# Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Lego di PAUD Gentaralia Desa Talang Kemang Kec. Semidang Alas Maras Kab. Seluma

**Mila Fitria [1)], Mimpira Haryono [2)], Ela Pebriani [3)]**
[1,2,3] Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Dehasen Bengkulu
[a)]*Corresponding Author: millafitria63@gmail.com*

***Abstract***

*This study aims to enhance children's creativity through LEGO media at Gentaralia Early Childhood Education (PAUD) in Semidang Alas Maras District, Seluma Regency. This research is motivated by children's low creativity, which is evident in their lack of ability to express ideas, demonstrate a sense of beauty in their work, work independently, and engage in enthusiasm during learning activities. The method used is John Elliot's Classroom Action Research model, implemented in two cycles, including planning, action implementation, observation, and reflection. Data collection techniques used observation and documentation. The results showed that children's creativity increased from 67% in Cycle I, with the criteria of Developing According to Expectations, to 97.92% in Cycle II, with the criteria of Developing Very Well. Thus, LEGO media has proven effective in enhancing the creativity of early childhood at Gentaralia Early Childhood Education (PAUD) in Semidang Alas Maras District, Seluma Regency.*

*Keywords: Children's Creativity, LEGO Media.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media LEGO di PAUD Gentaralia Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas anak yang terlihat dari kurangnya kemampuan mengemukakan ide, menunjukkan rasa keindahan pada hasil karya, bekerja secara mandiri, dan antusiasme dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas model John Elliot yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat dari 67% pada Siklus I dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan menjadi 97,92% pada Siklus II dengan kriteria Berkembang Sangat Baik. Dengan demikian, media LEGO terbukti efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD Gentaralia Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma.

**Kata Kunci:** Kreativitas Anak, Media LEGO.

## Pendahuluan

PAUD merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran fundamental dalam meletakkan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Masa usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena pada masa ini terjadi perkembangan yang pesat pada aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, moral, seni, dan kreativitas. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh anak pada masa usia dini akan memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan dan keberhasilan anak pada tahap pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan anak usia dini harus mampu memberikan berbagai stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak.

PAUD tidak hanya berfungsi untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya, tetapi juga bertujuan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak secara optimal. Pengembangan tersebut

dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui bermain. Bermain merupakan aktivitas yang sangat dekat dengan dunia anak dan menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan imajinasi, mengekspresikan gagasan, serta membangun berbagai keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian dalam penyelenggaraan PAUD adalah kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan yang sangat penting karena menjadi dasar bagi anak untuk berpikir inovatif, memecahkan masalah, menghasilkan gagasan baru, dan menyesuaikan diri terhadap berbagai perubahan yang terjadi di lingkungannya. Kreativitas juga menjadi salah satu indikator keberhasilan pendidikan karena kemampuan tersebut berhubungan dengan perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan kemampuan beradaptasi anak.

Menurut Bili (2024), kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan ide, gagasan, maupun karya yang baru, unik, dan memiliki nilai guna. Kreativitas berkembang melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungan yang memberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan bereksperimen. Jamilah (2024) menyatakan bahwa kreativitas anak dapat dilihat dari kemampuan menghasilkan berbagai ide, kemampuan berpikir fleksibel, kemampuan mengembangkan gagasan, serta keberanian untuk mencoba berbagai alternatif dalam menyelesaikan suatu masalah. Anak yang kreatif umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif bertanya, senang bereksperimen, dan mampu mengemukakan pendapatnya secara bebas.

Atikah (2025) menjelaskan bahwa kreativitas anak usia dini perlu dikembangkan melalui kegiatan yang memberikan pengalaman langsung sehingga anak dapat menggunakan seluruh potensi yang dimilikinya. Kuswanto (2024) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dapat dipelajari dan dikembangkan melalui lingkungan yang mendukung serta pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi dan berekspresi. Sementara itu, Sari (2021) menyatakan bahwa kreativitas anak tercermin dari kemampuan menciptakan karya yang beragam, menemukan cara baru dalam menyelesaikan tugas, serta menghasilkan sesuatu yang berbeda dari kebiasaan yang dilakukan sebelumnya.

Selanjutnya, Yuliani (2022) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dikembangkan sejak usia dini karena berhubungan dengan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan inovasi yang dibutuhkan pada abad ke-21. Hasanah (2023) menambahkan bahwa kreativitas yang berkembang secara optimal akan membantu anak menjadi individu yang mandiri, percaya diri, produktif, serta mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan dengan cara-cara yang positif dan konstruktif. Oleh karena itu, kreativitas perlu mendapatkan perhatian yang serius dalam proses pembelajaran di lembaga PAUD.

Urgensi pengembangan kreativitas anak usia dini juga diperkuat oleh kebijakan pemerintah melalui Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah**.** Peraturan tersebut menegaskan bahwa Standar Kompetensi Lulusan PAUD menjadi acuan dalam penyusunan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang harus dicapai oleh peserta didik pada akhir layanan PAUD. Salah satu capaian yang ditekankan adalah kemampuan anak dalam menyampaikan gagasan, menunjukkan daya imajinasi, menghasilkan karya kreatif, serta mampu memecahkan masalah sederhana sesuai dengan tahap perkembangannya.

Standar tersebut menunjukkan bahwa kreativitas bukan hanya menjadi salah satu aspek perkembangan yang perlu diperhatikan, tetapi juga menjadi indikator penting dalam pencapaian perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, lembaga PAUD memiliki tanggung jawab untuk menyediakan lingkungan belajar yang mampu memfasilitasi tumbuh dan berkembangnya kreativitas anak melalui berbagai kegiatan yang bermakna. Pembelajaran hendaknya dirancang agar anak memperoleh kesempatan yang luas untuk bereksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, dan menciptakan berbagai karya sesuai dengan minat dan kemampuannya. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas anak masih menghadapi berbagai kendala. Dalam praktik

pembelajaran, masih ditemukan kegiatan yang berorientasi pada hasil akhir sehingga anak lebih sering diarahkan untuk menghasilkan karya yang seragam. Guru sering kali memberikan contoh yang harus ditiru oleh anak sehingga ruang bagi anak untuk mengembangkan ide dan imajinasinya menjadi terbatas. Kondisi tersebut dapat menyebabkan anak kurang terbiasa berpikir kreatif dan kurang percaya diri dalam mengekspresikan gagasannya.

Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya kreativitas anak. Media pembelajaran yang kurang variatif dapat mengurangi kesempatan anak untuk bereksplorasi dan menemukan berbagai pengalaman belajar baru. Padahal, penggunaan media yang tepat dapat menjadi sarana yang efektif untuk merangsang daya pikir, imajinasi, dan kreativitas anak. Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan menantang bagi anak.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak adalah media LEGO. LEGO merupakan alat permainan edukatif berbentuk balok-balok konstruksi yang dapat disusun dan dirangkai menjadi berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi anak. Media ini memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan berbagai model bangunan, kendaraan, hewan, tumbuhan, maupun bentuk lainnya berdasarkan ide yang dimiliki. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan membuat keputusan secara mandiri.

Menurut Endah Sary (2023), media LEGO merupakan alat permainan konstruktif yang efektif dalam mengembangkan kreativitas karena memungkinkan anak menciptakan berbagai bentuk yang tidak terbatas. Saputri (2022) menjelaskan bahwa penggunaan LEGO dapat merangsang imajinasi anak melalui kegiatan menyusun, menghubungkan, dan mengombinasikan berbagai balok menjadi suatu karya yang bermakna. Pratiwi (2022) menyatakan bahwa media LEGO mampu meningkatkan kreativitas anak karena memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk sesuai dengan ide dan pengalaman yang dimiliki.

Gusti (2024) mengemukakan bahwa media LEGO mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga anak lebih termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, Kurniasih (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media LEGO tidak hanya berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas, tetapi juga mendukung perkembangan motorik halus, kemampuan sosial, koordinasi mata dan tangan, konsentrasi, serta kemampuan bekerja sama. Dengan berbagai keunggulan tersebut, media LEGO dipandang sebagai salah satu media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Selain memberikan kesempatan kepada anak untuk menghasilkan karya yang kreatif, media LEGO juga sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain yang menjadi karakteristik utama pendidikan anak usia dini. Anak belajar melalui proses mencoba, mengamati, membangun, memodifikasi, dan mengevaluasi hasil karyanya sendiri. Proses tersebut merupakan pengalaman belajar yang sangat berharga karena memungkinkan anak mengembangkan kreativitas secara alami melalui aktivitas yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di PAUD Gentaralia Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma, ditemukan bahwa kreativitas anak masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya anak yang kurang berani mengemukakan pendapat, kurang menunjukkan ide-ide baru dalam kegiatan pembelajaran, cenderung meniru hasil karya teman, serta belum mampu menghasilkan karya yang bervariasi sesuai dengan imajinasinya sendiri. Anak juga masih memerlukan arahan yang intensif dari guru ketika menyelesaikan tugas yang menuntut kreativitas. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih didominasi oleh aktivitas yang terstruktur dan memiliki hasil yang relatif sama antara satu anak dengan anak lainnya. Penggunaan media pembelajaran yang mampu memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi juga masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif belum optimal sebagaimana yang diharapkan dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.

Apabila permasalahan tersebut tidak segera diatasi, maka perkembangan kreativitas anak dapat terhambat dan berpengaruh terhadap perkembangan aspek lainnya. Padahal, kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk dipersiapkan sejak dini

sebagai bekal anak dalam menghadapi tuntutan pendidikan dan kehidupan di masa depan. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya perbaikan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan berpusat pada anak.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media LEGO dalam kegiatan pembelajaran. Melalui media LEGO, anak diberikan kesempatan untuk membangun, menciptakan, dan mengembangkan berbagai bentuk sesuai dengan ide dan imajinasi yang dimilikinya. Kegiatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menghasilkan gagasan baru, menciptakan karya yang beragam, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, serta mengembangkan kepercayaan diri dalam mengekspresikan ide-idenya.

Berdasarkan landasan teoritis, landasan yuridis, serta hasil observasi awal yang menunjukkan masih rendahnya kreativitas anak di PAUD Gentaralia Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma, maka diperlukan suatu tindakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media LEGO sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mengembangkan kreativitas anak sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini dan tuntutan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang berlaku.

## Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran. PTK dilaksanakan secara sistematis, reflektif, dan berkelanjutan guna mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2022), penelitian tindakan merupakan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran melalui tindakan nyata yang dilakukan secara terencana, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara berulang. Sejalan dengan itu, Arikunto (2020) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas melalui tindakan tertentu yang dirancang berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan. Penelitian ini menggunakan model PTK yang dikembangkan oleh John Elliot, yang terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan yang ditetapkan dapat tercapai.

## Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak melalui pengunaan media LEGO di PAUD Gentaralia Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan difokuskan pada kegiatan menyusun dan membentuk berbagai objek menggunakan media LEGO untuk menstimulasi kreativitas anak. Dalam penelitian ini, kreativitas anak diukur melalui empat indikator. Menurut Bili (2024), indikator kreativitas anak usia dini meliputi: (a) kemampuan anak dalam mengemukakan ide sendiri, (b) kemampuan anak dalam menunjukkan rasa keindahan pada hasil karya, (c) kemampuan anak bekerja secara mandiri, dan (d) antusiasme anak dalam beraktivitas selama pembelajaran berlangsung**.** Keempat indikator tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengamati dan menilai perkembangan kreativitas anak selama pelaksanaan tindakan pada setiap siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media LEGO dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pada Siklus I**,** persentase keberhasilan mencapai 67% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian anak mulai mampu mengemukakan ide sendiri, menunjukkan rasa keindahan dalam menyusun bentuk menggunakan LEGO, serta memperlihatkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun demikian, masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bantuan guru dalam mengembangkan gagasan dan menyelesaikan hasil karyanya secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, kemampuan anak dalam mengemukakan ide

masih belum merata karena sebagian anak masih ragu-ragu ketika diminta menjelaskan bentuk yang dibuat. Pada indikator rasa keindahan, beberapa anak sudah mampu menyusun LEGO dengan kombinasi bentuk dan warna yang menarik, meskipun masih sederhana. Pada indikator kemandirian, sebagian anak masih memerlukan arahan dan bantuan guru dalam menyelesaikan kegiatan. Sementara itu, pada indikator antusiasme, sebagian besar anak terlihat tertarik dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media LEGO.

Setelah dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan Siklus I, peneliti bersama guru melakukan berbagai perbaikan pada Siklus II. Perbaikan tersebut meliputi pemberian motivasi yang lebih intensif, peningkatan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas, pemberian penghargaan terhadap setiap hasil karya anak, serta pengurangan intervensi guru agar anak lebih mandiri dalam mengembangkan ide dan kreativitasnya. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II**,** persentase keberhasilan meningkat menjadi 97,92% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB)**.** Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu menyusun berbagai bentuk menggunakan media LEGO sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing. Anak tidak hanya mampu menghasilkan karya yang lebih beragam, tetapi juga menunjukkan keberanian dalam menyampaikan ide serta kemampuan mengembangkan bentuk yang dibuat secara lebih mandiri.

Pada indikator kemampuan mengemukakan ide, sebagian besar anak sudah mampu menjelaskan bentuk yang dibuat dan menyampaikan gagasannya dengan percaya diri. Pada indikator rasa keindahan, anak mampu menghasilkan karya yang lebih rapi, menarik, dan bervariasi sesuai dengan kreativitas masing-masing. Pada indikator kemandirian, anak sudah mampu menyelesaikan kegiatan tanpa bergantung pada bantuan guru. Sementara itu, pada indikator antusiasme, hampir seluruh anak menunjukkan semangat, ketekunan, dan keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Peningkatan kreativitas anak pada Siklus II terjadi karena pembelajaran dirancang lebih menarik dan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk bereksplorasi menggunakan media LEGO. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan motivasi, arahan, dan penghargaan terhadap setiap hasil karya anak. Kondisi tersebut membuat anak merasa lebih percaya diri untuk mengemukakan gagasan dan mengekspresikan kreativitasnya.

Selama pelaksanaan tindakan pada Siklus II, anak terlihat lebih aktif, percaya diri, mandiri, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak mampu bekerja secara mandiri maupun bersama teman dalam menyusun berbagai bentuk sesuai dengan ide yang dimiliki. Selain itu, anak juga menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan lebih berani mencoba berbagai kemungkinan bentuk yang dapat dibuat menggunakan media LEGO.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dari 67% pada Siklus I menjadi 97,92% pada Siklus II, sehingga mengalami peningkatan sebesar 30,92%. Dengan demikian, media LEGO terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, khususnya pada indikator kemampuan mengemukakan ide sendiri, menunjukkan rasa keindahan pada hasil karya, bekerja secara mandiri, dan antusiasme anak dalam beraktivitas selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini dinyatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% anak memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media LEGO dapat meningkatkan kreativitas anak di PAUD Gentaralia Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase keberhasilan yang diperoleh pada setiap siklus. Pada Siklus I, persentase kreativitas anak mencapai 67% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), kemudian meningkat menjadi 97,92% pada Siklus II dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan sebesar 30,92% tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media LEGO memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini.

Pada penelitian ini, kreativitas anak diukur berdasarkan empat indikator yang dikemukakan oleh Bili (2024), yaitu kemampuan anak dalam mengemukakan ide sendiri, kemampuan menunjukkan rasa keindahan pada hasil karya, kemampuan bekerja secara mandiri, dan antusiasme anak dalam beraktivitas selama

pembelajaran berlangsung. Keempat indikator tersebut mengalami peningkatan setelah diterapkannya media LEGO dalam kegiatan pembelajaran.

Pada indikator kemampuan mengemukakan ide sendiri, terjadi peningkatan yang ditunjukkan melalui keberanian anak dalam menyampaikan gagasan mengenai bentuk yang akan dibuat menggunakan LEGO. Pada awal pelaksanaan tindakan, sebagian anak masih cenderung menunggu arahan dari guru dan meniru hasil karya teman. Namun, setelah diberikan kesempatan untuk bereksplorasi secara bebas pada Siklus II, anak mulai mampu mengembangkan ide sesuai dengan imajinasi yang dimiliki. Anak dapat menjelaskan bentuk yang dibuat serta menceritakan makna dari hasil karyanya dengan lebih percaya diri. Kondisi ini menunjukkan bahwa media LEGO mampu memberikan ruang kepada anak untuk berpikir kreatif dan mengembangkan gagasan secara mandiri.

Peningkatan juga terlihat pada indikator kemampuan menunjukkan rasa keindahan pada hasil karya. Anak mulai mampu menyusun balok LEGO dengan kombinasi bentuk, ukuran, dan warna yang lebih menarik dibandingkan sebelumnya. Hasil karya yang dibuat anak pada Siklus II terlihat lebih bervariasi dan menunjukkan adanya kreativitas dalam mengombinasikan berbagai komponen LEGO. Hal ini sejalan dengan pendapat Jamilah (2024) yang menyatakan bahwa kreativitas anak dapat ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan karya yang unik, menarik, dan berbeda berdasarkan imajinasi yang dimilikinya.

Pada indikator kemampuan bekerja secara mandiri, anak menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan. Selama pelaksanaan Siklus II, sebagian besar anak mampu menyelesaikan kegiatan tanpa bergantung pada bantuan guru. Anak terlihat lebih percaya diri dalam menentukan bentuk yang akan dibuat dan mampu menyelesaikan karyanya sesuai dengan rencana yang telah dipikirkan. Kemandirian tersebut berkembang karena media LEGO memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga anak terdorong untuk mengambil keputusan dan menyelesaikan tugas secara mandiri.

Selanjutnya, pada indikator antusiasme dalam beraktivitas, anak menunjukkan keterlibatan yang sangat baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak terlihat senang, aktif, dan bersemangat ketika menggunakan media LEGO. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dengan mencoba berbagai bentuk dan susunan balok yang berbeda. Tingginya antusiasme anak selama pembelajaran menunjukkan bahwa media LEGO mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Endah Sary (2023) yang menyatakan bahwa media LEGO merupakan permainan konstruktif yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak karena memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan berbagai bentuk berdasarkan ide dan imajinasinya sendiri. Melalui kegiatan menyusun dan membangun, anak tidak hanya menghasilkan karya, tetapi juga belajar berpikir, merencanakan, dan memecahkan masalah sederhana yang dihadapi selama proses bermain.

Temuan penelitian ini juga mendukung pendapat Saputri (2022) yang menjelaskan bahwa media LEGO dapat merangsang daya imajinasi anak melalui aktivitas menyusun dan mengombinasikan berbagai balok menjadi suatu bentuk yang bermakna. Ketika anak diberikan kebebasan untuk menyusun LEGO sesuai dengan keinginannya, anak akan lebih mudah mengembangkan kreativitas karena tidak terikat pada satu bentuk atau contoh tertentu.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Pratiwi (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media LEGO dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak. Selama kegiatan berlangsung, anak dihadapkan pada berbagai tantangan untuk menciptakan bentuk yang diinginkan sehingga mereka belajar menemukan solusi, mencoba berbagai alternatif, dan mengembangkan ide baru. Proses tersebut merupakan bagian penting dalam pengembangan kreativitas anak usia dini.

Peningkatan kreativitas anak dalam penelitian ini juga mendukung teori Atikah (2025) yang menjelaskan bahwa kreativitas berkembang melalui pengalaman langsung yang memungkinkan anak bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan diri secara bebas. Melalui media LEGO, anak memperoleh kesempatan untuk melakukan ketiga hal tersebut secara bersamaan. Anak dapat mencoba berbagai susunan balok, mengubah bentuk sesuai keinginan, dan menciptakan karya yang berbeda dari teman-temannya. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan

memberikan pengalaman yang mendukung perkembangan kreativitas.

Keberhasilan penggunaan media LEGO dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan berdasarkan Permendikdasmen Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan yang menjadi acuan STPPA. Dalam peraturan tersebut ditegaskan bahwa anak usia dini diharapkan mampu menunjukkan daya imajinasi, menyampaikan gagasan, menghasilkan karya kreatif, serta menemukan alternatif penyelesaian masalah sesuai dengan tahap perkembangannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media LEGO mampu mendukung pencapaian indikator-indikator tersebut karena anak diberikan kesempatan untuk berpikir, berimajinasi, dan menghasilkan karya secara mandiri.

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori yang telah dikemukakan, dapat dipahami bahwa media LEGO merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penggunaan media LEGO memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan menyenangkan sehingga anak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media LEGO juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan ide, menunjukkan rasa keindahan, bekerja secara mandiri, dan berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan kreativitas anak dari 67% pada Siklus I menjadi 97,92% pada Siklus II membuktikan bahwa penggunaan media LEGO dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di PAUD Gentaralia Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. Hasil penelitian ini sekaligus menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan aktivitas bermain dengan penggunaan media yang tepat dapat membantu anak mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajarnya.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di PAUD Gentaralia Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media LEGO dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Peningkatan kreativitas anak terlihat pada indikator kemampuan mengemukakan ide sendiri, kemampuan menunjukkan rasa keindahan pada hasil karya, kemampuan bekerja secara mandiri, dan antusiasme anak dalam beraktivitas selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I persentase keberhasilan kreativitas anak mencapai 67% dengan kriteria BSH. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, persentase keberhasilan meningkat menjadi 97,92% dengan kriteria BSB**.** Peningkatan sebesar 30,92% tersebut menunjukkan bahwa media LEGO mampu memberikan stimulasi yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak.

Melalui penggunaan media LEGO, anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, berimajinasi, mengemukakan gagasan, serta menciptakan berbagai bentuk karya sesuai dengan kreativitas masing-masing. Selain itu, anak menjadi lebih aktif, percaya diri, mandiri, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media LEGO terbukti efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD Gentaralia Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma.

## Daftar Pustaka

Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Atikah, N. (2025). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego pada Usia 5–6 Tahun. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 8(1). https://doi.org/10.23917/ecrj.v8i1.10803

Bili. (2024). Pemanfaatan Permainan Lego untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun TK St. Mathilda Unika Weetebula. *Journal on Education*, 6(3), 17154–17163. E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365.

Endah Sary. (2023). Pengaruh Permainan Lego terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3–6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6273–6280.

Gusti Nugrahani. (2024). Pengaruh Lego sebagai Media Interaktif terhadap Peningkatan Kecerdasan Spasial-Visual dan Keterampilan Kognitif dalam Pembelajaran Geometri Bangun Ruang. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5), 475–483. https://doi.org/10.5281/zenodo.11503640

Hasanah. (2023). Peran Permainan dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Umur 4–6 Tahun. *AL-HANIF: Jurnal Pendidikan Anak dan Parenting*, 3(2), 71–78.

Jamilah Mimah. (2024). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5–6 Tahun melalui Permainan Edukatif Lego di Kober Nurul Huda Desa Sukaratu Kecamatan Banyuresmi Kabupaten Garut. *Calakan: Jurnal Sastra, Bahasa, dan Budaya*, 2(1), 18–24.

Kurniasih, D. (2021). Peran Media Konstruktif dalam Pengembangan Kemampuan Motorik dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 102–110.

Kuswanto. (2024). Permainan Lego: Upaya Pengembangan Kreativitas AUD. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 100–108.

Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.

Pratiwi. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak melalui Media Konstruktif. *Jurnal PAUD Nusantara*, 5(2), 100–108.

Saputri. (2022). Peran Media Massa dalam Mempengaruhi *Public Trust* di Masyarakat. *PANDITA: Interdisciplinary Journal of Public Affairs*, 5(1).

Sari. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Berbasis Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 45–53.

Sugiyono. (2022). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Yuliani, N. (2022). *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak PAUD*. Bandung: Alfabeta.