PENGARUH PERMAINAN LEGO TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD MELATI DESA MARTAPURA KEC.SIKAP DALAM

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini

OLEH:

EVIN DISWIKO
NIM. 1516250029

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2020

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax. (0736) 51771 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : skripsi sdr/i Evin Diswiko
Nim : 1516250029
Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamualaikum wr.wb Setelah membaca dan memberikan arahan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudari:

Nama : Evin Diswiko
Nim : 1516250029
Judul : **"Pengaruh Permaian Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Melati Desa Martapura kec. Sikap Dalam".**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
Wassalamualaikum wr.wb

Bengkulu, 2019

Pembimbing I	Pembimbing 2
Dr. Buyung Surahman, M.Pd	**Fatrima Santri Syafri, M.Pd Mat**
NIP. 196110151984031002	NIP. 198803192015032003

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **"Pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di paud melati desa martapura kec.sikap dalam"**, yang disusun oleh: **Evin Diswiko, NIM.1516250029**, telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Jum'at Tanggal 31, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana (S.Pd) dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Ketua
Dr. Irwan Satria ,M.Pd :.....
NIP.197907182003121004

Sekretaris
Septi Fitriana, M.Pd :.....
NID.2003099001

Penguji I
Deni Febrini ,M.Pd :.....
NIP. 197502042000032001

Penguji II
Fatrica Syafri, M.Pd :.....
NIP.198510202010012011

Bengkulu, 17 - 02 - 2020
Mengetahui
Dekan fakultas tarbiyah dan tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag.,M.Pd
NIP.196903081996031005

MOTTO

Berfikirlah positif terhadap pekerjaan yang kita lakukan karena dengan berfikir positif maka hasilnya akan positif dan memuaskan.

Dan janganlah kalian sia-siakan waktu yang ada, karena telat sedikit dalam bertindak maka anda akan tau arti waktu yang kalian sia-siakan.

By: Evin Diswiko

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa;

1. Karya tulis skripsi dengan judul: **"Pengaruh Permaian Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Di PAUD Melati Desa Martapura kec. Sikap Dalam"** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun perguruan tinggi lainnya.
2. *Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri, tanpa* bantuan dari orang lain kecuali tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis/skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya yang sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Bengkulu, 2020
Saya yang menyatakan

METERAI TEMPEL
TGL. 20
34B71AHF294970182
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Evin Diswiko
Nim.1516250029

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Evin Diswiko

Nim : 1516250029

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul Skripsi : **Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Melati Desa Martapura kec. Sikap Dalam**

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program https://smalseotootls.com//plagiarismcherckers. Skripsi ini memiliki indikasi plagait sebesar 8.88% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan digunakan untuk sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan kembali.

Mengetahui, Bengkulu, Januari 2020

Ketua Tim Verifikasi

METERAI TEMPEL TGL. 20 5CCC3AFF676474082 6000 ENAM RIBU RUPIAH

Yang Menyatakan

Dr. H. Ali Akbarsono, M.Pd
NIP.197509252001121001

Evin Diswiko
NIM.1516250029

ABSTRAK

Evin Diswiko 1516250029, Judul Skripsi "pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di paud melati Desa Martapura kec. Sikap Dalam". Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiya Dan Tadris IAIN Bengkulu. Pembimbin 1. Dr. Buyung Suhraman, M.Pd 2. Fatrima Santri Syafri, M.Pd mat.

Kata kunci : kreativitas dan Permainan Lego**.**

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan penelitian di paud melati desa martapura sebagaimana dapat disimpulkan bahwa lembaga pendidikan yang baik ialah sekolah yang mampu mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional salah satunya yaitu memberikan kemampuan kreativitas kepada peserta didik dengan mengembangkan daya imajinasi anak melalui media permainan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh perkembangan kreativitas anak usia dini.

Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif quasi experimen Penelitian eksperiment itu sendiri adalah penelitian yang berusaha mencari pengaruh variable tertentu terhadap variable yang lain yang kemunculan variable itu dipicu oleh keadaan yang terkontrol ketat dengan tujuan mencari sebab akibat antar variabel dengan menggunakan metode analisis data run test, metode pengumpulan data yang digunakan penelitih berupa observasi, catatan anekdot, dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini adalah 20 siswa pada usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil perhitungan penelitihan diketahui bahwa permaian lego mempengaruhi kreativitas anak usia dini di PAUD melati desa martapura kec. Sikap dalam.Terlihat dari hasil penelitian kreativitas anak melalui permainan lego menggalami peningkatan dari hari pertama postest 80% dan hasil pretest 45% setelah hari kedua diberikan perlakuan lagi perkembangan kreativitas anak semakin meningkat ke angka 85% dan pretest 60% dan kemudian pada hari ketiga perkembangan kreativitas 90% dan pretest 65% dengan diberikan perlakuan. Maka terdapat pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di paud melati desa martapura kec. Sikap dalam.

KATA PENGANTAR

Alhamdulilah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memeberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul:**“Pengaruh Permaian Lego Terhadap Perkembanag Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Di PAUD Melati Desa Martapura kec. Sikap Dalam Kab. Empat Lawang’’**. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Tadris pada Institut Agama Islam Negri (IAIN) Bengkulu.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis mendapatkan masukan dan saran dari berbagai pihak untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis menyatakan rasa terimah kasih kepada Bapak/Ibu:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M,M.Ag.,M.H selaku rektor IAIN Bengkulu yang telah mengadakan fasilitas guna kelancaran mahasiswa dalam menuntut ilmu.
2. Dr. Zubaedi, M. Ag.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah banyak memberi bantuan didalam perkuliahan dan arah dalam penyusunan salam skripsi ini.
3. Nurlaili, M.Pd.I selaku ketua Jurusan Tarbiyah, pembimbing akademik.
4. Dr. Buyung Surahman, M.Pd selaku pembimbing 1 yang selalu memberi masukan, kritik serta motivasi dalam penulisan Skripsi ini.
5. Fatrima Santri Syafri, M.Pd Mat selaku pembimbing 2 yang selalu memberi masukan, kritikan, serta memotivasi dalam penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staf yang khususnya mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Tadrisyang telah mendidik, memberikan nasehat dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.
7. Bapak kepala perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Bengkulu beserta staf yang telah memberikan keleluasaan bagi penulis dalam mencari konsep-konsep teoritis.

Serta ucapan terimakasih yang tak terhingga untuk semua pihak yang tidak dapat penulis cantumkan namanya satu persatu yang telah membantu dalam

penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang sangat penulis perlukan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, 2020
Penulis

Evin Diswiko
Nim. 1516250029

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMANJUDUL i
NOTA PEMBIMBING ii
PENGESAHAN iii
MOTTO iv
PERSEMBAHAN..... v
SURAT PERNYATAAN vi
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR..... viii
DAFTAR ISI..... ix
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR..... xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang..... 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Batasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan 6
F. kegunaan Penenlitian 6

BAB II LANDASAN TEORI
A.Kajian teori 7
1. Pengertian Anak Usia Dini…… 7
2. Pengertian Permainan …….....8
3. Pengertian Lego 17
4. manfaat lego 18
5. pengertian perkembangan..... 22
5. pengertian kreativitas 23
6. ciri-ciri kreativitas 26
7. faktor pendukung kreativitas 28
8. faktor penghambat kreativitas 30

9. strategi pengembangan kreativitas 32
B. Krangka Berfikir 35
C. Hipotesis 37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 38
B. Tempat Dan Waktu..... 39
C. Desain Penelitian 39
D. Populasi 40
E. Sampel……..... 40
F. Instrumen Penelitian 40
G. Teknik Pengumpulan Data 42
H. TeknikAnalisis Data……..... 43

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian 44
B. Analisis Data 50
C. Pembahasan Hasil Penelitian 59

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 61
B. Saran 61

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1: Tabel indikator kreativitas 31
2. Tabel 3.1 : Instrumen penelitian.....44
3. Tabel 3.2: kriteria penilaian 45
4. Tabel 4.1: Jumlah Guru.. 49
5. Tabel 4.2: jumlah siswa.....49
6. Tabel 4.3: Sarana dan Prasarana 50
7. Tabel 4.4: Hasil pretest 1.....52
8. Tabel 4.5: Hasil pretest 2.....43
9. Tabel 4.6: Hasil pretest 3.....54
10. Tabel 4.7 : Hasil postest 1 55
11. Tabel 4.8 : Hasil postest 2 56
12. Tabel 4.9 : Hasil postest 3 57
13. Tabel 4.10 : Hasil dari pretest dan postest klompok exsperimen.....58
14. Tabel 4.11 : Hasil dari pretest dan postest dari klmpok kontrol 59

DAFTAR GAMBAR

15. Gambar 2.1 : Kerangka Berfikir 40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: SK Pembimbing
Lampiran 2: Surat penelitian
Lampiran 3: Surat selesai penelitian
Lampiran 4: RKH
Lampiran 5:Dokumentasi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

PAUD merupakan singkatan dari pendidikan Anak Usia Dini. Pada Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan usia dini adalah rentang usia 0 hingga 6 tahun.[1]

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada seluruh aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, dan motorik. pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan

[1]Novan Ardi Wijaya, *Konsep Dasar Paud*. (yogyakarta: Gava Media, 2006), hal. 1

perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spritual. penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak itu sendiri, Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini tersebut.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Dalam perkembangan diri anak didik di PAUD diperlukan dukungan berbagai fasilitas, sarana dan prasarana, seperti media, ruang kelas, ruang bermain, program-program yang memadai serta suasana pendidikan anak usia dini.[2]

Fasilitas dan media tersebut harus sesuai dengan karakteristik anak agar pelayanan pendidikan bagi peserta didik di PAUD yang bersangkutan dapat berjalan dengan optimal. Keterampilan sosok guru atau pengasuh sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini agar bisa berjalan dengan efektif, menarik dan menyenangkan.Guru dapat menciptakan keadaan atau lingkungan belajar yang memadai agar siswa dapat menemukan pengalaman nyata dan terlibat langsung dengan alat dan media. Peranan guru sangat penting untuk menciptakan situasi belajar.pada usia dini diperlukannya stimulasi yang cukup agar perkembangan anak bisa berkembang.

Dalam upaya mengoptimalkan segala kemampuan yang dimiliki anak usia dini yang berdasarkan prinsip PAUD, seharusnya setiap pendidik

[2] Suyadi, *Konsep dasar paud* (bandung : remaja rosdakarya 2015) hal. 54

anak usia dini memahami setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangannya karena segenap upaya yang dilakukannya harus berdasarkan pada tahapan tumbuh kembang anak agar mencapai hasil yang optimal.[3]

Anak usia dini merupakan anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai semua aspek perkembangan yang optimal, baik perkembangan fisik maupun psikis, seperti kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional serta moral dan agama. Terutama dalam hal pertumbuhan dan perkembangan kreativitas anak, perkembangan kreativitas anak sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan pada aspek yang lain.

Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Melati desa martapura pada hari kamis 5 desember 2019 saya melihat proses pembelajaran di PAUD melati masih sangat kurang menggunakan media pembelajaran.Terdapat jumlah anak 20 orang, saya melihat nilai kreativitas anak masih rendah 13 orang , hanya beberapa anak yang kreativitasnya mulai berkembang yaitu 7 orang. Salah satu arternatif untuk mengatasi anak yang kreativitasnya masih rendah yaitu dengan menggunakan alat media permainan yang menarik untuk anak mainkan seperti permainan lego.

Berdasarkan hasil observasi diatas bahwa kemampuan kreativitas anak masih kurang, karena pada saat observasi awal anak didik di PAUD melati desa martapura masih ada sebagian anak yang belum bisa mengolongkan benda menurut pembagian yang berbeda-beda masih sangat

[3]Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.(Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka. 2013), hal. 21-22

kurang sekali anak yang sudah bisa mengolongkan benda menurut pembagian yang berbeda-beda di PAUD Melati desa martapura.[4]

Maka dari itu kita harus memberikan sistem pembelajaran yang mengembangkan kreativitas anak. dengan menggunakan sistem pembelajaran yang menarik namun juga menggembangan aspek perkembangan bagi anak. disini saya ingin menggembangakan sistem pembelajaran yang melibatkan anak itu sendiri, sistem belajar sambil bermain dengan menggunakan permainan lego.

permainan lego atau permainan balok bongkar pasang yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergerigi, sehingga dapat disatukan yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk misalnya berbentuk rumah, robot, mobil, pesawat, gedung dan lain-lain. Dengan mengalami langsung, peserta didik diharapkan lebih semangat belajar, tidak bosan, menyenangkan dan lebih aktif dalam mengembangkan kreativitasnya. Sekarang kurang sekali parah pendidik menggunakan media permaian yang melibatkan anak untuk menggembangngkan kreativitas belajar anak.[5]

Saya sudah membuktikan melalui observasi langsung ke PAUD permata bunda dan paud al-padila yang dimana paud tersebut telah menggunakan media pembelajaran Lego, disana saya melihat bahwa dengan menggunakan media permainan lego anak dengan mudah menggembangkan kreativitasnya, dan juga saya sudah membaca skripsi yang membuktikan

[4] Hasil observasi awal dipaud melati tanggal 5 desember 2019

[5]M, fadliilah, *bermaian dan permaianan anak usia dini*, (jakarta : kencana 2013) ha.l 89

dengan lego anak bisa meningkatkan kreativitas, penelitian dilakukan oleh Esa lusiana (2014) judul “Meningkatkan kreativitas anak dengan bermain lego”.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkajinya dalam penelitian kependidikan yang bersifat kualitatif yang berjudul’’PENGARUH PERMAINAN LEGO TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD MELATI DESA MARTAPURA KECAMATAN SIKAP DALAM’’.

B. Identifikasih masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Guru mengajar tidak menggunakan media
2. Peserta didik masih kurang dalam menggenal konsep bentuk dan warna
3. Guru mengajar selalu terfokus pada buku pembelajaran anak
4. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan tidak meluas, penulis membatasi penelitian**:**

1. Dalam penelitian ini dibatasi perkembangan kreativitas belajar anak.
2. Permainan legodapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, motorik, sosial emosional, bahasa, seni dan salah satunya untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut : “Apakah ada pengaruh Permainan *Lego* terhadap Perkembangan Kreativitas Belajar Anak Usia Dini Di PAUD MELATI Desa Martapura Kecamatan Sikap Dalam ?

E. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun Di PAUD Melati.

F. Kegunaan penelitian

1. Secara teoritis

   Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan menambah wawasan guru tentang cara mengembangkankreativitas anak.

2. Secara praktis

   a. Paud Melati, terutama bagi kepala sekolah dan tenaga pengajar, merupakan bahan laporan atau sebagai pedoman untuk mengembangkan kreativitas anak .

   b. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan kreativitas anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh kareta itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga paud perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, sosial, emosi, fisik, dan motorik.[6]

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spritual), sosial emosional), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.[7]

Anak Usia Dini adalah anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang melewati masa bayi, masa batita dan masa prasekolah. Pada setiap masa yang

---

[6]Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014), hal . 33

[7] Mansur*, pendidikan anak usia dini dalam islam, (* pustaka belajar yogyakarta, 2014) hal. 88

dilalui oleh anak usia dini akan menunjukkan perkembangan nya masing-masing yang berbeda antara masa bayi, masa batita, masa prasekolah.[8]

pendidikan Anak Usia Dini merupakan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*mutiple intelligences*) maupun kecerdasan spritual.[9]

Secara yuridis, istilah anak usia dini di indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[10]

2. Pengertian permainan

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain . Anak usia dini tidak membedakan hal-hal yang mereka lakukan di antaranya bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umum nya menikmati permainan dan akan

---

[8]Novan Ardi Wijaya, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta:Gava Media.2014), hal. 9

[9] Mamunah hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Diva Press jogjakarta 2009) hal. 15

[10]Suyadi. M.Pd, *teori pembelajaran anak usia dini dalam kajian neurosains* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya , 2014), hal . 23

terus melakukan dimanapun mereka berada dan memiliki kesempatan untuk bermaian.[11]

Bermain (play) merupakan suatu aktivitas yang menyenagkan, spontan dan didorong oleh motivasi internal yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak. Ada lima karakteristik dalam bermain yaitu :

1. Menyenagkan

   Setiap anak merasa senang untuk melakukan kegiatan bermain. Bila anak disuruh untuk memilih atau kegiatan di antara dua kegiatan seperti bermain dan belajar, maka anak cendrung akan memilih kegiatan bermain dari pada belajar. Anak dapat mengekspresikan potensi-potensi bakat, kecerdasan, kreativitas maupun dorongan untuk bergaul dalam suasana kegiatan bermain. Menurut singmund freud selain menimbulkan rasa senang, bermain dapat dijadikan sebagai cara untuk mengatasi ketegangan, stres, kecemasan maupun kebosanan yang dialami oleh anak.[12]

2. Spontan

   Seorang bayi atau anak secara spontan akan melakukan kegiatan bermain yang di lakukan sendirian atau bersama orang lain. Sifat spontanitas (spontaneous trait) merupakan sifat utama bagi setiap anak. Mereka melakukan segala sesuatu secara spontan tanpa ada paksaan dari orang tua atau orang lain. Oleh karena itu, menurut erik erikson bayi mulai

---

[11] M. Fadlillah, M.Pd.I, *Buku ajar bermain dan permainan anak usia dini* (jakarta : PT Prenadamedia Group 2018), hal 7-8

[12] Dariyo Agoes, psi (2007). “psikologi perkembangan anak tiga tahun pertama”. (bandung PT : Refika aditama) hal, 217

bermain dengan menggunakan organ tubuh sendiri (bermain autokosmos) misalnya menggigit jari, mengerak-gerakan tangan, kaki, dan sebagainya.

3. Proses

Anak dalam melakukan suatu kegiatan bermain tidak didasarkan pada dasar-dasar tertentu, artinya ia merasa tulus dan senang hati dalam melakukan kegiatan tersebut tanpa ada pamrih-pamrih tersembunyi. Mereka sudah memperoleh rasa senang dan bahagia bila diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain.[13]

4. Motivasi internal

Yang dimaksud dengan motivasi internal ialah motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri dan tidak di pengaruhi oleh orang lain. Anak melakukan kegiatan bermain didasari oleh motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri. Mereka melakukan kegiatan bermain tanpa disertai motif motif tertentu yang cenderung akan menggangu kegiatan bermain tersebut, misalnya bermain untuk memperoleh makanan dari teman lain. Jadi dorongan untuk bermain tumbuh dari dalam diri sendiri (internalmotivation), dan bukan karena paksaan orang lain.

5. Imajinatif

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan oleh anak anak yang diwarnai dengan pengembangan daya khayal untuk menciptakan kronologi cerita, kisah atau alur pemikiran tertentu sesuai dengan tahap usianya. Taraf imajinasi yang dimanfaatkan untk permainan

[13] Dariyo Agoes, psi (2007). “psikologi perkembangan anak tiga tahun pertama”. (bandung PT : Refika aditama) hal, 218

sesuai dengan tahaf usia perkembangan misalnya bayi, anak usia bawah 3 tahun, anak usia bawah 5 tahun, anak tengah, dan remaja. Masing masing usia memiliki karakterristik perkembangan imajinasi yang berbeda.[14]

Piaget mengatakan bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan akan menimbulkan kesenangan, kepuasan bagi diri sendiri, sedangkan *Parten* dalam Dockett dan *Fleer* memandang bahwa bermain adalah sebagai sarana sosialisasi anak di lingkungan sekitarnya, diharapkan melalui bermain anak berkesempatan untuk dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasai dan belajar secara menyenangkan.

Emmy Budiati Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan merasa senang, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (inhem) dalam diri anak. Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa di paksa atau pun terpaksa ketika kegiatan bermain. Dengan Bermain dapat banyak manfaat dalam mengembangkan ketrampilan dan kecerdasan anak agar lebih siap menuju pendidikan selanjutnya. Kecerdasan anak tidak hanya di tentukan oleh skor tunggal yang di ungkap melalui tes intelegensi saja akan tetapi anak juaga memiliki sejumplah kecerdasan jamak yang berwujud keterampilan dan kemampuan.[15]

---

[14] Dariyo Agoes, psi . "*psikologi perkembangan anak tiga tahun pertama*". (bandung PT : Refika aditama 2007) hal. 219

[15].Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (Tanggerang Selatan: Universita Terbuka. 2013), h al.15-16

Bermain dapat diartikan sebagai pekerjaan bagi anak, dan rumah serta lingkungan prasekolah sebagai tempat kerja dimana belajar diperoleh melalui bermain. Dengan bermain anak dapat melakukan ekplorasi, manipulasi, membangun kreatifitas, dan mengembangkan kemampuan bahasa.

Dua belahan otak manusia kiri dan kanan memiliki fungsi yang berbeda. Belahan otak kiri memiliki fungsi, ciri, dan respons untuk berfikir logis, teratur, dan linier. Adapun belahan fungsi otak kanan terutama dikembangkan untuk mampu berfikir holistik, imajinatif, dan kreatif. Adapun otak kanan terutama berhubungan dengan aktifitas-aktifitas kreatif yang menggunakan rima, irama, musik, kesan visual, warna, dan gambar. Menurut Semiawan karakteristik belahan otak kanan yang demikian, menyebabkan berkarakteristik belahan otak kanan lebih banyak digunakan dalam berbagai permainan.[16]

Ketika anak bermain, otak anak berada dalam keadaan yang tenang sehingga pendidikan tertanamam pada memori mereka. Dalam gagasan montessori sudah seharusnya permainan mampu menstimulasi otak anak.

Konsep dasar yang digagaskan Montessoru adalah bermain bagi anak sama halnya dengan bekerja bagi orang dewasa. Artinya, pekerjaan anak-anak adalah bermain. Tegasnya anak-anak bermain-main dengan sungguh-sungguh. Gagasan Montessori inilah yang menjadi inspirasi lahirnya slogan PAUD diseluruh pelosok tanah air indonesia yang

[16] Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana. 2011), hal. 126-127

termasuk itu, *bermain seraya belajar* atau *belajar seraya bermain*. selanjutnya, kapasitas Montessori sebagai dokter saraf juga sangat menentukan model-model permainan yang dikembangan.

Ia menyatakan bahwa pikiran anak seperti spon yang bisa mencercap informasi dengan sangat menakjubkan. Proses ini hanya akan terjadi ketika anak-anak melakukannya dengan bermain. Artinya anak-anak menyerap informasi sebagaimana ia melakukan kegiatan atau aktifitas bermain.[17]

Jadi dapat disimpulkaan bahwa Permainan merupakan kegiatan yang menyenagkan dilakukan oleh anak, dengan perminan anak dapat melakukan banyak hal, salah satunya meningkatkan kreativitas anak dan anak mendapatkan informasi atau pengetahuan yang belum diketahuinya, sehingga dapat berfikir kreatif untuk memasuki lingkungan bermainaya agar di terima teman sebayanya atau teman bermainya, anak juga akan menciptakan sesuatu karya unik sesuai dengan pemikirannya, dan itulah yang dimaksud dengan kreativitas.

Banayak manfaat yang bisa diperoleh dari bermain bagi perkembangan kreativitas anak, diantaranya anak akan banyak menguasai berbagai konsep dasar, anak dapat mengembangkan kreativitasny, memberikan pengalaman untuk bereksprolasi , memberi kepuasan kepada

[17] Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014), hal . 182-183

anak untuk menciptakan sesuatu. Salah satu contoh bentuk permainan yang dapat menggembangkan kreativitas anak adalah permainan lego.[18]

Jenis-jenis permainan anak menurut Mildred parten.

a. Permainan unoccupled

Anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya, kemudian melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol.

b. Permainan solitary

Dalam kelompok bermain anak dibiarkan bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan yang telah tersediah, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli dengan apa pun yang terjadi.

c. Permainan onlooker

Anak melihat dan memperhatikan anak-anak lain bermain. Anak ikut berbicara dengan anak-anak lain itu dan mengajukan banayak pertanyaan-pertanyaan dengan anak yang bermain, tetapi ia tidak ikut terlibat dalam aktivitas permainan tersebut.

d. Permainan parallel

Anak bermain dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara anak yang satu dengan yang lain dan tidak pula terjadi tukar menukar alat permainan satu sama lain.

---

[18] M. Fadlillah, M.Pd.I, *Buku ajar bermain dan permainan anak usia dini* (jakarta : PT Prenadamedia Group 2018), hal . 78

e. Permainan assosiativ

Anak bermain bersama-sama dan saling meminjam alat permainan yang mereka mainkan, tetapi permainan ini bersifat bebas atau tidak ada peraturan, tidak memiliki tujuan tertentu, dan tidak ada pembagian peran, atau pun juga pembagian alat-alat permainan

f. Permainan cooperative

Anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, memiliki tujuan tertentu, dan setiap anak memiliki perannya masing-masing. Kelompok ini juga harus dipimpin oleh satu atau dua orang anak sebagai pemimpin.

Adapun jenis-jenis permainan yang mengasa kreativitas anak yaitu.[19]

a. Menyusun Kata

Permainan ini dimainkan oleh beberapa orang yang duduk melingkar. Salah satunya menyebutkan satu kata dan disambung oleh orang yang ada disampingnya sampai seterusnya. Peserta harus membuat kalimat yang baik dan tersambung serta memilki makna. Tantangan permainan ini adalah tiap peserta harus mengingat kata yang baru ditambahkan oleh teman sebelumnya. Mengajak anak terlibat dalam permainan ini akan memperkaya kosa kata mereka, melatih anak lancar berbicara dan merangsang daya ingatnya.

[19] M. Fadlillah, M.Pd.I, *Buku ajar bermain dan permainan anak usia dini* (jakarta : PT Prenadamedia Group 2018), hal. 88

b. Origami

Origami merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari kertas. Origami merupakan bentuk permainan kreativitas yang berasal dari jepang. Bahan yang diperlukan, yaitu potongan kertas lipat berbentuk persegi.[20]

c. Membuat Kerajinan

Membuat berbagai kerajinan dengan bentuk yang bermacam-macam seperti rumah-rumahan, tumbuhan, binatang, boneka, tempat pensil, dan lain-lain dapat mengasah kreativitas dan otak. Anak bisa menuangkan segala imajinasinya tentang apapun yang ada di sekeliling mereka ke dalam bentuk-media yang mereka gunakan. contonya membuat kerajinan dengan menjahit dan menyulam juga bisa menjadi hal yang menyenangkan untuk anak-anak. Seperti apapun hasil karya mereka akan mendatangkan kebanggaan dan kepuasan tersendiri.

d. Permainan Menyusun lego

Karena bentuk dan warnanya yang bermacam-macam, permainan ini dianggap bisa efektif merangsang kreativitas dan konsentrasi anak. Dalam permainan lego, di setiap bagiannya terdapat banyak lubang yang harus dipasang terlebih dahulu satu sama lain agar bisa dibentuk sesuai keinginan. Sedangkan pada permainan balok kayu, terdapat berbagai bentuk bangun ruang yang setiap bagiannya

[20]M. Fadlillah, M.Pd.I, *Buku ajar bermain dan permainan anak usia dini* (jakarta : PT Prenadamedia Group 2018), hal. 89

bisa disusun sesuai bentuk yang diinginkan. Baik lego maupun balok kayu memiliki bermacam-macam warna yang bisa mengasah kreativitas anak untuk mengkombinasikannya satu sama lain.[21]

3. Pengertian lego

lego adalah seperangkat mainan bangunan susun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergerigi, sehingga dapat disatukan sehingga dapat dibangun menjadi berbagai bentuk. misalnya : berbentuk robot, mobil, pesawat, rumah, gedung, dan lain-lain. Bermain bongkar pasang balok warna (LEGO) memang mengasyikkan.[22] Permainan ini tidak mengenal batas usia. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa senang bermain LEGO. permainan ini bisa meningkatkan kreativitas anak karena bermain LEGO membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya. Model tertentu yang diinginkan pemain seperti gedung, hewan, kapal, maupun bentuk lainnya menjadi buah karya yang bisa memacu daya pikir otak.

Cara bermain lego tidak lah sulit, sama seperti konsep permainan bongkar pasang lain nya jika anak masih kesulitan memainkannya, dapat

---

[21] Paud vii.b. *pengembangan permainan edukatif (* Bengkulu : PT Vanda 2018) hal . 75

[22] M, fadliilah, *bermaian dan permaianan anak usia dini,* (jakarta : kencana 2013) hal. 89

diberikan contoh, setelah itu mintaklah ia untuk memasangnya sendiri sesuai dengan kreativitas nya.

APE lego ini sudah dikenal banyak orang dengan berbagai banyak model yang menarik. Cara bermainnya hampir sama dengan bongkar pasang balok hal ini lah yang membutuhkan dan imajinasi dari pemakai permainan ini. karena tingkat kesulitannya yang lumayan maka permainan ini secar tidak langsung dapat mengasah kreativitas anak dan mengacu daya pikir otak anak.

4. Permainan Lego

Permainan lego adalah suatu permainan bongkar pasang yang berfokus pada serangkaian permainan yang dapat dimainkan dari berbagai jenis. Permainan ini merupakan kegiatan yang menyenagkan dilakukan oleh anak, dari permainan ini anak mampu menciptakan sesuatu karya yang unik sesuai dengan pemikirannya.

Jadi permainan lego adalah seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergerigi, sehingga dapat disatukan yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk. misalnya : berbentuk robot, mobil, pesawat, rumah, gedung, dan lain-lain. Permainan bongkar pasang balok (LEGO) memang mengasyikkan.[23] Permainan ini tidak mengenal batas usia. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa senang bermain LEGO. Asyiknya, permainan ini bisa meningkatkan kreativitas karena bermain LEGO membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya.

Cara bermain lego .

[23]M, fadliilah, bermaian dan permaianan anak usia dini, (jakarta : kencana 2013) hal 89

Pertama siapkan Lego yang harus dimainkan, kedua kita jelaskan terlebih dahulu tema yang kita gunakan hari itu, ketiga ambil lego terlebih dahulu kita contoh kan kepada anak-anak bagaimana cara memainkannya. Terakhir kita biarkan anak-anak memainkan lego yang telah kita siapkan agar anak mampu mengeluarkan kreativitas atau ide yang akan mereka buat sesuai tema yang kita jelaskan.

5. Manfaat lego untuk anak

Permainan lego membutuhkan kreativitas, logika dan analisis dari pemainnya. Tidak hanya itu menyusun lego ternyata banyak pemainnya antara lain dapat menyatukan ide bersama apabial permainan dilakukan bersama-sama. Selainitu, bermain lego dimulai dengan suatu proses yang sistematis (bangunan apa yang dikehendaki), strategi (bagaimana cara membangunnya agar kuat dan kokoh), sampai ART (seni dan keindahannya). Melalui APE lego memberikan peluang bagi anak untuk aktif bermain, anak-anak akan lebih cepat untuk menprlajari suatu konsep dengan ketrlibatan secara aktif yang di emolementasikan melalui aktifitas kerja tangan untuk membentuk, membuat garis lurus menyusung menjadi menara bahkan menberikan kesempatan bagi anak untk mengerjakan suatu pekerjaan berkelompok, sehingga anak berkomunikasi dan berinteraksih denga kawan-kawannya.

Montolalu mengatakan bahwa, APE lego ini sangat fungsional untuk anak, seni membentuk dengan memanfaatkan APE lego memiliki fungsi melatih daya kreativitas dalam masa perkembangannya disamping itu, melalui

aktivitas bermain dengan lego yang di emplementasikan melalui tindakan membentuk menyusun lego tampa disadari anak telah digiring untuk berkonsentrasi dalam meperoleh keterampilan (skill) tertentu.

Manfaat permainan lego:

- mengenal warna,ukuran,bentuk dan hitungan
- meningkatkan kreatifitas dan kemampuan memecahkan masalah
- melatih koordinasi tangan-mata dan keahlian motorik
- meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan kerja sama
- mengembangkan logika
- dan yang juga penting adalah belajar bersabar

Sedangkan menurut CNN indonesia manfaat lego adalah:

a. Mengembangkan keterampilan
b. Kemempuan matematis
c. Meningkatkan kreativitas dan kemempuan memecahkan masalah
d. Kemempuan bersosialisasi
e. Meningkatkan kemampuan berbahasa.[24]

6. Pengertian perkembangan

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individual dalam rentang kehidupannya, mulai dari konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak, sampai masa dewasa.

[24]Cnn Indonesia, “Lima Manfaat Bermain Lego Untuk Anak” (On-Line), Tersedia Di : https://student.cnnindonesia.com/keluarga/20160826130547-436-153988/lima-manfaat-bermain-legountuk-anak/

Perkembangan dapat diartikan juga sebagai "suatu proses perubahan dalam diri individu atau organisme, baik fisik (jasmani) maupun psikis (rohaniah) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan".[25]

Yang dimaksud dengan sistematis, progresif, dan berkesinambungan adalah sebagai berikut.

1. Sistematis, berarti perubahan dalam perkembangan itu bersifat saling ketergntungan dan saling memengaruhi antara bagian-bagian organisme (fisik dan psikis) dan merupakan satu kesatuan yang harmonis. Contoh prinsip ini, seperti kemampuan berjalan kaki seiring dengan matangnya otot-otot kaki.
2. Progresif, berarti perubahan yang terjadi bersifat maju, meningkat, mendalam atau meluas, baik secara kuantitatif (fisik) maupun kualitatif (psikis).contohnya, terjadinya perubahan propesi dan ukuran fisik anak (dari pendek menjadi tinggi, dari kecil menjadi besar) dan perubahan pengetahuan dan kemampuan anak.
3. Berkesinambungan, berarti perubahan pada bagian atau fungsi organisme itu berlangsung secara beraturan atau berurutan, tidak terjadi secara kebetulanatau loncat-concat.[26]

7. **Pengertian Kreativitas**

[25] Syamsu yusuf dan nani, Perkembangan peserta didik, (raja grafindo , jakarta 2013) hal.1

[26] Syamsu dan nani, perkembangan peserta didik, (raja grafindo, jakarta 2013) hal . 2

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, jasmani, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar, untuk dapat berfikir kereatif dan produktif.[27] Kreativitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu.[28]

kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data dan informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana pendekatannya adalah pada kuantitas dan keragaman jawaban. Adapun Secara operasional, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran keluwesan , dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan.[29] Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut psikolog humanistik, *Abraham Maslow* dan *Carl Rogers* dikutip oleh Utami Munandar menyatakan bahwa seseorang dikatakan mengaktualisasikan dirinya apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi, mengaktualisasikan, atau mewujudkan potensinya. Menurut Maslow aktualisasi diri merupakan suatu karakteristik yang

---

[27] Drs, Ahmad Susanto, *perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspek, (*jakarta:2011), hal. 111

[28] Trisno yuwono, kamus lengkap bahasa indonesia, (surabaya: Arkola 2013) hal. 330

[29]Hardianto dan syafaruddin, pendidikan pra sekolah, (medan: perdana publising 2011) hal. 87

fundamental, dan suatu potensialitas yang ada pada semua manusia saat dilahirkan, akan tetapi sering hilang, terhambat atau terpendam dalam proses pembudayaan. Jadi sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang.[30]

Menurut Harris seperti dikutip oleh Hamdani mengemukakan bahwa kreativitas dapat ditinjau dari (3) hal, yaitu :

a. Krativitas adalah suatu kemampuan, yaitu kemampuan untuk membayangkan atau menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membangun ide-ide baru dengan mengombinasikan, mengubah, menerapkan ulang ide-ide yang sudah ada:[31]
b. Kreativitas adalah suatu sikap, yaitu kemauan untuk menerima perubahan dan pembaharuan, bermain dengan ide dan memiliki fleksibilitas dalam pandangan;
c. Krativitas adalah suatu proses, yaitu proses bekerja keras dan terus menerus sedikit demi sedikit untuk membuat perubahan dan perbaikan terhadap pekerjaan yang dilakukan.[32] Secara umum kreativitas adalah suatu kemampuan untuk berfikir tentang sesuatu dengan suatu cara yang

---

[30] Utami munandar, menggembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah (jakarta : gramedia pustaka 1999) hal. 19

[31] . Drs, Ahmad Susanto, *.perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspek, (*jakarta:2011), hal. 114

[32]Asep saipul, hamdani, *pengembangan kreativitas* (jakarta : pusaka as-syifa 2002) hal. 2

baru dan tidak biasa serta menghasilkan penyelesaian yang unik terhadap berbagai persoalan.[33]

Pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam beberapa istilah, yaitu :

- Pribadi (person), yaitu kreativitas mengacu kepada kemampuan yang merupakan ciri/karakteristik dari orang-orang kreatif. Maksudnya di sini, kreativitas merupakan suatu ungkapan unik dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap, dan perilakunya;
- Proses (process), yaitu kreativitas merupakan proses yang mencerminkan kelancaran dalam berfikir;
- Pendorong (press), yaitu inisiatif seseorang yang tercermin melalui kemampuannya untuk melepaskan diri dari urutan pikiran yang biasa;
- Produk, (product), yaitu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru.[34]

Dari beberapa defenisi oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya nyata dengan menggabung-gabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Hal baru disini adalah sesuatu yang belum diketahui olehnya, meskipun hal itu merupakan hal yang tidak asing lagi bagi orang lain, dan

---

[33] Semiawan, conny r. *Perkembangan dan belajar peserta didik*, (jakarta : deperteman pendidikan dan kebudayaan 1999) hal .89

[34] Ahmat susanto, *perkembangan anak usia dini* (jakarta : kencana, 2011) hal 112-113

bukan hanya dari yang tidak menjadi ada, tetapi juga kombinasi baru dari sesuatu yang sudah ada.

8. **Ciri-ciri Kreativitas**

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani dalam mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Merekapun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui oleh orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka.[35]

Thomas Edison seperti yang dikutip oleh Utami Munandar mengatakan bahwa dalam melakukan percobaan ia mengalami kegagalan lebih dari 200 kali, sebelum ia berhasil dengan penemuan bola lampu yang bermakna bagi seluruh umat manusia. Pribadi yang kreatif biasanya lebih teroganisasi dalam tindakan. Rencana inovatif serta produk

[35] Drs, Ahmad Susanto, *.perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspek, (*jakarta:2011), hal. 117

orisinal mereka telah dipikirkan dengan matang lebih dahulu, dengan mempertimbangkan maslah yang mungkin timbul dan implikasinya.[36]

Adapun ciri-ciri kreativitas ada (3) macam yaitu :

a) Kefasihan, yaitu kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah terbuka (open ended) dengan beberapa alternatif jawaban yang benar;
b) Fleksibilitas, yaitu kemampuan siswa menyelesaikan masalah terbuka (open ended) dengan beberapa cara;
c) Kebaruan, yaitu kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah terbuka (open ended) dengan beberapa jawaban yang berbeda tetapi bernilai benar dan satu jawaban yang tidak biasa dilakukan siswa pada tahap perkembangan mereka atau tingkat pengetahuannya.[37]

ada lima sifat yang menjadi ciri-ciri berfikir kreatif, yakni :

1. Kelancaran, ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan;
2. Keluwesan, ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan masalah;
3. Keaslian, ialah kemampuan untuk memecahkan dengan cara yang asli;
4. Penguraian, ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan diperinci, secara jelas, dan panjang lebar;

[36] Utami munandar, pengembangan kreativitas anak berbakat, (jakarta : asdi mmahasatya 2014) hal . 23

[37] Asep saipul hamdani, pengembangan kreativitas, (jakarta : pustaka as-syifa 2001) hal. 4

5. Perumusan kembali, ialah kemampuanuntuk meninjau sesuatu persoalan berdasarkan persfektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.[38]

Adapun ciri-ciri yang dikemukakan oleh munandar melalui penelitianya di indonesia menyebutkan bahwa indikator dari sifat kreatif (1) Mempunyai daya imajinasi kuat ; (2) Mempunyai inisiatif; (3) memiliki minat luas; (4) mempunyai kebebasan dalam berfikir; (5) bersifat ingin tahu (6) selalu ingin mendapat pengalaman baru; (7) mempunyai kepercayaan diri yang kuat; (8) penuh semngat; (9) berani mengambil resiko; (10) berani berpendapat.

Sementara itu sund menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:[39] (a) hasrat keingintahuan yang cukup besar; (b) bersikap terbuka terhadap pengalaman baru; (c) panjang akal; (d) keinginan untuk menemukan dan meneliti; (e) cendrung menyukai tugas berat; (f) cendrung mencari jawaban yang luas;

Komponen dasar kreativitas meliputi kelancaran (fluency), kelenturan (flexibiliti), keaslian (originality), dan penguraian (elaboration). (peter young dan colin tyre. Kelancaran ini dapat di lihat dari indikator-indikator berikut ini :

a. Ekspresif, yaitu memiliki kemauan yang kuat,

[38]Ahmad susanto, perkembangan anak usia dini (jakarta : kencana 2011) hal 117-118

[39] Ahmad Susanto, M.Pd.*perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspek, (*jakarta:2011), hal 120

b. Mempunyai gagasan yang spontan.[40]

Adapun indikator-indikator dari kemampuan dasar kreativitas yang berhubungan dengan aspek fleksibilitas ini ditandai oleh,antara lain: (1) cendrung mengadakan percobaan mandiri dengan berbagai gagasan serta media,bahan,dan teknik: (2) tidak mengunakan metode umum dalam menyelesaikan masalah: (3) melakuka pendekatan: (4) toleransi dan kelancaran,dan (5) kemampuan menyesuaikan diri.

Adapun indikator-indikator dari kemampuan dasar kreativitas yang bersifat keaslian atau orisinalitas ini berupa hal-hal yang berkaitan dengan: (1) imajinasi tinggi: (2) tidak terpengaruh dari luar: (3) cendrung mengadakan percoban. Sementara indikator pada aspek elaborasi meliputi: (1) pengunaan banyak unsur,tidak menonton pada satu aspek: (2) mengunaka ide-ide dari masalah lain.[41]

Adapun indikator kreativitas pada anak usia dini sebagai mana yang dikemukakan oleh ihat hatimah yang mengemukakan aspek kreativitas anak usia dini:

1. Gagasan atau berpikir kreatif, yang meliputi:

   a.berpikir luwes

   b.berpikir orisinal

   c.berpikir terperinci

   d.berpikir menghubungkan

[40] Yeni dan Euis, *strategi pengembangan kreativitas pada anak,* (jakarta : pt kencana 2017) hal, 14

[41] Ahmad Susanto, *perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspek,* (jakarta:2011), hal 122-124

2. aspek sikap yang meliputi:

a. rasa ingin tahu yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu.

b. ketersediaan untuk menjawab anak yang tertarik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang di lontarkan guru.

3. keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi

c. percaya diri, yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan

d. berani mengambil resiko, anak yang tidak ragu mencoba hal baru

3. aspek karya yang meliputi:

a. permainan,yaitu anak yang berani memodipikasi berbagai mainan,mampu menyusun berbagai bentuk mainan

b. karangan,yaitu anak yang mampu menyusun karangan,tulisan, atau cerita.

Adapun menurut rumusan yang dikeluarkan oleh Diknas, bahwa indikator kreativitas, yaitu:

1.Memiliki rasa ingin tahu yang besar,

2.Sering mengajukan pertanyaan,

3.Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu,

4.Mempunyai dan menghargai rasa keindahan,

5.Memiliki rasa humor tinggi,

6.Dapat bekerja sendiri,

7.Senang mencoba hal-hal baru

8.mempunyai pendapat sendiri

9.mempunyai daya imajinasi.[42]

Jadi dari beberapa indikator-indikator dari berbagi teori diatas dimana bahwasanya tujuannya sama yaitu untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun jadi disini peneliti mengambil dari teori yang dikembangkan oleh Diknas yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1

Indikator tingkat perkembangan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun

Usia	Aspek perkembangan	Indikator perkembangan
5-6 tahun	Perkembangan kreativitas	1.Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2.Sering mengajukan pertanyaan, 3.Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, 4.Mempunyai dan menghargai rasa keindahan, 6.Dapat bekerja sendiri, 7.mempunyai daya imajinasi

9. **Faktor pendukung kreativitas**

Krativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam menggembangkan suatu kreativitas terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbukembangkan kreativitas. Berikut ini akan dijelaskan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat mendorong peningkatan kreativitas.[43]

Conny semiawan dalam adhipura, meninjau faktor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa kebebasan

[42] . Depdiknas, Kurikulum Pendidikan Dasar, (Jakarta: Depdiknas), 36

[43] Drs, Ahmad Susanto, *perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspek*, (jakarta:2011), hal 123-124

dan keamanan psikologis merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas.anak merasa bebas secara psikologis, jika dipenuhi persyaratannya sebagai berikiut: (1) guru menerima siswa semagaimana adanya,tanpa syarat,dengan seglah kelebihan dan kekuranggannya serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasar nya anak baik dan mampu; (2) guru menggusahakan suasana agar siswa tidak merasa 'dinilai' dalam arti yang bersifat menggancam; dan (3) guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran siswa, perasaan dan prilaku siswa, dapat menempatkan diri dalam situasi siswa dan melihat dari sudut pandang siswa.

Sementara torancce dalam supriadi, menggemukakan tentang lima bentuk intreraksi guru dan siswa di kelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa, yaitu: (1) menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa; (2) menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa seta imajinatif dari siswa; (3) memberika kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri, (4) memberi penghargaan kepada siswa, (5) meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasan penilaian.

Demikian juga hurlock , menggemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreatifitas, yaitu:[44]

1. Waktu
2. Kesempatan menyendiri

[44] Dr. Yeni dan Euis , *strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak,* (jakarta : pt kencana 2017) ha. l 27

3. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa
4. Sarana
5. Lingkungan yang merangsang
6. Hubungan anak dan orang tua yang posesif
7. Cara mendidik anak
8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

10. **Faktor prnghambat kreativitas**

Menurut renzulli dalam munandar, mengemukakan tiga ciri pokok yang saling terkait merupakan kriteria atau persyaratan keberbakatan, yaitu: kemampuan umum, kreativitas, dan pengikata diri terhadap tugas atau motivasi intrinsik. Maka jelaskan bahwa kreativitas dan motivitas merupakan faktor penentu keberbakaan disamping tingkat kecerdasan di atas rata-rata, seperti yang dikemukakan oleh amabile dalam munandar, bahwa lingkungan yang menghambat dapat merusak motivasi anak, betapapun kuat nya, dan dengan demikian dapat mematikan kreatifitas.[45]

Dalam mengembangkan kreatifitas, seorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreatifitasnya. Cropley dalam adhipura, mengemukakan beberapa karakteristi guru yang cendrung menghampat keterampilan berpikir kreatif dan kesediaan atau keberaniaan anak untuk menggungkapkan kreativitas mereka: (1) penekanan bahwa guru selalu benar; (2) penekanan

[45] Drs, Ahmad Susanto, M.Pd.*perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspek, (*jakarta:2011), hal 125-127

berlebihan pada hafalan; (3) penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah; (4) penekanan pda evaluasi eksternal; (5) penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan; (6) perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedr untuk rekreasi.

Amabile dalam munandar melihatnya dari sisi lain, ia mengemukakan ada empat cara yag dapat mematikan kreativitas anak, yaitu:

1. Evaluasi
2. Hadiah
3. Persaingan
4. Lingkungan yang membatasi

Yang sangat perlu diperhatikan oleh para guru, terutama orang tua iala tentang berbagai sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, seperti yang dikemukakan oleh utami munandar yaitu:[46]

1. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah
2. Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua
3. Tidak membolehkan 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
5. Anak tidak boleh berisik
6. Orang tua ketat mengawai kegiatan anak
7. Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas

[46] Dr. Yeni dan Euis , *strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak,* (jakarta : pt kencana 2017) ha.l 33

8. Orang tua kritis terhadap anak dan menolk gagasan anak
9. Orang tua tida sadar dengan anak
10. Orang tua dan anak adu kekuaaaan
11. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas

Dari pemaparan diatas, kiranya dapat di mengerti tentang faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak usia dini dipengarusi oleh beberapa faktor, di antaranya faktor potensi anak,guru, orang tua serta lingkungan yang berhubungan dengan anak ini.

9. Strategi pengembangan kreativitas

Secara kreatif, meskipun masing-masing orang tersebut dalam bidang dan kadang berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimilikinya masing-masing. Sebagaomana dikemukakan oleh devito dalam supriadi, bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.[47]

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, utamimunandar menyajikan ada empat aspek kreativitas yang dapat diperhatikan, yaitu:

1. Pribadi (person)
2. Pendorong (press)
3. Proses (process)
4. Produk (product)

[47] Drs, Ahmad Susanto,*perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspek,* (jakarta:2011), hal. 128-130

Sebagi gambaran kongkrit, bahwa seseorang yang memiliki kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain atau belajar sambil bermain . dimana setiap materi yang akan di berikan harus dikemas dalam bentuk permainan.

10. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Esa lusiana (2014) Dengan judul "Meningkatkan kreativitas anak dengan bermain lego" penelitian ini di latar belakangi oleh kurangnya kreativitas anak kelompok B TK Nurul Hikmah. anakmasih belum berani mengungkapkan idenya dalam berkreativitas, sering meniru hasil karya orang lain, tidak percaya diri, serta kurangnya media pembelajaran dan pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat. Menurut beetlestone kreativitas sangat penting bagi perkembangan semua anak. Kreativitas merupakan unsur yang penting dalam kesuksesan anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggetahui kondisi objektif anak di TK Nurul Hikmah sebelum penerapan bermain lego, dan untuk mengetahui peningkatan kreativitas setelah penerapan bermain lego. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, tiap siklus terdiri dari dua tindakan. Lokasi di TK Nurul Hikmah dengan subjek sebanyak 14 anak. Hasil penelitian, data kemampuan kreativitas anak pada observasi awal ditemukan katagori cukup 34%, katagori kurang 65%, tak satupun anak yang berada katagori baik, pada akhir siklus 1 katagori baik

14,3%, katagori cukup 64,3%, dan katagori kurang 21,4%. Sedangkan pada akhir siklus II katagori baik 83,4%, cukup 16,6, dan kurang 0%. Kesimpulan penerapan bermain lego dapat meningkatkan kreativitas pada anak TK Nurul Hikmah.

2. Isnaini atik marliana (2011) dengan judul "Upaya peningkatan kreativitas anak melalui bermain lego pada anak usia dini di TK Aisyiyah mendungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui bermain lego pada pokok bahasan menyusun bentuk menjadi monas, hotel, bus, kereta dan menjadi bentuk bebas. Penerima tindakan adalah anak kelas B TK aisyiyahmendungan yang berjumlah 15 anak. Subjek pelaksanaan tindakan adalah anak. Pelaksanaan ini dilakukan dalam dua siklus 3 pertemuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis kritis terhadap kelemahan dan kelebihan kinerja anak dalam proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas selama penelitian berlangsung.

   Hasil penelitian adalah terjadi peningkatan anak melalui bermain menyusun lego. Peningkatan kreativitas siswa dalam: a) kreativitas mengemukakan ide sebelum tindakan 23,52% (4 anak), siklus I 35,29% (6 anak), siklus II 47,05% (8 anak), b) kreativitas ketepatan mengunakan alat peraga sebelum tindakan 29,41% (5 anak), siklus I 47,05% (8 anak), siklus II 64,70% (11 anak), c) kreativitas kreaktifan bertanya sebelum tindakan 29,41% (5 anak), siklus I 41,17% (7 anak), siklus II 58,88% (10 anak), d)

kreativitas dalam kemandirian sebelum tindakan 36,29% (6 anak),siklus I 52,94% (9 anak),siklus II 76,47% (13 anak).

Dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa ada berbagai macam permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Bermain merupakan proses belajar yang menyanangkan. Bermain akan mebantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resikodan membantu perilaku.

Adapun peneliti membedakan penelitiannya yang berjudul "pengaru permainan lego terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD MELATI desa martapura kecamatan sikap dalam .

B. Kerangka fikir

Kteativitas merupakan suatu pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan diri sendiri, dengan alam, dan orang lain.

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan sejak anak dilahirkan. kreativitas berkembang dengan baik melalui stimulasi yang di lakukan oleh orang tua lingkungan serta guru. Berdasarkan hasil riset galton bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru. Stimilasi yang seharusnya di berikan untuk anak dalam melatih kemampuan kreativitas anak dapat melakukan melalui sebuah permainan agar lebih menarik. Pemberian stimulasi yang baik akan

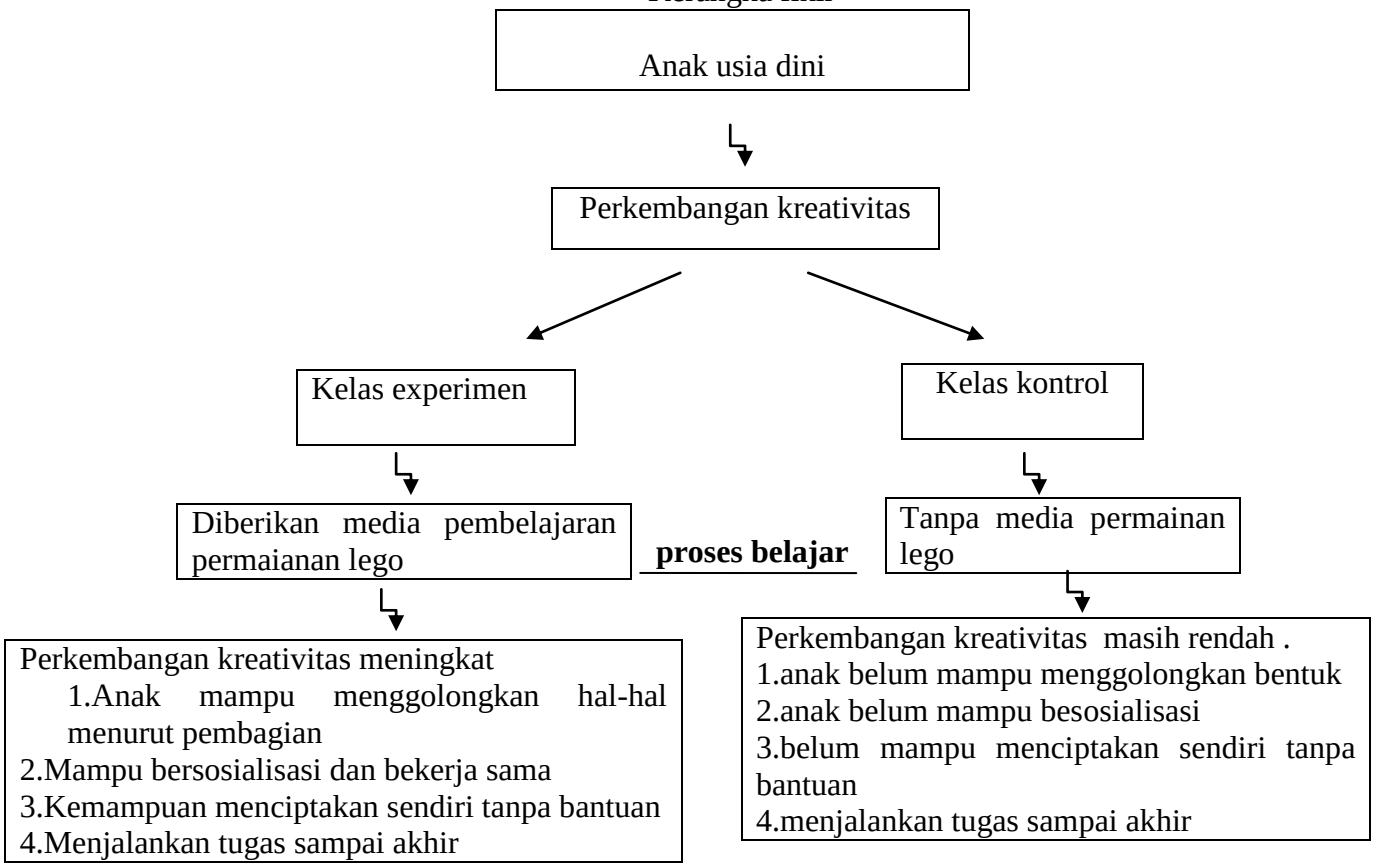
merangsang otak anak sehingga perkembangan kemampuan kreativita pada anak akan berlangsung secra optimal sesuai tahapan usia anak.[48]

Melalui bermain lego dapat membantu mengembangkan kreativitas anak karena dengan bermain lego anak akan mempunyai inisiatif, kebebabsan dalam berpikir, bersipat ingin tau, selalu ingin mendapatkan pengalaman yang baru. dengan demikian diharapkan dengan melakukan kegiatan bermain lego akan meningkatkan kreativitas anak menggingat. kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam menerapan dalam pemecahan masalah serta pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri dan dengan orang lain. Selain itu dalam bermain lego proses pembelajaran akan lebih menyenagkan karena anak akan bermain secara individu maupun secara bekerja sama.

[48]. Drs, Ahmad Susanto, M.Pd.*perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspek, (*akarta:2011), hal 112

Berdasarkan uraian diatas Kerangka fikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan fiikir sebagai berikut:

Bagan 2.1
Kerangka fikir



C. Hipotesis penelitian

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Ha : ada pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di paud melati.

Ho : tidak ada pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di paud melati.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitiaan ini adalah penelitiaan kuantitatif. Penelitiaan kuantitatif menyajikan data dalam bentuk perhitungan angka-angka atau statistik. Penelitian kuantitatif artinya suatu proses penemuan keterangan apa yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan apa yang ingin kita ketahui, penelitian kuantitatif dapat pula berupa penelitian hubungan atau kolerasi. Adapun dalam penelitian ini menggunakan teknik kolerasi tidak simestis yaitu suatu variable atau lebih yang mempengaruhi variable yang lainnya.[49]

Pendekatan yang digunakan adalah metode quasi eksperiment. Penelitian eksperiment itu sendiri adalah penelitian yang berusaha mencari pengaruh variable tertentu terhadap variable yang lain yang kemunculan variable itu dipicu oleh keadaan yang terkontrol ketat dengan tujuan mencari sebab akibat antar variable. Penelitian eksperimen merupakan suatu metode yang sistematis dan logis untuk menjawab pertanyaan, jika sesuatu dilakukan pada kondisi-kondisi yang dikontrol dengan teliti, maka apa yang akan terjadi, dalam hubungan ini, peneliti memanipulasi sesuatu stimulasi, tritmen atau kondisi-kondisi eksperimen, kemudian mengobservasi pengaruh, atau perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi secara sengaja dan simetris. Jadi

[49]Martono Nanang, *Metode Penelitian Kuntitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 21

quasi eksperiment adalah jenis penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan eksperiment tidak dipilih secara random.

B. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD MELATI desa martapura kecamatan sikap dalam, kabupaten empat lawang, penelitian ini dilakukan setelah mendapat surat izi penelitian.

C. Desain penelitian

Dalam penelitian eksperimen dibutukan desain, desain eksperimen adalah sebagai rambu-rambu agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan,maka penulis membuat desain penelitian. Desain ini dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan ke dalam unit-unit penelitian yang diorganisasi secara sistematis sehingga dijadikan pedoman penelitian. Desain ini menggunakan desain one-group pretes-posttest desaign dalam desain ini terdapat pretest, sebelum dari perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat,karena dapat memandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

O_1x O_2

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh diberi perlakuan terhadap perkembangan kreativitas anak = (O_1 - O_2)[50]

D. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti, populasi menggambarkan berbagai karakteristik subjek Peneliti untuk kemudian menentukan pengambilan sample.[51] Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti menentukan populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak yang berusia 5-6 tahun di PAUD melatti desa martapra kec. Sikap dalam Yang berjumlah 30 orang.

E. Sampel

Sampel disebut juga dengan wakil atau bagian dari populasi. Sampel adalah kelompok kecil yang diamati dan merupakan bagian dari populasi sehingga sifat dan karakteristik populasi juga dimiliki sampel. Sampel dalam penelitian ini yaitu anak kelas B yang berjumblah 20 anak .

F. Instrumen penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran,maka harus ada alat ukur yang baik. Terdapat dua hal yang utama yang mempengaruhui kualitas hasil penelitian yaitu, kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas

---

[50] Sugiyono *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D (*Bandung : Pt alfabeta 2018) hal .74

[51]Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif,*(Bandung : Alfabeta: 2006),hal. 117

instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu instrumen yang telah teruji validitas dan reabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. kemudian setelah itu penelitian menentukan skala yang akan digunakan pada instrumrn. Dalam penelitian ini, instrumen atau alat pengumpulan data adalah dengan lembar observasi dan chek list.

Tabel 3.1

Instrumen penelitian aspek kreativitas melalui permainan lego

No	Aspek	indikator	Kegiatan/item	pernyataa
1.	Kreativitas	1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar 2. Sering mengajukan pertanyaan 3. Mampu menyatakan pendapat secara sepontan 4. Mempunyai dan menghargai rasa keindahan 5. Anak dapat mengerjakan sendiri tanpa bantuan 6. Memiliki daya imajinasi yang tinggi	- Anak bertanya - Ingin mencoba terus hal baru - Apa yang dia lihat dia bertanya - Anak selalu mengucap ide secara spontan (menjawab pertanyaan) - Anak mampu membuat keindahan dalam kegiatan (misal mampu menyusun sesuai warna) - Setiap kegiatan anak melakukannya sendiri - Anak membuat ide/menciptakan hal baru baru dari permainan yang mereka mainkan	

Tabel 3.2

Kreteria penilaian keterampilan bermain lego

No	Indikator	item	Katagori			
			BB	MB	BSB	BSH
			1	2	3	4
1	Memiliki rasa ingin tau yang besar	Anak selalu bertanya apa yang dia temukan dalam permainan dan selalu ingin mencoba hal baru				
2	Sering mengajukan pertanyaan	Saat bermain lego anak selalu bertanya tentang permainan yang mereka mainakn				
3	Mampu menyatakan secara spontan	Saat bermain anak berani menyatakan pendapat secara sepontan (anak mampu menjawab pertanyaan dengan spontan)				
4	Mempunyai dan mengharga rasa keindahan	Anak mampu menyusun lego menjadi sesuatu yang indah (anak membuat lego dengan satu warna agar terlihat indah)				
5	Anak dapat mengerjakan sendiri tanpa bantuan	Anak dapat mengerjakan permainan sendiri dengan baik tanpa bantuan				
6	Memiliki daya imajinasi yang tinggi	Anak mampu membentuk sesuatu yang baru dari lego (pesawat, robot, rumah dll)				

Keterangan :
*BB : Belum berkembang (1)
*MB : mulai berkembang (2)
*BSB:Berkembang sangat baik (3)
*BSH:Berkembang sesuai harapan (4)

G. Teknik pengumpulan data

1. Observasi

Pengamatan atau observasi merupakan serangkaian aktifitas yang dilakukan oleh peneliti terhadap suatu proses atau objek dengan tujuan untuk memahami pengetahuan dari sebuah fenomena/prilaku berdasarkan pengetahuan terhadap objek penelitian.[52]

2. Catatan anekdot

Selama kegiatan pelaksanaan program dikelas atau dihalaman kadang-kadang terjadi atau muncul perilaku anak atau kejadian yang luar biasa. Situasi itu perlu dicatat oleh guru, guru dapat mencatatnya pada catatan anekdot. Catatan dapat dibuat secara individual dan dapat juga dibuat secara klasikal atau kelompok.

Tabel 2

Format catatan anekdot individual

Nama : Usia :		Kelompok:
Tempat/tanggal	Kejadian	Komentar/interprestasi

Skalah penilaian

[52] Hendri tanjung dan abrista devi, metodologi penelitian ekonomi islam, (pondok gede bekasi: gramatha publisihing, 2013), hal .93

Guru dapat juga menilai dengan menggunakan sekalah penilaian dalam kegiatan pelaksanaan program sesuai dengan RKH.[53]

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, notulen rapat, leger nilai, agenda, dan lain-lain.metode dokumentasi memiliki keunggulan dan kelemahaan dibanding dengan metode lain.[54]

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengelola data tersebut untuk menjawab rumusan masalah. Teknik analisis data dalam penelitian ini yang digunakan adalah run tes. Run test digunakan untuk menguji hipotesis deskriptif (suatu sample), bila skala pengukurannya ordinal maka Run Test dapat digunakan untuk mengukur urutan suatu kejadian, pengujian dilakukan dengan cara mengukur kerandoman populasi yang didasarkan atau data hasil pengamatan melalui data sample. Jika jumlah sample ≤ 40 maka menggunakan aturan tabel harga-harga kritis r dalam test run, $\alpha = 5\%$ dan jika sample > 40 maka menggunakan rumus z.

[53] Anita yus, peniaian perkembangan belajar anak di taman kanak-kanak

[54] Dr, Anita yus, M.Pd, *model pendidikan anak usia dini* (jakarta : pt adhitya andrebina agung 2011) hal. 41

$$z = \frac{r - \mu_2}{\sigma_2} = \frac{r - \left(\frac{2n_1 n_2}{n_1 + n_2}\right) - 0{,}5}{\sqrt{\frac{2n_1 n_2 (2n_1 n_2 - n_1 - n_2)}{(n_1 + n_2)^2 (n_1 + n_2 - 1)}}}$$

Keterangan :

n_1 : Setengah Dari Jumlah Sample (N),

n_2 : Setengah Dari Jumlah Sample (N),

μ_r : Harga (Mean)

σ_r : Sampingan Baku

r : Jumlah *Run*[55]

[55]Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian,(*Jakarta: CV Alfabeta,2009), hal. 162

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Riwayat wilayah penelitian

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Melati sebagai lembaga yang menyelengarakan program TK didirikan pada tahun 2010 berdasarkan pada nomor 128 dan akta notaris 30 0ktober 2013 tentang pendirian Lembaga PAUD MELATI. Yaitu bertempat di jalan raya desa martapura kecamatan sikap dalam kab.Empat lawang, tempat sekolah masih pinjam sewa di tempat ROSIDA yang berukuran 4 x 6 M.

Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD) MELATI adalah merupakan Suatu realisasis seorang ibu yang peduli pada dunia pendidikan terutama pendidikan anak usia dini yang merupakan calon generasi penerus yang harus dibina sejak dini agar mereka mampu untuk melanjutkan kejenjang berikutnya dan juga anak-anak sekarng ini harus kita bina sebaik-baiknya terutama pendidikan moral, mental, spiritual dan dasar-dasar pendidikan keagamaan.

2. Visi dan Misi PAUD MELATI

a. VISI

Terwujudnya anak-anak yang cerdas, sehat, ceriah dan berakhlakmulia serta bertaqwa dan mandiri.

b. MISI

1. Memberikan pengasuhan, layanan pendidikan bagi anak usia dini
2. Membentuk karakter berkepribadian serta mandiri
3. Memahami diri sendiri, orang lain dan lingkunganya.
4. Meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat terhadap pelayanan PAUD
5. Melaksanakan pembelajaran kreatif dan inovatif

c. Tujuan

1. Mewujudkan system layanan PAUD yang menjamin semua anak usia dini berkesempatan memperoleh layanan PAUD.
2. Mewujudkan layanan PAUD yang non diskriminatif, inklusif dan berkeadilan.
3. Mewujudkan anak yang sehat, jujur, senang belajar dan mandiri.

3. Keadaan Guru dan Kariyawan

a. Jumlah guru Kariyawan

Tabel 4.1
Jumlah Guru di PAUD Melati desa martapura kec, sikap dalam
Tahun Ajaran 2019

no	Nama	Tempat/tanggal lahir	Pendidikan terakhir	Tugas/jabatan
1	Lia Laska Novita S.Pd	Martapura, 28-01 – 1986	S1	Ka. PAUD/GURU
2	Risma	Martapura, 28-	D3	GURU

	Pransiska A.Md	12 – 1986		
3	Ipo Lestari	Martapura, 03 – 10 – 1995	SMA	GURU
4	Ani Versari	Martapura, 30 – 12 – 1985	SMA	GURU

b. Keadaan siswa

Table 4.2

No	Nama	Jenis kelamin	Umur
1	Afifah	Perempuan	6 th
2	Faris	Laki-laki	5 th
3	Fairus	Perempuan	5 th
4	Aqilla	Perempuan	6 th
5	m. tirta	Laki-laki	5 th
6	Kanesa	Laki-laki	6 th
7	Ifania	Perempuan	6 th
8	Dimas	Laki-laki	5 th
9	Natasya	Perempuan	5 th
10	Akbar	Laki-laki	5 th
11	Raqqa	Laki-laki	5 th
12	Temi	Laki-laki	5 th
13	Andini	Perempuan	6 th
14	Bilqis	Perempuan	5 th
15	Rafi	Laki-laki	5 th
16	Sakira	Perempuan	6 th
17	Kamila	Perempuan	5 th
18	Prily	Perempuan	5 th
19	Azhra	Perempuan	5 th
20	Dzakira	Perempuan	5 th

4. Fasilitas atau sarana prasarana

Untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di paud melati desa martapura, disekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang meliputi sebagai berikut.

Table 4.3

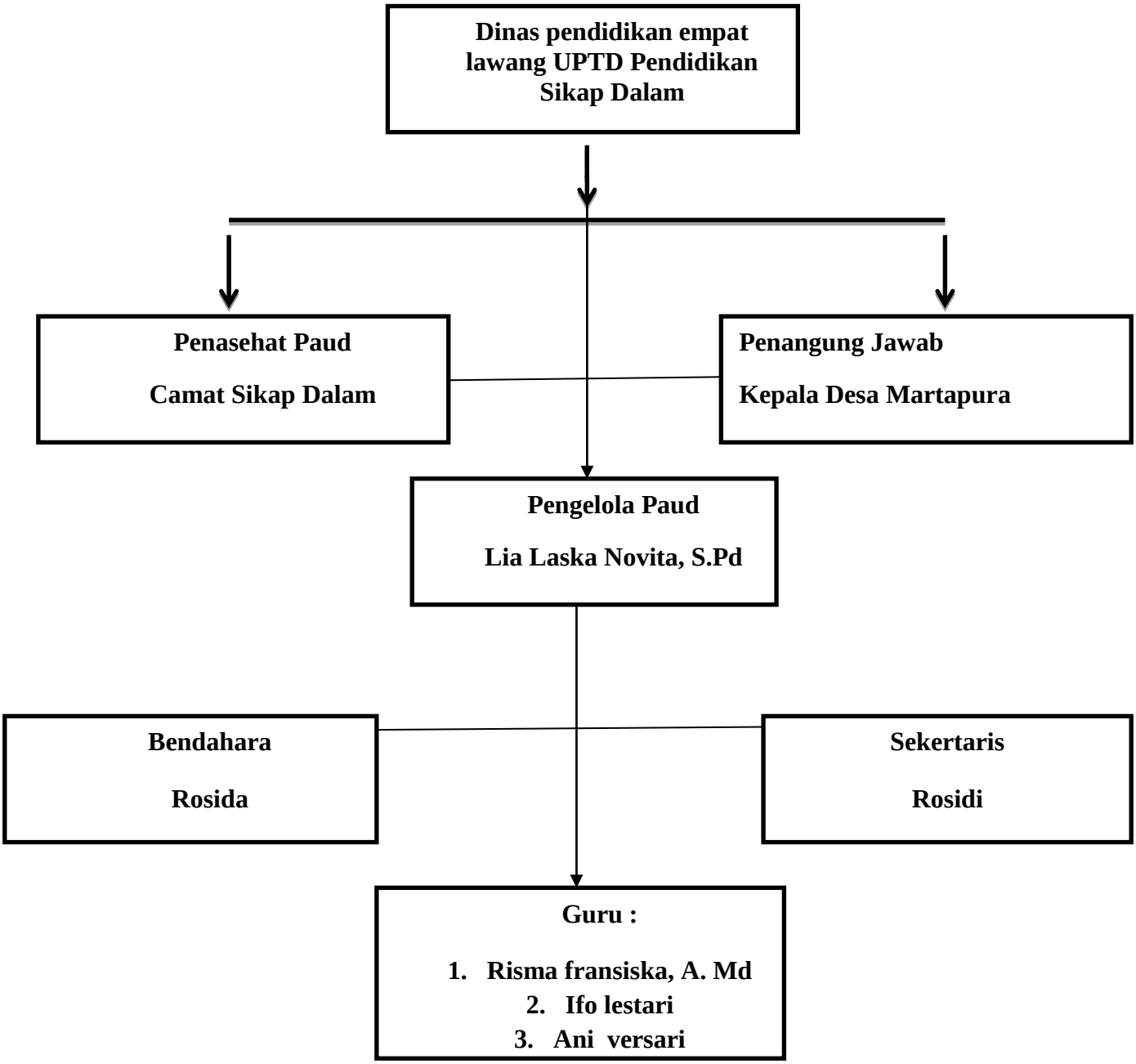
Sarana dan prasarana PAUD melati desa martapura tahun ajaran 2019

No	Sarana	Prasarana	Keterangan
1	Timbangan	Lapangan	Baik
2	Ayunan		Baik
3	Prosotan		Baik
4	Putaran		Baik
5	Rak sepatu		Baik
6	Papan info		Baik
7	Balok		Baik
8	Meja, lemari		Baik
9	Papan tulis		Baik
10	Kotak P3K		Baik

1. Struktur organisasi PAUD melati desa martapura

Struktur Organisasi

PAUD melati desa martapura kec. Sikap Dalam



Tabel 4.3

A. ANALISIS DATA

Tabel 4.4

Hari Pertama Pretest

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	TB	11	B
2	TB	12	B
3	TB	13	B
4	B	14	TB
5	B	15	TB
6	TB	16	TB
7	TB	17	B
8	B	18	TB
9	B	19	TB
10	TB	20	B

Jumlah run: TBTBTB BB TBTB BB TB BBB TBTBT B TBTB B

Run = 10

N = 20

n_1 = 10

n_2 = 10

r yang kecil = 6

r yang besar= 16

jumlah run 10 ternyata pada angka 6 dan 16 yaitu pada daerah Ho jadi Ho diterima dan Ha ditolak

peluang B $= \frac{9}{20} \times 100\% = 45\%$

peluang TB $= \frac{11}{20} x100\% = 55\ \%$

Tabel 4.5
Hari Kedua Prestest

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	TB	11	B
2	TB	12	TB
3	B	13	TB
4	B	14	B
5	B	15	B
6	B	16	B
7	TB	17	B
8	TB	18	TB
9	B	19	B
10	TB	20	B

Jumlah run = TBTB BBBB TBTB B TB B TBTB BBBB TB BB

Run =10

N =20

n_1 = 10

n_2= 10

r yang kecil =6

r yang besar= 16

jumlah run 10 ternyata terikat pada angka 6 dan 16 yaitu pada daerah Ho jadi ho

diteriman dan Ha ditolak

peluang B = $\frac{12}{20}$x100%= 60%

peluang TB = $\frac{8}{20}$x100% =40%

Tabel 4.6
Hari Ketiga Pretest

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	B	11	TB
2	B	12	B
3	B	13	B
4	TB	14	B
5	B	15	TB
6	TB	16	B
7	B	17	B
8	B	18	B
9	TB	19	B
10	TB	20	TB

Jumlah run = BBB TB B TB BB TBTBTB BBB TB BBBB TB
Run =9

N =20

n_1 = 10

n_2= 10

r yang kecil =6

r yang besar= 16

jumlah run 8 ternyata terikat pada angka 6 dan 16 yaitu pada daerah Ho jadi Ho

diteriman dan Ha ditolak

peluang B = $\frac{13}{20}$x 100%= 65%

peluang TB = $\frac{7}{20}$x100%=35%

Tabel 4.7
Hari pertama postest

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	B	11	B
2	B	12	B
3	B	13	B
4	B	14	B
5	B	15	TB
6	B	16	B
7	TB	17	B
8	TB	18	B
9	TB	19	B
10	B	20	B

Jumlah run : BBBBBB TBTBTB BBBBB TB BBBBB
Run : 5

n : 20

n_1: 10

n_2 : 10

r yang kecil : 6

r yang besar : 16

Jumlah run 5 ternyata tidak terletak pada angka 6 sampai dengan 16 yaitu pada daerah H_a jadi, H_a diterima H_O ditolak.

Peluang B : $\frac{16}{20}$ X 100% = 80%

Peluang TB : $\frac{4}{20}$ X 100% = 20%

Tabel 4.8
Hari Kedua Postest

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	B	11	B
2	B	12	B
3	B	13	B
4	TB	14	B
5	B	15	B
6	B	16	B
7	B	17	B
8	B	18	B
9	B	19	TB
10	B	20	TB

Jumlah run : BBB TB BBBBBBBBBBBBBB TBTB

Run : 4

n : 20

n_1: 10

n_2 : 10

r yang kecil : 6

r yang besar : 16

Jumlah run 4 ternyata tidak terletak pada angka 6 sampai dengan 16 yaitu pada daerah H_a jadi, H_a diterima H_O ditolak.

Peluang B : $\frac{17}{20}$ X 100% = 85%

Peluang TB : $\frac{3}{20}$ X 100% = 15%

Tabel 4.9
Hari ketiga postest

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	B	11	B
2	B	12	B
3	B	13	B
4	B	14	B
5	B	15	B
6	B	16	B
7	TB	17	B
8	TB	18	B
9	B	19	B
10	B	20	TB

Jumlah run : BBBBBB TB BBBBBBBBBBB TB

Run : 4

n : 20

n_1: 10

n_2 : 10

r yang kecil : 6

r yang besar : 16

Jumlah run 4 ternyata tidak terletak pada angka 6 sampai dengan 16 yaitu pada daerah H_a jadi, H_a diterima H_O ditolak.

Peluang B : $\frac{18}{20}$X 100% = 90%

Peluang TB : $\frac{2}{20}$X 100% = 10%

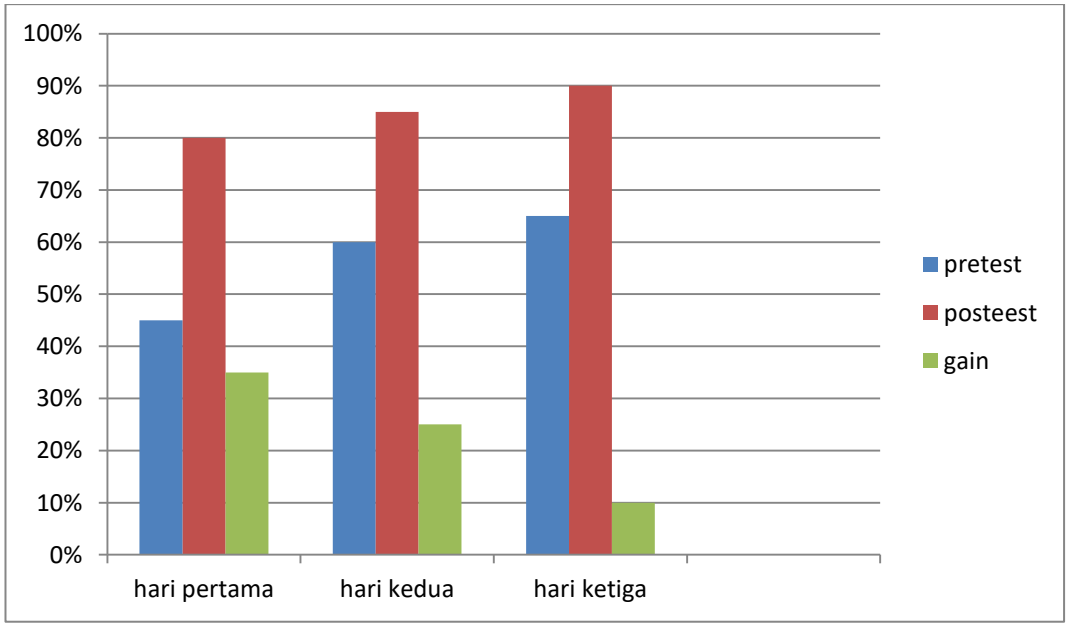
Tabel 4.10
Hasil dari pretes dan postest permainan lego kelompok experimen

No	Permainan lego	Pretest	posttest	Gain
1	Hari 1	45%	80%	35%
2	Hari 2	60%	85%	25%
3	Hari 3	65%	90%	10%

Dari data diketahui bahwa hasil permainan lego pretest dan postest perlakuan kelompok experimen terhadap kreativitas anak usia dini dengan mengunakan permainan lego di paud melati desa martapura kec. Sikap Dalam.

Gambar 4.1

Diagram



Dari diagram batang di atas diketahui bahwa pada kelompok eksperimen dapat kita lihat hasil perkembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan LEGO di PAUD Melati desa martapura kec. Sikap Dalam pada usia 5-6 tahun. postest pada awal penelitian menunjukan kriteria kurang

dengan Frekunsi pada 80%, terus mengalami peningkatan hingga menunjukan kriteria sangat baik yaitu 85% dan begitu juga dengan hari ketiga 90%. Berbeda dengan pretest yang dari awal menunjukkan kriteria kurang hingga akhir pertemuan hanya mengalami peningkatan sampai kriteria cukup. Terlihat pada frekunesi hari pertama yaitu 45% hari kedua frekunsinya meningkat menjadi 60% dan hari ke tiga menjadi 65%. Terlihat disana kelas eksperimen lebih mengalami peningkatan yang signifikan dalam memunculkan sikap kreativ dibandingkan kelas kontol. Jadi perkembangan aspek kreativitas anak berkembang sangat baik setelah menggunakan permainan lego.

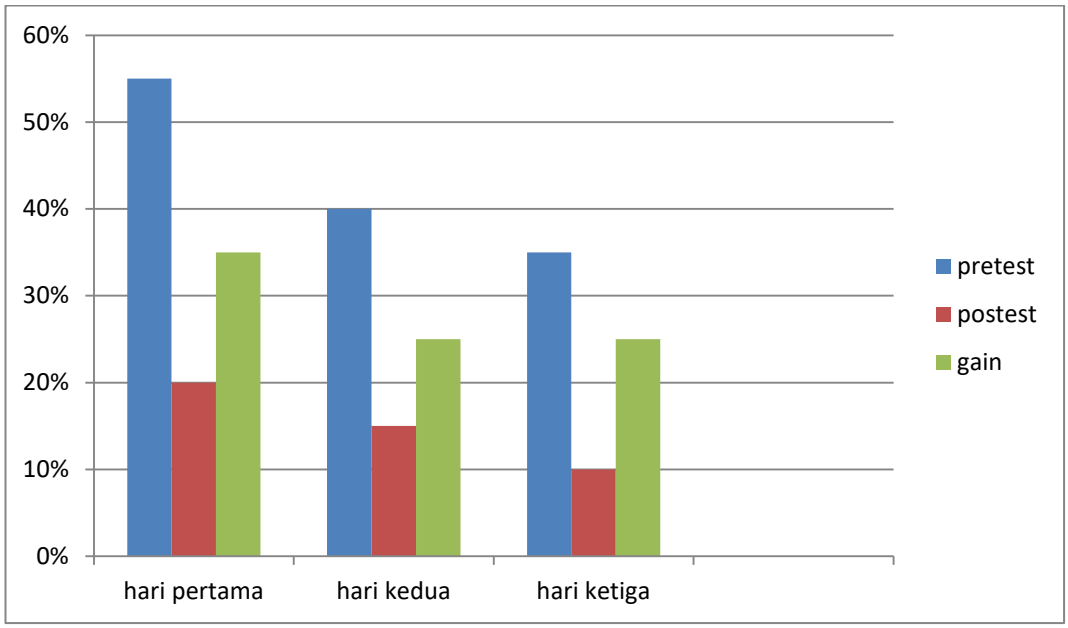
Tabel 11
Hasil dari pretes dan postest pengaruh permainan lego perlakuan kelompok kontrol

no	Permainan lego	Pretest	Posttest	Gain
1	Hari 1	55%	20%	35%
2	Hari 2	40%	15%	15%
3	Hari 3	35%	10%	25%

Dari data diatas diketahui hasil permainan lego pretest dan postest perlakuan kelompok kontrol pengembangan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan permainan lego di paud melati desa martapura kec. Sikap Dalam.

Gambar 4.2

Diagram



Dari diagram batang di dapat diketahui bahwa pada kelompok kontrol dapat kita lihat bahwa hasil perkembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan lego di PAUD melati desa martapura kec. Sikap Dalam pada usia 5-6 tahun yang belum berkembang sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakukan. pretest pada awal penelitian menunjukan kriteria paling tinggi perkembangan anak yang tidak berkembang dengan Frekunsi pada 55%, terus mengalami penurunan hingga menunjukan kriteria mulai membaik yaitu 40% dan begitu juga dengan hari ketiga 35%. Berbeda hal setelah diberi perlakuan yang dari awal menunjukkan kriteria paling rendah tingkat anak yang belum berkembang hingga akhir pertemuan. Terlihat pada frekunesi hari pertama yaitu 20% hari kedua frekunsinya menjadi 15% dan hari ke tiga menjadi 10%. Terlihat disana nilai pretest lebih tinggi tingkat anak belum berkembang dibandingkan

setelah diberi perlakuan. Jadi tingkat anak belum berkembang semakin hari semakin menurun setelah diberi perlakuan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan penelitihan diketahui bahwa permaian lego mempengaruhi kreativitas anak usia dini di PAUD melati desa martapura kec. Sikap dalam.

Terlihat dari hasil penelitian kreativitas anak melalui permainan lego menggalami peningkatan dari hari pertama postest 80% dan hasil pretest 45% setelah hari kedua diberikan perlakuan lagi perkembangan kreativitas anak semakin meningkat ke angka 85% dan pretest 60% dan kemudian pada hari ketiga perkembangan kreativitas 90% dan pretest 65% dengan diberikan perlakuan. Maka terdapat pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di paud melati desa martapura kec. Sikap dalam.

Hal ini di karenakan lego merupakan permaian yang membuat proses pembelajaran lebih aktiv karena dengan menggunakan media yang menarik seperti lego ini anak mampu menggeluarkan imajinasi mereka, anak mampu menciptakan hal-hal baru dari permaian lego ini dan dengan menggunakan media permainan lego anak tidak mudah bosan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Montolalu mengatakan bahwa, APE lego ini sangat fungsional untuk anak, seni membentuk dengan memanfaatkan APE lego memiliki fungsi melatih daya kreativitas dalam masa perkembangannya disamping itu, melalui aktivitas bermain dengan lego yang di

emplementasikan melalui tindakan membentuk menyusun lego tampa disadari anak telah digiring untuk berkonsentrasi dalam meperoleh keterampilan (skill) tertentu.

Berdasarkan indikator Pengaruh permaian lego terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati desa martapura kec. Sikap Dalam. Terdapat pengaruh perkembanagn kreativitas anak dengan menggunakan permaian lego. Telah dibuktikan dari hasil perhitungan penelitian dengan menggunakan run tes.

Adapun yang telah peneliti lakukan di PAUD melati desa martapura kec. Sikap Dalam. Yang dapat di kembangkan dalam kreativitas anak melalui permainan lego anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak sering mengajukan pertanyaan, anak memiliki daya imajinasi yang tinggi dan lain sebagainya. Dari hasil penelitian yang telah di jabarkan di atas maka kreativitas anak usia dini di PAUD melati desa martapura kec. Sikap dalam semakin meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisa data yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa : permainan lego dapat mempengaruhi kreativitas anak usia dini di PAUD Melati Desa MartaPura kec. Sikap Dalam. Hal ini dapat dilihat di hasil postest anak pada hari terakhir mengalami kenaikan 90 %.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka ada beberapa saran agar penelitian ini lebih bermanfaat yaitu :

1. Untuk meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak maka pendidik hendaknya memperhatikan media pembelajaran yang kongkrit disertai dengan belajar sambil bermain dengan demikian anak akan lebih mudah di pahami dalam proses pembelajaran dan mampu megasah kreativiitas anak.
2. Media yang digunakan hendaknya sesuai dengan kriteria anak. Salah satuya penggunaan media yang aman dan menarik bagi anak.
3. Bagi parah peneliti selanjutnya diharapkan mampu melakukan penelitian mengenai kemampuan kreativitas anak dengan melibatkan variabel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto, M.Pd.*perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspek, (*jakarta:2011), hal 120

Anita yus, peniaian perkembangan belajar anak di taman kanak-kanak

Asep saipul hamdani, pengembangan kreativitas, (jakarta : pustaka as-syifa 2001) hal. 4

Asep saipul, hamdani, *pengembangan kreativitas* (jakarta : pusaka as-syifa 2002) hal. 2

Cnn Indonesia, "Lima Manfaat Bermain Lego Untuk Anak" (On-Line), Tersedia Di : https://student.cnnindonesia.com/keluarga/20160826130547-436-153988/lima-manfaat-bermain-legountuk-anak/

Dariyo Agoes, psi (2007). "psikologi perkembangan anak tiga tahun pertama". (bandung PT : Refika aditama) hal, 217

Depdiknas, Kurikulum Pendidikan Dasar, (Jakarta: Depdiknas), 36

Dr, Anita yus, M.Pd, *model pendidikan anak usia dini* (jakarta : pt adhitya andrebina agung 2011) hal. 41

Dr. Yeni dan Euis , *strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak,* (jakarta : pt kencana 2017) ha. l 27

Drs, Ahmad Susanto, *perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspek, (*jakarta:2011), hal. 11

Hardianto dan syafaruddin, pendidikan pra sekolah, (medan: perdana publising 2011) hal. 87

Hasil observasi awal dipaud melati tanggal 5 desember 2019

Hendri tanjung dan abrista devi, metodologi penelitian ekonomi islam, (pondok gede bekasi: gramatha publisihing, 2013), hal .93

M, fadliilah, *bermaian dan permaianan anak usia dini*, (jakarta : kencana 2013) ha.l 89

Mamunah hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Diva Press jogjakarta 2009) hal. 15

Mansur*, pendidikan anak usia dini dalam islam, (* pustaka belajar yogyakarta, 2014) hal. 88

Martono Nanang, *Metode Penelitian Kuntitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 21

Novan Ardi Wijaya, *Konsep Dasar Paud*. (yogyakarta: Gava Media, 2006), hal. 1

Paud vii.b. *pengembangan permainan edukatif (* Bengkulu : PT Vanda 2018) hal . 75

Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana. 2011), hal. 126-127

Semiawan, conny r. *Perkembangan dan belajar peserta didik*, (jakarta : deperteman pendidikan dan kebudayaan 1999) hal .8

Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.(Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka. 2013), hal. 21-22

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*,(Bandung : Alfabeta: 2006),hal. 117

Sugiyono *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D (*Bandung : Pt alfabeta 2018) hal .74

Suyadi, *Konsep dasar paud* (bandung : remaja rosdakarya 2015) hal. 54

Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014), hal . 33

Syamsu dan nani, perkembangan peserta didik, (raja grafindo, jakarta 2013) hal . 2

Trisno yuwono, kamus lengkap bahasa indonesia, (surabaya: Arkola 2013) hal. 330

Utami munandar, menggembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah (jakarta : gramedia pustaka 1999) hal. 19

Yeni dan Euis, *strategi pengembangan kreativitas pada anak,* (jakarta : pt kencana 2017) hal, 14