**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

 Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum seorang anak memasuki sekolah dasar. Lembaga ini dinggap penting karena pada usia ini merupakan masa usia emas *(golden age)*, yang merupakan masa peka dan hanya datang sekali. Masa peka adalah suatu masa yang menuntut pengembangan anak optimal.Lingkungan keluarga merupakan masa keemasan pembentukan pribadi anak, lingkungan keluarga mampu memberikan suasana yang kondusif dan mendukung bagi anak lebig siap mengembangkan ranah pengetahuannya lebih lanjut di sekolah.

Pendidik anak di sekolah mempunyai peran penting dalam memberikan dorongan terhadap anak dalam mengembangkan kemampuan mereka. Kewajiban utama guru di sekolah adalah mendampingi dan memberikan dukungan kepada anak, sehingga mereka mempunyai keinginan yang kuat *(curiosity)* untuk mempelajari apa yang mereka inginkan.

Pendamping belajar anak di sekolah semestinya tidak menerapkan metode yang tidak sesuai dengan keragaman bakat dan kreativitas anak. Dalam hal ini, pendamping anak di sekolah harus menfasilitasi anak dengan beragam sumber pembelajaran yang dapat membantu anak mengembangkan seluruh potensi dan kreativitas mereka.Kreativitas ada pada setiap anak yang baru lahir, hanya saja kadar dan bidangnya yang berbeda-beda. Oleh karena itu seorang pendidik dan orang tua harus menyadari bahwa setiap anak merupakan pribadi yag unik, yang tidak sama antara anak yang satu dengan anak yang lain.

1

Pada dasarnya anak usia dini merupakan pribadi yang sedang tumbuh oleh karena itu kreativitas yang ada pada anak perlu dipupuk agar tumbuh dan berkembang dengan baik.Dalam perkembangan seorang anak banyak keterampilanyang diperolehnya melalui bermain. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak usia dini, sebagaimana dikemukakan oleh Erik Erikson ( Tedjasaputera, 2001), bermain berfungsi memelihara ego anak-anak. Hal ini dapat dipahami karena anak yang sedang bermain merasakan senang sehingga terpaksa ia harus mempertahankan kesenangannya itu atau sebaliknya ia akan memelihara egonya secara proporsional, sehingga menimbulkan rasionalitas dan tenggang rasa terhadap anak lainnya. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan dalam berbagai perkembangan anak. Bermain juga merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak-anak. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannnya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Piaget menyebut pemahaman anak sebagai Schema. Schema anak akan berkembang bila suatu saat, terjadi perbedaan antara informasi dan pemahaman anak, Piaget menyebutkan saat itu sebagai saat *disequilibrium.* Ketakseimbangan ini menimbulkan proses equilibrasi dalam kognisi anak. Melalui proses equilibrasi ini pengetahuan dikembangkan, diperbaiki, ditingkatkan. Pengalaman anak merupakan pintu gerbang pengetahuan.

Bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas anak. Dalam bermain, yang paling penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Saat bermain anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga dia mampu bereksperimen, dengan memadukan berbagai perilaku serta “tidak biasa”. Keadaan seperti itu tidak mungkin dilakukan kalau dia berada dalam kondisi yang tertekan.

Pihak-pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan anak seharusnya memberikan perhatian kepada seluruh kemampuan anak.Sepanjang masa kanak-kanak, bermain sangat mempengaruhi perkembangan anak seperti rangsangan bagi kreativitas, dimana anak dapat menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan dan meningkatkan imajinasi anak yang biasanya berwujud bahan-bahan apa saja yang dapat dibentuk sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak seperti permainan Lego. Keberhasilannya menyusun dan membangun sesuatu menambah rasa puas pada dirinya.

Bermain dengan cara membangun atau menyusun ini akan mengembangkan kreativitas anak. Setiap anak menggunakan imjinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya misalnya dalam menyusun Lego, anak dapat saja menyebutnya sebagai “Robot”, dan sebaiknya mainan yang diberikan kepada anak bukan mainan jadi karena dapat membuat si anak pasif karena hanya dapat melihat saja, tidak merangsang imajinasi dan kreativitas si anak.

Pada permainan ini anak terlihat hanya menyusun dan menghancurkan kembali tetapi bagi anak melalui permainan lego tersebut anak dapat menyusun berbagai macam bentuk dari ukuran lego menjadi suatu bangunan serta dapat melatih motorik halus anak hal ini terlihat dari cara mereka untuk memegang lego tersebut, mengangkatnya, dan menempelkan setiap satu keping lego pada keping yang lainnya, sehingga dapat dikatakan bahwa bermain lego merupakan permainan yang terdiri dari berbagai bentuk di mana melalui lego tersebut anak dapat mengembangkan kreativitasnya dengan cara membuat sesuatu dari lego tersebut yang berbeda dengan temannya meskipun apa yang anak buat tidak seperti dengan apa yang ia maksud.

Adapun kreativitas anak dalam bermain lego adalah kemampuan anak untuk membuat dan menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dan belum ada sebelumnya. Kemampuan kreatif yang dapat dikembangkan melalui bermacam-macam kegiatan bermain lego tentu didukung oleh pola atau bentuk permainan yang kreatif pula, dalam artian bahwa permainan tersebut dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak sehingga anak merasa tertarik untuk memainkannya, maka dapat dikatakan bahwa anak yang kreatif akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain lego dan menciptakan sesuatu dari lego tersebut dan anak yang tidak kreatif hanya bisa mengikuti pola atau bangunan-bangunan yang sudah dibuat oleh temannya.

Melihat betapa pentingnya bermain dalam perkembangan anak usia dini terutama dalam bermain lego diharapkan setiap pendidik untuk tidak membatasi anak dalam hal bermain dan menyediakan fasilitas permainan untuk anak tetapi kenyataannya sekarang ini, sering dijumpai bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasang di tengah kesibukan orang tua. Namun kegiatan bermain bebas sering menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif.

Bermain bagi anak berguna untuk menjelajahi dunianya, dan mengembangkan kompetensinya dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas. Munandar (1996 : 72) mengemukakan bahwa “ ciri kreativitas tidak dapat dilihat pada suatu aspek,melainkan sifat menggejala pada setiap aspek perilaku” tetapi di lapangan masih ada yang kurang menyediakan alat permainan untuk membangun seperti bahan pelastik atau kayu, begitu juga dengan alat permainan yang lainnya yang membuat anak merasa takut untuk mengekspresikan atau membuat sesuatu yang baru yang berbeda dengan gurunya atau bahkan teman-temannya.

Berdasarkan pengamatan awal di Taman Kanak-kanak Minasa Upa, kami melihat permainan lego merupakan salahsatu permainan yang sangat diminati dan cukup sering dimainkan oleh anak didik di TK tersebut, terlihat dari seringnya lego digunakan dalam kegiatan diluar pembelajaran maupun juga dimasukkan kedalam kegiatan belajar mengajar sebagai media pembelajaran,namun demikian kreativitas anak dalam bermain Lego masih terlihat sangat kurang karena masih banyaknya anak yang meniru atau mengikuti ide yang disampaikan oleh temannya mengenai bentuk yang akan dibuatnya, dan terlihat pula masih adanya anak yang kebingungan untuk mengkombinasikan antara bentuk yang dibuatnya dengan bentuk-bentuk lainnya agar terlihat lebih sempurna, selain itu beberapa anak juga belum mengetahui cara menyusun lego dengan benar. Oleh karena hal tersebut di atas maka penulis tertarik untuk mengkaji apakah semua anak dapat mengkreasikan lego atau tidak, maka berkaitan dengan hal tersebut penulis akhirnya mengangkat suatu judul penelitian yang cukup sederhana yaitu Bagaimana kreativitas Anak Usia Dini melalui permainan Lego khususnya di Taman kanak-kanak Minasa Upa.

1. **Rumusan masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana kreativitas anak usia dini melalui permainan Lego di kelompok B Taman Kanak-Kanak Minasa Upa?

1. **Tujuan penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas anak usia dini melalui permainan lego di kelompok B Taman kanak-Kanak Minasa Upa kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan bermafaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Manfaat Teoretis dari penelitian ini yaitu Bagi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa terutama dalam hal pengembanga kreativitas anak melalui permainan lego di Taman kanak-kanak.

1. Manfaat praktis
2. Dapat dijadikan pedoman oleh guru dan orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan informasi kepada pihak sekolah supaya dapat mempertimbangkan dan menyediakan sarana dan prasarana dalam hal permainan.
4. Bagi peneliti, sebagai pengalaman yang sangat berharga dalam melakukan kegiatan yang bersifat ilmiah.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Konsep Tentang Kreativitas**
3. Pengertian Kreativitas

 Usia dini adalah usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Perolehan kesempatan untuk dapat mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan pada usia dini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak selanjutnya.Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif tanpa kecuali walaupun setiap orang berbeda dalam macam bakat yang dimiliki serta derajat atau tingkat dimilikinya bakat tersebut.

 Satu hal yang penting adalah bahwa ditinjau dari segi pendidikan, bakat, kreativitas dapat ditingkatkan, karena itu perlu dipupuk sejak dini, bila bakat tersebut tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Kebutuhan pengembangan kreativitas sangat dirasakan dalam setiap bidang kegiatan manusia, baik di sekolah, di dalam keluarga, di dalam pekerjaan. Ini disebabkan karena manfaat dari pengembangan kreativitas tidak hanya dirasakan oleh individu itu sendiri tetapi juga oleh lingkungan.

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefenisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru,menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide aru dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

8

 Kreativitas merupakan aktivitas imajinasi yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal baru, berarti dan bermanfaat. Munandar (Mutiah,2010: 43) mengemukakan bahwa ada tiga bentuk rumusan masalah kreativitas yaitu :

Pertama, kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data dan informasi. Kedua, kreativitas sebagai kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang ditekankan pada kuantitas, ketepatgunaan, dan keragaman jawaban. Ketiga, kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, kelenturan, keaslian dan kerincian gagasan atau pemikiran.

 Handayani (Pamilu, 2007 : 18) mengemukakan beberapa alasan yang mendorong orang tua melakukan hal ini setidaknya dikarenakan beberapa hal sebagai berikut :

1) Semakin meluasnya kesadaran para orang tua dan kalangan pendidik mengenai peranan stimulasi dini dan pengaruh lingkungan terhadap perkembangan anak. 2) Adanya kebutuhan untuk memperluas pengalaman sosial anak dengan melibatkan anak dalam kegiatan di luar rumah atau sekolah . 3) Dirasakan perlunya kegiatan penunjang untuk memantapkan keterampilan yang diperoleh anak melalui sekolah formal. 4) berkembangnya berbagai jenis fasilitas kegiatan atau kursus yang ditawarkan publik kepada orang tua sebagai kegiatan pengisi waktu luang anak. 5) adanya kebutuhan untuk memperluas variasi kegiatan anak dan upaya untuk megembangkan minat dan keterampilan kusus pada anak.

 Selanjutnya Hurlock (1999: 8) mengemukakan faktor-faktor yang turut berpengaruh terhadap perkembangan kreativias anak, antara lain :

1)Jenis kelamin, anak laki-laki menunjukkan kreativitas lebih tinggi daripada anak perempuan di masa-masa perkembangan, karena anak laki-laki memperoleh kesempatan yang lebih banyak daripada anak perempuan untuk hidup mandiri , menghadapi resiko, berinisiatif dan menampilkan keaslian, 2) Status sosio-ekonomis, anak-anak yang latar belakang sosio-ekonomis lebih tinggi cenderung lebih kreatif daripada anak yang berlatar belakang rendah karena perlakuan orang tua yang berbeda, serta kesempatan untuk memperoleh pengalaman yang berbeda pula, 3) Posisi urutan kelahiran, anak yang tengah dan naka yang bungsu memungkinkan anak lebih kreatif daripada anak yang sulung. Anak sulung cenderung mendapat tekanan yang lebih besar untuk memenuhi harapan orang tua, 4) Ukuran besar anggota keluarganya, anak-anak yang berasal dari keluarga kecil cenderung lebih kreatif dari pada anak-anak yang berasal dari keluarga besar karena pola pengasuhan pada keluarga yang besar lebih otoriter sedangkan pada keluarga kecil cenderung demokratis, 5) Lingkungan kota vs Desa, anak-anak dar kota cenderung kreatif daripada anak desa karena lebih banyak mendapatkan stimulasi yang mendorong perkembangan kreativitas anak, 6) Intelegensi, anak-anak yang cerdas menunjukkan kemampuan kreatif yang lebih dari pada anak-anak yang kurang cerdas, karena anak yang cerdas memiliki ide-ide baru dalam menhadapi situasi, dan mempunyai banyak alernatif dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak yaitu adanya kebebasan dalam bemain, memberikan kedamaian iwa bagi anak, serta menyediakan berbagai macam fasilitas yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak.

1. Ciri-ciri Anak Kreatif

Berbicara mengenai kreativitas anak dapat dikatakan bahwa kreativitas Anak Usia Dini adalah kreativitas alami yang dibawa sejak lahir. Kreativitas alami seorang anak terliaht dari rasa ingin tahunya yang besar. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada orang tuanya terhadap sesuatu yang dilihatnya. Ada kalanya pertanyaan itu diulang-ulang dan tidak ada habis-habisnya. Selain itu anak juga senang mengutak-atik alat permainannya sehingga tidak awet dan cepat rusak hanya karena rasa ingin tahu terhadap proses kejadian. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Pamilu, (2007: 15) tentang ciri-ciri anak kreatif ia mengemukakan :

Anak kreatif mempunyai ciri-ciri tersendiri. Biasanya anak yang kreatif memiliki sifat-sifat seperti : Selalu ingin tahu, memiliki minat yang sangat luas, dan suka melakukan aktivitas yang kreatif dan anak yang kreatif cukup mandiri dan lebih pede, lebih berani mengambil resiko bahkan tidak terlalu menghiraukan kritik dan ejekan dari orag lain.

Sejalan dengan pendapat tersebut Sternberg (Mutiah, 2010 : 44) mengemukakan seorang anak dikatakan kreatif manakala mereka senantiasa menunjukkan :

1)Merasa penasaran dan memiliki rasa ingin tahu yang besar, mempertanyakan dan menentang apabila tidak sesuai dengan apa yang dipikirkannya,2) memiliki kemampuan berpikir *literal*dan mampu membuat hubungan-hubungan baru di luar hubungan yang lazim, 3) memimpikan tentang sesuatu, dapat membayangkan, melihat berbagai kemungkinan dan melihat sesuatu dengan pandangan yang berbeda, 4) Mengeksplorasi berbagai pemikiran dan pilihan, memainkan idenya, mencoba berbagai alternatif, menerima masukan dan memodifikasi pemikirannya untuk memperoleh hasil kreatif.

Terkait dengan pendapat di atas Nakita (Gratia, 2003 : 3) mengemukakan ciri-ciri kreativitas yaitu:

Kreativitas alamiah meliputi: imajinatif, senang menjajaki lingkungan *(exploring)*, banyak mengajukan pertanyaan, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, suka melakukan “eksperimen”, terbuka untuk rangsangan-rangsangan baru, berminat untuk melakukan macam-macam hal, ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, dan tidak pernah merasa bosan.

Sehubungan dengan pendapat tersebut Anwar dan Arsyad Ahmad (2009: 22) mengemukakan bahwa “ Anak yang kreatif memiliki rasa ingin tahu yang besar, aktif dan giat bertanya serta tanggap terhadap suatu pertanyaan, selalu bersifat terbuka terhadap hal-hal baru yang berbeda, selalu ingin menemukan dan meneliti tentang sesuatu, memiliki rasa percaya diri yang tinggi”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa anak yang memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu, senang bertanya kepada orang lain untuk mendapatkan informasinya tentang sesuatu hal, sering menambah apabila tidak sesuai dengan apa yang ia ia pikirkan dan berani mengambil resiko serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

1. **Konsep Tentang Bermain**
2. Pengertian Bermain

Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain, yang harus diperhatikan oleh orang tua, bermain haruslah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak, tidak boleh ada paksaan pada anak untuk melakukan kegiatan bermain, walaupun kegiatan tersebut dapat menunjang perkembangan aspek tertentu. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan.

Selanjutnya ada beberapa pengertian bermain menurut bebrapa ahli. Piaget (Tedjasaputra, 2001 : 8) mengemukakan bahwa “Bermain adalah keadaan seimbang dimana asimilasi lebih dominan daripada akomodasi”. Dimana asimilasi itu adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan struktur kognisi seseorang, sedangkan akomodasi adalah mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan dengan atau meniru apa yang diminati dalam realitas.

Sedangkan menurut Gordon dan Browne (Moeslichatoen, 2005: 26) mengemukakan bahwa “Bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang atau mengadakan telaah, suatu dunia anak“. Terkait dengan pendapat tersebut Moeslichatoen, (2004 : 26) mengemukakan :

Melalui bermain anak dapat belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak taman kanak-kanak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.

Sejalan dengan pendapat tersebut Singer (Suyatno, 2008: 4) mengemukakan “Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Sejalan dengan pendapat tersebut Mulyadi (suyatno, 2008: 4) mengemukakan bahwa bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain yaitu :

1)Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak,2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik,Motivasinya lebih bersifat intrinsik, 3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, 4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, 5) Memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan, masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan, berimajinasi, memiliki hubungan dengan hal-hal di luar bermain (seperti perkembangan kreativitas), memecahkan masalah, bekerja sama dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

1. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Terdapat berbagai macam pengalaman yang bisa anak dapatkan melalui kegiatan bermain salah satunya dapat mengembangkan kreativitas anak, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Hurlock (Mutiah, 2010: 153) bahwa “permainan akan memberikan kesempatan kepada anak untuk menjadi lebih kreatif. Anak dapat mencoba hal-hal yang belum diketahuinya serta mengungkapkan ide-ide melalui bermain bebas”.

Berbeda dengan pendapat di atas, Hetherington dan Parke (Moeslichatoen, 2004: 28) mengemukakan :

Bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak untuk mengenal lingkungannya, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermainnya juga meningkatkan kemampuan sosial anak. Dengan cara menampilkan berbagai macam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang diambilnya setelah ia dewasa.

Terkait dengan hal tersebut Hartley, dkk (Moeslichatoen, 2004: 27) mengemukakan ada 8 fungsi bermain anak yaitu :

a)Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit. b) Untuk melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah. c) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya, ibu memandikan adik, ayah membaca koran dll. d) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air. e) Untuk melepaskan dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas. f) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti sikat gigi, sarapan pagi,dll. g) mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat. h) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghuas ruangan dll.

Berdasarkan atas pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat mencoba hal-hal yang belum diketahuinya, dapat memecahkan masalah yang dihadapinya, dan melalui kegiatan bermain itu pula anak dapat belajar untuk berbagi dan memahami orang lain.

1. Permainan Lego

Salah satu bentuk permainan yang ada di Taman kanak-kanak yang dapat memberikan rasa senang untuk anak yaitu melalui permaian Lego yang apabila dirakit atau disusun akan membentuk mainan yang sangat disukai oleh anak. Bermain denga cara membangun atau menyusun ini dapat membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Setiap anak menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya dan di sinilah dapat dilihat bagaimana kemampuan anak, karena dalam kegiatan ini kemampuan anak sangat berfariasi.

Tedjasaputra (2001 : 82) berpendapat bahwa alat permainan untuk membangun yaitu “ Alat permainan yang dibuat dengan berbagai macam bahan seperti pelastik,kayu, bermacam-macam bahan yang dapat digunakan untuk mencipta bangunan”.

Lego adalah jenis alat permainan bongkah pelastik kecil yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak atau remaja, tidak pandang lelaki atau perempuan. Bongkah-bongkah ini serta kepingan lain bisa di susun menjadi model apa saja, seperti mobil, kereta api, bangunan kota, patung, kapal terbang, pesawat luar angkasa serta robot. Anak-anak pun bisa bereksperimen sesuai imajinasi mereka. Karena mainan ini tidak berbentuk, maka anak-anak dipaksa berfikir kreatif, imajinatif untuk menyusun bagian demi bagian.

1. Manfaat permainan Lego

Lego konstruktif merupakan salah satu alat permainan edukatif, lego sendiri adalah mainan yang bersifat bongkar pasang yang terbuat dari pelastik dan terdiri dari berbagai macam bentuk ukuran dan warna. Melalui permainan lego konstruktif ini anak dapat melatih keterampilan motorik halusnya, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan. Dengan permainan ini koordinasi syaraf, otot-otot halus terlatih sehingga pergerakan jari jemarinya lebih terampil yang akan bermanfaat bagi kehidupannya kelak.

Adapun fungsi dari permainan Lego untuk anak yaitu melatih dan meningkatkan konsentrasi anak dan juga mengembangkan imajinasi anak dengan cara menyusun dan membentuk legotersebut menjadi berbagai macam benda.

Menurut Patmonodewo (1995 : 94) mengemukakan fungsi bermain lego yaitu :

Melalui bermainan Lego, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerja sama mata dan tangan serta koordinasi fisik. Selain itu anak akan belajar berbagai konsep matematikas, melalui keseimbangan yang diperlukan dalam membangun gedung yang disusun. Melalui bermain lego anak akan mengenal bentuk lego yang sama, atau yang dua kali panjang dari lego lain dan berbagai ukuran lain.

Sejalan dengan pendapat tersebutr Tedjasaputera (2001 : 84) mengatakan “Alat permainan edukatif lego dapat melatih berbagai macam pengertian warna,m bentuk dan ukuran”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa mainan yang disukai anak-anak adalah mainan yang serbaguna dan luas jangkauannya, sehingga dapat dipergunakan anak dengan kreatif. Salah satu permainan yang dianggap paling menggairahkan dan mengasyikkan bagi anak dan dikatakan dapat mengembangkan kreativias anak, salah satunya adalah dengan permainan Lego, karena bisa dipergunakan berulang kali dan berbagai cara oleh anak dengan segala usia mengenalkan anak berbagai macam bentuk, warna dan juga melatih koordinasi mata dan tangan serta konsentrasi untuk anak. Oleh karena itu untuk merangsang kreativitas anak tersebut, baik sekali jika anak memiliki alat-alat untuk kreativitasnya melalui permainan lego tersebut.

1. Kreativitas Anak dalam Bermain Lego

Bermain merupskan awal dari perkembangan kreativitas, karena dalam kegiatan yang menyenangkan itu anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasan secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan dasar daklam mengembangkan kreativitas anak dan perlu diingatkan bahwa anakbelajar melalui berbuat *(Learning by doing)* di mana anak akan diberi kesempatan untuk melakukan hal-hal yang diinginkannya.

Mungkin banyak yang berpendapat bahwa dalam bermain lego anak tidak seperti belajar, seperti yang dikemukakan oleh Suyatno (2008 : 4) bahwa:

Dalam bermain lego anak terlihat seperti hanya menyusun dan menghancurkan kembali, tetapi bagi anak, bermain lego adalah latihan motorik halus. Mereka melatih jari-jari mereka untuk memegang lego tersebut, mengangkatnya, dan membuatnya seimbang berdiri di atas lego yang lain. Ini merupakan hal yang tidak mudah bagi anak.

Permainan Lego ini tersedia bagi setiap kelompok umur dengan tujuan yang berbeda-beda. Anak dapat membentuk lego menjadi robot,rumah, berbagai macam binatang, mobil, kereta api, kapal terbang, kapal laut atau benda-benda disekitarnya meskipun apa yang dibuat oleh anak tidak seperti dengan apa yang dimaksudkannya dan di sinilah kita dapat melihat bagaimana kreativitas anak, anak-anak sangat menikmati permainan lego yang berwana cerah, namun sebaiknya Lego tersebut berukuran cukup sedang sehingga anak dapat lebih leluasa untuk memainkannya, dan dari permainan lego yang terbuat dari pelastik dengan berbagai jenis ukuran yang dapat mendorong kreativitas anak dalam bermain. Saat bermain lego anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menentukan agar dapat bermain lego dengan kreatif. Lego biasanya terdiri dari lego segi empat dan persegi panjang berwarna atau polos yang dapat dimainkan secara individual atau berpasangan sambil duduk mengelilingi meja. Dapat pula ditambahkan bentuk-bentuk lain untuk lebih menstimulasi daya cipta dan daya eksplorasi anak.

1. **Kerangka Pikir**

 Permainan lego merupakan salah satu permainan yang disukai anak-anak permainan yang kreatif yang bisa dibuat apapun oleh anak tanpa harus mengikuti orang lain tetapi anak bisa memainkannya, membentuknya sesuai dengan keinginannya dan permainan tersebut mengasyikkan untuk anak sehingga anak tidak merasa bosan dalam memainkannya dan padat menimbulkan kesan pada anak di mana masa kanak-kanak yang berkesan dapat dibangun atau disusun oleh anak menjadi bentuk jembatan dan dapat pula dibangunnya menjadi bentuk rumah, mobil-mobilan, pistol-pistolan, kereta api.

Walaupun ia hanya terlihat menyusun dan menghancurkan, tetapi melalui permainan ini anak mempunyai peluang untuk menemukan atau membuat sesuatu yang baru sesuai dengan apa yang diinginkan oleh anak dan membuat anak menemukan pengalaman-pengalaman yang baru dan menyenangkan melalui permainan lego tersebut meskipun anak hanya terlihat seperti membangun dan menyusunnya saja.

**SKEMA KERANGKA PIKIR**

Guru

Permainan Lego

Menyusun Lego

1. Anak mampu bermain Lego dengan berbagai bentuk dan warna
2. Mempunyai inisiatif dalam memilih tema permainan
3. Menciptakan 3 bentuk bangunan dari lego

Pengembangan Kreatifitas Anak

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. Pendekatan

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk menggambarkan keadaan atau suatu fenomena. Dalam hal ini peneliti hanya mendiskripkan hal-hal yang berhubungan dengan kreativitas anak melalui kegiatan permainan lego di kelompok B Taman kanak-kanak Minasa Upa Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriftif kualitatif. Untuk mengungkapkan bagaimana kreativitas anak melalui permainan lego di kelompok B Taman kanak-kanak Minasa Upa Kec. Rappocini Kota Makassar.

1. **Kehadiran Peneliti**

Adapun kehadiran peneliti di lapangan yaitu sebagai pengamat penuh karena peneliti hanya mengamati bagaimana anak dalam mengkreasikan ide-idenya melalui permainan lego, selain itu kehadiran peneliti diketahui statusnya sebagai peneliti oleh kepala sekolah, guru, staf dan juga anak didik di Taman kanak-kanak tersebut.

22

1. **Fokus Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana pengembangan kreativitas anak melalui permainan lego di kelompok B Taman Kanak-Kanak Minasa Upa Kec. Rappocini Kota Makassar. Untuk menyatukan pandangan dan kesamaan persepsi maka perlu dikemukakan definisi operasional yang menjadi fokus penelitian.

22

Adapun fokus penelitian yang akan digali untuk mengetahui bagaimana kreativitas anak dalam bermain lego yaitu apakah anak mampu bermain dengan berbagai bentuk dan warna dari lego tersebut atau hanya memainkan satu warna saja,kemudian apakah anak juga memiliki inisiatif untuk memilih tema permainan atau dalam hal ini anak mampu mengungkapkan gagasan dari bentuk-bentuk yang dibuatnya, setelah itu kita dapat melihat pula apakah anak mampu membuat bentuk atau bangunan dari lego tersebut maksimal 3 bangunan atau bahkan lebih dari itu.

1. **Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Minasa Upa Kec. Rappocini Kota Makassar yang berada di dalam kompleks perumahan Minasa Upa Makassar.

1. **Unit Analisis**

Unit analisis penelitian ini adalah pengembangan kreativitas anak melalui permainan Lego di kelompok B Taman kanak-Kanak Minasa Upa Kec.Rappocini Kota Makassar. Berkaitan dengan hal itu, subjek dari penelitian ini adalah anak didik di Taman Kanak-kanak Minasa Upa Kelompok B1 dan B2.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan pengumpulan yang lengkap dilakukan dengan menggunakan tekhnik pengumpulan data yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada di lapangan.

1. Observasi

Kegiatan Observasi dilakukan dengan cara ikut bermain bersama anak, mengamati secara langsung bagaimana pengembangan kreativitas anak melalui permainan lego, yaitu bagaimana anak dalam membuat atau menciptakan sesuatu yang baru dengan tidak mengikuti apa yang dibuat oleh guru, atau teman-temannya yang lain, di mana permainan lego itu meliputi kegiatan : menyusun bentuk bangunan, rumah, mobil, dll.

1. Wawancara

Wawancara adalah instrumen yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dari guru tentang bagaimana kreativitas anak didik mereka melalui permainan lego . Wawancara yang digunakan bersifat terbuka dan tidak terstruktur.

1. Tekhnik Dokumentasi

Tekhnik dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data jumlah anak dan guru di Taman Kanak-kanak Minasa Upa Kecamatan Rappocini Kota Makassar, dan bagaimana kreativitas anak melalui permainan lego di Taman Kanka-kanak tersebut yang tidak diperoleh dari observasi dan wawancara.

1. **Validasi dan Analisis Data**
2. Validasi data

Tekhnik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah meliputi (1) *Uji Kredibilitas*, (2) *Transferability*, (3) *Depandebility,* (4) *Confirmability* (Objektivitas).

*Uji kredibilitas* data atau uji kepercayaan terhadap data akan dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan dan penelitian, diskusi dengan teman sejawad.Perpanjangan pengamatan dimaksudkan sebagai peneliti kembali lagi kelapanagan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru. Dengan perpanjangan pengamatan maka hubungan peneliti dengan sumber data akan semakin terbentuk *raport*, semakin akrab, semakin terbuka, saling mempercayai sehingga tidak ada lagi data yang disembunyikan. Perpanjangan pengamatan dapat diakhiri bila setelah di cek kembali kelapangan data sudah benar berarti kredibel. Selanjutnya meningkatkan ketekunan yang berarti bahwa melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan, tujuannya adalah mau memeriksa apakah data yang sudah ditemukan benar atau tidak. Setelah itu melkukan trigulasi yang berarti bahwa pengecekan data dari sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.

Tekhnik lain untuk kredibilitas instrumen dengan analisis kasus negatif yang berarti mencari data yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan data yang telah ditemukan. Bila tidak ada lagi, yang berbeda atau yang bertentangan dengan temuan berarti data yang ditemukan sudah dapat dipercaya. Penetuan *kreadibilitas* data dapat juga dilkukan dengan menggunakan bahan referensi atau alat perekam seperti kamera, untuk mendukung kreadibilitas data.

Selain *uji kreadibilitas* seperti diuraikan di atas, pada penelitian ini dilakukan pula *uji transferability* yang menunjuk derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitia, semacam apa dapat diberikan. Untuk maksud ini, maka dalam laporan penelitian nantinya harus diberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya. Selain itu dilakukan pula *ujidependability* yaitu dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Secara bersamaan dengan *ujidepenability*dilakukan pula *uji confirmability*. Di mana bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar *confirmability*.

1. Tekhnik Analisis Data

Tekhnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode analisis kualitatif atau lebih tepatnya tekhnik analisis komponensial (*componential analysis*). Tekhnik analisis komponensial meliputi tiga tahapan yaitu : reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Pertama reduksi data, adalah proses untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, menyederhanakan, membuang data yang tidak perlu dan mengorganisasikan data, setelah data dan informasi disunting lalu dianalis sesuai dengan topik penelitian dan meyusunnya sesuai urutan kejadian dalam catatan harian.

Kedua, setelah data dan informasi dianalis, maka disusunlah suatu penyajian data dan informasi yang diperoleh sebagai dasar pengambilan kesimpulan.Ketiga penarikan kesimpulan berdasarkan reduksi dan penyajian data baik dalam bentuk narasi maupun matriks atau tabel yang mencakup verifikasi atau semua kejadian yang ditemukan dilapangan. Hasil penyajian data selanjutnya dihubungkan dengan konsep dan teori yag relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penarikan kesimpulan berdasarkan reduksi dan penyajian data berlangsung bertahap dari hal-hal yang bersifat umum menjadi hal-hal yang lebih spesifik pada penyajian data sampai pada penarikan kesimpulan yang sesungguhnya.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
	* 1. **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

 Taman kanak-kanak Minasa upa memiliki 5 ruang kelas untuk kelompok B1, Kelompok B2, Kelompok B3, Kelompok A dan Kelompok bermain dimana setiap ruang kelas terdiri dari 2 orang guru, selain itu ruangan kelas tertata rapi dengan berbagai fasilitas yang menunjang kegiatan belajar mengajar di TK tersebut. Untuk kelompok B yaitu B1, B2, B3 pengelolaan kelas terealisasikan dengan berbagai macam area antara lain : area lego, area seni, area bahasa, area berhitung, area agama, dan area IPA. Selain itu di ruangan kelas juga banyak terdapat alat permainan yang sering dimainkan oleh anak, salah satu yang cukup diminati oleh anak didik yaitu permainan lego yang memang banyak terdapat kepingan-kepingan lego yang sengaja disiapkan oleh pihak yayasan untuk menunjang kebutuhan bermain anak-anak didiknya.

 Adapun daftar nama-nama tenaga pendidik Taman kanak-kanak Minasa Upa dapat di lihat dari tabel berikut :

Tabel 1.1 Daftar Nama-nama Tenaga pendidik Taman Kanak-kanak Minasa Upa kota Makassar.

28

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

* + 1. **Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego di Kelompok B Taman Kanak-kanak Minasa Upa Kecamatan Rappocini Kota Makassar**

 Kreativitas anak melalui permainan lego di kelompok B taman Kanak-kanak minasa Upa kecamatan rappocini kota Makassar dimana melalui permainan lego tersebut anak dapat membuat berbagai macam bentuk, misalnya pistol-pistolan, Istana atau rumah, dsb. Selain itu dalam bermain lego kita juga dapat melihat bagaimana anak mampu bermain dengan berbagai bentuk dan warna dari lego tersebut, mempunyai inisiatif dalam memlilih tema permainan misalnya anak membuat pistol-pistolan karena tema bermain mereka adalah peperangan, atau misalnya membuat istana karena anak mengambil tema kerajaan, kemudian yang terakhir anak mampu meciptakan 3-4 bangunan atau bentuk dari lego yang dimainkannya.

Adapun Hasil penelitian tentang kreativitas anak melalui permainan lego di kelompok B taman kanak-kanak minasa upa kota makassar yaitu sebagai berikut :

1. **Menyusun Bentuk Pistol-pistolan**
2. **Anak mampu bermain Lego dengan berbagai bentuk dan warna**
3. Anak Dapat mengkombinasikan warna dan bentuk Lego

 Permainan lego itu sendiri adalah salah satu permainan yang sangat menyenangkan untuk anak di mana melalui permainan lego tersebut anak dapat membuatnya menjadi berbagai macam bentuk, salah satunya membuat bentuk pistol-pistolan yang dapat dikreasikan oleh anak menjadi bentuk yang baru dengan berbagai variasi warna dari lego tersebut sesuai dengan kreativitas setiap anak.

 Observasi yang dilakukan pada tanggal 5 September 2012 di Taman Kanak-kanak minasa upa kelompok B1 dengan tema kebutuhanku dengan kehadiran semua anak didik yaitu 24 orang anak. Dimana setelah berbaris dan memasuki ruangan, guru kemudian masuk pada kegiatan awal sesuai dengan yang terdapat dalam Satuan kegiatan Harian, setelah itu masuk pada kegiatan inti pada kegiatan ini pertama-tama anak dibagi menjadi 3 kelompok dalam kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan. Untuk kelompok I terdapat 8 orang anak didik, terlihat semua anak dapat membuat bentuk pistol-pistolan maupun bentuk lainnya dengan mengkombinasikan warna dan bentuk lego sesuai dengan keinginan mereka, salah satu contohnya yaitu Jezhica yang membuat pistol-pistolan dengan menggunakan hampir semua warna dan bentuk lego yang dibagikan gurunya. Pada kelompok II terdapat 8 orang anak, terlihat 6 orang anak yang dapat membuat pistol-pistolan maupun bentuk lainnya dengan mengkombinasikan warna dan bentuk lego sesuai dengan keinginannya namun terdapat 2 orang anak yang hanya menggunakan 2-3 warna saja karena warna tersebut merupakan warna kesukaan mereka. Untuk kelompok III terdapat 8 orang anak dan 7 anak dapat membuat bentuk dari lego dengan mengkombinasikan semua warna dan bentuk dari lego tersebut dan terdapat 1 orang anak yang sama sekali tidak dapat mengkombinasikan warna dan bentuk dari lego tersebut untuk membuat pistol-pistolan maupun bentuk lainnya. Dengan demikian dari 24 orang anak didik yang tergabung dalam kelompok B1 terdapat 21 (87,5 %) anak dapat mengkombinasikan warna dan bentuk lego dalam membuat pistol-pistolan maupun membuat bentuk yang lain. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan guru kelompok B1 Syamsiah, S.Pd (Rabu 5 september 2012) mengemukakan :

 Dalam menyusun bentuk Lego dengan membuat bentuk pistol-pistolan anak dapat mengkombinasikan warna dan bentuk lego sesuai dengan keinginan dari anak saat bermain bersama-sama karena anak-anak biasanya lebih menyukai permainan yang memiliki warna bermacam-macam.

1. Anak memiliki alternatif dalam memecahkan masalahnya

 Dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk pisto-pistolan maupun bentuk lainnya anak bisa saja mengalami kesulitan atau masalah misalnya pada saat anak mengalami kesulitan untuk menempelkan kepingan lage yang satu dengan lego yang lainnya.

 Pada observasi yang dilakukan tanggal 5 september 2012 di taman kanak-kanak minasa upa kelompok B1 pada saat anak bermain lego di kelompok I yang terdapat 8 orang anak terlihat 6 orang anak dapat memecahkan masalahnya dengan berbgai alternatif, misalnya saja Fahriza yang berusaha menukarkan bentuk lego yang kecil kepada temannya untuk dijadikan pelatuk dari pistolnya, kemudian ada pula Annisa yang membuat pistol berukuran besar namun karena dia mengalami kesulitan untuk memainkannya lalu dia membongkar sebahagian dari bentuk pistol yang telah disusunnya dan kemudian mengubah ukuran pistolnya mendai lebih kecil sehingga lebih mudah untuk dipegang. Untuk kelompok II terdapat 2 orang anak tidak dapat menemukan alternatif untuk memecahkan masalahnya, terlihat pada saat Sysilia tidak bisa menempelkan kepingan lego yang berukuran besar dia terus saja membongkar bentuk yang telah dibuatnya dan hal tersebut dilakukannya terus menerus sampai guru datang untuk membantunya. Sedangkan di kelompok III ada 1 orang anak yang hanya melihat hasil kreasi dari teman-temannya tanpa menyentuh lego yang telah dibagikan oleh ibu gurunya sedangka anak yang lainnya mampu memecahkan masalahnya terlihat dari inisiatif mereka untuk menjadikan meja dan bangku tempat mereka duduk sebagai tempat berlindung saat bermain pistol-pistolan. Dengan demikian dari 24 orang siswa yang hadir terdapat 21 (87,5 %) anak yang memiliki alternatif dalam memecahkan masalahnya. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan guru kelompok B1 Syamsiah, S.Pd (Rabu 5 september 2012) mengemukakan:

Anak dapat memecahkan masalahnya karena saat bermain anak dapat menjadikan berbagai macam benda sebagai alat untuk bermain.

1. Anak dapat membuat bentuk atau bangunan yang baru dari lego

 Pada kegiatan bermain lego memungkinkan anak untuk dapat menyusun atau membuat suatu bentuk atau bangunan yang baru sesuai keinginan dan apa yang pernah dia lihat sebelumnya.

 Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 5 September 2012 di Taman Kanak-kanak minasa upa untuk kelompok B1 dengan jumlah keseluruhan anak yang hadir yaitu 24 orang anak di mana pada kegiatan bermain lego yang termasuk dalam salah satu kegiatan inti pada kelompok I terlihat 5 dari 8 orang anak yaitu Jevon, Gerhan, dan Fahriza yang membuat pistol-pistolan berukuran besar seperti yang sering digunakan oleh tentara ataupun prajurit di medang perang sedangkan yang lainnya hanya membuat pistol-pistolan yang berukuran kecil seperti yang sering dibuat oleh anak yang lain pada umumnya. Untuk kelompok II terdapat 6 dari 8 orang anak yaitu Rachel yang membuat pistol dari lego berukuran kecil sehingga pistol-pistolan yang dibuatnya berukuran lebih kecil dari teman-temannya yang lain dan dia menyebutya pistol koboy. Pada kelompok III dari 8 orang anak terlihat semua anak hanya membuat pistol-pistolan dengan ukuran dan bentuk yang hampir sama satu dengan yang lainnya. Dengan demikian dari 24 orang anak didik 11 orang (45,83 %) diantaranya membuat bentuk yang baru, sedangkan yang lainnya hanya membuat pistol-pistolan yang hampir sama satu dengan yang lainnya, selain itu kebanyakan dari mereka hanya meniru bentuk yang dibuat oleh temannya. Sedangkan hasil wawancara dengan guru kelompok B1 Syamsiah, S.Pd menjelaskan bahwa “ Dalam hal membuat bentuk yang baru biasanya anak masih jarang melakukannya, melainkan anak lebih sering melihat apa yang dibuat oleh temannya, hanya ada beberapa anak yang bisa membuat bentuk yang baru karena imajinasinya dari anak tersebut dapat maksimal karena dia menikmati saat bermainnya”.

1. **Mempunyai Inisiatif Dalam Memilih Tema Permainan**
2. Anak dapat mengungkapkan gagasannya

 Permainan lego itu sendiri adalah salah satu permainan yang sangat menyenangkan untuk anak di mana melalui permainan lego tersebut anak dapat membuatnya menjadi berbagai macam bentuk salah satunya bentuk pistol-pistolan yang dapat mengkreasikan oleh anak menjadi bentuk yang baru dengan cara menambahkan berbagai macam pelengkap pada apa yang dibuatnya sesuai dengan gagasan dan kreativitas setiap anak.

 Hasil observasi pada tanggal 12 september 2012 di Taman kanak-kanak minasa upa kelompok B1 dengan tema kebutuhanku di mana jumlah anak didik yang hadir sebanyak 19 orang anak pada kegiatan inti anak-anak kembali di bagi menjadi 3 kelompok, untuk kelompok I yang terdiri dari 7 orang anak terlihat semua anak dapat mengungkapkan gagasannya tentang pistol-pistolan atau bangunan apa yang dibuatnya, salah satu contohnya gerhan yang menamakan pistol atau senjata yang dibuatnya adalah senjata milik TNI yang sering di lihatnya, kemuadian Jezhica juga membuat pistol-pistolan yang menurutnya itu adalah pistol yang sering digunakan oleh penjahat, sedangkan di kelompok II yang terdiri dari 5 orang anak terlihat hanya 3 orang anak yang dapat mengungkapkan gagasannya, untuk kelompok III yang terdiri dari 7 orang anak terlihat 6 orang anak dapat mengungkapkan gagasannya sedangkan 1 orang lainnya hanya mengikuti gagasan dari temannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa di kelompok B1 terdapat 16 orang anak (66,6 %) yang dapat mengungkapkan gagasannya mengenai apa yang dibuatnya dalam bermain lego. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan guru kelompok B1 Syamsiah, S.Pd yang mengemukakan :

Pada kegiatan bermain lego dengan membuat bentuk pistol-pistolan dan bentuk lainnya anak dapat mengungkapkan gagasannya karena pada saat anak bermain bersama temannya secara spontan dapat mengeluarkan ide/pikirannya berdasarkan imajinasinya apalagi saat anak berdiskusi mengenai bangunan yang ia buat dengan teman-temannya.

1. Anak dapat menjelaskan sesuatu secara rinci

 Dalam bermain biasanya anak tidak hanya aktif saat memainkan permainannya tetapi anak juga seringkali dapat menjelaskan sesuatu yang akan dibuatnya atau dia dapat menjelaskan secara rinci bagaimana proses bermainnya, misalnya dalam bermain lego anak dapat menjelaskan bagaimana cara membentuk sebuah pistol-pistolan dan kemuadian anak dapat menjelaskan bentuk atau bagian-bagian dari bentuk yang telah dibuatnya kepada guru dan teman-temannya.

 Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 september 2012 di kelompok B1 Taman kanak-kanak minasa upa dengan jumlah anak yang hadir yaitu sebanyak 19 orang, terlihat pada kelompok I dari 7 orang anak yang hadir ada 2 orang diantaranya yang mampu menjelaskan apa yang dibuatnya secara rinci, salah satu contohnya yaitu hilmi menjelaskan tentang bagaimana dia membuat pistol-pistolannya, dan dia juga menjelaskan bagian-bagian ari pistol-pistolan buatannya, dan hilmi juga menjelaskan bagaimana cara memainkan pistol-pistolan yang sudah dibuatnya tersebut. Untuk kelompok II yang terdiri dari 5 orang anak terlihat ada 1 orang anak yaitu Nadya yang memang sudah bisa membuat bentuk pistol-pistolan akan tetapi dia agak malu untuk mengungkapkan tentang apa yang telah ia buat. Sedangkan di kelompok III yang terdiri dari 7 orang anak terlihat masih ada 1 orang anak yang tidak mampu mengungkapkan apa yang telah dibuatnya, dia hanya melihat apa yang dibuat oleh temannya. Dengan demikian dapat dilihat bahwa dari 24 anak didik di kelompok B1 terdapat 12 orang (50 %) anak yang mampu menjelaskan apa yang dibuatnya secara rinci. Adapun hasil wawancara dengan guru kelompok B1 Syamsiah, S.Pd mengemukakan :

Tidak semua anak dapat menjelaskan bagian-bagian dari apa yang dibuatnya karena dalam hal ini anak yang memiliki daya tangkap atau pemahaman yang berbeda-beda.

1. Anak dapat mengungkapkan jawaban yang berbeda dari temannya.

 Saat bermain anak sering mengungkapkan jawaban-jawaban yang aneh yang biasanya membuat orang dewasa merasa bingung namun itulah anak-anak, mereka sering mengungkapkan jawaban-jawaban yang bahkan dianggap orang dewasa tidak masuk akal salah satunya dalam bermainan lego, anak dapat saja mengungkapkan jawaban yang berbeda dengan teman-temannya sesuai dengan apa yang anak pikirkan pada saat itu.

 Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 september 2012 di kelompok B1 Taman kanak-kanak minasa upa pada kegiatan bermain lego pada kelompok I dengan jumlah anak didik sebanyak 7 orang terlihat semua anak memiliki jawaban yang berbeda ketika guru menanyakan tentang apa yang dibuatnya, untuk kelompok II yang terdiri dari 5 orang anak terlihat hanya satu orang anak yang meniru atau mengikuti jawaban dari temannya, sedangkan untuk kelompok III yang terdiri dari 7 orang anak terlihat ada 6 orang anak yang mampu mengungkapkan jawaban yang berbeda dengan teman-temannya. Dengan demikian dari observasi di atas dapat dikatakan bahwa dari 24 orang anak di kelompok B1 terdapat 17 orang anak (70,83 %) yang dapat mengungkapkan jawaban yang berbeda dari teman-teman-temannya. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan guru kelompok B1 Syamsiah, S.Pd yang mengemukakan bahwa :

Pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan anak dapat mengungkapkan jawaban yang berbeda-beda dengan temannya karena pada dasarnya setiap anak memiliki perbedaan dan hal ini juga tergantung bagaimana kemampuan setiap anak yang hanya mengcopy apa yang dikatakan oleh temannya saat bermain.

1. **Menciptakan Bentuk Bangunan Dari Lego**
2. Anak dapat membuat kombinasi yang baru

Dalam permainan lego anak dapat menunjukkan kreativitasnya dengan membuat bentuk atau mengkombinasikan berbagai macam bentuk menjadi sesuatu yang baru yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal-yang baru sehingga menghasilkan bentuk yang baru pula.

 Pada observasi yang dilakukan pada tanggal 19 September 2012 di kelompok B1 Taman kanak-kanak minasa upa dengan jumlah anak yang hadir pada hari tersebut yaitu 24 orang anak, pada kelompok I yang terdiri dari 8 orang anak, terlihat 6 orang anak dapat membuat kombinasi yang baru, salah satu contohnya Jevon yang membuat bentuk pistol-pistolan yang kemudian mengkombinasikan bentuk pistol-pistolannya menjadi bentuk tangga. Pada kelompok II yang terdiri dari 8 orang anak terlihat 7 orang anak dapat membuat kombinasi yang baru, misalnya saja fajrin mengkombinasikan bentuk pistol-pistolannya dengan bentuk bentuk robot yang kemudian dinamakannnya Robot power ranger lengkap dengan senjatanya. Untuk kelompok III dengan jumlah anak 8 orang, terlihat 5 diantaranya dapat mengkombinasikan pistol-pistolannya menjadi kombinasi yang baru, misalnya moses yang membuat pistol-pistolan yang kemudian dikombinasikan dengan bentuk mobil dan dinamakannya Mobil perang TNI. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dari 24 orang anak didik di kelompok B1 Taman kanak-kanak mianasa upa terdapat 18 orang anak (75 %) yang dapat membuat kombinasi yang baru, seperti hasil wawancara dengan guru kelompok B1 Syamsiah S.Pd yang mengemukakan bahwa :

Pada saat bermain anak bisa mengkombinasikan berbagai macam bentuk sesuai dengan apa yang dipikirkannya karena pada saat bermain anak dapat membayangkan bentuk pistol-pistolan yang pernah dilihat sebelumnya dan mengkombinasikan dengan bentuk lain yang sudah dibuat, selain itu anak juga dapat mengkombinasikan dengan apa yang dikatakan oleh temannya pada saat berdiskusi dengan teman-temannya mengenai bentuk yang telah dibuatnya sehingga tercipta kombinasi yang baru dari bentuk pistol-pistolan yang telah ia buat dengan teman-temannya.

1. Anak dapat mengkreasikan bentuk sebelumnya

 Pada kegiatan bermain lego dalam menyusun bentuk pistol-pistolan anak dapat mengkreasikan bentuk sebelumnya, dengan kata lain bahwa dalam membuat bentuk pistol-pistolan anak dapat mengkreasikan apa yang telah ia buat sebelumnya atau menambahkan berbagai pelengkap dari bentuk yang telah ia buat sebelumnya.

 Pada observasi yang dilakukan pada tanggal 19 september 2012 di kelompok B1 Taman kanak-kanak minasa upa dimana jumlah anak didik yang hadir yaitu 24 orang anak, pada kegiatan bermain lego untuk kelompok I yang terdiri dari 8 orang anak terlihat 6 orang anak dapat mengkerasikan bentuk sebelumnya,alicia yang menambahkan tempat yang bentuknya seperti kotak untuk menaruh atau menyimpan pistol-pistolannya, kemudian di kelompok II yang terdiri dari 8 orang anak ada 5 orang anak yang dapat mengkreasikan bentuk sebelumnya misalnya saja dzaky yang awalnya bentuk pistol-pistolannya berukuran kecil tetapi dia menambahkan bentuk robot kemudian menyatukan kedua bentuk tersebut sehingga membentuk robot yang lengkap dengan senjatanya. Untuk kelompok III yang terdiri dari 8 orang anak hanya terdapat 3 orang anak yang bisa mengkreasikan bentuk sebelumnya, misalnya ada beberapa anak yang menambahkan mainan lain sebagai pelengkap pistol-pistolan yang dibuatnya, diantaranya ada yang menambahkan sasaran tembak berupa gambar lingkaran. Dengan demikian dari 24 orang anak di kelompok B1 ada 14 orang anak (58,33 %) yang dapat mengkreasikan bentuk sebelumnya dalam bermain lego. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan guru kelompok B1 Syamsiah, S.Pd yang mengemukakan bahwa :

Anak dapat berkreasi dari bentuk yang dibuat sebelumnya, karena imajinasi anak jalan pada saat anak bermain sesuai dengan realita atau kenyataan apa yang pernah dilihat oleh anak yang dituangkannya saat anak bermain lego dengan teman-temannya.

1. Anak dapat membedakan bangunan yang satu dengan bangunan yang lainnya.

 Pada permainan lego dalam menyusun bentuk pistol-pistolan ataupun bentuk yang lainnya memungkinkan anak untuk dapat membedakan bangunan ataupun bentuk yang sau dengan bantuk yang lainnya.

 Pada observasi yang dilakukan pada tanggal 19 september 2012 di kelompok B1 Taman kanak-kanak minasa upa dengan jumlah anak yang hadir pada hari tersebut yaitu 24 orang anak, untuk kelompok I yang terdiri dari 8 orang anak terlihat semua anak dapat membedakan bentuk bangunan yang satu dengan yang lainnya misalnya saja Annisa yang dapat membedakan mana bentuk pistol-pistolan, mana bentuk robot dan mana bentuk rumah. Untuk kelompok II yang terdiri dari 8 orang anak terlihat semua anak juga dapat membedakan bentuk bangunan yang satu dengan bentuk bangunan yang lainnya, misalnya Dzaki yang dapat membedakan mana bentuk pistol-pistolan, mana bentuk robot dan yang mana bentuk mobil-mobikan, sedangkan di kelompok III yang terdiri dari 8 orang anak hanya ada 1 orang anak yaitu Kayla yang belum dapat membedakan bentuk bangunan yang satu dengan bangunan yang lainnya, misalnya dia belum bisa membedakan antara bentuk pistol-pistolan dengan bentuk tangga, ataupun bentuk robot dengan bentuk rumah atau istana. Dengan demikian dapat dilihat bahwa diantara 24 orang anak didik di kelompok B1 ada 23 orang anak (95,83 %) yang dapat membedakan bangunan atau bentuk yang satu dengan bentuk yang lainnya. Guru kelompok B1 Syamsiah, S.Pd mengemukakan bahwa :

Anak dapat dengan mudah membedakan bangunan atau bentuk yang satu dengan bentuk yang lainnya karena pada saat anak membuat bentuk yang di inginkannya dia sudah dapat membedakan antara bangunan yang sudah dibuatnya dengan yang akan dibuatnya.

1. **Menyusun Bentuk Rumah**
2. **Anak Mampu bermain Lego dengan Berbagai bentuk dan warna**
3. Anak dapat mengkombinasikan warna dan bentuk lego

Bermain merupakan salah satu metode yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Pada dasarnya kegiatan anak usia dini didominasi dengan kegiatan bermain salah satunya permainan lego, dimana dalam permainan ini anak dapat mengkombinasikan benrbagai bentuk dan warna dari lego itu sendiri sesuai dengan keinginan anak misalnya saja mengkombinasikan bentuk dan warna lego dalam menyusun bentuk rumah.

 Pada observasi yang dilakukan pada tanggal 6 september 2012 di taman kanak-kanak minasa upa kelompok B1 dengan tema kebutuhanku dengan jumlah orang anak yang hadir pada hari itu sebanyak 22 orang anak. Pada observasi ke 2 ini guru kemudian melaksanakan kegiatan awal dan inti, setelah itu pada saat istirahat anak-anak kembali bermain lego dengan membuat bentuk rumah maupun bentuk lainnya. Untuk kelompok I dengan 8 orang anak terlihat semua anak dapat mengkombinasikan warna dan bentuk lego untuk membuat rumah maupun bentuk lainnya. Contohnya saja Gerhan yang menggunakan semua warna dan bentuk lego dari yang kecil sampai yang berukuran besar untuk membuat rumah yang mereka namakan rumah tingkat 12, sedangkan untuk kelompok II dengan 6 orang anak terlihat 5 orang anak dapat mengkombinasikan warna dan bentuk lego sedangkan 1 diantaranya hanya memilih warna-warna dan bentuk bentuk lego yang disukainya untuk membuat rumah maupun bentuk lainnya. Untuk kelompok III dengan jumlah 8 orang anak terlihat hanya 1 anak yang tidak menyusun bentuk dari lego maupun mengkombinasikan warna dari lego tersebut. Dengan demikian hasil observasi yang dilakukan pada hari kamis 6 september 2012 dikelompok B1 yaitu dari 24 keseluruhan jumlah anak terlihat 20 orang anak (83,33 %) yang dapat mengkombinasikan warna dan bentuk lego dalam menyusun bentuk rumah maupun bentuk lainnya. Guru kelompok B1 Syamsiah, S.Pd juga mengemukakan bahwa :

Anak mampu untuk mengkombinasikan berbagai macam warna dan bentuk lego karena anak paling suka dengan alat permainan yang memiliki bermacam-macam warna.

1. Anak memiliki alternatif dalam memecahkan masalahnya

 Salah satu kegiatan yang sangat disukai anak-anak di taman kanak-kanak yaitu kegiatan bermain, bermain itu sendiri merupakan salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak pada usia tersebut, melalui bermain itu sendiri dapat mendorong anak untuk belajar banyak hal. Salah satunya anak belajar untuk bersosialisasi yang kemudian anak tersebut dapat dengan leluasa menuangkan kreativitasnya, selain itu saat anak menghadapi berbagai masalah dalam bermain misalnya dalam bermain lego pada saat anak menyusun bentuk rumah di mana anak dapat menggunakan berbagai macam benda yang dapat menggantikan benda sebenarnya.

 Hasil observasi yang terlihat pada tanggal 6 september 2012 di taman kanak-kanak minasa upa kelompok B1 dengan jumlah anak yang hadir yaitu 22 orang anak, untuk kelompok I terlihat semua anak dapat menemukan alternatif dalam memecahkan masalah atau kesulitan yang dihadapi oleh mereka, misalnya saja ketika Jezhica tidak dapat membuat atap maka dia meminta tolong kepada temannya untuk membantunya, kemudian ketika annisa juga mengambil beberapa mainan lain untuk dijadikan orang-orangan sebagai penghuni dari rumah yang telah dibuatnya. Sedangkan dikelompok II juga semua anak dapat saling bertukar kepingan lego sesuai yang dibutuhkan sedangkan dikelompok III masih terdapat 1 orang anak yaitu kayla yang belum bisa menemukan alternatif saat menemui kesulitan, terbukti saat dia mau menyusun lego tetapi dia tidak tau bagaimana memainkannya dan hanya menunggu guru membantunya. Dengan demikian terdapat 21 (87,5 %) anak memiliki alternatif dalam memecahkan masalahnya. Selain itu guru kelompok B1 Syamsiah, S.Pd juga mengumukakan :

Pada saat anak bermain anak dapat menyulap benda-benda apa saja untuk dijadikan sesuatu dari apa yang dinginkannya., misalnya anak bisa saja mengambil lego yang berukuran sangat kecil untuk dijadikan orang atau pemilik rumah yang telah dibuatnya.

1. Anak dapat membuat bentuk atau bangunan yang baru dari lego

 Kegiatan permainan lego merupakan salah satu permainan yang sangat menyenangkan buat anak karena melalui permainan tersebut anak dapat mengeluarkan ide-ide yang ada dipikirannya yang diwujudkannya lewat berbagai bentuk baru yang ia buat.

 Adapun observasi yang dilakukan pada tanggal 6 september 2012 di kelompok B1 Taman kanak-kanak minasa upa dengan jumlah siswa yang hadir yaitu 22 orang anak didik di mana pada saat bermain lego dalam menyusun bentuk rumah terlihat pada kelompok I yang terdiri dari 8 orang anak ada 6 orang anak yang membuat bentuk rumah yang baru atau yang lain dari temannya misalnya saja Fahriza yang dapat membuat rumah yang memiliki menara seperti istana. Pada kelompok II dengan jumlah anak 6 orang terlihat 5 orang anak yang juga dapat membuat suatu bentuk atau bangunan yang baru, salah satu contohnya yaitu rachel yang membuat atap rumahyang berbentuk miring yang dibuatnya dari lego yang berbentuk persegi panjang dan meletakkan lego berbentuk segitiga di atasnya. Untuk kelompok ke III yang terdiri dari 8 orang anak, terlihat 7 diantaranya juga dapat membuat bentuk atau bangunan yang baru dari lego, salah satu contohnya yaitu zivanka yang membuat rumah pohon yang bertingkat dan memiliki kolam renang. Dengan demikian dari 24 orang anak yang ada di kelompok B1 terdapat 18 orang anak (75 %) yang dapat membuat bentuk yang baru atau yang lain dari teman-temannya. Hal ini juga diperkuat dari hasil wawancara dengan guru kelompok B1 Syamsiah,S.Pd yang mengatakan bahwa :

Pada saat anak menyusun atau membuat bentuk atau bangunan yang baru, ini tergantung dari kreativitas yang dimiliki oleh setiap anak karena kreativitas yang dimiliki antara orang yang satu dengan orang yang lainnya itu berbeda.

1. **Mempunyai inisiatif dalam memilih tema permainan**
2. Anak dapat mengungkapkan gagasannya

 Bermain merupakan salah satu metode yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Pada dasarnya kegiatan anak usia dini di dominasi dengan kegiatan bermain dan salah satunya yaitu bermain lego di mana melalui permainan ini anak dapat menuangkan atau mengungkapkan ide maupun pemikiran-pemikiran anak untuk membuat suatu bentuk rumah yang ia inginkan.

 Pada observasi yang dilakukan pada tanggal 13 september 2012 di kelompok B1 taman kanak-kanak minasa upa pada kegiatan bermain lego dalam menyusun bentuk rumah dengan jumlah anak didik yang hadir yaitu 24 orang anak didik, pada kelompok I yang terdiri dari 8 orang anak, terlihat 6 orang anak dapat mengungkapkan gagasan atau idenya, salah satu contohnya yaitu gerhan mengungkapkan gagasan atau idenya untuk membuat rumah yang bertingkat 12, pada kelompok II yang juga berjumlah 8 orang anak, terlihat 6 orang anak juga dapat mengungkapakan gagasan atau idenya, salah satu contohnya yaitu nadya mengungkapkan gagasannya untuk membuat rumah yang berbentuk persegi panjang. Sedangkan untuk kelompok III yang terdiri dari 8 orang anak terlihat 7 orang anak dapat mengungkapkan ide atau gagasannya, salah satu contohnya Varissa yang ingin membuat rumah yang lengkap dengan kolam renangnya. Dengan demikian dari 24 orang anak didik yang ada di kelompok B1 taman kanak-kanak terdapat 19 orang anak (79,16 %) yang dapat mengungkapakan gagasan atau ide-idenya dalam menyusun betuk rumah dengan lego. Hal ini juga berkaitan dengan hasil wawancara dari guru kelompok B1 Syamsiah, S.Pd yang mengatakan bahwa :

Anak dapat mengungkapkan gagasannya atau ide dan pikirannya dalam menyusun bentuk rumah dari lego meskipun kadang apa yang diucapkannya tidak sesuai dengan apa yang dibuatnya bersama dengan temannya.

1. Anak dapat menjelaskan sesuatu secara rinci

 Pada kegiatan bermain lego dalam membentuk atau membuat bentuk rumah anak dapat menjelaskan tentang bentuk apa yang anak buat atau menjelaskan tentang bagian-bagian dari bentuk yang telah ia buat baik kepada teman maupun kepada ibu gurunya.

 Adapun observasi yang dilakukan pada tanggal 13 september 2012 di kelompok B1 taman kanak-kanak minasa upa pada kegiatan bermain lego dalam menyusun bentuk rumah dengan jumlah anak yang hadir yaitu 24 orang , di mana pada kelompok I yang terdiri dari 8 orang anak, terlihat 5 orang anak dapat menjelaskan apa yang dibuatnya secara rinci salah satu contohnya yaitu Annisa yang dapat menjelaskan bagian-bagian rumah yang dibuatnya seperti atapnya, tiang dan tangga dari bentuk rumah yang dibuatnya. Hal ini juga terlihat pada kelompok II yang terdiri dari 8 orang anak dimana ada 6 anak yang mampu menjelaskan dengan rinci apa yang mereka buat, misalnya saja Rachel yang dapat menjelaskan warna dan bentuk lego yang digunakan untuk membuat rumah yang sesuai dengan keinginannya. Untuk kelompok III yang terdiri dari 8 orang anak terlihat ada 7 orang anak yang mampu menjelaskan secara rinci, misalnya saja zayla yang menjelaskan tentang siapa yang akan menempati rumah-rumahan yang dibuatnya. Dengan demikian pada kelompok B1 yang jumlah keseluruhan anak didiknya ada 18 orang anak (75 %) yang dapat menjelaskan secara rinci tentang apa yang dibuatnya dengan menggunakan lego. Seperti yang dikemukakan oleh guru kelompok B1 Syamsiah, S.Pd mengemukakan bahwa :

Anak dapat mengungkapkan atau mejelaskan secara rinci tentang bentuk rumah yang ia buat misalnya : menjelaskan bagian-bagian rumah seperti atap didnding jendela, pintu, dll. hal ini karena anak ingin memberitahuakan kepada orang disekelilingnya rentang apa yang akan dibuatnya.

1. Anak dapat mengungkapkan jawaban yang berbeda dari temannya

 Dalam kegiatan bermain setiap anak memiliki kreativitas yang beraneka ragam antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, begitu juga dengan kemampuan setiap anak yang berbeda sehingga dalam kegiatan bermain terutama dalam permainan lego anak memiliki pendapat sendiri mengena suatu bentu yang dibuatnya tetapi terkadang juga ditemukn anak yang mengikuti atau hanya mengekor dari apa yang dikatakan oleh temannya.

 Pada observasi yang dilakukan tanggal 13 september di kelompok b1 Taman kanak-kanak minasa upa dalam kegiatan bermain lego dengan membuat atau menyusunn bentuk rumah dimana anak didik yang hadir yaitu 24 orang anak, pada kelompok I yang terdiri dari 8 orang anak terlihat 7 anak dapat mengungkapkan jawaban yang berbeda dengan temannya, contohnya saja Annisa yang mengungkapkan bahwa kolam yang dia buat adalah kolam ikan bukan kolam renang seperti yang dikatakan oleh teman-temannya yang lain. Untuk kelompok II yang terdiri dari 8 orang anak terdapat 6 orang diantaranya memiliki jawaban yang berbeda dari temannya yang lain, misalnya saja Resky yang mengungkapkan pendapatnya bahwa bentuk rumah yang dibuatnya bisa berpindah tempat, dan untuk kelompok III dengan jumlah anak 8 orang terdapat 5 orang anak juga mampu mengungkapkan jawaban yang berbeda dengan temannya. Sedangkan 2 diantaranya masih malu untuk mengungkapkan jawaban jika ibu gurunya bertanya. Dengan demikian dari 24 orang anak didik di kelompok B1 terdapat 18 orang anak (75 %) yang dapat mengungkapkan jawaban yang berbeda dari temannya. Demikian juga guru kelompok B1 Syamsiah, S.Pd mengungkapkan bahwa :

Pada dasarnya setiap anak berbeda antara satu dengan yang lainnya meskipun memang terkadang ada anak yang sering mengulang kembali apa yang dikatakan oleh temannya.

1. **Menciptakan Bentuk atau Bangunan dari Lego**
2. Anak dapat membuat kombinasi yang baru

 Dalam permainan lego anak dapat menuangkan kreativitasnya dengan membuat beraneka bentuk menjadi suatu yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru sehingga menghasilkan bentuk yang baru pula.

 Hal ini terlihat pada observasi yang dilakukan pada tanggal 20 september 2012 di taman kanak-kanak minasa upa kelompok B1 pada kegiatan bermain lego dengan menyusun bentuk rumah, anak didik yang hadir pada saat itu sebanyak 24 orang anak, pada kelompok I yang berjumlah 8 orang anak, terlihat 6 anak dapat membuat kombinasi yang baru, salah satu contohnya Annisa membuat bentuk jembatan lalu kemudian dia menggabungkannya dengan bentuk rumah yang telah dibuatnya. Untuk kelompok II yang terdiri dari 8 orang anak terlihat 7 anak dapat membuat kombinasi yang baru, misalnya saja Resky yang menggabungkan bentuk rumah yang telah dibuatnya dengan robot-robotan yang dinamakannya Rumah robot. Kemudian di kelompok III yang terdiri dari 8 orang anak terlihat 5 diantaranya dapat membuat kombinasi yang baru, salah satu contohnya yaitu zivanka yang memberi menara di atas atap rumah yang dibuatnya kemudian dia beri nama istana barby, dengan demikian dapat dikatakan bahwa dari 24 jumlah keseluruhan anak didik di kelompok B1 terlihat 1dari 8 orang anak (75 %) yang dapat membuat kombinasi yang baru dalam menyusun bentuk rumah-rumahan dari lego. Hal ini juga diperkuat dengan apa yang dikemukakan oleh guru kelompok B1 Syamsiah, S.Pd bahwa :

Anak dapat membuat kombinasi yang baru pada saat anak bermain bersama-sama dengan temannya, mereka bisa saja bekerjasama atau bertukar fikiran mengenai bentuk rumah yang akan mereka buat.

1. Anak dapat mengkreasikan bentuk sebelumnya

 Bermain adalah salah satu kegiatan yang sangat berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas anak, salah satu contohnya yaitu bermain lego karena melalui permainan ini anak dapat memunculkan idenya untuk menerima masukan dari teman-temannya dan memodifikasi hasil pemikirannya untuk memperoleh hasil yang kreatif atau berbeda dengan hasil atau bentuk sebelumnya.

 Hal ini terlihat melalui observasi pada tanggal 20 september 2012 di Taman kanak-kanak minasa upa kelompok B1, dengan jumlah anak yang hadir pada hari itu sebanyak 24 orang anak. Pada kegiatan bermain lego dengan menyusun bentuk rumah terlihat pada kelompok I yang terdiri dari 8 orang anak ada 6 anak yang dapat mengkreasikan bentuk sebelumnya dengan menambahkan berbagai pelengkap, misalnya Halifah yang menambahkan cerobong asap yang dibuatnya dari lego kecil yang disusun sampai 5 buah ke atas kemudian meletakkannya di atas atap rumah. Untuk kelompok II yang terdiri dari 8 orang anak terdapat 6 orang anak yang dapat mengkreasikan bentuk sebelumnya misalnya saja Rachel yang pada awalnya membuat bentuk rumah dengan menara di atasnya kemudian dia membuat kolam ikan di bagian depan dari rumah tersebut yang disetiap sudut kolam diberi tiang dari lego berukuran sedang., sedangkan untuk kelompok III yang terdiri dari 8 orang anak didik terdapat 5 orang anak yang dapat mengkreasikan bentuk sebelumnya, misalnya saja moses yang awalnya bentuk rumahnya biasa saja kemudian dia membuat bentuk sayap lalu dia menempelkan pada sisi kiri dan kanan dari bentuk rumah yang dibuatnya sehingga dia menganggap bahwa rumah tersebut bisa terbang dengan sayap tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dari 24 jumlah keseluruhan anak didik di kelompok B1 terdapat 17 (70,83 %)orang anak yang dapat mengkreasikan bentuk rumah yang dibuat sebelumnya menjadi bentuk baru yang di inginkan oleh anak. Menurut guru kelompok B1 yang mengatakan bahwa :

Saat bermain anak dapat menyulap bentuk apa saja yang sebelumnya ia menganggap kurang atau jelek yang kemudian setelah melihat atau memikirkan apa yang pernah ia lihat maka akan menyulap bangunan yang dibuatnya menjadi sesuatu yang baru dari bentuk yang dibuat sebelumnya saat bermain bersama.

1. Anak dapat membedakan bangunan yang satu dengan bangunan yang lainnya.

 Pada permainan lego dalam menyusun bentuk pistol-pistolan ataupun bentuk yang lainnya memungkinkan anak untuk dapat membedakan bangunan ataupun bentuk yang sau dengan bantuk yang lainnya.

 Pada observasi yang dilakukan pada tanggal 20 september 2012 di Taman kanak-kanak minasa upa kelompok B1 yang jumlah anak yang hadir yaitu 24 orang anak, terlihat pada saat kegiatan bermain lego dalam menyusun bentuk rumah pada kelompok I yang terdiri dari 8 orang anak terlihat semua anak dapat membedakan bangunan atau bentuk yang satu dengan yang lainnya, misalnya saja Gerhan dapat membedakan mana bentuk rumah mana bentuk mobil, dan yang mana bentuk robot. Untuk kelompok II terlihat 6 orang anak dapat membedakan bentuk yang satu dengan yang lainnya, salah satu contohnya yaitu dzaky yang dapat membedakan antara bentuk rumah, bentuk pistol-pistolan. Untuk kelompok III dari 8 orang anak 7 diantaranya juga dapat membedakan antara bentuk yang satu dengan bentuk yang lainnya misalnya saja fatih dapat membedakan mana bentuk rumah, mana bentuk mobil, dan mana bentuk robot-robotan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dari 24 jumlah keseluruhan anak didik dikelompok B1 ada 20 orang anak (83,33 %) yang sudah mampu membedakan antara bentuk yang satu dengan bentuk yang lainnya. Seperti yang dikemukakan oleh guru kelompok B1 bahwa :

Anak sudah mampu membedakan antara bentuk yang satu dengan yang lainnya dari semua bentuk yang dibuatnya dari lego karena lego dapat dengan mudah dibentuk oleh anak-anak dan hasilnya juga akan lebih menyerupai bentuk yang dia inginkan.

1. **PEMBAHASAN**

 Untuk mengetahui potensi kreativitas anak salah satu caranya yaitu dapat kita amati pada saat anak sedang bermain. Berbagai macam bentuk permainan yang dapat anak mainkan, salah satunya yaitu permainan Lego yang dapat memberikan banyak peluang pada proses permainannya untuk membuat berbagai karya dari tingkat yang sederhana sampai yang paling lengkap dalam upaya membantu anak menuangkan ptensi kreativitas dalam dirinya.

1. **Menyusun bentuk pistol-pistolan**

 Pada dasarnya kreativitas anak itu berbeda-beda , yang dapat dilihat pada saat anak bermain yang salah satunya yaitu bermain lego yang dapat membantu anak untuk menuangkan potensi kreativitasnya ataupun mengekspresikan apa yang ada di pikirannya.

 Berdasarkan hasil penelitian di Taman kanak-kanak Minasa Upa menyangkut kreativitas anak melalui permainan lego di kelompok B1 dalam kegiatan menyusun bentuk Pistol-pistolan, anak sudah dapat dikatakan kreatif dengan melihat dari kemampuan anak untuk mengungkapkan ide ataupun gagasannya serta menuangkannya dalam bentuk yang dia inginkan, selain itu anak juga sudah mampu memecahkan masalah yang dihadapinya pada saat bermain, membuat bentuk atau bangunan yang baru, membuat kombinasi yang baru, mengkreasikan bentuk sebelumnya, mengkombinasikan warna dan bentuk lego, dapat membedakan antara bangunan yang satu dengan yang lainnya, menjelaskan sesuatu secara rinci, dan memiliki jawaban yang berbeda dengan temannya dari bentuk atau bangunan yang telah dibuatnya. Meskipun masih ditemukan beberapa kekurangan karena masih adanya anak pada masing-masing kelompok dalam kelas yang memilih untuk membuat sendiri sesuai dengan keinginannya di luar dari apa yang telah ditentukan, namun di situlah kita dapat melihat bagaimana anak memiliki keinginan sendiri untuk memenuhi kebutuhan bermainnya sehingga dia akan merasa lebih puas dengan hasil yang diperolehnya.

 Melalui permainan lego anak dapat membuat suatu bentuk pistol-pistolan maupun bentuk yang lain dengan mengkombinasikan bentuk dan warna yang beraneka ragam dari lego tersebut. Selain itu anak juga memiliki inisiatif dalam memilih tema permainannya, dan tentunya anak dapat membuat bentuk atau bangunan dari lego tersebut. Dalam bermain lego terlihat pula bagaimana anak mengungkapakan ide dan gagasannya untuk membuat suatu bentu yang diingikannya, dapat bereksplorasi dari bentuk pistol-pistolan yang ia buat sebelumnya sehingga menghasilkan suatu bentuk yang baru sehingga anak memperoleh pengalaman-pengalaman yang baru dari hal-hal yang ia lakukan dalam kegiatan bermain lego dalam menyusun bentuk pistol-pistolan maupun bentuk lainnya, misalnya : bagaimana anak dapat membuat suatu bentuk pistol-pistolan dengan memadukan berbagai macam warna dan bentuk lego sehingga menghasilkan bentuk bangunan yang lebih menarik dari sebelumnya.

 Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suyatno (2008 : 3) mengatakan bahwa :

Kreativitas anak dalam bermain lego yaitu di mana melalui bermain lego anak akan selalu mencoba hal-hal yang baru sesuai dengan ide-ide anak yang berarti kemampuan anak untuk membuat atau menciptakan sesuatu yang pada dasarnya baru dan melakukan apa yang sesuai kehendak anak yang kemudian dilanjutkan dengan bereksplorasi di mana dengan melakukan eksplorasi anak akan lebih banyak memperoleh kesempatan untuk membuat atau menciptakan bentuk-bentuk yang baru yang berbeda dari sebelumnya, yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman baru.

 Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa melalui permainan lego anak dapat mengungkapkan gagasannya dan bereksplorasi untuk memperoleh suatu bentuk bangunan yang lebih baik dari yang dibuat sebelumnya dan mendapatkan berbagai pengalaman baru setelah melewati berbagai hal yang ia lalui sebelumnya dalam bermain lego tersebut.

1. **Menyusun bentuk rumah**

 Salah satu permainan yang dapat memunculkan potensi kreativitas anak yaitu permainan lego misalnya dalam hal menyusun bentuk rumah, dalam hal ini anak mampu mengkombinasikan warna dan bentuk lego, anak mempunyai alternatif dalam memilih tema permainannya, dan yang terpenting yaitu anak mampu menciptakan bentuk dari lego itu sendiri. Selain itu anak juga dapat menuangka ide atau gagasannnya sesuai dengan kreativitas yang dimiliki oleh setiap anak untuk membuat bentuk rumah yang ia inginkan dan mengeksplorasikan apa yang ia buat sebelumnya dengan menambahkan berbagai macam pelengkap atau ornamen-ornamen yang dapat membuat bentuk rumah yang dibuatnya menjadi lebih menarik dari bentuk sebelumnya.

 Berdasarkan hasil penelitian di Taman kanak-kanak minasa upa khususnya di kelompok B1 menyangkut kreativitas anak melalui permainan lego dalam kegiatan menyusun bentuk rumah terlihat bahwa kreativitas anak dapat dikatakan sudah kreatif karena anak sudah mampu mengungkapkan ide maupun gagasannya, memecahkan maslah yang dihadapinya pada saat bermain, membuat bentuk dari bangunan yang baru, membuat kombinasi yang baru, dapat mengkreasikan bentuk sebelumnya, dapat mengkombinasikan warna dan bentuk lego, dapat membedakan antara bentu yang satu dengan bentu yang lainnya,dapat menjelaskan secara rinci tentang apa yang dibuatnya, serta memiliki jawaban yang berbeda dengan temannya, selain itu anak dapat membuat kombinasi yang baru dengan menambahkan berbagai pelengkap atau ornamen pada bentuk rumah yang dibuatnya, namun demikian masih ditemukannya anak pada masing-masing kelompok dalam kegiatan menyusun bentuk rumah ada beberapa anak yang memilih membuat bentuk sendiri sesuai dengan keinginannya diluar dari apa yang telah ditentukan, meskipun demikian anak dapat dikatakan sudah kreatif karena anak sudah bisa mengungkapkan apa yang ia katakan tetapi dari permainan lego tersebut anak belajar berbagai hal misalnya dalam membuat bentuk rumah anak dapat bereksplorasi dengan memadukan berbagai bentuk dan warna lego sehingga bentuk rumah yang ia buat jadi lebih menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Supiati Patta (2010:46) mengemukakan :

Permainan lego memiliki peranan yang sangat besar dalam mengembangkan kreativitas anak, kegiatan bermain lego yang dapat dilakukan anak adalah menyusun 1-5 kepingan lego, menciptakan bentuk dari lego sehingga menghasilkan karya baru yang bersifat orisinil yang memungkinkan anak untuk menemukan ide atau gagasan baru, anak mampu mengekspresikan diri sehingga menhasilkan karya baru.

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

 **BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

 Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwa melalui kegiatan bermain lego dalam kegiatan menyusun bentuk dapat dikatakan anak-anak di Taman kanak-kanak Minasa Upa khususnya di kelompok B1 sebahagian besar sudah mampu memperlihatkan kreativitasnya dalam bermain lego, hal ini terlihat pada permainan lego dalam kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan dan menyusun bentuk rumah, di mana anak dapat mengungkapkan ide barunya tentang bentuk-bentuk yang akan dibuatnya bersama teman-temannya. Terlihat pula anak mampu memodifikasi dan menambahkan berbagai macam pelengkap pada bentuk pistol-pistolan dan bentuk rumah yang dibuatnya sehingga berbeda dengan bentuk sebelumnya, selain itu anak juga memperoleh pengalaman-pengalaman yang baru yaitu bagaimana membuat suatu bentuk bangunan dengan keseimbangan yang lebih baik, serta anak mampu untuk mengkombinasikan bentuk yang dibuatnya dengan bentuk yang lainnya lewat kerja sama atau bertukar pikiran dengan teman-temannya pada saat bermain bersama. Untuk lebih jelasnya akan di uaraikan sebagai berikut :

1. **Menyusun bentuk pistol-pistolan**
2. Anak dapat bermain lego dengan berbagai bentuk dan warna

61

1. Anak yang mampu mengkombinasikan bentuk dan warna pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan terdapat 21 orang anak didik (87,5 %) dari 24 orang anak di kelompok B1 Taman kanak-kanak minasa upa.
2. Anak yang memiliki alternatif dalam memecahkan masalahnya pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan dari lego yaitu terdapat 21 orang anak (87,5 %) dari 24 orang anak didik di kelompok B1 Taman kanak-kanak Minasa upa.
3. Anak yang dapat membuat bentuk atau bangunan yang baru dari lego di kelompok B1 Taman kanak-kanak Minasa Upa pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan dari lego yaitu sebanyak 11 orang anak (45,83 %) dari 24 jumlah keseluruhan anak didik.
4. Mempunyai inisiatif dalam memilih tema permainan
5. Anak yang dapat mengungkapkan gagasannya pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan dari lego di kelompok B1 Taman kanak-kanak Minasa upa yaitu sebanyak 16 orang anak (66,6 %) dari 24 orang anak.
6. Anak yang dapat menjelaskan sesuatu secara rinci yang dalam hal ini menjelaskan bentuk yang akan ataupun telah dibuatnya secara rinci pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan di kelompok B1 Taman kanak-kanak Minasa upa yaitu sebanyak 12 orang anak (50 %) dari 24 jumlah anak.
7. Anak yang dapat mengungkapkan jawaban yang berbeda dengan temannya pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan dari lego di kelompok B1 Taman kanak-kanak Minasa upa yaitu sebanyak 17 orang anak (70,83 %) dari 24 jumlah anak
8. Menciptakan bentuk bangunan dari lego
9. Anak yang dapat membuat kombinasi yang baru dari lego pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan yaitun sebanyak 18 orang (75 %) anak dari 24 orang anak di kelompok B1 Taman kanak-kanak Minasa upa.
10. Anak yang dapat mengkreasikan bentuk sebelumnya pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan dari lego yaitu sebanyak 14 orang anak (58,33 %) dari 24 orang anak yang ada di kelompok B1 Taman kanak-kanak minasa upa.
11. Anak yang dapat membedakan antara bagunan yang satu dengan bangunan lainnya pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan di kelompok B1 Taman kanak-kanak Minasa upa yaitu sebanyak 23 orang anak (95,83 %) dari 24 anak.
12. **Menyusun bentuk rumah**
13. Anak dapat bermain lego dengan berbagai bentuk dan warna
14. Anak yang mampu mengkombinasikan bentuk dan warna pada kegiatan menyusun bentuk rumah terdapat 20 orang anak didik (83,33 %) dari 24 orang anak di kelompok B1 Taman kanak-kanak minasa upa.
15. Anak yang memiliki alternatif dalam memecahkan masalahnya pada kegiatan menyusun bentuk rumah dari lego yaitu terdapat 21 orang anak (87,5 %) dari 24 orang anak didik di kelompok B1 Taman kanak-kanak Minasa upa.
16. Anak yang dapat membuat bentuk atau bangunan yang baru dari lego di kelompok B1 Taman kanak-kanak Minasa Upa pada kegiatan menyusun bentuk rumah dari lego yaitu sebanyak 18 orang anak (75 %) dari 24 jumlah keseluruhan anak didik.
17. Mempunyai inisiatif dalam memilih tema permainan
18. Anak yang dapat mengungkapkan gagasannya pada kegiatan menyusun bentuk rumah dari lego di kelompok B1 Taman kanak-kanak Minasa upa yaitu sebanyak 19 orang anak (79,16 %) dari 24 orang anak.
19. Anak yang dapat menjelaskan sesuatu secara rinci yang dalam hal ini menjelaskan bentuk yang akan ataupun telah dibuatnya secara rinci pada kegiatan menyusun bentuk rumah di kelompok B1 Taman kanak-kanak Minasa upa yaitu sebanyak 18 orang anak (75 %) dari 24 jumlah anak.
20. Anak yang dapat mengungkapkan jawaban yang berbeda dengan temannya pada kegiatan menyusun bentuk rumah dari lego di kelompok B1 Taman kanak-kanak Minasa upa yaitu sebanyak 18 orang anak (75 %) dari 24 jumlah anak
21. Menciptakan bentuk bangunan dari lego
22. Anak yang dapat membuat kombinasi yang baru dari lego pada kegiatan menyusun bentuk rumah yaitun sebanyak 18 orang (75 %) anak dari 24 orang anak di kelompok B1 Taman kanak-kanak Minasa upa.
23. Anak yang dapat mengkreasikan bentuk sebelumnya pada kegiatan menyusun bentuk rumah dari lego yaitu sebanyak 17 orang anak (17,83 %) dari 24 orang anak yang ada di kelompok B1 Taman kanak-kanak minasa upa.
24. Anak yang dapat membedakan antara bagunan yang satu dengan bangunan lainnya pada kegiatan menyusun bentuk rumah di kelompok B1 Taman kanak-kanak Minasa upa yaitu sebanyak 20 orang anak (83,33 %) dari 24 anak.
25. **Saran**

 Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Kepada para guru agar selalu mendukung dan mendorong anak didiknya untuk mengembangkan potensi kreativitas yang dimiliki oleh anak.
2. Kepada orang tua agar dapat memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat mengekspresikan kreativitasnya dalam bentuk apapun dengan senantiasa mengontrol anak tanpa tekanan
3. Kepada pihak sekolah agar dapat menyiapkan fasilitas bermain yang dibutuhkan oleh anak untuk mengapresiasikan kreativitasnya.
4. Kepada masyarakat agar dapat membina kerja sama dengan guru taman kanak-kanak dalam mengembangkan potensi kreativitas anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdurrahman, J. 2005. *Tahapan Mendidik Anak.* Bandung: Irsyad Baitus Salam.

Abdussalam, Subhi. 2009. *Langkah Mudah Gali Potensi Buah Hati*. Solo: Pustaka Iltizam.

Anwar dan Arsyad Ahmad, 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung*. Alfabeta

Astriani, Nur, 2010. *Studi Kasus Anak Hiperaktif dalam bermain Lego di TK*.

 Skripsi.FIP UNM.

Gratia, Prima Dewi. 2003. *Kreativitas Anak*. Diakses pada tanggal 12 mei 2010

Hurlock B. Elizabeth.1978. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta : Erlangga

Husni. 2010. *Penerapan Bermain Lego dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Taman Kanak-kanak*. Skripsi. FIP UNM

Mar’at, Samsunuwiyati dkk,. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Mariani, Devi Ari. 2008. Bermain-dan-kreativitas-anak-usia-dini/.Com. Diakses Pada Tanggal, 27 April 2010

Moeslichatoen.2004.*Metode Pengajaran di TK*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Munandar,utami.2001, *Pengaruh Genetika Terhadap Kecerdasan Anak* . Makassar.PPS-UNM

Mutiah, Diana. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini Cetakan I . Jakarta : Kencana Penada Media Group.

Pamilu, Anik. 2007. *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak* . Yogyakarta : Citra Media Keluarga

Patmondewo, Soemiarti. 1995. *Buku Ajar Pendidikan Pra Sekolah*. Jakarta

Rianti, Asni. 2011*. Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Di Taman kanak-kanak*. Skripsi.FIP.UNM

Santi, Yuniar. 2009. *Peningkatan Kreativitas Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Lego di Taman Kanak-Kanak*. Skripsi. FIP UNM

Supiani Patta. 2010. *Peningkatan Kreativitas dengan Menggunakan Alat permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak Aisyiah Layang Utara*. Skripsi. FIP UNM

Suprianto, Atyo. 2010. *Sejarah*  *Lego.* Wikipedia <http://id.wikipedia.org/wiki/Lego/Atyo> Suprinto Sejarah Lego .Diakses tanggal 7 April 2012.

Suyatno.2008. *Mengajar dengan permainan.Com. Diakses Pada Tanggal*, 27 April 2010

Tedjasaputera, Mayke S. 2001. *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta : Grasindo

1. **Kisi-kisi Instrumen Observasi**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Variabel** | **Indikator** | **Deskriptor** | **Item** |
| 1 | Kreativitas anak melalui permainan Lego | 1. Anak dapat bermain lego dengan berbagai bentuk dan warna
2. Mempunyai inisiatif dalam memilih tema permainan
3. Menciptakan 3 bentuk bangunan dari lego
 | 1. Anak dapat mengkombinasikan warna dan bentuk lego
2. Anak memiliki alternatif dalam memcahkan masalahnya.
3. Anak dapat membuat bentuk atau bangunan yang baru dari lego.

1. Anak dapat mengungkapkan gagasannya1. Anak dapat menjelaskan sesuatu secara rinci
2. Anak dapat mengungkapkan jawaban yang berbeda dari temannya
3. Anak dapat membuat kombinasi yang baru
4. Anak dapat mengkreasikan bentuk sebelumnya
5. Anak dapat membedakan bangunan yang satu dengan bangunan lainnya
 |  |

**PEDOMEN OBSERVASI**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Deskriptor** | **Hasil pengamatan** | **Kwalifikasi** |  |
| **Ya** | **Tidak** | **B****(3)** | **C****(2)** | **K****(1)** | **Ket** |
| 1 | Anak dapat bermain lego dengan berbagai bentuk dan warna | 1. Anak dapat mengkombinasikan warna dan bentuk lego
2. Anak memiliki alternatif dalam memcahkan masalahnya.
3. Anak dapat membuat bentuk atau bangunan yang baru dari lego
 |  |  |  |  |  | * Baik (3) jika deskriptif a,b,c terlaksana
* Cukup (2) jika hanya 2 deskriptif terlaksana
* Kurang (1) jika hanya 1 deskriptif terlaksana.
 |
| 2 | Mempunyai inisiatif dalam memilih tema permainan | * 1. Anak dapat mengungkapkan gagasannya
	2. Anak dapat menjelaskan sesuatu secara rinci
	3. Anak dapat mengungkapkan jawaban yang berbeda dari temannya
 |  |  |  |  |  | * Baik (3) jika deskriptif a,b,c terlaksana
* Cukup (2) jika hanya 2 deskriptif terlaksana
* Kurang (1) jika hanya 1 deskriptif terlaksana
 |
| 3 | Menciptakan 3 bentuk bangunan dari lego | a . Anak dapat membuat kombinasi yang barub. Anak dapat mengkreasikan bentuk sebelumnyac. Anak dapat membedakan bangunan yang satu dengan bangunan lainnya. |  |  |  |  |  | * Baik (3) jika deskriptif a,b,c terlaksana
* Cukup (2) jika hanya 2 deskriptif terlaksana
* Kurang (1) jika hanya 1 deskriptif terlaksana
 |

1. **Kisi-kisi Instrumen wawancara**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Variabel | Indikator | Deskriptor | Item |
| 1 | kreativitas anak melalui permainan lego | 1. Dapat membuat bentuk pistol-pistolan
 | 1. Anak mampu bermain Lego dengan berbagai bentuk dan warna
2. Mempunyai inisiatif dalam memilih tema permainan
3. Menciptakan 3 bentuk bangunan dari lego
 |  |
| 1. Dapat menyusun bentuk rumah
 | * + 1. Anak mampu bermain Lego dengan berbagai bentuk dan warna
		2. Mempunyai inisiatif dalam memilih tema permainan
		3. Menciptakan 3 bentuk bangunan dari lego
 |  |

**PEDOMAN WAWANCARA**

1. **Menyusun Bentuk Pistol-pistolan**
2. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan, anak dapat mengungkapkan gagasannya?
3. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan, apakah anak memiliki alternatif dalam menyelesakan masalah?
4. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan, apakah anak dapat membuat bentuk atau bangunan yang baru dari lego?
5. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan, apakah anak membuat kombinasi yang baru?
6. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan, apakah anak dapat mengkombinasikan bentuk sebelumnya?
7. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan, apakah anak dapat mengkombinasikan warna dan bentuk lego?
8. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan, apakah anak dapat membedskan mana bangunan yang lebih baik?
9. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan, apakah anak dapat menjelaskan sesuatu secara rinci?
10. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk pistol-pistolan, anak dapat mengungkapkan jawaban yang berbeda dengan temannya?
11. **Menyusun Bentuk Rumah**
12. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk rumah, anak dapat mengungkapkan gagasannya?
13. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk rumah, apakah anak memiliki alternatif dalam menyelesaikan masalahnya?
14. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk rumah, apakah anak dapat membuat bentuk atau bangunan yang baru dari lego?
15. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk rumah, apakah anak dapat membuat kombinasi yang baru?
16. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk rumah, apakah anak dapat mengkreasikan bentuk lego?
17. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk rumah, apakah anak dapat mengkombinasikan warna dan bentuk lego?
18. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk rumah, apakah anak dapat membedakan bangunan yang lebih baik dari sebelumnya?
19. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk rumah, apakah anak menjelaskan sesuatu secara rinci?
20. Bagaimana anak dalam permainan lego pada kegiatan menyusun bentuk rumah, apakah anak mengungkapkan jawaban yang berbeda dengan temannya?

**RKM**

**RKM**

**RKM**

**RKH**

**RKH**

**RKH**

**RKH**

**RKH**

RKH





**USULAN PENELITIAN**

**KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN LEGO DI**

**KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK MINASAUPA**

**KECAMATAN RAPPOCINI KOTA MAKASSAR**

**SRI RIKA AMRIANI. H**

**084904027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2012**