emlina Dewi,S.Pd yang tidak pernah berhenti memberikan yang terbaik untukku, yang tiada hentinya selama ini memberi do'a, kasih sayang, nasehat, dan pengorbanan yang tak tergantikan hingga ananda selalu tegar menjalani setiap rintangan yang ada. "Ya Allah Ya Rahman Ya Rahim, terima kasih telah Engkau tempatkan hamba di antara kedua malaikat-Mu yang selalu ikhlas menjagaku, mendidikku, membimbingku dengan baik, ya Allah berikanlah balasan yang setimpal surga Firdaus dan jauhkanlah mereka nanti dari siksaanMu, Aamiin." Terima kasih Ayah..... terima kasih Ibu....
2. Kakakku Elsita Hafizha Suhaili, S.Tr.Keb dan kedua adikku Nora Wyren Tia Suhaili & M. Naufal Alfarizi. Terimakasih untuk kalian yang selalu menjadi tempat berbagi suka dukaku dan menjadi tempat tumpunku agar dapat bersemangat menyelesaikan skripsi dan kuliah ini.
3. Teruntuk sahabat-sahabat ku Jihan, Ridha, Zahra, Ria, Indri yang selalu menemani masa kuliahku dari awal kuliah hingga saat ini, terima kasih telah menjadi tempat keluh kesahku, yang selalu menemani dan menjadikan masa-masa kuliahku lebih berwarna.
4. Teruntuk seseorang yang menemani selama masa perkuliahan, menjadi seseorang yang selalu bersedia menjadi tempat bercerita, yang selalu memberi semangat dan memberi dukungan, terimakasih selalu menemani sampai sekarang.
5. Almamater ku tercinta UIN Raden Intan Lampung.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Iga Reyninta Suhaili lahir di desa Gedung Negara Kecamatan Hulu Sungkai Kabupaten Lampung Utara pada tanggal 12 November 2001. Penulis anak kedua dari empat bersaudara yang merupakan anak dari bapak Suhaili dan ibu Emlina Dewi, S.Pd. penulis memulai jenjang pendidikan di TK Wiyata Bhakti selama 1 tahun dan lulus pada tahun 2007 selanjutnya melanjutkan ke jenjang dasar tepatnya di SDN Tulung Buyut selama 6 tahun dan lulus pada tahun 2013, lalu melanjutkan sekolah menengah pertama SMP 01 Hulu Sungkai lulus pada tahun 2016.

Pada tahun yang sama penulis melanjutkan sekolah menengah atas (SMA) yaitu SMA 2 Kotabumi dan lulus pada tahun 2019. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan tingkat perguruan tinggi Strata satu (S1) di UIN Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).



## KATA PENGANTAR

Assalamualamuallaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah hirabbilalamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan karunia rahmat dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas kuliah akhir guna memenuhi syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan S.Pd di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung dengan judul skripsi “Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego”.

Selama proses penulisan Skripsi ini mengalami beberapa hambatan maupun kesulitan yang terkdang penulis berada di titik terlemah di dirinya. Namun adanya do`a, restu dan dorongan dari orang tua yang tidak pernah putus sehingga membuat penulis bersemangat untuk melanjutkan Skripsi ini, penulis juga telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dengan tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
3. Yulan Puspita Rini, M.A selaku Sekertaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Dr. H. Romlah, M.Pd. I selaku pembimbing I yang selalu memberikan arahan dan saran dengan penuh kesabaran dan kesungguhan dalam penyusunan skripsi hingga selesai
5. Anggil Viyantini K, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu memberikan arahan dan saran dengan penuh kesabaran dan kesungguhan dalam penyusunan skripsi hingga selesai

6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah mendidik dan memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan
7. Keluarga besarku yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dari awal sampai sekarang
8. Ibu Masniyati selaku Kepala TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara, beserta guru-guru yang telah membantu dan memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian di TK tersebut
9. Ayah dan Ibu yang selalu mendukung dan meridhai setiap langkahku, dan selalu menemaniku
10. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang saya banggakan dan saya cintai
11. Teman –teman PIAUD angkatan 2019, terkhusus kelas B UIN Raden Intan Lampung, dan orang-orang yang selalu memberikan kata-kata penyemangat dan mendoakan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah berjasa membantu menyelesaikan skripsi ini
13. Dan sebelumnya saya ingin berterima kasih kepada diri saya sendiri yang bertahan hingga saat ini yang telah melalui suka duka perjalanan dan selalu mampu untuk melewatinya.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat membantu dan menambah wawasan bagi penulis dan khususnya setiap orang yang membacanya, aamiin. Akhir kata.

Wasaalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh..

Bandar Lampung, 26 Juni 2023  
Penulis

Iga Reyninta Suhaili  
1911070287

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>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>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

<b>A. Penegasan Judul</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Latar Belakang Masalah</b> .....	<b>3</b>
<b>C. Fokus Dan Sub Fokus Penelitian</b> .....	<b>14</b>
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	<b>14</b>
<b>E. Tujuan Penelitian</b> .....	<b>15</b>
<b>F. Manfaat Penelitian</b> .....	<b>15</b>
<b>G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan</b> .....	<b>15</b>
<b>H. Metode Penelitian</b> .....	<b>19</b>
<b>I. Sistematika Pembahasan</b> .....	<b>28</b>

### **BAB II KAJIAN TEORI**

<b>A. Permainan</b> .....	<b>31</b>
1. Pengertian Permainan .....	<b>31</b>
2. Fungsi Bermain .....	<b>34</b>
3. Jenis Permainan .....	<b>38</b>
4. Manfaat Bermain .....	<b>43</b>
<b>B. Lego</b> .....	<b>51</b>
1. Pengertian Lego .....	<b>51</b>
2. Manfaat Bermain Lego .....	<b>54</b>
3. Langkah-langkah Bermain Lego .....	<b>59</b>
4. Cara Bermain Lego .....	<b>62</b>
<b>C. Kreativitas</b> .....	<b>63</b>
1. Pengertian Kreativitas .....	<b>63</b>
2. Ciri-ciri Kreativitas .....	<b>67</b>
3. Faktor Pendukung Kreativitas .....	<b>77</b>
4. Faktor Penghambat Kreativitas .....	<b>86</b>

5. Tujuan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini .....	91
6. Manfaat Kreativitas Bagi Anak Usia Dini .....	96
7. Strategi Mengembangkan Kreativitas Anak.....	101
8. Tahap Perkembangan Kreativitas .....	113

### **BBB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN**

A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	117
1. Sejarah TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai .....	117
2. Visi , Misi dan Tujuan.....	118
3. Struktur Organisasi TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai .....	119
4. Sarana dan Prasarana.....	118
5. Data Pendidik.....	120
6. Data Peserta Didik.....	121

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Hasil Penelitian .....	124
B. Temuan Penelitian .....	139

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	147
B. Saran.....	148

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>149</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>158</b>
-------------------------------	------------

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Indikator Kreativitas Anak Usia Dini .....	12
Tabel 2 Data Awal Perkembangan Kreativitas AUD di TK Wiyata Bhakti.....	12
Tabel 3 Presentase Data Awal Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok A Di TK Wiyata Bhakti .....	14



## DAFTAR LAMPIRAN

**Lampiran 1**      Kisi-kisi Observasi

**Lampiran 2**      Pedoman Observasi





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Penegasan Judul**

Penelitian ini akan menjelaskan tentang judul skripsi yang akan diteliti agar tidak menimbulkan kesalah pahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul skripsi ini. Adapun judul skripsi yang dimaksud adalah **“UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN LEGO DI TK WIYATA BHAKTI KECAMATAN HULU SUNGKAI KABUPATEN LAMPUNG UTARA”**. Adapun uraian pengertian beberapa istilah yang terdapat pada judul ini, sebagai berikut :

#### **1. Upaya guru**

Upaya guru adalah usaha, ikhtiar pendidik dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, memfasilitasi dan mengevaluasi peserta didik untuk memperoleh tujuan pendidikan.

#### **2. Kerativitas**

Kreativitas pada anak ialah sebuah kemampuan dan gagasan dalam menemukan ide baru, ekspresi dan hal-hal baru, dapat menemukan solusi dalam permasalahan yang sedang mereka alami dan sebuah ide yang dihasilkan dalam membuat produk baru atau hal baru hasilnya mempunyai nilai yang tinggi bagi karyanya. Kreativitas juga dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mewujudkan berbagai kemampuan atau inisiatif yang dimiliki anak sehingga menjadikan anak yang percaya diri dan optimis dalam melakukan segala hal.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Rezioka, D. G., Wibowo, D. V., & Fatmawati, F. (2021). Rejuvinasi Strategi Pengembangan Kreativitas

Anak di PAUD. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 31-46. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8186>

### 3. Lego

Menurut Hurlock lego merupakan permainan bersifat membina keterampilan dan rangsangan bagi kreativitas anak, karena melalui eksperimentasi dalam bermain anak akan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru an berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Lego adalah seperangkat mainan bangunan susun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergigi, sehingga dapat disatukan dan dibangun menjadi berbagai bentuk. Misalnya: berbentuk robot, mobil, pesawat, rumah, gedung, dan lain-lain.<sup>3</sup>

### 4. TK Wiyata Bhakti Lampung Utara

TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara merupakan suatu lembaga pendidikan taman kanak – kanak yang peneliti pilih sebagai lokasi dalam peneliti ini. TK Wiyata Bhakti adalah sekolah yang berdiri sejak tahun 1987 yang beralamatkan di jalan damai desa Gedung Negara Kecamatan Hulu Sungkai Kabupaten Lampung Utara Provinsi Lampung.

Berdasarkan penjelasan judul di atas, maka judul skripsi ini adalah **UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN LEGO DI TK WIYATA BHAKTI HULU SUNGKAI LAMPUNG UTARA**. Dengan melakukan penelitian bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan lego.

---

<sup>3</sup> Kundre, J. L., & Ifasaksily, E. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Menggunakan

Permainan Lego Warna Pada Paud Kawanua di Kecamatan Tehoru Kabupaten Maluku Tengah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 538-550. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7337478>

## B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses sadar yang dilakukan kepada peserta didik guna menumbuhkan dan mengembangkan jasmani maupun rohani secara optimal untuk mencapai tingkat kedewasaan. Muhaimin berpendapat bahwa pendidikan adalah aktivitas atau upaya yang sadar dan terencana, dirancang untuk membantu seseorang mengembangkan pandangan hidup, sikap hidup, baik yang bersifat manual (penunjuk praktis) maupun mental dan sosial.<sup>4</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>5</sup>

Pendidikan anak usia dini ialah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 37 tahun 2014 Pasal 1 ayat (2), Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini selanjutnya disebut STTPPA yang merupakan kriteria tentang kemampuan yang di capai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, yang mencakup aspek nilai agama dan moral fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Ramdhani, M. A. (2014). Lingkungan pendidikan dalam implementasi pendidikan karakter. *Jurnal pendidikan universitas garut*, 8(1), 28-37.

<sup>5</sup> Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2018) h.

<sup>6</sup> *Ibid*,h.15

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>7</sup>

Ajaran untuk melaksanakan pendidikan kepada anak usia dini adalah merupakan perintah Allah SWT. Adapun ayat-ayat Al-Qur'an yang menjadi dasar pendidikan bagi anak usia dini.

Allah berfirman dalam Qur'an Surat Ali-Imron ayat 190 yang berbunyi :

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَحْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لآيَاتٍ لِأُولِي  
الْأَلْبَابِ ﴿١٩٠﴾

Artinya: “*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal.*”(Q.S. Al-‘imron: 190).

Oleh karena itu, peran serta pendidikan sangat penting dalam menunjang kehidupan sehari-hari, sebab pendidikan dapat menjadi salah satu pedoman kehidupan manusia sesuai dengan tujuan pendidikan yang dibekali pada saat mengenyam di bangku sekolah untuk bisa dimanfaatkan dalam meraih cita-cita.

---

<sup>7</sup> Yuliani Nuraini Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (jakarta: Indeks, 2013).5.

Allah berfirman dalam Qur'an Surat Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi :

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ  
فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ  
الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا  
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang yang di berikan ilmu pengetahuan beberapa derajat”.<sup>8</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 digunakanya 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 pertumuhan 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

---

<sup>8</sup> Departement Agama, Al-Quran Dan Terjemahannya (Bandung: Jummanatul ‘ Ali Art, 2004).

menunjang terhadap pertumbuhan dan perkembangan dimasa yang akan datang akan terbentuk dengan baik.<sup>9</sup>

Tujuan kegiatan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak usia dini sebagai persiapan untuk kelangsungan hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pendidikan anak usia dini lebih dititikberatkan kepada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan seluruh kecerdasan.<sup>10</sup> Pendidikan adalah wahana interaksi antara individu sebagai upaya untuk meningkatkan mutu manusia yang akan ditandai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan kemajuan sebuah negara. Secara umum pendidikan mempunyai peran dalam mendorong individu atau masyarakat untuk mencapai kemajuan ilmu pengetahuan. Proses yang ada di dalam pendidikan tentunya tidak mengabaikan pentingnya kreativitas.<sup>11</sup>

kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/ produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/ produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Nilawati Tadjuddin, "Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak," *darul Ilmi jurnal*

Pendidikan Islam Anak Usia Dini volume 1 N (2016): 13.

<sup>10</sup> Encep Sudirjo, M Nur Alif. *Pertumbuhan Dan Perkembangan Motorik* (Sumedang : UPI Sumedang Press, 2018)

<sup>11</sup> Sartika, and Erni Munastiwi. 2019. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di

TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4 (2): 35-50. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.42-04>.

<sup>12</sup> Made Yoga Putra, Nigraha & Hwihanus. 2015. "Manajemen Pengembangan Kreativitas

Kreativitas menurut Suryana adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna dan bermanfaat.<sup>13</sup> masing-masing anak mempunyai modal kreativitas dalam dirinya, guru harus menyediakan sarana dan prasarana untuk menyalurkan seluruh potensi anak tersebut. Kreativitas yang ada pada anak perlu di kenali, di pupuk dan di kembangkan melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas anak dapat terwujud dan sifat kreatif mereka tidak hilang. Oleh karena itu eksistensi seorang guru dalam mengembangkan kreativitas anak di TK sangatlah penting.

Uraian diatas mengandung makna bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan pada anak sejak usia dini, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, memberikan kepuasan terhadap individu, dan untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Seperti yang di kemukakan oleh Mariana bahwa kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya, dengan kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.<sup>14</sup>

Fungsi perkembangan kreativitas anak adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan

---

Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini Di Paud ‘Handayani’ SKB Kendal.” *Ekp* 13 (3): 1576–80.

<sup>13</sup> Fitri, Y. M., & Mayar, F. (2019). Eksistensi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1227-1233. <https://doi.org/10.31004/jptam.v3i3.347>

<sup>14</sup> Lestari, Ni Gusti Ayu Made Yeni. 2020. “Penerapan Metode Mind Map Dalam Pengembangan.”

*Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (1): 35–42.

baik maka anak akan dapat mewujudkan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati. Contohnya seorang anak membuat boneka batu, anak dapat melakukan kreasi untuk membuat benda-benda lainnya yang diinginkan.<sup>15</sup>

Kreativitas dalam pendidikan perlu dilakukan dan hal penting dalam kehidupan besar bagi anak usia dini, karena dapat membuat manusia lebih produktif. Selain itu juga meningkatkan kualitas hidup serta mempengaruhi mudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan. Pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran berpikir tidak berkembang. Karena untuk menciptakan sesuatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan berdasarkan yang cukup tinggi pula.

Salah satu permasalahan yang ada di lapangan adalah tidak semua anak dapat melewati proses perkembangan dengan baik. Masalah-masalah perilaku anak dapat timbul pada perkembangan fisik kognitif dan bahasa. Terlebih pada ranah perkembangan sosial emosional dan perkembangan karakter anak. Dalam mengembangkan kreativitas anak perlu digunakan cara –cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak .dimana salah satunya dengan menerapkan permainan. Permainan adalah salah satu medi pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas ,meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat proses belajar. Setiap anak memiliki kemampuan dan keterampilan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak. Dari permainan biasanya

---

<sup>15</sup> Mulyati, S. (2013). Meningkatkan kreativitas pada anak. *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship (AJIE)*, 2(02), 124-129.



akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak, dan tentu akan semakin menambahkan rasa ketertarikan anak pada mainan tersebut. Montolalu berpendapat bahwa bermain bagi anak-anak mempunyai pengaruh yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala kegiatan, kepuasan, kreativitas dan imajinasi. Dengan demikian, anak dapat menjadi kreatif melalui kegiatan bermain.<sup>16</sup> Kemudian Nugraha juga menyatakan perkembangan kreativitas pada anak prasekolah atau usia dini merupakan tujuan terpenting yang mesti diakomodasi kurikulum, karena anak yang kreatif akan mampu mengaplikasikan kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotoriknya secara lebih luas, melalui berbagai gagasan untuk kemampuan atau keterampilan baru produk beda/ sesuatu atau bentuk pertanyaan-pertanyaan.

Montolalu mengatakan bahwa bermain bagi anak-anak mempunyai pengaruh yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala kegiatan, kepuasan, kreativitas dan imajinasi. Dengan demikian, anak dapat menjadi kreatif melalui kegiatan bermain. Permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah media permainan Lego.<sup>17</sup>

Lego adalah jenis alat permainan bongkah 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. Permainan lego juga merangsang kreativitas. Melalui kegiatan permainan lego, anak menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Permainan lego

---

<sup>16</sup> Kartini, K., & Susilawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan

Kreativitas Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 33-43. <https://doi.org/10.31932/jpaud.v1i2.386>

<sup>17</sup> Kartini, K., & Susilawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan

Kreativitas Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 33-43.

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 . 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 .<sup>18</sup>

Ningtyas mengemukakan bahwa Bermain lego dapat meningkatkan pola pikir dan kreativitas anak dengan metode bermain sambil belajar.<sup>19</sup> Melalui kegiatan bermain lego diharapkan dapat membantu mengasah perkembangan kognitif anak Dengan mengalami langsung, anak diharapkan lebih semangat belajar, tidak bosan, menyenangkan dan lebih aktif dalam mengembangkan kreativitasnya. Tidak hanya itu, lego juga dapat mengasah penalaran tajam pada anak. Dimana dengan lego anak dapat berkreasi sesuai dengan imajinasinya sendiri sehingga anak dapat menyelesaikan masalah yang ia hadapi dalam membuat kreasinya.

Dengan menggunakan lego sebagai media alat permainan edukatif untuk membuat karya yang menggambarkan suatu objek yang pernah dilihat atau yang pernah dibayangkan dan yang pernah dipegang oleh anak dengan cara menyusun/menggabungkan kepingan- kepingan lego. Dengan demikian, media APE lego merupakan permainan yang menarik dan menjadi hal baru dalam proses kegiatan pembelajaran, yang dapat membuat anak merasa

---

<sup>18</sup> Maulida, D. A., Hendrawaijaya, A. T., & Imsiyah, N. (2018). Hubungan Antara Permainan Lego Dengan

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 9-11. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8003>

<sup>19</sup> Agustina, V., & Hayati, F. (2022). ANALISIS KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN

LEGO PADA ANAKKELOMPOK B5 DI TK POTEUMEUREUHOM BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 3(2).

tidak bosan dan dapat meningkatkan kreativitas Permainan lego juga merangsang,kreativitas. Melalui kegiatan permainan lego, anak menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Afni Zul Firda Saragih, Masganti, Muhammad Basri (2022) yang berjudul Penggunaan Media Lego Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Ra Hidayatullah Kec.Lubuk Dalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahwa macam- macam pengembangan kreativitas pada media lego berkembang sangat baik.<sup>20</sup> Berdasarkan penelitian Gisli Thorsteinsson, lego terbukti dapat mengembangkan keterampilan anak baik secara mental, fisik, atau sosial, serta membentuk pandangan anak pada masa kecil. Desain lego yang sederhana dapat mengembangkan imajinasi dan pola pikir kreatif anak.<sup>21</sup>Bermain di sekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya, anak-anak membutuhkan waktu tertentu agar dapat mengembangkan keterampilan dan memainkan sesuaru alat permainan dan tersedianya ruang dan materi mainan merupakan prasyarat terjadinya kegiatan bermain yang produktif serta adanya peningkatan usia dan kematangan pada seseorang anak, akan tercermin dalam kegiatan bermain di dalam kelas.

Guru memegang peran yang sangat strategis terutama dalam membentuk watak bangsa serta mengembangkan potensi kreativitas anak didik. Anak yang mempunyai kreativitas dibutuhkan guru yang kreatif pula, guru yang kreatif dapat ditujukan dengan sikap guru yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dan variasi dalam

---

<sup>20</sup> Saragih, A. Z. F., Masganti, M., & Basri, M. (2022). Penggunaan Media Lego Dalam Pengembangan

Kreativitas Anak Usia Dini Di Ra Hidayatullah Kec. Lubuk Dalam. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6540-6548.

proses pembelajaran. Guru dalam menyampaikan proses pembelajaran harus mempunyai strategi yang dibutuhkan untuk dikembangkan dalam diri anak untuk mengekspresikan ide, gagasan, pemikiran dan pendapat yang dituangkan kedalam hasil karya anak. Hal ini kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui berimajinasi, permainan dan aktivitas yang menyenangkan.

**Tabel 1**

**Indikator Kreativitas Anak Usia Dini**

Variable	Indikator
Kreativitas	mempunyai rasa ingin tahu yang besar
	Memiliki daya imajinasi
	Merasa tertantang oleh kemajemukan
	Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan

**Sumber** : Ahmad Susanto (2017) *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : PT Bumi Aksara) : Munandar Utami

**Tabel 2**

**Data awal perkembangan kreativitas anak usia dini di TK Wiyata Bhakti**

No	Nama	Indikator perkembangan kreativitas anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Alex	BB	MB	BB	BB	BB
2	Ataya	MB	BB	BB	BB	BB
3	Enca	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
4	Fatan	BB	BB	BB	BB	BB
5	Iqbal	MB	MB	BB	MB	MB
6	Izam	BB	BB	MB	BB	BB

7	Lean	MB	BB	BB	BB	BB
8	Nata	BSH	MB	BB	BB	BB
9	Ridho	MB	MB	BB	MB	MB
10	Vandra	MB	BB	MB	MB	MB
11	Viola	MB	BB	BB	BB	BB
12	Zahra	BB	BB	MB	BB	BB
13	Zean	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
14	Zelin	BB	MB	MB	MB	MB

**Sumber** : Data hasil observasi pada saat pra penelitian di TK Wiyata Bhakti.

**Berikut adalah keterangan kemampuan siswa :**

1. mempunyai rasa ingin tahu yang besar
2. Memiliki daya imajinasi
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan
4. Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan

**Keterangan pencapaian perkembangan :**

1. **(BB)**: Belum Berkembang.
2. **(MB)**: Mulai Berkembang.
3. **(BSH)** :Berkembang Sesuai Harapan.
4. **(BSB)** :Berkembang Sangat Baik.

Dari data di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas anak usia dini di kelompok A TK Wiyata Bhakti yang belum berkembang terdapat 8 anak, anak yang mulai berkembang terdapat 4 anak, anak yang berkembang sesuai harapan terdapat 3 anak, dan tidak ada siswa yang berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil pra penelitian yang saya lakukan di lapangan dapat diketahui bahwa di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara kelompok A yang mempunyai anak didik berjumlah 15 anak, dengan jumlah pendidik 1 guru. Di dalam kegiatan pembelajarannya, TK Wiyata Bhakti sudah cukup baik dengan adanya penggunaan alat permainan, tetapi belum menerapkan sistem metode pembelajaran di sekolah tersebut. Hal ini

terlihat bahwa perkembangan Kreativitas belum berkembang dengan baik, seperti anak belum mempunyai rasa ingin tau yang tinggi, kemampuan menunjukkan minat pada kegiatan kreatif belum berkembang, anak belum bisa mengembangkan imajinasi, anak kurang tertantang oleh kemajemukannya dan anak kurang memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah. Dari 15 peserta didik yang ada, hanya 4 anak saja yang memiliki perkembangan Kreativitas berkembang sesuai harapan, sedangkan yang lainnya masih kurang dan perlu dikembangkan lagi.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara salah satunya dengan permainan lego, dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara karena melalui permainan lego anak dapat mengeksplorasi imajinasinya dengan berbagai bentuk dengan menggunakan lego. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, judul dalam proposal ini adalah “Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara”.

### **C. Fokus dan Sub Fokus Penelitian**

Fokus Penelitian Adapun fokus penelitian ini yaitu peneliti akan memfokuskan pada upaya guru dalam mengembangkan kreativitas melalui permainan lego di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara. Adapun sub fokus pada penelitian ini mengembangkan kreativitas anak melalui permainan lego di TK Wiyata Bhakti Kecamatan Hulu Sungkai Kabupaten Lampung Utara.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu Bagaimana Upaya Guru Dalam

Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego di TK Wiyata Bhakti Kecamatan Hulu Sungkai Kabupaten Lampung Utara ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisa Wiyata Bhakti.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran serta menambah wawasan dan pengetahuan mengenai upaya guru mengembangkan kreativitas melalui permainan lego.

#### 2. Manfaat Praktis

##### 1. Bagi Sekolah

sebagai bahan refleksi dalam mengembangkan kreativitas anak.

##### 2. Bagi Pendidik

dapat memberikan gambaran dalam penggunaan lego konstruktif sebagai media pengembangan kreativitas anak.

##### 3. Bagi Peserta Didik

dengan bermain lego diharapkan dapat dijadikan suatu kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak.

### **G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

1. Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermainkonstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu Iv Labuhan Ratu dalam jurnal pendidikan anak usia dini yang dilakukan oleh Siti Zulaikhah, Nur Kholis, Rina Wulandari pada tahun 2019.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini dari karakteristik subjek, tempat, dan waktu penelitian yang berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan, Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan permainan lego. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas peserta didik sudah berkembang dengan baik hal ini dapat dilihat pada indikator pencapaian (1).Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru, (2).Gagasan atau produk baru, (3).Kombinasi baru berdasarkan data yang ada, (4).Idealis dalam berkarya tidak sama dengan hasil karya teman-temannya dan terlihat dari adanya semangat peserta didik dalam melakukan kegiatan bermain konstruktif lego. Kontribusi hasil penelitian dapat dijadikan sebagai acuan pada Pendidikan anak usia dini untuk memanfaatkan lego sebagai media pengasah kreatifitas anak.<sup>22</sup>

2. Pengembangan Potensi Kognitif Anak Melalui Bermain Konstruksi dengan Lego di TK. KARTIKA V-49 Pontianak. Yang di lakukan oleh Rosita, Fadillah, Desni Yuniarni. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu penelitian ini membahas perkembangan kognitif dan penelitian penulis membahas mengembangkan kretaitivas selain itu juga jenis penelitian yang berbeda sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas menggunakan media lego. Dari analisis dapat disimpulkan Perkembangan Kognitif anak dalam mengenal warna dasar merah, kuning, biru dengan Lego (86,67%). Anak mengenal bentuk Geometri, segitiga, lingkaran dan segiempat dengan Lego(90%). Anak mampu menyusun Lego dari besar ke kecil dan sebaliknya (83,33%). Hal ini

---

<sup>22</sup> Zulaikhakh, S., Kholis, N., & Wulandari, R. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain

Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu Iv Labuhan Ratu. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 69-84.



berarti pembelajaran dengan bermain konstruksi dengan Lego dapat mengembangkan Kognitif anak usia 5-6 tahun di TK. KARTIKA V-49.<sup>23</sup>

3. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui permainan edukatif. Yang dilakukan oleh Siti Hairiyah, Mukhlis pada tahun 2019. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu ditinjau dari tempat penelitian yang berbeda, persamaannya yaitu sama-sama membahas kreativitas anak. Hasil penelitian ini Pendidik anak usia dini harus menunjukkan kemampuan kreatifitasnya dalam setiap pembelajaran agar anak-anak didiknya dapat menunjukkan pula kemampuan dirinya, permainan edukatif harus selalu dikembangkan baik di sekolah atau di rumah agar dapat membantu pengembangan kreatifitas seorang anak khususnya pada pendidikan anak usia dini dan diharapkan dapat mendorong untuk menjadi kreatif.<sup>24</sup>
4. Pengembangan kreativitas anak melalui bermain konstruktif lego di taman kanak-kanak Al Hidayah Silir Labuhan Ratu IV Labuhan Ratu. Yang dilakukan oleh Siti Zulaikhah, Nur Kholis, Rina Wulandari yang dilakukan pada tahun 2019. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu tempat penelitian yang memiliki karakter yang berbeda, persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas mengenai kreativitas anak dengan permainan lego Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas peserta didik sudah berkembang dengan baik hal ini dapat dilihat

---

<sup>23</sup> Fadillah, Rosita, and Desni Yuniarni. n.d. "Pengembangan Potensi Kognitif Anak Melalui Bermain

Konstruksi Dengan Lego Di TK. KARTIKA V-49 Pontianak." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 2. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v2i3.1476>.

<sup>24</sup> Hairiyah, S. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif. *Kariman:*

*Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 7(2), 265-282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>

pada indikator pencapaian (1).Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru, (2).Gagasan atau produk baru, (3).Kombinasi baru berdasarkan data yang ada, (4).Idealis dalam berkarya tidak sama dengan hasil karya teman-temannya dan terlihat dari adanya semangat peserta didik dalam melakukan kegiatan bermain konstruktif lego. Kontribusi hasil penelitian dapat dijadikan sebagai acuan pada Pendidikan anak usia dini untuk memanfaatkan lego sebagai media pengasah kreatifitas anak.<sup>25</sup>

5. Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. Yang dilakukan oleh Sartika M. dan Taher Erni Munastiwi pada tahun 2019. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif . Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu waktu, tempat, dan subjek yang tentu saja berbeda. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh permainan lego terhadap proses pembentukan konsep warna pada Anak kelompok A diberikan dalam beberapa tahapan yaitu tahap asimilasi, akomodasi dan ekuilibrisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu melalui proses pembelajaran sentra yaitu: sentra imtaq, bahan alam, balok, persiapan, bermain peran, seni dan ekstra. 2) Terdapat 8 peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu:guru sebagai pendidik, motivator, penasehat, teladan, pengajar, pembimbing, pelatih dan pengevaluasi (3) faktor pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu manajemen waktu, kondisi lingkungan, sarana prasarana, rangsangan mental,

---

<sup>25</sup> Zulaikhakh, S., Kholis, N., & Wulandari, R. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain

Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu Iv Labuhan Ratu. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 69-84.

dorongan internal dalam diri anak dan peran guru. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu: peran keluarga, rasa emosional anak yang berlebihan dan pengawasan guru guru yang terlalu ketat dalam proses pembelajaran.<sup>26</sup>

## H. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah cara atau strategi untuk untuk menentukan data yang diperlukan serta menganalisis, membahas, dan menyimpulkan masalah penelitian.<sup>27</sup> karena fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan lego, maka penelitian ini menggunakan studi kasus dengan pendekatan kualitatif.

Sugiyono menyimpulkan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.<sup>28</sup>

Walidin dkk berpendapat Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-

---

<sup>26</sup> Taher, S. M., & Munastiwi, E. (2019). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK

Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2), 35-50.

<sup>27</sup> Arifin, Z., Bumi, S. A., & Way, A. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan Education Research

Methodology. *Jurnal Way Kana*, 1(1), 1-5.

<sup>28</sup> Rukminingsih, Gunawan Adnan, M Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kualitatif*,

*Kuantitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta : Erhaka Utama, 2020), 89.

fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah.<sup>29</sup>

Menurut Creswell dalam buku Nusa Putra studi kasus merupakan strategi penelitian di mana di dalamnya peneliti menyelidiki secara cemat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu. Kasus-kasus di batasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan.<sup>30</sup> Peneliti studi kasus ini mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi dalam suatu konteks, tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya di lapangan studi.

## 2. Sumber Data Penelitian

Lofland mengemukakan sebagaimana yang telah dikutip Lexy. J. Moleong dalam bukunya yang berjudul metodologi penelitian kualitatif, bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya berupa data tambahan seperti dokumen dan lain-lainnya. Pada bagian ini jelas data dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan sumber data tertulis, dan foto.<sup>31</sup>

### a. Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini didapatkan dengan menggunakan pengamatan secara langsung di sekolah serta dengan wawancara dengan guru di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara.

---

<sup>29</sup> Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.

<sup>30</sup> Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, (Jakarta : PT RAJAGRAFINDO PERSADA), 178

<sup>31</sup> Moleong Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung : PT. Rosdakarya,2008) h.112.

**b. Data Sekunder**

Data sekunder berupa data yang diperoleh dari dokumen, foto, video, film, benda-benda, dan lain sebagainya yang dapat memperkaya data primer. Data sekunder yang dipergunakan penelitian ini adalah berasal dari hasil dokumentasi dan data TK Wiyata Bhakti.

**3. Subjek dan Objek Penelitian**

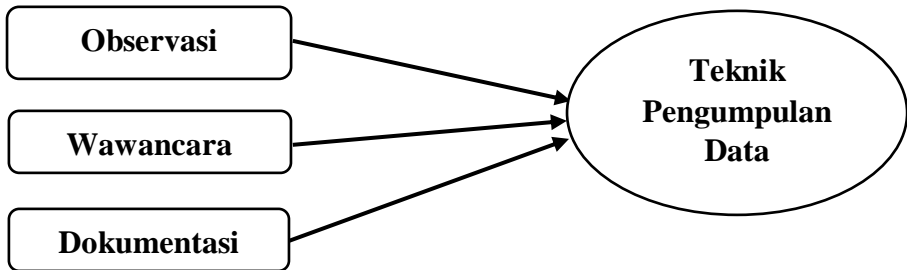
Subjek penelitian ini adalah seorang Guru dan 14 peserta didik di kelompok A di Tk Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara. Penentuan subjek dilakukan saat penulis mulai memasuki lapangan dan selama pra penelitian berlangsung. sedangkan Objek penelitian ini adalah upaya guru dalam mengembangkan Kreativitas anak melalui permainan lego di TK Wiyata Bhakti.

**4. Tempat dan Waktu Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara yang beralamatkan Jalan Damai Desa Gedung Negara Kecamatan Hulu Sungkai Kabupaten Lampung Utara Provinsi Lampung, kode pos. 34555.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Penentuan penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah.

## 5. Teknik/Alat Pengumpulan Data



Adapun Teknik/Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pengamatan/observasi, wawancara, dan dokumentasi.

### a. Metode Observasi (pengamatan)

Observasi merupakan cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. dalam penelitian ini observasi di tujukan kepada murid yakni anak usia dini. Setelah mendapatkan informasi tentang perkembangan kretaiivitas anak.

Metode observasi, dapat dilakukan oleh peneliti dengan mengamati secara langsung situasi atau kejadian yang ada hubungannya dengan fokus penelitian. Data yang didapatkan dari hasil observasi diharapkan berupa data yang factual, sehingga hal ini selain dapat digunakan sebagai data pendukung terhadap fokus penelitian juga data digunakan untuk memeriksa keabsahan data yang telah diperoleh sebelumnya melalui metode pengumpulan data yang lain.

Jenis observasi yang di lakukan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipan yang merupakan proses observasi yang dilakukan oleh

pengamat dengan terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber penelitian.

Hal-hal yang diamati adalah bagaimana menangani anak hiperaktif, peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan. Lembar observasi ini berlangsung sebagai pedoman oleh peneliti sehingga ketika melakukan pengamatan yang lebih fokus, diukur sehingga hasil dari data yang diperoleh mudah untuk diproses.

b. Wawancara

Wawancara atau interview adalah suatu bentuk komunikasi verbal antara peneliti dengan responden untuk memperoleh informasi tertentu. Wawancara merupakan metode pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau keyakinan pribadi. Melalui cara Tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian ini wawancara ini ditujukan kepada guru. Hal ini dilakukan sebagai penguat data yang telah penulis peroleh dari alat sebelumnya.

Fathoni mendeskripsikan wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah. Artinya pertanyaan dimulai dari pihak mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Putri, Denada Bawono. 2019. "Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Permainan Puzzle Di TK Desa

Metode wawancara dalam teknik pengumpulan data dan teknik informasi memudahkan peneliti untuk dapat menjelajahi apa yang tidak diketahui dan dialami oleh subjek, yang ditanyakan kepada informan bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang, masa mendatang. Wawancara ini mempermudah peneliti untuk bertanya, menyusun, atau menulis hasil percakapan antara peneliti dengan informan dan agar peneliti tidak lupa pertanyaan apa yang akan diberikan kepada informan.

Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara berstruktur artinya pertanyaan dipersiapkan sebelumnya, seperti untuk target wawancara yang penulis lakukan kepada pendidik di kelompok A di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara karena mereka yang dianggap yang paling mengetahui perilaku anak sehari-hari, dan hasil dari wawancara yang dilakukan didapatkan informasi bahwa di TK Wiyata Bhakti ini masih sangat kurang maksimal dalam mengembangkan kreativitas anak.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono mengatakan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila



didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada.<sup>33</sup>

Jadi dokumentasi merupakan alat pencarian, penyelidikan, penguasaan, pemakaian dan penyediaan dokumen. Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan keterangan dan penerangan pengetahuan dan bukti dalam hal ini dokumentasi peneliti adalah photo, video dan data anak.

## 6. Instrument Penelitian

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen yang harus “divalidasi” seberapa juga peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya akan terjun kelapangan. Instrumen penelitian berfungsi menetapkan fokus penelitian untuk mengambil data dari proses kegiatan penelitian langsung. Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen meliputi validasi pemahaman terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki obyek penelitian, baik secara akademik, maupun logistik.

Dengan demikian dalam penelitian ini instrument yang digunakan peneliti adalah dengan observasi yang dilakukan dengan pengamatan, indikator yang digunakan oleh peneliti untuk meneliti tentang upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan lego diperoleh kajian teori. Berdasarkan keterangan diatas penulis merumuskan indikator-indikator instrumen dan menyusun menjadi butir item pengamatan. Instrumen pengamatan ini disusun berupa kata-kata didalam tabel sesuai dengan

---

<sup>33</sup> Sugioyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. ( Bandung : Alfabeta, 2013). h. 336.

perkembangan kreativitas anak dengan menggunakan metode permainan lego di TK Wiyata Bhakti.

## 7. Teknik Analisi Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisa data yang bersifat studi kasus kualitatif, yaitu dengan menyajikan data yang diperoleh melalui instrument penelitian. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, Selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Dalam penelitian kualitatif analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data.<sup>34</sup> Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan; reduksi data, penyajian atau display data, dan kesimpulan atau Verifikasi yaitu sebagai berikut.

### a. Reduksi Data

Mereduksi berarti merangkum, memilah-milah hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.<sup>35</sup> Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

### b. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bias dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori. Penyajian data bertujuan untuk mempermudah dan memahami tentang yang terjadi.

### c. Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan. Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Kegiatan ini dimaksudkan

---

<sup>34</sup> *Ibid* . h. 337

<sup>35</sup> *Ibid*, h. 338.

untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan.

## **8. Rencana Pengujian Keabsahan Data**

Untuk menetapkan keabsahan (trustworthiness) data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan, diantaranya merupakan derajat kepercayaan atau (credibility), keteralian atau (confirmability), Uji Keabsahan datadalam penelitian ini menggunakan Uji kredibilitas. Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap berbagai macam cara, cara yang dilakukan untuk menguji keabsahan data dalam peneliti ini adalah menggunakan teknik trigulasi. Trigulasi juga dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yan telah ada.

Trigulasi dalam pengujian keabsahan data ini dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara,dan berbagai waktu dengan demikian terdapat trigulasi sumber, trigulasi teknik pengumpulan data dan trigulasi waktu.

### **a. Trigulasi Sumber**

Tringulasi sumber berarti menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara megecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber. Dalam kaitannya dalam penelitian ini untuk menguji tentang anak hiperaktif , maka pengumpulan telah diperoleh dari guru, dan prilaku anak dan orang tua.

### **b. Trigulasi teknik**

Tringulasi teknik dilakukan untuk menguji keabsahan data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber data yang sama namun dengan teknik yang beda.

### **c. Trigulasi Waktu**

Tringulasi waktu sering mempengaruhi data untuk itu dalam hal pengujian keabsahan data dapat dilakukan

dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, atau teknik lain dalam waktu dan situasi berbeda.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa trigulasi adalah pengecekan data yang ada melalui berbagai teknik pengumpulan data sumber untuk menguji kredibilitas data. pada penelitian ini, penulis menggunakan terigulsi teknik, yaitu pengumpulan data observasi, dokumentasi, dan wawancara yang didapat dari subjek penelitian.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan nya sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis memuat penegasan judul Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan, Metode Penelitian, Sistematika Pembahasan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini penulis memuat pengertian permainan lego, manfaat permainan lego, langkah-langkah bermain lego, pengertian kreativitas, ciri-ciri kreativitas, faktor pendukung kreativitas, tujuan pengembangan kreativitas anak usia dini, manfaat kreativitas bagi anak, cara guru mengembangkan kreativitas anak.

### **BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis menjelaskan gambaran umum objek, penyajian fakta dan data penelitian.

#### BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis menyajikan data penelitian yang dilakukan oleh peneliti serta menjelaskan dan membahas tentang data-data penelitian seperti hasil wawancara, dokumentasi.

#### BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini juga terdapat rekomendasi untuk pihak-pihak yang terkait dengan penelitian



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Permainan

##### 1. Pengertian Permainan

Bermain merupakan kebutuhan anak yang sangat penting, dengan bermain anak akan membangun pengetahuannya tentang apa yang ada di sekitarnya, dan membangun kreatifitasnya baik dengan menggunakan suatu benda atau alat permainan maupun tidak. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Melalui bermain yang kreatif anak dapat mengembangkan semua kemampuannya dan mengeksplorasi pengalaman dan objek-objek yang ada di sekitarnya, pembelajaran di TK tidak hanya menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada bermain melainkan pada perkembangan anak itu sendiri.

Pendapat dari Tedjasaputra yang menyatakan bahwa permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan dan syarat untuk disepakati bersama. Senada dengan pendapat Tedjasaputra, menurut Ralbi permainan adalah kegiatan yang dikendalikan oleh aturan dan bahkan terkadang dapat menjadi sebuah pertandingan. Selanjutnya menurut Ruswandi permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya.<sup>36</sup>

Menurut Montalu Bermain merupakan sarana anak untuk belajar mengenal lingkungan dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini, melalui bermain anak dapat memenuhi seluruh aspek kebutuhan perkembangan kognitif,afektif,social,emosi,motorik dan bahasa. Bermain

---

<sup>36</sup> Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.  
[https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)

mempunyai nilai yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif, bahasa dan social anak, bermain juga bermanfaat untuk memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, terapi dan melakukan penemuan.<sup>37</sup>

Froebel mengemukakan bahwa melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalamannya karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif menuju berfikir verbal.<sup>38</sup>

Menurut Parten kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberikan kesempatan anak menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan.<sup>39</sup> Sedangkan menurut Docket dan Fleer, bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.<sup>40</sup>

Menurut Singer bermain merupakan cara yang bagi anak untuk melatih masuknya rangsangan, baik dari dunia luar maupun dari dalam. Laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam semakin optimal jika keadaan emosi menyenangkan

---

<sup>37</sup> Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.

<sup>38</sup> Novitasari Reni, M. Nasirun, D. D. (2019). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas

dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 6–12.

<sup>39</sup> Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Pendidikan Islam Anak*

*Usia Dini*, 7(1), 1–187.

<sup>40</sup> Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *jurnal*

*pendidikan islam anak usia dini*, 2(1), 47.  
[https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)

yang dapat diperoleh saat anak sedang bermain. Artinya, bermain membuat anak tidak merenung dan bosan yang di sebabkan kurangnya stimulus atau rangsangan.<sup>41</sup>

Menurut Hurlock Bermain diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.<sup>42</sup> Piaget menyatakan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Bermain bagi anak usia dini merupakan wadah belajar secara tidak langsung, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan mental, spiritual, bahasa, sosial dan keterampilan motorik anak yang sangat penting dalam menunjang tahap perkembangan anak.<sup>43</sup>

Sigmunt Freud mengemukakan bahwa bermain ialah sama dengan fantasi atau lamunan. Melalui bermain anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi, mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita.<sup>44</sup>

Dari beberapa pendapat di atas, dapat di pahami bahwa kegiatan bermain memiliki fungsi yang sangat besar bagi aspek-aspek perkembangan anak usia dini yaitu mengenali dirinya sendiri dalam hubungannya dengan dunia luar, perkembangan emosi (perasaan senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan takut), perkembangan sosial (interaksi sosial, kerjasama, menghemat sumber daya, peduli

---

<sup>41</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2018), 99

<sup>42</sup>Trinova, Zulvia. 2012. "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik." *Al-Ta Lim*

*Journal* 19 (3): 209–15. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>.

<sup>43</sup> Veronica, N. (2018). PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini Permainan

Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–55.

<sup>44</sup> Khadijah., Armanila. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. (Medan : Perdana Publishing, 2017). 4.



terhadap orang lain), dan membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial, dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan yang sebenarnya, baik melalui kesadaran dirinya maupun dengan bantuan orang lain.

## **2. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini**

Fungsi penting dari permainan adalah bahwa itu berhubungan langsung dengan kemampuan pemecahan masalah, memberikan individu dengan keterampilan khusus untuk memecahkan berbagai masalah yang ditimbulkan dalam keadaan kehidupan lain. Bermain merupakan dunia anak dan masa anak untuk mengeksplorasi semua yang ada pada anak. Permainan pada anak adalah semua aktivitas yang dilakukan anak-anak baik berupa gerakan, fikiran maupun perkataan. Bermain berupa gerakan seperti: lari-larian, melompat, memanjat dan lain-lain. Bermain yang menggunakan fikiran seperti: bermain puzzle, menyusun balok mengingat lagu, mengingat dialog orang lain yang didengarkan. Bermain dengan perkataan adalah dengan cara anak-anak mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata dan menirukan perkataan orang lain. Kesimpulan para ahli yaitu anak merupakan makhluk yang sangat kreatif dan dinamis. Kebutuhan anak hanyalah bermain baik yang dilakukan sendiri maupun dilakukan bersama-sama (kelompok).

Catron dan Allen menyatakan bahwa fungsi bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan keenam aspek perkembangan anak yang meliputi aspek kesadaran diri (personal awareness), emosional, sosial, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik. Melalui kegiatan bermain anak akan merasakan berbagai pengalaman emosi antara lain: senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dengan lingkungan sosialnya, belajar bergaul

dan memahami aturan, aturan tatacara pergaulan dalam kehidupan masyarakat.<sup>45</sup>

Sigmund Freud berdasarkan Teori *Psychoanalytic* mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Dworetzky juga mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan social anak, selain itu fungsi bermain dapat meningkatkan perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas dan perkembangan fisik anak.<sup>46</sup>

Wolfgang berpendapat bahwa terdapat nilai- nilai dalam bermain (the value of play) yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif .dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak dalam perkembangan anak, sehingga dapat di identifikasikan bahwa fungsi bermain antara lain<sup>47</sup>:

- a. Berfungsi untuk mencerdaskan otot pikiran.
- b. Berfungsi untuk mengasah panca indra.
- c. Berfungsi sebagai media terapi.
- d. Berfungsi untuk memacu kreatifitas.
- e. Berfungsi untuk melatih intelektual.
- f. Berfungsi untuk menemukan sesuatu yang baru.
- g. Berfungsi untuk melatih empati.

Menurut Ardini dan Anik tanpa disadari, kegiatan bermain memiliki fungsi antara lain:

- a. Memanfaatkan energi anak yang berlebih
- b. Memulihkan energi yang sudah terkuras setelah bekerja

---

<sup>45</sup> *Ibid.*

<sup>46</sup> Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam* , 5, 106–117.

<sup>47</sup> Farhurohman, O. (n.d.). Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia

DinI. *jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 27–36.

- c. Melatih keterampilan tertentu
- d. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
- e. Membantu anak mengeksplorasi lingkungan dan membimbing anak mengenali potensi yang ada dalam diri
- f. Memberi kesempatan anak untuk berasosiasi untuk memperkaya dan mendapat pengetahuan.<sup>48</sup>

Salah satu fungsi penting bermain menurut Piaget ialah memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan. Sebagai implikasi dari beberapa konsep tentang pentingnya bermain terhadap pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak dapat belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar secara efektif.<sup>49</sup>

Menurut Moeslichatoen dalam buku Ahmad Susanto menyatakan bahwa dengan bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kepuasan perkembangan dimensi motoric, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitas, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, melatih imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, dan mencari cara baru.<sup>50</sup>

Adapun fungsi bermain bagi perkembangan anak. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Slamet Suyanto, sebagai berikut :

---

<sup>48</sup> Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)

<sup>49</sup> Novitasari Reni, M. Nasirun, D. D. (2019). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 6-12.

<sup>50</sup> Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, ....103.

1. Kemampuan motoric  
Dimana anak lahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar menggabungkan gerak refleks, dan akhirnya anak mampu mengontrol gerakannya. Anak melalui bermain dapat belajar mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi.
2. Bermain mengembangkan kemampuan kognitif  
Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan untuk menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek.
3. Kemampuan efektif  
Setiap permainan memiliki aturan, dari aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai anak memahami aturan bermain. Jadi, dengan bermain anak menyadari adanya aturan dan menyadari pentingnya memahami aturan.
4. Kemampuan bahasa  
Saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi maupun untuk menyatakan pikirannya. Bahkan sering kita menjumpai anak yang bercakap-cakap dengan dirinya sendiri saat bermain. Peristiwa seperti itu menggambarkan bahwa anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan.
5. Kemampuan sosial  
Pada saat bermain anak selalu berinteraksi dengan anak lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak lain. Hal ini sedikit demi sedikit mengurangi rasa egoisnya dan mengembangkan kemampuan sosialnya.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> *Ibid.* 104

### 3. Jenis-jenis Permainan

Brewer mengemukakan mengenai jenis permainan apabila dilihat dari peran guru dalam memandu anak untuk bermain ini, bermain dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu bermain bebas (*free play*), bermain terpimpin (*guided play*), dan bermain terarah (*directed play*).<sup>52</sup> Menurut Hurlock kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri dari bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah suatu kegiatan yang memberi kesenangan dan kepuasan pada diri anak melalui aktivitas yang melibatkan banyak aktivitas tubuh, beberapa contoh kegiatan bermain aktif di antaranya :

- a. Bermain bebas dan spontan  
Bermain bebas dan spontan yaitu permainan tanpa memiliki aturan, kegiatannya bebas sesuai dengan spontanitas anak.
- b. Bermain konstruktif  
Bermain konstruktif adalah permainan membangun, membentuk, dan menyusun. Kegiatan bermain ini biasanya menggunakan alat permainan edukatif atau manipulative.
- c. Bermain Khayal/Peran  
Bermain peran adalah bermain imajinatif berperan sebagai atau menjadi. Ketika bermain khayalan anak akan menggunakan benda-benda di sekitar sebagai symbol dari permainan yang diperankan.
- d. Collecting  
Collecting adalah kegiatan bermain mengumpulkan benda-benda yang unik dan menarik menurut anak.
- e. Eksplorasi  
Bermain eksplorasi adalah kegiatan bermain mencari tahu dengan mencoba.
- f. Game dan Sport  
Kegiatan permainan dan olahraga yang memiliki aturan yang harus dipatuhi.

---

<sup>52</sup> *Ibid.* 107

g. Musik

Kegiatan memainkan alat music, anak memainkan instrument music secara aktif.<sup>53</sup>

Sedangkan bermain pasif adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Adapun contoh kegiatan bermain pasif yaitu membaca , melihat komik, menonton film, mendengarkan radio, mendengarkan musik.

Selain itu dari pendapat para pakar bahwa ada beberapa bentuk permainan anak yaitu:

1. Bermain sosial

Beberapa jenis kegiatan bermain untuk anak bisa bersifat soliter (bermain seorang diri), sebagai penonton, bermain paralel, bermain asosiatif, dan bermain bersama.

a. Bermain seorang diri

Dalam permainan ini, anak bermain mandiri tanpa menghiraukan apa yang terjadi di sekitarnya atau apa yang dilakukan anak lain di dekatnya. Contoh permainan ini menyusun balok menjadi sebuah menara atau permainan bongkar pasang.

b. Bermain sebagai penonton

Posisi anak sedang bermain secara mandiri namun melihat pergerakan permainan yang dilakukan anak lain yang berada pada tempat yang sama. Mungkin setelah melihat permainan temannya, anak melakukan permainan itu sendiri. Anak yang bermain sebagai penonton sudah pasti dia dalam posisi pasif sedangkan anak yang lain aktif bermain, namun tetap memperhatikan dengan seksama terhadap apa yang terjadi di sekitarnya.

c. Bermain paralel

Adalah suatu permainan yang dilakukan oleh beberapa anak dengan menggunakan alat permainan yang sama,

---

<sup>53</sup> Ardini, P.P.,Anik, L,N. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini ( Nganjuk : Adjie Media Nusantara : 2018), 13.

namun anak-anak bermain secara mandiri, sehingga apa yang dilakukan tidak ada saling ketergantungan atau tidak tergantung antara satu sama lain. Biasanya saling berbicara antara satu sama lain namun jika salah satu meninggalkan permainan, kegiatan bermain tetap berlanjut.

d. Bermain asosiatif

Permainan ini adalah dimana anak bermain bersama tetapi tidak ada suatu pengaturan, beberapa anak mungkin memilih menjadi polisi dan yang lainnya memilih menjadi penjahat sehingga terjadi kegiatan permainan kejar-kejaran. Dimungkinkan juga permainan petak umpet, satu anak menghitung disebut dengan penjaga hingga sekian sesuai kesepakatan dan yang lainnya berlari untuk sembunyi kemudian setelah hitungan selesai penjaga mencari teman yang lain untuk yang pertama kali tertangkap menjadi penjaga berikutnya.

e. Bermain kooperatif

Dalam permainan ini, anak memiliki peran masing-masing sehingga tujuan permainan bisa tercapai. Misalnya anak bermain dokter-dokteran, ada dokter, perawat, pasien, dan keluarga pasien. Jika salah satu tidak mau untuk berperan pada salah satu tokoh kemungkinan besar permainan ini batal dilakukan. Anak-anak dengan berbagai usia akan menunjukkan tahapan perkembangan sosial bermain berbeda-beda. Kognitif anak yang masih sangat muda tidak dapat menerima berbagai peran dalam bermain kooperatif. Disebabkan belum memperoleh informasi yang luas terhadap seni berperan atau belum memiliki keterampilan sosial dalam permainan kelompok.

f. Bermain dengan benda

Ada tiga bentuk bermain dengan benda. Yang pertama adalah bermain praktis, kedua bermain simbolik, dan yang ketiga adalah bermain dengan peraturan.

Bermain simbolik adalah bermain dimana anak menggunakan imajinasinya dalam suatu permainan.

Contohnya, seorang anak bermain lego. Lego tersebut dijadikan sebuah rumah-rumahan, gedung yang tinggi, menara, dan lain sebagainya. Di sini anak berimajinasi seolah-olah anak tersebut adalah seorang kontraktor yang membangun sebuah proyek.

## 2. Bermain Sosio-Dramatik

Ada beberapa elemen dalam permainan Sosio-dramatik, yaitu:

- a. Bermain peran, yaitu menirukan kegiatan atau percakapan antara guru dengan murid.
- b. Persisten, kegiatan bermain selama minimal sepuluh menit dengan tekun dan seksama.
- c. Interaksi, adegan yang dilakukan minimal dua anak.
- d. Komunikasi verbal, setiap kegiatan bermain ada komunikasi verbal di antara anak.
- e. Imitasi, anak pura-pura melakukan peran orang di sekitarnya baik pembicaraan ataupun tingkah laku.
- f. Pura-pura sebagai suatu objek, anak melakukan sesuatu layaknya objek tersebut baik gerakan maupun suaranya, misalnya anak pura-pura sebagai sepeda motor, anak berlari melenggang layaknya sepeda motor yang sedang melaju.

Bermain sosio-dramatik sangat membantu dalam perkembangan kreativitas, intelektual, serta keterampilan sosial anak. Tetapi harus dipahami tidak semua anak mengalami bermain sosio-dramatik. Maka dari itu, para guru harus memberikan pengalaman bermain sosio-dramatik. Bermain sosio-dramatik atau yang lebih familier bermain peran sangat bagus diterapkan pada anak usia Paud, guna merangsang daya kreativitas serta keterampilan sosial anak, tentunya dengan variasi, kreasi, dan desain pembelajaran anak usia dini.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal*



Menurut Suyanto dari berbagai jenis permainan, pada dasarnya jenis permainan, pada dasarnya jenis permainan anak dapat di kelompokkan menjadi lima jenis, sebagai berikut :

- a. Permainan fisik, yaitu permainan yang banyak menggunakan kegiatan fisik, seperti bermain kejar-kejaran.
- b. Lagu anak-anak, yaitu lagu yang dinyanyikan sambil bergerak, menari, atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang.
- c. Bermain teka-teki atau bermain logis matematis, yaitu permainan yang tujuannya mengembangkan kemampuan berfikir logis dan matematis.
- d. Bermain dengan benda-benda, yaitu bermain dengan objek seperti air, pasir dan balok yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan.
- e. Bermain peran, yaitu permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, dan memahami peran-peran dalam masyarakat.<sup>55</sup>

Berkaitan dengan jenis-jenis permainan, Kartono mengemukakan terdapat tiga jenis permainan yang dimainkan anak bagi usia dini, yaitu:

- a. Permainan gerakan, anak-anak bermain bersama teman-temannya, melakukan kerja sama dengan beraneka ragam gerak dan olah tubuh.
- b. Permainan memberi bentuk, kegiatan memberi bentuk pada fase permulaan berupa kegiatan destruktif seperti meremas-remas, Merusak, mencabik- cabik, mempreteli dan lain-lain. Makin lama anak dapat memberikan bentuk yang lebih konstruktif pada macam-macam materi yang disediakan.

- c. Permainan ilusi, pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan penting, misalnya sebuah sapu difantasikan sebagai kuda tunggangan, bermain dokter-dokteran dan lain-lain. Melalui permainan ini anak menggunakan fantasi mereka untuk mewujudkan kreasinya.<sup>56</sup>

#### 4. Manfaat Bermain

Bermain bukan hanya memiliki fungsi besar dalam kehidupan anak dikemudian hari, tetapi ternyata juga memiliki manfaat bagi mereka kelak. Jika dilihat secara kata bermain di dalam pikiran bawah sadar manusia memiliki konotasi kata gembira, menyenangkan, menyenangkan. Namun jika dilihat secara implisit mengandung pengertian rilaks, santai, tidak harus berusaha mati-matian. Bermain adalah hal yang sangat alamiah bagi anak-anak, hampir seperti makan, minum dan tidur. Merasa melalui sentuhan, bergembira, tertawa, berteriak adalah bagian dari kehidupan anak-anak ketika mereka masuk dalam sebuah bingkai permainan, artinya bermain akan membantu anak menjadi individu yang lebih baik serta memiliki efek positif bagi perkembangan jiwa anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian, atau memberikan informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya, untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam dan di luar. Contohnya, bermain di dalam ruangan dan di taman bermain, keduanya mengajak anak untuk mengenal lingkungan di sekitarnya. Dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada dalam

---

<sup>56</sup> Elfiadi. 2016. "Bermain Dan Permainan Bagi." *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* VII (1): 51–60.

bermain, sosial- emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif.<sup>57</sup>

Adapun manfaat bermain bagi anak usia dini menurut Astuti yaitu :

- a. Meningkatkan kretaitivas anak  
Permainan mempunyai sumbangan penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Kreativitas berarti bahwa seseorang dapat bertindak “mencipta” dan berhubungan dengan sekelilingnya dengan cara yang khas untuknya. Untuk melakukan hal itu, maka anak-anak membutuhkan kesempatan untuk memberikan bentuk sendiri terhadap apa yang dialami dan dijumpainya.
- b. Meningkatkan sportivitas dan kejujuran pada diri anak  
misalnya ketika permainan lomba lari, setiap anak harus mentaati peraturan dan prosedur yang telah ditentukan sebelum kegiatan bermain berlangsung. Namun jika dalam proses bermain ada anak yang curang dalam bermain seperti menjegal teman, menarik teman ketika berlari dan sebagainya. Demi mencapai suatu kemenangan, untuk menjadi seorang juara. Maka anak tersebut akan di keluarkan dalam permainan oleh temantemannya. Karena tidak ingin di keluarkan dalam permainan, maka anak berusaha untuk mengikuti peraturan dan prosesdur tersebut. Sehingga ia akan belajar membangun sikap sportif dan kejujuran dalam diri, baik jujur pada diri sendiri maupun kepada orang lain.
- c. Menumbuhkan rasa bersaing yang positif pada anak  
artinya melalui kegiatan bermain akan mengasah sikap bersaing yang positif pada diri anak. Misalnya bermain balok, dimana anak terus berusaha membangun balok walaupun mengalami kegagalan beberapa kali karena

---

<sup>57</sup> Holis, A. (2017). Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 23-37.  
<http://dx.doi.org/10.52434/jp.v10i1.84>

susunan yang tidak sesuai membuat balok jatuh, namun ia tidak pernah menyerah untuk membangun menara yang tinggi. Akhirnya dengan kerja keras sang anakpun berhasil. Dengan demikian, Kegiatan ini akan mengajarkan anak bahwa untuk menjadi seorang pemenang harus berusaha secara maksimal tanpa menyerah, bukannya menyalahkan orang lain atas kegagalan yang dialaminya. Pada Taman Kanak-kanak hal ini terkadang terjadi seperti ketika temannya menjadi seorang pemenang, anak yang merasa iri hati tidak akan mau mengucapkan selamat, bertepuk tangan, tersenyum. Tetapi sebaliknya bermuka sinis, marah ataupun menangis melihat keberhasilan teman.

- d. Meningkatkan rasa percaya diri anak  
Hati-hati dengan anak yang sulit untuk bisa menerima keberhasilan temannya, selalu menuduh temannya curang ketika ia kalah dalam berbagai permainan, senantiasa melemparkan komentar-komentar yang merendahkan dan menghina karya teman, namun sebaliknya melakukan upaya yang agresif agar teman-temannya mau mengakui dan memuji karyanya, ini adalah tanda-tanda anak yang tidak memiliki rasa percaya diri.
- e. Meningkatkan keterampilan problem solving dan kemampuan berfikir anak, terutama saat dia menghadapi sesuatu yang menantang di dalamnya. Artinya kegiatan bermain menuntut anak untuk berfikir mengeluarkan ide-ide baru agar keluar dari masalah yang di hadapinya.
- f. Menimbulkan emosi positif dan meningkatkan rasa percaya diri, terutama ketika mereka memenangkan permainan. Proses yang baik untuk menanamkan program-program positif ke dalam pikiran bawah sadar anak.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Khadijah., Armanila. *Bermain dan Permainan Anak*....19-20

Secara keseluruhan bermain bagi anak mempunyai manfaat yang besar, selain manfaat pada lima aspek perkembangan anak. Yaitu sebagai berikut:

1. Bermain memicu kreativitas

Permainan yang aman dan menyenangkan memicu anak untuk bermain dan menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Bermain dan kreativitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol.<sup>10</sup> Kreativitas dipandang sebagai sebuah aspek pemecahan masalah dari akar dasar dalam bermain. Di saat anak menggunakan daya khayalnya, entah itu dengan alat maupun tidak, kreativitas mereka lebih menonjol.

2. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak

Bermain suatu media yang sangat crucial dalam proses berfikir anak. Perkembangan kognitif anak tidak bisa terlepas dari proses yang dinamakan dengan bermain. Rasa senang dalam bermain membantu perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir anak yang nantinya akan mendapat berbagai pengalaman, sehingga dapat memperkaya cara berfikir mereka.

3. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik

Pada anak usia dini atau TK, tingkah laku yang sering muncul adalah tingkah laku kontra sosial, misalnya, egois, agresif, hiperaktif, bersaing, marah, meniru, bertengkar, dan mau menang sendiri. Tetapi harus dapat dimengerti tingkah tersebut tidak dapat dihindarkan, tingkah yang kontra sosial justru malah dibutuhkan kemunculannya untuk dapat mengarahkan anak pada sikap prososial. TK memberikan peluang besar bagi anak untuk pengarahan-pengarahan ke dalam hal positif melalui bermain dalam konflik yang terjadi. Bermain sandiwara, drama bebas, dan cerita melalui berbagai metode adalah kegiatan yang dimaksudkan.

4. Bermain bermanfaat untuk melatih empati

Empati adalah suatu perasaan seseorang yang ikut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Dengan mempunyai sifat empati anak akan pandai menempatkan dirinya pada keadaan orang lain, dan akan muncul sifat tenggang rasa pada anak. Sifat empati ini adalah sifat yang menunjukkan jiwa sosial anak, sehingga bisa dikatakan bahwa sifat empati bisa mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini yaitu sosial emosional. Contoh pengembangan sifat empati pada anak di taman kanak-kanak yaitu dengan metode bermain peran. Anak memerankan suatu peran tertentu dan cerita tertentu, maka anak tersebut bisa terbangun sifat-sifat yang ada dalam cerita tersebut.

5. Bermain Bermanfaat Mengasah Pancaindra

Panca indera seorang anak yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba dan pengucapan harus di asah dan di stimulus dengan baik dari sejak bayi. Kenapa panca indera tersebut harus di stimulus dengan baik, karena ketika anak mempunyai panca indera yang bagus maka anak tersebut akan cepat menyerap pembelajaran yang ada di sekolah. Contohnya, indera penglihatan dan pendengaran, apabila kedua indera tersebut berkembang dengan baik maka akan mudah menangkap apa yang diperintahkan guru, akan mudah menyerap apa yang diajarkan guru di taman kanak-kanak. Selain itu anak juga gampang peka terhadap apa yang terjadi lingkungan sekitarnya. Banyak metode pembelajaran di taman kanak-kanak yang bisa mengasah panca indera secara optimal, sehingga perkembangan kepekaan panca indera akan berkembang secara baik. Seperti permainan “kotak aroma” untuk latihan indra pencium, permainan “suara apa” untuk latihan indra pendengar, gambar-gambar di buku untuk latihan indra penglihatan, nyanyian “apa rasanya” dan permainan merasakan berbagai rasa

makanan dengan mata tertutup untuk melatih indra pengecap, dan banyak lagi.

6. Bermain sebagai media terapi (pengobatan)

Permainan merupakan salah satu cara untuk pemecahan konflik dan mengatasi kecemasan yang terjadi pada anak. Ini dikemukakan oleh bapak psikoanalisis, Sigmund Freud, yaitu permainan bisa dijadikan sebuah terapi, disebut sebagai terapi bermain. Terapi bermain dijadikan alat diagnosis bagi anak-anak yang mempunyai masalah yang harus dipecahkan. Akan tetapi terapi ini tidak semua orang bisa melakukannya karena harus melalui pelatihan dan pendidikan khusus.

Menurut Achroni bermain memberikan banyak manfaat untuk anak menurut antara lain sebagai berikut:

- a. Mendapatkan kegembiraan dan hiburan. Kegembiraan atau emosi yang positif sangat bermanfaat untuk tumbuh kembang anak dan pembentukan karakternya. Kehidupan anak-anak yang dipenuhi kegembiraan dan kebahagiaan juga akan menjauhkan anak dari stres. Hal ini bermanfaat untuk kesehatan fisik dan mental, juga untuk prestasi akademis mereka.
- b. Mengembangkan kecerdasan intelektual Hal ini karena dengan bermain dan mengeksplorasi lingkungan sekitar anak dapat belajar tentang bentuk, warna, suara, tekstur, fenomena alam, dunia satwa, dunia flora, suhu, cahaya dan sebagainya.
- c. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan, seperti menggantung, melipat, menarik garis, mewarnai dan menggambar. Dengan kemampuan motorik halus yang berkembang dengan baik, anak akan dapat menulis dengan baik di samping penguasaan berbagai keterampilan lainnya.

- d. Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Motorik kasar adalah gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh. Misalnya berjalan, berlari, melompat, merangkat, dan mengayunkan tangan.
- e. Meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi. Sejumlah permainan menuntut anak untuk berkonsentrasi penuh ketika memainkannya. Hal ini bermanfaat untuk melatih konsentrasi anak. Konsentrasi sangat dibutuhkan anak untuk keberhasilan belajar dan penyelesaian berbagai tugas.
- f. Meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah banyak sekali permainan yang menuntut anak memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan berpikir logis untuk memenangkan atau menyelesaikan permainan tersebut.
- g. Kemampuan memecahkan masalah dan berpikir logis sangat diperlukan anak untuk menguasai berbagai materi pelajaran di sekolah dan menyelesaikan berbagai problem yang anak-anak hadapi dalam kehidupan sehari-hari, bahkan hingga anak dewasa kelak. Mendorong spontanitas pada anak-anak sedemikian spontan dan dituntut untuk berpikir dan bertindak cepat ketika bermain jenis-jenis permainan tertentu. Hal ini terutama untuk permainan yang bersifat kompetisi.
- h. Mengembangkan kemampuan sosial anak dalam permainan yang dilakukan bersama-sama, anak-anak belajar bersosialisasi dengan teman-teman sepermainan. Dari sosialisasi dan interaksi dengan teman-teman ketika bermain anak-anak belajar mengenai kesabaran, empati, toleransi, kemandirian, kepercayaan diri, kejujuran, cara mengembangkan komunikasi, keberanian, kompetisi dan mengenal aturan-aturan.
- i. Sebagai media untuk mengungkapkan pikiran. Melalui berbagai permainan, anak-anak dapat mengekspresikan



diri dengan lebih leluasa. Anak dapat menjadi apa saja atau memerankan tokoh mana pun. Anak dapat mengungkapkan pikiran-pikiran akan cita-cita, pemahaman akan dunia atau imajinasi-imajinasi.

- j. Untuk kesehatan Banyak permainan yang menuntut anak menggerakkan tubuh dengan sangat intens.<sup>59</sup>

Khobir mengemukakan manfaat bermain sangatlah banyak diantaranya :

- a. Bermain bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan fisik anak, hal ini ditandai dengan kegiatan anak bermain seperti berlari, melompat dan menendang
- b. Bermain melibatkan seluruh indera yang ada dalam diri anak.
- c. Bermain dapat meningkatkan kreativitas anak, seperti contoh menyusun balok menjadi bangunan, membuat bentuk-bentuk dari plastisin atau tanah liat, menggambar dan masih banyak lagi.
- d. Bermain dapat mengembangkan kepribadian anak seperti bertanggung jawab, patuh terhadap aturan, kerjasama dan masih banyak lagi
- e. Bermain dapat membantu anak mengenal diri sendiri dan mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki
- f. Menyalurkan kebutuhan dan keinginan anak yang tidak terpenuhi.
- g. Mengakrabkan hubungan keluarga saat bermain bersama anggota keluarga yang lain.<sup>60</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bermain memiliki manfaat bagi anak yaitu dapat mengasah

---

<sup>59</sup> Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230-238.

<sup>60</sup> Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)

keterampilan fisik, kreativitas, kepribadian, serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak. Selain itu dengan bermain dapat menstimulasi indera anak dan menjadi sarana untuk dapat mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya. Dan tidak kalah pentingnya, dengan bermain bersama anggota keluarga akan lebih mengakrabkan hubungan antar anggota keluarga.

## **B. Lego**

### **a. Pengertian Lego**

Lego alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik. Alat permainan ini berupa potongan- potongan persegi maupun persegi panjang, yang masing- masing dapat ditancapkan dan susun sesuai dengan keinginan. lego merupakan alat permainan edukatif modern yang terbuat dari bahan plastik.

Menurut Davina lego merupakan permainan konstruktif berupa kepingan plastik yang dapat disusun dan dirangkai menjadi aneka bentuk. Anak prasekolah juga akan belajar untuk berfikir, berpendapat, menyelesaikan masalah, mengasah keterampilan melalui kemampuannya menyusun lego. Lego memiliki berbagai macam warna yang dapat membantu anak belajar membedakan bentuk dan pola-pola, serta dari bentuk-bentuk yang dibuat, anak akan belajar mengenal simetri.<sup>61</sup>

Lego merupakan sejenis mainan bongkar pasang yang biasanya terbuat dari plastikkecil, yang biasanya cukup terkenal di kalangan anak-anak. kepingan-kepingan lego bisa disusun menjadi model apa saja, seperti rumah, mobil, kreta api, kota patung, kapal, pesawat, robot dan lain-lain.<sup>62</sup>Menurut Hurlock Lego merupakan permainan

---

<sup>61</sup> Jalil, A. (2019). *Pengembangan Media Permainan Lego Huruf Pada Anak Usia Dini. 1*, 10.

<sup>62</sup> Puteri, I. A. W., & Huring, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Building Blocks “Lego” Untuk

yang bersifat membina keterampilan dan rangsangan bagi kreativitas anak, karena melalui eksperimentasi dalam bermain anak akan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan.

Lego merupakan sejenis permainan bongkah plastik yang terkenal di kalangan anak-anak. bongkah-bongkah ini serta kepingan lain dapat disusun menjadi model apa saja, seperti mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, pesawat terbang, robot, dan lain-lain. Permainan lego biasanya sudah dikenalkan oleh orang tua kepada anak-anaknya sejak balita.<sup>63</sup> Menurut Angga Saputra Permainan lego adalah suatu jenis permainan yang terdiri dari berbagai macam potongan aneka bentuk bangun ruang seperti balok, prisma ataupun tabung yang memiliki suatu sistem knock-down pada salah satu sisinya sehingga bisa dibongkar dan dipasangkan kembali. Permainan lego ini dapat disusun dan disatukan antara bagian bagian agar terbentuk suatu bangun ruang yang variatif.<sup>64</sup>

Lego merupakan sejenis mainan bongkar pasang yang biasanya terbuat dari plastik kecil, yang biasanya cukup terkenal di kalangan anak-anak. kepingan-kepingan lego bisa disusun menjadi model apa saja, seperti rumah, mobil, kreta api, kota patung, kapal, pesawat, robot dan lain-lain. Perminan ini hampir sama seperti building block biasanya sangat mengkhususkan namun lebih varian. Kalau building block, biasanya hanya mengkhususkan

---

Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 77-86. <https://doi.org/10.24903/pm.v5i1.462>

<sup>63</sup> Salmiati, S., & Rahmat, Z. (2021). Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kemampuan Matematika Anak

Usia Dini 5-6 Tahun Di Tkit Syeikh Abdurrauf Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).

<sup>64</sup> Saputra, A. (2019). Permainan edukatif untuk anak usia dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan*

*Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102-113. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.283>

pada satu bangunan berupa rumah saja, namun untuk lego banyak objek yang ditirukan.<sup>65</sup>

Permainan lego biasanya sudah dikenalkan oleh orang tua kepada anaknya sejak balita. Permainan ini populer karna dapat menumbuhkan kreativitas anak-anak dalam membuat sesuatu. Bermain lego yang dilakukan bersama antara orang tua dan anak akan menyatukan ide bersama.<sup>66</sup>

Menurut Legoff bermain lego dapat menunjukkan adanya keterampilan sosial yang lebih baik pada anak-anak yang mengalami gangguan komunikasi sosial. Bermain lego ini juga meningkatkan kemampuan anak untuk merubah perilakunya, lebih memahami dan berbicara tentang perasaan mereka, menyelesaikan masalah dan belajar tentang dunia dimana mereka hidup, lebih baik daripada metode terapi bermain lainnya. Bermain lego dapat meningkatkan daya pikir dan kreativitas anak dengan metode bermain sambil belajar.<sup>67</sup>

Hubungan penggunaan metode bermain lego dan konsentrasi anak hiperaktif. Metode bermain adalah suatu metode pembelajaran melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan konsentrasi, perkembangan kognisi, kegiatan bermain dapat dapat membantu penyaluran kelebihan tenaga, setelah melakukan bermain anak dapat memperoleh keseimbangan antara kegiatan dengan menggunakan kekuatan tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenagaan.<sup>68</sup>

---

<sup>65</sup> Agus n. cahyo, gudang permainan kreatif khusus asah otak kiri anak , (Jogjakarta:flashbooks, 2011), h. 54

<sup>66</sup> Rani Yulianti, Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak, (Jakarta: Lascar Ankasa, ), h.41

<sup>67</sup> Rizqy Syafrina & Vivi Endang Adiningsih. 2020. Efektivitas Bermain “Lego” Untuk Meningkatkan

Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal Psikologi, Vol. 3, No.1.

<sup>68</sup> Endah Jubaedah. MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONSENTRASI ANAK

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa lego adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik yang mempunyai gigi serta memiliki beragam warna. Dengan bermain lego bisa meningkatkan konsentrasi imajinasi anak, kreativitas serta hubungan interaksi sosialnya dengan orang lain.

#### **b. Manfaat Permainan Lego**

Montolalu mengatakan bahwa, lego ini sangat fungsional untuk anak, seni membentuk dengan memanfaatkan lego memiliki fungsi melatih daya kreativitas dalam masa perkembangannya. Disamping itu, melalui aktivitas bermain dengan lego yang diimplementasikan melalui tindakan membentuk, menyusun lego tanpa disadari anak telah digiring untuk berkonsentrasi dalam memperoleh ketrampilan (skill) tertentu.<sup>69</sup> Selain itu, manfaat dari bermain lego bagi perkembangan anak usia dini adalah: dapat membantu menstimulasi kreativitas anak.<sup>70</sup>

Tidak hanya sekedar bermain dengan potongan lego. Melalui bermain lego, anak dapat belajar untuk berkomunikasi dengan orang lain, mengekspresikan perasaan, mengubah perilaku, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan mengembangkan hubungan mereka dengan lingkungan sekitar.<sup>71</sup> Menurut Metode permainan lego dapat meningkatkan kolaborasi serta interaksi sosial anak dengan teman sebaya. Kerja

---

HIPERAKTIF MELALUI METODE BERMAIN KONSTRUKTIF LEGO (online), Sumber <http://endahjubaedah.staff.stai-musaddadiyah.ac.id/2018/03/30/jurnal-metode-bermain-konstruktif-lego/> (di akses 1 february 2023)

<sup>69</sup> Fachresya, A. (2020). *Mereduksi Perilaku Blindism Dengan Permainan Lego Untuk Anak Tunanetra*. 1–8. (Universitas Surabaya)

<sup>70</sup>

<sup>71</sup> Suryadi, Denrich. 2017. “Studi Awal Identifikasi Efek Terapi Bermain Dengan Lego.” *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni* 1 (1): 240. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i1.356>.

sama dalam permainan terstruktur setiap sesi memungkinkan anak merasa nyaman bekerjasama dengan teman mereka dan mengikuti aturan permainan.<sup>72</sup>

Menurut Tedjasaputra permainan konstruktif / lego adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan.<sup>73</sup> Manfaat bermain lego bagi perkembangan anak menurut Fadlillah di antaranya dapat mengembangkan motoric halus dan kognitif anak, membantu stimulasi kreativitas dan imajinasi, melatih konsentrasi, serta ketelitian.<sup>74</sup>

Manfaat dari permainan lego Berikut ini beberapa manfaat permainan lego bagi anak usia dini dan ini bisa dimainkan mulai anak usia 2-5 tahun, yaitu:

#### 1. Kecerdasan Parsial

Kecerdasan persial atau kecerdasan ruang termaksud diantara- nya kecerdasan dimensional balita dapat juga dilatih dan dikem- bangkan dalam menyusun potongan balok ataupun kubus ketika disusun secara vertikal ataupun horisontal. Konsep dasar bangun ruang bagi anak itu sendiri mengenai panjang, lebar, dan tinggi sebuah bangunan dapat dikenalkan sejak dini.

---

<sup>72</sup> Deviantony, F., Lestari, P., Anggalia, N., & Handayani, W. (2020). Lego sebagai permainan tradisional

berbasis kelompok pada anak domino (disorder of gaming and internet addiction): a systematic review. *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 6(1). <http://dx.doi.org/10.36053/mesencephalon.v6i1.187>

<sup>73</sup> Novela, R. *Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di*

*Pendidikan Anak Usia Dini (PUAD) Al Falah Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN Jember).

<sup>74</sup> Septiawati, A., Rizqiyani, R., & Kisno, K. (2021). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Melalui

Bermain Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education: IJIGAE*, 1(1), 13-27.

2. Kreatifitas dan imajinasi  
Imajinasi dan kreatifitas anak dapat dilatih dan dikembangkan dalam permainan lego ini. Misalnya membuat rumah-rumahan atau robot-robotan yang memiliki keanekaragaman bentuk dan pola merupakan stimulasi dasar dalam mengembangkan daya kreatifitas dan imajinasi anak itu sendiri.
3. Analitis Kemampuan  
analitis anak didasarkan pada pengamatan dan kesesuaian antara pilihan bentuk yang dibangun dengan model atau bentuk bangunan yang sesungguhnya. Misalnya bentuk atap rumah adalah segitiga sedangkan bentuk roda adalah bulat dan bentuk bola adalah bundar.
4. Keterampilan  
Keterampilan dalam menyeimbangkan penyusunan balok atau potongan balok agar tidak mudah jatuh ataupun tetap kokoh dalam posisinya bisa dilatih juga.
5. Motorik halus  
Ketelitian dalam menyatukan atau memasang antara bentuk agar dapat menyatukan ini anak dapat melatih dan megembang-kan kemampuan motorik halus.<sup>75</sup>

Romalho dan Sarmento menyatakan permainan lego dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dengan aturan yang mendasar. Tak hanya itu mereka juga menjelaskan bahwa salah satu tujuan permainan lego adalah meningkatkan konsentrasi.<sup>76</sup> Berbagai manfaat

---

<sup>75</sup> Saputra, A. (2019). Permainan edukatif untuk anak usia dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102-113. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.283>

<sup>76</sup> Yulianita, W. (2021). *Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di*

dapat diperoleh dari kegiatan permainan lego, antara lain, mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih ketrampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan.<sup>77</sup>

Muliawan mengemukakan mengemukakan bermain Lego memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- a. Belajar menciptakan tujuan. Biasanya, tujuan ini dinyatakan dulu di awal agar menjadi pedoman dalam proses pembuatannya.
- b. Belajar mengerti fondasi. Langkah awal pembuatan Lego adalah pembangunan fondasi. Fondasi ini akan menentukan kekuatan bangunan yang nanti akan dibuat.
- c. Belajar mengerti alat bantu. Ada beberapa cara untuk membuat konstruksi/rangka yang kuat, dan kadang membutuhkan alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat konstruksi.
- d. Belajar berkomunikasi dan berbagi ide. Pembuatan bangunan pada Lego membutuhkan komunikasi yang konstruktif apabila dilakukan bersama-sama. Ide yang dimiliki harus berani disampaikan, dan dicoba bersama.
- e. Melatih ketekunan, ketelitian, dan kerajinan anak.
- f. Belajar resource allocation. Jumlah kepingan pada Lego terbatas untuk masing-masing jenisnya, sehingga perlu dipikirkan keterbatasan jumlah kepingan namun bangunan dapat sesuai dengan yang direncanakan.

---

*Sekolah My Hope Special Needs Center Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).

<sup>77</sup> Kartini, K., & Susilawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan

Kreativitas Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 33-43. <https://doi.org/10.31932/jpaud.v1i2.386>



- g. Belajar seni. Memahami dan mengerti tentang seni dan keindahan.<sup>78</sup>

Adapun manfaat permainan lego antara lain:

1. Belajar menciptakan visi: bagaimana hasil bangunan yang dikehendaki, berapa lantai, berapa jumlah kamar atau jendela, berapa jumlah garasi. Biasanya visi ini dinyatakan dulu diawal agar menjadi pedoman dalam proses pembuatannya nanti (start form the and).
2. Belajar mengerti fondasi: langkah awal pembuatan lego adalah pembangunan fondasi. Fondasi ini akan menentukan kekuatan bangunan yang nanti akan dibuat.
3. Belajar mengerti alat bantu: ada beberapa cara untuk membuat konstruksi atau rangka yang kuat, dan kadang membutuhkan alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat konstruksi.
4. Belajar berkomunikasi dan sharing ide: Pembuatan bangunan pada lego membutuhkan komunikasi yang konstruktif. Apabila dilakukan bersama-sama ide yang dimiliki harus berani disampaikan, dan dicoba bersama.
5. Belajar resource alloction: jumlah bricks pada lego terbatas untuk masing-masing jenisnya, sehingga perlu dipikirkan keterbatasan jumlah bricks, namun bangunan dapat disesuaikan dengan yang direncanakan.

---

<sup>78</sup> Alivia Nur Meiliza. 2019. "Efektivitas Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Anak Kelompok B1 di TK Bina Anaprasa Nuris Jember Tahun Pelajaran 2018/2019". (Universitas Jember)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bermain konstruktif menggunakan Lego mempunyai banyak manfaat bagi perkembangan anak usia dini, terutama aspek motorik halus dan kognitifnya. Anak juga dapat mengembangkan kreativitas dan daya imajinasinya, serta melatih konsentrasinya. Oleh karena itu, metode bermain konstruktif menggunakan Lego merupakan metode pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan dan memberi pengalaman langsung kepada anak namun juga dapat melatih konsentrasinya.

### **c. Langkah – Langkah Bermain Lego**

Menurut Latif Mukhtar Bermain lego dapat dilakukan dengan langkah-langkah, adapun langkah-langkah bermain lego sebagai berikut :

1. Pijakan lingkungan bermain
  - a) Pengelolaan awal lingkungan dengan memilih bentuk lego yang akan dibangun
  - b) Guru menyiapkan perlengkapan permainan lego yang diperlukan
  - c) Menata lingkungan untuk mendukung hubungan sosial yang positif.
2. Pijakan pengalaman sebelum bermain lego
  - a) Membaca sebuah buku atau cerita yang memberi gagasan kepada anak yang berkaitan dengan kegiatan
  - b) Mendiskusikan gagasan untuk pengalaman bermain lego
  - c) Menyediakan kesempatan kepada anak untuk hubungan sosial dengan teman dengan cara menempatkan bahan-bahan dan tempat yang cukup.

- d) Mendiskusikan aturan dan harapan untuk permainan lego yang dimainkan.
3. Pijakan pengalaman bermain lego
    - a) Guru memberikan instruksi bagaimana cara membuat suatu bentuk konstruksi sederhana di sesuaikan dengan tema, misalnya bentuk bangunan.
    - b) Memberikan setiap anak waktu yang cukup untuk beraktivitas dan berkreasi sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya (paling sedikit 60 menit untuk membangun hasil karyanya).
    - c) Guru mengajukan pertanyaan dan diskusi tentang pembangunan mereka, hal ini untuk memperkuat dan memperluas bahasa anak
    - d) Memberikan contoh hubungan yang tepat melalui percakapan dengan setiap anak sambil mereka bermain
    - e) Mengamati dan mendokumentasikan kemajuan perkembangan anak – anak.
  4. Pijakan pengalaman setelah bermain lego
    - a) Guru mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya
    - b) Kemudian anak membereskan alat-alat dan bahan yang telah digunakan dalam bermain.<sup>79</sup>

Sedangkan menurut Eny Nur Rahmadani langkah-langkah bermain lego antara lain :

1. Guru mengajak anak-anak membuat lingkaran untuk diberikan arahan dan aturan-aturan serta tata tertib saat bermain

---

<sup>79</sup> Latif,mukhtar dkk, Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta : kencana prenada media group), h.219

2. Guru mengajak anak untuk membicarakan alat yang akan digunakan oleh anak untuk bermain yaitu lego.
3. Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak-anak. Guru juga memberikan contoh bagaimana cara menyusun lego.
4. Guru membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain menurut kelompoknya masing-masing agar tidak saling berebut dalam bermain.
5. Guru menyiapkan alat-alat bermain (lego) kemudian guru meletakkan dan menyusun alat permainan sesuai tempatnya. Dalam proses bermain ini diusahakan 2 orang anak atau lebih agar anak dapat berkomunikasi dengan temannya.
6. Guru meminta anak-anak sesuai dengan kelompoknya untuk menyusun lego sesuai kemampuan yang dimiliki anak.
7. Guru hanya mengawasi dan mendampingi anak dalam proses bermain, apabila nanti anak membutuhkan bantuan guru
8. Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.<sup>80</sup>

Menurut Subagio dalam Khazanah langkah-langkah bermain Lego antara lain :

- a. Guru menjelaskan tujuan dan proses permainan
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
- c. Guru membagi alat dan bahan permainan
- d. Siswa melakukan permainan

---

<sup>80</sup> Rahmandany, E. N., & Syamsiyati, R. N. (2020). *Implementasi Media Lego Konstruktif Dalam*

*Mengembangkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Di Ra Al Hilal 3 Pucangan Kartasura Tahun 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN SURAKARTA).

- e. Siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari
- f. Siswa melaporkan hasil diskusi.<sup>81</sup>

#### d. Cara Bermain Lego

Bermain lego 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.<sup>82</sup>

Sedangkan Masnipal berpendapat bahwa tahap membangun lego meliputi tujuh tahap yaitu:

1. Lego dibawa dan disusun, tetapi belum digunakan untuk konstruksi.
2. Anak mulai mendirikan, membangun deretan. Deretan horizontal atau vertikal diatas lantai atau meja.
3. Memasang jembatan dua balok dihubungkan dengan balok ketiga.
4. Membuat pagar balok melingkungi ruang.
5. Pola dekorasi, sering dengan simetris.

---

<sup>81</sup> Khazanah, M (2012). Penggunaan Metode Permainan Dalam Peningkatkan Pembelajaran PKn Siswa

Kelas IV SD N @ Jatimulyo, Kecamatan Petanahan, Tahun Ajaran 2011/2012. Jurnal Kalasm Cendikia, 1 (1), 1-6. Di Proleh Pada Tanggal 05 maret 2019, dari <http://Jurnal Fkip.Un.ac.id/index.php /pgsdkebumen/article/view/284/166/>

<sup>82</sup> Suchaimiyah, Laini Lthifah (2016), Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Melalui

Permainan Lego, Jurnal PG-PAUD Turnojoyo Vol. 3 No. 1.

6. Struktur dilebelkan untuk tujuan bermain dramatik.
7. Bermain dramatik digabungkan dengan membangun menggunakan struktur.<sup>83</sup>

## C. Kreativitas

### a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata *to create*“ artinya membuat. Dengan kata lain, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk. Kreativitas berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang berwujud ide dan alat-alat, serta lebih spesifik lagi, keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru.

Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir) merupakan kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban suatu masalah dimana dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orinalitas dalam berfikir,serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan,memperkaya, memperinci) suatu gagasan.<sup>84</sup>

Wahyudin menyebutkan kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas-seluasnya, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan. Sementara itu, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. Arti kreativitas dimaknai

---

<sup>83</sup> Masnipal. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, (Jakarta: PT Elekx Media Komputindo. 2013), h. 297.

<sup>84</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini*,(Yogyakarta:Pustaka Pelajar,2011),h.60

sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif.<sup>85</sup>

Menurut E. de. Bono kreatifitas adalah keterampilan yang dapat dipelajari, dikembangkan, dan diterapkan, serta digunakan oleh semua orang. Keterampilan tersebut sama seperti bermain bermain ski, bermain tenis, memasak, atau belajar matematika. Semua orang dapat mempelajari keterampilan semacam itu, akan tetapi pada akhirnya tidak semua orang bisa menguasai keterampilan tersebut dengan sama baiknya. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan-perbedaan kemampuan seseorang dalam segala hal. Menurut Nurla Isna Aunillah kreatifitas adalah kemampuan seseorang dalam memunculkan atau menciptakan sesuatu yang baru, berdasarkan pengalaman, wawasan, maupun hubungannya dengan orang lain dan lingkungan.<sup>86</sup>

Baron mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.<sup>87</sup> Torrance berpendapat bahwa pengertian kreativitas adalah sebuah proses untuk peka terhadap masalah, kelemahan atau kekurangan, gap dalam pengetahuan, elemen-elemen yang salah, ketidakharmonisan, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi, membuat

---

<sup>85</sup> Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini*....h.71

<sup>86</sup> Hairiyah, S. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 7(2), 265-282.

<sup>87</sup> Miranda, Dian. 2018. "Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan

Kreativitas Aud." *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 10 (1): 18. <https://doi.org/10.26418/jvip.v10i1.25975>.

pertanyaan-pertanyaan atau memformulasikan hipotesis tentang kekurangan melalui tes dan retes yang dimodifikasi dan hasilnya dikomunikasikan. Kemudian Hendrick menjelaskan pengertian kreativitas adalah proses mengungkapkan pengalaman masa lalu dan menempatkan pengalaman bersama dalam pola baru, ide, atau produk baru<sup>88</sup>

Romlah mendefinisikan bahwa Kreatifitas adalah proses mental yang melibatkan munculnya gagasan atau konsep baru, atau ide baru, yang hubungan ide baru tersebut dengan gagasan dan konsep yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran yang kreatif biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari kreatifitas adalah tindakan membuat sesuatu yang baru. Kreatifitas pada masakini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain adalah faktor keturunan dan lingkungan. Kreatifitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan meskipun merupakan istilah yang fakta dalam penelitian psikologi masa kini.<sup>89</sup>

Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. Menurut Dreval Kreativitas juga sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal

---

<sup>88</sup> Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis

Kecerdasan Jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145 - 164. <https://doi.org/10.21009/JPUD.111.10>

<sup>89</sup> Romlah, M. P. I. (2015). Meningkatkan Krearifitas Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan

Bermain. *Darul Ilmi*.



pembuatnya.<sup>90</sup> Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.<sup>91</sup>

Menurut Munandar bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk dapat memberikan suatu ide gagasan baru lalu dapat menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreatifitas anak usia dini adalah dengan memberi kebebasan kepada anak dalam menyampaikan dan menuangkan isi pikirannya. Sukamti juga mengungkapkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan melahirkan sesuatu yang bermakna dan bermanfaat yang diciptakan atau dikombinasi berdasarkan pada unsur yang telah ada sebelumnya. Kreativitas dapat dilihat dari 4P yaitu: yaitu pribadi (person) yaitu kreativitas adalah sesuatu ungkapan seseorang untuk menuangkan ide kreatifnya untuk menghasilkan sesuatu, pendorong (press) yaitu pengaruh orang tua dan lingkungan untuk mendapatkan bakat kreatif anak, proses (process) merangsang anak untuk mengembangkan ide kreatif dengan melakukan sebuah kegiatan yang dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang baik, produk (product) yaitu seseorang yang dapat menciptakan sesuatu dengan melibatkan dirinya

---

<sup>90</sup> Holis, A. (2017). Peranan Keluarga/Orang Tua dan Sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 1(1), 22-43.  
<http://dx.doi.org/10.52434/jp.v1i1.8>

(kesibukan dan kegiatan) kreatif seperti yang diutarakan oleh Munandar<sup>92</sup>

Maslow menyatakan bahwa kreativitas merupakan salah satu kebutuhan manusia yang termasuk dalam level paling puncak, yaitu kebutuhan dalam aktualisasi diri. Melalui kreativitas, seseorang dapat mewujudkan dirinya, dapat memecahkan berbagai permasalahan, memberikan kepuasan, bahkan meningkatkan kualitas hidupnya.<sup>93</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari tiada menjadi ada. Biasanya kreativitas akan memunculkan inovasi, suatu kemampuan untuk memperbarui hal-hal yang telah ada sehingga meningkatkan kualitas hidup.

#### **b. Ciri-ciri Anak Kreativitas**

Ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikiran atau berpikir kreatif (berpikir divergen) yaitu kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Ciri lainnya adalah ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri efektif dan kreatif.

---

<sup>92</sup> Awan, V., Pratiwi, S. H., & Ubaidillah, U. (2020). Kegiatan Usab Abur Dalam Mengembangkan

Kreativitas Anak Usia Dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 112-125. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7202>

<sup>93</sup> Kusumawardani, R., Rosidah, L., Wardhani, R. D. K., & Raharja, R. M. (2018). Profil Kreativitas Anak

Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Visi*, 13(1), 11-16. <https://doi.org/10.21009/JIV.1301.2>

Ciri ini merupakan ciri-ciri kreatif yang berhubungan dengan kognisi, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif.<sup>94</sup>

Menurut Suyanto mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciriciri berikut:

1. Senang menjajaki lingkungannya.
2. Mengamati dan memegang segala sesuatu, eksplorasi secara ekspansif dan ekseisif.
3. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak hentihentinya.
4. Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya.
5. Suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
6. Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
7. Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
8. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.<sup>95</sup>

Lebih lanjut Ihat Hatimah mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

1. Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi :
  - a. berpikir luwes yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif.
  - b. berpikir orisinil yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak

---

<sup>94</sup> Hayati, Fitriah. 2016. "Peningkatan Kreativitas Bermain Musik Anak Usia 5-6 Tahun

Dengan Menggunakan Barang Bekas." *Jurnal UIN Ar-Raniry* I (2): 84-99.

<sup>95</sup> Masganti Sit, dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* ( Medan : PERDANA PUBLISHING, 2016).h. 9

- mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.
- c. berpikir terperinci yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci.
  - d. berpikir menghubungkan yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.
2. Aspek sikap, yang meliputi :
- a. rasa ingin tahu yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru.
  - b. ketersediaan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.
  - c. keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain.
  - d. percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi.
  - e. berani mengambil resiko yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.
3. Aspek karya, yang meliputi:
- a. permainan yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan.
  - b. karangan yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu

menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.<sup>96</sup>

Menurut David Cambell ciri-ciri kreativitas ada tiga kategori:

1. Ciri-ciri pokok: kunci untuk melahirkan ide, gagasan, ilham, pemecahan, cara baru, penemuan.
2. Ciri-ciri yang memungkinkan: yang membuat mampu mempertahankan ide-ide kreatif, sekali sudah ditemukan tetap hidup.
3. Ciri-ciri sampingan: tidak langsung berhubungan dengan penciptaan atau menjaga agar ide-ide yang sudah ditemukan tetap hidup, tetapi kerap mempegaruhi perilaku orang-orang kreatif.

Utami Munandar memperjelaskan bahwa ciri-ciri kreativitas sebagai berikut :

1. Dorongan ingin tahu 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.
9. Daya imajinasi kuat.
10. Keaslian (orisinalitas) tinggi, tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya dalam pemecahan masalah dengan menggunakan cara-cara orisinal yang jarang diperlihatkan oleh anak-anak ini.

---

<sup>96</sup> *Ibid* .h. 10

11. Dapat bekerja sendiri.
12. Senang mencoba hal-hal yang baru.
13. Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).<sup>97</sup>

Sementara itu Dedi Supriadi menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik gagasan maupun karya nyata. Terdapat lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu :

1. Kelancaran (fluency), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
2. Keluwesan (flexible), yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah
3. Keaslian (originality), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli dan tidak klise
4. Penguraian (elaboration), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu yang terperinci
5. Perumusan — Kembali (redefinition), yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan aoa yang sudah di ketahui oleh orang lain.<sup>98</sup>

menurut Bachrudin Mustafa menyebutkan bahwa kreativitas dapat dipahami melalui batasan-batasan sebagai berikut:

6. Kreativitas pada esensinya merupakan bentuk pemecahan masalah suatu bentuk problem solving istimewa, yang melibatkan persoalan yang memerlukan pemecahan yang tak biasa.

---

<sup>97</sup> Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini*....h.75

<sup>98</sup> *Ibid.* h.76

7. Dalam upaya memahami kreativitas pada anak dan remaja, pusat perhatian harus diletakkan pada proses, yaitu proses melahirkan dan pengembangan gagasan orisinal yang merupakan dasar bagi potensi kreativitas
8. Kreativitas dapat mewujudkan dalam hampir semua segi kehidupan, termasuk bidang musik, seni rupa, tulisan sains, bidang IPS, dan bidang lain diajarkan di sekolah.<sup>99</sup>

Munandar (1992) menjelaskan ciri-ciri kreativitas yang dibaginya menjadi dua yaitu ciri yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif dan ciri yang berhubungan dengan sikap atau perasaan. Secara rinci dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif atau kognitif (aptitude) antara lain Keterampilan berfikir kreatif yaitu menentukan banyak gagasan,, Keterampilan berfikir luwes atau fleksibel yaitu menghasilkan banyak gagasan, Keterampilan berfikir orisinal yaitu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, Keterampilan memerinci atau mengelaborasi yaitu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan, Keterampilan menilai yaitu menentukan ukuran penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar.
- b. Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif (non aptitude) antara lain :
  1. Upaya Rasa ingin tahu, meliputi suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang lain, obyek dan situasi serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.

---

<sup>99</sup> Holis, A. (2017). Peranan Keluarga/Orang Tua dan Sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 1(1), 22-43.

2. Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan, meliputi dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
4. Sikap berani mengambil resiko, meliputi keberanian memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, serta tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.
5. Sikap menghargai, meliputi tindakan dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.<sup>100</sup>

Menurut Paul Torrance dari Universitas Georgia dalam Suratno menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak adalah sebagai berikut :

1. Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif, Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak lebih lama di ingat. Melalui eksperimen, eksplorasi, manipulasi dan permainan mereka sering mengajukan pertanyaan, membuat tebakan, dan kemudian mereka menemukan, kadangkala cepat dan emosional, sementara pada saat yang lain secara

---

<sup>100</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*.....h.79



diam-diam saja. Dengan metode cerita bergambar kreativitas dapat dikembangkan karena anak akan sering mengajukan pertanyaan, membuat tebakan sesuai dengan ciri anak kreatif di atas.

2. Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif, Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, beres eksperimen, memanipulasi dan memainkan alat permainannya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti halnya anak yang kurang kreatif. Melalui bercerita guru dapat mengidentifikasi anak yang kreatif maupun tidak kreatif yakni dilihat dari rentang perhatiannya dalam mendengarkan cerita. Kegiatan cerita bergambar dapat meningkatkan rentang perhatian anak karena gambar yang menarik membuat anak lebih focus perhatiannya.
3. Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan, Anak kreatif adalah anak yang pikirannya berdaya dengan demikian anak kreatif sering merasa lebih dari pada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya karena itu anak kreatif pada umumnya mampu mengorganisasikan teman-temannya secara menakjubkan. Jika anak mampu mengorganisasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang luar biasa. Melalui cerita bergambar anak belajar mengaitkan ide dan gagasan sebagai bekal untuk melatih kepercayaan diri anak karena jika anak berhasil mengaitkan ide atau gagasan maka lahirlah karya-karya yang original sehingga kepercayaan diri anak akan muncul dan secara tidak langsung anak termotivasi untuk mengekspresikannya didepan teman-temannya. Anak kreatif dapat kembali

kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda, Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru. Melalui cerita bergambar anak dapat menceritakan kembali cerita yang disampaikan, dengan demikian anak telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan original sesuai kemampuannya.

4. Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya, Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman yang berkesan akan diperoleh secara langsung melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri baik melalui kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa yang mengekspresikan kelucuan, suasana atau atmosfer persoalan yang bebas dan dapat diterima oleh anak. Cerita bergambar dapat mengasah imajinasi dan fantasi anak, fantasi tersebut dapat diasah melalui alur cerita dan gambar yang ditampilkan. Misalnya apabila guru bercerita dengan setting lapangan, rumah sakit, anak-anak akan mempunyai persepsi dalam fantasinya masing-masing. Dengan fantasi tersebut, maka akan lebih meningkatkan kreativitas anak.
5. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami. Anak kreatif suka bercerita, bahkan kadang-kadang bercerita tidak habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet. Pada hal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya,

khayalan-khayalan majinatifnya sehingga akan memperkuat kekreatifan anak.<sup>101</sup>

Anak pra-sekolah dalam perilakunya men-cerminkan ciri-ciri anak yang kreatif, dapat dibuktikan ketika mereka atau anak usia dini memiliki apa yang disebut kreativitas alamiah antara lain mereka senang menjejaki lingkungan-nya, mengamati dan mendekati segala macam tempat atau pojok, seakan-akan senang melakukan eksperimen. Hal ini tampak dari perilakunya senang mencoba-coba.<sup>102</sup>

Menurut Guilford ciri-ciri kreativitas seperti *fluency* (kesigapan, kelancaran, untuk menghasilkan banyak gagasan), *fleksibilitas* (kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan), *orisinalitas* (kemampuan untuk mencetuska gagasan yang asli), *elaborasi* (kemampuan untuk melakukan hal-hal secara detail dan terperinci), *redefinition* (kemampuan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut yang lain daripada cara-cara yang sudah lazim). Sementara itu Basri mengemukakan bahwa seseorang yang memiliki kreativitas yang tinggi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Selalu ingin tahu
2. Memiliki kepercayaan diri
3. Memiliki sifat mandiri
4. Bernai mengeluarkan pendapat

---

<sup>101</sup> Miranda, D. (2018). Pengembangan buku cerita berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan

kreativitas AUD. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1), 18-30.

<sup>102</sup> Asmara, B. (2017). 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*, 2(2). <https://doi.org/10.33086/ehdj.v2i2.1380>

#### 5. Berani mengambil resiko.<sup>103</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas adalah kemampuan berpikir kreatif dan efektif dengan memberikan perumusan dan definisi yang menjelaskan konsepnya yaitu keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, rasa ingin tahu, sifat menghargai lain sebagainya.

#### **D. Faktor Pendukung Kreativitas**

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Faktor-faktor yang dapat mendukung atau mendorong munculnya kreativitas tersebut adalah lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Dilingkungan sekolah misalnya anak akan merasa bebas secara psikologis jika terpenuhi suasana dan kondisi.

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

1. Waktu Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
2. Kesempatan menyendiri hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.
3. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik

---

<sup>103</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini.....*h.85

yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.

4. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dan mendorong eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
5. Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah yang harus merangsang kreativitas.<sup>104</sup>

Munandar memaparkan sikap orang tua yang memupuk kreativitas anak, dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya.
2. Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan mengkhayal.
3. Membiarkan anak untuk mengambil keputusan sendiri.
4. Mendoorng anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal.
5. Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin di coba dilakukan dan apa yang di hasilkan.
6. Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
7. Menikmati keberadaannya bersama anak.
8. Memberika pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
9. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
10. Melatih hubungan kerjasama yang baik dengan anak.<sup>105</sup>

Menurut Utami Munandar falsafah mengajar yang mendorong berkembangnya kreativitas pada anak sebagai berikut :

---

<sup>104</sup> *Ibid.* h.90

<sup>105</sup> *Ibid.* h.91

- a. Belajar harus berada dalam suasana yang menyenangkan.
- b. Seorang anak atau siswa harus dihargai sebagai sesuatu yang unik bukan menurut impian guru atau impian ideal guru.
- c. Anak di dorong untuk menjadi pribadi yang aktif.
- d. Anak perlu di stimulasi dengan nyaman selama proses belajar mengajar.
- e. Guru berfungsi sebagai fasilitator, bukan berfungsi yang selalu membimbing dan memberi tahu siswa ketika mereka tidak tahu
- f. Hadiah lebih di tekankan pada sesuatu yang bersifat simbolis, seperti pujian, bukan yang bersifat materi.
- g. Dalam memberikan tugas kepada anak, guru memberikan pilihan pada anak mengenai cara menyelesaikannya . misalnya, guru memberikantugas mengarang maka biarkan anak memilih tema sendiri sehingga anak mampu berpikir secara instristik dan kreatif dalam melaksanakannya.

Rogers berpendapat faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas anak diantaranya:

- a. Dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik)  
Menurut Teori Freud menurut beberapa pakar psikologi kemampuan kreatif merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan. Sigmund Freud (1856-1939) adalah tokoh utama yang menganut pandangan ini. Ia menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan, yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima. Karena mekanisme pertahanan mencegah pengamatan yang cermat dari dunia, dan karena menghabiskan energi psikis, mekanisme pertahanan biasanya merintang produktivitas kreatif.

b. Dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik)

Lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan yang penting dan merupakan sumber pertama dan utama dalam pengembangan kreativitas individu. Pada lingkungan sekolah, pendidikan di setiap jenjangnya mulai dari pra sekolah hingga ke perguruan tinggi dapat berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Pada lingkungan masyarakat, kebudayaan-kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat juga turut mempengaruhi kreativitas individu.<sup>106</sup>

Menurut Robert Einsenberger pemberian penghargaan kepada anak menjadi hal sangat efektif untuk merangsang minat dan kreativitas anak. Dengan memberikan penghargaan pada anak jika mereka berhasil melakukan sesuatu atau mencapai apa yang di cita-citakanny.<sup>107</sup> Lalu menurut Suyatmi Faktor pendukung kreativitas anak adalah fasilitas belajar dan bermain anak yang disiapkan untuk menstimulasi anak bereksperimen dan mencoba hal baru, Lingkungan belajar yang asri dan sesuai kebutuhan anak, strategi yang digunakan guru dalam mendidik dan mendorong kreativitas anak, kolaborasi masyarakat dan orang tua dalam menstimulasi kegiatan kreatif untuk anak.<sup>108</sup> selain itu adapun faktor-faktor pendukung kreativitas anak usia dini adalah Stimulasi dari orang tua, Orang tua menyediakan fasilitas untuk anak melakukan kreativitas, Dampingi anak dalam melakukan kegiatan kreativitas.

---

<sup>106</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta:Erlangga,Edisi keenam),h.32

<sup>107</sup> *Ibid.* h.98

<sup>108</sup> Marlina, L., & Mayar, F. (2020). Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan

Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1018-1025.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Menurut Rogers dalam Munandar Dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa faktor pendukung, sebagai berikut:

- a. Faktor internal individu Yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:
  1. Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
  2. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha defense, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.
  3. Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
  4. Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
- b. Faktor eksternal (Lingkungan) Yaitu yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu



memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat. Adanya kebudayaan *creativogenic*, yaitu kebudayaan yang memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam masyarakat, antara lain:

1. Tersedianya sarana kebudayaan, misal ada peralatan, bahan dan media.
2. Adanya keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan bagi semua lapisan masyarakat.
3. Menekankan pada *becoming* dan tidak hanya *being*, artinya tidak menekankan pada kepentingan untuk masa sekarang melainkan berorientasi pada masa mendatang.
4. Memberi kebebasan terhadap semua warga negara tanpa diskriminasi, terutama jenis kelamin.
5. Adanya kebebasan setelah pengalaman tekanan dan tindakan keras, artinya setelah kemerdekaan diperoleh dan kebebasan dapat dinikmati.
6. Keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda.
7. Adanya toleransi terhadap pandangan yang berbeda.
8. Adanya interaksi antara individu yang berhasil.
9. Adanya insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif.<sup>109</sup>

Lingkungan pendidikan cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir anak didik untuk menghasilkan produk kreativitas, yaitu berasal dari pendidik. Adapun falsafah mengajar yang mendorong kreativitas anak secara keseluruhan yaitu mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat, dan bahan mereka ke kelas. Mereka dimungkinkan untuk membicarakan

---

<sup>109</sup> Masganti Sit, dkk. *PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI.....h.14*

1. Belajar adalah sangat penting dan sangat menyenangkan.
2. Anak patut dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang unik.
3. Anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif. Mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat dan bahan mereka ke kelas. Mereka dimungkinkan untuk membicarakan bersama dengan guru mengenai tujuan bekerja/belajar setiap hari. Dan perlu diberi otonomi dalam menentukan bagaimana mencapainya.
4. Anak perlu merasa nyaman dan dirangsang di dalam kelas. Hendaknya tidak ada tekanan dan ketegangan.
5. Anak harus mempunyai rasa memiliki dan kebanggaan di dalam kelas. Mereka perlu dilibatkan dalam merancang kegiatan belajar dan boleh membawa bahan-bahan dari rumah.
6. Guru merupakan narasumber, bukan polisi atau dewa. Anak harus menghormati guru, merasa aman dan nyaman dengan guru.
7. Guru memang kompeten, tetapi tidak perlu sempurna.
8. Anak perlu merasa bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka baik dengan guru maupun dengan teman sebaya. Ruang kelas adalah milik mereka juga dan mereka berbagi tanggung jawab dalam mengaturnya.
9. Kerjasama selalu lebih daripada kompetisi
10. Pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata.<sup>110</sup>

Faktor pendukung kreativitas anak menurut Suyatmi adalah sebagai berikut :

---

<sup>110</sup> *Ibid.*h. 14

1. fasilitas belajar dan bermain anak yang disiapkan untuk menstimulasi anak bereksperimen dan mencoba hal baru
2. Lingkungan belajar yang asri dan sesuai kebutuhan anak
3. strategi yang digunakan guru dalam mendidik dan mendorong kreativitas anak
4. kolaborasi masyarakat dan orang tua dalam menstimulasi kegiatan kreatif untuk anak.

Menurut Adhipura interaksi guru dan anak di kelas dalam situasi yang dialogis dan harmonis serta saling menghargai pendapat masing-masing. Upaya ini mampu mengembangkan kreativitas peserta didik. Adapun upaya-upaya tersebut yang dapat di lakukan antara lain dengan cara sebagai berikut :

1. Menghormati pertanyaan yang tidak biasa
2. Menghormati gagasan-gagasan anak yang tidak biasa, serta imajinatif dari anak
3. Memberikan kesempatan pada anak untuk belajar atas prakasa sendiri
4. Memberikan penghargaan pada anak
5. Meluangkan waktu bagi anak untuk belajar dan menyibukkan diri tanpa suasana penilaian.

Factor-faktor yang dapat mendorong kreativitas anak menurut Amabile sebagai berikut :

1. Kebebasan  
Orang tua yang memeberikan kebebasan kepada anak, tidak otoriter, tidak selalu mau mengawasi anak, tidak terlalu membatasi anak, dan tidak terlalu cemas mengenai anak yang memiliki kreativitas.
2. Respek  
Orang tua yang menghormati anak sebagai individu percaya akan kemampuan mereka dan menghargai keunikan anak biasanya memiliki anak yang kreatif.

3. Kedekatan emosional yang sedang  
Kreativitas anak dapat terhambat oleh suasana emosional yang mencerminkan rasa permusuhan atau penolakan namun keterikatan emosional yang berlebih juga tidak menunjang pengembangan kreativitas anak perlu merasa bahwa ia di terima dan di sayangi tetapi soyogyanya tidak menjadi terlalu tergantung pada orang tua
4. Prestasi, bukan angka  
Orang tua yang kreatif mendorong anak untuk berusaha dan menghasilkan karya yang baik, namun tidak terlalu menekankan untuk mencapai angka atau peringkat tertinggi
5. Orang tua aktif dan mandiri  
Bagaimana sikap orang tua terhadap diri sendiri amat penting karena mereka menjadi model utama bagi anak. orang tua anak yang kreatif merasa aman dan yang tentang diri sendiri, tidak memperdulikan status sosial, dan tidak dapat terpengaruh oleh tuntutan sosial. Mereka juga amat kompeten dan mempunyai niat baik di dalam maupun diluar rumah
6. Menghargai kreativitas  
Anak yang kreatif memperoleh banyak dorongan dari orang tua untuk melakukan hal-hal kreatif.<sup>111</sup>

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa factor pendukung perkembangan kreativitas anak jika orang tua dan guru selalu bersikap demokratik kreativitas anak akan berkembang. Dengan perilaku yang mau mendengarkan dan menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkapkan pendapatnya, dan tidak memotong pembicaraan anak ketika anak ingin mengungkapkan pendapatnya.

---

<sup>111</sup> Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini.....h.92

### E. Faktor Penghambat Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang anak dapat mengalami berbagai hambatan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya. Menurut Hurlock dalam Masganti Ternyata peranan atau sikap guru terutama orang tua juga memainkan andil yang cukup besar dalam menghambat kreativitas anak sebab sebelum anak siap memasuki sekolah mereka belajar bahwa mereka harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa di rumah dan kelak di sekolah, semangkin keras kekuasaan orang dewasa semangkin beku kreativitas anak tersebut. Adapun kesalahan yang dilakukan dalam mendidik sehingga menghambat pengembangan kreativitas anak adalah:

1. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah.
2. Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua.
3. Tidak boleh anak mempertanyakan keputusan orang tua.
4. Tidak membolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak, mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak.<sup>112</sup>

Imam Musbikin mengemukakan ada 7 penghambat kreativitas anak diantaranya sebagai berikut:

1. Tidak ada dorongan bereksplorasi
2. jadwal yang terlalu ketat
3. terlalumenekankan kebersamaan keluarga
4. tidak boleh berkhayal
5. Orang tua konservatif, Over protektif.
6. Disiplin otoriter
7. penyediaan alat permainan yang terstruktur.<sup>113</sup>

---

<sup>112</sup> *Ibid.* h.24

Para ahli juga berpendapat hal-hal yang harus di hindari dalam mengembangkan kreativitas anak. Seperti yang di kemukakan oleh Amabile dalam Utami Munandar ada empat hal yang harus dihindari dalam mengembangkan kreativitas anak, yaitu :

1. Evaluasi

Evaluasi dapat mengurangi kreativitas anak, anak yang di evaluasi dengan nilai kecil merasa berkecil hati, begitu juga perasaan diamati selagi bekerja dapat mengurangi kreativitas anak.

2. Hadiah

Kebanyakan orang percaya memberi hadiah akan memperbaiki kreativitas anak atau meningkatkan kreativitas anak. Ternyata tidak demikian, dengan pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas anak. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun.

3. Persaingan

Persaingan atau kompetisi lebih kompleks daripada meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi jika siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan yang terbaik akan menerima hadiah. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lain.

---

<sup>113</sup> Hidayati, S., Fahrudin, F., & Astawa, I. M. S. (2018). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi

Menggunakan Koran Bekas Di TK Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 65-76.

#### 4. Lingkungan yang membatasi

Albert Einstein yakin bahwa belajar dan kreativitas tidak dapat di tingkatkan dengan paksaan. Apabila berpikir dan belajar dilaksanakan dalam lingkungan yang amat membatasi maka minat dan motivasi instristik dapat rusak. Misalnya anak tidak diberikan kesempatan untuk menggambar berbagai jenis tumbuhan yang mereka sukai dan selalu guru yang menetapkan jenis tumbuhan apa yang harus digambar anak.<sup>114</sup>

Menurut Rohani, evaluasi dapat menghambat kreativitas menjadi anak sehingga membuat anak merasa terbebani. Sedangkan, Sistem Pendidikan dapat menjadi faktor utama penghambat kreativitas anak. Guru yang dominan kepada akademik dan tidak memberikan kegiatan tertantang, kebebasan dan motivasi akan menjadikan pribadi anak menjadi kurang kreatif.<sup>115</sup> Selain faktor pendukung terdapat factor penghambat kreativitas yaitu, berasal dari dalam diri anak, pola pendidikan yang diberikan kepada anak, interaksi sosial yang tidak efektif, pandangan budaya serta lingkungan belajar dan bermain anak yang tidak kondusif.

Menurut Renawati dan Ruyadi faktor penghambat kreativitas anak usia dini adalah: a. Tidak ada dorongan bereksplorasi. b.Orang tua kurang menstimulus dalam kreativitas untuk anak. c. Orang tua tidak menyediakan fasilitas untuk anak melakukan kreativitas. d.Menyediakan alat permainan edukatif atau bahan-bahan

---

<sup>114</sup> Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini.....*.h.95

<sup>115</sup> Nurhaeny, H., Sayekti, T., & Asmawati, L. (2022). Kreativitas Seni Anak Usia Dini Dalam Kegiatan

Menggambar Pada Masa Pandemi Covid-19 (Penelitian Kualitatif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Andika Cilegon-Banten). *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 9(2), 38-46.

sederhana untuk membuat alat permainan edukatif contoh seperti membuat papan pintar dari kulit kerang.<sup>116</sup>

Torance menjelaskan bahwa hal-hal yang dapat menghambat kreativitas anak yaitu sebagai berikut :

- a. Usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi
- b. Pembatasan terhadap rasa ingintahu anak
- c. Terlalu menekankan peran berdasarkan seksual
- d. Terlalu banyak melarang
- e. Takut dan malu
- f. Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu
- g. Memberikan kritik yang bersifat destruktif.<sup>117</sup>

Dengan menghambat kreativitas anak menurut Utami Munandar mengemukakan bahwa sikap orang tua yang dapat menghambat kreativitas anak. alih-alih merasa sayang kepada anak dan memberi perhatian lebih terhadap anak, malah berdampak negative yaitu menghambat kreativitas anak. hal-hal tersebut antara lain

1. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan di hukum 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 berisik
5. Orang tua ketat mengawasi anak
6. Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas

---

<sup>116</sup> Widyasanti, N. P. (2021). Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dimasa

Pandemi. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 74-83. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v1i1.287>

<sup>117</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*.....h.94



7. Orang tua kritis kepada anak dan menolak gagasan anak
8. Orang tua tidak sadar 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 menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.<sup>118</sup>

Selain itu menurut Mayesky juga hal-hal yang dapat menghambat kreativitas anak seperti ide yang di kemukakan anak selalu di patahkan, orang tua terlalu *overprotective*, dan waktu bermain sangat singkat.

Adapun faktor yang dapat menghambat kreativitas siswa di dalam pembelajaranyaitu sebagai berikut :

1. Ketidak beranian mengambil resiko
2. Adanya tekanan sosial
3. Tidak beraninya melakukan eksplorasi
4. Lebih banyak main
5. Bersifat tangan besi
6. Tidak apresias dengan hayalan-hayalan
7. Media dalam Pembelajaran.<sup>119</sup>

Selain faktor penghambat kreativitas yang telah di paparkan diatas, peran guru dan orang tua harus mengambil andil penting dalam memperhatikan kreativitas anaknya. Penghambat kreativitas terjadi karena penyebabnya anak belum berani untuk terampil untuk mengembangkan eksplorasinya dan menyesuaikan kreativitasnya sesuai perintah orang dewasa yang semangkin beku kreativitas anak tersebut. Tanpa dilatih

---

<sup>118</sup> *Ibid*.h.95

<sup>119</sup> Lubis, R. F. (2020). Kreativitas Guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Piaud) dalam Menggunakan Media Pembelajaran. *Al-Abyadh*, 3(1), 16-26.

pembiasaan yang memang seharusnya dikembangkan untuk memunculkan ketrampilan yang dimiliki anak. Menurut Amrullah, Sidik, dkk. terdapat factor penghambat kreativitas yaitu berasal dari dalam diri anak pola pendidikan yang diberikan kepada anak, interaksi sosial yang tidak efektif, pandangan budaya serta lingkungan belajar dan bermain anak yang tidak kondusif.

Terdapat banyak hal yang dapat menghambat perkembangan kreatifitas anak, diantaranya adalah Orang tua yang kurang memberi dukungan pada anak baik dalam hal materi atau pemikiran, ruang yang diberikan untuk bermain terlalu sedikit padahal bermain meberikan pelajaran yang cukup berarti bagi anak dan juga dengan bermain anak akan dapat mengembangkan kreatifitasnya karena saat bermain anak bebas memilih dan bebas bereksplorasi. Sebagaimana menurut Nurla Faktor-faktor yang menghambat kreatifitas anak, Kurangnya motivasi, jadwal yang ketat, terlalu menekankan kebersamaan dengan keluarga, terlalu bersifat konservatif, dan penyediaan alat permainan yang terlalu terstruktur.

Dari faktor-faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak di atas, banyak hal yang mempengaruhinya. Bukan hanya terletak pada potensi yang terdapat di dalam diri seorang individu tersebut, tetapi juga peranan orang tua, guru serta lingkungan masyarakat dimana anak bertempat tinggal memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pembentukan jati diri.

#### **F. Tujuan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini**

Kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreatifitasnya juga ikut dilibatkan. Menurut Nursito. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan

keaktivitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan.<sup>120</sup> Tujuan pengembangan kreativitas adalah mendorong anak untuk menemukan alternatif pemecahan masalah. Dalam mengembangkan kreativitas anak membutuhkan strategi yang tepat dan banyak sekali hal yang dapat dilakukan guru dalam memfasilitasi anak. Beberapa cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas dengan menciptakan karya, berimajinasi, eksplorasi,

menggunakan metode eksperimen, dalam kegiatan proyek, musik dan bahasa.

Menurut Munandar bahwa: “kreativitas dapat memunculkan penemuan baru dalam berbagai bidang ilmu dan bidang usaha manusia, yang dapat bermamfaat untuk kehidupan manusia dimasa yang akan datang. Kreativitas perlu dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini:

1. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam kehidupan manusia.
2. Kreativitas merupakan manu prestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
3. Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan.
4. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

Pengembangan kreativitas anak perlu dilakukan dengan tujuan agar potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan sehingga senantiasa menumbuhkan aktivitas yang syarat dengan ide kreatif. Munandar dalam

---

Rachmawati dan Kurniati menekankan perlunya memupuk kreativitas sejak dini, karena Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok manusia. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan melihat bermacam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi tetapi juga lingkungan. Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak, potensi kreatif anak perlu dipupuk agar terus berkembang dan berguna bagi kehidupan anak selanjutnya. Pengembangan kreativitas anak di PAUD bertujuan untuk :

1. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
2. Mengenalkan cara dalam menemukan alternative pemecahan masalah.
3. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian.
4. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan menghargai hasil karya orang lain.
5. Membuat anak kreatif, yakni: a. lancar mengemukakan gagasan, b. lentur dalam menemukan pemecahan masalah, c. Orisinil dalam pemikiran, d. mampu mengelaborasi gagasan, ulet, sabar dan gigih dalam menghadapi rintangan/situasi tertentu.<sup>121</sup>

---

<sup>121</sup> Nopriansyah, U. (2018). Mengembangkan kreatifitas anak melalui permainan warna dengan media benang. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 16-35. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v1i2.3789>

Kreativitas pada diri anak perlu dipupuk dan dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Sehingga, semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas. Dengan kreativitas yang dimiliki juga mereka dapat menjadi pribadi-pribadi yang kreatif. Sebagai pribadi yang kreatif, kelak mereka bukan saja dapat meningkatkan kualitas pribadinya, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas kehidupan bangsa dan negara.<sup>122</sup>

Kreativitas sangat penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak karena:

1. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia
2. Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal
3. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat. Akan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Hal ini akan tampak sekali saat mengamati anak-anak yang sedang asyik bermain.
4. Dengan kreativitas akan memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.<sup>123</sup>

---

<sup>122</sup> AISYAH, A., & Insani, A. (2021). PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS

ANAK USIA DINI. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 46-54. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol3.no02.a4893>

<sup>123</sup> Iting, A. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Pemberian Tugas Pada

Mulyasa menyatakan bahwa pentingnya pengembangan kreativitas pada anak usia dini memiliki empat alasan sebagai berikut

1. Kreativitas merupakan menifestasi setiap individu.
2. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah.
3. Kegiatan kreatif tidak bermanfaat bagi pribadi dan lingkungannya, tetapi dapat memberikan kepuasan pada diri anak.
4. Kegiatan kreatif akan mendorong anak untuk menjadi pribadi yang lebih baik.
5. Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya.<sup>124</sup>

Munandar memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak yaitu:

1. Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia.
2. Kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan caracara baru dapat memecahkan suatu permasalahan.
3. Bersibuk diri secara kreatif tidak saja berguna tapi juga memberikan kepuasan pada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok-balok atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya sehingga seringkali lupa terhadap hal-hal lain.

---

Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Anugrah Kecamatan Palakka Kabupaten Bone. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 1(1), 81-95.

<sup>124</sup> Monica, M. A., & Mayar, F. (2019). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1217-1221.

4. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas memiliki fungsi yang penting bagi anak karena anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui hasil karya yang dibuatnya.

### **G. Manfaat Kreativitas Dalam Kehidupan Anak**

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu:

- a. kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Misalnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.
- b. menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
- c. prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di

bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.

- d. nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok.<sup>125</sup>

Kemudian Munandar dalam Susanto mengungkapkan mengenai manfaat kreativitas bagi anak yaitu kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya, dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri 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 perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).<sup>126</sup>

Lebih rinci dikemukakan bahwa kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri peserta didik agar: Pertama: karena dengan berkreasi orang dapat perwujudan diri/ aktualisasi, dimana hal ini merupakan kebutuhan pokok pada tingkat ketujuh dari delapan kebutuhan dalam kehidupan manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. Maslow meng gambarkannya sebagai berikut:

---

<sup>125</sup> Masganti Sit, dkk. *PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI*.....h.25

<sup>126</sup> *Ibid.* h.26



- a. karena dengan berkreasi orang dapat perwujudan diri/ aktualisasi, dimana hal ini merupakan kebutuhan pokok pada tingkat ketujuh dari delapan kebutuhan dalam kehidupan manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- b. kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.
- c. bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan pada individu. Dari wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna, yaitu para seniman, ilmuwan, dan ahli penemu, ternyata faktor kepuasan ini amat berperan bahkan lebih dari keuntungan material semata-mata.
- d. kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap pemikiran dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

#### Fungsi Pengembangan Kreativitas untuk Anak Usia Dini

1. fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui pengembangan

keaktivitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri

2. fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa. bahwa hasil penelitian Dr. Abraham H. Maslow 1972, menunjukan suatu kesimpulan bahwa segala sesuatu yang mendukung pembangunan kreativitas seseorang secara positif akan mempengaruhi kesehatan mentalnya.
3. fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Disamping kegiatan-kegiatan berekspresi yang sifatnya mencipta, anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tari, musik dan sebagainya.

Dengan demikian kreativitas sangatlah penting karena dengan kreativitas orang dapat mewujudkan apresiasi dirinya, dan orang yang kreatif akan memudahkan hidupnya dalam memecahkan suatu masalah sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Manfaat yang disampaikan oleh Widiastuti, bahwa kreativitas memiliki manfaat bagi anak yaitu:

1. Anak lebih produktif
2. mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget
3. Dapat mengembangkan kecerdasan anak
4. Melatih anak saat menghadapi suatu masalah
5. Melatih anak berfikir luwes
6. Memberikan kepuasan kepada individu ketika dia berhasil menciptakan suatu hal
7. menjadikan anak meningkatkan kualitas hidupnya
8. Dapat melatih anak memanfaatkan barang-barang yang ada disekitarnya.

Selanjutnya manfaat menurut Prisca, manfaat dari kreativitas ada lima yaitu:

1. Kualitas dan taraf hidup meningkat
2. Awal munculnya perubahan
3. Menjadikan faktor kesuksesan dalam usaha
4. motivasi hidup meningkat
5. Lebih menghargai orang lain.<sup>127</sup>

Jadi, manfaat dari kreativitas sangat mempengaruhi bagaimana seseorang menyikapi setiap permasalahan yang sedang dihadapi, sehingga menjadikan kualitas hidup menjadi meningkat, awal munculnya setiap perubahan sikap, menjadikan pacuan untuk kesuksesan usaha, memperoleh motivasi yang meningkat, serta akan lebih menghargai keberadaan orang lain.

Menurut Rachmawati dan Kurniati menuliskan, selain bermanfaat baik bagi pengembangan diri, kreativitas juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri. Dengan kreativitas anak dapat mengekspresikan dirinya, oleh sebab itu kreativitas perlu dibatasi dengan perkembangan nilai dan moral yang baik, agar anak dapat mewujudkan diri dengan benar melalui kreativitasnya.<sup>128</sup>

Farida Mayar mengemukakan anak yang diberikan stimulasi sejak dini maka ia mampu berpikir lebih kreatif. Karena dengan adanya pengembangan kreativitas ini seorang anak dapat tumbuh secara berkualitas dan mengsurvive hidupnya. menurut Kau kemampuan kreativitas dapat memberi suatu gagasan baru agar

---

<sup>127</sup> Rachmi, S. A., Atikah, C., & Kusumawardani, R. (2023). Peran Guru Dalam Mengembangkan

Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 39-53.

<sup>128</sup> Miranda, D. (2018). Pengembangan buku cerita berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan

kreativitas AUD. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1), 18-30.

diimplementasikan dalam upaya menyelesaikan persoalan maupun sebagai kemampuan seseorang dalam melihat keterkaitan yang bersifat baru antara unsur-unsur yang telah adasebelumnya.<sup>129</sup>

Berdasarkan pada uraian di atas maka dapat disimpulkan manfaat kreativitas untuk anak sangatlah berpengaruh terhadap rasa percaya yang dimiliki oleh anak saat ingin melakukan suatu hal yang baru, dengan kreativitas menjadikan awal mula munculnya perubahan sikap dan tingkah laku anak, bisa dikatakan kreativitas memiliki manfaat yang besar untuk pertumbuhan anak. Secara tidak langsung kreativitas membuat anak akan menjadi pribadi yang lebih produktif lagi saat ingin memulai sesuatu hal, anak akan lebih mudah memecahkan masalah dalam kegiatan yang sedang ia lakukan. Maka dari itu perlunya pembiasaan penanaman kreativitas agar jiwa kreatif bisa didapatkan oleh anak, biarkan mereka bereksplorasi dan membebaskannya dalam membuat pilihan karena dengan begitu banyak manfaat yang akan diperoleh.

#### **H. Strategi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini**

Guru merupakan pendidik yang mampu mengembangkan kreativitas anak melalui pelaksanaan dalam pembelajaran anak usia dini. Guru merupakan tenaga kependidikan yang merupakan salah satu faktor penentu tinggi rendahnya mutu hasil pendidikan. Suryana berpendapat Guru merupakan ujung tombak pendidikan sebab secara langsung berupaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan peserta didik, sebagai ujung tombak guru dituntut untuk memiliki kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik, pembimbing, pengajar, dan kemampuan tersebut

---

<sup>129</sup> Wati, T. P., & Maemunah, M. (2021). KREATIVITAS ANAK USIA DINI BERDASAKAN ALIRAN PROGRESIVISME. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 205-212. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1303>

tercermin pada kompetensi guru. oleh karena itu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam mengembangkan kreativitas anak guru perlu melakukan strategi yang dapat merangsang dan menstimulasi perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain sambil belajar, belajar sambil bermain. Mulyasa mengemukakan strategi yang dapat digunakan dalam membantu pengembangan kreativitas anak usia dini antara lain dapat dilakukan melalui karya wisata, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, bahasa, dan musik.<sup>130</sup> Salah satu bentuk upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain atau bermain sambil belajar. Dimana setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk bermain menyenangkan.

Menurut Santrock strategi-strategi membimbing kreatifitas Anak adalah sebagai berikut:

1. Buatlah anak terlibat dalam brainstorming dan memunculkan sebanyak mungkin ide. Brainstorming adalah suatu teknik dimana anak diajak terlibat untuk memunculkan ide-ide kreatif yang baru dalam sebuah kelompok, menyoroti ideide orang lain, dan mengatakan secara praktis apapun yang muncul pikiran.
2. Sediakan lingkungan yang menstimulasi kreativitas anak.
3. Jangan mengontrol secara berlebihan.
4. Doronglah motivasi internal.
5. Kenalkan anak dengan orang-orang kreatif.

Menurut Rachmawati Yeni dan Kurniatai, menjelaskan beberapa hal yang dapat mendukung peran

---

<sup>130</sup> Monica, M. A., & Mayar, F. (2019). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1217-1221.

guru dalam mengembangkan kreativitas siswa adalah sebagai berikut :

1. Percaya diri. Percaya diri dapat ditumbuhkan melalui sikap penerimaan dan menghargai perilaku anak.
2. Berani mencoba hal baru. Untuk menumbuhkan kreativitas anak, mereka perlu dihadapkan pada berbagai kegiatan baru yang bervariasi
3. Memberikan contoh. Seorang guru merupakan figur dan teladan bagi murid-muridnya. Oleh karena itu, sebelum program peningkatan kreativitas anak dilakukan, terlebih dahulu guru pun harus mendapatkan “pencerahan” untuk meningkatkan kreativitasnya sendiri
4. Menyadari keragaman karakteristik siswa
5. Memberikan kesempatan pada siswa untuk berekspresi dan bereksplorasi
6. Positive thinking.<sup>131</sup>

Menurut Fakhriyani, pengembangan kreativitas anak juga tidak terlepas dari dorongan orangtua, guru, dan lingkungan sekitarnya. Upaya membantu perkembangan serta pengembangan kreativitas anak, diantaranya sebagai berikut:

1. Berusaha memahami pikiran dan perasaan anak.
2. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan Kreativitasnya.
3. Berusaha mendorong anak untuk mengungkapkan gagasannya tanpa mengalami hambatan, serta menghargai gagasan-gagasannya.
4. Hendaknya lebih menekan pada proses daripada hasil sehingga mampu memandang permasalahan

---

<sup>131</sup> Fitri, Y. M., & Mayar, F. (2019). Eksistensi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1227-1233.

anak sebagai bagian dari keseluruhan dinamika perkembangan dirinya.

5. Tidak memaksakan pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada anak.
6. Berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak.
7. Menyediakan lingkungan yang mengizinkan anak untuk menjelajah dan bermain tanpa pengekangan yang tidak seharusnya dilakukan.

Rhodes menjelaskan bahwa pengembangan kreativitasnya pada diri seseorang dapat dilakukan melalui pendekatan 4P, yaitu person (pribadi), di mana tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan; process (proses), di mana langkah-langkah proses kreatif dimulai dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi; press (dorongan), berupa dorongan internal dan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis; dan product (hasil akhir) yang ditandai dengan orisinalitas, kebaruan, kebermaknaan dan teramati.<sup>132</sup> Menurut Wallas dalam Indra Soefandi, ada empat tahapan yang harus dilalui agar kreativitas dapat dikembangkan pada diri anak, yaitu :

1. Tahap persiapan, yaitu tahap pengumpulan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah.
2. Tahap inkubasi, yaitu tahap di mana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah-masalah tersebut dan menyimpannya dalam alam bawah sadarnya.

---

<sup>132</sup> Endang, E., & Syafrudin, S. (2020). Penggunaan Media Playdough/Plastisin untuk Mengembangkan

Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo. *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 75-113.

3. Tahap iluminasi, yaitu timbulnya inspirasi atau gagasan baru.
4. Tahap verifikasi, yaitu tahap di mana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji dengan realitas yang ada.

Menurut Halimah, kreativitas anak dapat dikembangkan dengan cara-cara:

1. Dengan bermain. Bermain adalah awal dari perkembangan kreativitas, karena dalam kegiatan yang menyenangkan itu, anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasan secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas anak.
2. Melatih kemampuan otak kanan yaitu dengan cara mengajak anak-anak bernyanyi, berpuisi, menggambar, dan berbagai macam kegiatan kreatif lainnya, agar kemampuan otak kanan dapat bekerja dengan lebih optimal. Di sekolah, biasanya anak-anak akan lebih cenderung menggunakan otak kiri, dan bila kemampuan otak kanan dan kiri dapat bekerja dengan baik dan seimbang, maka anak-anak tidak hanya akan berpeluang mendapatkan prestasi di bidang akademis saja, melainkan dapat meraih prestasi-prestasi di bidang yang lain, misalnya kesenian.
3. Berkreasi setiap hari. Kita dapat mengajarkan anak untuk membuat sesuatu yang kreatif, misalnya dengan menggambar, melipat kertas, bermain game, bermain permainan-permainan edukatif, bernyanyi, bercerita, dan masih banyak lagi.
4. Beri anak pengalaman baru. Berikanlah waktu khusus untuk anak dengan mengajaknya ke tempat-tempat yang belum pernah dikunjunginya seperti museum, kebun binatang dan taman rekreasi. Hal-hal baru ini dapat meningkatkan atau merangsang imajinasi anak sehingga kreativitas anak semakin meningkat.



5. Meningkatkan perbendaharaan kata pada anak. Semakin tinggi perbendaharaan kata anak, maka seorang anak akan menjadi lebih mudah dalam memahami sesuatu. Misalnya dengan kegiatan membaca, mendongeng, bercerita pengalaman, tanya jawab, bernyanyi, dsb.
6. Melatih kemampuan mendengar anak. Misalnya, dengan menggunakan Tape dan Loudspeaker. Alat-alat tersebut dapat digunakan untuk melatih kemampuan mendengar anak-anak dalam belajar bahasa Inggris. Agar indera pendengaran dapat terlatih dengan baik, lebih baik kita sering-sering mengajak anak untuk mendengarkan lagu atau cerita, lalu menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan lagu atau cerita tersebut, misalnya dengan cara tebak-tebakan.
7. Sediakan fasilitas yang mendukung kreativitas anak. Misalnya mainan bongkar pasang, balok susun, puzzle. Ketika bermain permainan ini, anak akan masuk pada imajinasinya sendiri.<sup>133</sup>

Pengembangan kreativitas anak di TK perlu di kemas dengan strategi tertentu yang dapat mendorong munculnya kreativitas anak. Untuk mengembangkan kreativitas anak salah satu model yang dapat di gunakan model Treffinger. Model trifingger menggambarkan tiga tingkat yang dimulai dengan unsur- unsur dasar dan menanjak ke fungsi-fungsi berpikir kreatif yang lebih majemuk. Adapun langkah-langkah dalam model trifingger yaitu sebagai berikut :

---

<sup>133</sup> AISYAH, A., & Insani, A. (2021). PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 46-54. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol3.no02.a4893>

- a. *Basic Tools* (teknik kreativitas tingkat I)  
*Basic Tools* atau tingkat kreativitas tingkat I meliputi keterampilan berpikir divergen dan teknik kreatif. Keterampilan dan teknik ini mengembangkan kelenturan dan kelancaran berpikir, serta kesediaan mengungkapkan pemikiran kreatif pada orang lain.
- b. *Practice with process* (teknik kreativitas tingkat II)  
*Practice with process* atau teknik kreativitas tingkat II memberi kesempatan pada anak untuk menerapkan keterampilan yang di pelajari pada tingkat pertama dalam situasi praktis. Untuk mewujudkan ini di gunakan strategi seperti bermain peran, simulasi, dan studi kasus. Kemahiran dalam berpikir kreatif menuntut anak memiliki keterampilan untuk melakukan fungsi seperti analisis, evaluasi, imajinasi, dan fantasi.
- c. *Working with real problems* (teknik kreativitas tingkat III)  
*Working with real problems* atau teknik kreativitas tingkat III menerapkan keterampilan yang di pelajari pada tingkat pertama terhadap tantangan duni nyata. Anak menggunakan kemampuannya dengan cara yang bermakna untuk kehidupannya. Anak bukan hanya belajar keterampilan berpikir kreatif, melainkan juga bagaimana menggunakan informasi ini dalam kehidupannya.<sup>134</sup>

Lingkungan keluarga yang baik, sekurang-kurangnya mempunyai tiga ciri, yaitu: Pertama, keluarga memberikan suasana emosional yang baik bagi anak-anaknya, seperti perasaan senang aman, disayangi, dan dilindungi. Kedua, mengetahui dasar-dasar kependidikan, terutama berkenaan dengan kewajiban dan tanggung jawab orang tua terhadap pendidikan anak serta tujuan dari isi pendidikan yang diberikan kepadanya. Ketiga, bekerjasama dengan pusat

---

<sup>134</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*.....h.84

pendidikan tempat orang tua mengamanatkan pendidikan anaknya. Dalam hal ini, orang tua dapat melakukan hal-hal berikut:

- a. Menunjang dan mendorong kegiatan yang diminati anak.
- b. Menikmati keberadaannya bersama anak.
- c. Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak.
- d. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- e. Memberikan pujian yang sungguh-sungguh terhadap karya anak.
- f. Memberi kesempatan kepada anak untuk berpikir, merenung berkhayal.
- g. Merangsang daya pikir anak dengan cara mengajak berdiskusi tentang hal yang mampu dipikirkan anak.
- h. Memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat menentukan atau mengambil keputusan.
- i. Membantu anak yang menemukan kesulitan dengan memberikan penjelasan yang dapat diterima akal anak.
- j. Memberikan fasilitas yang cukup bagi anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- k. Memberikan contoh dalam membuat karya kreatif.<sup>135</sup>

Selain itu, lingkungan sekolah perlu diupayakan suatu iklim belajar yang menunjang Pendaya gunaan kreativitas siswa. Untuk itu, guru-guru perlu memperhatikan beberapa hal:

- a. Bersikap terbuka terhadap minat dan gagasan apapun yang muncul dari siswa. Bersikap terbuka bukan berarti selalu menerima tetapi menghargai gagasan tersebut.
  - b. Memberi waktu dan kesempatan yang luas untuk memikirkan dan mengembangkan gagasan tersebut.
  - c. Memberi sebanyak mungkin kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam mengambil keputusan.
  - d. Menciptakan suasana hangat dan rasa aman bagi tumbuhnya kebebasan berpikir eksploratif (menyelediki).
-

- e. Menciptakan suasana saling menghargai dan saling menerima, baik antar siswa maupun guru dan siswa.
- f. Bersikaplah positif terhadap kegagalan siswa dan bantulah mereka agar bangkit dari kegagalannya tersebut.

Menurut Harahap Pengembangan kreativitas anak bisa dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yaitu pertama, dengan menghadirkan kegiatan yang menarik perhatian anak dalam belajar sehingga anak semangat melakukannya. Kedua, dengan menyediakan media – media pembelajaran kreatif untuk menarik minat anak sesuai dengan perkembangan dan kreativitas anak. Ketiga, sesuaikan kegiatan belajar dengan karakteristik anak. Keempat, hadirkan model pembelajaran terbaru sehingga menuntut anak untuk lebih mampu memecahkan masalah.

Pengembangan kreativitas anak juga tidak terlepas dari dorongan orangtua, guru, dan lingkungan sekitarnya. Upaya membantu perkembangan serta pengembangan kreativitas anak, diantaranya sebagai berikut :

- a. Berusaha memahami pikiran dan perasaan anak
- b. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya
- c. Berusaha mendorong anak untuk mengungkapkan gagasannya tanpa mengalami hambatan, serta menghargai gagasan-gagasannya.
- d. Hendaknya lebih menekan pada proses daripada hasil sehingga mampu memandang permasalahan anak sebagai bagian dari keseluruhan dinamika perkembangan dirinya.
- e. Tidak memaksakan pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada anak.
- f. Berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak.
- g. Menyediakan lingkungan yang mengizinkan anak untuk menjelajah dan bermain tanpa pengkekangan yang tidak seharusnya dilakukan.

Pengembangan kreativitas anak bisa dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yaitu pertama, dengan menghadirkan kegiatan yang menarik perhatian anak dalam belajar sehingga anak semangat melakukannya. Kedua, dengan menyediakan media – media pembelajaran kreatif untuk menarik minat anak sesuai dengan perkembangan dan kreativitas anak. Ketiga, sesuaikan kegiatan belajar dengan karakteristik anak. Keempat, hadirkan model pembelajaran terbaru sehingga menuntut anak untuk lebih mampu memecahkan masalah

Pada dasarnya anak lebih cenderung berkreativitas dalam mengungkapkan ide-idenya. Ada beberapa strategi yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini pertama, pribadi. Dengan pribadi kreativitas darikeunikkan berinterkasi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif dapat mencerminkan anak lebih menemukan ide barunya dengan segala produk-produk yang lebih inovatif. Guru yang harus berusaha menghargai keunikkan dalam pribadi anak dengan bakat anak. guru yang dapat membantu anak menemukan kreativitas seoptimal mungkin. Kedua, menjadi pendorong. Guru yang dapat mendorong anak dalam perkembangan yang mendukung dari lingkungan sekolah yang tidak terlepas dari dukungan guru baik memberi motivasi kepada anak. Jika anak tidak bisa menyelesaikan dengan baik maka dapat mendukung segala kreativitas dengan merangsangnya dengan baik. Ketiga, adanya proses mengembangkan kreativitas. Anak yang perlu dikembangkan untuk menyibukkan anak dengan sendirinya secara kreatif. Guru yang hendaknya dapat selalu merangsang anak dalam kegiatan kreatif yang membantu anak segala keperluan. Sehingga dapat menyediakan sarana prasarana yang memadai. Keempat menciptakan produk hasil karya anak. dengan menciptakan produk dengan inovasi baru dapat mendorong dan melibatkan anak akan selalu berkreatif . dengan dimilikinya minat dan ciri berkreatif, akan akan berbuat kreatif dengan menghasilkan produk kreatif dan bermakna bagi anak dan orang lain. Guru yang dapat

menghargai setiap hasil karya maupun produk baru anak dengan selalu memberi motivasi dan dorongan yang baik agar anak lebih bersemangat dalam mengembangkan daya kreativitasnya dari sejak dini.<sup>136</sup>

Menurut dengan Mutmainnah, untuk mengembangkan kreativitas anak perlu adanya lingkungan yang mendukung, seperti lingkungan rumah/keluarga dan lingkungan sekolah. Lingkungan rumah/keluarga mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas anak dengan cara mendukung, memberikan support, kasih sayang, perhatian yang penuh terhadap hal-hal yang mendukung anak melakukan kegiatan kreatif. Sedangkan lingkungan sekolah juga merupakan faktor penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Adapun peranan sekolah mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah perbaikan kompetensi guru, pengadaan sumber belajar yang memadai dalam mengembangkan kreativitas anak, bersifat terbuka terhadap minat dan gagasan anak, memberikan waktu dan kesempatan dalam mengembangkan gagasan, memberikan kesempatan anak dalam mengambil keputusan, menciptakan suasana yang hangat, memberikan reward, bersikap positif dalam kegagalan anak.

Sependapat dengan Ernalis, dengan memanfaatkan lingkungan sekitar akan memberikan dampak yang baik dalam perkembangan kreativitas anak, seperti: lingkungan mampu menyediakan berbagai macam hal yang dapat dipelajari oleh anak, adanya proses belajar yang lebih bermakna, adanya proses pembentukan pribadi anak, kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan inovatif, serta menumbuhkan aktivitas semangat belajar anak. Diperjelas oleh Dere, lingkungan sekolah mampu memberikan materi pada anak untuk memicu

---

<sup>136</sup> Afnita, J. A. U. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 75-95. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>

daya imajinasi anak dengan memberikan kesempatan anak untuk membayangkan serta menjelaskan ide-ide yang anak miliki, anak mampu menghargai individualitasnya, mendorong anak dengan perspektif yang berbeda, anak berpartisipasi dalam permainan kreatif, mampu membuat produk baru yang dibuat. Kreativitas anak harus diapresiasi dan kepercayaan oleh lingkungan anak.<sup>137</sup>

Menurut Maemunawati dan Alif Seorang guru mempunyai peranan dan tanggung jawab yang sangat besar untuk mengajarkan dan mendidik peserta didiknya. Oleh karena itu guru harus memberikan contoh yang baik agar bisa ditiru oleh muridnya. Jadi, peranan dari seorang guru tidak hanya memberikan pembelajaran saja kepada peserta didik, tetapi guru juga memiliki peran untuk dapat memberikan contoh yang baik agar anak bisa meniru hal baik. Guru memiliki peranan di sampaikan kembali oleh Maemunawati dan Alif menambahkan, Dengan ini guru memiliki beberapa peranan yang harus dilakukan yaitu, Sebagai pendidik dan pengajar, guru sebagai mediator atau sumber belajar dan fasilitator, guru sebagai model dan teladan guru sebagai motivator, guru sebagai pembimbing dan evaluator.<sup>138</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan karya yang sesuai dengan imajinasinya dan sebagai seorang pendidik memiliki peranan dalam menstimulasi kreativitas anak dengan menyediakan lingkungan yang menyenangkan bagi anak serta memberikan motivasi bagi anak.

---

<sup>137</sup> Dini, J. P. A. U. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia

Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794-4802.

<sup>138</sup> Rachmi, S. A., Atikah, C., & Kusumawardani, R. (2023). Peran Guru Dalam Mengembangkan

Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 39-53.

## **I. Tahap Perkembangan Kreativitas**

Perkembangan kreativitas juga merupakan perkembangan proses kognitif, maka kreativitas dapat ditinjau melalui proses perkembangan kognitif Jean Piaget, menurutnya ada empat tahap perkembangan, yang akan dijabarkan melalui penjelasan dan gambar seperti dibawah ini:

### **a. Tahap Sensori-Motori**

Tahap ini dialami pada usia 0-2 tahun, menurut Piaget pada tahap ini interaksi anak dengan lingkungannya, termasuk orang-tuanya, terutama dilakukan melalui perasaan dan otot-ototnya. Dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya, termasuk juga dengan orang-tuanya, anak mengembangkan kemampuannya untuk mempersepsi, melakukan sentuhan-sentuhan, melakukan berbagai gerakan, dan secara perlahan-lahan belajar mengordinasikan tindakannya. Mengenai kreativitasnya menurut Piaget, pada tahap ini belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreativitasnya, sebab pada tahap ini tindakan anak masih merupakan tindakan fisik yang bersifat refleksi, pandangannya terhadap objek masih belum permanen, belum memiliki konsep ruang dan waktu, belum memiliki konsep sebab-akibat, bentuk permainannya masih merupakan pengulangan refleksi-refleksi, dan belum memiliki kemampuan berbahasa.

### **b. Tahap Pra-Operasional**

Tahap ini berlangsung pada usia 2-7 tahun. Tahap ini disebut juga tahap intuisi sebab perkembangan kognitifnya memperlihatkan kecenderungan yang ditandai oleh suasana intuitif. Artinya, semua pemikiran rasionalnya tidak didukung pemikiran tetapi oleh unsur perasaan, kecenderungan alamiah, sikap-sikap yang diperoleh dari orang-orang bermakna, dan lingkungan sekitarnya (Crain, 2013). Pada tahap ini menurut Jean Piaget, anak sangat bersifat egosentris sehingga seringkali mengalami masalah dalam interaksi lingkungannya, termasuk orang tuanya. Pada akhir tahap ini menurut Jean



Piaget, kemampuan mengembangkan kreativitasnya sudah tumbuh karena anak sudah mulai mengembangkan memori dan telah memiliki kemampuan untuk memikirkan masa lalu dan masa mendatang, meskipun dalam jangka pendek. Disamping itu, anak-anak memiliki kemampuan untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa alam di lingkungannya secara animistik dan antropomorfik. Penjelasan animistik adalah menjelaskan peristiwa-peristiwa alam dengan menggunakan perumpamaan hewan, adapun penjelasan antropomorfik adalah menjelaskan peristiwa-peristiwa alam dengan menggunakan perumpamaan manusia.

c. Tahap Operasional Konkret

Tahap ini berlangsung antara 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak mulai menyesuaikan diri dengan realitas konkret dan berkembang rasa ingin tahunya. Menurut Jean Piaget, interaksinya dengan lingkungan, termasuk orang tua, sudah semakin berkembang dengan baik karena egosentrisnya sudah semakin berkembang dengan baik karena egosentrisnya sudah Berkurang. Menurut Jean Piaget kreativitasnya juga semakin berkembang. Faktorfaktor memungkinkan semakin berkembangnya kreativitas itu adalah sebagai berikut: Anak sudah mampu menampilkan operasi-operasi mental, anak mulai berpikir logis dalam bentuk sederhana, anak mulai berkembang kemampuannya untuk memelihara identitas diri, konsep tentang ruang sudah semakin meluas, anak sudah amat menyadari akan adanya masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang, anak sudah mampu mengimajinasikan sesuatu, meskipun biasanya memerlukan bantuan-bantuan objek konkret. Pada tahap ini peran lingkungan, termasuk orang tua sangat berpengaruh pada perkembangan kreativitas anak, karena anak harus memerlukan bantuan-bantuan benda konkret untuk meningkatkan imajinasi anak tersebut.

d. Tahap Operasional Formal

Tahap ini dialami oleh anak pada usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini, menurut Jean piaget, interaksinya dengan lingkungan sudah amat luas menjangkau banyak teman sebanyak- banyaknya dan bahkan berusaha untuk dapat berusaha berinteraksi dengan orang dewasa, pada tahap ini ada semacam tarik menarik antara ingin bebas dengan ingin dilindungi. Dilihat dari perspektif ini, perkembangan kreativitas remaja pada posisi seiring dengan tahapan operasional-formal. Artinya, perkembangan kreativitas, menurut Jean Piaget, sedang berada pada tahap yang amat potensial bagi perkembangan kreativitas.<sup>139</sup>

Menurut Wallas ada empat tahap dalam proses kreati yaitu, sebagai berikut :

- a. Persiapan, adalah tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini terjadi percobaan-percobaan atas dasar berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapinya.
- b. Inkubasi, adalah tahap dieraminya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Tahap ini berlangsung dalam waktu tak menentu, bisa lama, dan bisa juga sebentar. Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelupaan terhadap konteksnya, dan akan teringat lagi pada saat berakhirnya tahap pengeraman dan munculnya masa berikutnya.
- c. Iluminasi, yaitu tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan spontan.

---

<sup>139</sup> Hafizallah, Y. (2017). Tahap dan perkembangan kreativitas anak. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2(1), 49-58.

- d. Verifikasi, adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita.<sup>140</sup>



---

<sup>140</sup> Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2).

- mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 1(1), 22-43. <http://dx.doi.org/10.52434/jp.v1i1.8>
- Jalil, Andriyati. 2019. "Pengembangan Media Permainan Lego Huruf Pada Anak Usia Dini," no. 1: 10. [http://eprints.unm.ac.id/12626/1/ARTIKEL ANDRIYATI JALIL.pdf](http://eprints.unm.ac.id/12626/1/ARTIKEL_ANDRIYATI_JALIL.pdf).
- Kartini, K., & Susilawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 33-43. <https://doi.org/10.31932/jpaud.v1i2.386>
- Kusumawardani, R., Rosidah, L., Wardhani, R. D. K., & Raharja, R. M. (2018). Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Visi*, 13(1), 11-16. <https://doi.org/10.21009/JIV.1301.2>
- Kuswanto, A. V., & Suyadi, S. (2020). Sistematika literatur review: permainan maze dalam mengembangkan perkembangan anak usia taman kanak-kanak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 119-125.
- Latif, Mukhtar dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : kencana prenatal media group).
- Lestari, Ni Gusti Ayu Made Yeni. 2020. "Penerapan Metode Mind Map Dalam Pengembangan." *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (1): 35-42.
- Lubis, Mira Yanti. 2019. "Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain." *Generasi Emas* 2 (1): 47. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301).
- Lubis, R. F. (2020). Kreativitas Guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Piaud) dalam Menggunakan Media Pembelajaran. *Al-Abyadh*, 3(1), 16-26.
- Made Yoga Putra, Nigraha & Hwihanus. 2015. "Manajemen Pengembangan Kreativitas Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini

- Di Paud ‘Handayani’ SKB Kendal.” *Ekp* 13 (3): 1576–80.
- Mardani, A. E., & Andajani, S. J. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Bermedia APE Lego Terhadap Kecerdasan Spasial Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 6.
- Marlina, L., & Mayar, F. (2020). Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1018-1025.
- Maulida, D. A., Hendrawijaya, A. T., & Imsiyah, N. (2018). Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 9-11.  
<https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8003>
- Miranda, Dian. 2018. “Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas Aud.” *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 10 (1): 18.  
<https://doi.org/10.26418/jvip.v10i1.25975>.
- Moleong Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung : PT. Rosdakarya,2008).
- Monica, M. A., & Mayar, F. (2019). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1217-1221.
- Mulyati, S. (2013). Meningkatkan kreativitas pada anak. *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship (AJIE)*, 2(02), 124-129.
- Nilawati Tadjuddin, “Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak,” *darul Ilmi jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* volome 1 N (2016): 13.
- Nopriansyah, U. (2018). Mengembangkan kreatifitas anak melalui permainan warna dengan media

benang. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 16-35. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v1i2.3789>

Novitasari Reni, M. Nasirun, Delrefi D. 2019. “Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Univer* <https://dx.doi.org/10.52434/jp.v10i1.84> *sitas Garut* 4 (1): 6–12.

Norhikmah, Rizki Noor Haida. 2018. “Pengaruh Permainan Lego Terhadap Proses Pembentukan Konsep Warna Pada Anak Kelompok A Di Tk Harapan Masa Banjarmasin.” *Jurnal Edukasi AUD* 4 (2): 79–84.

Novela, R. *Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di Pendidikan Anak Usia Dini (PUAD) Al Falah Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN Jember).

Nurhaeny, H., Sayekti, T., & Asmawati, L. (2022). Kreativitas Seni Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Menggambar Pada Masa Pandemi Covid-19 (Penelitian Kualitatif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Andika Cilegon-Banten). *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 9(2), 38-46.

Nur Rohimah Tisnawati. 2020. “Pengaruh Permainan Lego Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Autis.” *SPECIAL : Special and Inclusive Education Journal* 1 (2): 121–37. <https://doi.org/10.36456/special.vol1.no2.a2781>.

Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, (Jakarta : PT RAJAGRAFINDO PERSADA).

Puteri, I. A. W., & Huring, M. (2020). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN BUILDING BLOCKS “LEGO” UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 77-86. <https://doi.org/10.24903/pm.v5i1.462>

- Putri, Denada Bawono. 2019. "Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Permainan Puzzle Di TK Desa Sraten 01 Tahun Ajaran 2018/2019." *MES: Journal of Mathematics Education and Science2*, no. 2: 1–13.
- Rachmi, S. A., Atikah, C., & Kusumawardani, R. (2023). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 39-53.
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, M Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta : Erhaka Utama, 2020).
- Rizqy Syafrina & Vivi Endang Adiningsih. 2020. Efektivitas Bermain "Lego" Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Psikologi*, Vol. 3, No.1.
- Romlah, M. P. I. (2015). Meningkatkan Krearifitas Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Bermain. *Darul Ilmi*.
- Salmiati, S., & Rahmat, Z. (2021). PENGARUH PERMAINAN LEGO TERHADAP KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TKIT SYEIKH ABDURRAUF BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Saragih, A. Z. F., Masganti, M., & Basri, M. (2022). Penggunaan Media Lego Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Ra Hidayatullah Kec. Lubuk Dalam. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6540-6548.
- Sartika, and Erni Munastiwi. 2019. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4 (2): 35–50. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.42-04>.
- Saputra, A. (2019). Permainan edukatif untuk anak usia dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak*

*Usia Dini*, 1(1), 102-113.  
<https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.283>

- Septiawati, A., Rizqiyani, R., & Kisno, K. (2021). UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL MELALUI BERMAIN BALOK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education: IJIGAE*, 1(1), 13-27.
- Suchaimiyah, Laini Lthifah (2016), Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego, *Jurnal PG-PAUD Turnojoyo* Vol. 3 No. 1.
- Sugioyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. ( Bandung : Alfabeta, 2013).
- Suryadi, Denrich. 2017. “Studi Awal Identifikasi Efek Terapi Bermain Dengan Lego®.” *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni* 1 (1): 240. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i1.356>.
- Suryati, Ai, Nina Nurmila, and Chaerul Rahman. 2019. “Konsep Ilmu Dalam Al-Qur’an: Studi Tafsir Surat Al-Mujadilah Ayat 11 Dan Surat Shaad Ayat 29.” *Al Tadabbur Jurnal Ilmu Alquran Dan Tafsir* 04 (02): 217–27. <https://doi.org/10.30868/at.v4i02.476>.
- Syafrina, Rizqi, Vivi Endang Adiningsih, Program Studi, Pendidikan Guru, Pendidikan Anak, Usia Dini, Universitas Widya, et al. 2020. “Efektivitas Bermain ‘ Lego ’ Untuk Eningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4 – 5 Tahun” *Jurnal Psikologi* 3 (1): 19–25. <https://doi.org/10.31293/mv.v3i1.4797>
- Trinova, Zulvia. 2012. “Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik.” *Al-Ta Lim Journal* 19 (3): 209–15. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>.
- Veronica, Nina. 2018. “PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini PERMAINAN EDUKATIF DAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI.”



*PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 49–55.  
<http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>

- Wiwik Pratiwi. 2017. “Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini.” *Manajemen Pendidikan Islam* 5: 106–17.
- Yuliana, Y., Syukri, M., & Halida, H. *Pemanfaatan Permainan Lego untuk Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial di Tk* (Doctoral dissertation, Tanjungpura University).
- Yulianita, W. 2021. *Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah My Hope Special Needs Center Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).
- Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2013).
- Ramdhani, M. A. (2014). Lingkungan pendidikan dalam implementasi pendidikan karakter. *Jurnal pendidikan universitas garut*, 8(1), 28-37.
- Zulaikhakh, S., Kholis, N., & Wulandari, R. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu Iv Labuhan Ratu. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 69-84.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### Kisi –kisi Observasi Pencapaian Perkembangan Kreativitas

Variable	Indikator	Sub indikator	Item
Kreativitas	Mempunyai rasa ingin tahu yang besar	1. Mampu mengamati objek dengan rasa ingin tahu	anak banyak mengajukan banyak pertanyaan
		2. bertanya Tanya atau berkomentar terhadap hasil karya yang di buat	Anak bertanya-tanya terhadap hasil karya yang dibuat
			anak berkomentar terhadap hasil karya yang dibuat

	Memiliki daya imajinasi	Memperagakan berdasarkan pengalaman yang mereka lihat	Anak mampu menciptakan sesuatu dari pemikirannya sendiri
			Anak mampu memperagakan berdasarkan pengalaman yang mereka lihat dengan menggunakan media lego
			Anak mampu membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya dengan menggunakan media lego
	Merasa tertantang oleh kemajemukan	<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>	<p>Anak mampu menyelesaikan permainan lego sampai akhir sesuai tema</p> <p>Anak mampu dan dapat mengerjakan sendiri tanpa bantuan</p>

			Anak mampu membuat hasil karya yang berbeda dari temanya.
	Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan	Mengembangkan atau memerinci suatu gagasan	Anak memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah

**Sumber :** Ahmad Susanto (2017) *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : PT Bumi Aksara) : *Munandar Utami.*

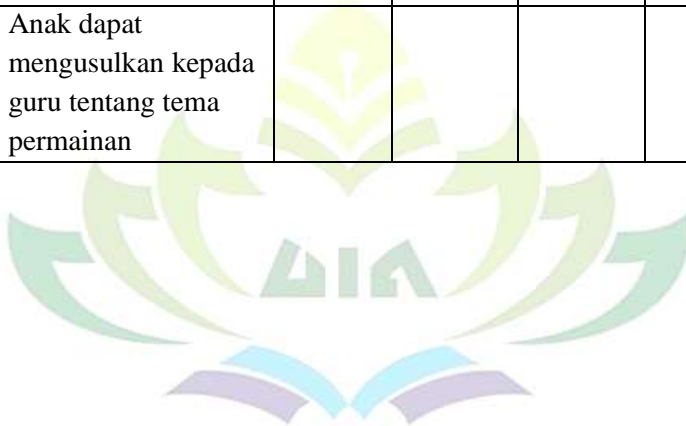


## Lampiran 2

### Pedoman Observasi Pencapaian Kreativitas Anak Di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara

No	Item	Skor nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak banyak mengajukan pertanyaan				
2	Anak mampu bertanya Tanya atau berkomentar terhadap hasil karya yang di buat				
3	Anak mampu menyelesaikan permainan lego sampai akhir sesuai tema				
4	Anak mampu dan dapat mengerjakan sendiri tanpa bantuan				
5	Anak mampu membuat hasil karya yang berbeda dari temanya.				
6	Anak memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah				
7	Anak mampu membuat hasil karya berdasarkan pengalaman yang				

	mereka lihat dengan menggunakan media lego				
8	anak dapat membuat karya dalam berbagai bentuk menggunakan media lego				
9	Anak dapat mengabungkan dan menyusun media lego sesuai dengan imajinasinya				
10	Anak dapat mengusulkan kepada guru tentang tema permainan				



### Lampiran 3

#### Pedoman Observasi Guru Pada Upaya Gurun Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

No	Langkah Guru dalam Menerapkan Metode Permainan Lego	Ket	
		Ya	Tidak
1	Guru mempersiapkan media dan peraturan bermain	✓	
2	Guru mendemonstrasikan bagaimana cara membuat suatu konstruksi sederhana	✓	
3	Guru membagi alat dan bahan permainan	✓	
4	Guru memberikan setiap anak waktu yang cukup untuk berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya (60 menit)	✓	
5	Guru mengajukan pertanyaan dan diskusi tentang pembangunan untuk memperkuat dan memperluas bahasa anak		✓
6	Guru mendukung anak untuk mengingat kembali dan saling menceritakan pengalaman mainnya	✓	

### Lampiran 4

#### Pedoman Observasi Peserta Didik Pada Upaya Gurun Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara

No	Langkah –langkah Anak Dalam Bermain Lego	Ket	
		Ya	Tidak
1	Anak mengambil berbagai macam lego untuk di bentuk sesuai kreasinya masing-masing		✓
2	Lego dibawa dan disusun, tetapi belum digunakan untuk konstruksi	✓	
3	Anak mulai berfikir untuk membentuk lego dengan bermacam bentuk	✓	
4	Anak mulai mendirikan, membangun deretan. Deretan horizontal atau vertikal diatas lantai atau meja	✓	
5	anak mencocokkan lego tersebut dengan bermacam bentuk yang telah di imajinasi anak seperti robot-robotan, kolam renang, pistol, dll	✓	



## Lampiran 6

**Lembar wawancara guru tentang kegiatan permainan lego dalam  
mengembangkan kreativitas anak di TK Wiyata Bhakti Hulu  
Sungkai**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jumlah anak di kelompok A di TK Wiyata Bhakti ?	Di kelompok A ini terdapat 14 anak atau murid mba
2	Apakah kegiatan permainan lego sudah di terapkan di TK Wiyata Bhakti untuk mengembangkan kreativitas anak?	Sudah di terapkan mba bahkan sering di lakukan di TK Wiyata Bhakti ini
3	Bagaimana perkembangan anak dalam kegiatan permainan lego ? apakah kreativitasnya berkembang atau ada yang belum berkembang ?	Masih ada yang belum jelas. Misal anak belum terlihat bentuk apa yang akan dibuatnya melalui lego,ada juga yang pintar dia keliatan mau buat apa paham dengan yang kita jelaskan.
4	Apakah kretaivitas anak sudah berkembang dengan kegiatan dengan permainan lego tersebut ?	Untuk mengembangkan kreativitas masih belum berkembang di TK Wiyata Bhakti ini
5	Apakah ada penghambat yang guru dapatkan ketika menerapkan permainan lego di kelas ?	Kendalanya anak-anak masih sulit dalam membuat bentuk dari lego yang sudah kita tentukan sesuai dengan tema dan harus saya bimbing.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Sutawidj Sukarame I Bandar Lampung, 35133  
☎ (0711) 786847 (email: tarbiyah@radenintan.ac.id)  
Website: www.tarbiyah.radenintan.ac.id

Nomor : B- /Un.16/DT/PP.009.7/06/2023 Bandar Lampung, Juni 2023  
Sifat : **Penting**  
Lampiran : -  
Perihal : **Permohonan Mengadakan Penelitian**

Kepada Yth,  
Kepala TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai  
Di-  
Lampung Utara

**Assalamualaikum Wr. Wb**

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

Nama	: Iga Reyninta Suhaili
NPM	: 1911070287
Semester/T.A	: VIII (delapan)2022/2023
Program Studi	: PIAUD
Judul Skripsi	: Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara

Akan mengadakan Penelitian di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara guna mengumpulkan data dan bahan-bahan penulisan Skripsi yang bersangkutan, maka waktu yang diberikan mulai tanggal 06 Juni 2023 sampai dengan 06 Juli 2023.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

**Wassamualaikum Wr. Wb.**

Dekan,

  
Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd  
NIP. 19640825 198803 2 002

Tembusan :

- Wakil Dekan Bidang Akademik
- Kaprodi/Kaprodi PIAUD
- Kabag. Tata Usaha FTK
- Mahasiswa yang bersangkutan

## Surat balasan penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG UTARA**  
**TK WIYATA BHAKTI**  
**KECAMATAN HULU SUNGKAI**  
 Alamat : Desa Gedung Negara Kec. Hulu Sungkai Kab. Lampung Utara  
 34555

Nomor :  
 Lampiran : -  
 Perihal : surat keterangan telah melakukan penelitian

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Nomor B- /Un.16/DT/PP.009.7/06/2023 perihal mengadakan permohonan penelitian selanjutnya dengan ini kami menyatakan bahwa :

Nama : Iga Reyninta Subaili  
 NPM : 1911070287  
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Semester : Delapan (VII)

Telah melaksanakan penelitian di TK Wiyata Bhakti dengan judul Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara, guna melengkapi data pada penyusunan skripsi.

Demikian surat ini kami buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratminto, Sekeloa I, Bandar Lampung 35131  
Telp. (0721) 700807-74531 Fax. 700422 Website: [www.uinradenintan.ac.id](http://www.uinradenintan.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-1723/Un.16/P1/KT/VIII/2023

**Assalamu'alaikum Wr.Wb.**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I  
NIP : 197308291998031003  
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung  
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN  
LEGO DI TK WIYATA BHAKTI KECAMATAN HULU SUNGKAI  
KABUPATEN LAMPUNG UTARA**

Karya

NAMA	NPM	FAK/PRODI
IGA REYNINTA SUHAILI	1911070287	FTK/PIAUD

Bebas Plagiasi sesuai Cek tingkat kemiripan sebesar 20%. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

Bandar Lampung, 10 Aug 2023  
Kepala Pusat Perpustakaan



**Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I**  
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Diganakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

## UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN LEGO DI TK WIYATA BHAKTI KECAMATAN HULU SINGKAI KABUPATEN LAMPUNG UTARA

### ORIGINALITY REPORT



### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara <small>Student Paper</small>	<b>3%</b>
<b>2</b>	Submitted to Bellevue Public School <small>Student Paper</small>	<b>1%</b>
<b>3</b>	Sri Wulandari, Arifah A Riyanto. "PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI MEDIA KERTAS KOKORU PADA ANAK USIA DINI DI TK KARTIKA XIX-43 CIMAHI", CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 2018 <small>Publication</small>	<b>1%</b>
<b>4</b>	Submitted to Universitas Tanjungpura <small>Student Paper</small>	<b>1%</b>
<b>5</b>	Submitted to IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung <small>Student Paper</small>	<b>1%</b>
<b>6</b>	Ulfa, Winarti. "PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA	<b>1%</b>

- 38 Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar  $<1\%$   
Student Paper
- 
- 39 Submitted to Universitas Negeri Padang  $<1\%$   
Student Paper
- 
- 40 Susanti Nirmalasari, Khairuddin Lubis.  
"STIMULASI KEMAMPUAN BERBICARA ANAK  
USIA DINI MELALUI MEDIA BERGAMBAR",  
HIBRUL ULAMA, 2022  $<1\%$   
Publication
- 

Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  On

Exclude matches  = 5 words

Data pendidik TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai

TK/RA Wiyata Bhakti											
DATA PERSONEL TK./RA.											
TAHUN PELAJARAN 2016/2017											
No	NAMA	NIP	TTL	L/P	JABATAN	PEER TERJENJIR	KEJAMA	WILAYAH	DAFTAR DIRUMAH	PERANG TERANG	ALAMAT DIRUMAH
1	MASRIYATI	1960-03-11	ARTASARI 17-08-1964	P	KEPEM	076 TN	ILIAM	01-01-1992	1992	E 0	Wiyata Bhakti
2	ENDAH RAJAFIAH	1963-03-28	PERWALAH 12-08-1964	P	GURU	076 TN	ILIAM	01-08-1992	1992	E 0	Wiyata Bhakti
3	APINAH	1963-03-28	PERWALAH 12-08-1964	P	GURU	076 TN	ILIAM	01-08-1992	1992	E 0	Wiyata Bhakti
4	RENI JULIANA	-	08-08-1964	P	GURU	076 TN	ILIAM	01-01-1992	-	-	Wiyata Bhakti
5	RISA ANGGRAHI	-	08-08-1964	P	GURU	076 TN	ILIAM	01-01-1992	-	-	Wiyata Bhakti
6	WINDA SARI	-	08-08-1964	P	GURU	076 TN	ILIAM	01-01-1992	-	-	Wiyata Bhakti
7	FIDI SUHADESARI	-	08-08-1964	P	GURU	076 TN	ILIAM	01-01-1992	-	-	Wiyata Bhakti
8	SIMPYANGRAHI	-	08-08-1964	P	GURU	076 TN	ILIAM	01-01-1992	-	-	Wiyata Bhakti
9	SITI HANGLAH	-	08-08-1964	P	GURU	076 TN	ILIAM	01-01-1992	-	-	Wiyata Bhakti
10											
11											
12											
13											
14											

Struktur organisasi sekolah



Gambar 3. Wawancara guru kelompok A





## Proses penerapan permainan lego





