

**PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI PAUD
TERPADU MUTIARA HATI PALU**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu*

Oleh

**SINDI HALIFA
NIM: 21.1.05.0024**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penulis yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penggunaan Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu” benar hasil karya penulis sendiri, jika kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Sigi, 17 Juni 2025 M
21 Dzulhijjah 1446 H

Penulis



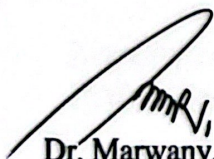
Sindi Halifa
NIM. 21.1.05.0024

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Penggunaan Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Kota Palu” oleh mahasiswa atas nama Sindi Halifa NIM: 211050024, mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Palu. Setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat diujikan dihadapan dewan penguji.

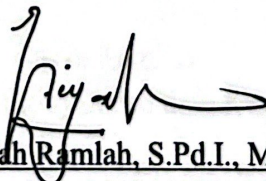
Sigi, 17 Juni 2025 M
21 Dzulhijjah 1446 H

Pembimbing I



Dr. Marwany, S.Ag., M.Pd
NIP. 197306042005012004

Pembimbing II

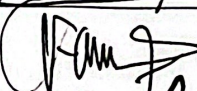
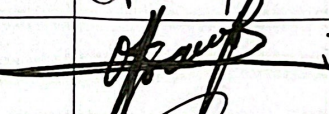
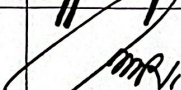
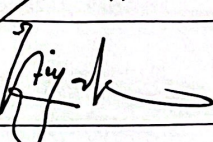


Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I
NIP. 199010202023212058

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara Sindi Halifa NIM 211050024 dengan Judul “Penggunaan Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu” yang telah diujikan dihadapan dewan penguji pada tanggal 4 Agustus 2025 M, yang bertepatan dengan tanggal 4 Shafar 1447 H. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya tulis ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dengan beberapa perbaikan.

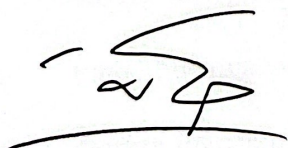
DEWAN PENGUJI

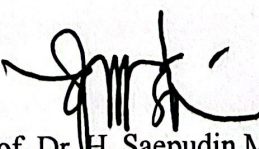
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed	
Penguji Utama I	Dr. Hj. Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I.	
Penguji Utama II	M. Iksan Kahar, M.Pd.	
Pembimbing I	Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd.	
Pembimbing II	Ufiah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.	

Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed
NIP. 19860612 201503 2 005


Prof. Dr. H. Saepudin Mahuri, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 19731231 200501 1 070

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ

عَلَى أَصْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَالصَّحْبَةِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah Swt, karena berkat nikmat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sesuai waktu yang telah direncanakan. Shalawat dan salam penulis persembahkan kepada Nabi Muhammad Saw, beserta keluarga serta sahabatnya yang telah mewariskan Al-Qur'an dan hadis sebagai pedoman umatnya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta, Bapak Takdir dan Ibu Artini, Terimakasih yang tak terhingga atas cinta, doa, dan dukungan yang tiada henti dalam setiap langkah hidup saya. Terimakasih atas setiap tetes keringat, lelah, dan pengorbanan yang telah kalian curahkan demi membiayai pendidikanku hingga ke jenjang ini. Saya menyadari bahwa dibalik setiap rupiah yang kalian berikan, ada jerih payah dan doa yang tulus. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan bapak dan Ibu dengan limpah rahmat, kesehatan, dan kebahagiaan. Saya persembahkan

capaian ini sebagai bentuk rasa syukur dan bakti atas cinta yang selalu diberikan.

2. Bapak Prof. Dr. H. Lukman S. Thahir, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu. Yang telah menciptakan ruang belajar yang tidak hanya mencerdaskan akal, tetapi juga menyebarkan jiwa dengan nilai-nilai keislaman dan integritas
3. Dr. Hamka, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Prof. Dr. Hamlan M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, serta Dr. H. Faisal Attamimi, S.Ag., M.Fil.I, selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan, Alumni, dan Kerja Sama, atas dukungan dan kebijakan yang telah mempermudah proses studi saya.
4. Prof. Dr. H Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Atas komitmennya dalam membina dan membimbing mahasiswa menjadi pendidik yang profesional, berilmu, dan berakhlak mulia.
5. Dr. Hj. Naima, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Peningkatan Lembaga, Dr. H. Suharnis, S.Ag., M.Ag. Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, dan Dr. Elya, S.Ag., M.Ag. Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan, Alumni, dan Kerja Sama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, atas bimbingan dan dukungan yang telah diberikan selama proses studi saya.

6. Ibu Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Ibu Fitri Rahayu, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu yang telah mengawal dan memfasilitasi setiap langkah saya selama menempuh studi hingga pada tahap penyusunan karya ilmiah ini.
7. Ibu Dr. Marwany, S.Ag., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, dan Ibu Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Yang telah membimbing, mengajar, dan memberikan ilmu yang sangat berharga selama masa studi saya. Tanpa bimbingan, kesabaran, dan ketulusan Bapak/ibu dosen dalam mendidik, saya tidak akan sampai di tahap ini. Semoga segala ilmu yang telah Bapak/Ibu berikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir pahalanya. Terima kasih atas dedikasi dan perhatian yang telah Bapak/Ibu curahkan kepada kami sebagai mahasiswa.
9. Bapak Darmawansyah, M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan selama proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu..
10. Kepala Sekolah, Guru, dan Orang Tua Peserta Didik di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, memberikan waktu, dan menyambut penulis dengan

hangat dalam proses penelitian ini. Terima kasih atas kerja sama dan keterbukaannya.

11. Seluruh Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu yang telah melayani penulis dalam proses pengurusan berkas-berkas selama menjadi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.

12. Kepada keluarga, yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberikan motivasi di masa-masa sulit sampai selesainya skripsi ini.

13. Teman-teman seperjuangan yang telah kebersamai sejak semester satu. Terima kasih atas tawa, diskusi panjang, dan kenangan yang tak akan pernah pudar. Bersama kalian, setiap perjuangan menjadi lebih ringan dan bermakna.

Akhirnya, kepada semua pihak yang telah membantu penulis, baik yang disebutkan secara langsung maupun yang tidak sempat disebutkan satu per satu, semoga segala bantuan, bimbingan, dan doa yang telah diberikan menjadi amal jariyah di sisi Allah Swt. Semoga skripsi sederhana ini dapat memberikan kontribusi pemikiran yang bermanfaat bagi Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, kini dan di masa yang akan datang.

Penulis

Sindi Halifa
NIM. 21.1.05.0024

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	7
D. Penegasan Istilah	8
E. Garis-Garis Besar Isi	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Alat Permainan Edukatif	17
C. Permainan lego	21
D. Kreativitas anak usia dini	28
 BAB III KAJIAN PUSTAKA	 38
A. Jenis Penelitan	38
B. Lokasi Penelitan	39
C. Kehadiran Penulis	39
D. Data dan Sumber Data	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	43
G. Pengecekan Keabsahan Data	44
 BAB IV HASIL PENELITIAN	 45
A. Gambaran umum sejarah PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu	45
B. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu	52

C. Perkembangan Kreativitas Anak pada Penggunaan Permainan Edukatif Lego di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu	65
--	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	72
B. Implikasi Penelitian.....	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Periodesasi Kepala Sekolah PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu	46
Tabel 4.2 Keadaan sarana dan prasarana di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu	48
Tabel 4.3 Tenaga Pendidik di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu.....	50
Tabel 4.4 Data keadaan peserta didik di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu	51

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 2 : Daftar Informan
- Lampiran 3 : Surat Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 4 : SK Pembimbing
- Lampiran 5 : Berita Acara
- Lampiran 6 : Undangan Menghadiri Ujian Proposal Skripsi
- Lampiran 7 : Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 8 : Surat Izin Penelitian Skripsi
- Lampiran 9 : Surat Keterangan Dari PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu
- Lampiran 10 : Surat Penyampaian Jadwal Menguji Komprehensif
- Lampiran 11 : Kartu Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 12 : Bukti Konsultasi Bimbingan Skripsi
- Lampiran 13 : SK Penetapan Tim Penguji
- Lampiran 14 : Undangan Menghadiri Ujian Skripsi
- Lampiran 15 : Dokumentasi-dokumentasi
- Lampiran 16 : Riwayat Hidup Penulis

ABSTRAK

Nama : Sindi Halifa
NIM : 21.1.0.5.0024
Judul Skripsi : Penggunaan Permainan Edukatif Lego dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu

Skripsi ini membahas tentang “Penggunaan Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu”. Penelitian ini berdasarkan dari rumusan masalah yaitu: Bagaimana Penggunaan Permainan Edukatif Lego Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu dan Bagaimana Perkembangan Kreativitas Anak Pada Penggunaan Permainan Edukatif Lego

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian dilakukan di PAUD Terpadu Mutiara Hati di Jalan Abd Rahman Saleh No 70 Palu. Informan dalam penelitian ini yaitu guru kelas A dan guru pendamping. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dalam analisis datanya menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil lapangan dan catatan data dokumentasi selama penelitian. Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu berjalan dengan baik. Kegiatan dilakukan secara terstruktur dan menyenangkan. Anak diberi kebebasan memilih potongan lego dan diarahkan untuk membangun dari dasar, dengan guru sebagai fasilitator. Anak-anak mengekspresikan imajinasi secara kreatif, mempersentasikan hasil karya mereka, serta diajarkan disiplin dengan merapikan kembali alat permainan. Dari 12 anak yang diamati, 75% menunjukkan perkembangan kreativitas yang baik, dengan 58,3% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 16,7% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 16,7% Mulai Berkembang (MB), dan 8,3% Belum Berkembang (BB). Hasil ini membuktikan bahwa permainan edukatif lego efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak usia dini.

Implikasi penelitian sebagai tindak lanjut penelitian, penulis mengungkapkan beberapa saran dalam skripsi ini yaitu: Pihak sekolah agar memperbanyak jenis dan variasi lego yang ada di sekolah, sehingga banyaknya lego sesuai dengan jumlah siswa atau kebutuhan dan guru lebih berani mencoba hal-hal baru untuk menumbuhkan kreativitas anak, karena mereka perlu dihadapkan berbagai kegiatan baru yang bervariasi, karena dapat memperkaya ide dan wawasan anak dengan segala sesuatu.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan edukatif adalah permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sambil mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, atau motorik. Dalam permainan ini, dapat memperoleh pengetahuan atau kemampuan baru tanpa rasa terbebani, karena pembelajaran disajikan melalui cara yang interaktif dan menarik. Misalnya, permainan papan yang melibatkan strategi, permainan lego yang mengasah logika, atau permainan fisik yang mengembangkan kemampuan motorik kasar. Dengan permainan edukatif, proses pembelajaran di PAUD menjadi lebih menyenangkan dan efektif, karena anak-anak tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam aktivitas bermain.

Permainan Edukatif di PAUD memiliki peran yang sangat penting karena pada usia dini, anak-anak sedang berada dalam tahap perkembangan yang sangat pesat. Permainan edukatif membantu anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, yang dapat merangsang berbagai aspek perkembangan mereka. Dengan menggunakan permainan sebagai media belajar, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan penting secara alami tanpa merasa tertekan, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

Dunia pendidikan, khususnya di sekolah PAUD sangat membutuhkan media permainan sebagai alat bantu pembelajaran. Anak-anak lebih cenderung tertarik dan bersemangat untuk belajar jika pembelajaran disajikan melalui bermain. Permainan yang dilakukan secara berkelompok membantu anak-anak untuk belajar bekerja sama, berbagai, mengatur giliran, serta meningkatkan keterampilan komunikasi. Ini sangat penting dalam pengembangan aspek sosial anak.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik maupun non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spritual), motorik, akal pikir, emosional dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.¹

Merujuk pada UUD 1945 pasal 31 ayat 1, yang menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Anak usia dini merupakan bagian dari warga Indonesia. Oleh karena itu, mereka berhak mendapatkan pendidikan. Salah satunya yaitu dengan diselenggarakannya layanan pendidikan anak usia dini, baik formal, nonformal, maupun informal.²

Anak usia dini adalah masa keemasan (*golden age*) masa yang sangat penting sebagai suatu masa yang menjadikan dasar dan memberi pengaruh besar terhadap kualitas perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu perlu pemberian stimulasi

¹Gusnarib wahab dan M. Iksan Kahar, Problemetika Pembelajaran Anak Usia Dini Dimasa Covid-19, *Jurnal Peadagogia* . Vol 10, No 1,(2021). 56. <https://doi.org/10.24239/pdg.Vol10.Iss1.141> (4 Febuari 2025)

²M. Fadlillah, “*Buku Ajar Konsep Dasar PAUD*”, (Yogyakarta, Penerbit: Samudra Biru anggota IKAPI, 2020) . 17

yang cukup sehingga melalui pemberian stimulasi yang benar pendidikan akan membantu pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai aspek perkembangan anak.³

Sebagaimana di terangkan dalam firman Allah dalam Al- Qur'an :

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَةُ الصَّالِحَةُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

Terjemahannya :

“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebijakan yang terus-menerus adalah lebih baik pahalanya disisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.” (Q.S Al. Kahfi :46)⁴

Anak adalah karunia dan titipan dari Allah yang membawa kebahagiaan bagi keluarga. Mereka menjadi sumber keceriaan, semangat, dan harapan. Akan tetapi, orang tua tidak hanya cukup merasa bangga karena memiliki anak, tetapi juga bertanggung jawab untuk membimbing, mendidik, dan membesarkan mereka agar menjadi pribadi beriman, beahlak dan bermanfaat bagi sesama. Allah menekankan bahwa yang benar-benar abdi dan lebih berharga dari sekedar kebanggaan dunia amal kebajikan terus menerus, seperti mendidik anak agar taat pada Allah, Menanamkan akhlak mulia, serta menjadi mereka amal jariyah bagi orang tuanya.

Dari ayat al-Quran di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak adalah anugrah dan juga titipan dari Allah SWT, akan tetapi tergantung kepada orangtua dan juga lingkungan bagaimana cara mereka dalam mendidiknya.

³Rania Putri, Dkk. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Kolase Bahan Bekas Studi Literatur. *Jurnal: Golden Age*, Vol 5, No 2, (2021). 315.
<https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.3705> (4 Februari 2025)

⁴Departemen Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahan, (Depok: Bayan Quran, 2015). 401

Permainan lego merupakan alat permainan bongkar plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya dikalangan anak-anak atau remaja tidak dipandang lelaki ataupun perempuan, permainan lego memacu kreativitas anak yang berbentuk balok-balok plastik berwarna-warni ukuran mini yang dapat disusun menjadi bergam bentuk seperti mobil, rumah, pesawat terbang, ataupun robot, tergantung pada imajinasi dan kreativitas anak.⁵

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan, bahwa Permainan Lego adalah alat permainan yang sangat bermanfaat untuk merangsang kreativitas dan imajinasi anak-anak atau remaja. Lego, yang terdiri dari balok-balok plastik kecil berwarna-warni, dapat disusun menjadi berbagai bentuk sesuai dengan kreativitas dan imajinasi pemainnya, seperti mobil, rumah, pesawat terbang, atau robot. Selain itu, Lego juga bersifat inklusif, karena permainan ini dapat dimainkan oleh semua anak, tanpa memandang jenis kelamin. Oleh karena itu, Lego tidak hanya mengasah keterampilan motorik halus anak, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas sangat perlu dikembangkan sejak usia dini karena dengan adanya

⁵Dinda Agustin Maulida, Skripsi : “Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyah Jember” Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember. (2017). 7

keaktivitas memungkinkan anak menjadi individu yang berkualitas dalam hidupnya. Anak akan mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang. Selain itu anak juga mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.⁶

Permainan lego salah satu permainan yang dapat mengembangkan Motorik halus anak pada umumnya memerlukan jangka waktu yang cukup lama hal ini merupakan suatu proses bagi anak untuk mencapainya, maka pada anak usia dini perlu dilakukan kegiatan untuk perkembangan motorik halus anak salah satunya perkembangan motorik halus anak kolase, media, serutan pensil. Kemampuan motorik halus anak menjadi meningkat atau berada dalam kategori sesuai setelah dilakukan perlakuan dengan meminta anak untuk membuat karya bebas dengan lego sesuai dengan bentuk yang mereka inginkan dan yang ada di imajinasi mereka.⁷

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan Kemampuan untuk membuat ide atau karya baru yang berbeda dari yang sudah ada dikenal sebagai kreatifitas. Kemampuan ini penting untuk dikembangkan sejak kecil karena membantu menghasilkan orang yang berkualitas. Anak-anak yang kreatif dapat membuat karya yang unik dengan melihat masalah dari berbagai sudut pandang. Kegiatan yang mendukung, seperti membuat kolase atau menggunakan serutan pensil, diperlukan

⁶ Rani Astria Silvr Harahap, “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. Vol 4, No 5, (2022). 626. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6601> (4 Febuari 2025)

⁷ Dwi Nomi Pura, Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil, *Jurnal: Ilmiah Potensia*, Vol 4, No 2, (2019) 133. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140> (4 Febuari 2025)

karena perkembangan motorik halus anak membutuhkan waktu dan proses. Kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan yang merangsang kreativitas dan keterampilan tangan mereka, seperti membuat karya bebas dengan lego.

Adapun yang melatar belakang penulis dalam memilih topik ini berawal dari hasil pengamatan langsung terhadap kondisi di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. Setelah melakukan kunjungan ke sekolah tersebut, diketahui bahwa PAUD Mutiara Hati Palu memiliki 7 orang guru dan 71 peserta didik. Di lingkungan sekolah terdapat sebuah area yang disebut *pojok baca*, yang tidak hanya digunakan untuk membaca, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai jenis permainan edukatif yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Dari sekian banyak permainan yang tersedia, permainan Lego menjadi pusat perhatian penulis karena dinilai memiliki potensi besar dalam menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini.

Dalam pengamatan tersebut penulis melihat bahwa permainan Lego mampu membuat anak-anak lebih aktif dalam berimajinasi dan berkreasi. Balok-balok Lego yang berwarna-warni dan dapat disusun menjadi berbagai bentuk, seperti mobil, robot, atau benda lainnya, memberikan peluang bagi anak untuk mengasah keterampilan motorik halus serta kemampuan berpikir logis yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi anak dalam berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di atas, maka penulis memilih judul tentang “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu”. Karena tertarik untuk menggali penggunaan permainan lego dalam mengembangkan kreativitas.

B. Rumusan Masalah

Pokok permasalahan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu ?
2. Bagaimana Perkembangan Kreativitas Anak Pada Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego?

C. Tujuan penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui penggunaan alat permainan edukatif lego di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu
- b. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak saat menggunakan alat permainan lego di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat (keilmuan) dan manfaat praktis

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan dan informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan Penerapan Permainan Edukatif Lego Dalam Menembangkan Kreativitas di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah, Hasil penelitan ini dapat menambah pengetahuan guru dalam menerapkan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak.
2. Bagi Guru, peneliti ini dapat menambah pengetahuan dan agar menambahkan wawasan bagi guru dalam meningkatkan penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak.
3. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan memberi pengalaman, ilmu pengetahuan dan wawasan tentang alat permainan lego dengan benar sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.

D. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap beberapa kata pada judul penelitian ini dibutuhkan penjelasan sebagai berikut :

1. Alat Permainan Edukatif Lego

Permainan edukatif merupakan alat yang dibuat khusus berupa media untuk membantu melatih dan dapat memaksimalkan tumbuh kembang anak, Alat permainan adalah semua media berbasis sistem, yang berarti pada dasarnya merupakan proses yang teratur dan sinergi yang menggabungkan berbagai komponen yang berbeda

seperti materi kegiatan dan pengelompokan anak. Sehingga alat permainan edukatif adalah permainan yang sengaja dibuat dengan mempertimbangkan pendidikan.⁸

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan permainan edukatif adalah jenis permainan yang memiliki nilai pendidikan didalamnya, yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga untuk mendukung perkembangan anak dalam aspek, seperti kognitif, motorik, sosial dan emosional. Permainan juga merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini.

2. Lego

Permainan Lego adalah permainan yang berbentuk balok-balok dengan bahan dasar plastik merupakan alat permainan yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, karena untuk menjadi sebuah konstruksi anak harus memikirkan bagaimana membuat pondasi yang kuat. Melalui kegiatan memasang setiap keping lego, anak dituntut untuk dapat mengkoordinasikan berbagai unsur yang menentukan seperti otot, syaraf dan otak. Dengan demikian anak bisa menyibukkan daya imajinasinya, mengembangkan kecepatan daya cipta anak.⁹

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan Permainan lego merupakan salah satu permainan yang dapat menarik perhatian dan sesuai dengan kebutuhan anak. Manfaatnya juga banyak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya antara lain dapat mengembangkan konsentrasi dan imajinasinya.

⁸Friska Nur Fatimah, dkk. Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Raudatul Athfal: Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 7, No 1, (2023) . 46. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>. (8 Februari 2025)

⁹Arini Mawar Santi, Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Istana Balita Surabaya, *Jurnal: Unesa*, Vol 2, No 2, (2013) . 3

3. Kreativitas Anak

Kreativitas sangat penting dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Maka dari itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. Sehingga, semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih.¹⁰

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas, yang dimaknai sebagai kemampuan menghasilkan ide-ide baru dan orisinal dalam menyelesaikan masalah atau mengekspresikan diri, sangat penting dalam kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sejak usia dini perlu dilakukan melalui pendekatan yang tepat, seperti penggunaan alat permainan edukatif.

E. Garis-Garis Besar Isi

Skripsi penelitian ini berjudul “Penerapan Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Kota Palu.” Yang terdiri dari 5 bab setiap bab memiliki pembahasan yang berbeda. Untuk mempermudah pembaca memahami karya ilmiah ini, maka Penulis menguraikan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I, Bab ini menguraikan tentang latar belakang, yakni beberapa hal yang mendasari mengkaji masalah tersebut, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penegasan istilah dan garis-garis besar istilah.

¹⁰Diana Vidya Fakhriyani, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal: Wacana Didaktika*, Vol 4, No 2, (2016). 193. Doi: [10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200](https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200) (8 Februari 2025)

BAB II, Bab ini menguraikan dan menjelaskan tentang penelitisn terdahulu yang dijadikan sebagai acuan penelitian, dalam uraian proposal skripsi yang berhubungan dengan penerapan permainan edukatif lego, kreativitas anak.

BAB III, Bab ini menguraikan dan menjelaskan tentang, jenis pendekatan penelitian, lokasi penelitian, kehadiran penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

BAB IV , Berisi tentang hasil penelitian ini yang disadarkan pada hasil penulisan yang dilakukan, memaparkan tentang kondisi objek PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, membahas penerapan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu.

BAB V Penutup, dirumuskan beberapa kesimpulan yang dianggap relevan untuk dikemukakan, dan beberapa saran yang perlu diajukan kepada berbagai pihak yang berkaitan dengan penerapan permainan edukatif lego.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk meneliti. Selanjutnya disamping itu, kajian terdahulu membantu penelitian dalam memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian.

Penelitian mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Kajian yang mempunyai relasi atau keterkaitan dengan kajian ini adalah sebagai berikut:

1. Elia Sakidah Hasibuan dari Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan Tahun 2020, yang berjudul “Pengembangan Media Lego dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Ra Al-Hikmah Kec. Sosa Tahun Ajaran 2020/2021” membahas tentang keefektifan penggunaan media lego dalam memaksimalkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, bertujuan 1) mengembangkan media lego yang layak dipergunakan untuk anak usia 4-5 tahun, 2) mengembangkan media lego yang efektif dapat memaksimalkan perkembangan

kognitif anak usia 4-5 tahun, 3) untuk mengetahui keefektifan media lego.¹ Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian lainnya, terutama yang dilakukan oleh peneliti.

Persamaan dalam peneliti adalah penggunaan media lego, kedua peneliti ini memanfaatkan lego sebagai alat atau media untuk membantu meningkatkan kemampuan anak, baik dalam hal kognitif maupun kreativitas. Sedangkan perbedaannya terletak pada pengembangan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. dimana peneliti terdahulu berfokus menekankan pada bagaimana lego dapat meningkatkan aspek kognitif seperti pemecahan masalah, logika, dan pemahaman, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menekankan bagaimana lego merangsang kreativitas dan imajinasi anak, dan mengembangkan ide-ide baru.

2. Evin Diswiko dari Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu Tahun 2020, yang berjudul “Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Di PAUD Melati Desa Martapura Kec. Sikap Dalam”. Membahas tentang apakah berpengaruh kemampuan Kreatif anak dengan mengembangkan imajinasi anak melalui media bermain. Bahwa lembaga pendidikan yang baik ialah sekolah yang mampu mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional salah satunya yaitu memberikan kemampuan kreativitas kepada peserta didik

¹ Elia Sakidah Hasibuan, *Pengembangan Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Al-Himah Kec. Sosa*. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan Tahun 2020. [http://repository.uinsu.ac.id/11668/1/SKRIPSI ELIA SAKDIAH HASIBUAN.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/11668/1/SKRIPSI%20ELIA%20SAKDIAH%20HASIBUAN.pdf) (11 Januari 2021)

dengan mengembangkan daya imajinasi anak melalui media permainan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh perkembangan kreativitas anak usia dini.² Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian lainnya, terutama yang dilakukan oleh peneliti.

Persamaan dalam peneliti adalah menyoroti pentingnya permainan lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, baik dalam aspek imajinasi maupun kemampuan berpikir dan menggunakan lego sebagai alat utama dalam mendukung proses pengembangan kreativitas anak. Sedangkan perbedaannya, peneliti terdahulu lebih fokus pada pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kreativitas anak, dengan penekanan pada imajinasi anak melalui bermain, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan lebih luas tidak hanya membahas pengaruh lego terhadap kreativitas, tetapi juga bagaimana lego digunakan sebagai media edukatif untuk berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, sosial, dan motorik.

3. Devi Yunitasari dari Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri IAIN Metro 1443 H/ 2021, yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Lego Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kelurahan Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Metro". Membahas tentang kemampuan kognitif anak melalui bermain lego untuk meningkatkan kognitif anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kelurahan Ganjar Agung.

²Evin Diswiko, *Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Di PAUD Melati Desa Martapura Kec. Sikap Dalam*. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu Tahun 2020.

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak dapat memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain lego di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ganjar Agung. Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus dan pada setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 21 anak.³ Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian lainnya, terutama yang dilakukan oleh peneliti.

Persamaan peneliti adalah menggunakan lego sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan anak. Lego digunakan sebagai alat untuk mendukung perkembangan kognitif atau kreativitas anak melalui permainan edukatif. Sedangkan perbedaannya peneliti terdahulu lebih fokus pada perkembangan kognitif anak, Sedangkan penelitian yang akan dilakukan lebih fokus pada peningkatan kreativitas dan imajinasi anak melalui permainan lego.

³Devi Yunitasari, *Upaya Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Lego Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kelurahan Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Metro*, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri IAIN Metro 1443 H/ 2021.

Tabel 2.1**Perbedaan penelitian terdahulu dan Penelitian sekarang**

Penelitian terdahulu, judul penelitian dan Tahun terbit	Persamaan	Perbedaan
Penelitian yang dilakukan Elia Sakidah Hasibuan yang berjudul "Pengembangan Media Lego Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Ra Al-Hikmah Kec. Sosa Tahun Ajaran 2020/2021" (2020)	Persamaan dalam peneliti adalah penggunaan media lego, kedua peneliti ini memanfaatkan lego sebagai alat atau media untuk membantu meningkatkan kemampuan anak, baik dalam hal kognitif maupun kreativitas.	Sedangkan perbedaannya terletak dimana peneliti terdahulu berfokus menekankan pada bagaimana lego dapat meningkatkan aspek kognitif seperti pemecahan masalah, logika, dan pemahaman, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menekankan bagaimana lego merangsang kreativitas dan imajinasi anak, dan mengembangkan ide-ide baru.
Peneliti yang dilakukan Evin Diswiko yang berjudul "Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Di PAUD Melati Desa Martapura Kec. Sikap Dalam" (2020)	Persamaan dalam peneliti adalah menyoroti pentingnya permainan lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, baik dalam aspek imajinaso maupun kemampuan berpikir dan menggunakan lego sebagai alat utama dalam mendukung proses pengembangan kreativitas anak.	Sedangkan perbedaannya, peneliti terdahulu lebih fokus pada pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kreativitas anak, dengan penekanan pada imajinasi anak melalui bermain, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan lebih luas tidak hanya membahas pengaruh lego terhadap kreativitas, tetapi juga bagaimana lego digunakan sebagai media edukatif untuk berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, sosial, dan motorik.
Peneliti yang dilakukan Devi Yunitasari yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Lego Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kelurahan Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Metro" (2021)	Persamaan peneliti adalah menggunakan lego sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan anak. Lego digunakan sebagai alat untuk mendukung perkembangan kognitif atau kreativitas anak melalui permainan edukatif.	Sedangkan perbedaannya peneliti terdahulu lebih fokus pada perkembangan kognitif anak. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan lebih fokus pada peningkatan kreativitas dan imajinasi anak melalui permainan lego.

B. Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan pendidik dan peserta didik.

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik. Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik. Ringkasannya, permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik.⁴

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan permainan edukatif jenis permainan yang dimaksudkan untuk memberi permainan pengalaman belajar atau pendidikan. Permainan ini dapat berupa permainan tradisional atau modern, tetapi

⁴H.Darmadi, . *Menelisik Nilai-Nilai Permainan Edukatif Dan Manfaatnya Dalam Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan*. (Lampung Tengah, Penerbit: Guepedia 2018). 37

semuanya dilengkapi dengan konten pendidikan. Permainan edukatif bertujuan untuk meningkatkan berbagai kemampuan anak, termasuk keterampilan bahasa, pemikiran, dan keterampilan fisik. Serta pengembangan kepribadian dan hubungan sosial mereka. Permainan edukatif juga membantu perkembangan anak secara kognitif, sosial, emosional dan mendekatkan hubungan guru-siswa. Oleh karena itu, permainan edukatif bukan hanya menyenangkan, tetapi juga sangat bermanfaat untuk proses pendidikan.

2. Macam-Macam Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan

a. Permainan Lego

Permainan lego adalah suatu jenis permainan yang terdiri dari berbagai macam potongan aneka bentuk bangun ruang seperti balok, prisma ataupun tabung yang memiliki suatu sistem *knock-down* pada salah satu sisinya sehingga bisa dibongkar dan dipasangkan kembali.

b. Permainan Rubik

Rubik adalah sebuah permainan yang mengasah kemampuan berimajinasi. Terdapat enam warna (merah, orange, biru, hijau, kuning, dan putih) dan enam sisi. Permainan ini diciptakan oleh Erno Rubik. Erno Rubik (lahir di Budapest, Hongaria 13 Juli 1944, usia 67 tahun) adalah seorang penemu, pematung dan profesor arsitektur dari Hungaria.

c. Permainan Puzzle

Puzzle memiliki keunggulan yakni memiliki macam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar.⁵ Dengan permainan ini, anak diharapkan dapat berlatih menemukan, menata ulang dan menjadikan sesuatu yang tampaknya berhubungan menjadi sesuatu bentuk kesatuan yang bermakna.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan berbagai jenis permainan edukatif, seperti lego, Rubik, Puzzle, bertujuan untuk mencerdaskan anak-anak dengan cara yang menyenangkan. Dengan cara yang berbeda, setiap permainan tersebut berusaha meningkatkan kemampuan berpikir kognitif anak.

3. Prinsip-Prinsip Dalam Permainan Edukatif (Mencerdaskan)

Beberapa hal berikut ini perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih permainan yang tepat yaitu:

a. Permainan harus menyenangkan

Usia anak pra-sekolah, terutama Taman Kanak-Kanak cepat mengalami kebosanan. Oleh karena itu, guru harus mengemas permainan yang efektif, terencana, dan tepat waktu, sehingga mereka tidak cepat bosan. Jangan menggunakan permainan yang sama berulang kali, agar tidak bosan. Sebaiknya, gantilah permainan atau buatlah permainan berselang-seling dari waktu ke waktu agar lebih menarik.

⁵Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta, Penerbit: Diva Press Anggota IKAPI, 2011). 23

b. Tingkat kesulitan

Anak yang merasa permainan tersebut mudah, cenderung menyepelkannya atau tidak menarik. Jadi gurupun harus menyesuaikan dengan tingkat kesukaannya. Bila terlalu sulit atau terlalu mudah, siswa bisa cepat bosan dan tidak tertarik. Sebaiknya, permainan yang dilakukan sedang-sedang saja tidak mudah dan tidak sulit.

c. Perkembangan

Perkembangan inteligensial antara anak usia dini dengan anak Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) berbeda. Oleh karena itu, setiap permainan diusahakan melihat perkembangan anak itu sendiri artinya sesuai fase-fase perkembangannya.

d. Keselamatan

Beberapa permainan ada yang cukup aman untuk diminati oleh anak Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP), namun tidak aman untuk anak usia dini. Karena kita tahu anak usia dini adalah masa dimana belum tahu persis mana yang baik atau mana yang aman baginya dan ini juga disebut dengan masa oral. Maka dari itu setiap bentuk permainan yang akan dimainkan oleh anak harus dari bahan-bahan yang aman dan tidak berbahaya.⁶

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan dasar permainan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan terdiri dari :

⁶ Ibid, 37

- a. Agar anak belajar dengan baik, permainan mereka harus menyenangkan
- b. Tingkat kesulitan; permainan harus sesuai dengan kemampuan anak, tidak harus terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah sehingga anak tidak tertantang.
- c. Perkembangan; permainan harus membentuk perkembangan kognitif, motorik, sosial dan emosional mereka.
- d. Keselamatan; permainan harus dirancang untuk melindungi anak secara fisik dan psikologis. Ini akan membuat pembelajaran nyaman dan aman.

4. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Fungsi permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya, dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca indranya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktifitas selotaknya yang juga merupakan masukkan-masukkan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya menzuburkan proses pembelajarannya⁷

C. *Permainan Lego*

1. Pengertian Lego

Lego adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik. Alat permainan ini berupa potongan-potongan persegi maupun persegi panjang, yang masing-masing dapat ditancapkan dan disusun sesuai dengan keinginan. Yang

⁷Erine Agustia, Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini. Jurnal: Egilianer, Vol. 1, No 1 (2023) 2. DOI: <https://doi.org/10.56783/ja.v1i1.14> (9 Februari 2025)

dibutuhkan dalam permainan ini adalah kreativitas anak. Sebab anak bebas menyusun lego tersebut berdasarkan daya imajinasinya.⁸

Lego juga dapat diartikan sebagai permainan konstruktif dimana pemain membangun, mengatur, dan mengelola berbagai wahana. Hal ini sering dimainkan oleh anak-anak dari tahap awal perkembangan. *Game* ini benar-benar mereka kembangkan, *game* yang telah berkeliling dunia tetapi kemudian berkembang menjadi kata umum untuk *game* serupa. *Leg godt* yang diterjemahkan sebagai “bermain dengan baik”, adalah koleksi mainan plastik dalam berbagai ukuran dan warna. Apalagi bentuknya unik. Namun, fitur utamanya adalah persegi, yang memungkinkan kita untuk menghubungkannya disekitar subjek tertentu. Selain itu, lego dapat dimainkan sendiri atau berkelompok. Didalam keluarga, anak-anak dapat berinteraksi dengan orang tua mereka dengan menggabungkan sudut pandang mereka.

Permainan lego adalah permainan yang mengacu pada kreativitas anak, permainan berbentuk balok plastik berwarna-warni ukuran mini yang dapat disusun menjadi beragam bentuk seperti mobil, rumah, pesawat terbang, robot ataupun binatang, tergantung pada imajinasi dan kreativitas anak. Sebelum memulai kegiatan permainan lego huruf dibuat kesepakatan antara guru dan anak, hal ini dilakukan agar kegiatan berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Permainan lego huruf mampu melatih daya ingat, konsentrasi, dan pendengaran anak.⁹

⁸ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain&Permainan*, (Jakarta, Penerbit: Prenadamedia Group 2017). 89

⁹ Aisyah Durrotun Nafisah, dkk. ” *Bunga Rampai Teori Dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini* ” (Surabaya, Penerbit: Cipta Media Nusantara 2022). 90-91

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan permainan lego adalah alat edukatif yang membantu anak-anak menjadi kreatif. Anak-anak dapat membangun berbagai bentuk seperti mobil, rumah, pesawat, atau objek lainnya sesuai dengan imajinasi mereka dengan menyusun potongan plastik berwarna dan berbentuk persegi atau persegi panjang. Lego juga dapat dimainkan secara individual maupun dalam kelompok, memungkinkan anak berinteraksi dengan orangtua mereka. Selain itu, permainan ini dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan pendengaran, konsentrasi, dan daya ingat mereka.

2. Manfaat Permainan Lego

Permainan lego membutuhkan kreativitas, logika, dan analisis dari pemainnya. Tidak hanya itu menyusun lego ternyata juga banyak manfaatnya, antara lain dapat membantu menstimulasi kreativitas anak, imajinasi, konsentrasi, dan ketelitian. Disamping itu, dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan motorik halus dan kognitif anak.

Meski permainan lego banyak sekali manfaatnya bagi anak, namun pasti otak kirilah yang berperan dalam permainan, karena permainan ini berkaitan dalam menyusun. Sebagaimana kita ketahui, kemampuan logika, analisis, dan menyusun merupakan fungsi dari otak kiri. Dengan demikian, kemampuan otak kiri anak akan terasah melalui permainan ini.¹⁰

¹⁰Agus Dan Cahyono, *Gudang Dengan permainan Kreatif Khusus Asah Otak kiri Anak* (Jogjakarta, Penerbit: Flashnooks 2011). 55

Yulianti berpendapat bahwa manfaat anak bermain lego adalah anak dapat menciptakan misi, memahami dasar-dasar, memahami alat, berkomunikasi dan bertukar pikiran, melatih keterampilan manipulasi motorik halus, dan mengembangkan keterampilan motorik halus.¹¹

Manfaat dari permainan lego bagi perkembangan anak diantaranya:

- a. Belajar menciptakan visi, bagaimana bangunan yang dikehendaki, berapa lantai, berapa jumlah kamar/jendela, berapa jumlah garasi. Biasanya visi ini dinyatakan dulu dari awal agar menjadi pedoman dalam proses pembuatannya nanti (*start from the end*).
- b. Belajar mengerti fondasi, langkah awal pembuatan lego adalah bangunan fondasi. Fondasi ini akan menentukan kekuatan bangunan yang nanti akan dibuat.
- c. Belajar mengerti alat bantu, Ada beberapa cara untuk membuat konstruksi/rangka yang kuat, dan kadang membutuhkan alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat konstruksi.
- d. Belajar berkomunikasi dan *sharing* ide, pembuatan bangunan pada lego membutuhkan komunikasi yang konstruktif apalagi dilakukan bersamaan. Ide yang dimiliki harus berani disampaikan dan dicoba bersama.

¹¹Shofia Nursaadah, Dkk. Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelas A di RA Al-Kautsar Kota Banjar, Vol 7, No 1, (2025). 3.
<https://doi.org/10.30587/jiecc.v7i1.8193> (9 Februari 2025)

- e. Belajar sumber alokasi, Jumlah bentuk pada lego terbatas untuk masing-masing jenisnya, sehingga perlu dipikirkan keterbatasan jumlah bangunan, namun bangunan dapat sesuai dengan yang direncanakan.
- f. Belajar seni, Memahami dan mengerti tentang seni dan keindahan.
- g. Belajar bersabar.¹²

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan permainan lego sangat bermanfaat bagi perkembangan anak-anak, terutama dalam meningkatkan kreativitas, logika, konsentrasi, dan ketelitian mereka. Selain itu, permainan ini membantu perkembangan motorik halus dan kognitif anak-anak. Lego juga dapat melatih kemampuan otak kiri anak dengan menyusun dan menganalisisnya. Membantu anak belajar tentang dasar, memahami fondasi, menggunakan alat bantu, berkomunikasi dan berbagai gagasan, mengelola sumber daya, belajar seni, dan menumbuhkan kesabaran.

3. Jenis-Jenis Permainan Lego

- a. Susun Berdasarkan Warna
- b. Membuat Lego Tower
- c. Membuat Rapih Bentuk
- d. Berburu Potongan Lego
- e. Main Tebak-Tebakkan Bentuk
- f. Bermain Peran atau *Role Play*

¹²Rani Yulianty, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Jakarta, Penerbit: Laskar Aksara 2013). 41-42

4. Langkah-Langkah Permainan Lego

a. Susun Berdasarkan Warna

Susun berdasarkan warna adalah anak bisa mengenal melalui potongan balok lego, cara ini sambari mengenalkan warna lego yang akan disusun tersebut di atas.

b. Membuat Lego Tower

Membuat Lego tower adalah permainan dengan membuat menara yang telah disesuaikan oleh anak itu sendiri. Dimana permainan untuk menyusun potongan balok menjadi sebuah menara tersebut akan melatih emosional anak.

c. Membuat Replika Bentuk

Kreativitas dan imajinasi anak bisa diasah dengan mengajaknya mengenali barang-barang disekitarnya. Misalnya dengan membentuk balok Lego dari apa yang dilihatnya tersebut, seperti meja, kursi, dan rak.

d. Berburu Potongan Lego

Berburu potongan lego adalah permainan yang menarik kecenderungan anak dalam semangat bermain karena mereka akan saling merebut dan memilih warna lego yang akan disusun. Permainan ini bisa disebut berburu harta karun, yaitu caranya dengan menyembunyikan potongan balok lego di rumah atau taman.

e. Main Tebak-Tebakkan Bentuk

Bermain tebak-tebakkan adalah permainan menarik simpati anak dengan menebak anak bisa membentuk kecerdasan dan kepandaian anak dalam tebak-tebakkan balok lego yang telah disusun, permainan ini memerlukan jangka waktu kurang lebih 7-9 menit untuk menyusun dan menebak balok yang telah disusun. Jika

sikecil sudah bisa membuat bentuk-bentuk menarik menggunakan lego kamu bisa mengajaknya bermain tebak-tebakkan.

f. Bermain Peran atau *role play*

Dari permainan di atas dapat digunakan untuk membuat cerita dari karakter unik, memulai dari hewan, manusia bahkan superhero favorit anak. Agar lebih mudah, digunakan jenis lego *friends* atau superhero yang sudah dilengkapi dengan karakter menarik. Karakter ini dapat melatih imajinasi dan kemampuan bicara sikecil.¹³

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan permainan-permainan ini dapat melatih berbagai keterampilan anak seperti kreativitas, imajinasi, logika, serta kemampuan sosial dan motorik halus.

D. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang harus dikembangkan sejak dini. Agar tercipta kepribadian yang baik pada anak. Anak adalah penerus bangsa, anak bukanlah kertas kosong tetapi ia adalah pribadi yang aktif untuk menjadi kreatif dengan hal itu maka perkembangan anak perlu diperhatikan dari sejak lahir sampai seterusnya. Sangatlah penting melakukan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dalam bentuk pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

¹³Saopiyati, dkk. Penggunaan Permainan Lego Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun, *Jurnal: Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 2, No 2, (2024). 126-130

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki kehidupan selanjutnya.¹⁴

Kreativitas juga merupakan salah satu potensi anak yang harus dikembangkan sejak dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif, bila ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan, oleh karena itu perlu dipupuk sejak usia dini.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan kreativitas adalah potensi penting yang harus dikembangkan pada anak sejak usia dini. Anak-anak adalah orang yang aktif dan kreatif. Oleh karena itu, perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani, perlu diperhatikan dengan memberikan rangsangan pendidikan yang tepat sejak lahir hingga usia enam tahun. Dengan bimbingan yang baik, anak-anak dapat mempersiapkan diri untuk memasuki kehidupan selanjutnya dengan siap dan mengembangkan bakat kreatifnya sejak usia dini untuk membangun kepribadian yang positif.

2. Manfaat Kreativitas Anak Usia Dini

Dalam kreativitas juga memiliki manfaat untuk anak usia dini, didalam diri anak yang kreatif akan memiliki nilai-nilai kreativitasnya dengan kreativitas dapat memberi kesenangan yang penuh serta kepuasan pribadi anak yang berpengaruh pada pengembangannya, kreativitas yang dapat membuat sebuah permainan yang menyenangkan, merasa puas dan bahagia, kreativitas yang dapat membuat dan

¹⁴Siti Hairiyah, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif, *Jurnal: Pendidikan Keislaman*, Vol 7, No 2, (2019). 266. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118> (9 Februari 2025)

membantu anak dalam mencapai keberhasilan dibidangnya, dan nilai kreativitas yang dapat memberi tanggung jawab khusus terhadap kelompoknya.¹⁵

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan kreativitas memiliki manfaat yang sama bagi perkembangan anak usia dini. Kreativitas pada anak tidak hanya berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga dengan beberapa nilai positif yang mendukung perkembangan diri mereka, kreativitas bukan hanya mengembangkan keterampilan praktis, tetapi juga membentuk karakter anak, seperti rasa tanggung jawab dan kepuasan pribadi, yang akan berpengaruh pada perkembangan sosial dan emosional mereka.

3. Jenis-Jenis Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas yang mempunyai 3 kategori yang mendasar yaitu

- a. Kreativitas motorik, merupakan salah satu yang banyak dimiliki yang dominan oleh kemampuan yang reflek motorik anak.

Kemampuan kreativitas yang tercipta secara alami dalam bentuk gerakan-gerakan tubuh. Misalnya dengan menari, berlompat dan lain sebagainya.

- b. Kreativitas berimajinatif, dengan jenis kreativitas dalam berkemampuan imajinasinya dalam diri anak. Kemampuan berimajinasi merupakan salah satu jenis kreativitas yang unik, indah serta lebih istimewa.

¹⁵Juli Afrita,dkk. Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal : Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 5, No 1, (2021). 81-82. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084> (9 Febuari 2025)

- c. Kreativitas Intelektual, yang salah satu jenis kreativitas lebih dominan kemampuan berfikir anak yang secara aktif dapat melahirkan hasil karyanya.¹⁶

4. Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Ciri-ciri kreativitas, yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam diri untuk berbuat sesuatu. Ciri-ciri Kreativitas, yaitu :

- a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat;
- b. Senang mencari pengalaman yang baru;
- c. Memiliki inisiatif;
- d. Mempunyai minat yang luas;
- e. Selalu ingin tahu;
- f. Mempunyai kebebasan dalam berpikir;
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat;
- h. Mempunyai rasa humor;
- i. Penuh semangat;
- j. Berwawasan masa depan dan berani mengambil resiko.¹⁷

¹⁶ Juli Afnita,dkk. Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal: Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, (2021) 82. DOI: <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084> (9 Februari 2025)

¹⁷ Diana Vidya Fakhriyan, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal: Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. Vol 4, No. 2 (2016) 196

Perilaku kreatif pada anak usia dini mungkin tidak akan dihasilkan jika anak takut untuk berpikir tentang hal-hal yang baru atau ketidak inginan menjadi kreatif karena kurangnya apresiasi dari orangtua, guru, dan lingkungannya.¹⁸

Bakat dalam bentuk kreativitas pada anak akan tumbuh dan berkembang apabila didukung dengan fasilitas serta memberikan kesempatan yang baik untuk memungkinkan anak menjadi kreatif dalam menemukan ide-ide baru.

Ward William, C. 2015. Creativity in Young Children. Journal of Creativity Behaviour. Hasil penelitiannya bahwa kreativitas adalah memecahkan masalah, seperti masalah sehari-hari yang dihadapi anak-anak dalam proses bermain, belajar, dan berinteraksi. Kreativitas anak terlihat saat mereka mencoba menemukan solusi baru atau cara berbeda dalam menyelesaikan tantangan. Contoh masalah yang dimaksud: Bagaimana membangun menara dari balok yang tidak jatuh, setelah itu mencoba berbagai cara agar bangunannya stabil. Kreativitas adalah berpikir divergent sebagai proses adaptasi dan fleksibilitas berpikir. Temuan dimensi kelancaran yaitu anak mampu mengeneralisasi stimulus melalui curah pendapat. Fleksibilitas dalam menerima ide-ide orang lain. Orisinalitas anak dalam proses menyampaikan ide-ide melalui curah pendapat merupakan temuan potensi kreatif. Elaborasi yaitu kemampuan anak untuk mengskema berbagai informasi yang diterima untuk menggabungkan atau membuat sesuatu yang baru.¹⁹ Dalam hal ini, metode

¹⁸ Yuanita Anthon Sope, Dkk. *Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini Jejak Pustaka*. (Yogyakarta, Penerbit: Jejak Pustaka 2012). 108

¹⁹ Ward, William C. 2015. Creativity in Young Children. Journal of Creative Behaviour. DOI: 10.1002/jocb.112.

permainan yang melibatkan pembentukan sesuatu dengan bahan-bahan tertentu (seperti balok atau clay) memungkinkan anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka.

Metode permainan yang memanfaatkan prinsip-prinsip teori pembelajaran dengan membangun hubungan dan lingkungan yang mendukung interaksi aktif antara peserta didik dan guru. Dalam metode bermain ini anak-anak belajar untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka melalui pengalaman langsung. Dengan bermain lego (balok), anak-anak tidak hanya mengikuti petunjuk yang ada, tetapi juga diberi kebebasan untuk menciptakan kreativitas mereka sendiri.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan pada anak usia dini, dukungan lingkungan yang positif dan kesempatan untuk ber-eksperimen mendorong kreativitas. Imajinasi yang kuat, rasa ingin tahu, keberanian mengambil resiko, dan humor adalah ciri-ciri orang kreatif jika anak merasa takut atau tidak dihargai, kreativitas mereka akan terhambat. Ward William menegaskan bahwa kreativitas pada anak usia dini adalah kemampuan untuk memecahkan masalah melalui proses berpikir divergen, yaitu kemampuan berpikir secara fleksibel, adaptif, dan terbuka terhadap berbagai ide. Metode ini memungkinkan anak-anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara langsung.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Ada 2 kategori tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, yaitu faktor penghambat dan pendukung sebagai berikut :

- a. Faktor pendukung, adalah situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan serta keterbukaan, situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya pertanyaan, situasi yang mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian, situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklarifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan. Adanya kemauman yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari lingkungan sekolahnya, dan motivasi diri yang diberikan kepada anak.
- b. Faktor yang menghambat perkembangan kreativitas, adalah Pertama, adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidak beranian dalam menanggung resiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui. Kedua, adanya konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial. Ketiga, kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan. Keempat, *Steotipe* peran *seks* atau jenis kelamin, *otoritarianisme* dan tidak menghargai fantasi atau khayalan.²⁰

²⁰Stenberg, Robert J. *Applied Intelligence Kecerdasan Terapan* (Yogyakarta, Penerbit: Pustaka Pelahjar 2011). 54-55

Pentingnya peran keluarga dalam perkembangan kreativitas anak. Pertama, mereka mengatakan bahwa orangtua dapat memberikan rasa aman. Kedua, orangtua mempunyai berbagai macam dan minat pada kegiatan didalam dan diluar rumah. Ketiga, orangtua mampu memberikan kepercayaan dan menghargai kemampuan anaknya. Keempat, orangtua mampu memberikan otonomi dan kebebasan anak. Kelima, orangtua mampu mendorong anak melakukan sesuatu dengan sebaik-baiknya.²¹

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada faktor pendukung dan penghambat dalam kreativitas. Faktor pendukung termasuk keadaan yang mendorong ketidak lengkapan, keterbukaan, rasa tanggung jawab, kemandirian, dan keinginan untuk meningkatkan potensi kreativitas dan motivasi diri. Peran keluargapun sangat penting untuk perkembangan kreativitas anak, karena orangtua dapat memberikan rasa aman, kepercayaan, otonomi, dan dorongan untuk anak melakukan yang terbaik dari kemampuan mereka.

6. Bentuk Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya pada individu untuk berpikir

²¹Ngalimun, Haris Fdhillah. *Perkembangan dan Pengembangan* (Yogyakarta, Penerbit: Aswaja 2013). 55

dan bertindak imajinatif, serta penuh daya hayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.²²

Berikut beberapa bentuk kreativitas yang dapat dikembangkan pada anak usia dini :

- a. Kreativitas seni dan musik,
- b. Kreativitas dalam bermain,
- c. Kreativitas dalam bahasa dan Cerita,
- d. Eksplorasi alam,
- e. Kreativitas dalam memecahkan masalah dan
- f. Kreativitas sosial dan kaloboratif.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bermain adalah cara penting bagi anak-anak untuk menunjukkan dorongan kreatif mereka dan anak-anak dilatih untuk berpikir imajinatif melalui aktivitas ini. Anak-anak dapat menemukan tantangan dan kesempatan untuk menemukan hal-hal baru.

²² Rita Kurnia, *Konsepsi Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Educhild: Pendidikan dan sosial*. Vol 1, No 1, (2012). 77-85

7. Indikator Kreativitas

Indikator adalah alat ukur atau petunjuk yang digunakan untuk mengukur, menilai, atau menggambarkan suatu keadaan, proses, atau fenomena tertentu. Indikator ini membantu untuk mengetahui perubahan, kemajuan, atau hasil yang dicapai dalam suatu kegiatan atau program.

- a. Indikator berpikir kreatif meliputi lima indikator yang dikembangkan, yaitu: Berpikir lancar (*Fluency thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah;
- b. Berpikir luas (*Flexible thinking*), ketercapaian indikator peserta didik dapat memberikan solusi yang variatif (dari semua sudut);
- c. Berpikir orisinal (*Original thinking*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami); dan
- d. Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu jawaban.²³

Berikut ini adalah bentuk dan contoh dari jenis berpikir kreatif :

1. Berpikir Lancar ; Menghasilkan banyak ide bentuk bangunan yang berbeda.
 Contohnya, Anak bisa menyebutkan beberapa jenis bangunan atau objek

²³ Munandar, U. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012)

yang bisa dibuat dari lego (misalnya: rumah, mobil, jembatan, menara, robot, dll)

2. Berpikir Luas ; Menambahkan detail pada bangunan atau bentuk yang dibuat. Contohnya, Anak tidak hanya membuat rumah dari Lego, tetapi juga menambahkan jendela, pintu, atap, garasi, dan taman.
3. Berpikir Orijinal ; Menciptakan bentuk atau struktur yang belum umum atau tidak meniru, .menceritakan proses atau makna di balik karyanya, dan mengembangkan ide secara lebih detail. Contohnya, Anak membuat ‘mesin waktu’ dari lego tanpa melihat contoh dari guru atau teman, dan menceritakan didepan teman-temannya degan hasil karya Legonya.
4. Keterampilan Mengelaborasi ; Mengkombinasikan berbagai elemen Lego untuk memperkaya hasil akhir. Contohnya, Anak membuat pesawat dan menamahkan sayap, roda mendarat, serta kabin Pilot.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya.¹ Sedangkan penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada quality atau hal yang terpenting dari sifat suatu barang/jasa. Selain itu, penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak dimulai dari teori yang telah dipersiapkan sebelumnya, tetapi dimulai dari lapangan berdasarkan lingkungan alami.

Penelitian kualitatif berlandaskan pada filsafat metode *post-positivisme* dengan kondisi obyek yang natural, dengan menempatkan peneliti sebagai alat atau instrument kecil, teknik pengumpulan data bersifat gabungan (data kuantitatif dan kualitatif). Analisis data berjenis analisis induktif dan menekankan pada kualitas dan hasil penelitian lebih menitik beratkan pada makna dari pada generasi pada obyek penelitian.²

Jadi penelitian kualitatif atau disebut juga penelitian natural atau penelitian alamiah adalah jenis penelitian dengan mengutamakan penekanan pada proses dan

¹Anslem Strauss dan Juliet Corbin diterjemahkan oleh Muhammad Shodiq dan Imam Muttaqien, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif Tatalangkah dan Teknik-teknik Teoritisasi Data*, (Yogyakarta, Penerbit: Pustaka Pelajar 2013). 4

²Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung, Penerbit: Alfabeta 2010). 22

makna yang tidak diuji, atau diukur dengan setepat-tepatnya dengan data yang berupa data deskriptif. Pada penelitian ini mendeskripsikan kejadian yang di dengar, dirasakan dan dibuat dalam pernyataan naratif atau deskriptif. Jenis penelitian ini berkarakteristik alamiah atau bersetting apa adanya dari fenomena yang terjadi di lapangan yang menitik beratkan pada kualitasnya.³

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan objek penelitian dimana kegiatan penelitian dilakukan. Penentuan lokasi penelitian dimaksud untuk mempermudah atau memperjelas lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah PAUD Terpadu Mutiara Hati Kota Palu.

C. Kehadiran Penulis

Kehadiran penulis di lapangan dalam penelitian kualitatif merupakan kewajiban yang harus dilakukan, karena peneliti merupakan *key's instrument*. Peneliti merupakan pelaksana pengumpulan data, penganalisa data dan sekaligus menjadi pelapor dari hasil penelitian. Karena itu, peneliti harus bisa menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi lapangan. Hubungan baik antara peneliti dan subjek penelitian sebelum, selama maupun sesudah memasuki lapangan merupakan kunci utama dalam keberhasilan pengumpulan data. Hubungan yang baik dapat menjamin kepercayaan dan saling pengertian. Tingkat kepercayaan yang tinggi akan membantu

³Iman Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, (Jakarta, Penerbit: PT Bumi Aksara 2013). 88

kelancaraan proses penelitian, sehingga data yang diinginkan dapat diperoleh dengan mudah dan lengkap.

Kehadiran peneliti dilakukan secara resmi yakni terlebih dahulu mendapatkan surat izin dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu. Ini dimaksud agar para informan yang akan diwawancarai penulis dengan mengetahui keadaan sebagai peneliti sehingga dapat memberikan informasi yang akurat.

D. Data dan Sumber Data

Agar mendukung tercapainya penelitian ini agar memperoleh validitas dan kualitas data yang baik, sumber data sangat diperlukan dan bermfaat dalam sebuah penelitian ini. Karena penelitian kualitatif lebih sangat bersifat fenomena dan gejala sosial karena bersifat melibatkan orang banyak sebagai subjek penelitian. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini bersumber :⁴

1. Data Primer

Data primer yaitu data pokok penelitian yang diperoleh langsung dari sumber data dari penelitian yakni responden. Sumber data primer ini diperoleh dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Karena dengan wawancara secara langsung akan memudahkan peneliti untuk memperoleh informasi serta data-data dari objek yang bersangkutan.

⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta, Penerbit: Rineka Cipta 2010). 128

2. Data Sekunder

Data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada. Data skunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, laporan, jurnal dan semua informasi yang berkaitan Tentang Penggunaan Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Kota Palu.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Dalam menggunakan metode Observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrument. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Peran yang paling penting dalam menggunakan metode observasi adalah pengamat. Pengamat harus jeli dalam mengamati adalah menatap kejadian, gerak atau proses.⁵ Penelitian ini menggunakan observasi partisipasi karena dilakukan dengan adanya pengamat yang terlibat secara langsung dan aktif dalam objek yang diteliti. Dalam penelitian ini pengamat dilakukan terhadap dua objek, yaitu objek utama dan objek pendukung.

Objek utama dalam hal ini adalah kelompok anak-anak di PAUD Terpadu Mutiara Hati, sedangkan objek pendukung adalah berupa informasi-informasi dari sumber lain yang berhubungan dengan Penerapan Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di PAUD Terpadu Mutiara Hati Kota Palu.

⁵Ibid., 77

Aktivitas yang akan diobservasi pada penelitian ini yaitu Bagaimana Guru Menggunakan Permainan Edukatif Lego, melihat Kreativitas Anak saat bermain Lego. Serta interaksi anak antar guru.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui percakapan yang dilakukan dengan maksud tertentu, dari dua pihak atau lebih.⁶ Penelitian dalam hal ini berkedudukan sebagai interviewer, mengajukan pertanyaan, menilai jawaban, meminta penjelasan, mencatat dan menggali pertanyaan lebih dalam. Dipihak lain, informan menjawab pertanyaan dan memberikan penjelasan.

Dalam wawancara ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur. Dalam melakukan wawancara terstruktur, peneliti telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang telah direncanakan dan telah disusun sebelumnya. Pihak yang diwawancarai adalah Kepala Sekolah dan Guru-Guru di PAUD Terpadu Mutiara Hati Kota Palu. Wawancara digunakan untuk menggali informasi dan mengetahui secara mendalam mengenai Penerapan Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di PAUD Terpadu Mutiara Hati Kota Palu.

3. Dokumentasi

Dokumentasi sangat penting dalam sebuah penelitian ini karena mengumpulkan sejumlah informasi mengenai data dan lembaga pendidikan

⁶Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif: Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Surakarta, Penerbit: Pustaka Cakra 2014). 124

tersebut.⁷ Penulis menggunakan teknik ini untuk mendapatkan data dari dokumen-dokumen atau arsip yang ada di Kantor Sekolah PAUD Terpadu Mutiara Hati kota Palu.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengkategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang ingin dijawab. Setelah data terkumpul selanjutnya dianalisis. Analisis data merupakan bagian sangat penting dalam penelitian.⁸

1. Reduksi Data ; Data yang diperoleh ditulis dalam bentuk laporan atau data yang terperinci. Laporan yang disusun berdasarkan data yang diperoleh direduksi , dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting.
2. Penyajian Data; penyajian data adalah upaya mengorganisasikan data yakni menyajikan (kelompok) data yang satu dengan kelompok data lainnya.
3. Verifikasi; Verifikasi adalah tahap terakhir dalam proses analisis data. Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh.

⁷Iman Gunawan, *Metodelogi Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik* (Jakarta, Penerbit: Bumi Askara 2013). 178

⁸Ibid.,34

G. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data menjadi hal penting untuk diperhatikan, karena data merupakan komponen yang sangat penting didalam penelitian, data inilah yang akan nantinya digunakan sebagai sumber analisis data, dan selanjutnya akan digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan, demikian data yang didapatkan harus memenuhi syarat keabsahan data. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi dalam menjaga keabsahan data pada penelitian kualitatif, salah satu cara untuk mengetahui keabsahan data dapat dilakukan dengan menggunakan triangulasi.⁹

Yang dimaksud dengan triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian adalah triangulasi sumber, berarti membandingkan mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Misalnya membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara, membandingkan antara apa yang dikatakan umum dengan yang dikatakan secara pribadi, membandingkan hasil wawancara dengan dokumen yang ada.

⁹ Muftahatus sa'adah, dkk. Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal: Al'Adad*, Vol 1, No 2, (2022). 56. :[10.24260/add.v1i2.1113](https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113) (16 Febuari 2025)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum dan sejarah sekolah PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu

1. Profil PAUD Terpadu Mutiara Hati

Aisyiyah sebagai salah satu organisasi otonom bagi wanita Muhammadiyah yang didirikan di Yogyakarta pada 27 Rajab 1335 H bertepatan dengan 19 Mei 1917 oleh Nyai Ahmad Dahlan. Menjelang usia seabad, Aisyiyah yang merupakan komponen perempuan Persyarikatan Muhammadiyah telah memberikan corak tersendiri dalam ranah sosial, pendidikan, kesehatan, dan keagamaan yang selama ini menjadi titik tolak gerakannya. Gerakan Aisyiyah dari waktu ke waktu terus berkembang dan memberikan manfaat bagi peningkatan dan kemajuan harkat dan martabat perempuan Indonesia. Hasil yang sangat adalah wujud amal usaha yang terdiri atas ribuan taman kanak-kanak, sekolah dasar, hingga perguruan tinggi. Sehingga berdirilah Taman kanak-kanak Aisyiyah di Kota Palu, dan pada Tanggal 28 Oktober 1984, didirikan serta di resmikannya TK Aisyiyah Baitul Athfal VI yang saat itu beralamat di Jl. Prof. Muh. Yamin atau bekas Masjid Al-Amin Birobuli.

Saat didirikan TK ini sampai tahun 1986 awal di tunjuk sebagai pemimpin adalah Ny. D.Ra Mawarni Suhasa. Abdullah. Pada bulan April 1986 beliau diangkat menjadi Guru SLTP No.10 di Kec. Palu Barat, maka pemimpin TK di serahkan kepada Ny. Setiawati yang saat itu masih berstatus Guru Honor yang sebelumnya mengabdikan pada TK Aisyiyah Baitul Anfal I Timur. Setahun kemudian pada bulan

Juni 1987 karena sesuatu hal TK Aiszizah Baitul Athfal VI pindah tempat di jalan Abdul Rahman Saleh. Pada tanggal 06 Bulan November 2009 maka TK Aisyiyah Baitul Athfal VI beralih nama menjadi TK Mutiara Hati dibawah naungan Yayasan Waridha Qurrota A'yun, dengan ketua yayasan Sabrosan Ladjidji, S.Sos dan kepala TK Setiawati Lamosa, S.Pd. Tahun 2011 TK beralih ke PAUD Terpadu Mutiara Hati sampai sekarang. Mulai berdirinza PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, jumlah murid makin bertambah, dan fasilitas seperti APE (alat permainan) dapat terpenuhi dengan kerja sama antara yayasan PAUD Terpadu Mutiara Hati dengan dinas pendidikan. PAUD Mutiara Hati terletak di JL. Abd Rahman Saleh no. 70 di kecamatan palu selatan kelurahan birobuli utara yang terdiri dari ruang kantor, 4 ruang kelas, 3 toilet, 1 ruang baca, gudang, tempat cuci tangan, dan memiliki 7 orang guru.¹

Sejak berdirinya PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu pada tahun (1984) ada beberapa pimpinan sekolah PAUD yang pernah bertugas di PAUD Mutiara Hati Palu dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.1
Periodesasi Kepala Sekolah Terpadu Mutiara Hati Palu

No	Nama	Periode
1	Setiawati Lamosa S.Pd	1984-2010
2	Dharmawati Adam S.Pd	2010-2017
3	Mursalina S.Pd, M.Pd	2017-2025

Sumber Data: Dokumen PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu Tahun 2021.

¹ Roswati U Labugis Kepala Sekolah TK Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

Tabel 4.1 dapat dilihat, bahwa selama periodisasi kepala sekolah hingga saat ini hanya terdapat tiga orang pimpinan yang menjabat sebagai kepala sekolah di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. Dalam periode kepemimpinan masing-masing telah banyak jasa dan pengabdian yang diberikan dalam membangun sekolah tersebut baik bersifat fisik berkaitan dengan pembangunan sarana dan prasarana belajar maupun nonfisik berkaitan dengan pembinaan, pengaturan dan pengelolaan seluruh perangkat kelembagaan di PAUD seperti pendidik, penataan administrasi maupun pembinaan kepada peserta didik.

2. Visi, Misi dan Tujuan PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu

a. Visi

Ikhlas dalam beramal, terampil dalam bekerja, iman dan takwa serta ilmu pengetahuan dan teknologi.

b. Misi :

1. Meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
2. Mengembangkan dan mencintai AlQur'an dan Hadits
3. Menyelenggarakan program pendidikan yang berakhlak, terampil, mandiri, sesuai dengan perkembangan zaman.

c. Tujuan :

Membantu meletakkan dasar-dasar kearah perkembangan dan pembiasaan sikap akhlak, budi pekerti, pengetahuan, keterampilan, kemandirian anak didik secara bertahap terpadu dalam berinteraksi dengan lingkungan dan penanaman benih-

benih keimanan, ketaqwaan pada Allah SWt, sejak dini dalam kehidupan jasmani dan rohani sesuai perkembangan zaman.²

3. Keadaan Sarana dan Prasarana di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu

Sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar dan untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah yang ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu sangat baik ini terlihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2
Sarana dan Prasarana

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Kantor	1	Baik
2	Ruang Kelas	4	Baik
3	Kamar Mandi / WC	3	Baik
4	Tempat Cuci Tangan	1	Baik
5	Ayunan	2	Baik
6	Terowongan	1	Baik
7	Luncuran	2	Baik
8	Jungkitan	3	Baik
9	Panjatan	2	Baik
10	Tangga Majemuk	1	Baik
11	Ruang Baca	1	Baik
12	APE Balok dan Lego	Tidak Terbatas	Baik

Sumber Data: Dokumen PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu 2024

² Sumber Data dari Dokumentasi Sekolah TK Terpadu Mutiara Hati Palu 2025

Berdasarkan data tabel 4.2 dapat dilihat bahwa sarana dan prasarana yang berada di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu sangat memadai dan dalam kondisi baik serta sangat menunjang dalam proses belajar mengajar.

4. Letak Geografis dan Identitas PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu

PAUD Terpadu Mutiara Hati merupakan satu-satunya sekolah PAUD yang berada di jalan Abd Rahman Saleh No 70 Palu tepatnya di Kecamatan selatan di Kelurahan Birobuli Utara.

a. Identitas

Nama Sekolah	: PAUD Terpadu Mutiara Hati
Alamat	: Jln Abd Rahman Saleh No 70 Palu
Kecamatan	: Palu Selatan
Provinsi	: Sulawesi Tengah
Telepon	: 0451-4705310
Status Sekolah	: Swasta
Berdiri Sejak Tahun	: 1984
Kurikulum Sekolah	: Peralihan Ke Kurikulum Merdeka
Waktu Penyelenggaraan	: Pagi ³

5. Keadaan pendidik, dan Peserta Didik PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu

Pelaksanaan proses pembelajaran terdapat komponen penting yaitu pendidik dan peserta didik, pendidik sebagai penransfer ilmu dan pemberi contoh yang baik bagi peserta didik demikian peserta didik sebagai penerima ilmu pengetahuan dari

³ Arsip Sekolah PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu 2025

seorang pendidik. Dengan ini kedua komponen tersebut tidak dapat dipisahkan karena memiliki hubungan timbal balik yang akan menentukan keberhasilan suatu pendidikan.

a. Keadaan Pendidik

Pendidik yang ada di PAUD Terpadu Mutiara Hati berjumlah 7 Orang 2 Orang berstatus PNS yaitu kepala TK dan guru kelas A, serta 5 Orang berstatus guru honorer yaitu guru kelas B1, B2, B3, dan guru pendamping di kelas A dan B3. Selanjutnya Guru zang berpendidikan S1 PAUD 4 Orang, 1 Orang guru D2, dan 2 Orang guru pendamping.

Tabel 4.3
Tenaga Pendidik

No	Nama Pendidik	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1	Roswati.U. Labugis, S.Pd	Kepala Sekolah	S1 Tarbiyah
2	Nursyam, A.Ma.Pd	Guru Kelas A	D2 PAUD
3	Nining Hafsari, S.Pd	Guru Kelas B3	S1 PAUD
4	Fatmawati, S.Pd	Guru Kelas B2	S1 Tarbiyah
5	Mery Astuti Ningsi, S.Pd	Guru Kelas B1	S1 Tarbiyah
6	Karlina	Guru Pendamping	-
7	Inar	Guru Pendamping	-

Sumber Data: Dokumen PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu 2025.

Tabel 4.3 dapat dilihat, bahwa guru yang ada di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu sebanyak tujuh orang guru yang mempunyai latar belakang yang berbeda-beda.

Ibu Roswati U Labugis S.Pd. merupakan lulusan S1 pada Jurusan Tarbiyah. Ibu Nursyam A.Ma.Pd. merupakan lulusan D2 Pada Jurusan PAUD. Ibu Nining Hafsari S.Pd. merupakan lulusan S1 Jurusan PAUD. Ibu Fatmawati S.Pd merupakan lulusan S1 Jurusan Tarbiyah. Ibu Mery Astuti Ningsih S.Pd merupakan lulusan S1 Jurusan Tarbiyah. Ibu Karlina merupakan guru pendamping. Ibu Inar merupakan guru pendamping.

b. Keadaan Peserta Didik

Adapun keadaan peserta didik di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu pada tahun 2024/2025 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4
Jumlah Peserta Didik Tahun Ajaran 2024/2025

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
		L	P	
1	A	10	8	18
2	B1	7	12	19
3	B2	11	7	18
4	B3	12	6	18
Jumlah Keseluruhan				73

Sumber Data : Dokumen PAUD Terpadu Mutiara Hati 2025

Tabel 4.4 dapat dilihat, bahwa peserta didik yang ada di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu secara keseluruhan pada tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 73 orang, yang terbagi dalam 4 kelas yaitu kelas A 18 orang, kelas B1 19 orang, kelas B2 18 orang, dan kelas B3 18 orang.

B. Penggunaan Permainan Edukatif Lego di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu

Penggunaan permainan lego merupakan salah satu media edukatif yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di PAUD Terpadu Mutiara Hati. Melalui kegiatan permainan lego anak-anak diberikan kesempatan untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan menciptakan berbagai bentuk bangunan atau objek sesuai dengan ide mereka sendiri. Hal ini sangat penting dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif sejak dini.

Penggunaan permainan lego di PAUD Terpadu Mutiara Hati dilakukan secara terstruktur dengan memperhatikan tahapan pembelajaran yang sistematis. Kegiatan dari guru yang menyiapkan set lego, kemudian menjelaskan tema yang akan digunakan dalam permainan. Setelah itu, anak-anak diberikan kebebasan untuk memilih potongan lego sesuai keinginan mereka. Dalam proses pembuatan objek, anak diarahkan untuk memulai dari bagian dasar bangunan, agar hasil yang dibangun lebih kokoh dan terarah. Selama kegiatan berlangsung, guru melakukan pengamatan terhadap apa yang dibuat oleh anak-anak. Anak-anak diberi kesempatan mengekspresikan ide dan imajinasi secara kreatif melalui bangunan yang mereka buat, kemudian mempersentasikan hasil karyanya untuk melatih kepercayaan diri dan kemampuan berbicara. Kegiatan diakhiri dengan merapikan lego sebagai bentuk pembiasaan disiplin dan tanggung jawab. Penggunaan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu sudah menghasilkan perkembangan cukup baik. hal ini dibuktikan dari

penelitian dengan menggunakan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berikut hasil wawancara ibu Nursyam selaku guru kelas A bahwa:

Setiap kegiatan bermain lego dimulai dengan penyiapan alat dan penjelasan tema. Anak bebas memilih dan menyusun lego dari dasar, sementara guru mengamati prosesnya. Anak-anak menuangkan ide secara kreatif, mempersentasikan hasilnya, lalu merapikan kembali lego sebagai latihan disiplin dan tanggung jawab.⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan bahwa kegiatan bermain lego di PAUD Terpadu Mutiara Hati dilakukan secara terstruktur dan mendukung perkembangan kreativitas, kemandirian, serta rasa percaya diri anak. Anak diberikan kebebasan untuk berkreasi, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mengamati dan membimbing proses. Selain itu, kegiatan ini juga membiasakan anak untuk disiplin dan bertanggung jawab melalui aktivitas merapikan kembali alat permainan digunakan.

1. Guru Menyiapkan Set Lego

Guru menyiapkan set lego dengan berbagai bentuk, ukuran, dan warna di setiap meja kelompok. Persiapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap anak memiliki akses yang sama terhadap variasi potongan lego sehingga memudahkan mereka berkresi tanpa harus berebut. Variasi bentuk misalnya, balok dan roda, ukuran besar dan kecil, serta warna yang beragam dapat merangsang imajinasi anak dan membantu mengembangkan aspek kreativitas seperti *Fluency* (Kelancaran ide) dan *Orginality* (keaslian karyanya).

⁴ Nursyam Guru Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

Penempatan lego di setiap meja juga menghemat waktu, menjaga keteraturan kelas, dan meminimalisir potensi gangguan selama kegiatan berlangsung agar dapat berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Nursyam selaku guru kelas A di PAUD Terpadu Mutiara Hati, beliau menjelaskan:

Sebelum anak-anak masuk, saya pastikan semua set lego sudah lengkap di setiap meja kelompok. Saya pisahkan sesuai ukuran dan bentuknya supaya anak lebih mudah memilih. Warna-warna juga saya campur agar mereka bisa berkreasi bebas. Kalau semuanya sudah rapi, anak-anak jadi lebih fokus saat mulai bermain..⁵

Guru memastikan lego lengkap di setiap meja, dipisah menurut ukuran dan bentuk, serta dicampur warna agar anak mudah memilih dan fokus berkreasi.. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Inar selaku guru pendamping kelas A, beliau menyampaikan:

Saya membantu memastikan jumlah lego cukup untuk setiap kelompok, sekaligus memeriksa apakah potongan-potongan yang kecil aman digunakan. Saya juga biasanya membantu mengatur posisi meja agar anak punya ruang gerak yang cukup saat bermain. Dengan begitu, kegiatan bisa berjalan lancar tanpa hambatan..⁶

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa. Sebelum kegiatan bermain lego dimulai, guru memastikan ketersediaan dan kelengkapan set lego di setiap meja kelompok, memisahkan berdasarkan ukuran dan bentuk , serta mencampur warna untuk memudahkan anak berkreasi. Guru pendamping berperan memeriksa keamanan potongan kecil, memastikan jumlah lego mencukupi, dan

⁵ Nursyam Guru Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

⁶ Inar Guru Pendamping Kelas A PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

menata posisi meja agar anak memiliki ruang gerak yang cukup, sehingga kegiatan dapat berlangsung tertib, aman, dan lancar.

2. Guru Menjelaskan Tema

Pada tahap ini, guru menyiapkan tema kegiatan kepada anak, misalnya “Transportasi”, dan memberikan gambaran umum aktivitas yang akan dilakukan. Penjelasan tema bertujuan untuk memberikan arah dan fokus pada kegiatan, membantuk anak memahami tujuan bermain, serta menstimulasi ide awal mereka. Dengan mengetahui tema, anak dapat menghubungkan kegiatan bermain lego dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya sehingga imajinasi mereka lebih terarah namun tetap bebas berkreasi sesuai ide dan imajinasi mereka. Gambaran umum aktivitas juga membantu anak mempersiapkan diri secara mental, memahami, langkah-langkah yang akan diikuti, dan mengantisipasi alat yang akan digunakan.

Sebelum memaparkan hasil wawancara, penting untuk diketahui bahwa ibu Nursyam dan ibu Inar memiliki peran penting dalam memberikan arahan dan dukungan terhadap seluruh program pembelajaran di kelas A, termasuk kegiatan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak. Hasil wawancara:

Pada kegiatan dimulai saya mengajak anak-anak mengobrol ringan tentang topik yang akan diangkat. Kalau temanya “Transportasi”, saya tanya dulu mereka pernah naik apa saja, seperti mobil, bus, atau kapal. Lalu saya jelaskan kalau hari ini kita akan membuat berbagai macam transportasi dari lego, jadi mereka punya gambaran ide sebelum memulai.⁷

⁷ Nursyam Guru Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

Ibu Inar sebagai guru pendamping di kelas A, juga pendidik yang secara langsung terlibat dalam pelaksanaan kegiatan permainan lego. Pandangan beliau sangat penting dalam memahami bagaimana kegiatan ini dijalankan secara baik di dalam kelas. Hasil wawancara:

Saya dikelas mulai pembukaan dengan obrolan ringan yang mengaitkan tema dan pengalaman anak efektif menarik perhatian, memudahkan ide, dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan serta kreatif.⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas A dan guru pendamping, dapat disimpulkan bahwa guru membuka kegiatan dengan obrolan ringan yang mengaitkan tema dengan pengalaman anak, sehingga mampu menarik perhatian, memudahkan anak menemukan id, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta kreatif..

3. Anak Bebas Memilih Potongan Lego

Pada tahap pelaksanaan, anak diberikan kebebasan memilih potongan lego sesuai, keinginan mereka dan merangkainya menjadi berbagai bentuk transportasi, seperti mobil, kapal, atau pesawat. Kebebasan ini penting untuk mengembangkan aspek kreativitas, terutama *Fluency* (kelancaran dalam menghasilkan ide banyak ide) dan *Originalty* (keaslian atau keunikan ide). Dengan tidak dibatasi bentuk tertentu, anak terdorong mengeksplorasi imajinasi dan kemampuan problem solving mereka. Proses ini juga melatih kemampuan motorik halus dan koordinasi mata-tangan.

⁸ Inar Guru Pendamping Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa anak-anak di PAUD Terpadu Mutiara Hati mampu menghasilkan karya-karya yang kreatif dan beragam, yang mencerminkan pemikiran orisinal dan pemahaman terhadap bentuk serta fungsi objek yang mereka buat..

Sebagaimana wawancara dengan ibu Nursyam, terlihat bahwa guru memberikan kebebasan dalam memilih potongan lego bagi anak untuk merangkai sesuai imajinasinya. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengamati proses, bukan membatasi hasil. Pendekatan ini membantu anak merasa dihargai, percaya diri, dan berani mencoba hal-hal baru sesuai imajinasi mereka. Berikut hasil wawancara:

Saya selalu memberikan kebebasan pada anak untuk memilih potongan lego yang mereka suka. Mereka bisa merangkai sesuai imajinasi, jadi hasilnya sangat beragam. Ada yang membuat mobil, ada yang bikin kapal dan bahkan pesawat. Ini membantu mereka melatih kreativitas dan percaya diri dalam berkreasi.⁹

Penulis juga melakukan wawancara dengan Ibu Inar selaku guru pendamping kelas A, bahwa saya menyediakan lego yang cukup dan aman serta memberi dorongan, sehingga kebebasan memilih membuat anak lebih semangat dan puas saat karya mereka diapresiasi. Berikut hasil wawancara:

Saya lebih ke membantu menyediakan potongan lego yang cukup dan aman, lalu memberi dorongan bila anak ragu. Saya juga mengamati kalau kebebasan memilih membuat anak lebih semangat dan punya rasa puas ketika karya mereka diapresiasi.¹⁰

⁹ Nursyam Guru Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

¹⁰ Inar Guru Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

Berdasarkan hasil wawancara, yang dilakukan di PAUD Terpadu Mutiara Hati, dapat disimpulkan bahwa memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih potongan lego sesuai imajinasi mereka mendorong kreativitas dan rasa percaya diri. Guru dan pendamping berperan menyediakan bahan yang cukup dan aman serta memberikan dorongan, sehingga anak lebih semangat dan merasa puas dengan hasil karyanya.

4. Untuk Membuat Suatu Objek Anak Harus Membuat dari Bawah Atau Dasar bangunan

Dalam proses merangkai lego, anak diajarkan untuk membangun objek dimulai dari bawah atau dasar bangunan terlebih dahulu. Pendekatan ini penting agar terstruktur yang dibuat menjadi kokoh dan stabil, sehingga memudahkan anak untuk menambahkan bagian-bagian lain di atasnya. Memulai dari dasar juga melatih kemampuan perencanaan dan pemahaman konsep urutan langkah dalam membangun sesuatu secara bertahap.

Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat bahwa anak-anak memulai memahami pentingnya membuat fondasi yang kuat sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya. Mereka tampak lebih terarah dalam menyusun bagian demi bagian, serta mampu memperbaiki sendiri bangunan yang roboh atau tidak seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan merangkai lego secara bertahap, anak tidak hanya melatih kreativitas, tetapi juga kemampuan berpikir logis, sabar, dan teliti dalam menyelesaikan suatu tugas.

Ibu Nursyam sebagai guru kelas A memberikan penjelasan bahwa anak-anak di PAUD Terpadu Mutiara Hati semakin terampil menyusun bangunan secara terstruktur, memahami pentingnya fondasi kuat, dan mampu merencanakan dengan teliti. Berikut hasil wawancara:

Saya mengajarkan anak untuk selalu memulai merangkai lego dari bagian bawah atau dasar terlebih dahulu. Dengan begitu, mereka belajar membuat bangunan yang kokoh dan bisa menambahkan bagian lain dengan mudah¹¹

Ibu Inar sebagai guru pendamping kelas A mengatakan bahwa:

Biasanya saya membantu mengingatkan anak agar tidak terburu-buru membuat bagian atas sebelum dasarnya kuat. Ini juga melatih mereka untuk berpikir sistematis dan teratur dalam membangun sesuatu.¹²

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa guru mengajarkan anak memulai merangkai lego dari dasar untuk membangun struktur yang kokoh, serta melatih anak berpikir sistematis dan teratur dalam proses pembuatan karya.

5. Guru Mengamati Melihat Apa Yang Mereka Buat

Pada tahap ini pendampingan guru berperan aktif dengan berkeliling ke setiap kelompok anak, untuk mengamati proses bermain dan memberistimulus berupa pertanyaan pancingan. Contohnya, guru mengajukan pertanyaan seperti, “ Kalau ini biasa terbang, bentuk sayapnya bagaimana?” untuk mendorong anak menambahkan detail pada hasil karyanya. Teknik ini membantu mengembangkan aspek *Elaboration*, yaitu kemampuan anak memperkaya dan memperjelas ide atau

¹¹ Nursyam Guru Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

¹² Inar Guru Pendamping Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

karya dengan menambah detail yang membuat hasilnya lebih kompleks dan menarik.

Pendekatan ini juga melatih anak berpikir kritis dan kreatif secara lebih mendalam.

Hasil wawancara sebagai berikut:

Saat anak-anak bermain, saya berkeliling dan mengamati apa yang mereka buat. Saya tanya, “ Kalau ini bisa terbang, bentuk sayapnya seperti apa?” pertanyaan seperti ini mendorong mereka berpikir menambah detail supaya karya mereka lebih lengkap dan menarik. ¹³

Ibu Inar juga selaku guru pendamping kelas A, mengatakan bahwa:

Saya juga mendukung dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang semakin memancing imajinasi anak, agar mereka tidak hanya berhenti dibentuk dasar tapi menambahkan bagian-bagian lain. Ini penting untuk melatih kreativitas anak supaya lebih terinci dan ekspresif.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa guru aktif mengamati dan memberikan pertanyaan pancingan untuk mendorong anak menambahkan detail pada karya mereka, sehingga kreativitas anak berkembang lebih terperinci dan ekspresif.

6. Anak Mampu Menuangkan Ide Dalam Bermain Lego

Kemampuan ini menggambarkan bahwa anak mampu menuangkan ide dalam bentuk lego berarti anak dapat mengubah gagasan atau imajinasi yang ada dalam pikirannya dalam bentuk nyata menggunakan balok-balok lego. Proses ini menunjukkan bahwa anak memiliki kemampuan berpikir kreatif dan simbolik, di mana mereka tidak hanya meniru, tetapi juga menciptakan bentuk-bentuk baru

¹³ Nursyam Guru Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

¹⁴ Inar Guru Pendamping Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

sesuai dengan keinginannya sendiri. Misalnya anak bisa membengun rumah dengan menara, mobil dengan dua tingkat, atau bahkan bentuk imajinatif seperti roket atau hewan gabungan. Ini termasuk dalam indikator Berpikir Orijinal (*Original thinking*). Yang menghasilkan bentuk yang unik belum pernah ditunjukkan guru dan menggunakan bahasa atau kata-kata yang mudah dipahami.

Berdasarkan hasil pengamatan, anak-anak tampak antusias dalam menuangkan ide mereka ke dalam bentuk lego. Anak-anak dengan cepat mengambil lego sesuai kebutuhan, dan menciptakan bentuk-bentuk lego tanpa harus menunggu arahan lebih lanjut. Mereka mampu mengubah bentuk lego sesuai dengan imajinasinya. Proses ini dilakukan anak-anak secara spontan dan berulang, yang menunjukkan bahwa mereka terbiasa dan nyaman dalam mengembangkan ide-ide baru.

Ibu Nursyam sebagai guru kelas A memberikan penjelasan bahwa anak-anak di PAUD Terpadu Mutiara Hati menunjukkan kemampuan yang lancar dalam menuangkan ide saat kegiatan bermain lego berlangsung. Ia mengamati bahwa anak-anak tidak mengalami kesulitan dalam bermain lego. Mereka dengan mudah berpindah dari satu ide ke ide lainnya secara spontan tanpa perlu waktu lama atau bimbingan terus menerus dari guru. Berikut hasil wawancara:

Dalam kegiatan bermain lego anak-anak bebas memilih sendiri apa yang mau mereka buat. Kami biasanya kasih tema, seperti bangunan atau kendaraan, tapi mereka boleh buat apa saja sesuai ide mereka, misalnya rumah, mobil atau jembatan. Dengan begitu mereka jadi lebih semangat dan kreatif.¹⁵

¹⁵ Nursyam Guru Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

Ibu Inar sebagai guru pendamping kelas A mengatakan bahwa:

Biasanya kami hanya memberikan tema, seperti “Transportasi”, tetapi anak-anak bebas mengembangkan kreasinya sendiri sesuai ide yang mereka miliki. Misalnya, ada yang membuat rumah, mobil, atau jembatan dengan bentuk yang unik. Dengan kebebasan ini, anak-anak tampak lebih antusias dan mampu menunjukkan kreativitasnya dengan lebih maksimal.¹⁶

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain lego memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan ide dan kreativitas secara bebas. Guru hanya memberikan tema secara umum, seperti bangunan atau kendaraan, namun anak-anak diberikan kebebasan untuk mengembangkan bentuk sesuai dengan imajinasi dan inisiatif mereka sendiri. Kebebasan dalam memilih dan menciptakan bentuk tersebut mampu meningkatkan antusias, kepercayaan diri, serta mendorong anak untuk menunjukkan kreativitas secara optimal melalui hasil karya lego yang unik dan bervariasi.

7. Anak Mempresentasikan Hasil Karyanya di Depan Teman-Temannya

Pada tahap presentasi, anak-anak diajak untuk menunjukkan dan menjelaskan hasil karya lego mereka di depan teman-teman sekelas. Mereka menjelaskan bentuk, fungsi, serta alasan memilih desain tersebut. Kegiatan ini melatih kemampuan komunikasi anak dalam menyampaikan ide secara jelas dan percaya diri.

¹⁶ Inar Guru Pendamping Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

Selain itu, dengan mendengar presentasi teman lain, anak belajar menghargai berbagai sudut pandang dan ide yang berbeda, yang mendorong *Flexible* atau berpikir luas. Kemampuan beradaptasi meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berbahasa anak. Berikut hasil wawancara Ibu Nursyam selaku guru kelas A bahwa:

Saya mendorong anak-anak untuk mempersentasikan hasil karya mereka agar bisa melatih kemampuan berbicara di depan umum dan menjelaskan ide mereka. Anak jadi belajar bagaimana menyampaikan pikiran dengan jelas dan percaya diri.¹⁷

Ibu Inar selaku guru pendamping kelas A mengatakan bahwa:

Saya sebagai guru pendamping bahwa presentasi karya juga membantu anak belajar menghargai ide teman, mendapat inspirasi baru, dan melatih fleksibilitas berpikir dalam berkreasi.¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa proses presentasi karya membantu anak melatih kemampuan berbicara di depan umum, meningkatkan kepercayaan diri, serta mengembangkan fleksibilitas berpikir melalui penghargaan terhadap ide teman dan inspirasi baru dalam berkreasi.

¹⁷ Nursyam Guru Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

¹⁸ Inar Guru Pendamping Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

8. Merapikan Permainan Lego

Kegiatan ini juga menjadi momen belajar yang baik untuk mengembangkan komunikasi sesama kelompok dan merapikan lego ke tempatnya bersama teman juga dapat melatih kerja sama dan disiplin dalam mengikuti aturan yang berlaku di kelas. Berikut hasil wawancara Ibu Nursyam selaku guru kelas A bahwa:

Biasanya setelah anak-anak selesai bermain dan membuat bentuk dari lego, kegiatan dilanjutkan dengan merapikan kembali balok lego ke tempat semula yang bertujuan untuk melatih anak dalam tanggung jawab, kemandirian, dan disiplin.¹⁹

Ibu Inar selaku guru pendamping kelas A mengatakan bahwa:

Sebagai guru saya selalu mengajak mereka untuk merapikan dan mengembalikan balok lego ke tempat semula. Kegiatan ini saya lakukan untuk melatih anak-anak agar belajar bertanggung jawab, mandiri, dan terbiasa menjaga kerapian setelah bermain.²⁰

Berdasarkan wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan merapikan mengembalikan balok lego ke tempat semula setelah bermain merupakan bagian dari tahap akhir dalam proses pembelajaran yang memiliki fungsi edukatif. Kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai tanggung jawab, kemandirian, serta kedisiplinan pada anak sejak dini.

¹⁹ Nursyam Guru Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

²⁰ Inar Guru Pendamping Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

C. Perkembangan Kreativitas Anak Pada Penggunaan Permainan Lego Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini di PAUD Terpadu Mutiara Hati, kreativitas anak dikembangkan melalui berbagai kegiatan yang dirancang secara menyenangkan dan bermakna, salah satunya melalui permainan esukatif lego.

Penggunaan permainan lego sebagai salah satu strategi pembelajaran di PAUD Terpadu Hati telah memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Melalui kegiatan bermain yang terstruktur namun tetap fleksibel, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek kreativitas, terutama dalam kemampuan membangun bentuk lego, imajinasi dalam menyusun cerita dan memberikan penilaian sesuai indikator perkembangan kreativitas anak dalam membentuk lego.

Berikut hasil wawancara ibu Nursyam selaku guru kelas A bahwa:

Setelah kami mulai rutin menggunakan lego dalam kegiatan pembelajaran, terlihat sekali anak-anak jadi lebih antusias dan aktif. Mereka sangat tertarik menyusun lego, bahkan seringkali punya ide sendiri tentang apa yang ingin mereka bangun. Tidak hanya ikut-ikutan, tapi mereka mulai punya inisiatif sendiri.²¹

Saat menggunakan permainan edukatif lego secara rutin dalam kegiatan pembelajaran terlihat anak lebih antusias dan aktif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Inar sebagai guru pendamping kelas A bahwa:

²¹ Nursyam Guru Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

Permainan lego yang diterapkan secara rutin di kelas membuat anak-anak lebih antusias, kreatif, dan mandiri. Mereka mulai membangun berbagai bentuk sesuai imajinasi sendiri, tidak hanya meniru teman. Anak juga menjadi lebih sabar, percaya diri, dan mampu bekerjasama dengan teman.²²

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat dipahami bahwa penggunaan lego secara rutin membuat anak-anak lebih antusias, kreatif dan mandiri. Mereka punya inisiatif sendiri dalam membangun, menjadi lebih percaya diri, sabar, dan bisa bekerja sama dengan teman.

1. Kemampuan membangun bentuk baru dari permainan lego

Permainan lego di PAUD Mutiara Hati bukan hanya sekedar kegiatan menyusun balok tetapi menjadi sarana penting untuk mengembangkan kreativitas anak, khususnya dalam kemampuan membangun bentuk baru. Anak-anak usia dini secara alami memiliki daya imajinasi yang kuat, dan melalui lego, mereka dapat menuangkan ide-ide tersebut kedalam bentuk konkret.

Anak yang bermain lego secara rutin akan mengembangkan kemampuan menciptakan bentuk baru berdasarkan imajinasi, tidak hanya meniru contoh, seperti membangun rumah, robot, jembatan, atau pesawat. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Nursyam selaku guru kelas A di PAUD Terpadu Mutiara Hati, beliau menjelaskan :

Iya, sangat terlihat sekali kemampuan anak dalam membangun bentuk baru saat bermain lego. Anak-anak jadi lebih berani menuangkan ide-idenya. Misalnya, ada yang awalnya hanya bisa menyusun balok secara sederhana, sekarang ada beberapa anak-anak sudah bisa membuat bentuk pesawat lengkap dengan

²² Inar Guru Pendamping Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

sayapnya. Bahkan ada anak yang membuat robot, kendaraan, dan bentuk lainnya yang tidak diajarkan langsung oleh guru. Mereka benar-benar menggunakan imajinasi dan kreativitasnya sendiri.²³

Penulis juga melakukan wawancara bersama Ibu Inar selaku guru pendamping kelas A bahwa:

Setiap anak mempunyai ide yang berbeda-beda. Ketika diberi kebebasan bermain lego, mereka tidak saling meniru, tapi justru berlomba-lomba menunjukkan karya mereka masing-masing. Dari situ terlihat bahwa anak mampu membangun bentuk-bentuk baru berdasarkan imajinasi dan pengalaman mereka sendiri.²⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa anak-anak menunjukkan kemampuan membangun bentuk baru saat bermain lego, dengan menuangkan ide dan imajinasi mereka sendiri. Sebagian anak-anak tidak lagi meniru, tetapi menciptakan karya yang beragam dan unik sesuai dengan pengalaman dan kreativitas masing-masing.

2. Imajinasi Anak dalam Menyusun Cerita

Melalui permainan edukatif lego, anak-anak tidak hanya membangun bentuk fisik, tetapi juga membangun bentuk fisik, tetapi juga membangun dunia imajinatif mereka sendiri, yang penuh dengan cerita, tokoh, dan peristiwa. Hal ini menunjukkan bahwa lego efektif mendorong perkembangan aspek kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak secara terpadu. Sebagaimana diungkapkan oleh Ibu Nursyam selaku guru kelas A bahwa:

²³ Nursyam Guru Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

²⁴ Inar Guru Pendamping Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

Sangat terlihat sekali imajinasi anak saat mereka bermain lego. Setelah mereka selesai membangun, banyak anak yang langsung menceritakan apa yang mereka buat. Misalnya, mereka di minta maju kedepan sambil mengangkat karyanya dan menceritakan alasan dibalik bentuk lego yang mereka buat. Misalnya ada anak mengatakan Ibu guru saya buat mobil polisi yang sedang kejar penjahat. Anak-anak bisa membuat alur cerita sendiri dari bangunan yang mereka buat.²⁵

Sehubungan dengan penjelasan di atas, penulis juga menambahkan hasil wawancara dengan ibu Inar sebagai guru pendamping kelas A bahwa:

Dalam kelas mereka juga sering bermain peran dari tokoh-tokoh yang mereka ciptakan sendiri. Jadi bukan cuman membangun bentuk, tapi juga menyusun cerita dibalik bentuk itu. Imajinasi mereka berkembang, dan mereka jadi lebih ekspresif dalam bercerita.²⁶

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain lego mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Anak-anak tidak hanya membangun bentuk secara fisik, tetapi juga menciptakan cerita dan memainkan peran berdasarkan bentuk yang mereka buat. Proses ini membantu anak mengekspresikan diri, mengembangkan kemampuan berpikir naratif, serta meperkuat aspek sosial dan emosional mereka.

²⁵ Nursyam Guru Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

²⁶ Inar Guru Pendamping Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

3. Indikator Penilaian Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Saat Menggunakan Permainan Lego

Penilaian indikator kreativitas anak dalam bermain lego bertujuan untuk mengetahui sejauh mana anak mampu menunjukkan perilaku kreatif selama proses bermain. Dalam konteks di PAUD Terpadu Mutiara Hati, penilaian ini biasanya bersifat kualitatif dan dilakukan melalui observasi langsung oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Nursyam sebagai guru kelas A bahwa:

Saya menilai kreativitas anak melalui beberapa indikator, seperti seberapa banyak ide yang muncul saat mereka bermain lego, bentuk apa yang mereka buat, dan apakah mereka bisa menyusun lego secara mandiri atau tidak. Saya juga melihat bagaimana mereka bereksperimen dan tidak hanya meniru.²⁷

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dilakukan melalui observasi terhadap ide-ide yang muncul, kemampuan anak membangun bentuk dari lego secara mandiri, serta keberanian anak untuk mengeksperimen dan tidak hanya meniru. Hal ini menunjukkan bahwa proses berpikir dan imajinasi anak menjadi fokus utama dalam penilaian kreativitas.

²⁷ Nursyam Guru Kelas A PIAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, Wawancara Di Ruang Kepala Sekolah, 27 Mei 2025

No	Nama	Indikator perkembangan kreativitas anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Arsya	-	-	-	-	-
2	Arka	BB	BB	BB	BB	BB
3	Aksel	-	-	-	-	-
4	Danu	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
5	Jagad	-	-	-	-	-
6	Kenzie	BSH	MB	MB	MB	MB
7	Cio	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
8	Zidan	BSB	BSB	BSB	MB	BSB
9	Rayhan	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
10	Yazlin	-	-	-	-	-
11	Tika	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
12	Mira	MB	BB	MB	MB	MB
13	Caca	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
14	Navisa	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
15	Naya	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
16	Sauqi	BSB	BSB	BSB	MB	BSB

Adapun hasil penelitian ini dalam mengembangkan kreativitas anak

a. Keterangan kemampuan siswa

1. Berpikir lancar
2. Berpikir Luas
3. Berpikir orijinal
4. Keterampilan mengolaborasi

b. Keterangan pencapaian perkembangan

1. BB; Belum Berkembang
2. MB ; Mulai Berkembang
3. BSH ; Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB ; Berkembang Sangat Baik,

Berdasarkan hasil observasi terhadap 12 anak yang memiliki data lengkap, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak (75%) telah menunjukkan perkembangan kreativitas pada tingkat berkembang hingga berkembang sangat baik. Sebanyak 58,3% anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang tinggi. Sementara itu, 16,7% anak berada pada tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 16,7% lainnya berada pada tahap Mulai Berkembang (MB), yang masih membutuhkan stimulasi lebih lanjut. Tercatat 8,3% anak masih berada pada tahap Belum Berkembang (BB), yang memerlukan perhatian dan pendekatan khusus agar mampu mengembangkan kreativitas dan mengeksplorasi ide dengan lebih percaya diri.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penulis tentang “Penggunaan Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di PAUD Terpadu Mutiara Hati”, maka penulis menarik kesimpulan, bahwa:

1. Terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Kegiatan dilakukan secara terstruktur, dimulai dari penyiapan alat, penjelasan tema, hingga anak bebas berkreasi dan mempersentasikan hasilnya. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengamati proses belajar anak.
2. Perkembangan kreativitas anak dalam kegiatan bermain lego ini menunjukkan hasil yang sangat positif. Dari 12 anak yang diamati, 75% menunjukkan perkembangan kreativitas yang baik, dengan 58% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik. sementara itu, 16,7% masih dalam tahap Mulai Berkembang dan 8,3% pada tahap Belum Berkembang, yang memerlukan bimbingan lebih lanjut. Dengan demikian, lego mampu menstimulasi aspek berpikir kreatif anak secara efektif dan menyenangkan.

B. Implikasi Penelitian

Selama penelitian berlangsung penulis memperoleh beberapa temuan yang dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi penyempurnaan penggunaan permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak di PAUD Terpadu Mutiara

Hati Palu. Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Pihak sekolah agar memperbanyak jenis dan variasi lego yang ada di sekolah, sehingga banyaknya lego sesuai dengan jumlah siswa atau kebutuhan.
2. Sebaiknya guru lebih berani mencoba hal-hal baru untuk menumbuhkan kreativitas anak, karena mereka perlu dihadapkan berbagai kegiatan baru yang bervariasi, karena dapat memperkaya ide dan wawasan anak dengan segala sesuatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, Juli dkk. Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal : Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 5, No 1, 2021
- Arikunto, Suharsimi *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta, Penerbit: Rineka Cipta 2010
- Agustia, Erine Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini. Jurnal: Egilianer, 2023
- Cahyono, dan Agus *Gudang Dengan permainan Kreatif Khusus Asah Otak kiri Anak*, Jogjakarta, Penerbit: Flashnooks 2011
- Corbin, Juliet dan Staurus Anslem diterjemahkan oleh Muhammad Shodiq dan Imam Muttaqien, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif Tatalangkah dan Teknik-teknik Teoritisasi Data*, Yogyakarta, Penerbit: Pustaka Pelajar 2013
- Darmadi, H *Menelisik Nilai-Nilai Permainan Edukatif Dan Manfaatnya Dalam Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan*. Lampung Tengah, Penerbit: Guepedia 2018
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*, Depok: Bayan Quran, 2015
- Diswiko, Evin *Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Di PAUD Melati Desa Martapura Kec. Sikap Dalam. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini PIAUD Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri IAIN Bengkulu Tahun 2020*
- Fadlillah, M *"Buku Ajar Konsep Dasar PAUD"*, Yogyakarta, Penerbit: Samudra Biru anggota IKAPI, 2020
- Fadlillah, M *Buku Ajar Bermain&Permainan*, Jakarta, Penerbit: Prenadamedia Group 2017
- Fakhriyani, Vidya Diana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal: Wacana Didaktika*, Vol 4, No 2, 2016
- Fakhriyan, Vidya Diana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal: Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. 2016

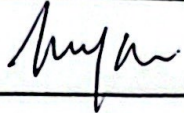
- Fatimah, Nur Friska dkk. Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Raudatul Athfal: Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 7, No 1, 2023
- Fdhillah, Haris Ngalmun *Perkembangan dan Pengembangan*, Yogyakarta, Penerbit: Aswaja 2013
- Gunawan, Iman *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, Jakarta, Penerbit: PT Bumi Aksara 2013
- Hairiyah, Siti Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif, *Jurnal: Pendidikan Keislaman*, Vol 7, No 2, 2019
- Harahap, Silvara Astria Rani Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. Vol 4, No 5, 2022
- Hasibuan, Sakidah Elia Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini PIAUD Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan Tahun 2020
- Indriana, Dina *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta, Penerbit: Diva Press Anggota IKAPI, 2011
- J. Robert Stenberg *Applied Intelligence Kecerdasan Terapan*, Yogyakarta, Penerbit: Pustaka Pelajar 2011
- Komariah, Aan dan Satori Djam'an *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, Penerbit: Alfabeta 2010
- Kurnia, Rita Konsepsi Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Educhild: Pendidikan dan sosial*. Vol 1, No 1, 2012
- M. Kahar Iksan M dan Whab Gusnarib, Problematika Pembelajaran Anak Usia Dini Dimasa Covid-19, *Jurnal: Pedagogia* . Vol 10, No 1, 2021
- Maulida, Agustin Dinda Skripsi : "Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognif Anak Usia Dini Di *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyah Jember" Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan , Universitas Jember. 2017
- Nafisah, Durrotun Aisyah dkk. *Bunga Rampai Teori Dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*, Surabaya, Penerbit: Cipta Media Nusantara 2022

- Nugrahani, Farida *Metode Penelitian Kualitatif: Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, Surakarta, Penerbit: Pustaka Cakra 2014
- Pura, Nomi Dwi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil, *Jurnal: Ilmiah Potensia*, Vol 4, No 2, 2019
- Rania Putri, Dkk. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Kolase Bahan Bekas Studi Literatur. *Jurnal: Golden Age*, Vol 5, No 2, 2021
- Sa'adah, Mufthatus dkk. Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal: Al'Adad*, Vol 1, No 2, 2022
- Santi, Mawar Arini Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Istana Balita Surabaya, *Jurnal: Unesa*, Vol 2, No 2, 2013
- Saopiati, dkk. Penggunaan Permainan Lego Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun, *Jurnal: Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 2, No 2, 2024
- Sope, Anthon Yuanita Dkk. *Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini Jejak Pustaka*. Yogyakarta, Penerbit: Jejak Pustaka 2012
- U. Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012)
- William C. Ward. Creativity in Young Children. (*Journal of Creative Behaviour*. DOI: 10.1002/jocb). 2015
- Yulianty, Rani *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* Jakarta, Penerbit: Laskar Aksara 2013
- Yunitasari, Devi *Upaya Meningkatkan Kognitif Melalui Permainan Lego Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kelurahan Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Metro*, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri IAIN Metro 1443 H/ 2021

PEDOMAN WAWANCARA

1. Apa saja yang Ibu persiapkan sebelum memulai kegiatan bermain lego di dalam kelas?
2. Apakah Ibu memberikan petunjuk atau tema tertentu sebelum anak-anak mulai bermain lego?
3. Bagaimana kegiatan bermain lego mendorong anak-anak untuk menggunakan daya imajinasi mereka?
4. Apakah bermain lego memberikan kesempatan bagi anak untuk mencoba pengalaman baru dalam proses belajar? Bisa dijelaskan contohnya?
5. Dalam kegiatan bermain lego, apakah anak-anak menunjukkan inisiatif sendiri tanpa selalu menunggu instruksi dari guru?
6. Apakah melihat adanya minat yang luas dari anak-anak dalam mengembangkan ide saat bermain lego?
7. Bagaimana anak-anak menunjukkan rasa ingin tahunya selama kegiatan bermain lego berlangsung?
8. Apakah anak-anak diberi kebebasan untuk memilih dan menentukan sendiri apa yang ingin mereka bangun dengan lego?
9. Bagaimana kegiatan bermain lego membantu membangun kepercayaan diri anak-anak?
10. Apakah ibu memberikan apresiasi kepada anak-anak setelah mereka selesai bermain dan membuat karya lego? Jika iya, seperti apa bentuk apresiasi yang diberikan?.
11. Apa yang biasanya ibu lakukan bersama anak-anak setelah kegiatan bermain lego selesai? Apakah ada kegiatan penutup seperti refleksi atau merapikan mainan?

DAFTAR INFORMAN

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN
1	Roswati.U. Labugis, S.Pd	Kepala TK	
2	Nursyam, A.Ma.Pd	Guru Kelas A	
3	Inar	Guru Pendamping Kelas A	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

DATOKARAMA

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kecamatan Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama : SINDI HALIFA
TTL : Palu, 04 Mei 2002
Program Studi : PIAUD
Alamat : Desa Porame
Judul :

NIM : 21.1.05.0024
Jenis Kelamin : Perempuan
Semester : VI (Enam)
HP : 085656253045

☒ Judul I

Penerapan Permainan Edukatif Lego dalam mengembangkan Kreativitas Anak di PAUD Mutiara Hati Kota Palu

☐ Judul II

Persepsi Masyarakat Desa Porame Kecamatan Kinovaru Kabupaten Sigi Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

☐ Judul III

Peran Guru dalam Pendidikan Abad 21 di Paud Terpadu Mutiara Hati Kota Palu

Palu, 23 Juli 2024
Mahasiswa,

Sindi Halifa
NIM 21.1.05.0024

Telan disetujui penyusunan skripsi dengan catatan:

Pembimbing I : Dr. Marwany, M.Pd.

Pembimbing II : Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Pengembangan Kelembagaan

Dr. Hjj. Naima, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19751021 200604 2 001

Ketua Jurusan,

Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.
NIP. 19860612 201503 2 005

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
NOMOR : 1529 TAHUN 2024

TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Presiden No 61 Tahun 2021, tentang Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
7. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
8. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu Nomor 529/Un.24/KP.07.6/11/2023 masa jabatan 2023-2027

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

- KESATU : Menetapkan saudara :
1. Dr. Marwany, S.Ag., M.Pd
2. Ufiyah Ramlah, S.Pd., M.S.I
- sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :
- Nama : Sindi Halifa
- NIM : 211050024
- Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI PAUD TERPADU MUTIARA HATI KOTA PALU
- KEDUA : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2024
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya
- KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sigi
Pada Tanggal : 24 Juli 2024
Dekan,


Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19731231 200501 1 070



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

**BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Selasa, 18 Maret 2025 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

Nama : Sindi Halifa
NIM : 211050024
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Proposal Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TK TERPADU MUTIARA HATI PALU.
Pembimbing : I. Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd.
II. Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.
Penguji : Dr. Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I.

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	89.	Masukkan indikator kreativitas.
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN		Kata peneliti diganti menjadi penulis.
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	89.	

Sigi, 18 Maret 2025

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PIAUD,

Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.
NIP. 198606122015032005

Pembimbing II,

Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.
NIP. 199010202023212058

Catatan

Nilai Menggunakan Angka

- | | |
|---------------|-------------------------|
| 1. 85-100 = A | 6. 60-64 = C+ |
| 2. 80-84 = A- | 7. 55-59 = C |
| 3. 75-79 = B+ | 8. 50-54 = D |
| 4. 70-74 = B | 9. 0-49 = E (mengulang) |
| 5. 65-69 = B- | |



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Selasa, 18 Maret 2025 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

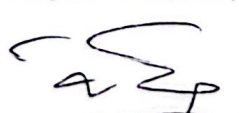
Nama : Sindi Halifa
NIM : 211050024
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Proposal Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TK TERPADU MUTIARA HATI PALU
Pembimbing : I. Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd
II. Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.
Penguji : Dr. Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I.

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

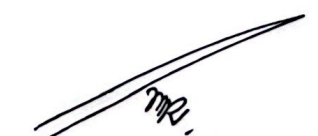
NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	86	
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN	86	
3.	METODOLOGI	86	
4.	PENGUASAAN	86	
5.	JUMLAH	344	
6.	NILAI RATA-RATA	86	

Sigi, Maret 2025

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PIAUD,


Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.
NIP. 198606122015032005

Pembimbing I,


Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd
NIP. 197306042005012004

Catatan
Nilai Menggunakan Angka

- | | |
|---------------|-------------------------|
| 1. 85-100 = A | 6. 60-64 = C+ |
| 2. 80-84 = A- | 7. 55-59 = C |
| 3. 75-79 = B+ | 8. 50-54 = D |
| 4. 70-74 = B | 9. 0-49 = E (mengulang) |
| 5. 65-69 = B- | |



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

**BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Selasa, 18 Maret 2025 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

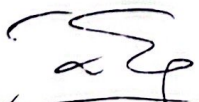
Nama : Sindi Halifa
NIM : 211050024
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Proposal Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TK TERPADU MUTIARA HATI PALU
Pembimbing : I. Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd.
II. Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.
Penguji : Dr. Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I.

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	84	
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN		
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	84	

Sigi, Maret 2025

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PIAUD,


Hikmahur Rahmah, Lc., M.Ed.
NIP. 198606122015032005

Penguji,


Dr. Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197806062003122001

Catatan
Nilai Menggunakan Angka

- | | |
|---------------|-------------------------|
| 1. 85-100 = A | 6. 60-64 = C+ |
| 2. 80-84 = A- | 7. 55-59 = C |
| 3. 75-79 = B+ | 8. 50-54 = D |
| 4. 70-74 = B | 9. 0-49 = E (mengulang) |
| 5. 65-69 = B- | |



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu Palolo Desa Pombewe Kecamatan Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 415 /Un.24/F.I.B/PP.00.9/03/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Undangan Menghadiri
Ujian Proposal Skripsi.

Sigi, 17 Maret 2025

Kepada Yth.

1. Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd (Pembimbing I)
2. Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I. (Pembimbing 2)
3. Dr. Kasm'ati, S.Ag., M.Pd.I. (Penguji)
4. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu

Di-

Palu

Assalamu'alaikum War. Wab.

Dalam rangka kegiatan Ujian Proposal Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Datokarama Palu yang akan di presentasikan oleh :

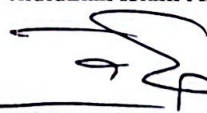
Nama : Sindi Halifa
NIM : 211050024
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
No. Handphone : 085656253045
Judul Proposal Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO
DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
ANAK DI TK TERPADU MUTIARA HATI PALU

Maka dengan hormat diundang untuk menghadiri Ujian Proposal Skripsi tersebut yang Insya Allah akan dilaksanakan pada :

Hari/tanggal : Selasa, 18 Maret 2025
Waktu : 09:00 s/d Selesai
Tempat : Ruang Ujian Proposal Gedung FTIK Lt. 3

Wassalam,

a.n. Dekan
Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini,


Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.
NIP. 198606122015032005

Catatan : Undangan ini di foto copy 6 rangkap, dengan rincian:

- a. 1 rangkap untuk dosen pembimbing I (dengan proposal Skripsi);
- b. 1 rangkap untuk dosen pembimbing II (dengan proposal Skripsi);
- c. 1 rangkap untuk dosen penguji (dengan proposal skripsi)
- d. 1 rangkap untuk Ketua Jurusan;
- e. 1 rangkap untuk Subbag Umum Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;
- f. 1 rangkap Subbag Umum AKMAH Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

**DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2024/2025**

Nama : Sindi Halifa
NIM : 211050024
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Proposal Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TK TERPADU MUTIARA
HATI PALU
Tgl / Waktu Seminar : Selasa, 18 Maret 2025/09:00 s/d Selesai

NO.	NAMA	NIM	SEM / PRODI.	TTD	KET.
1.	Isna Nur Hidayati	211050025	8/PIAUD		
2.	ETRIANA	211050031	8/PIAUD		
3.	Nurhidayah	211050035	8/PIAUD		
4.	Wahyuni	211050034	8/PIAUD		
5.	magfra	211050023	8/PIAUD		
6.	Nila Fatmawati	211010178	8/PAI		
7.	MUR ELVIRA YANTI	211050039	8/PIAUD		
8.	Hurhikmah	219100003	8/KPI		
9.	Ika Yuli Yanti	219100016	8/KPI		
10.	Mohammad. Magib	211010083	8/Pai		
11.	cici amalia B. Sasada	211050018	8/PIAUD		
12.	Rahma	211050012	8/PIAUD		

Sigi, Maret 2025

Pembimbing I,

Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd
NIP.197306042005012004

Pembimbing II,

Utiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.
NIP. 199010202023212058

Penguji,

Dr. Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197806062003122001

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PIAUD,

Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.
NIP. 198606122015032005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة دانوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

Nomor : 1296 /Un.24/F.I.B/PP.00.9/05/2025

Palu, 4 Mei 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Penelitian Untuk
Menyusun Skripsi

Yth. Kepala TK Terpadu Mutiara Hati Paiu

Di

Tempat

Assalamualaikum wr.wb.

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu :

Nama : Sindi Halifa
NIM : 211050024
Tempat Tanggal Lahir : Palu, 04 Mei 2002
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Desa Porame
Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO
DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
ANAK DI TK TERPADU MUTIARA HATI PALU
No. HP : 085656253045

Dosen Pembimbing :

1. Dr. Marwany, S.Ag., M.Pd.

2. Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Sekolah yang Bapak/Ibu Pimpin.

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
Dekan,

Prof. Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19731231 200501 1 070



PEMERINTAH KOTA PALU
YAYASAN WARIDHA QURROTA A'YUN PALU
PAUD TERPADU MUTIARA HATI
KECAMATAN PALU SELATAN

Alamat : JL. A.R. Saleh No. 70 Telp. (0451) 4705310



Nomor : 24/Pand/MH-PSI/IV/25

Palu, 4 Juni 2025

Hal : Izin Penelitian Skripsi

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Roswati U. Labugis, S.Pd.

Nip : 197602242005012010

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa

Nama : Sindi Halifa

Nim : 211050024

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Penerapan Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Paud Terpadu Mutiara Palu

Benar mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan penelitian/observasi di Paud Terpadu Mutiara Hati guna memperoleh data dalam rangka dalam penyusunan skripsi.

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palu, 4 Juni 2025





Nomor : 1095 /Un.24/F.I.1/PP.00.9/05/2025 Sigi, 14 Mei 2025
Lampiran : 3 (rangkap)
Hal : Penyampaian Jadwal Menguji Komprehensif

Kepada Yth.

Bapak/Ibu Dosen Penguji

1. Hildawati, S.Pd.I., M.Pd.I.
2. Prof. Dr. Fatimah Saguni, M.Si.
3. Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.

Di

Palu

Assalamu Alaikum War. Wab.

Sehubungan dengan pelaksanaan Ujian Komprehensif pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Tahun Akademik 2024/2025 dengan ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen, untuk melaksanakan Ujian Komprehensif dimaksud sebagaimana jadwal dibawah ini :

No.	Nama/NIM	Smt/Jur	Hari/Tgl/ Jam	Materi	Penguji
1.	Sindi Halifa/ 211050024	VIII/PIAUD- 1	Kamis, 15 Mei 2025/ 08.30 sd Selesai	ILMU PENDIDIKAN ISLAM	Hildawati, S.Pd.I., M.Pd.I.
				METODE KHUSUS PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI	Prof. Dr. Fatimah Saguni, M.Si.
				METODE STUDI ISLAM	Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.

Demikian penyampaian ini atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum War. Wab.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dan Pengembangan Kelembagaan,


Dr. Hj. Naima, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197510212006042001

Catatan :

1. Untuk Mata Ujian Metode Studi Islam (MSI) Mahasiswa Diwajibkan Membaca Al-Qur'an.
2. Materi Ujian Komprehensif Mengacu Pada Bahan Materi Yang Telah Ditetapkan Oleh Fakultas.
3. Bagi Dosen Yang Belum Memiliki Bahan Materi Ujian Komprehensif Dapat Mengambil Di Kantor Fakultas. (Subbag Umum).

TATA TERTIB SEMINAR

A. PENDAFTARAN

1. Minimal satu minggu sebelum seminar telah mendaftar kepada Ketua Program Studi dan menyerahkan proposal 3 ekslampar (1 Dosen Pembimbing I, 1 Dosen Pembimbing II dan 1 Ketua Program Studi)
2. Menyiapkan abstrak dan pokok-pokok pikiran dalam bentuk Hand Out/Print Out Power Point untuk dibagikan kepada calon peserta seminar
3. Membuat pengumuman seminar dan menempelkannya dipapan pengumuman dengan sepengetahuan Ketua Program Studi.
4. Telah melaksanakan/menghadiri seminar minimal 10 kali.

B. PELAKSANAAN SEMINAR

1. Dihadiri minimal oleh seorang Dosen Pembimbing dan Ketua Program Studi serta 20 orang pembanding umum (mahasiswa)
2. Waktu seminar 1-2 Jam
3. Meminta hasil penilaian/koreksian/perbaikan sesaat setelah seminar usai, kepada Dosen Pembimbing dan Ketua Program Studi

KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

NAMA	: Sindri Hanfa
T.T.L	: Palu - 09 - Mei / 2002
NIM.	: 211080024
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
ALAMAT	: Desa Porame

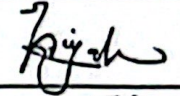
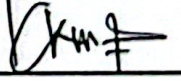
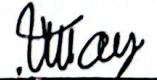


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU

FOTO 3 X 4

KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU

NAMA	: Sindi Haniya
NIM	: 211050024
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

NO.	HARI/TANGGAL	NAMA	JUDUL SKRIPSI	DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN DOSEN PEMBIMBING
1	Sen/16-10-2023	Rizki Handayani	Strategi Pembelajaran Diri dan keteladanan dalam mengembangkan Disiplin pada anak di PA-At- Khadrah	1. Ufiah Ramlah, S.Pd., M.Pd. 2. Dra. Retorah, M.Pd.	
2	Kamis, 19-Oktober-2023	Moh. Saiddurragid	Manajemen Periswaan dalam mengembangkan Budaya Religius di MA Al-Ikhlal karya mukti	1. Dr. Arifuddin M. Arif, S.Ag., M.Ag. 2. Zaitun, S.Pd., M.Pd.	
3	Kamis, 19-Oktober-2023	Marlia Gifti	Model Pembelajaran Kaligrafi Berbasis Cawa Id Imla Di Pesantren Kaligrafi Al-Quran Al-Hasyimi Palu	1. Dr. Ubadah, S.Ag., M.Pd. 2. Jafar Ridik, S.Pd., M.Pd.	
4	Rabu, 06-Maret-2024	Nurarmi	Penerapan model pembelajaran Make A Match dalam Penguasaan Unsurat pada Peserta didik kelas VII MSN 9 Kota Palu	1. Dr. Siti Harnah, S.Ag., M.Pd. 2. Alra Akhriyani, S.Ag., M.Pd.	
5	Rabu, 06-Maret-2024	Aunri	Implementasi metode Qiyas dalam Pembelajaran hakur pada peserta didik kelas VII MA Alkhawatir Uluhan ke. Palasan kab. Parigi Moutong	1. Dr. H. Moh. Jabir, M.Pd. 2. Dr. H. Ubadah, S.Ag., M.Pd.	
6	Kamis 07-Maret-2024	Hita Hikma	Analisis kebiasaan belajar siswa dengan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) Di MI Darul Uluhan Bangkir.	1. Dr. H. Arkor, AM.Pd. 2. Kasmiafi, S.Ag., M.Pd.	
7	Kamis 07-Maret-2024	Dewi Muryanti	Analisis Pengembangan Etap belajar anak melalui tayangan animasi warna dan Data di PIAUD Imla analisis jayasan keahliannya Kota Palu	1. M. Uman Kassar, S.Pd., M.Pd. 2. Kasmiafi, S.Ag., M.Pd.	
8	Kamis 07-Maret-2024	Nanda Satya Adji	Penerapan TCI (Teacher centered learning) dalam Pembelajaran Makarna Al-Qur'an pada Peserta didik kelas VII MS AT- Alkhawatir Pangi.	1. Dr. H. Ubadah, S.Ag., M.Pd. 2. Alra Akhriyani, S.Ag., M.Pd.	
9	Jumat 07-Maret-2024	Wahyu Nursalam	Strategi kepala sekolah dan merencanakan akreditasi sekolah di SDN 9 Palasa	1. Dr. Arkor, M.Pd. 2. Arifuddin, M.Pd.	
10	Jumat 08-Maret-2024	Bella	Strategi Guru dalam menanamkan Nilai-Nilai Agama pada Anak di DWP STAN DATOKARAMA PALU	1. Dra. Retorah, M.Pd. 2. Hikmahat Rahmah, Lc., M.Pd.	

Catatan : Kartu ini merupakan persyaratan untuk mendaftar seminar menempuh ujian skripsi

**JURNAL KONSULTASI
PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI**

Nama : Sindi Halipa
 NIM : 2111050079
 Program Studi : Pendidikan Ham Anak Ufa Dini
 Judul : Penerapan Permainan Edukasi Logo
Dalam Mengembangkan Kreativitas
Anak Di Tk Terpadu Mubara Hti.

Pembimbing I :

Pembimbing II :

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
	Rabu / 19 - 02 - 2025	I	Bab bagian hal. Pertama, tidak memakai (Footnote) Footnote harus ada tahun terbit/halaman. Sitat harus ada gagasan, kutipan yang di ambil harus 2010 +, Al-Qur'an harus ada penerbit, tempat terbit penelitian terkahir di buatlah label	Y.
		II		

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
	Senin / 24 - 02 - 2025	I	- Perbaiki penulisan kutipan / footnote - Susunlah. foto ke buku / jurnal.	Y.
		II	- Format penelitian terkahir di Perbaiki kembali	
	Jumat / 28 - 02 - 2025		- Tambah ke teori Manfaat Permainan Logo thd kreativitas Anak.	Y.

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
	Rabu, 10/06-2025	=	Abstrak fortwakan! Perbaiki! Sesuai Uraian.	Yh.
		iv-	Revisi Hasil Penelitian!!	
	Senin, 14/07-2025	-	Perbaiki karkim "Typo".	
		-	Simpulan	Yh.
		v-	Sesuai Hasil Penelitian	

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
	Kamis, 17/07-2025		<u>Acc</u> di upkan	Yh.
	Selasa 22/07-2025		Acc simp suji	Yh.

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan

LAPORAN PENYELESAIAN BIMBINGAN DARI DOSEN PEMBIMBING

Yth : Ketua Program Studi
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 UIN Daokarama Palu

Yang bertanda tangan dibawah ini :

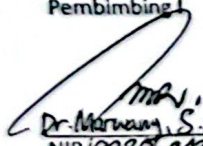
- Nama : Dr. Marwanj. S. Ag., M. Pd.
 NIP : 197306092005012009
 Pangkat/ Golongan :
 Jabatan Akademik :
 Sebagai : Pembimbing I
- Nama : Utijah Ramlah, S. Pd. I., M. S. I.
 NIP : 1990102024212058
 Pangkat/ Golongan :
 Jabatan Akademik :
 Sebagai : Pembimbing II

Melaporkan bahwa penyusunan skripsi oleh mahasiswa :

Nama : Firdi Hafifa
 NIM : 21105024
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Judul : Penerapan Permainan Edukatif (gep) dalam mengembangkan kemampuan Anak

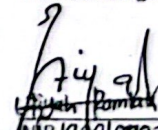
Telah selesai dibimbing dan siap untuk diujikan di hadapan sidang ujian munaqasyah skripsi.

Pembimbing I


 Dr. Marwanj. S. Ag., M. Pd.
 NIP. 197306092005012009

Palu,

Pembimbing II


 Utijah Ramlah, S. Pd. I., M. S. I.
 NIP. 1990102024212058

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
NOMOR: 820 TAHUN 2025
TENTANG
PENETAPAN DEWAN PENGUJI TUGAS AKHIR
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
TAHUN AKADEMIK 2024/2025**

**DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU**

Memperhatikan surat permohonan saudara: **Sindi Halifa**, NIM **211050024** mahasiswa Program Studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini** Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, tentang Ujian Tugas Akhir pada Program Strata Satu (S1) dengan Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI PAUD TERPADU MUTIARA**

- Menimbang** :
- a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan Ujian Tugas Akhir tersebut, dipandang perlu untuk menetapkan Dewan Penguji Tugas Akhir mahasiswa yang bersangkutan;
 - b. bahwa mereka yang namanya tercantum dalam lampiran keputusan ini dipandang memenuhi syarat untuk ditetapkan sebagai Dewan Penguji Tugas Akhir pada Ujian Tugas Akhir yang dimaksud;
- Mengingat** :
- 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - 2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 - 3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 - 4. Peraturan Presiden Nomor 61 Tahun 2021 tentang Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
 - 5. Peraturan Menteri Agama Nomor 10 Tahun 2024 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Agama Nomor 30 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
 - 6. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
 - 7. Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 529/Un.24/KP.07.6/11/2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu masa Jabatan 2023-2027.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN DEWAN PENGUJI TUGAS AKHIR FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TAHUN AKADEMIK 2024/2025 GENAP**
- Pertama** : Penguji Ujian Tugas Akhir pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, dengan susunan personalia dan jabatan masing-masing sebagaimana tersebut dalam daftar lampiran Keputusan ini.
- Kedua** : Dewan Penguji tersebut bertugas :
- 1. Meneliti segala persyaratan calon yang akan diuji sesuai ketentuan yang berlaku.
 - 2. Melaporkan hasil pelaksanaan Ujian Tugas Akhir kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
- Ketiga** : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya Keputusan ini, dibebankan pada anggaran DIPA Universitas Islam Negeri Datokarama Palu Tahun Anggaran 2025.

- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir setelah seluruh rangkaian kegiatan Ujian Skripsi/Sarjana mahasiswa yang bersangkutan telah selesai dilaksanakan.
- Kelima : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal penetapan, apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Sigi

Pada Tanggal: 30 Juli 2025

/ Dekan



Prof. Dr. H. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I. /
NIP. 197512312005011070

Lampiran Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

Nomor : 820 Tahun 2025

Tentang Penetapan Dewan Penguji Tugas Akhir Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Mahasiswa yang Diuji : Sindi Halifa
NIM : 211050024
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD-1)
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI PAUD TERPADU MUTIARA

No.	Nama Dewan Penguji	Jabatan
1.	Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.	Ketua
2.	Dr. Hj. Kasmianti. S.Ag., M.Pd.I.	Penguji Utama I
3.	M. Iksan Kahar, M.Pd.	Penguji Utama II
4.	Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd.	Pembimbing I/Penguji
5.	Ufiah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.	Pembimbing II/Penguji

Sigi, 30 Juli 2025
/ Dekan


Prof. Dr. H. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I. /
NIP. 197312312005011070



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kecamatan Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.uindatokarama.ac.id email : humas@uindatokarama.ac.id

Nomor : 2851 /Un. 24/F.I/PP.00.9/07/2025 Sigi, 28 Juli 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Undangan Menghadiri Ujian Skripsi.

Yth. Bapak/Ibu Tim Penguji Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu

1. Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.
2. Dr. Hj. Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I.
3. M. Iksan Kahar, M.Pd.
4. Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd.
5. Ufiyahr Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.

Assalamualaikum wr.wb.

Dalam rangka pelaksanaan Ujian Munaqasyah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu :

Nama : Sindi Halifa
NIM : 211050024
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI PAUD TERPADU MUTIARA

dengan hormat kami mohon kesediaannya untuk menguji Skripsi tersebut, yang akan dilaksanakan pada :

Hari/tanggal : Senin, 4 Agustus 2025
Jam : 09:30 s/d Selesai
Ruang Sidang : Sidang D
Tempat : Gedung Ftik Lt.3 Kampus 2

Demikian, atas kehadirannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,

a.n. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.
NIP. 19860612 201503 2 005

Catatan Bagi Peserta Ujian Skripsi :

1. Berpakaian Hitam Putih, Almamater dan Kopyah (Pria).
2. Berpakaian Hitam Putih, Almamater (Wanita).

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK MUTIARA HATI

A. Identitas Keterangan

Satuan Pendidikan : PAUD Terpadu Mutiara Hati

Kelompok usia : A (4-5 tahun)

Semester : 2 (genap)

Tema : Transportasi

Subtema : Kendaraan di Udara

Waktu : 1 Hari (+ 120 Menit)

Guru Kelas : Ibu Nursyam

Guru Pendamping : Ibu Inar

B. Tujuan Pembelejaran

Anak mampu:

1. Membuat berbagai bentuk dari balok lego sesuai ide dan imajinasinya.
2. Menuangkan ide kreatif dalam bentuk lego secara mandiri
3. Menceritakan hasil karyanya di depan guru dan teman.
4. Menunjukkan tanggung jawab dengan merapikan alat bermain.
5. Menunjukkan sikap kerja sama saat bermain dalam kelompok.

C. Alat dan Bahan

1. Lego berbagai bentuk dan warna
2. Wadah kelompok lego
3. Karpet

1. Kegiatan Pembelajaran

Tahap Persiapan (+ 20 Menit)

Kegiatan	Deskripsi
	Guru menyusun langka pembelajaran, metode, alat, dan evaluasi pembelajaran berdasarkan perkembangan anak.
	Ruangan dibersihkan, karpet digelar sebagai alas bermain, alat lego disiapkan dan diletakkan ditempat yang mudah dijangkau anak.
	Menyediakan kotak lego, wadah kelompok, dan media pendukung lainnya.
	Anak dibagi menjadi dua kelompok (laki-laki dan perempuan) untuk menciptakan suasana belajar yang akrab dan menyenangkan.

2. Tahap Pelaksanaan/Inti (+ 60 Menit)

Kegiatan	Deskripsi
	Guru memberi salam, menyanyikan lagu pembukaan, dan menyampaikan tujuan serta tema kegiatan dengan bahasa yang sederhana.
	Guru menunjukkan jenis-jenis lego, fungsinya, dan memberikan contoh membuat bentuk sederhana seperti pesawat.
	Anak bebas menyusun lego sesuai ide dan imajinasi mereka. Guru mendampingi dan memberikan bimbingan ringan. Anak didorong untuk bereksplorasi mandiri.

Anak dalam kelompok saling membantu dan mendiskusikan bentuk yang ingin dibuat. Guru memfasilitasi komunikasi kolaboratif. anak menunjukkan hasil karyanya kepada guru dan teman, serta menceritakan bentuk dan alasan di balik karyanya (latihan keberanian & elaborasi).

3. Tahap Akhir/Penutup (+ 40 Menit)

Kegiatan

Deskripsi

Guru memberi pujian, tepuk tangan, dan bintang kepada anak sebagai bentuk penghargaan atas kreativitas dan usaha mereka.

Guru mengajak anak berbicara ringan tentang pengalaman hari itu, misalnya: “Apa yang kamu buat hari ini?” “Apa yang paling kamu suka?”

Anak diajak bersama-sama merapikan lego ke tempat semula untuk melatih tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama.

Guru menutup kegiatan dengan doa bersama, tepuk semangat, dan salam perpisahan. Anak diberi motivasi untuk berkarya kembali esok hari.

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar papan pengenalan PAUD Terpadu Mutiara Hati



Gambar Mengantar Surat Izin Penelitian



Gambar wawancara dengan ibu Nursyam, A.Ma.Pd Guru kelas A



Gambar wawancara dengan ibu Inar Guru Pendamping Kelas A



Gambar kegiatan didalam ruang kelas



Gambar Kegiatan bermain lego didalam kelas



Gambar kegiatan diluar kelas



Foto bersama dengan guru kelas A

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Diri

Nama : Sindi Halifa
NIM : 21.1.05.0024
Tempat/Tgl Lahir : Palu, 04 Mei 2002
Alamat : Desa Porame
E-mail : sindihalifa@gmail.com
Nama Ayah : Takdir
Nama Ibu : Artini

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Tahun Lulus : Pinembane Porame, 2008
2. SD/MI Tahun Lulus : SDN Porame 2008-2014
3. SMP/MTS Tahun Lulus : SMP Negeri 18 Sigi 2014-2017
4. SMA/SMK Tahun Lulus : SMK Negeri 3 Sigi 2017-2020
5. S1 Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu 2021-Sekarang