

Pemanfaatan Permainan Lego Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun TK St. Mathilda Unika Weetebula

Fransiskus Ghunu Bili¹, Dominggus Lero Bili², Agustina A. K. Kalumbang³

^{1,2,3}Program Studi PGPAUD, Unika Weetebula, Karuni, Kec. Loura, Kabupaten Sumba Barat Daya, Nusa Tenggara Timur
fransbily13@gmail.com

Abstract

This study aims to utilize lego games to develop the creativity of children aged 5-6 years. Lego games are good for children to construct various forms of creativity that stimulate aspects of cognitive, motor and artistic development which are also part of children's ability to develop creativity. The research method used is descriptive qualitative research based on consideration of research samples using sampling techniques, namely purposive sampling or based on the objectives of the research study with the stages of planning (plan), data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed the development of children's creativity abilities after utilizing lego games developed on three indicators measured, namely the ability in cognitive aspects (creative thinking), affective (creative personality), and psychomotor (creative flexibility) where the results obtained based on the assessment using observation sheets from a total of 13 children aged 5-6 years, 10 of whom their creativity abilities were in the BSB category (developing very well), while 3 children in creativity abilities were still in the BSH category (developing as expected). The results of this study can be concluded that through the utilization of lego games children's creativity abilities develop very well.

Keywords: Lego game; Creativity; 5-6 years old children

Abstrak

Penelitian ini bertujuan memanfaatkan permainan lego untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Permainan lego baik bagi anak untuk mengkonstruksi beragam bentuk kreativitas yang menstimulasi aspek perkembangan kognitif, motorik dan seni yang juga bagian dari kemampuan anak untuk mengembangkan kreativitas. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif berdasarkan pertimbangan sampel penelitian menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling* atau berdasarkan tujuan kajian penelitian dengan tahapan perencanaan (*plan*), pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan kemampuan kreativitas anak setelah memanfaatkan permainan lego berkembang pada tiga indikator yang diukur yaitu kemampuan pada aspek kognitif (berpikir kreatif), afektif (kepribadian kreatif), dan psikomotorik (kelenturan berkreasi) dimana hasil perolehan berdasarkan penilaian menggunakan lembar observasi dari total 13 anak usia 5-6 tahun, 10 diantaranya kemampuan kreativitas mereka berada pada kategori BSB (berkembang sangat baik), sedangkan 3 anak pada kemampuan kreativitas masih pada kategori BSH (berkembang sesuai harapan). Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui pemanfaatan permainan lego kemampuan kreativitas anak berkembang sangat baik.

Kata Kunci: Permainan lego; Kreativitas; Anak 5-6 tahun

Copyright (c) 2024 Fransiskus Ghunu Bili, Dominggus Lero Bili, Agustina A. K. Kalumbang

✉ Corresponding author: Fransiskus Ghunu Bili

Email Address: fransbily13@gmail.com (Karuni, Kec. Loura, Kabupaten Sumba Barat Daya, Nusa Tenggara Timur)

Received 07 April 2024, Accepted 13 April 2024, Published 19 April 2024

PENDAHULUAN

Bermain sembari belajar bagian terpenting dari proses stimulasi aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Aspek perkembangan yang memperoleh rangsangan langsung menggunakan media belajar atau media bermain seperti aspek kognitif, psikomotor, dan kemampuan kreatif atau seni memiliki pengaruh langsung untuk perkembangan kreativitas anak. Media belajar berupa blok lego dalam pembelajaran anak usia dini mampu menciptakan kondisi belajar yang memberikan ruang

edukasi bagi anak. Permainan lego Menurut Imroatun et al. (2021) dalam hasil penelitiannya pada salah satu taman kanak-kanak yang dimana guru-guru menggunakan permainan lego sebagai media belajar bagi anak. Permainan lego memberikan stimulasi langsung bagi perkembangan anak berupa kemampuan kreativitas, pemecahan masalah, eksplorasi lanjutan, anak mengekspresikan diri, dan menghasilkan karya kreativitas. Aspek-aspek yang terstimulasi seperti kemampuan kreativitas dan mengekspresikan diri bagian dari pendekatan langsung menggunakan permainan lego bagi anak dimana anak mampu bereksplorasi dengan media permainan lego. Salah satu permainan yang mampu mengembangkan kreativitas anak usia dini berdasarkan usia perkembangan anak dengan menggunakan lego (Sari and Fauziyah 2022). Beberapa fakta teoritis yang dijabarkan di atas menunjukkan bahwa permainan berupa lego sebagai media belajar sembari bermain bagi anak usia dini memberikan rangsangan langsung untuk perkembangan diri anak pada berbagai kemampuan-kemampuan yang dijelaskan termasuk aspek kreativitas anak.

Kemampuan kreativitas anak usia dini ditampilkan dalam berbagai aktivitas bermain dapat berupa mewarnai gambar, bermain peran, bermain balok, bermain lego yang merupakan bagian dari berkembangnya ciri kreativitas anak. Susanto dan Zulaikhah et al (2018), menyatakan bahwa anak-anak yang kreativitas menunjukkan ciri-ciri rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki banyak ide, memiliki rasa keindahan, daya imajinasi tinggi, mampu bekerja sendiri, dan melakukan banyak hal-hal yang baru. Memiliki banyak ide dan melakukan banyak hal baru dua ciri kreativitas yang dianggap sangat penting bagi peneliti agar dikembangkan dalam diri anak dengan menggunakan berbagai sumber belajar dan media belajar termasuk menggunakan permainan lego untuk menstimulasi kreativitas anak. Selain ciri kreativitas di atas yang dijelaskan ada beberapa alasan mendasar yang sangat penting untuk mengembangkan kreativitas anak sejak dini diantaranya anak akan memiliki kepercayaan diri yang tinggi, daya pikir dan imajinasi yang luar biasa, kemampuan kognitif anak berkembang pesat, dan kemampuan bahasa juga berkembang dengan baik dimana anak membutuhkan bimbingan yang memadai serta ruang gerak kreativitas yang merupakan dunia anak (Sit et al. 2016; Mimah dan Asep, 2024). Selain ciri kreatif anak terdapat juga faktor yang dapat menghambat kreativitas anak yaitu kurangnya dorongan eksplorasi dan intervensi berlebihan terhadap jiwa imajinasi atau inisiatif anak (Rofi'ah, Khotimah, and Lestari 2023). Berdasarkan berbagai ciri, alasan, dan faktor penghambat terlihat jelas bahwa kreativitas anak sangat penting dikembangkan sejak usia prasekolah agar kemampuan selanjutnya juga ikut berkembang dengan optimal dan ini menegaskan bahwa anak yang kreatif harus mendapatkan dukungan lingkungan dan media belajar untuk mampu mengembangkan kreativitasnya.

Bertolak belakang dari hasil dan fakta teoritis atau fakta fenomena dijabarkan di atas dengan fakta lapangan yang ditemukan oleh peneliti melalui observasi awal kegiatan anak-anak usia 5-6 tahun di TK St. Mathilda saat bermain dengan permainan lego, anak-anak kurang antusias merangkai atau mengkonstruksi bangunan lego. Masalah konkret yang ditemukan oleh peneliti yaitu kurangnya kreativitas yang dieksplorasi oleh anak pada saat bermain dengan media permainan lego, anak-anak

masih belum mampu membentuk konstruk lego berdasarkan pola gambar konstruk yang disediakan oleh guru, beberapa anak terlihat mengikuti pola gambar konstruk tapi tidak mengikuti pola secara benar, masalah lain ketika berkreativitas bebas tanpa pola konstruk atau petunjuk oleh guru anak-anak masih banyak membentuk konstruk lego tanpa bentuk yang jelas dan anak-anak juga sering mengikuti bentuk konstruk lego teman dari pada membangun lego berdasarkan imajinasi kreatif anak.

Hasil wawancara terhadap guru pendamping mengatakan bahwa selama ini kami hanya memberikan lego bagi anak tanpa pendampingan saat anak bermain untuk mengisi waktu istirahat anak, tapi kami jarang untuk melihat lebih dalam hasil-hasil konstruk anak dari lego yang mereka rangkai atau mengukur keativitas anak saat anak bermain permainan lego dan belum ada catatan atau dokumentasi yang direkap secara rinci oleh guru saat anak berkegiatan kreativitas dengan bermain lego. Selain itu kami juga belum memiliki instrument yang mengukur kreativitas anak pada saat mereka bermain menggunakan permainan lego dan kedepannya kami mengupayakan untuk pendampingan lanjutan dengan merancang penilain kreativitas saat sedang beraktifitas menggunakan media permainan.

Berdasarkan fakta masalah di atas yang telah dijabarkan menunjukkan bahwa kreativitas anak dalam bermain menggunakan permainan lego membutuhkan pendampingan dan stimulasi lanjutan agar kemampuan kreativitas anak berkembang secara optimal. Pendampingan yang dimaksudkan dengan memanfaatkan permainan lego secara tepat untuk anak dengan cara terkontrol, menggunakan petunjuk, pendampingan langsung, dan melakukan evaluasi atau intervensi secara bertahap melalui indikator penilain yang telah disediakan oleh peneliti. Hal ini sangat penting dilakukan sehingga anak yang sedang bermain menggunakan permainan lego benar-benar memanfaatkan lego untuk berkembangnya kreativitas dalam diri dan mampu mengekspresikan ide dan imajinasi kreatifnya secara tepat dan optimal.

Beberapa hasil penelitian sejenis menunjukkan hasil temuan yang sama yaitu penelitian Mahendra and Rahayu, (2022) di paud Nurul Anshory Betumping dimana kreativitas anak-anak masih renda dipengaruhi metode mengajar guru yang kurang menarik, pemanfaatan media lego yang kurang, dan stimulasi kreativitas anak menggunakan lego juga rendah. Penelitian lain oleh Rahmadyanti, (2024) menemukan pada RA Bani Assyfa kemampuan kreativitas anak masih rendah karena kurangnya media pembelajaran yang diberikan oleh guru termasuk media lego. Hasil penelitian Delina (2021) melihat pengaruh permainan lego dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun menemukan bahwa kreativitas anak dapat berkembang dengan baik apabila permainan lego dilakukan berulang atau berkelanjutan serta dimanfaatkan secara optimal. Berdasarkan hasil-hasil penelitian atau kajian terdahulu diatas secara khusus menggambarkan bahwa kreativitas anak masih perlu perhatian mendalam baik dari segi kesiapan proses pembelajaran, pemanfaatan media ajar, maupun metode yang digunakan dalam menstimulus kreativitas anak, karena kreativitas yang kurang atau masih rendah apabila terus dibiarkan maka anak tidak akan berkembang secara optimal dalam menuangkan ide, berimajinasi, melakukan hal-hal baru dalam menghasilkan karya kreatif yang berguna untuk

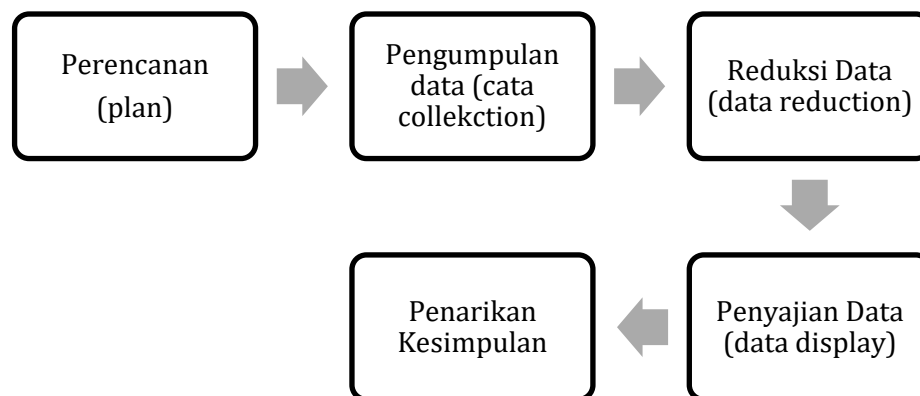
pengembangan diri anak secara baik.

Berdasarkan jabaran masalah yang dijelaskan diatas oleh peneliti melalui observasi langsung dan wawancara guru di TK St. Mathilda dimana tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah memanfaatkan dengan optimal permainan lego untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Adapun urgensi permasalahan kreativitas anak yang masin rendah dan tidak terstimulasi dengan tepat mendorong peneliti memberikan solusi melakukan penelitian dengan judul, “Pemanfaatan Permainan Lego untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun TK St. Mathilda Unika Weetebula.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif berdasarkan pertimbangan sampel penelitian menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu purposive sampling atau berdasarkan tujuan kajian penelitian atau berdasarkan fakta-fakta atau peristiwa yang dapat diamati maupun yang digambarkan melalui gejala tertentu dari subyek teliti dan dijabarkan secara deskriptif untuk pengembangan teori secara mendalam (Creswell, 2012)

Penelitian ini dilaksanakan pada TK St. Mathilda Unika Weetebula, Karuni, Sumba Barat Daya. Subyek yang diteliti adalah anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 13 anak dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung, dokumentasi kegiatan. Adapun teknik analisis yaitu analisis interaktif dengan pengumpulan data melalui langkah-langkah; perencanaan (*plan*), pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan. Diagram Alur penelitian dijabarkan pada gambar di bawa ini:



Gambar 1. Alur Penelitian

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan mendesripsikan gambaran hasil penelitian melalui berbagai kajian mendalam terhadap beberapa jenis data melaui lembar observasi dalam proses penelitian. Kegiatan observasi merujuk pada pengambilan data berupa gejala atau peristiwa menggunakan instrument pengumpulan data maupun informasi berdasarkan tujuan penelitian (Syamsudin 2015). Adapun hasil penelitian dengan menggunakan lembar observasi daftar

ceklist kemampuan kereativitas anak usia 5-6 tahun yang dijabarkan melalui tabel hasil observasi di bawa ini;

Hasil penelitian dengan menggunakan lembar observasi daftar ceklist

Tabel 1. Hasil Observasi Indikator Kognitif (berpikir kreatif)

Aspek Penilain	Indikator	Nama siswa	Skala Penilaian			
			BSB	BSH	MB	BB
Kemampuan kreativitas	Kognitif (berpikir kreatif)	AGR	V			
		YPP		V		
		AIL	V			
		FAK	V			
		FMLG	V			
		HML	V			
		HKLG	V			
		SJB		V		
		YAB	V			
		YCAB	V			
		AAG	V			
		APUL	V			
		EVG	V			

Berdasarkan tabel di atas menggambarkan bahwa 13 anak yang diobservasi dalam kegiatan bermain lego masih terdapat 2 orang anak yang memperoleh kategori berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator pernyataan kognitif dalam hal kemampuan kreativitas anak memilih lego berdasarkan warna namun tidak melakukan tindakan lanjutan seperti membangun atau mengkonstruksi sesuai dengan imajinasi anak sedangkan 11 anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) mampu memenuhi kriteria kemampuan kreativitas pada indikator kognitif (berpikir kreatif) dengan anak mampu melakukan pemilihan blok lego dengan pemikiran yang jelas, menggabungkan warna dan bentuk dengan cermat serta menkonstruksi berdasarkan gambar yang disediakan yang merupakan kreativitas terukur maupun kreativitas bebas.

Tabel 2. Hasil Observasi Indikator Afektif (kepribadian kreatif)

Aspek	Indikator	Nama siswa	Skala penilaian			
			BSB	BSH	MB	BB
Kemampuan kreativitas	Afektif (kepribadian kreatif)	AGR	V			
		YPP	V			
		AIL	V			
		FAK	V			
		FMLG	V			
		HML	V			
		HKLG	V			
		SJB		V		
		YAB	V			
		YCAB	V			
		AAG	V			
		APUL	V			

		EVG	V			
--	--	-----	---	--	--	--

Berdasarkan tabel di atas menggambarkan bahwa 13 anak yang diobservasi dalam kegiatan bermain lego masih terdapat 1 orang anak yang memperoleh kategori penilain berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator pernyataan afektif dimana anak ini sering meminta bantuan ketika ingin membangun atau mengkonstruksi blok lego walaupun sudah ada gambar bentuk bangunan lego yang ditunjukkan selain itu anak ini, muda meninggalkan balok lego yang telah dikonstruksinya namun belum rampung ketika mengalami kesulitan dalam mengkonstruksi lego sampai tuntas. Adapun 12 anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) mampu memenuhi kriteria kemampuan kreativitas pada indikator afektif (kepribadian kreatif) dengan mampu mandiri dalam mencari solusi dalam mengkonstruksi lego serta mampu mandiri mengikuti petunjuk maupun gambar bentuk bangunan lego yang telah disediakan peneliti yang adalah indikator penilaian observasi terhadap kemampuan kreativitas terstruktur dan bebas bagi anak.

Tabel 3. Hasil Observasi Indikator Psikomotorik (kelenturan berkreaitif)

Aspek	Indikator	Nama siswa	Skala penilaian			
			BSB	BSH	MB	BB
Kemampuan kreativitas	Psikomotorik (kelenturan berkreaitif)	AGR	V			
		YPP	V			
		AIL	V			
		FAK	V			
		FMLG	V			
		HML	V			
		HKLG	V			
		SJB	V			
		YAB	V			
		YCAB	V			
		AAG	V			
		APUL	V			
		EVG	V			

Berdasarkan tabel di atas menggambarkan hasil dari ke 13 anak yang diobservasi dalam kegiatan bermain lego pada indikator psikomotorik (kelenturan berkreaitif) berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dimana anak-anak mampu mengkonstruksi bentuk dasar bangunan lego berdasarkan imajinasi mereka, anak mampu menciptakan ide-ide baru dengan membuat karya kreativitas blok lego dengan berbagai model atau bentuk seperti membangun rumah, kandang hewan, pagar, kereta api, mobil, pesawat dan masih banyak lagi yang dikreasikan oleh anak-anak menggunakan lego. Anak-anak juga mampu mengikuti gambar atau pola konstruksi lego yang tersedia, seperti gambar pohon, ayam, ulat, kapal. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan permainan lego mampu mengembangkan kreativitas anak dengan optimal.

Data Hasil Penelitian Menggunakan Dokumentasi

Data penelitian ini menunjukkan hasil dokumentasi berupa foto-foto kegiatan bermain lego anak dalam mengembangkan kreativitas anak TK St. Mathilda Unika Weetebula. Pengambilan data dokumen atau penggunaan dokumentasi memberikan informasi terkait perkembangan kreativitas anak

secara autentik maupun hasil produk kreativitas anak (Syamsudin 2015). Berikut hasil dokumentasi kegiatan anak berkreasi dengan media lego sebagai berikut:



Gambar 2. Anak Membangun Jembatan

Terlihat pada Gambar di atas anak sedang membangun jembatan menunjukkan kreativitas bebas menggunakan lego dalam mengkonstruksi jembatan yang terdiri dari tangga, tiang-tiang jembatan, dan salah satu rumah pada tiang jembatan atau pintu masuk. Kreativitas anak di atas bagian dari ciri anak kreatif yang mampu menunjukkan daya imajinasi dan kebebasan menuangkan daya pikir secara kreatif dalam menghasilkan karya kreatif (Sinaga and Sinambela 2023; Kristiyani, Hafidah, and Pudyaningtyas 2024).



Gambar 3. Membangun Rumah Tingkat

Pada gambar di atas anak membangun sebuah rumah tingkat yang memiliki beberapa pilihan lego dengan variasi warna beragam pada setiap ruang. Ditingkat bawah anak membangun kamar bagi seorang anak perempuan sedangkan pada tingkat selanjutnya kamar bagi hewan penguin, dan tingkat teratas kamar untuk ibu. Anak kreatif mampu menciptakan hal baru atau proses mental terkait kemampuan kognitif untuk menghasilkan karya baru (Imroatun et al. 2021).



Gambar 4. Membangun/membentuk gambar Ayam dengan lego

Pada gambar diatas merupakan kreativitas terukur anak terlihat anak mampu berkreasi dengan mengikuti pola atau gambar bentuk lego yang telah disediakan dan anak mampu memilih balok lego berdasarkan bentuk gambar ayam yang terdiri dari kaki, badan, ekor, hingga kepala ayam dengan memilih balok lego yang memiliki mata. Kereativitas anak dapat berkembang menurut Sari and Fauziyah (2022) dengan memberikan permainan konstruk, melakukan manipulasi terhadap objek konstruk atau mengikuti pola yang diberikan.



Gambar 5. Membangun lego menyerupai ulat

Gambar di atas menampilkan anak sedang menunjukkan karya kreativitas terukur yang dibuat menggunakan lego berdasarkan gambar. Terlihat gambar ulat hasil kreativitas anak dengan lego dasar berwarna kuning, hijau yang merupakan badan ulat sedang melengkung, dan kepala ulat berwarna merah. Kemampuan anak mengikuti atau meniru pola gambar lego merupakan kreativitas terukur yang mampu membangun dan mengasah kemampuan kreativitas anak.

KESIMPULAN

Kamampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan memanfaatkan permainan lego berkembang pada tiga indikator kreativitas yang dinilai menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Kemampuan tersebut terdiri dari, aspek kognitif (berpikir kreatif), afektif (kepribadian kreatif), dan psikomotorik (kelenturan berkreasi) dengan hasil penilain menggunakan lembar

observasi dari total 13 anak, 10 diantaranya kemampuan kreativitas mereka berada pada kategori BSB (berkembang sangat baik), sedangkan 3 anak pada kemampuan kreativitas masih pada kategori BSH (berkembang sesuai harapan) dari tiga indikator yang dinilai. Sehingga disimpulkan bahwa melalui pemanfaatan permainan lego kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada TK St. Mathilda Unika Weetebula berkembang sangat baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih untuk Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Unika Weetebula yang telah memfasilitasi dalam pendanaan penelitian. Tim dosen dan mahasiswa PGPAUD yang terlibat serta guru-guru, siswa-siswi dan kepala TK St. Mathilda untuk kontribusinya dalam mensukseskan terselesaikannya penelitian ini.

REFERENSI

- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.
- Delina, K. dan Astuti Siti. (2021). "Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di TK Gembira Jatibening Bekasi Jawa Barat." 06(02):54–66. doi: 10.24903/jw.v4i2.761.
- Imroatun, Adella Fadilatunnisa, Nur Hasanah, and Supriati Hardi Rahayu. (2021). "Implementasi Bermain Lego Sebagai Pembelajaran Harian Untuk Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini." *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 3(2):55. doi: 10.35473/ijec.v3i2.1005.
- Kristiyani, Erna, Ruli Hafidah, and Adriani Rahma Pudyaningtyas. (2024). "Dampak Pendekatan Pembelajaran Steam Dengan Media Loose Part Pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun." *Kumara Cendikia* 12(1):21–31.
- Mahendra, Juandra Prisma, and Fitriani Rahayu. (2022). "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Finger Painting Pada Anak Kelompok B Paud Nurul Anshory Betumping Tahun Pelajaran 2020 / 2021." 7(1):272–75.
- Mimah Jamilah, Asep Munajat, dan Alfian Ashshidiqi. (2024). "Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Edukatif Lego Di Kober Nurul Huda Desa." 1(1):18–24.
- Rahmadyanti, dan Martini. (2016). "Dampak Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." 6:1–23.
- Rofi'ah, Ulya Ainur, Nur Khotimah, and Indah Lestari. (2023). "Pengukuran Kreatifitas Anak Usia Dini Menurut E.P. Torrance." *Alzam-Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3(1):40–55.
- Sari, Suci Aulia, and Puji Yanti Fauziyah. (2022). "Pengaruh Permainan Konstruktif Dan Percobaan Sains Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak*

Usia Dini 6(4):2453–61. doi: 10.31004/obsesi.v6i4.1977.

Syamsudin, Amir. (2015). “Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) Untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 3(1).

Sit, Masganti, Khadijah, Fauziah Nasution, Sri Wahyuni, Rohani, Nurhayani, Ahmad Syukri Sitorus, and Raisah Armayanti. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik*.

Susanto, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini (konsep dan teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sinaga, Janes, and Juita Sinambela. (2023). “Strategi Pembelajaran Efektif Melalui Permainan: Pengaruh Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kepandaian Pada Anak-Anak.” *JIMAD : Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* 1(1):49–59. doi: 10.61404/jimad.v1i1.63.

Zulaikhah, Siti, Nur Kholis, and Rina Wulandari. (2019). “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu IV Labuhan Ratu.” *Azzahra* 1(1):69–84.