

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
BERMAIN LEGO PADA ANAK KELOMPOK B  
DI TK ARKAAN PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Ameliah**

**Nomor Induk Mahasiswa 06141181320011**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2018**

Universitas Sriwijaya

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
BERMAIN LEGO PADA ANAK KELOMPOK B  
DI TK ARKAAN PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

Ameliyah

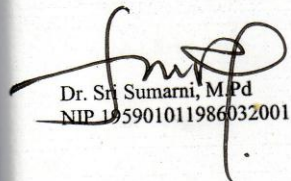
NIM: 06141181320011

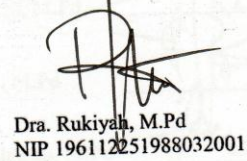
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

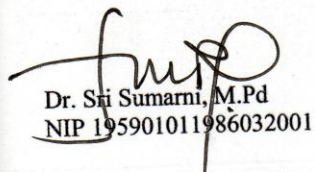
  
Dr. Sri Sumarni, M.Pd  
NIP 195901011986032001

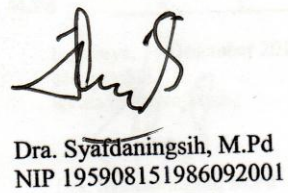
  
Dra. Rukiyah, M.Pd  
NIP 196112251988032001

Mengetahui:

Ketua Jurusan,

Ketua Program Studi,

  
Dr. Sri Sumarni, M.Pd  
NIP 195901011986032001

  
Dra. Syafdaningsih, M.Pd  
NIP 195908151986092001

Universitas Sriwijaya

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
BERMAIN LEGO PADA ANAK KELOMPOK B  
DI TK ARKAAN PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh  
**Ameliyah**  
NIM: 06141181320011

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 14 Desember 2017

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dr. Sri Sumarni, M.Pd

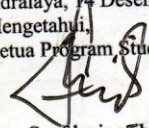
2. Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd

3. Anggota : Dra. Syafdaningsih, M.Pd

4. Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd

5. Anggota : Dra. Asnimar, M.Pd

Indralaya, 14 Desember 2017  
Mengetahui,  
Ketua Program Studi,

  
Dra. Syafdaningsih, M.Pd  
NIP. 195908151986092001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ameliah

NIM : 06141181320011

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego Pada Anak Kelompok B Di TK Arkaan Palembang” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 14 Desember 2017

Yang membuat pernyataan



Ameliah

NIM.06141181320011

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego Pada Anak Kelompok B di TK Arkaan Palembang“ disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Sri Sumarni, M. Pd dan Dra. Rukiyah, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M, A., Ph. D., Dekan Fkip Unsri. Dr. Sri Sumarni, M.Pd ketua jurusan ilmu pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Dra. Hasmalena, M.Pd, Dra. Asnimar, M.Pd, Mahyumi Rantina, M.Pd anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, 14 Desember 2017

Penulis,

Ameliyah

### *Halaman Persembahan*

*Bismillahirrahmanirrahim.*

*Segala puji bagi Allah SWT Rabb semesta alam, berkat rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada tauladan sepanjang masa, Nabi Muhammad SAW, beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang senantiasa istiqomah dalam sunnahnya hingga akhir zaman.*

*Dengan rasa syukur yang mendalam, skripsi ini saya persembahkan kepada:*

- ♥ *Kedua orang tuaku yang teramat aku sayang dan kucintai: Bapak (Abdul Malik) dan Ibu (Nellyati). Aku sangat bangga dan bersyukur bisa menjadi putri kalian. Terima kasih banyak atas segala kasih sayang, dukungan, do'a dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat aku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta. Kalian selalu menjadi penyemangat dan motivasiku. Terima kasih telah menjadi orang tua terhebat dan terbaik bagiku.*
- ♥ *Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd selaku pembimbing skripsiku. Terimakasih telah menjadi pembimbing terbaik dan terhebat yang mendidik, memotivasi, menginspirasi dan membimbingku selama masa studi di Universitas Sriwijaya.*
- ♥ *Seluruh Dosen Pengajar di PG-PAUD yang telah memberikan banyak ilmu kepadaku selama menempuh pendidikan di PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya ini.*
- ♥ *Bapak Khaidir dan Mba Kiki selaku admin prodi PG-PAUD, terimakasih telah membantu dan mempermudah segala urusan administrasi.*
- ♥ *Keluarga besar TK Arkaan Palembang. Ibu Masito, Miss Ela, ibu Ica, Ibu Tria, ibu Mareta yang sudah bekerja keras dan sangat membantu. Terima kasih atas segala bantuan dan kerja samanya.*
- ♥ *Keluarga besarku Nenek, Mamang, Bibik, Ayuk, Kaka, Wawak terima kasih sudah memberikan dukungan dan selalu senantiasa memotivasiku.*

- ♥ *Triakasih kepada Siti Mareta Wulandari, S.Pd, Kak Muhammad Aminudin Nahron, S.Pd, Anggi, Adek Melly, dan Adek Tiara yang telah banyak membantu selama penyelesaian skripsi ini, semoga Allah membalas kebaikan kalian. Aminn*
- ♥ *Semua teman seangkatan PG-PAUD 2013 selama 4 tahun ini semua kenangan yang telah dilalui bersama selalu tersimpan di memori. See you on top, guys!*
- ♥ *Almamater kebanggaanku, Universitas Sriwijaya.*

***Motto***

***“Hidup adalah sebuah perjalanan, maka nikmati semua prosesnya dan jangan gampang menyerah”***

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN OLEH PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN OLEH PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Hakikat Kreativitas Anak.....	5
2.1.1 Pengertian Kreativitas.....	5
2.1.2 Ciri-ciri Kreativitas .....	7
2.1.3 Strategi Pengembangan Kreativitas.....	8
2.1.4 Pengukuran Kreativitas .....	10
2.1.5 Faktor Pendukung Kreativitas .....	10
2.1.6 Faktor Penghambat Kreativitas .....	12
	viii



2.1.7 Kriteria Keberhasilan Pencapaian Kreativitas Anak .....	14
2.2 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini .....	15
2.2.1 Pengertian Anak Usia Dini .....	15
2.2.2 Tujuan Pendidikan AUD .....	15
2.2.3 Urgensi PAUD.....	16
2.3 Hakikat Bermain Lego .....	17
2.3.1 Pengertian Bermain Lego .....	17
2.3.2 Tujuan Bermain Lego .....	18
2.3.3 Pengaruh Permainan Lego dalam Karakteristik Anak.....	19
2.3.4 Manfaat Bermain Lego .....	21
2.3.5 Kelebihan Permainan Lego .....	22
2.3.6 Kelemahan Permainan Lego.....	23
2.3.7 Langkah-langkah Bermain Lego .....	23
2.4 Kerangka Berfikir.....	24
2.5 Hipotesis Tindakan.....	25
2.6 Hasil Penelitian yang Relevan .....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Jenis Penelitian.....	27
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian .....	27
3.3 Subjek penelitian.....	28
3.4 Prosedur Penelitian.....	28
3.4.1 Langkah-Langkah Penelitian.....	29
3.4.1.1 Siklus I.....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.5.1 Observasi .....	30

3.5.2 Dokumentasi .....	31
3.5.3 Tes .....	31
3.6 Definisi Konseptual.....	31
3.7 Instrumen Penelitian.....	32
3.7.1 Kisi-Kisi Instrumen .....	32
3.7.2 Format Observasi .....	33
3.7.3 Rubrik Penilaian .....	34
3.8 Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	36
4.1 Deskripsi dan Hasil Penelitian .....	36
4.1.1 Kegiatan Penelitian .....	36
4.1.2 Deskripsi dan Hasil Penelitian Siklus I .....	37
4.1.2.1 Siklus I Pertemuan 1.....	37
4.1.2.1.1 Perencanaan Siklus I Pertemuan 1 .....	37
4.1.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 1 .....	38
4.1.2.1.3 Pengamatan (Observasi) Siklus I Pertemuan 1 .....	39
4.1.2.1.4 Refleksi Siklus I Pertemuan 1.....	41
4.1.2.2 Siklus I Peretemuan 2 .....	41
4.1.2.2.1 Perencanaan Siklus I Pertemuan 2.....	42
4.1.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus 1 Pertemuan 2 .....	42
4.1.2.2.3 Pengamatan (Observasi) Siklus I Pertemuan 2 .....	43
4.1.2.2.4 Refleksi Siklus I Pertemuan 2.....	45
4.1.2.3 Siklus I Pertemuan 3.....	45

4.1.2.3.1 Perencanaan Siklus I Pertemuan 3 .....	46
4.1.2.3.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 3 .....	46
4.1.2.3.3 Pengamatan (Observasi) Siklus I Pertemuan 3 .....	47
4.1.2.3.4 Refleksi Siklus I Pertemuan 3 .....	49
4.1.2.4 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus I .....	49
4.1.3 Deskripsi dan Hasil Penelitian Siklus II .....	51
4.1.3.1 Siklus II Pertemuan 1 .....	51
4.1.3.1.1 Perencanaan Siklus II Pertemuan 1 .....	51
4.1.3.1.2 Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 1 .....	51
4.1.3.1.3 Pengamatan Siklus II Pertemuan 1 .....	52
4.1.3.1.4 Refleksi Siklus II Pertemuan 1 .....	54
4.1.3.2 Siklus II Pertemuan 2 .....	55
4.1.3.2.1 Perencanaan Siklus II Pertemuan 2 .....	55
4.1.3.2.2 Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 2 .....	56
4.1.3.2.3 Pengamatan Siklus II Pertemuan 2 .....	57
4.1.3.2.4 Refleksi Siklus II Pertemuan 2 .....	58
4.1.3.3 Siklus II Pertemuan 3 .....	59
4.1.3.3.1 Perencanaan Siklus II Pertemuan 3 .....	59
4.1.3.3.2 Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 3 .....	59
4.1.3.3.3 Pengamatan Siklus II Pertemuan 3 .....	61
4.1.3.3.4 Refleksi Siklus II Pertemuan 3 .....	62
4.1.3.4 Rekapitulasi Hasil Pengamatan siklus II .....	63
4.1.4 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Pada Siklus I dan Siklus II .....	64

4.2 Pembahasan.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1 Kesimpulan .....	70
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Bermain Lego .....	32
Tabel 3.2	Format Observasi Peningkatan kreativitas Melalui Bermain Lego.....	32
Tabel 3.3	Rublik Penilaian Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego.....	33
Tabel 4.1	Jadwal Kegiatan Penelitian.....	36
Tabel 4.2	Data Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Pada Siklus I Pertemuan I .....	39
Tabel 4.3	Data Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anakk Pada Siklus I Pertemuan 2 .....	44
Tabel 4.4	Data Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anakk Pada Siklus I Pertemuan 3.....	48
Tabel 4.5	Rata-rata Hasil Penilaian Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego Pada Anak Kelompok B di TK Arkaan Palembang Siklus I.....	50
Tabel 4.6	Hasil Akhir Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego Pada Siklus I.....	53
Tabel 4.7	Data Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Pada Siklus II Pertemuan I.....	54
Tabel 4.8	Data Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Pada Siklus II Pertemuan 2 .....	57

Tabel 4.9	Data Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Pada Siklus II Pertemuan 3 .....	61
Tabel 4.10	Rata-rata Hasil Penilaian Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego Pada Anak Kelompok B di TK Arkaan Palembang Siklus II .....	63
Tabel 4.11	Hasil Akhir Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego Pada Siklus I.....	64
Tabel 4.12	Hasil Rekapitulasi Keseluruhan Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego Prasiklus, Siklus I dan Siklus II .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rubrik Penskoran .....	73
Lampiran 2 Lembar Hasil Pengamatan Peningkatan Kreativitas Anak Anak Kelompok B .....	74
Lampiran 3 Foto Kegiatan Anak .....	80
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	86
Lampiran 5 Surat Keterangan telah Menyelesaikan Penelitian .....	102
Lampiran 6 Surat Izin Peneliti Dekan FKIP Unsri.....	103
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan .....	104
Lampiran 8 Kartu Pembimbing 2.....	105
Lampiran 9 Kartu Pembimbing 1.....	107
Lampiran 10 Usul Judul Skripsi.....	109
Lampiran 11 Surat Persetujuan Usul Penelitian.....	110
Lampiran 12 Kartu Pembimbing Jurnal .....	111
Lampiran 13 Toefl.....	112
Lampiran 14 SK Seminar Hasil .....	113
Lampiran 15 Persetujuan Seminar Hasi Penelitian .....	115
Lampiran 16 Kartu Pembimbing Validasi .....	116
Lampiran 17 Rekapitulasi dan Bukti Perbaikan Skripsi .....	117
Lampiran 18 Surat Izin Jilid Skripsi .....	119
Lampiran 19 Cara Mengubah Skor Menjadi Nilai.....	120
Lampiran 20 Langkah Menentukan Panjang Kelas .....	121

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Arkaan Palembang”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian adalah anak Kelompok B di TK Arkaan Palembang pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 15 anak, terdiri atas 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi tentang kreativitas anak dengan 4 indikator yaitu: kelancaran, keluwesan, keaslian dan ide/gagasan. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Setelah data dikumpulkan pada setiap pertemuan kemudian dihitung jumlah anak yang mendapat nilai minimal 63 dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Berdasarkan hasil analisis data penelitian terjadi peningkatan dari siklus I sebanyak 10 anak (67%) minimal berkembang sesuai harapan (BSH), pada siklus II sebanyak 14 anak (93%) berkembang sangat baik (BSB). Hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan sebesar 93%. Hal ini dibuktikan dengan indikator yang paling dominan muncul adalah kelancaran anak dalam membuat tiruan Lego dengan berbagai macam, keluwesan anak dalam membentuk tiruan Lego, anak dapat memberi gagasannya dalam hasil karyanya sendiri, dan sedangkan indikator yang kurang muncul adalah keaslian karya anak sehingga dapat di lakukan pada penelitian selanjutnya. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan bermain Lego dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B di TK Arkaan Palembang

***Kata Kunci:*** Peningkatan Kreativitas, Bermain Lego, Pendidikan Anak Usia Dini



## ABSTRACT

This study aims to improve the creativity of children group B in Arkaan kindergarten Palembang ". The research method used is classroom action research, with the subject of research is the children of Group B in kindergarten Arkaan Palembang in odd semester of academic year 2017/2018 which amounts to 15 children, consist of 9 boys and 6 girls. The research instrument uses an observation sheet on children's creativity with 4 indicators: fluency, flexibility, authenticity and ideas / ideas. This study was conducted in 2 cycles, each cycle consisted of 3 meetings. Each meeting is held 4 stages of planning, implementation, observation and reflection. After data collected at each meeting then counted the number of children who scored at least 63 with the category developed according to expectations (BSH). Based on the results of data analysis, there was an increase of cycle I as many as 10 children (67%) developing at least as expected (BSH), in cycle II as many as 14 children (93%) developed very well (BSB). The results obtained in cycle II showed that children's creativity ability increased by 93%. This is evidenced by the most dominant indicator appears is the smoothness of children in making duplicate Lego with various kinds, the flexibility of children in shaping the Lego clone, the child can give his ideas in his own work, and while the less-emerging indicator is the authenticity of children's work so it can be done in subsequent research. The results can be concluded that by playing Lego can improve the creativity of children in group B in kindergarten Arkaan Palembang

*Keywords: Improving Creativity, Playing Lego, Early Childhood Education.*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Anak usia dini adalah individu yang berbeda yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan juga memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usia perkembangan anak. Sajiono (2013:6) mengatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang selalu aktif, dinamis, antusias terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, serta menjalani sesuatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, bahasa, sosem, fisik motorik, dan seni. Aspek perkembangan anak usia dini yang harus diperhatikan yaitu aspek perkembangan seni. Dikarenakan aspek ini akan memiliki peranan yang cukup besar bagi kehidupan anak dimasa sekarang maupun dimasa mendatang untuk berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Kreativitas adalah salah satu bagian dari bentuk pengembangan kecerdasan seseorang. Kreativitas memiliki berbagai macam bentuk dan aplikasi praktis. Mulai dari kreativitas intelektual, kreativitas imajinatif, kreativitas motorik dan kreativitas instingtual atau kreativitas alamiah kreativitas itu sendiri dapat dimaknai sebagai suatu kemampuan membentuk atau menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan perpaduan antara unsur intelektual, imajinasi dan motorik dalam diri seseorang. Kemampuan ini membentuk daya cipta unik yang dimanifestasikan ke dalam berbagai bentuk. Mulai seni dan sastra, teknologi, bahasa, budaya, sains, logika berfikir, sampai kecerdasan motorik seseorang.

Masa anak usia dini dikenal dengan masa bermain karena, dengan bermain anak tidak hanya untuk mengisi waktu luang tetapi juga belajar. Menurut Sabil Risaldy (dikutip oleh Ahmad Zaini, 2015:120) bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian.

Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek.

Dari observasi yang dilakukan pada tanggal 17 sampai 21 Juli 2017 di TK Arkaan Palembang pada kelompok B dengan jumlah siswa 15 orang anak diantaranya 9 laki-laki dan 6 perempuan. Pada kelompok B bahwa kemampuan kreativitas anak yang dimiliki anak masih kurang. Hasil observasi menunjukkan 5 (33%) dari 15 orang anak memiliki kemampuan kreativitas yang baik, sedangkan 10 (67%) dari 15 orang anak belum memiliki kemampuan kreativitas secara optimal. Namun pada kenyataannya terlihat bahwa anak masih banyak cenderung membuat hasil karya dari platisin dan mewarnai buku gambar sama persis seperti yang di contohkan guru. Pada kegiatan menggambar bebas pun anak banyak membutuhkan bantuan guru dan ada juga anak yang tidak mampu menyelesaikan tugas tersebut. Contohnya IC ketika bermain platisin masih membutuhkan bantuan guru karena anak tidak bisa mengkombinasikan karyanya yang sudah ada dengan hasil pemikirannya, ada juga ZD ketika mewarnai buku gambar anak sama persis seperti yang dicontohkan guru, dan ada juga BT ketika menggambar bebas anak mencontoh gambaran yang ada pada teman sebelahnya dan juga BT sering minta bantuan sama guru. (sumber: ibu maret selaku guru kelas kelompok B)

Permasalahan di atas disebabkan karena di TK Arkaan dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru lebih menekankan kepada kegiatan belajar berhitung, membaca, dan menulis sehingga anak mengalami masalah dalam kemampuan kreativitas anak. Selanjutnya kegiatan pembelajaran yang berlangsung kurang bervariasi, hanya mengembangkan pada aspek kognitif dan bahasa, sedangkan pada aspek seni dan kreativitas hanya dilakukan sesekali saja. Padahal seharusnya kegiatan seni dan kreativitas terintegrasi dalam kegiatan pengembangan aspek kognitif, bahasa, moral dan agama, sosial dan fisik motorik. Salah satu metode yang dapat mengoptimalkan hasil belajar dan meningkatkan kreativitas anak kelompok B, yaitu melalui metode belajar sambil bermain dimana salah satu prinsip pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar (Sholicha Khotimah, 2015:02).

Kegiatan pembelajaran yang inovatif untuk peningkatan kreativitas anak adalah melalui bermain lego. Lego adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik. Yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah kreativitas anak. Sebab anak bebas menyusun lego tersebut berdasarkan daya imajinasinya. Manfaat dari bermain lego bagi perkembangan anak di antaranya: dapat membantu menstimulasi kreativitas anak, imajinasi, konsentrasi, dan ketelitian. Penelitian sebelumnya mengenai peningkatan kreativitas anak melalui bermain Lego ini pernah dilakukan oleh Andriany Lusiana dkk dalam jurnal PGPAUD UPI Volume 04 Nomor 07 Tahun 2014 dengan judul Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego Pada Anak Kelompok B. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas 83,4%. Berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan II disimpulkan penerapan bermain Lego dapat meningkatkan kreativitas pada anak di Tk Nurul Hikma.

Senada dengan penelitian yang telah dilakukan terdahulu dan berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego Pada Anak Kelompok B di Tk Arkaan Palembang”.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah melalui bermain Lego dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Arkaan Palembang?”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego Pada Anak Kelompok B Di TK Arkaan Palembang”.

## **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan secara praktis. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan teori ilmu pendidikan. Adapun secara praktis manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna melalui bermain imajinasi dengan menggunakan media disekitarnya sehingga anak lebih merasa tertarik dan menyenangkan selain itu, diharapkan dapat membantu anak dalam meningkatkan kreatifitas anak.
- (2) Bagi Guru, hasil penelittian yang dilakukan dapat memberikan informasi dan wawasan kepada guru sehingga dapat membantu guru dalam meningkatkan kreatifitas peserta didik.
- (3) Bagi Lembaga, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan yang berisi masukan dalam meningkatkan kualitas pembeajaran melalui kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan anak khususnya pada kemampuan kreatifitas.
- (4) Bagi Peneliti, penelitian ini dilaksanakan untuk menyelesaikan studi guna mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya; dan dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan serta menambah pengalaman bagi peneliti dengan terjun langsung ke TK dalam melakukan penelitian mengenai perkembangan kemampuan kreativitas, yang dapat dijadikan bekal untuk melakukan penelitian-penelitan selanjutnya dan memberi bekal pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah sebagai karya nyata.

## Daftar Pustaka

- Sanaky & Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, J. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Laksana.
- Aziz, S. (2017). *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia
- Broadhead, P. Howard, J. & Wood, E. (2017). *Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini*. Diterjemahkan oleh J. Medikawati. Jakarta: PT Indeks
- Budiningsih, C.& Asri. (2012). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu nusa.
- Dimiyati, J. (2013). *Metodelogi Penelitian Pendidikan & Aplikasi pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Elfanany, B. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: PT Araska
- Fadlillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Haryono. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Amara Books
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini TK Al-Kautsar. *Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*. 1(01): 1
- Indahwatie, Y.& Aminin, Z. (2015). Meningkatkan Kemampuan Dalam Mengenal Konsep Ukuran Melalui Permainan Lego Pada Kelompok A. *Jurnal Program Studi PGPAUD*. 2(2): 1-2
- Kertamuda, A. M. (2015). *Golden Age Strategi Sukses Membentuk Karakter Emas pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Rajawali Pers.
- Kusumah & Dwitagama. (2013). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks

- Latif, M. Zubaidah, Z. R. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Lusiana, E. Andriany, V. Romadon, N. F. (2014). Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Bermain LegoTK Nurul Hikmah. *Jurnal PGPAUD*. 4 (7): 1
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain & Belajar* . Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri
- Mahmud. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Martina, I. Abidin, Y. Aisutini. (2013). Upaya Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Menggambar Dengan Teknik Kolase Kelompok BBintang Cendikia Al-Muhyidin. *Jurnal PGPAUD Cibiru*. 1(2): 1-3
- Milla, D.& Mas'udah. (2017). Pengaruh Bermain Lego Terhadap Kemampuan Mengena Warna Pada Anak Kelompok A, TK Sabilul Hikmah Surabaya. *Jurnal PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan*. 6(2): 1-3
- Muliawan U. (2016). *Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak*. Yogyakarta: Gava Media
- Ronita Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Bilangan 1-10 Melalui Permainan Lego Pada Anak Kelompok A TK ABA.*Skrips*. Tanjung Raja: FKIP Unsri
- Sher, B. (2016). *Kiat Melatih Kosentrasi Pikiran Anak*. Diterjemahkan oleh Lekatongpessy Mery. Jakarta: PT Indeks
- Soefandi I. (2014). *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Pustaka
- Sudarna. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Solusi Distribusi
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Tirtayati, N. P. E. Suarni, N. K. & Magta, M. (2014). Penerapan Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Bebas. TK Panji Widia Kumara Singaraja.*Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2(1): 1-3
- Wulandari, R. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain *Papier-Mache* PAUD Sebiduk Shaluan Dwi Asih, *Skripsi*. Rawabening: FKIP Unsri
- Zaini, A. (2015). Bermain Sabagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini.*Jurnal Tarbiyah STAIN Kudus*. 3(1): 118-120