

PEMBELAJARAN DARING DALAM STIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PERMAINAN LEGO DI KOBER NURUL FIRDAUS MARGAASIH

Siti Saripah¹, Rohmalina²

¹ KOBER Nurul Firdaus. Kec. Margaasih. Kab. Bandung

² PG PAUD IKIP Siliwangi, Jalan Terusan Jenderal Sudirman Cimahi
sitisaripah1@gmail.com, rohmalina@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic, the government forbade early childhood to study at school, they studied from home only doing worksheets without playing learning media and without socializing with friends. While early childhood tends to play while learning and learning while playing because by playing children learn. Many children feel bored and uncreative when studying from home because they are required to learn calistung only. While creativity is one of the potentials of children that need to be developed from an early age because creativity is one of the potentials of children to be able to solve problems and be able to think. This study aims to determine the creative thinking ability of early childhood through media stimulation of playing Lego during online learning. The method in this research is descriptive qualitative, namely describing the results of the stimulus in creative thinking. Data collection techniques used observation, interviews with parents who were conducted before and after playing Lego, and photo documentation of the work of group B children making Legos. Data analysis includes data collection, data reduction, data presentation, and concluding. The results of the analysis of the research prove that learning by using lego games can develop creative thinking skills and children are more likely to enjoy learning from home

Keywords: Creative Thinking, Lego Game Media, Online Learning

ABSTRAK

Dimasa pandemi Covid-19 pemerintah melarang anak usia dini untuk belajar di sekolah, mereka belajar dari rumah hanya mengerjakan LK tanpa media pembelajaran bermain dan tanpa bersosialisasi dengan teman. Sedangkan anak usia dini cenderung bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain karena dengan bermain anak belajar. Banyak anak merasa jenuh dan tidak kreatif ketika belajar dari rumah karena mereka dituntut belajar calistung saja. Sedangkan kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang perlu dikembangkan sejak dini karena kreativitas adalah salah satu potensi anak agar mampu menyelesaikan masalah dan mampu berpikir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif anak usia dini melalui stimulasi media bermain lego selama pembelajaran daring. Metode dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan hasil stimulus dalam berpikir kreatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara kepada orang tua yang dilakukan sebelum dan setelah bermain lego dan dokumentasi foto hasil karya anak-anak kelompok B menyusun lego. Analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis dari penelitian membuktikan bahwa belajar dengan menggunakan permainan lego dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan anak-anak semakin senang belajar dari rumah.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif, Media Permainan Lego, Pembelajaran Daring

PENDAHULUAN

Dimasa pandemi Covid-19 pemerintah melarang Anak Usia Dini untuk belajar di sekolah. Mereka belajar dari rumah hanya mengerjakan LK yang diberikan guru dari sekolah tanpa media pembelajaran dan tanpa bersosialisasi bersama teman. Sedangkan

anak usia dini cenderung bermain sambil belajar karena bermain bagi mereka adalah belajar, banyak anak jenuh dan tidak kreatif ketika belajar dari rumah. Stimulus yang harus diberikan kepada mereka adalah mengembangkan berpikir kreatif. Berpikir kreatif salah satu yang harus dikembangkan anak sejak dini karena berpikir kreatif adalah salah satu potensi anak agar mampu menyelesaikan masalah. Pendapat para ahli tentang anak usia dini dalam permasalahan berpikir kreatif diantaranya Jean Piaget (dalam Suyadi, 2010 hlm. 23), mengemukakan tentang masa perkembangan otak anak (golden age), “ketika manusia ada di periode emas otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupan. Periode inilah yang hanya berlangsung pada saat anak dalam kandungan ibunya hingga usia dini, yaitu 0-6 tahun. Mengapa periode itu disebut sebagai masa keemasan? Sebab, pada masa itu otak anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, dan otak kunci utama bagi pertumbuhan kecerdasan anak.”

Dalam menstimulus anak menurut Kurniawan, Marwani, & Laely, (2020, hlm. 1), “Memahami anak di dalam pertumbuhan dan perkembangan, kita sebagai guru dan orang tua perlu mengetahui apa yang dibutuhkan anak, seperti gaya belajar anak sehingga semua orang dapat memahami anak ketika menstimulusnya. Salah satu pendidikan penting anak adalah dengan kegiatan bermain, ini terjadi karena sejak usia dini (usia 0-6 Tahun) anak telah memiliki kemampuan dasar bermain melalui bergerak.” Pada dasarnya anak suka bergerak dan anak harus distimulus dalam berpikir kreatif untuk mampu memecahkan masalah sejak dini. Menurut Brooks (dalam Kurniawan, Marwani, & Laily, 2020, hlm. 14) mengemukakan, “Anak bersifat aktif dan *verbal*, yaitu suka bergerak dan berbicara. Ketika anak-anak tidak bisa memecahkan masalah, maka anak-anak akan mencari arahan dari orang tua atau gurunya.”

Berdasarkan pendapat di atas para guru dan orang tua harus memahami pertumbuhan dan perkembangan, terutama perkembangan kognitif berpikir kreatif. Menstimulus kemampuan berpikir kreatif sangat penting dilakukan sejak dini, karena berpikir kreatif pada pendidikan anak usia dini mampu membuat anak bisa menyelesaikan masalah.

Menurut Yulaelawati (2018, hlm. 147) harus disadari, dunia anak adalah bermain, menciptakan kegembiraan dalam bermain membuat anak senang. Kesenangan bermain dengan sendiri akan menumbuhkan benih kreativitas yang ada dalam diri anak sehingga kreativitas anak berkembang. Lego (balok) adalah salah satu sarana edukasi, terutama untuk anak usia dini. Masih banyak sarana edukasi lainnya, baik yang modern maupun tradisional. Pola bermain menyenangkan itulah yang penting diterapkan di lembaga pendidikan prasekolah kondisi yang sama pentingnya diterapkan oleh orang tua di rumah, mendampingi tumbuh kembang anak hingga optimal adalah kunci keberhasilan dalam pendidikan, kesehatan dan perkembangan anak. Juga dikatakan Fauziddin (2017, hlm.6) bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan.

Dari beberapa teori dapat disimpulkan bahwa perlunya media permainan dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan berpikir kreatif anak adalah dengan bermain lego. Bermain lego adalah salah satu cara menstimulus anak-anak untuk berpikir kreatif karena media lego adalah suatu permainan yang menarik dan digemari setiap anak. Dengan permainan lego mereka bisa belajar banyak hal seperti membuat bentuk, mengelompokkan, berhitung, mengenal warna, dll. Bermain bagi anak-anak usia dini adalah belajar, dalam permasalahan di

atas peneliti memutuskan untuk melakukan kegiatan belajar menggunakan alat permainan lego dan hasil observasi awal pra-penelitian ditemukan kejenuhan anak-anak belajar dari rumah dan kurangnya kreativitas, dikarenakan kurangnya media yang disediakan orang tua di rumah. Adanya pandemi Covid-19 mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan hal ini menyebabkan kegiatan belajar tidak bisa berjalan secara normal seperti biasanya tetapi kondisi ini tidak membuat para guru berhenti dalam pembelajaran, maka sekolah mengadakan pembelajaran online atau belajar dari rumah (BDR). Para orang tua dalam melaksanakan belajar dari rumah menurut juhana (2020 hlm. 12) mengungkapkan BDR menuntut orang tua ikut aktif melihat aktivitas anak-anak bahkan bisa menjadi teman dan motivator dalam belajar anak. Sedangkan di pihak lain guru terus melakukan kontrol dan umpan balik melalui media daring untuk dapat memastikan siswa melaksanakan tugas yang diberikan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif anak usia dini melalui stimulasi media bermain lego selama pembelajaran daring.

METODOLOGI

Metode dalam penelitian berpikir kreatif ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, Adapun hasil penelitian berpikir kreatif ini akan disajikan dalam bentuk laporan penelitian. Menurut Lehman (dalam Muri, 2014) menjelaskan, “penelitian deskriptif kualitatif adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu, atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail.” Pada penelitian ini, peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi wawancara kepada orang tua yang dilakukan sebelum dan setelah bermain lego dengan menggunakan lembar observasi wawancara dan studi dokumentasi hasil kreativitas yang dilakukan anak-anak. Hasil akhir akan dideskripsikan dengan jelas dan valid dengan cara teknik analisis data interaktif ialah teknik analisis data yang terdiri atas empat komponen proses analisis, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Miles & Huberman (dalam Rohmadi & Nasucha, 2015)

Subyek yang akan diteliti adalah peserta didik kelas B Kober Nurul Firdaus Margaasih berlokasi di Komplek Margaasih Jl. Jati Jaya B5 No.5 Rt 01 Rw 05 Desa Margaasih Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung. Jumlah peserta didik yang diteliti yaitu 10, terdiri dari 4 peserta didik perempuan dan 6 peserta didik laki-laki dengan usia 5-6 tahun dan berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2020-2021.

Tabel 1

Instrumen Observasi Penelitian Pembelajaran Daring dalam Stimulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Lego Kelompok B di Kober
Nurul Firdaus Margaasih

No	Indikator
1	Anak mampu menyusun lego membuat kata dan kalimat sederhana
2	Anak mampu menyusun lego menjadi sebuah bentuk benda
3	Anak mampu mengelompokkan lego sesuai warna, jenis, dan ukuran besar/kecil
4	Anak mampu menyusun lego menjadi lambang bilangan
5	Anak mampu menyusun lego menjadi huruf vocal dan konsonan

Adapun tabel di atas adalah tabel indikator penilaian selama melakukan kegiatan pembelajaran daring pada kemampuan berpikir kreatif.

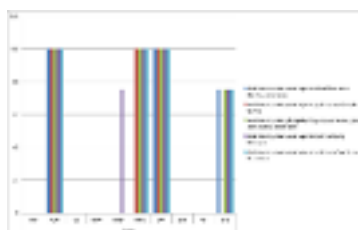
Menurut Sugiyono (2015 hlm. 336) menjelaskan Analisis data penelitian kualitatif dilakukan sebelum peneliti memasuki lapangan. Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan atau data sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Analisis data yang dilakukan selama penelitian adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Selanjutnya analisis data selama daring dilakukan dengan mereduksi data atau merangkum data dan memfokuskan kepada hal-hal penting yang berkaitan dengan permasalahan yang peneliti teliti saja yang berkaitan dengan perkembangan berpikir kreatif anak secara daring.

Setelah data direduksi atau dibuang yang tidak perlunya maka langkah selanjutnya penyajian data ke dalam bentuk tabel sehingga data tersusun dan mudah dipahami. Analisis data meliputi dari membuat lembar observasi untuk orang tua peserta didik dan membuat instrumen penelitian berdasarkan indikator perkembangan yang dilakukan secara daring melalui WA sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan. Langkah selanjutnya yaitu membuat RPPM dan RPPH daring sesuai dengan tema yang sedang berlangsung. Kemudian peneliti mengumpulkan data melalui lembar wawancara kepada sepuluh peserta didik dan mengumpulkan dokumentasi foto melalui WA bukti peserta didik telah menyelesaikan tugasnya selama kegiatan penelitian, tahap berikutnya setelah penelitian secara daring selesai, dilanjutkan dengan menyajikan data. Penyajian data diambil dari hasil studi pendahuluan atau sebelum peneliti melakukan penelitian daring, berupa hasil observasi kegiatan pembelajaran daring pada kemampuan berpikir kreatif melalui media permainan lego yang digunakan peneliti untuk menentukan hasil penelitian. Prosedur penelitian kelas ini dijabarkan sebagai berikut: Perencanaan kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini meliputi, 1) membuat skenario pembelajaran, 2) membuat lembar observasi, 3) mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran yang diperlukan dalam rangka membantu meningkatkan kreativitas peserta didik, 4) Mendesain alat evaluasi, untuk melihat apakah pembelajaran melalui media lego telah dikuasai anak, 5) membuat jurnal, untuk mengetahui refleksi diri;

Terakhir penarikan kesimpulan hasil analisis dari penelitian membuktikan bahwa belajar dengan menggunakan permainan lego dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan anak-anak semakin senang belajar dari rumah.

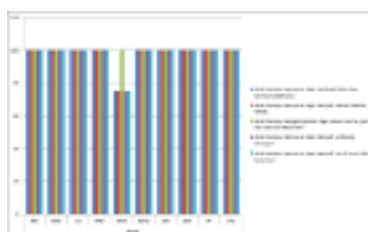
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam skenario penelitian, peneliti membuat RPPM dan RPPH untuk dijadikan acuan dalam melakukan penelitian sesuai dengan tema yang sedang berjalan. Pada pertemuan pertama peserta didik menyusun lego membuat kata nama binatang, nama kendaraan, dan nama tanaman.

**Grafik 1**

Rekapitulasi Penilaian Pertemuan Pertama

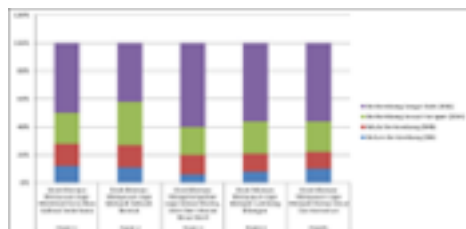
Pada grafik 1, menunjukkan bahwa dari 10 peserta didik yang diteliti, 3 peserta didik yang mendapat nilai berkembang sangat baik (BSB), 1 peserta didik berkembang sesuai harapan (BSH), 1 peserta didik mulai berkembang (MB), dan 5 peserta didik belum berkembang (BB). Kelima peserta didik yang belum berkembang tersebut belum terbiasa belajar menggunakan permainan lego. mereka kelihatan bingung selama proses kegiatan belajar menyusun dan membentuk lego menjadi kata binatang atau membentuk benda. karena mereka tidak biasa distimulus belajar menggunakan media lego. Tetapi pada akhirnya mereka menyusun lego dengan bantuan orang tua bahkan saudaranya.

**Grafik 2**

Rekapitulasi Penilaian Pertemuan Terakhir

Berdasarkan grafik 2, hasil analisis data yang telah dilakukan selama lima pertemuan, dari pertemuan pertama hingga pertemuan akhir, rata-rata anak sudah berkembang sangat baik. Adanya peningkatan ini dikarenakan adanya stimulasi yang diberikan kepada anak-anak saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan lego. Tetapi ada satu anak masih dalam tahap sesuai harapan karena faktor orang tua yang bekerja atau kurang stimulus. Dengan bermain lego anak dapat distimulus berpikir kreatifnya. Tujuan dari pembelajaran menggunakan media lego ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini, menambah kemampuan dalam menyusun lego membuat kalimat, kata, bentuk, mengelompokkan benda sesuai warna dan ukuran, membuat huruf vocal dan konsonan dan yang paling utama supaya anak senang belajar dari rumah. Dalam pelaksanaannya peneliti melakukan beberapa

tahapan kegiatan agar mencapai tujuan yang diharapkan, mulai dari pembiasaan, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup.



Grafik 3

Rekapitulasi Penilaian Pertemuan 1-5

Dilihat dari grafik 3, penilaian tiap-tiap indikator yang diteliti, adanya keberhasilan dalam menstimulus perkembangan anak dalam aspek kognitif khususnya perkembangan berpikir kreatif. Dari ke 10 anak yang diteliti, sebagian besar berkembang sangat baik (BSB) pada setiap aspek yang diteliti. Hanya ada satu anak yang memperoleh nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dikarenakan orang tuanya tidak banyak menstimulus anak karena tidak ada di rumah.

Selain observasi kepada peserta didik melalui orang tua, peneliti juga melakukan wawancara dengan ketua lembaga Kober Nurul Firdaus dan para pendidik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa Kober Nurul Firdaus, merupakan sekolah yang mementingkan pendidikan karakter kepada peserta didiknya, juga selalu membuat program untuk para orang tua seperti mengadakan pertemuan secara intensif minimal 1 kali dalam sebulan, baik bersama maupun individu, dengan tujuan untuk memberikan ilmu pengetahuan (*parenting*) kepada para orang tua tentang prinsip pembelajaran anak usia dini. Dan pada masa pandemi Covid-19 *parenting* dilaksanakan melalui *zoom meeting*. Hal ini dikarenakan masih banyaknya orang tua yang belum bisa membiasakan anaknya untuk belajar dari rumah. Orang tua belum bisa mempercayakan kepada anaknya untuk mencoba. Dengan adanya *parenting* ini membantu orang tua dalam menstimulus anaknya, agar anak siap memasuki jenjang SD. Selain itu, para orang tua kurang paham terhadap perkembangan anak, karakteristik anak dan gaya belajar anak sehingga mereka sulit untuk memberikan informasi yang jelas dan jujur terkait perkembangan anaknya dengan alasan, “anak akan berkembang dengan sendirinya tidak perlu dipaksa” selanjutnya komunikasinya tidak berjalan lancar antara sekolah dan orang tua. Sikap orang tua tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya kurangnya pemahaman para orang tua terhadap prinsip pembelajaran anak usia dini, latar belakang pendidikan para orang tua yang berbeda-beda dan mereka bukan dari pendidikan AUD. Selanjutnya, wawancara dilakukan dengan tenaga pendidik Kober Nurul Firdaus yang memiliki 4 orang guru dengan latar belakang pendidikan lulusan S1, SMA, dan yang sedang menjalani kuliah S1 PG PAUD. Kepala Lembaga Kober Nurul Firdaus merupakan lulusan S1 sehingga tidak akan diragukan lagi pemahaman dan kompetensi mereka yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan anak usia dini.

Pembahasan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring dalam stimulasi berpikir kreatif melalui kegiatan bermain lego dapat meningkatkan perkembangan berpikir kreatif anak dan anak pun tidak jenuh ketika harus belajar dari rumah. Hal ini terlihat dari hasil observasi laporan dari orang tua dan foto yang diberikan ke sekolah. Kegiatan belajar dengan menggunakan permainan lego membuat anak semakin senang belajar dan lebih cepat mengerjakan tugas, terutama dalam aspek kognitif berpikir kreatif. Anak-anak dari yang tidak mau belajar sekarang sudah mau belajar. Anak-anak mampu menyusun lego menjadi sebuah bentuk, mengelompokkan benda sesuai warna, bentuk, ukuran, mampu menyusun kata, belajar penjumlahan dan pengurangan sesuai dengan tingkat usia.

Tabel 2
Hasil Dokumentasi

Nama	Indikator	Keterangan
GS	Membuat kata kendaraan	Menyusun sendiri
SAR	Menyusun lego menjadi bentuk benda	Menyusun sendiri
RDPD	Mengelompokkan lego sesuai warna, jenis, dan ukuran besar/kecil	Menyusun sendiri
ADM	Menyusun lego menjadi lambang bilangan	Menyusun sendiri
AAS	Menyusun lego menjadi huruf vokal dan konsonan	Masih dibantu bunda
KWA	Menyusun lego membuat bentuk benda	Menyusun sendiri tanpa dibantu
MHA	Menyusun bentuk dan huruf	Masih dibantu orang tua
ZMF	Menyusun kata dan kalimat sederhana	Masih dibantu orang tua
AV	Menyusun bentuk binatang	Mengerjakan sendiri
SNS	Menyusun kata dan kalimat sederhana	Mengerjakan sendiri

Hasil penelitian dilakukan secara daring. Ketika anak terus diberi stimulus dengan permainan lego dalam belajar, kreativitas anak semakin berkembang. Mereka akan menggunakan pikiran dan ide-idenya untuk mengambil keputusan sendiri sehingga dapat melakukan sendiri tanpa bantuan dalam kegiatan belajar. Ketika anak mampu melakukan keputusan sendiri bahkan mampu menyelesaikan masalah sendiri secara sederhana sesuai imajinasi dan ide-idenya, artinya mereka sudah berkembang berpikir kreatifnya. Hasil analisa peneliti stimulasi menggunakan permainan lego memiliki peranan penting dalam meningkatkan berpikir kreatif anak dan rasa senang belajar. Optimalisasi perkembangan berpikir kreatif tidak lepas dari peran orang tua. Menurut Jumi-atin (2018, hlm. 62) menjelaskan, “Pendidikan keluarga sebagai pendidikan pertama bagi anak dalam kehidupannya, sangatlah penting, karena kehidupan yang dialami oleh anak pada masa kecilnya akan menentukan kehidupannya pada masa depan.” Optimalisasi perkembangan berpikir kreatif anak tidak terlepas dari peran orang tua dan guru

didalam memberikan stimulus. Peran orang tua dan sekolah dibutuhkan agar anak dapat mengembangkan diri secara optimal. Peran orang tua dalam pembelajaran daring sangat dibutuhkan oleh anak-anak karena selama pembelajaran daring, orang tua lah yang menjadi sumber pembelajaran bagi anak. Menurut Kurniawan, Marwani, & Laely, (2020, hlm. 1) Orang tua harus mengetahui apa yang dibutuhkan anak.

Berpikir kreatif harus dilatih dan dikembangkan pada anak sedini mungkin agar tidak menghambat tugas-tugas perkembangan anak. Melalui pembelajaran daring, guru dapat menstimulasi berpikir kreatif anak. Dalam hal ini dipengaruhi oleh dua faktor dan perlu dilatih dan dikembangkan yaitu peran orang tua di rumah dan peran guru di sekolah sangat berpengaruh terhadap berpikir kreatif anak. Pengetahuan orang tua untuk menstimulus perkembangan berpikir kreatif anak sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak terutama berpikir lebih kreatif.

Menurut Hurlock (1993, hlm. 7) Menemukan potensi kreativitas terbukti merupakan tugas yang sangat sulit. Menurut Rachmawati dan Kurniati (2005, hlm.11) menjelaskan pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan ataupun menghambat tumbuhnya kreativitas. Natasya dan Atika (2021, hlm 26) menuliskan dalam jurnalnya mengenai indikator pencapaian anak dalam berpikir kreatif sesuai dengan standar pencapaian yaitu mencetuskan banyak gagasan, penyelesaian masalah, atau pernyataan.

Semua pendapat di atas, yang terkait dalam mengembangkan berpikir kreatif anak melalui kegiatan bermain lego, menguatkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dimana kegiatan menstimulus perkembangan berpikir kreatif anak harus dimulai sejak dini dan harus didukung lingkungan sekolah dan rumah. Banyak cara untuk menstimulus anak usia dini menjadi kreatif salah satunya dengan belajar melalui bermain lego dapat dijadikan kegiatan untuk menstimulus dalam berpikir kreatif anak. Selain itu, bermain lego adalah kegiatan yang banyak disenangi anak-anak. Dan dapat dilihat dari hasil observasi peneliti selama kegiatan daring, yang memperlihatkan bahwa anak-anak sangat antusias dan memperlihatkan ekspresi senang mengikuti kegiatan belajar dengan media bermain lego.

Dengan demikian kegiatan bermain lego untuk mengembangkan kreativitas anak secara daring dapat dijadikan pilihan kegiatan yang digunakan oleh guru PAUD didalam menstimulasi perkembangan berpikir kreatif peserta didik.

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan media permainan lego sangat cocok digunakan untuk anak usia dini terutama dalam menstimulus kemampuan berpikir kreatif anak usia dini, anak-anak merasa senang dan semangat belajar dari rumah selama belajar BDR.

Hasil penelitian membuktikan kegiatan belajar dengan bermain lego dapat meningkatkan perkembangan berpikir kreatif anak usia dini, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi, video dan foto kegiatan bermain lego peserta didik Kober Nurul Firdaus Margaasih. Hasil pengamatan pertemuan pertama menunjukkan bahwa dari 10 peserta didik yang diteliti, 3 peserta didik yang mendapat nilai berkembang sangat baik (BSB), 1 peserta didik berkembang sesuai harapan (BSH), 1 peserta didik mulai berkembang (MB), dan 5 peserta didik belum berkembang (BB). Pada pertemuan ke dua, ketiga, keempat perkembangan anak dalam berpikir kreatif semakin bagus. Dan pada perte-

muan ke lima atau pertemuan terakhir, hasil pengamatan menunjukkan keberhasilan peserta didik, rata-rata mereka mendapatkan nilai berkembang sangat baik (BSB) kecuali ada satu peserta didik yang mendapatkan nilai berkembang sesuai harapan (BSH) alasannya kurang stimulus dari kedua orang tuanya dikarenakan kedua orang tuanya bekerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziddin, M. (2017). *Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hurlock, E. B., (1993). *Perkembangan Anak*. Penerbit Erlangga: P.T Gelora Aksara Pratama
- Juhana. H. (2020). *Sabilulungan Based Learning*. Bandung: GUNEMAM
- Jumiatin. D. (2018). *Memahami Permasalahan Anak Usia Dini*. Bandung: ALQAPRIT JATINANGOR
- Kurniawan, & Marwani, & Laely. (2020). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yulaelawati, E. (2018). *Investasi di Usia Emas*. Bekasi: Yayasan Rumah Komunitas Kreatif
- Muri. Y. (2014). *Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana
- Natasya, M. A., & Atika, A. R. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA ANAK USIA DINI USIA 5-6 TAHUN. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 22-28.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia TK*. Buku ajar
- Rohmadi, M., & Nasucha, Y. (2015). *Dasar-dasar penelitian bahasa, sastra, dan pengajaran*. Surakarta: Pustaka Brilliant.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Insan Madani (BIPA).
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA