



## Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Lego Di Taman Kanak-Kanak Minasa Upa Makassar

Sri Rika Amriani.H  
Universitas Negeri Makassar  
sri.rika.amriani@unm.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini menelaah tentang kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui permainan lego di Taman Kanak-kanak Minasa Upa Kota Makassar. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana kreativitas anak khususnya usia 5-6 tahun. Pendekatan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan fokus penelitian yaitu kreativitas anak melalui permainan lego dengan subjek penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Minasa Upa Kota Makassar dengan jumlah anak didik yaitu 24 orang anak dengan satu orang guru. Pengambilan data dilakukan melalui observasi langsung dengan mengamati bagaimana kreativitas anak pada saat bermain lego. Adapun pengambilan data melalui wawancara dilakukan dengan guru kelompok B, serta melakukan dokumentasi dengan mengumpulkan hasil penilaian anak dalam bentuk portofolio. Selanjutnya dilakukan teknik analisis data dengan menggunakan teknik analisis konvensional yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak didik di TK Minasa Upa Kota Makassar memiliki kreativitas yang baik dalam permainan lego, antara lain anak sudah mampu berpikir cepat, mampu menyesuaikan diri dengan mudah, mampu berpikir orisinal, mampu merinci atau mengelaborasi, serta memiliki keterampilan untuk menilai.

**Kata Kunci:** Kreativitas, anak usia dini, permainan lego

### ABSTRACT

*This study examines the creativity of children aged 5-6 years through lego games in Minasa Upa kindergarten, Makassar City. This study aims to discover how children's creativity, especially ages 5-6 years. The approach in this research is descriptive qualitative with the focus of open research, namely children's creativity through lego games with the research subject, namely children aged 5-6 years in Minasa Upa kindergarten, Makassar City with the number of students, namely 24 children with one teacher. Data collection is done through direct observation by observing how children's creativity when playing lego. The data collection through interviews was conducted with group B teachers, as well as conducting documentation by collecting the results of children's assessments in the form of portfolios. Furthermore, data analysis techniques are carried out using compensional analysis techniques, including data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that students in Pasuleang II Kindergarten have good creativity in lego games, including children who are able to think quickly, able to adjust easily, able to think original, able to detail or elaborate, and have the skills to assess.*

**Keywords:** Creativity, early childhood, lego games

## 1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia emas atau *golden age*, yang merupakan masa peka dan hanya datang sekali. Masa peka adalah suatu masa yang menuntut pengembangan anak secara optimal. Pada dasarnya anak usia dini merupakan pribadi yang sedang tumbuh dan berkembang. Pendampingan anak dalam proses tumbuh kembangnya sangat diperlukan salah satunya pendampingan disekolah dengan memberikan fasilitas anak melalui berbagai sumber pembelajaran yang dapat membantu anak dalam mengembangkan seluruh potensi dalam dirinya termasuk diantaranya yaitu kreativitas.

Kreativitas adalah suatu bagian dari bentuk pengembangan kecerdasan seseorang. Supriadi (Kurniati & Rachmawati, 2010) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu hal yang baru, baik gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan yang telah ada dia juga menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi dapat mengimplementasikan terjadinya penambahan dalam kemampuan berfikir. Kreativitas merupakan salah

satu bagian dari bentuk pengembangan kecerdasan seseorang. Kreativitas memiliki berbagai macam bentuk aplikasi praktis. Mulai dari kreativitas intelektual, kreativitas imajinatif, reativitas motorik dan kreativitas instingtul atau kreativitas alamiah kreativitas itu sendiri dapat dimaknai sebagai suatu kemampuan membentuk atau juga menciptakan sesuatu yang baru dan juga berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Salah satu kegiatan yang dapat dikembangkan di lembaga pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan kreativitas yaitu dengan cara bermain.

Menurut Singer (Sujiono, 2020) bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensinya dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan demikian anak memiliki kemampuan untuk memiliki konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Terdapat berbagai macam pengalaman yang bisa anak dapatkan melalui kegiatan bermain, salah satunya dapat mengembangkan kreativitas anak, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Hurlock (Mutiah, 2021) yakni permainan akan memberikan kesempatan kepada anak untuk menjadi leboh kreatif karena dalam melakukan permainan anak dapat mencoba hal-hal yang belum diketahuinya serta dapat mengungkapkan ide melalui bermain bebas.

Permainan lego merupakan salah satu kegiatan bermain dengan cara membangun atau menyusun. Menurut Utami dkk (Agustina, V., & Hayati, F, 2022) lego merupakan permainan dari kepingan plastik yang dapat disusun dan dipasangkan menjadi suatu bentuk tertentu. Bermain lego sudah tidak asing lagi dan dimainkan oleh banyak anak di Indonesia, hal ini terlihat dari banyaknya toko mainan yang menjual mainan lego. Selain itu juga menurut Fadilatunnisa, A., Hasanah, N., & Rahayu, S. H. (2021) Lego juga disebut sebagai permainan konstruktif berupa membangun, menata dan mengatur berbagai media yang ada di sekitarnya telah biasa dimainkan oleh Anak Usia Dini di masa perkembangannya. Permainan itu sebenarnya adalah merek pembuat permainan konstruktif yang telah mendunia namun kemudian menjadi sebutan umum bagi permainan yang sejenis.

Menurut Rasnawati, A dkk (2019) komponen berpikir kreatif sebagai berikut: (a) *Fluency* / Kelancaran, (b) *Flexibility* / Keluwesan, (c) *Originality* / Keaslian, (d) *Elaboration* / Elaborasi (Munandar dalam Hendriana & Soemarmo, 2014:43). *Fluency* adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak. *Flexibility* adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak pemikiran. *Originality* adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru atau dengan ungkapan yang unik. *Elaboration* adalah kemampuan untuk menambah atau memerinci hal-hal yang detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi. Keempat aspek inilah yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif yang bersifat umum.

Aspek kemampuan berpikir kreatif diambil dari teori *Torrance* yakni berpikir lancar (*fluency*), berpikir orisinal (*originality*), berpikir fleksibel (*flexibility*), dan berpikir merinci/elaborasi (*elaborative*) (Gencer & Gonen, 2015). Dapat disimpulkan kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menggabungkan ide yang sudah ada dengan ide baru yang meliputi kemampuan berpikir lancar, berpikir orisinal, berpikir fleksibel, dan berpikir merinci/elaborasi.

Berdasarkan pengamatan awal di Taman Kanak-kanak Minasa Upa Kota Makassar terlihat permainan lego merupakan salah satu permainan yang sangat diminati dan cukup sering dimainkan oleh anak di TK tersebut, terlihat dari seringnya lego digunakan pada kegiatan di luar pembelajaran maupun dimasukkan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji sejauh mana kreativitas yang dimiliki oleh anak dalam mengkreasikan atau Menyusun kepingan-kepingan lego.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan jenis penelitian yaitu deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menggambarkan keadaan atau fenomena. Dalam hal ini peneliti hanya mendeskripsikan hal-hal yang berhubungan dengan kreativitas anak melalui kegiatan bermain lego di TK Minasa Upa Kota Makassar

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yakni melalui observasi yang dilakukan dengan cara ikut bermain bersama anak lalu mengamati secara langsung bagaimana kreativitas anak melalui permainan lego yaitu bagaimana anak dapat membuat atau menciptakan sesuatu yang baru dengan tidak

mengikuti apa yang dibuat oleh temannya. Selain itu dilakukan pula wawancara terbuka dengan guru untuk memperoleh data terkait bagaimana kreativitas anak didik mereka melalui permainan lego. Selain itu teknik pengumpulan data lainnya yakni melalui dokumentasi dengan mengumpulkan dokumen-dokumen pendukung seperti daftar anak didik, maupun daftar penilaian hasil belajar anak.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

Berdasarkan hasil yang diperoleh di lapangan melalui lembar observasi dan wawancara tentang kreativitas anak melalui permainan lego di kelompok B Taman Kanak-kanak Minasa Upa Kota Makassar yaitu kegiatan membuat bentuk buah-buahan dari lego dan menciptakan 3 bentuk peralatan makan dan minum dari lego. Berdasarkan observasi untuk indikator: 1) mampu berpikir cepat, terdapat 21 orang anak yang di mana terlihat semua anak (100%) dengan cepat dan lancar dalam mengungkapkan gagasannya untuk bentuk yang akan dibuatnya, dapat menjawab secara lantang jika diberi pertanyaan, misalnya pada saat mereka dibagikan kepingan-kepingan lego mereka dengan cepat menyebutkan buah-buahan apa saja yang akan mereka buat dan setiap ditanya warna-warna apa saja yang dipakai akan digunakan mereka juga dapat menjawab dengan cepat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B1 Syamsiah mengemukakan bahwa “dalam membuat bentuk dari lego anak sudah mampu mengungkapkan gagasannya serta memiliki jawaban untuk pertanyaan yang diajukan bahkan saking antusiasnya terkadang mereka memiliki lebih dari satu jawaban karena semua anak selalu antusias setiap kali bermain lego”, 2) mampu menyesuaikan diri dengan cepat dan mudah (fleksibel), dari 21 orang anak terlihat sebagian besar anak (90%) mampu menyesuaikan diri dengan mudah dan cepat (kelancaran/fleksibel) dengan mengungkapkan jawaban yang berbeda dengan temannya serta tetap bisa bermain dalam situasi atau keadaan apapun. Guru kelompok B1 juga mengemukakan bahwa “anak cenderung mengikuti jawaban dari temannya tetapi bentuk yang dibuat seringkali berbeda dengan jawaban atau gagasan yang sudah dikemukakan sebelumnya”, 3) mampu berpikir orisinal terdapat 21 orang anak yang di mana terlihat beberapa anak (80%) sudah mampu berpikir orisinal dengan membuat bentuk sesuai dengan apa yang ingin mereka buat tanpa terpengaruh oleh pendapat atau penilaian orang-orang disekitarnya. Hasil wawancara dengan guru kelompok B1 Syamsiah yang mengatakan bahwa “pada saat anak menyusun atau membuat bentuk atau bangunan yang baru, ini tergantung dari kreativitas yang dimiliki oleh setiap anak karena kreativitas yang dimiliki oleh setiap anak karena kreativitas yang dimiliki antara orang yang satu dengan orang yang lainnya”, 4) mampu memerinci atau mengelaborasi, dari 21 orang anak terlihat sebagian besar anak (85%) sudah mampu memerinci dan mengelaborasi dengan menggabungkan antara bentuk yang satu dengan bentuk yang lainnya, serta menggunakan benda-benda selain lego untuk melengkapi permainannya. Hasil wawancara dengan guru kelompok B1 Syamsiah juga mengemukakan bahwa “pada saat anak bermain anak dapat menyulap benda-benda apa saja untuk dijadikan sesuatu dari apa yang diinginkannya, misalnya anak bisa saja mengambil lego yang berukuran sangat kecil untuk dijadikan orang atau pemilik rumah yang telah dibuatnya”, dan 5) memiliki keterampilan menilai terdapat 21 orang anak yang di mana terlihat beberapa anak (95%) sudah mampu dalam keterampilan menilai dengan menjelaskan bagian-bagian dari bentuk buah-buahan yang mereka buat. Hasil wawancara dengan guru kelompok B1 Syamsiah mengemukakan bahwa “anak dapat menjelaskan bagian-bagian dari apa yang dibuatnya karena dalam hal ini anak memiliki daya tangkap atau pemahaman yang cukup baik”.

#### 3.2 Pembahasan

Untuk mengetahui potensi kreativitas salah satu caranya yaitu dapat kita amati pada saat anak bermain. Berbagai macam bentuk permainan yang dapat anak mainkan, salah satunya yaitu permainan lego yang dapat memberikan banyak peluang pada proses permainannya untuk membuat berbagai karya dari tingkat yang sederhana sampai yang paling lengkap dalam upaya membantu anak menuangkan potensi kreativitas dalam dirinya, untuk melihat kreativitas anak dapat dinilai dari kemampuan anak berpikir lancar, mampu fleksibel, mampu berpikir orisinal, mampu memerinci atau mengelaborasi, serta memiliki keterampilan dalam menilai.

##### 1. Membuat bentuk buah-buahan

Berdasarkan hasil penelitian di Taman Kanak-kanak Minasa Upa Kota Makassar menyangkut kreativitas anak melalui permainan lego di kelompok B1 dalam kegiatan membuat bentuk buah-buahan, anak sudah dapat dikatakan kreatif karena sudah mampu mengungkapkan beberapa gagasan dengan cepat tentang apa yang akan dibuatnya ketika guru membagikan kepingan-kepingan lego, kemudian mampu

menyesuaikan diri dengan cepat terlihat pada saat anak dipindahkan dari kelompok yang satu ke kelompok lainnya mereka tetap bisa bermain dengan semangat, anak juga sudah mampu. Meskipun masih ditemukan beberapa kekurangan karena masih adanya anak pada masing-masing kelompok dalam kelas yang memilih untuk membuat sendiri sesuai dengan keinginannya di luar dari apa yang telah ditentukan, namun kita dapat melihat bagaimana anak memiliki keinginan sendiri untuk memenuhi kebutuhan bermainnya sehingga dia akan merasa lebih puas dengan hasil yang diperolehnya.

#### 2. Menciptakan 3 bentuk peralatan makan dan minum

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan pula bahwa anak-anak di kelompok B1 Taman Minasa Upa Kota Makassar sudah kreatif, hal ini terlihat pada saat anak bermain lego mereka sudah memiliki kemampuan untuk berpikir lancar dengan cepat mengungkapkan beberapa gagasan atau bentuk-bentuk apa yang akan mereka buat, kemudian mampu menyesuaikan diri dengan cepat terbukti bahwa anak-anak tetap bersemangat untuk bermain dalam situasi apapun dan dimanapun mereka ditempatkan, selain itu, anak-anak juga mampu berpikir orisinal terbukti pada saat anak membuat bentuk sesuai dengan ide dan keinginan mereka masing-masing tanpa meniru bentuk yang dibuat oleh temannya. Mereka juga sudah mampu memerinci atau mengelaborasi, terlihat beberapa anak yang menggabungkan bentuk yang mereka hasilkan masing-masing lalu kemudian memainkannya bersama-sama. Dan yang terakhir anak sudah memiliki kemampuan untuk menilai, hal ini terlihat pada saat anak dapat menyebut dan menjelaskan bagian-bagian dari bentuk-bentuk yang mereka buat.

Melalui permainan lego anak dapat mengungkapkan ide dan gagasannya untuk membuat suatu bentuk yang diinginkannya, dapat bereksplorasi dari bentuk yang ia buat sebelumnya dan menghasilkan suatu bentuk yang baru sehingga anak memperoleh pengalaman-pengalaman yang baru dari hal-hal yang ia lakukan dalam kegiatan bermain lego dalam menyusun bentuk buah-buahan, benda-benda atau peralatan, dll.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan permainan lego anak dapat belajar berbagai hal yang membuat anak mampu untuk menghasilkan bentuk-bentuk yang baru dari modifikasi yang ia lakukan dari apa yang telah dibuat sebelumnya sesuai dengan ide-ide yang muncul pada saat anak bermain.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, makan dapat dikemukakan kesimpulan bahwa melalui permainan lego dalam kegiatan menyusun bentuk dapat dikatakan anak-anak dapat di Taman kanak-kanak Minasa Upa khususnya di kelompok B1 sebagian besar sudah memiliki kreativitas yang baik, terlihat pada kegiatan menyusun membuat bentuk buah-buahan dan menciptakan 3 bentuk peralatan makan dan minum anak sudah mampu berpikir cepat, mampu menyesuaikan diri dengan cepat (fleksibel), mampu berpikir orisinal, mampu memerinci atau mengelaborasi, serta memiliki kemampuan untuk menilai.

### 4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut: 1) kepada para guru agar selalu mendukung dan mendorong anak didiknya untuk mengembangkan potensi kreativitas yang dimiliki oleh anak, 2) kepada orang tua agar dapat memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat mengekspresikan kreativitasnya dalam bentuk apapun dengan senantiasa mengontrol anak tanpa tekanan, 3) kepada pihak sekolah agar dapat menyiapkan fasilitas bermain yang dibutuhkan oleh anak untuk mengapresiasi kreativitasnya, dan 4) kepada masyarakat agar dapat membina kerja sama dengan guru taman kanak-kanak dalam mengembangkan potensi kreativitas anak.

## REFERENSI

- Agustina, V., & Hayati, F. (2022). *Analisis Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Pada Anak kelompok B5 Di Tk Poteumeureuhom Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, 3(2)*.
- Fadilatunnisa, A., Hasanah, N., & Rahayu, S. H. (2021). Implementasi Bermain Lego Sebagai Pembelajaran Harian Untuk Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 3(2)*, 55-67.

- Mutiah, Diana. 2021 *Psiokologi Bermain Anak Usia Dini* Cetakan I. Jakarta : Kencana Penada Media Group
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Sujiono , Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: indeks.
- Eriani, E., Mardiah, M., Napratilora, M., & Erdawati, S. (2022). Loose parts: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 175-181.
- Rasnawati, A., Rahmawati, W., Akbar, P., & Putra, H. D. (2019). Analisis kemampuan berfikir kreatif matematis siswa SMK pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di kota Cimahi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 164-177.