



Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Lego Warna Pada Paud Kawanua di Kecamatan Tehoru Kabupaten Maluku Tengah

J.L.Kundre¹, Enjelika Ifasaksily²

Universitas Pattimura

Abstract

Received: 12 Oktober 2022
Revised: 18 Oktober 2022
Accepted: 26 Oktober 2022

The purpose of this study was to find out the increase in early childhood creativity through the development of Color Lego Games at Kawanua PAUD, Tehoru District, Central Maluku Regency. The type of research used in this research is Classroom Action Research (CAR). Based on the results of the class action, it can be concluded that the application of color lego games in the development of early childhood creativity in Kawanua Early Childhood Education, Tehoru District, Central Maluku Regency. cycle I in the activity of installing color lego games shows that Cycle I in the activity of installing color legos shows that the ability of children to appreciate the sense of beauty 4 children get 1 (one) star, 6 children get 2 (two) stars, 3 children get 3 stars (three), and 2 children get 4 stars (four). 7 Doing it yourself without help 7 children get one star, 5 children get 2 stars (two), 2 children get 3 stars (three), 1 child gets 4 stars (four). Having high imagination, 6 children get 1 (one) star, 6 children get 2 (two) stars, 3 children get 3 stars, and no child gets 4 stars.

Keywords: *Lego games, colors, paud*

(*) Corresponding Author: enjelikasifaksily25@gmail.com

How to Cite: Kundre, J., & Ifasaksily, E (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Lego Warna Pada Paud Kawanua di Kecamatan Tehoru Kabupaten Maluku Tengah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 538-550. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7337478>

PENDAHULUAN

Pendidikan Usia Dini atau disingkat PAUD merupakan jenjang pendidikan dasar sebelum anak masuk pada pendidikan pada sekolah dasar (SD), PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia enam tahun (0-6 tahun). 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. 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 menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 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. 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 peserta didik dapat menemukan pengalaman nyata dan terlibat langsung dengan alat dan media pembelajaran. Peranan guru sangat penting untuk menciptakan situasi belajar.

Pada anak usia dini diperlukannya stimulasi yang cukup agar perkembangan anak bisa berkembang. 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 di atas bahwa kemampuan kreativitas anak masih kurang, karena pada saat observasi awal anak didik di PAUD Kawanua masih ada sebagian anak yang belum bisa mengolongkan benda menurut pembagian yang berbeda-beda masih sangat kurang sekali. Dalam mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan pada anak PAUD Kawanua Kecamatan Tehoru, salah satu alternatif yang digunakan yaitu dengan menggunakan alat media permainan yang menarik untuk anak mainkan seperti 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 pada anak.

Dari latar belakang yang diuraikan di atas itu, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Lego Warna pada PAUD Kawanua Kecamatan Tehoru Kabupaten Maluku Tengah”.

KAJIAN TEORI

Pengertian kreativitas

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki

kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data dan informasi atau unsur-unsur yang ada. Ada beberapa pengertian menurut para ahli tentang kreativitas, menurut Supriadi dalam Susanto (2011:114) yang menyatakan bahwa kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

Mayesky (2009:4) mengemukakan bahwa kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau membuat sesuatu yang asli untuk individu dan dihargai oleh orang atau lainnya. Mulyadi (2000:30) mengemukakan kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas juga bisa diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir. Kreativitas berarti pula kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya dan merincikan suatu gagasan. Carl Roger dan Abraham Maslow dalam Jamaris (2003:56-58) mengemukakan kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian yang berkaitan dengan aktualisasi diri.

Endang Rini Sukamti (2010:53) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Menurut Maslow aktualisasi diri merupakan suatu karakteristik yang fundamental, dan suatu potensialitas yang ada pada semua manusia saat dilahirkan, akan tetapi sering hilang, terhambat atau terpendam dalam proses pembudayaan. Menurut psikolog humanistik, *Abraham Maslow* dan *Carl Rogers* dikutip oleh Utami Munandar (2010:34) menyatakan bahwa seseorang dikatakan mengaktualisasikan dirinya apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi, mengaktualisasikan, atau mewujudkan potensinya.

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. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik 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. Berk (dalam Sujiono, 2009:6), Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Mansur (2005:88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Hibana S. Rahman (2005:4) menyebutkan bahwa anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Secara tradisional pemahaman tentang anak sering diidentifikasi sebagai manusia dewasa mini, masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berfikir. Pemahaman lain tentang anak usia dini adalah anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak Usia Dini adalah anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang melewati masa bayi, masa batita dan masa prasekolah. Pada setiap masa yang dilalui oleh anak usia dini akan menunjukkan perkembangannya masing-masing yang berbeda antara masa bayi, masa batita, masa prasekolah. 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.

Pengertian Lego

Lego merupakan permainan konstruktif berupa kepingan plastik yang dapat disusun dan dirangkai menjadi aneka bentuk. Anak prasekolah juga akan belajar untuk berfikir, berpendapat, menyelesaikan masalah, mengasah keterampilan melalui kemampuannya menyusun lego. Davina, (2004) Lego memiliki berbagai macam warna yang dapat membantu anak belajar membedakan bentuk dan pola-pola, serta dari bentuk-bentuk yang dibuat, anak akan belajar mengenal simetri. Hurlock, (2005) Lego merupakan permainan yang bersifat membina keterampilan dan rangsangan bagi kreativitas anak, karena melalui eksperimentasi dalam bermain anak akan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Toys Kingdom, (2015) lego ini adalah lego yang dikhususkan untuk anak usia dini. Lego ini bertujuan untuk mengasah kemampuan berfikir anak dalam menyusun balok yang beraneka ragam, untuk membentuk sesuatu.

Handayani dalam Utami, Qur'aniati, dan Kusuma R., (2008) Lego adalah permainan konstruktif yang berbentuk kepingan plastik dengan bermacam warna serta dapat dirangkai dan disusun menjadi berbagai bentuk. Dijelaskan pula bahwa anak yang terbiasa bermain lego dapat memenuhi tiga aspek perkembangannya yaitu motorik halus, motorik kasar, serta kognitifnya. Santi (2013) menyebutkan bahwa lego merupakan permainan bongkar pasang yang dapat dirangkai sesuai keinginan serta memiliki ukuran yang berbeda-beda dan berwarna warni, menurutnya manfaat dari bermain lego salah satunya untuk melatih konsentrasi. Bermain Lego dapat dilakukan secara Individual maupun kelompok (Ramalhodande Sarmiento, 2019) dijelaskan pula bahwa bermain lego memiliki beberapa tujuan yaitu merangsang perhatian dengan orang lain berkomunikasi, memecahkan masalah, keterampilan motorik, penalaran, keterampilan sosial, serta perhatian atau konsentrasi.

Maccormack dan Hutchinson dalam Hayati dan Samawi (2017) mengutarakan bahwa setelah melakukan observasi pada kliennya menunjukkan adanya keantusiasan yang lebih ketika anak bermain dengan lego. Menurut Green dalam Apriliana, Padmanaba, dan Yong (2016) sudah 35 tahun lego berkerja sama

dengan guru serta spesialis pendidikan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak sehingga kelas terasa menyenangkan serta memberikan dampak bagi pembelajaran. Bermain lego dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok, menggunakan potongan lego berbentuk balok yang terbuat dari plastik serta dapat dibongkar pasang. Permainan ini memerlukan konsentrasi atau perhatian saat proses bermain, sehingga bermain lego dapat dijadikan media intervensi atau media belajar anak Usia dini dalam mengingatkan konsentrasi pada tugas yang telah dicontohkan sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelas bekerja sama dengan peneliti yang menekankan pada penyempurnaan peningkatan proses pembelajaran (Arikunto, 2008). Penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian melalui sistim yang berdaur ulang dari berbagai kegiatan pembelajaran yang terdiri dari empat tahap saling terkait dan bersenambungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di PAUD Kawanua Kecamatan Tehoru. Subyek penelitian yaitu siswa yang berumur 5 – 6 tahun berjumlah 15 siswa, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Kawanua Kecamatan Tehoru, kemampuan kreativitas anak masih kurang, dimana masih ada sebagian anak yang belum bisa mengolongkan benda menurut pembagian yang berbeda-beda. Untuk mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan pada anak PAUD Kawanua Kecamatan Tehoru, peneliti memilih menggunakan alat media permainan yang menarik untuk anak mainkan yaitu permainan lego.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilakukan dalam dua siklus, dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

Siklus I

Perencanaan

- a. Guru Merancang Rencana Pembelajaran Harian (RPH) dengan Tema (lingkungan) sub tema (Rumahku, bagian-bagian rumah).
- b. Merancang Rencana pembelajaran Harian (RPH) dengan salah satu kegiatan inti yaitu mengajarkan kepada anak-anak tentang lingkungan Rumah serta mengajarkan kepada anak fungsi dari bagian-bagian rumah.
- c. Merancang alat permainan edukatif Lego Warna yang menarik mencakup beberapa kemampuan warna yang terdiri dari beberapa motif yang berbentuk serta melatih kemampuan kreativitas anak dengan menggunakan kepingan Lego Warna yang diberikan.
- d. Rencana Pembelajaran Harian (RPH) pada siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 9 Agustus 2021 dan 12 Agustus 2021.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pada Siklus I dilaksanakan sesuai rencana yaitu dua kali pertemuan pada 9 Agustus 2021, dan 10 Agustus 2021, pertemuan I

jumlah anak yang hadir yaitu 13 anak dari 15 anak yang terdaftar pada usia 5-6 Tahun sedangkan pada pertemuan ke II yang hadir 15 anak.

a. Pertemuan 1

Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2021 dengan menggunakan Rencana Pembelajaran Harian (RPH) dengan Tema Lingkungan Sub Tema Rumah(bagian-bagian rumah).

a. kegiatan awal

Guru menyajak anak untuk berbaris kemudian Guru mengkondisikan kelas untuk kesiapan anak mengikuti kegiatan yang akan dilakukan. Anak memberi salam, bernyanyi, dan berdoa. Sebelum masuk dalam pembelajaran Guru menanyakan kabar anak-anak. selamat pagi anak-anak bagaimana kabar anak-anak hari ini, pasti semua baikkan, anak-anak menjawab baik ibu. Oke sebelum kita belajar hari ini ibu guru mengajak kita berdiri dan kita, “Tepuk semangat, oke anak-anak bisa duduk kembali.

b. Kegiatan inti

Guru menanyakan kepada anak gambar apa yang ibu pegang ini, anak menjawab gambar rumah, ibu. Iya, anak-anak yang ibu pegang ini adalah gambar rumah, semua anak-anak pasti punya Rumahkan, Anak menjawab punya ibu, Oke anak-anak sekarang ibu mau bertanya, kira-kira fungsi dari rumah itu untuk apa, anak-anak menjawab untuk tempat tinggal, tempat istirahat, iya anak-anak pintar sekali. Iya anak-anak rumah itu sebagai tempat untuk anak-anak, ibu guru tinggal, beristirahat, rumah juga sebagai tempat berlindung dari sinar matahari dan hujan. baik anak-anak Iya anak-anak didalam rumah terdapat berbagai bagian-bagian dalam rumah yaitu ruangan coba anak-anak lihat dalam gambar yang ibu pegang ini, anak melihat dan kemudian menjawab, ada ruang makan, kamar, dapur ibu, iya pintar sekali anak-anak didalam rumah itu ada ruang tamu, ruang tidur, ruang makan, toilet/wc, dan dapur. Anak-anak kita harus punya rumah yang baik, nyaman, dan juga bersih. Anak-anak kalau rumah bersih pasti semua keluarga tetap sehat.

Oleh karena itu, kita harus menjaga lingkungan rumah kita, dengan cara kita menjaga kebersihan lingkungan rumah dengan membuang sampah pada tempatnya, misalnya kalau anak-anak selesai bermain permainan anak-anak harus membersihkan permainan anak-anak, atau anak-anak habis makan permen, tempat minuman anak-anak harus buang pada tempat sampah, agar rumah tetap bersih, kalau rumah bersih berarti kita sehat dan kita terhindar dari penyakit. Guru bertanya kembali kepada anak alasan apa harus membuang sampah ketempat sampah?. lalu anak menjawab supaya bersih, dan tetap sehat ibu. Iya, benar dan pintar sekali anak-anak. Ok, semuanya tepuk tangan.

Nah, sekarang anak-anak semuanya duduk tenang dan perhatikan kedepan. kemudian guru bercakap-cakap dengan anak menggunakan lego warna. guru memperkenalkan kepada anak kepingan-kepingan lego warna kepada anak, iya anak-anak apa yang ibu Guru pegang ini. Yang ibu pegang ini adalah kepingan lego warna yang bisa dibongkar pasang bisa sesuai dengan bentuk yang disiapkan oleh guru. Permainan yang ibu pegang ini ada berbagai warna coba anak-anak lihat dan sebutkan ada warna apa saja yang ibu pegang. Lalu anak menjawab: ada 7 warna ibu, ada warna biru, kuning, coklat, hijau, merah, merah muda, biru iya pintar

sekali, iya sekarang siapa yang bisa mengulang sekali lagi warna yang ibu sebutkan tadi coba ulang siapa yang bisa ayo secara serempak anak menjawab ada 7 ibu ada warna biru, kuning, coklat, hijau, merah, merah muda, biru iya pintar sekali semuanya tepuk tangan, iya sekarang kita lihat bentuk dari lego warna ada bentuk persegi panjang. Segi empat kemudian guru meminta anak untuk tenang dan membagikan permainan lego warna untuk anak, iya anak-anak sekarang kita akan menyusun atau memasang kepingan lego ini menjadi beberapa bentuk ada mobil, dan hewan siapa yang mau menyusun anak menjawab dengan serempak saya ibu, oke sekarang perhatikan ibu, ibu akan menyusun permainan ini kemudian anak-anak akan mengikuti apa yang ibu kasih contoh ya oke anak-anak menjawab iya ibu.

Setelah guru menjelaskan guru mempraktekkan langsung kepada anak, anak dengan semangat menyusun atau memasang lego warna sesuai dengan yang diajarkan guru, nah setelah guru menjelaskan guru memanggil 4 anak untuk maju kedepan untuk menyusun lego warna di depan kelas sesuai bentuk yang dipilih oleh anak-anak. Pada kegiatan ini dilakukan secara berputar pada tiap anak yang ada pada 1 kelompok itu. Kemudian setelah anak selesai anak menyusun guru mengajak anak untuk bernyanyi lagu tentang lingkungan.

Pada kegiatan inti guru membagikan anak menjadi tiga kelompok terdiri dari 4 anak. Guru menjelaskan kembali bentuk yang dipilih anak untuk menyusun, bagaimana cara memasang lego yang tepat sesuai dengan bentuk yang dipilih oleh anak pada

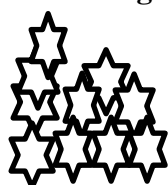
c. kegiatan penutup

guru mengajak anak bernyanyi lagu tentang lingkungan, berdiskusi kembali dengan anak tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini, lalu anak menyanyi lagu, berdoa, salam dan memberitahukan informasi untuk besok dan pulang.

Tabel 1. Frekuensi Siklus I observasi memasang lego warna

Indikator Kreativitas	Katagori				resentse
	BB ★	MB ★ ★	BSB ★ ★ ★ ★	BSB ★ ★ ★ ★	
1. Memiliki rasa ingin tau yang besar	0,0%	6,6%	0%	3,3%	00
2. Anak dapat mengerjakan sendiri tanpa bantuan	6,6%	3,3%	3,3%	,6%	00
3. Memiliki daya imajinasi yang tinggi	0%	0%	0%		00

Keterangan:



: Belum berkembang

: Mulai berkembang

: Berkembang sesuai Harapan

: Berkembang sangat baik

Data frekuensi yang dibuat tersebut menunjukkan siklus I pada kegiatan memasang lego warna terlihat bahwa kemampuan anak yang menghargai rasa

keindahan dan sedikit 6 anak belum berkembang dengan nilai frekuensi 40% ,4 anak mulai berkembang dengan penilaian 26,7%, 3 anak berkembang sesuai harapan dengan penilain 20% sedangkan 2 anak yang berkembang sangat baik 13,3%. Anak mengerjakan sendiri tanpa bantuan 7 anak belum berkembang dengan penilaian frekuensi 46%, 5 anak mulai berkembang dengan penilaian frekuensi 33,3%, 2 anak berkembang sangat baik anak,13,3%, 1 anak berkembang sesuai harapan 6,6% . Anak memiliki daya imajinasi yang tinggi 6 anak belum berkembang dengan penilaian frekuensi 40%, 6 anak mulai berkembang dengan penilain 40%, 3 anak berkembang sesuai harapan 20%, dan berkembang sangat baik tidak ada,

4. Refleksi

Bedasarkan dari hasil pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan bermain lego warna pada siklus I terdapat temuan-temuan sebagai berikut:

- a. Anak belum mampu memasang lego warna sesuai yang diajarkan guru.
- b. Anak masih membutuhkan bantuan guru saat memasang lego.
- c. Anak merasa kesulitan dalam memasang lego warna
- d. Anak tidak sabar menunggu giliran
- e. Anak belum bisa menyusun sesuai dengan gambar

Siklus II

I. Perencanaan

- b. Guru merancang Rencana Pembelajaran Harian (RPH) dengan Tema (Binatang), dan Sub tema (Binatang Yang hidup didarat).
- c. Merancang Rencana pembelajaran Harian (RPH) dengan salah satu kegiatan inti yaitu dengan menggunakan media Lego Warna yang sudah disiapkan oleh Guru dan langsung dimainkan oleh anak.
- d. Merancang alat permainan edukatif Lego Warna yang menarik mencakup beberapa kemampuan warna yang terdiri dari beberapa motif yang berbentuk serta melatih kemampuan kreativitas anak dengan menggunakan kepingan Lego Warna yang diberikan.
- e. Rencana Pembelajaran Harian (RPH) pada siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 18 Agustus 2021 dan 22 Agustus 2021.

2. Pelaksanakan

Pelaksanaan siklus II dilakukan 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 18 Agustus 2021 dan 22 Agustus 2021 dengan menggunakan permainan lego warna dan pada siklus II tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dan berpedoman pada Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun.

a. Pertemuan I

Pertemuan I dilakukan pada tanggal 19 Agustus 2021 dengan menggunakan Rencana Kegiatan Harian dengan Tema Bintang dan Sub tema Bintang darat.

a. Kegiatan awal

pada kegiatan awal anak-anak berbaris dihalaman sekolah kemudian guru menyuruh anak mencuci tangan sebelum masuk kelas, anak bersalaman dengan guru kemudian anak masuk dikelas dan duduk dengan rapi di tempat duduk masing-masing, guru menyediakan kelas untuk kesiapan anak untuk mengikuti kegiatan yang akan dilaksanakan, kemudian guru mengarahkan anak untuk

bernyanyi, berdoa, dan mengucapkan salam, kemudian guru menanyakan tentang keadaan anak-anak saat ini, kemudian guru masuk dalam pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Guru memberi salam kepada anak-anak, selamat pagi anak-anak, anak-anak menjawab selamat pagi ibu guru. Iya anak-anak kita akan belajar hari ini tentang binatang, apa itu anak-anak, anak-anak menjawab binatang ibu. Iya anak-anak ibu mau bertanya siapa diantara anak-anak yang memelihara binatang, anak menjawab saya ibu, dan anak-anak menyebutkan hewan yang anak pelihara ada yang memelihara anjing, kucing, ikan. Iya anak-anak sekarang kami akan belajar tentang hewan yang hidup di darat, ibu mau tanya hewan apasaja yang hidup didarat anak menjawab ada anjing, kucing, kuda, sapi, kambing dan masih banyak lainnya, iya pintar sekali anak-anak sekarang gambar hewan apa yang ibu pegang, anak menjawab gambar hewan kambing ibu, iya pintar sekali anak-anak, iya anak-anak siapa yang tau menirukan suara kambing, anak-anak kemudian menirukan suara kambing, anak-anak ibu mau bertanya apa yang bisanya dimakan oleh kambing, anak-anak menjawab rumput ibu iya pintar sekali anak-anak.

Anak-anak tadi kita telah mengetahui hewan apasaja yang hidup didarat sekarang kita akan menyusun lego warna berbentuk kambing, siap anak-anak, anak-anak menjawab siap ibu. kemudian guru menjelaskan kembali kepada anak permainan lego warna, oke anak-anak apa yang ibu pegang, kemudian anak-anak menjawab dengan serempak susun-susun warna ada juga yang mengatakan lego warna ibu, iya pintar sekali anak-anak ini namanya permainan lego warna yang dipakai untuk anak menyusun sesuai dengan bentuk yang anak-anak sukai. anak-anak permainan lego ini bisa kita susun menjadi berbagai bentuk, anak-anak bisa menyusun menjadi mobil, pesawat, robot, burung, dan masih banyak lagi. kemudian guru membagi anak-anak dalam kelompok semuanya harap tenang ya. Guru membagi anak-anak dalam 4 kelompok dalam satu kelompok terdiri dari 4 anak, ada juga 5 anak.





Kemudian guru membagikan permainan lego warna kepada anak-anak kemudian guru menyalakan Hand phone. dikemudian guru bertanya kepada anak siapa yang mau menyusun lego, anak menjawab dengan serentak saya ibu. dan anak mengikuti apa yang anak-anak lihat pada layar Hand phone tersebut. kemudian guru menyuruh 4 orang anak untuk maju kedepan untuk menyusun lego sesuai yang anak-anak nonton. iya anak-anak perhatikan kedepan ibu guru akan memutar video kepada anak-anak dan anak-anak diminta untuk menyusun lego sesuai apa yang di putar pada pada video. Semetara di putar guru menanyakan bentuk apa yang anak-anak nonton dan kemudian anak-anak ikuti. anak-anak menjawab bentuk hewan kambing ibu.

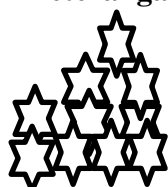
Pada kegiatan ini anak dibagi dalam beberapa kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 4 sampai 5 anak. Guru menjelaskan kembali pada anak-anak tentang permainan lego warna dan bagaimana menyusun lego warna sesuai bentuk yang dinonton oleh anak.

c. Kegiatan penutup

Pada kegiatan akhir guru dan anak menyanyikan lagu ‘tepuk jari 1, tepuk jari 2’ kemudian guru menanyakan kembali kegiatan yang dilakukan anak pada hari ini, dan menginformasikan kegiatan untuk besok, anak berdoa dan memberi salam untuk pulang.

Tabel Frekuensi Siklus II. Hasil observasi memasang lego warna

Indikator Kreativitas	Katagori				Presentse
	BB 	MB 	BSh 	BSB 	
1 Memiliki rasa ingin tau yang besar		13,3%	26,7%	60%	00%
2. Menunjukkan sikap kemandirian			7	53,3%	100%
3. Menunjukkan karya dengan		13,3	26,7%	60%	100%

Keterangan:

- : Belum berkembang
- : Mulai berkembang
- : Berkembang sesuai Harapan
- : Berkembang sangat baik

Data pada tabel tersebut menunjukkan siklus II pada kegiatan memasang permainan lego warna terlihat bahwa Anak menghargai rasa keindahan Belum berkembang tidak ada, 2 anak Mulai berkembang dengan penilaian frekuensi 13,3%, 4 anak berkembang Sesuai harapan, 26,7% , 9 anak berkembang sangat baik dengan penilaian 60%. Anak mengerjakan sendiri tanpa bantuan, Belum Berkembang tidak ada, Anak Mulai berkembang dengan penilaian tidak ada, 7 Anak Berkembang sesuai harapan 26,7%, 8 Anak Berkembang sangat baik dengan penilaian 53%. Anak memiliki daya imajinasi yang tinggi belum berkembang tidak ada, 2 Anak Mulai berkembang dengan 13,3%, 4 Anak berkembang sesuai Harapan dengan penilaian frekuensi 26,7%, 9 Anak berkembang sangat baik dengan penilaian frekuensi 60%.

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan terdapat pemanfaatan permainan lego warna pada siklus II, maka dapat di temukan sebagai berikut:

- a. Terdapat peningkatan yaitu melalui permainan lego warna anak dapat mengerjakan sesuatu tanpa bantuan guru
- b. Terdapat peningkatan yaitu daya imajinasi anak lebih tinggi, karena dapat mengatur permainan dengan berbagai bentuk
- c. Anak tidak bosan dan sabar menunggu giliran
- d. Secara tidak langsung anak melati daya tangkap, mengenal warna dan berhitung.

PEMBAHASAN

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada siklus I dan siklus ke II sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan permainan lego warna, sebelum menggunakan permainan lego warna anak kemampuan anak dalam menyusun sesuatu masih belum telalu baik, setelah anak menggunakan permainan lego warna kemampuan imajinasi anak mulai berkembang. pada kegiatan sehari-hari maksimal 2 anak yang berkembang dalam peningkatan kreativitas sehingga menjadi suatu pertimbangan untuk menyusun siklus I pertemuan pertama ada anak yang belum bisa mengikuti penjelasan guru

dengan baik sehingga antusias anak menjadi berkurang dan anak belum mampu memasang lego warna sesuai bentuk yang di contohkan oleh guru. Siklus I pada kegiatan memasang permainan lego warna terlihat bahwa

Data frekuensi yang dibuat tersebut menunjukan siklus I pada kegiatan memasang lego warna terlihat bahwa kemampuan anak yang menghargai rasa keindahan dan sedikit 8 anak belum berkembang dengan nilai frekuensi 53,3%, 4 anak mulai berkembang dengan penilaian 26,7%, 3 anak berkembang sesuai harapan dengan penilaian 20% sedangkan anak yang berkembang sangat baik tidak ada. Anak mengerjakan sendiri tanpa bantuan 9 anak belum berkembang dengan penilaian frekuensi 60%, 6 anak mulai berkembang dengan penilaian frekuensi 40%, anak yang berkembang sesuai harapan tidak ada. Anak memiliki daya imajinasi yang tinggi 6 anak belum berkembang dengan penilaian frekuensi 40%, 6 anak mulai berkembang dengan penilaian 40%, 3 anak berkembang sesuai harapan 20%, dan berkembang sangat baik tidak ada.

pada Siklus II pada Data pada tabel tersebut menunjukan siklus II pada kegiatan memasang permainan lego warna terlihat bahwa Anak menghargai rasa keindahan Belum berkembang tidak ada, 2 anak Mulai berkembang dengan penilaian frekuensi 13,3%, 4 anak berkembang Sesuai harapan, 26,7 % ,9 anak berkembang sangat baik dengan penilaian 60%. Anak mengerjakan sendiri tanpa bantuan, Belum Berkembang tidak ada, Anak Mulai berkembang dengan penilaian tidak ada, 7 Anak Berkembang sesuai harapan 26,7%, 8 Anak Berkembang sangat baik dengan penilaian 53%. Anak memiliki daya imajinasi yang tinggi belum berkembang tidak ada, 2 Anak Mulai berkembang dengan 13,3%, 4 Anak berkembang sesuai Harapan dengan penilaian frekuensi 26,7%, 9 Anak berkembang sangat baik dengan penilaian frekuensi 60%.

Hasil perkembangan yang di peroleh setelah bermain dengan menggunakan permain lego warna yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran terlihat adanya perkembangan kreativitas anak yaitu anak dapat menyusun lego yang diberi contoh kepada anak dengan baik dan sangat kreatif. pada penggunaan permainan lego warna terlihat adanya perubahan yaitu Anak dapat bekerja sama dengan baik dalam menyusun lego warna, adanya interaksi antara sesama anak maupun antara anak dengan guru, dalam kegiatan kelompok anak saling menghargai, saling membantu, dan berdiskusi satu dan lainnya.

Pada permainan menyusun lego warna terlihat adanya perubahan pada anak yaitu dapat melatih logika, melatih kordinasi mata dan tangan anak dapat menyusun permainan lego, melatih kemampuan kreativitas anak dengan menyusun berbagai bentuk, melatih kesabaran anak yaitu pada permain lego warna membutuhkan ketekunan, kesabaran, dan membutuhkan waktu untuk berpikir dalam menyelesaikan tantangan, dapat memperluas pengetahuan yaitu anak akan belajar banyak hal tentang warna bentuk-bentuk yang bisa dibuat anak dari permainan lego warna, karena pengetahuan yang dilakukan dengan cara ini dapat mengesankan bagi anak dibandingkan yang dihafalkan.

Upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengusahakan permainan lego warna dalam meningkatkan kreativitas anak merupakan hal yang tepat. Bermain dengan menggunakan lego warna, anak merasa tidak bosan ada banyak variasi dalam permainan lego. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan

permainan lego Warna dalam peningkatan kreativitas anak usia dini pada Paud Kawanua Kecamatan Tehoru Kabupaten Maluku Tengah telah berhasil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil tindakan kelas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan lego warna dalam pengembangan kreativitas anak usia dini pada Paud Kawanua Kecamatan Tehoru Kabupaten Maluku Tengah. siklus I pada kegiatan memasang permainan lego warna terlihat Menujukan bahwa Siklus I pada kegiatan memasang lego warna terlihat bahwa kemampuan anak yang menghargai rasa keindahan 4 anak mendapatkan bintang 1(satu), 6 anak mendapatkan bintang 2(dua), 3 anak mendapatkan bintang 3(tiga), dan 2 Anak mendapatkan bintang 4(empat). 7 Mengerjakan sendiri tanpa bantuan 7 anak mendapatkan bintang 1(satu), 5 anak mendapatkan bintang 2(dua), 2 anak mendapatkan bintang 3(tiga), 1 anak mendapatkan bintang 4(empat). Memiliki daya imajinasi yang tinggi 6 anak mendapatkan bintang 1(satu) bintang, 6 anak mendapatkan bintang 2 (dua), 3 anak mendapat bintang 3, dan tidak ada anak mendapatkan 4 bintang. Pada Siklus II pada kegiatan memasang alat permainan lego warna terlihat bahwa Menghargai rasa keindahan Belum berkembang tidak ada, 2 anak mendapatkan bintang 2, 4 anak mendapatkan bintang 3, 9 anak mendapatkan 4 bintang. Anak mengerjakan sendiri tanpa bantuan, tidak ada anak yang mendapatkan 1 dan 2 bintang 6 anak mendapatkan bintang 3, 9 anak mendapatkan 4 bintang. Anak memiliki daya imajinasi yang tinggi tidak ada anak yang mendapatkan 1 dan 2 bintang, 4 anak mendapatkan 3 bintang, 9 anak mendapatkan 4 bintang Pada siklus diatas disimpulkan bahwa Menggunakan permainan Lego Warna pada PAUD kawanua dianggap berhasil karena kemampuan anak telah mencapai kemampuan Kreativitas yang sangat baik.

SARAN

Adapun saran yang dapat disampaikan agar dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan permainan lego warna.

1. Bagi Guru diharapkan agar dapat mempergunakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak dengan cara menyediakan alat peraga sesuai dengan kebutuhan tingkat perkembangan anak usia dini.
2. Bagi orang tua dan pihak penyelenggara bekerja sama untuk memberikan dukungan bagi anak terutama pada perkembangan kreativitas anak usia dini
3. Bagi penyelenggara supaya selalu memperhatikan dan menyediakan alat-alat atau pembelajaran untuk pelaksanaan proses pembelajaran di paud kawanua tehuru

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*, Jakarta,
- Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak di Taman Kanak-kanak*
- Asep Saipul Hamdani 2001, *Pengembangan Kreativitas*, Jakarta : Pustaka as-Syifa
- Asep Saipul, Hamdani, 2002. *Pengembangan Kreativitas*. Jakarta : Pusaka Syifa.
- Anita Yus, 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Pt Adhitya Andrebina Agung

- Ahmad Susanto, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*, Jakarta,
- Conny R. Seniawan 2008. *Defenisi Permainan dan Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak*.
- M, Fadliilah, 2013. *Bermain dan Permaianan Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana
- Mamunah Hasan, 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Diva Press
- Novan Ardi Wijaya, 2006. *Konsep Dasar Paud*. Yogyakarta: Gava Media,
- Novan Ardi Wijaya, 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mamunah Hasan, 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Diva Press
- Mundadar, Utami, 2009. *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineke
- Suyadi, 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*
Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Paud vii.b.2018. *Pengembangan Permainan Edukatif*. Bengkulu: PT Vanda
- Riana Mashar, 2011. *Emosi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Semiawan, Conny. 1999. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*, Jakarta : Deperteman Pendidikan dan Kebudayaan
- Siti Aisyah, 2013. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Yeni dan Euis ,2017. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : Pt Kencana