

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN
KONSTRUKTIF LEGO DI TAMAN KANAK-KANAK AL HIDAYAH SILIR
SARI LABUHAN RATU IV LABUHAN RATU**

Siti Zulaikhah, Nur Kholis, Rina Wulandari
zulaikhakh1980@gmail.com
suarasaljuq@gmail.com, rinawulandari121@gmail.com

STAI Darussalam Lampung

Received: 28/07/2019	Revised: 22/08/2019	Aproved: 10/09/2019
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Abstrak

Penulisan artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan kreativitas anak melalui bermain konstruktif lego di taman kanak-kanak al-hidayah silir sari labuhan ratu IV. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, display data dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas peserta didik sudah berkembang dengan baik hal ini dapat dilihat pada indikator pencapaian (1).Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru, (2).Gagasan atau produk baru, (3).Kombinasi baru berdasarkan data yang ada, (4).Idealis dalam berkarya tidak sama dengan hasil karya teman-temannya dan terlihat dari adanya semangat peserta didik dalam melakukan kegiatan bermain konstruktif lego. Kontribusi hasil penelitian dapat dijadikan sebagai acuan pada Pendidikan anak usia dini untuk memanfaatkan lego sebagai media pengasah kreatifitas anak.

Kata Kunci: Kreativitas, Anak Usia Dini, Lego

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan

komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.¹

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang system pendidikan nasional yang menyatakan:

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak-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.

Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Sebagai contoh, tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing.² Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak kecil karena menambah bumbu dalam permainannya. Jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan bahagia dan puas.

Bermain konstruktif awal sifatnya reproduktif. Anak meniru apa saja yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bertambahnya usia, mereka kemudian menciptakan konstruksi dengan menggunakan benda dan situasi sehari-hari serta mengubahnya agar sesuai dengan khayalannya. Dua jenis permainan konstruktif yang paling umum dan populer adalah membuat benda dan menggambar. Di taman kanak-kanak, kebanyakan anak beralih dari membangun dengan balok ke melukis, anak-anak membuat model, teka-teki, dan merekat.³

Selama ini paradigma hanya mengenal permainan konstruksi hanyalah balok, kenyataan sekarang telah berkembang permainan yang membangun bukan hanya balok, salah satunya adalah lego, lego juga dapat

¹ http://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_anak_usia_dini, di akses tanggal: 20 Maret 2018

²*Ibid*, h. 6

membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya, membangun kreatifitasnya dan mengenal bentuk geometri, mengenal warna dasar, serta mengetahui ukuran besar kecil dan sebaliknya.

Lego adalah sejenis alat permainan balok yang terbuat dari plastik yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak atau remaja tidak memandang laki-laki ataupun perempuan. Balok-balok ini serta kepingan lain bisa disusun menjadi model apa saja. Mobil, kereta api, bangunan kota, patung, istana, kapal terbang, rumah, semuanya bisa di buat.⁴

Berdasarkan beberapa indikator perkembangan kreativitas anak yang harus dicapai dalam kegiatan ini, sesuai dengan teori Guilford yang ada yaitu: 1. Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru; 2. Gagasan atau produk baru; 3. Kombinasi baru berdasarkan data yang ada; 4. Idealis dalam berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya. Berdasarkan pengamatan pra survey yang peneliti lakukan di Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah Silir Sari, diperoleh gambaran bahwa peserta didik yang ada, kemampuan kreativitas nya masih kurang begitu baik. Dilihat dari hasil observasi pra survey terhadap perkembangan kreativitas .

Berdasarkan uraian di atas tentu menarik untuk mengupas lebih dalam mengenai “Pengembangan Kreativitas Anak melalui Bermain Konstruktif lego di Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu IV”

B. PEMBAHASAN

1. Pengertian Kreativitas

Menurut Drevdhal dalam hurlock, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya.⁵

³Elizabeth Hurlock,(*Jilid 2 edisi keenam*), *Op,Cit*, h. 15

⁴ <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/viewFile/1476/pdf>, di unduh 10 februari 2015

¹ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak (jilid 2, edisi keenam)*, (Jakarta: Erlangga, 1978), h. 4

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

Lebih lanjut supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menamakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

2. Ciri-ciri Kreativitas

Berdasarkan analisis faktor, Guilford mengemukakan bahwa ada lima yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yakni:

1. Kelancaran (*fluency*) ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
2. Keluwesan (*flexibility*) ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
3. Keaslian (*originality*) ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise.
4. Elaborasi atau penguraian (*elaboration*) ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar.
5. Perumusan kembali (*redefinition*) ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.⁶

⁶ *Ibid, h. 118*

3. Pengertian Bermain

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak).⁷

Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seseorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Adapun yang dimaksud bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.⁸ Menurut Bettelheim dalam Hurlock kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.⁹

4. Permainan Konstruktif

Menurut Hurlock Bermain konstruktif adalah bentuk bermain dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.. Anak kecil merasa senang dengan apa saja yang dapat dibuatnya dan dengan bangga menunjukkannya kepada orang lain. Contohnya apabila kebetulan benda itu menyerupai benda yang di kenal, seperti rumah atau jembatan, mereka merasa senang. Bermain konstruksi turut menyumbang bagi swadaya dan sosialisasi. Karena anak memperoleh kegembiraan dari membuat sesuatu pada saat sendirian, mereka belajar menghibur diri pada saat tidak ada teman bermain.¹⁰

⁷ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 2008), h. 857

⁸ M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014), h.25

⁹ Elizabeth B. Hurlock, *Loc. Cit*, h. 320

¹⁰Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak (jilid 2 edisi keenam)*, (Jakarta:Erlangga,

5. Permainan Konstruktif Lego

a. Pengertian lego

Lego merupakan pengembangan dari balok yang dapat dibuat atau disusun menjadi berbagai bentuk yang diinginkan anak seperti mobil, kapal terbang, robot, pohon, rumah, gerobak.¹¹

Lego adalah sejenis alat permainan balok yang terbuat dari plastik yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak atau remaja tidak memandang laki-laki ataupun perempuan. Balok-balok ini serta kepingan lain bisa disusun menjadi model apa saja. Mobil, keret api, bangunan kota, patung, istana, kapal terbang, rumah, semuanya bisa di buat.¹²

b. Manfaat Permainan Lego

Menurut salah satu promotor mainan lego Ardi Lazuardi, ada beberapa manfaat yang diperoleh dari mainan legoyaitu:

1. Aspek Kognisi

Ini adalah salah satu aspek yang penting untuk dimiliki dan dilatih oleh setiap anak yang sedang dalam masa pertumbuhan. Aspek ini melatih seseorang untuk menciptakan daya cipta, imajinasi dan kreativitas. Walaupun dapat dimainkan oleh segala usia, namun permainan lego juga memiliki klasifikasi umur. Misalnya ada lego yang dapat dimainkan oleh anak usia dua sampai lima tahun dan usia dua hingga 12 tahun.

2. Menyatukan Ide

Dengan memainkan lego tentunya anak dapat saling bertukar ide untuk mewujudkan kreasi imajinasi. Dengan lego, anak dapat mewujudkan sebuah seni.

1987), h. 330-331

¹¹ *B.E.F. Montolalu, dkk, Bermain dan permainan anak (Jakarta: universitas terbuka, 2009) h.5.20*

¹² *Pengembangan potensi kognitif anak melalui bermain konstruktif lego di TK Kartika*

3. Mengajar Anak Bersosialisasi

Dengan mainan lego, anak dapat belajar cara untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dan melalui permainan lego anak dapat mengembangkan aspek sosial.

Sedangkan menurut Pramudian (2008), permainan lego mempunyai manfaat sebagai berikut:

4. Belajar Menciptakan Visi

Bagaimana hasil bangunan yang dikehendaki, berapa lantai, berapa jumlah jendela kamar, berapa jumlah garasi. Biasanya visi ini dinyatakan dulu di awal agar menjadi pedoman dalam proses pembuatannya nanti.

5. Belajar Mengerti Fondasi

Langkah awal pembuatan lego adalah pembangunan pondasi. Pondasi ini akan menentukan kekuatan bangunan yang nanti akan dibuat.

6. Belajar Mengerti Alat Bantu

Ada beberapa cara untuk membuat konstruksi/ rangka yang kuat, dan kadang membutuhkan alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat konstruksi.

7. Belajar Berkomunikasi dan *Sharing* Ide

Pembuatan bangunan pada lego membutuhkan komunikasi yang konstruktif apabila dilakukan bersama-sama. Ide yang dimiliki harus berani disampaikan, dan dicoba bersama.

8. Belajar *Resource Allocation*

Jumlah *bricks* pada lego terbatas untuk masing-masing jenisnya, sehingga perlu dipikirkan keterbatasan jumlah *bricks* namun bangunan dapat sesuai dengan yang direncanakan.

9. Belajar Seni

Memahami dan mengerti tentang seni dan keindahan. Karena permainan lego memiliki berbagai warna dan bentuk yang menarik anak, disitu dapat membantu anak terinspirasi.

10. Belajar Bersabar

Dalam memainkan lego anak akan terlatih untuk bersabar dalam menyusun *bricks* kedalam bentuk yang diinginkan anak. Karena permainan lego sendiri membutuhkan kesabaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal.¹³

6. Pengaruh Permainan Lego Dalam Kreativitas Anak

Kreativitas adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Kreativitas dapat dilihat dari segi kognitif (berpikir kreatif), afektif (sikap kreatif), dan psikomotor (keterampilan misalnya mampu menggunakan kuas atau membentuk dan lainnya), kreativitas juga menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru dengan kegiatan kreatif.

Bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga bagi anak-anak. sepanjang masa kanak-kanak, bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Melalui eksperimen dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan dan mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi diluar dunia bermain.

Anak yang sedang tumbuh memerlukan sarana dan fasilitas yang cukup untuk bisa mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Bentuk-bentuk permainan yang memberi banyak peluang kepada pemainnya menjelmakan berbagai karya dari tingkat yang paling sederhana sampai paling lengkap merupakan stimulan yang sangat berhargadalam upaya menumbuhkan kreativitas anak.

¹³ Efektivitas permainan lego dalam meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah, di akses 08 April 2018, dari digilib.uinsby.ac.id8631

Dalam hal ini lego turut menyumbang bagi swadaya dan sosialisasi. Karena anak memperoleh kegembiraan dari membuat sesuatu pada saat sendirian, mereka belajar menghibur diri apabila tidak ada teamn bermainnya dengan bekerja sama dan menghargai prestasinya. Permainan lego uga merangsang kreativitas.

Para ahli menekankan fungsi kesenangan (pleasure) yang dihasilkan kegiatan bermain lego dan juga merupakan stimulasi untuk bermain. Ketika kemampuan fantasi anak mulai berkembang, fungsi kesenangan ini juga semakin meluas sehingga anak merasakan adanya kenikmatan dalam memproyeksi serta menciptakan sesuatu yang baru dari apa yang ada dilingkungan sekitarnya. Dengan demikian bermain lego sangat erat kaitannya dengan kreativitas bahkan merupakan awal tumbuhnya kreativitas . dengan bermain gembira melalui suasana aman dan bebas, anak tampil dengan gagasan-gagasan yang unik dan lain daripada yang lain, ia berani bertanya, berani mencoba, tidak takut salah dan berani mengekspresikan pendapat-pendapatnya. Semua ini merupakan awal dari tumbuhnya kreativitas.¹⁴

7. Analisis Data

Hasil observasi perkembangan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu IV. Observasi ini berlangsung dari tanggal 21 maret sampai dengan 20 april 2019. Penelitian ini berawal dari observasi yang dilakukan oleh penulis di Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah Silir Sari untuk mengamati perkembangan kreativitas anak dan observasi dilakukan pengamatan terhadap anak saja.

a. Hasil observasi terhadap pengembang kreativitas anak

Belajar merupakan suatu proses dan interaksi yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku pada diri manusia yang baru secara

¹⁴*Pengaruh permainan lego terhadap perkembangan motorik halus dan kreativitas anak prasekolah,* di akses pada 08 Maret 2018, dari ws.ub.ac.id/selma2010/public/images/.../20140510123844_6504.docx

keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam bermasyarakat atau lingkungan.

Mengembangkan kreativitas siswa adalah salah satu kegiatan integral yang wajib ada dalam kegiatan pembelajaran. Selain memberikan dan menstransfer ilmu pengetahuan, guru juga bertugas untuk mengembangkan motivasi anak dalam belajar. Tidak bisa kita pungkiri bahwa kreativitas siswa satu dengan yang lain sangat berbeda, untuk itulah penting bagi guru selalu senantiasa memberikan motivasi kepada siswa supaya siswa senantiasa memiliki semangat belajar dan mampu menjadi siswa yang berprestasi serta dapat mengembangkan diri secara optimal.

Dari hasil pengamatan di Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah menunjukkan bahwa ada dalam proses pembelajaran bermain konstruktif lego dapat beberapa anak saja yang mapu mencapai indikator-indikator pada instrumen penelitian yang terkait dengan perkembangan kreativitas anak, pengembangan kreativitas merupakan salah satu kemampuan dasar di taman kankak-kanak. Kegiatan pengembangan kreativitas anak mencakup kegiatan yang mengarah pada kegiatan, keterampilan menggunakan peralatan dan dengan menggunakan peralatan tersebut akan dapat memberikan dampak terhadap kemampuan anak dalam bermain konstruktif lego, untuk melihat perbedaan tersebut dapat penulis tuangkan pada tabel berikut ini:

Tabel 6
Hasil awal observasi Pengembangan Kreativitas Anak Bermain Konstruktif Lego di Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah Silir Sari

No	Nama Siswa	Tingkat Pencapaian		
		BB	MB	BSH
1	Ahmad Nauval	√	-	-
2	Ais Syifa	-	√	-
3	Elen S	√	-	-
4	Ferlia S	√	-	-
5	Fitri IL	-	√	-

6	Gilang	√	-	-
7	Hafidz A	√	-	-
8	Hanifa S	-	-	√
9	Ikhsan W	√	-	-
10	M.Rizky	√	-	-
11	M.Trisky	-	√	-
12	M.Rifky	√	-	-
13	M.Pasha	√	-	-
14	M.Randika S	-	-	√
15	M.Raihan	√	-	-
16	M.Kalvin	√	-	-

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat perkembangan anak dari 16 orang anak belum ada yang mampu memenuhi indikator penilaian perkembangan. Oleh sebab itu untuk mencapai perkembangan itu perlu adanya proses yang panjang. Proses tersebut sebagaimana yang penulis uraikan di atas, dalam tahap pemberian latihan anak-anak lebih cenderung diberikan praktek langsung dengan menggunakan pendekatan demonstrasi sehingga anak-anak dapat terarah secara baik. Selama proses pemberian latihan guru dan peneliti sembari mengamati proses tersebut sambil menilai dengan acuan daftar ceklis sebagai panduan observasi.

Berdasarkan hasil observasi tersebut ditemukan bahwa selama proses pembelajaran setiap hari mengalami perkembangan yang cukup baik hal ini dipengaruhi campur tangan orang tua anak dirumah, sehingga di akhir pertemuan peneliti menemukan perkembangan yang mengejutkan. Untuk lebih jelasnya lihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7

**Hasil akhir Perkembangan kreativitas anak bermain konstruktif lego di
Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah Silir Sari**

No	Nama Siswa	BB	MB	BSH
1	Ahmad Nauval	-	-	√
2	Ais Syifa	-	-	√
3	Elen S	-	√	-
4	Ferlia S	-	-	√
5	Fitri IL	-	-	√
6	Gilang	-	-	√
7	Hafidz A	-	-	√
8	Hanifa S	-	-	√
9	Ikhsan W			
10	M.Rizky	-	-	√
11	M.Trisky	-	-	√
12	M.Rifky	-	-	√
13	M.Pasha	-	√	-
14	M.Randika S	-	-	√
15	M.Raihan	-	-	√
16	M.Kalvin	-	√	-

Tabel 7 tersebut merupakan instrumen penelitian sebagai alat bantu dalam mengamati proses perkembangan kreativitas anak melalui bermain konstruktif lego. Dan berikut kriteria kreativitas anak :

Tabel 8. Kriteria Anak Belum Berkembang

NO	Kriteria
1	Anak belum mampu mengeluarkan ide baru
2	Belum mampu menciptakan produk baru
3	Belum mampu berkarya

Tabel 9. Kriteria Anak Mulai Berkembang

NO	Kriteria
1	Mulai mampu mengeluarkan ide baru
2	Mulai mampu menciptakan produk baru
3	Mulai mampu berkarya

Tabel 10. Kriteria Anak Berkembang Sesuai Harapan

NO	Kriteria
1	Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru
2	Gagasan atau produk baru
3	Kombinasi baru berdasarkan data yang ada
4	Idealis dalam berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya

Dari beberapa bahan tersebut dapat penulis klasifikasikan melalui tabel observasi untuk melihat tingkat perkembangan anak sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan dalam mengikuti proses kegiatan bermain konstruktif lego. Berikut tabel yang penulis maksud:

Tabel 11

**Klasifikasi tingkat perkembangan kreativitas anak
di Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah Silir Sari**

No	Indikator Perkembangan	Tingkat Perkembangan					
		BB		MB		BSH	
		Anak	Persentase	Anak	Persentase	Anak	Persentase
1	Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru	-	-	0	-	16	(100%)
2	Gagasan atau produk baru	-	-	0	-	16	(100%)
3	Kombinasi baru berdasarkan data yang ada	-	-	6	(25%)	12	(75%)
4	Idealis dalam berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya	-	-	8	(50%)	8	(50%)

Keterangan:

BB = Belum berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

Dari hasil observasi menunjukkan bahwa dari 16 anak didik di kelas melati Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah Silir Sari mampu mencapai setiap indikator perkembangan dalam daftar ceklis yang terdiri dari 4 point. Dari hasil di atas menunjukkan bahwa dari indicator 1 dan 2 seluruh peserta didik sebanyak 16 orang telah berkembang sesuai harapan, pada indicator ke 3 sebanyak 6 orang peserta didik masuk dalam kategori mulai berkembang yaitu atas nama Hafidz A, Fitri, M.Rifky, M.Trisky, M.Raihan, M.Kalvin dan selebihnya 12 orang peserta didik sudah berkembang sesuai harapan yaitu Nauval, Syifa, Elen, Ferlia, Gilang, Hanifa, Ihsan,Pasha, Randika, Risky, Rifky. Dan pada indicator ke 4, 8 orang telah berkembang sesuai harapan yaitu Nauval, Syifa, Elen, Ferlia, Gilang, Hanifa, Ihsan, Pasha. Dan 8 orang lagi masuk kategori mulai berkembang Hafidz A, Fitri, M.Rifky, M.Trisky, M.Raihan, M.Kalvin, Ferlia, Gilang.

C. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan sebelumnya, maka dapat penulis simpulkan mengenai pengembangan kreativitas anak melalui bermain konstruktif lego di Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah terlihat dari adanya semangat peserta didik dalam melakukan kegiatan bermain konstruktif lego, dilihat dari minat peserta didik dalam bermain konstruktif lego yang sangat antusias. Memang tidak semua peserta didik mempunyai semangat dan minat yang sama, tetapi sebagian besar mereka sudah pandai bermain konstruktif lego. Dilihat dari kekreativan anak dalam membuat sebuah bentuk karya dari kepingan lego dari membuat bentuk rumah, gedung, robot hingga alat transportasi seperti kereta, mobil dan kapal. Selain dari pada itu sebagian daripada anak dapat melakukan kegiatan bermain konstruktif lego dengan tidak meniru

hasil karya temannya sendiri dan dapat mengikuti perintah yang diberikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011, *Perkembangan Anak Usia dini*, Jakarta, Kencana
- Bef Montolalu, Dkk, 2012, *Bermain Dan Permainan*, Jakarta, Universitas Terbuka
- Beni Ahmad Saebani, 2008, *Metode Penelitian*, Bandung, Pustaka setia
- Definisi lego, di akses pada 08 april 2015, dari <http://id.m.wikipedia.org/wiki/lego>
- Departemen Agama RI. 1989, *Al Qur'an dan Terjemahan*, Semarang, Toha Putra
- Depdiknas, , 2008 *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Gramedia
- Efektivitas permainan lego dalam meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah, di akses 08 April 2015, dari digilib.uinsby.ac.id/8631
- Elizabeth b. Hurlock, 1978, *Perkembangan Anak (Jilid 1 edisi keenam)*, Jakarta, Erlangga
- Elizabeth b. Hurlock, 1978, *Perkembangan Anak (Jilid 2 edisi keenam)*, Jakarta, Erlangga
- Imam musbikin, 2010, *Buku Pintar Paud(Dalam Prespektif Islam)*, Jogjakarta, Laksana
- Kunandar. 2011, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Rajawali Pers
- Mansur, 2009, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Mohammad Ali, 2014, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta, Bumi Aksara,
- Mooeslichatoen r, 2004, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Rineka cipta
- Pengaruh permainan lego terhadap perkembangan motorik halus dan kreativitas anak prasekolah, di akses pada 08 april 2015, dari ws.ub.ac.id/selma2010/public/images/.../20140510123844_6504.docx

Pengembangan potensi kognitif anak melalui bermain konstruktif lego di TK Kartika V-49 Pontianak, di akses 06 April 2015, dari jurnal. untan. ac.id/php/jpdpb/article/view/1476

Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta

Sugiyono, 2014, *Memahami Penelitian Kualitatif* , Bandung, Alfabeta,

Suharismi Arikunto. 2009, *Praktik Penelitian Tindak Kelas*,Bandung, Rosda Karya

Sumadi Suryabrata, 2011, *Metodelogi Penelitian*, Jakarta, Raja Grafindo,

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*

Wiwien dinar pratisti, 2008, *Psikologi Anak Usia Dini*, Jakarta, PT Indeks

Yeni Rachmawati, 2011,*Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta, Kencana,