

Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Pada Usia 5-6 Tahun

Nurul Atikah¹, Herlina², Angri Lismayani³

¹²³Universitas Negeri Makassar

¹nurulatikahtita@gmail.com

²herlina@unm.ac.id

³angri.lismayani@unm.ac.id

Manuscript submitted 4 Juni 2025, published 24 Juni 2025

ABSTRACT

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui strategi dalam meningkatkan kemampuan produktivitas anak dengan permainan lego pada anak usia 5–6 tahun di PAUD Ceria Adhyaksa Kota Makassar. **Metode penelitian** yang digunakan merupakan pendekatan kualitatif melalui teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara serta dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas B2 di PAUD Ceria Adhyaksa. **Hasil penelitian** menunjukkan bahwa strategi yang digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas anak meliputi: mendorong anak untuk mencoba hal-hal baru, menghargai ide-ide anak, memberikan pertanyaan pemantik untuk merangsang pemikiran kreatif, mengajak anak untuk bekerja sama dalam kegiatan, serta memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi. Strategi-strategi ini efektif dalam menumbuhkan keberanian, imajinasi, dan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini.

KEYWORDS

Strategi Guru, Kreativitas Anak, Permainan Lego, Anak Usia Dini

CORRESPONDING AUTHOR:

email: nurulatikahtita@gmail.com

Copyright: ©2019 This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak usia dini merupakan jenjang pertama yang ditempuh anak sebelum melanjutkan kependidikan dasar agar tumbuh kembang anak bisa memperoleh berbagai stimulus dengan baik. Tahun-tahun awal kehidupan anak merupakan fase terpenting dalam perkembangan manusia. Selama periode ini, kesehatan fisik, kemampuan mental, kompetensi sosial dan keamanan emosi terbentuk. Bukti juga menunjukkan bahwa tahun awal masa kanak-kanak penting bagi perkembangan otak anak. Oleh

karena itu lingkungan yang tersedia bagi anak, dan pengalaman yang mereka lalui selama fase tersebut mempengaruhi perkembangan holistik mereka (Al-Hassan, 2018).

Berdasarkan Permendikbud nomor 5 tahun 2022 tentang standar kompetensi lulusan, bahwa perkembangan anak mempunyai standar tingkat capaian yang difokuskan pada 6 aspek yaitu sosial emosional, fisik motorik, nilai agama dan moral, bahasa dan sosial dan nilai pancasila. Tidak hanya itu, selain aspek di atas ada juga aspek lain yang

penting dikembangkan pada anak seperti aspek kreativitas.

Kreativitas merupakan proses membuat sesuatu yang berguna dan unik yang dapat mengarah kepada inovasi. Potensi kreativitas bisa tumbuh menjadi inovasi dengan cara menumbuhkan iklim yang kreatif, memelihara sikap kreatif dan menerapkan keterampilan berpikir kreatif (Kim, 2017). Kreatif merupakan keterampilan berpikir yang diterapkan untuk mencapai inovasi dengan mencakup keahlian, berpikir dengan lancar dan membayangkan sesuatu yang baru (Kim & Park, 2020).

Kreativitas anak penting untuk dikembangkan dalam meningkatkan potensi yang ada, namun dalam prosesnya ditemukan berbagai permasalahan yang bisa disebabkan oleh faktor dari keluarga atau lingkungan (Afnita, 2022). Padahal kreativitas tidak bergantung pada jumlah potensi kreatif bawaan yang dimiliki anak tetapi kepada lingkungannya. Secara khusus seberapa besar lingkungan tempat mereka tumbuh memungkinkan mereka untuk mempertahankan dan kemudian mengembangkan potensi kreatif sehingga lingkungan keluarga merupakan awal agar anak bisa memicu rasa ingin tahu dan mendorong motivasi mereka (Al-Dababneh et al, 2019).

Merujuk pada realita tersebut, peran tenaga pengajar dan orang tua tidak bisa dihilangkan dalam kehidupan anak. Akan tetapi, kreativitas anak belum berkembang secara maksimal yang disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya yaitu dari lingkungan sekolah sendiri. Hal ini bisa dilihat dari proses pembelajaran yang belum terbuka terhadap pengalaman baru, kurangnya keberanian anak dalam mengemukakan pendapat serta rendahnya rasa ingin tahu anak. Situasi ini mencerminkan bahwa guru belum sepenuhnya mampu menstimulasi kreativitas anak melalui beragam aktivitas bermain yang tersedia di

sekolah. Berbagai Upaya yang bisa diaplikasikan dalam mendorong kreativitas AUD salah satunya adalah melalui media lego. Permainan Lego dapat meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah, mengembangkan solusi yang berbeda untuk masalah yang sama dan juga menghasilkan motivasi dan minat yang tinggi serta pemikiran kritis untuk mencapai dan menjadi kreatif dalam pemikiran anak (Masril et al, 2019).

Berdasarkan pada observasi awal yang dilakukan peneliti di PAUD Ceria, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak usia 5-6 tahun sebagian berkembang secara optimal melalui permainan Lego. Sejalan dengan hasil penelitian dari (Mutmainnah et al, 2018) bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak dilakukan berbagai cara seperti menawarkan kesempatan pada anak agar bisa melakukan komunikasi serta keterikatan sosial bersama sebayanya, mendukung anak untuk menuangkan imajinasi mereka, memberikan inovasi bentuk yang bervariasi sehingga anak bisa menceritakan pengalaman main serta mengingat kembali, memberi dukungan anak berupa kasih sayang yang penuh sehingga anak dapat mengimplementasikan aktivitas dengan terampil. Sehingga melalui strategi guru yang telah diimplikasikan dalam bermain Lego bisa meningkatkan kreativitas anak di PAUD Ceria oleh karenanya sebagian anak sudah mampu membuat robot dengan permainan Lego ini.

Permainan Lego merupakan media konstruktif yang menjadi simbol utama dalam permainan anak sebagai alat untuk mengemulasi kreativitas, pemecahan masalah dan kemampuan spasial anak (Taylor, 2023). Permainan Lego mengajarkan keterampilan rekayasa kepada anak agar bisa merancang dan membangun pemahaman konsep ilmiah serta kerjasama dalam tim (Chaudhary et al, 2016).

Penjelasan diatas, dilatar belakangi beberapa hasil penelitian oleh ahli seperti yang dituangkan

oleh Kuswanto (2023), bahwa permainan Lego mampu memicu daya cipta karena melalui kegiatan ini, anak akan menggunakan beragam objek untuk menghasilkan sebuah karya kreatif yang memiliki nilai fungsional atau estetika.

Solusi untuk meningkatkan kreativitas melalui permainan lego mencakup antara lain pengadaan berbagai fasilitas permainan Lego dalam jumlah memadai, menata ruang yang cukup bagi anak agar bisa membangun komunikasi dan interaksi sosial dengan teman sebaya, memberikan alokasi waktu yang cukup bagi anak untuk berekspresi secara kreatif, menawarkan inovasi dalam penggunaan serta membentuk Lego dalam berbagai macam bentuk serta mampu mendorong anak agar bisa mengingat kembali dan saling berbagi pengalaman bermainnya. Selaras dengan penelitian yang telah diimplementasikan oleh Sinaga (2023), permainan lego menunjukkan pengaruh ke arah baik yang konsisten dalam mendukung perkembangan kreativitas, keterampilan motorik dan kemampuan berpikir kritis pada anak. Melalui pelibatan anak secara langsung dalam kegiatan belajar yang bersifat menyenangkan dan interaktif, permainan Lego mampu meningkatkan kreativitas anak secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal, muncul ketertarikan untuk meneliti lebih lanjut mengenai Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Adhyaksa Kota Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Menurut Lim (2025) penelitian kualitatif fokus kepada definisi dan prinsip-prinsip dasarnya yang ditandai oleh pendekatan yang lebih fleksibel, eksploratif dan mendalam terhadap suatu fenomena. Metode ini menekankan pemahaman konsep, pengalaman subjektif dan makna yang diberikan oleh suatu

individu atau kelompok. Oleh sebab itu, penelitian ini juga melibatkan sejumlah aspek sesuai situasi sosial, termasuk individu yang terlibat, lingkungan serta interaksi yang ada. Pendekatan yang digunakan merupakan penelitian dengan deskripsi kualitatif, yang memungkinkan peneliti dalam menggambarkan kreativitas anak dengan permainan Lego.

Penelitian ini berfokus pada strategi pendidik dalam merangsang kreativitas anak melalui permainan Lego di PAUD Ceria Adhyaksa, Kota Makassar. Penelitian ini akan diberikan kepada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Adhyaksa pada bulan Maret 2025.

Latar belakang dibalik pemilihan PAUD Ceria Adhyaksa sebagai lokasi penelitian didasarkan pada dua pertimbangan utama, yang pertama karena lembaga ini menjadi tempat observasi awal peneliti selama kurang lebih 3 bulan pada tahun 2024 dan kedua, sekolah ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak dengan permainan Lego.

Teknik pengumpulan data yang diimplementasikan dalam penelitian ini seperti observasi, wawancara serta dokumentasi. Observasi digunakan dalam melakukan pengamatan secara langsung fenomena yang diteliti yaitu strategi pendidik untuk meningkatkan kreativitas anak dengan permainan lego. Wawancara dilakukan bersama kepala sekolah dan pendidik di kelas B2 Dirgantara agar bisa memperoleh informasi mendalam mengenai praktik yang diterapkan. Sebagai bukti berupa catatan, foto dan arsip kegiatan yang relevan peneliti melampirkan dokumentasi sebagai bahan pendukung. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari wawancara dengan pendidik dan kepala sekolah, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen dan arsip yang berkaitan dengan kegiatan bermain Lego di

PAUD Ceria Adhyaksa. Peran peneliti dalam penelitian ini sebagai pengamat dan instrumen utama dalam mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasi data.

Peneliti akan mengamati secara langsung strategi yang diterapkan oleh pendidik dan berinteraksi dengan subjek penelitian untuk memahami konteks dan makna dari fenomena yang diamati. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian akan menggunakan teknik triangulasi yang berarti menyatukan beberapa teknik sumber data dan pengumpulan data yang berbeda. Triangulasi teknik dilakukan melalui penggunaan instrumen observasi, wawancara serta dokumen dengan serentak, sedangkan triangulasi sumber diimplementasikan dengan melakukan perbandingan data yang dihasilkan dari berbagai sumber, misalnya dari kepala sekolah, pendidik dan dokumen terkait. Analisa data di penelitian ini mengimplementasikan model analisis interaktif melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data diberikan dengan merangkum, memilih dan memusatkan data yang relevan. Penyajian data diberikan dengan melakukan penyusunan data yang telah direduksi ke dalam narasi deskriptif. Terakhir penarikan kesimpulan diberikan melalui identifikasi tema, bola dan makna yang terdapat dari data yang telah disajikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pengumpulan data, mengolah dan menganalisis menggunakan metode serta kisi-kisi instrumen penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Berikut hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilaksanakan agar bisa mengetahui strategi guru untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan lego. (1) gambaran penggunaan permainan lego Ketersediaan media permainan lego di PAUD Ceria di kelas B2 tersedia dalam

jumlah yang cukup untuk anak gunakan dan tersusun rapi dengan penempatan yang mudah dijangkau baik itu oleh guru ataupun anak-anak. Media Lego sudah disesuaikan berdasarkan kebutuhan dan siap digunakan sehingga guru bisa menggunakannya kapan saja agar bisa mendorong kreativitas anak pada hari itu. Seperti hasil wawancara guru mengatakan bahwa "Kami biasanya pakai Lego secara rutin, minimal dua kali seminggu tergantung tema dan kegiatan yang dilakukan. Kami pilih lego yang sesuai dengan perkembangan anak..."

Menurut hasil wawancara, diketahui bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak orang tua berperan penting, salah satunya dengan mengajak anak bermain lego di rumah. Hasil wawancara dengan guru diperoleh "kami sering menyarankan orang tua agar memberi kesempatan kepada anak untuk bermain Lego di rumah dan melibatkan mereka dalam kegiatan bersama..."

Merujuk pada hasil wawancara dan observasi tentang peran guru dalam mengembangkan kreativitas di PAUD Ceria kelas B. Terlihat dimulai dalam penyediaan lingkungan yang aman dalam mendorong kreativitas serta eksperimen yang menghargai gagasan anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru terkait dengan penyediaan lingkungan yang aman yaitu "kalau cara saya mengelola kelas yang aman itu nak, saya tata ruangan sedemikian rupa agar anak bisa leluasa bergerak dan menyediakan alat permainan yang aman..." Tidak hanya itu adapun perolehan hasil dari wawancara untuk menstimulasi menjadi anak yaitu "anak seringkali membuat benda-benda yang bahkan tidak terpikirkan oleh kami, seperti hewan (gajah, jerapah)..."

Selanjutnya untuk hasil observasi dan wawancara guru memberikan dukungan dan mengajak anak untuk bekerja sama diperoleh hasil "kadang anak kami biarkan bermain sendiri agar

bisa menggali kreativitasnya dan diarahkan bermain bersama untuk belajar kerjasama..."

Merujuk pada wawancara yang dilakukan, peneliti mendapatkan informasi bahwa melalui permainan Lego dalam kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali dalam satu pekan. Pelaksanaan permainan ini disesuaikan dengan tema dan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan. Guru mengimplementasikan permainan Lego ke dalam sesi ajar yang relevan dengan materi yang sedang diajarkan kepada anak-anak. Sebagai contoh, jika tema yang diangkat berkaitan dengan hewan maka anak akan diarahkan untuk membuat bentuk sesuai dengan tema yang ada. Sehingga melalui aktivitas ini, anak tidak hanya bermain tetapi belajar mengenal konsep, warna, bentuk serta meningkatkan daya imajinasinya.

Anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi ketika bermain. Hal ini tampak pada saat anak selesai menyusun balok Lego lalu memperlihatkan hasil kreasinya dan bertanya "Ibu Guru, yang saya buat ini bentuknya apa?" Pertanyaan ini tidak menunjukkan bahwa anak mendapatkan penilaian dari guru tetapi untuk menunjukkan keinginan kuat dalam dirinya agar bisa mengeksplorasi dan mengetahui tentang hasil karyanya.

Sepanjang kegiatan dilaksanakan, anak terlihat antusias dan terlihat hidup ketika mulai bercerita tentang hasil kreasinya sendiri. Ketika anak menyebut hasil bangunannya sebagai rumah robot maka akan membayangkan bagaimana bangunan itu digunakan, siapa penghuninya dan apa saja yang dilakukan di dalam.

Anak tampak tidak terpaku pada satu bentuk atau metode dalam menyusun balok. Ia bereksperimen dengan berbagai struktur bangunan melalui kombinasi balok yang beragam serta memberikan penamaan dan fungsi yang bervariasi.

Usai merampungkan bangunan dari balok, anak mampu menguraikan hasil presiden dengan

cukup detail. Ia berkata "ini pintunya, ini dapurnya..." Anak menyampaikan penjelasannya secara runtut dan terang sehingga guru menangkap maksudnya dengan mudah.

Kreativitas merupakan salah satu elemen penting yang dikembangkan dalam dunia PAUD. Proses berpikir yang orisinal dan inovatif bisa dibentuk melalui aktivitas yang menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu anak dan mendorong mereka berpikir mendalam serta menemukan hal baru. Menurut Hurlock, kreativitas yaitu keterampilan berpikir dalam menciptakan dan menghasilkan segala bentuk ide yang belum pernah ada sehingga mempunyai pembaharuan. Hasil ini berupa ide, gagasan atau reaksi terhadap situasi yang tidak terduga (Yulianti, 2021). Sujiono berpendapat, kreativitas yaitu kemampuan dalam menciptakan, menemukan, mengadakan dan memikirkan suatu gagasan atau bentuk baru yang original yang bisa dimanfaatkan bagi banyak orang (Kartini & Susilawati, 2018). Cara supaya anak berkembang dan tumbuh dengan benar dan baik yaitu melalui dorongan kreativitas. Karena kreativitas merupakan ruang yang anak harus ciptakan sendiri. Melalui pengembangan kreativitas anak bisa meningkatkan kualitas potensial yang ada dan mengkoordinasikan interaksi psikologis anak (Mayar et al, 2022).

Permainan lego terbukti efektif dalam menstimulus kreativitas anak. Dalam kegiatan ini, pemanfaatan beragam benda yang tersedia bisa membentuk karya yang nyata. Kegiatan bermain Lego mampu mengembangkan cara berpikir dan daya cipta untuk melalui pendekatan pembelajaran yang terintegrasi dengan permainan. Berbagai keuntungan bisa didapatkan dari kegiatan ini salah satunya dengan meningkatkan kemampuan anak dalam berinovasi. Jika anak menciptakan dan membuat permainan dengan baik maka muncul rasa kebosanan pribadi serta pengakuan dari

lingkungan sosial yang bisa menumbuhkan motivasi dalam berkarya lebih optimal.

Strategi guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui permainan lego, berdasarkan pada hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Guru mendorong anak untuk mencoba hal-hal baru. Motivasi yang diberikan oleh guru kepada anak untuk menjelajahi hal-hal baru melalui pendekatan yang eksploratif dan inovatif merupakan metode yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas pada anak. Keterlibatan aktif guru sebagai pendamping dan penghubung dalam proses pembelajaran memegang peran penting untuk mewujudkan suasana yang mendukung pertumbuhan serta perkembangan daya cipta secara maksimal (Maharani & Harahap, 2024).

Menghargai ide anak. Cara untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan kreativitas anak seperti mendorong kepada anak agar mampu menyampaikan ide-ide mereka tanpa hambatan serta memberikan apresiasi terhadap gagasan-gagasan tersebut (Fakhriyani, 2016).

Menurut Semiawan, kreativitas merupakan kemampuan untuk merumuskan ide baru serta menerapkannya dalam menyelesaikan permasalahan. Menghargai hasil karya anak ataupun bentuk dan wujudnya merupakan hal yang sangat esensial (Rachmawati & Kurniati, 2021).

Sering memberikan pertanyaan pemantik untuk memunculkan idenya. Individu yang memiliki sifat kreatif umumnya mampu menciptakan ide-ide baru, memiliki dorongan dari dalam diri, kebiasaan yang mendukung serta kapasitas untuk menghasilkan atau memodifikasi sesuatu agar terlihat lebih menarik dan memiliki nilai lebih. Kreativitas memang perlu dikembangkan sejak dini karena setiap aktivitas yang dilakukan anak akan sangat mungkin menjadi pemicu munculnya daya cipta (Dwianti et al., 2021).

Guru mengajak anak untuk bekerja sama.

Dengan berinteraksi dengan temannya, anak bisa mengembangkan kemampuan kreatif secara optimal. Berdiskusi, bermain dan berkolaborasi bersama teman membuat anak bisa saling berbagi ide, mengembangkan keterampilan sosial dan mencari solusi bersama yang diperlukan untuk lebih kreatif lagi. Lingkungan yang menyediakan kolaborasi dan eksplorasi dengan teman sebaya yang bisa merangsang kreativitas anak (Sakti & Sit, 2024).

Anak diberi kebebasan berkreasi. Memberikan kebebasan berkreasi pada anak merupakan strategi utama dalam mengembangkan kreativitas. Kebebasan inilah yang akan membuat anak mengeksplorasi imajinasi, gagasan dan ide mereka tanpa batasan yang menghambat proses berpikir secara mandiri. Dalam hal ini, anak tidak hanya menyalurkan ekspresi diri tetapi belajar menghadapi tantangan, membuat keputusan dan mengembangkan solusi secara nyata dari pikiran (Anjali et al, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan di PAUD Ceria Adhyaksa, Kota Makassar, dapat disimpulkan bahwa pendekatan guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui permainan Lego berlangsung secara aktif dan beragam. Guru memberikan dorongan kepada anak untuk mengeksplorasi hal-hal baru, menghargai gagasan-gagasan yang muncul dari anak, serta mengajukan pertanyaan-pertanyaan pemantik yang mampu merangsang pemikiran kreatif. Selain itu, guru juga mengajak anak berpartisipasi dalam aktivitas kerja sama serta memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan diri dan berkreasi. Pendekatan-pendekatan tersebut terbukti efektif dalam menumbuhkan keberanian, daya imajinasi, dan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini..

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, J. A. U. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas AnakUsia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1),75-95. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>
- Al-Dababneh, K. A., Al-Zboon, E. K., & Ahmad, J. (2019). The creative environment: teachers' perceptions, self-efficacy, and teaching experience for fostering children's creativity. *Early Child Development and Care*, 189(10), 1620-1637.
- Al-Hassan, O. M. (2018). Developments of early childhood education in Jordan. *Early Years*, 38(4), 351-362.
- Anjali, D. sarma, Maulina, I., & Suhaibah. (2024). Kebebasan Anak Dalam Berkreasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Media Loose Part. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(6), 1965–1970. <https://doi.org/https://doi.org/10.59837/jpmmba.v2i6.1152>
- Chaudhary, V., Agrawal, V., & Sureka, A. (2016). An experimental study on the learning outcome of teaching elementary level children using Lego Mindstorms EV3 robotics education kit. *arXiv preprint arXiv:1610.09610*.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 4(2).
- Kartini, & Susilawati, I. (2018b). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Dunia Anak : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (2)(November), 33–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpaud.v1i2.386>
- Kim, K. H. (2017). The Torrance Tests of Creative Thinking—Figural or verbal: Which one should we use? *Creativity: Theories – Research – Applications*, 4(2), 302–321.
- Kim, K. H., & Park, S. G. (2020). Relationship between parents' cultural values and children's creativity. *Creativity Research Journal*, 32(3), 259-273.
- Lim, W. M. (2025). What is qualitative research? An overview and guidelines. *Australasian Marketing Journal*, 33(2), 199-229.
- Masril, M., Hendrik, B., Theozard Fikri, H., Hazidar, A. H., Priambodo, B., Naf'an, E., ... & Kudr Nseaf, A. (2019, December). The effect of lego mindstorms as an innovative educational tool to develop students' creativity skills for a creative society. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1339, No. 1, p. 012082). IOP Publishing.
- Mayar, F., Uzlal, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Mutmainnah, M. (2019). Lingkungan Dan Perkembangan Anak Usia Dini Dilihat Dari Perspektif Psikologi. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 5(2), 15. <https://doi.org/10.22373/equality.v5i2.5586>
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2021). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak.
- Sakti, A. N. L., & Sit, M. (2024). Analisis perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 1(4), 844–852.
- Sinaga, J., & Sinambela, J. L. (2023). Strategi Pembelajaran Efektif Melalui Permainan: Pengaruh Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kepandaian Pada Anak-Anak. *Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 1(1), 49–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.61404/jimad.v1i1.63>
- Taylor, N. (2023). LEGO and the Infrastructural Limits of Open Play. *M/C Journal*, 26(3).
- Yulianti, T. R. (2021). Peranan orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini



<http://journals2.ums.ac.id/index.php/ecrj>

Volume 8, issue 1 Juni 2025

Doi: [10.23917/ecrj.v8i1.10803](https://doi.org/10.23917/ecrj.v8i1.10803)

(Studi kasus pada pos PAUD Melati 13
Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi
Tengah). E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id,
4(1), 11–24.

[http://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.
php/empowerment/article/view/569](http://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment/article/view/569)