# **BAB I**

# **PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

 Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui pembelajaran dan/atau dengan cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bangsa mengingat bahwa anak merupakan generasi penerus bagi keluarga sekaligus bangsa. Harapan ke depan terhadap anak tentunya menjadi manusia yang bertakwa, cerdas, bahagia dan memiliki kepribadian yang baik serta bisa mencapai kehidupan yang sukses kelak dikemudian hari.

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal.

Pada dasarnya manusia merupakan makhluk estetis, makhluk yang mempunyai perasaan dan kemampuan untuk menghayati keindahan dengan perasaan yang dimiliki. Demikian juga anak usia prasekolah, mempunyai kemampuan menghayati dan merespon berbagai hal yang dialami dan dihadapi dengan perasaannya dengan caranya sendiri sesuai dengan tingkat perkembangannya. Kemampuan sebagaimana digambarkan di atas tidak langsung dimiliki oleh anak sebagai kemampuan yang tinggal menerapkan melainkan diperoleh melalui belajar dari lingkungannya.

1

Untuk mendorong perkembangan anak secara optimal, perlu adanya persiapan yang terencana dengan baik. Dan salah satu upaya yaitu program pendidikan anak usia dini. Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, dan penilaian dapat dikendalikan. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik, kognitif dan seni. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya (Masitoh & Siti Aisyah, 2009:6).

Atas dasar paparan di atas maka upaya pengembangan kemampuan anak sebagai makhluk estetis harus dilakukan. Untuk itu proses pembelajaran di Taman Kanak – Kanak memberikan kesempatan penuh kepada para peserta didik untuk mengembangkan kemampuan sebagai makhluk estetis dan mengekspresikannya dalam berbagai cara dan media kreatif.

Permasalahan yang dialami anak kelompok B Taman Kanak – Kanak Bhayangkari SPN Batua Makassar adalah rendahnya kemampuan anak dalam membuat karya seni yang disebabkan oleh beberapa hal yaitu: penggunaan media yang terbatas dan secara berulang – ulang, tidak bervariasinya kegiatan proses belajar mengajar sehingga anak didik tidak tertarik oleh kegiatan yang dilakukan guru. Kondisi inilah yang membuat anak kurang antusias saat membuat karya seni.

Media pembelajaran pada tingkat taman kanak – kanak sangat diperlukan saat mengajar karena dunia anak merupakan dunia bermain. Maka dari itu pembelajaran di taman kanak – kanak harus diarahkan dengan cara bermain sambil belajar dan dikemas dengan menarik. Dalam pengembangan kemampuan karya seni pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai hal salah satunya dengan menggunakan media lego. Berdasarkan hal tersebut diatas maka penulis mengkaji Pengembangan Kegiatan Bermain Lego Dalam Meningkatkan Kemampuan Karya Seni pada Anak Kelompok B di Taman Kanak – Kanak Kemala Bhayangkari SPN Batua Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas pada pengembangan pembelajaran ini, yaitu: Bagaimanakah pengembangan kegiatan bermain lego dalam meningkatkan karya seni anak di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari SPN Batua Makassar?

1. **Tujuan Pengembangan**

Bertitik tolak pada rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan laporan ini adalah untuk pengembangan kegiatan bermain lego dalam meningkatkan karya seni anak di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari SPN Batua.

1. **Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat pengembangan laporan ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat secara teoretis laporan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan kreatifitas anak melalui kegiatan bermain menyusun lego.

1. Manfaat Praktis
	1. Bagi Anak Didik
2. Dapat meningkatkan kreativitas seni melalui kegiatan bermain lego.
3. Dapat memperoleh pengalaman langsung melalui kegiatan bermain lego.
	1. Bagi Guru
4. Sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kegiatan bermain yang menarik bagi anak dalam setiap pembelajaran.
5. Dapat meningkatkan kreativitas seni melalui kegiatan bermain membuat karya seni melalui permainan lego pada anak kelompok B di Taman Kanak – Kanak Bhayangkari SPN Batua Makassar.
6. Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.
	1. Bagi Sekolah
7. Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam pengambilan kebijakan yang terkait dengan kegiatan bermain menyusun lego yang akan digunakan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas seni anak.
8. Sekolah akan mampu mengembangkan media pembelajaran melalui permainan lego.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Karya Seni**
2. **Pengertian Karya Seni**

Tim Reality (2008: 340) menjelaskan bahwa “karya adalah pekerjaan, hasil dari perbuatan (yang baik dan bermanfaat), buatan, karangan, dsb”. Sedangkan seni (2008:587) “adalah keahlian membuat karya bermutu, karya yang diciptakan dengan keahlian dan perasaan yang luar biasa (misalnya lukisan, tarian, lagu, dsb)”. Nhida (2013) Karya seni adalah suatu hasil yang diciptakan oleh seseorang yang mempunyai unsur keindahan dan terkadang ada yang bisa dimanfaatkan dan ada pula yang diciptakan hanya untuk jadi pajangan.

1. **Aspek Karya Seni**

Aspek penting dalam pembelajaran seni di Taman Kanak – Kanak yaitu aspek eksplorasi, ekspresi, apresiasi. (Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2007:5-6)

* 1. Aspek Eksplorasi

Pengembangan kemampuan berekplorasi pada anak Taman Kanak – Kanak dilakukan dengan tujuan agar anak dapat mengeksplorasikan tubuh mereka agar sanggup dalam mengerjakan sesuatu dan memberi kesempatan pada anak antara lain membuat suatu bentuk berdasarkan hasil observasi yang dilakukannya.

6

* 1. Aspek Ekspresi

Kemampuan anak untuk mengekspresikan apa yang dilihatya, dipikirkan dan rasa tentang ragam seni lalu dituangkan dalam bentuk karya.

* 1. Aspek Apresiasi

Kemampuan apresiasi dikembangkan dengan tujuan agar anak dapat menilai dan menghargai pengalaman berkesenian dan karya seni. Kegiatan – kegiatan yang dapat dilakukan berkenaan dengan pencapaian tujuan tersebut antara lain menyajikan berbagai hasil karya dan pertunjukan seni pada anak disertai dengan penjelasan – penjelasan.

# **Manfaat Pengembangan Karya Seni di Taman Kanak – Kanak**

Pengembangan seni di Taman Kanak-kanak merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Ada 7 manfaat dari pengembangan seni (Direktorat Pembinaan Taman Kanak – Kanak dan Sekolah Dasar, 2007:17) yaitu:

a) Melatih ketelitian dan kerapian anak, b) Mengembangkan fantasi dan kreativitas anak, c) Melatih motorik halus anak, d) Memupuk pengamatan, pendengaran, dan daya cipta anak, e) Mengembangkan perasaan estetika, dan menghargai hasil karya anak lain, f) Mengembangkan imajinasi anak, g) Mengenalkan cara mengekspresikan diri dengan menggunakan teknik yang telah dikuasai oleh anak.

Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Indonesia No. 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini, menjelaskan tentang indikator kompetensi dasar yang menyangkut karya seni, antara lain:

* 1. 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis.
	2. 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.
	3. 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Dalam hal ini peneliti mengembangkan indikator tersebut diatas yaitu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis yang meliputi kerapihan dan kebersihan dalam menyusun lego, serta keterpaduan warna dalam menyusun lego. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni yaitu daya cipta anak dalam membuat suatu karya. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media yaitu bangga menunjukkan hasil karya seni yang telah dibuatnya.

# **Bermain Lego**

* 1. **Pengertian Bermain Lego**

Menurut Soegeng Santoso (Kamitini, 2005) bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009:17) “bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak”. Sedangkan Andang Ismail (2009: 26) mengatakan bahwa:

Permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktiftas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktiftas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Vitrilia (2015) lego adalah suatu jenis permainan yang terdiri dari berbagai macam potongan aneka bentuk, bangunan ruang seperti prisma atau tabung yang memiliki suatu system knock-down pada salah satu sisinya sehingga biasa dibongkar pasang. Sedangkan menurut (B.E.F Montolalu, (2008:5.20) menjelaskan bahwa:

Lego adalah alat permainan kontruksi yang merupakan pengembangan dari balok yang dapat dibuat atau disusun menjadi berbagai bentuk yang diinginkan anak seperti mobil, kapal terbang, robot, pohon, rumah, gerobak.

Ismail (2009 : 200) menjeaska bahwa:

Lego juga bisa diperkenalkan pada anak. Mungkin anak hanya akan menyusun ke atas, ke samping atau melempar-melempar saja, tapi ini bukan masalah. Di usia ini, anak memang sedang senang-senangnya ‘merusak’. Misalnya lego yang sudah disusun tinggi ia robohkan kembali. Buat anak ‘merusak’ amat menyenangkan. Sebetulnya dari situ pula anak belajar bahwa jika benda bersusun dijatuhkan yang tadinya berada di atas sekarang menjadi terpencar.

Menurut Adriana (2011), permainan merupakan stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Untuk menumbuhkan kreatifitas juga dapat dilakukan dengan suatu permainan.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain lego adalah salah satu jenis bermain edukatif yang terdiri dari berbagai macam potongan aneka bentuk yang dimana salah satu sisinya bergerigi untuk memudahkan anak menggabungkan setiap potongan lego dalam membentuk suatu karya yang diinginkan anak. Permainan lego merupakan permainan yang memacu kreativitas anak, permainan berbentuk balok – balok plastik berwarna – warni berukuran mini yang dapat disusun menjadi beragam bentuk seperti mobil, rumah, pesawat terbang, ataupun robot, tergantung pada imajinasi dan kreativitas anak.

* 1. **Manfaat Bermain Lego**

Bermain lego memiliki banyak manfaat bagi pengembangan anak, diantaranya:

a. Pengenalan warna, ukuran, bentuk. Anak-anak yang bermain lego dapat belajar mengenali perbedaan warna, ukuran, dan bentuk. Selain itu, Lego juga dapat digunakan untuk mengajarkan berhitung dasar pada anak.

b. Koordinasi tangan-mata dan keahlian motorik. Anak-anak yang memasang satu balok lego pada balok lainnya akan belajar koordinasi tangan dan mata secara langsung. Bermain lego secara terus-menerus juga mengasah kemampuan motorik anak. Semakin besar usianya, anak bisa belajar lebih banyak dengan lego yang ukurannya lebih kecil. Kemampuan anak untuk memilih, mengontrol, menempatkan, dan menggerakkan benda berkembang dengan baik.

c. Kemampuan berbahasa. Lego tidak mengajarkan kemampuan bersosialisasi anak. Namun, jika mereka bermain lego dengan orang dewasa atau dengan temannya, kemampuan berbahasa anak akan lebih terlatih. Pemasangan balok-balok lego dapat membantu anak belajar menggunakan kata depan seperti “di atas,” “di bawah,” “di dalam,” “di atas” dan kata-kata yang mengekspresikan ukuran dan bentuk.

d. Kecerdasan spasial. Bermain lego seringkali menjadi pengalaman pertama anak dalam memanipulasi objek tiga dimensi. Hal ini membuat bermain lego menjadi ajang melatih dan mengembangkan kecerdasan spasial dan bentuk.

e. Logika dan kemampuan problem solving. Dengan lego, anak-anak belajar untuk mengikuti tahapan-tahapan sesuai logika berpikir yang runut. Ini bisa dilakukan dengan memberikan lembar instruksi sesuai boks lego ataupun jika anak-anak membangun lego sesuai imajinasinya. Lego memberikan pengenalan yang baik terhadap matematika, engineering, dan konstruksi melalui permainan yang menyenangkan bagi anak.

f. Kreativitas dan imajinasi. Anak-anak dapat mengikuti instruksi untuk membuat sesuai model, namun banyak anak yang bermain bebas sesuai imajinasi mereka. Cara apa pun yang digunakan anak, akan meningkatkan kreativitasnya dan mengembangkan keahlian anak dalam berimajinasi.

g. Teamwork. Selain digunakan untuk bermain sendiri, lego dapat juga dipakai untuk bermain bersama teman-teman. Bermain lego bersama-sama mengembangkan kemampuan soft skill anak lewat kerja sama. Dengan berbagi berkolaborasi untuk membangun balok-balok lego, soft skill anak terasah—alhasil anak menjadi lebih siap untuk berkarya di masyarakat dan lingkungan kerja nantinya.

h. Rasa percaya diri. Anak-anak yang membangun set model lego dan membuat kreasi mereka sendiri akan mengalami proses problem solving yang sesuai dengan tahapan perkembangannnya. Membuat sesuatu membantu anak merasa percaya diri yang sangat berguna untuk mendukung prestasinya di sekolah dan di masyarakat.

Sedangkan menurut Pramudian (2008), bermain lego mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Belajar Menciptakan Visi

Bagaimana hasil bangunan yang dikehendaki, berapa lantai, berapa jumlah jendela kamar, berapa jumlah garasi. Biasanya visi ini dinyatakan dulu di awal agar menjadi pedoman dalam proses pembuatannya nanti.

1. Belajar Mengerti Fondasi

Langkah awal pembuatan lego adalah pembangunan pondasi. Pondasi ini akan menentukan kekuatan bangunan yang nanti akan dibuat.

1. Belajar Mengerti Alat Bantu

Ada beberapa cara untuk membuat konstruksi/rangka yang kuat, dan kadang membutuhka alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat konstruksi.

1. Belajar Berkomunikasi dan *Sharing* Ide

Pembuatan bangunan pada lego membutuhkan komunikasi yang konstruksif apabila dilakukan bersama – sama. Ide yang dimiliki harus berani disampaikan, dan dicoba bersama.

1. Belajar *Resource Allocation*

Jumlah *bricks* pada lego terbatas untuk masing – masing jenisnya, sehingga perlu dipikirkan keterbatasan jumlah *bricks* namun bangunan dapat sesuai dengan yang direncanakan.

1. Belajar Seni

Memahami dan mengerti tentang seni dan keindahan. Karena permainan lego memiliki berbagai warna dan bentuk yang menarik anak, disitu dapat membantu anak terinspirasi.

1. Belajar Bersabar

Dalam memainkan lego anak akan terlatih untuk bersabar dalam menyusun *bricks* ke dalam bentuk yang diinginkan anak. Karena permainan lego sendiri membutuhkan kesabaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Menurut Agus (2008), bermain mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Melatih Kemampuan Motorik.

Motorik adalah unsur dalam suatu permainan yang dapat membantu anak mengembangkan koordinasi, keseimbangan dan kekuatan. Stimulus untuk motorik halus diperoleh saat anak mengambil mainannya, meraba memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerak-gerakkan mainannya, melempar, mengangkat, dan sebagainya. Kemampuan motorik anak akan terus tumbuh dan berkembang ketika bentuk atau objek permainan yang diperoleh anak mendukung untuk itu.

1. Melatih Konsentrasi.

Permainan konstruktif dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk dalam kemampuan berkonsentrasi. Contoh saat menyusun puzzle, anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada didepannya, anak tidak melakukan aktivitas yang lain sehingga konsentrasinya dapat lebih tergali. Tanpa konsentrasi, tidak dapat menghasilkan karya yang memuaskan.

1. Mengenalkan Konsep Sebab-Akibat.

Ketika bermain anak dapat belajar tentang sebab-akibat. Contohnya anak bermain dengan menggunakan suatu benda, tiba-tiba benda tersebut menyakitinya, ia akan berusaha menghindari permainan dengan benda yang sama. Meskipun ini tidak berlaku mutlak, tetapi menjadi hukuman sebab-akibat alami yang pasti pernah dialami anak.

1. Melatih Pengembangan Bahasa dan Wawasan.

Permainan lego sangat baik bila dibarengi dengan tambahan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan berbahasa juga keluasan wawasannya. Wawasan ini pula yang secara umum membentuk kemampuan berbahasa dalam diri seorang anak. Dengan wawasan yang luas, biasanya diiringi kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Bahkan akan menjangkau beberapa bahasa lain yang tidak sanggup dicapai orang tua.

1. Mengenalkan Aneka Warna dan Bentuk.

Dari permainan lego, anak dapat mengenal ragam bentuk dan warna. Misalnya: ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat dengan berbagai warna seperti; biru, merah, hijau, kuning, dan lainnya. Bentuk, pola, jenis, dan tampilan permainan anak suatu saat akan sangat berguna untuknya ketika ia dewasa dan menemui hal-hal baru yang unik dan mungkin tidak terduga. Anak akan lebih cepat tanggap, dewasa berpikir dan tidak tergesa-gesa dalam mengambil kesimpulan hanya karena kekaguman akan hal yang baru.

1. Bersifat Multifungsi.

Bersifat multifungsi maksudnya, permainan yang digunakan anak mengandung banyak fungsi atau manfaat. Dari satu mainan mendapatkan berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih beragam. Contoh puzzle atau lego. Karena terdiri dari potongan-potongan, maka dapat digunakan untuk membentuk berbagai macam objek seperti rumah, robot, mobil dan lain sebagainya.

1. Berwujud Pemecahan Masalah.

Dalam memainkan alat permainan anak diminta untuk melakukan pemecahan masalah (problem solving). Misalnya dalam permainan puzzle, anak diminta untuk menyusun potongan-potongan menjadi utuh. Dengan permainan tersebut anak dilatih untuk mencari jalan keluar untuk menyelesaikan masalah dalam permainannya tersebut. Permainan juga melatih imajinasi dan mencari jalan agar imajinasinya tersebut dapat terwujut melalui permainan yang dihadapi.

1. Bersifat Mengembangkan Imajinasi dan Kemampuan Berpikir.

Pengembangan berpikir adalah tingkat dimana suatu permainan membantu kemampuan berpikir dan analisa pada diri anak. Sedangkan unsur imajinasi dalam suatu permainan biasanya bertujuan mengembangkan kemampuan anak untuk berpikir dan mengerti dunia. Dengan permainan anak diharapkan memiliki imajinasi yang kuat dan luas.

1. Melatih Ketelitian dan Ketekunan.

Ciri permainan yang mendidik adalah melatih ketelitian dan ketekunan. Beberapa contoh telah disebutkan diatas yang juga masuk kategori permainan yang melatih ketelitian dan ketekunan. Namun ada juga jenis pekerjaan orang dewasa yang dapat masuk permainan yang melatih ketekunan dan ketelitian, contohnya memasak, merangkai bunga. Dengan permainan lego, anak tidak hanya sekedar menikmati tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya.

1. Mengembangkan Kreativitas.

Bermain mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi mainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, lewat permainan lego misalnya, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya, tidak hanya mengekor saja.

1. Memperkuat Percaya Diri.

Memperkuat percaya diri atau *Instill Confidence* adalah suatu unsur dalam permainan yang mampu menciptakan perasaan aman, kebahagiaan dan penghargaan diri yang baik. Ini unsur permainan yang sulit ditemukan, karena biasanya tidak berwujut permainan benda, tetapi sebagai suatu aktivitas bermain yang mampu meningkatkan rasa percaya diri, perasaan nyaman dan ketenangan batin dalam bermasyarakat. Namun ada juga permainan yang berfungsi memperkuat percaya diri sekaligus mengasah kecerdasan otak seperti teka-teki silang, cerdas cermat, bahkan menyanyi.

* 1. **Kelebihan Bermain Lego**

Vitrilia (2015) menjelaskan bahwa kelebihan bermain lego adalah sebagai berikut:

a. Lego hadir dengan berbagai macam warna. Saat anak bermain, orang tua dapat mengenalkan atau bertanya warna apa yang sedang dimainkan oleh anak.

b. Bentuk dan ukuran lego yang beragam juga merupakan media pembelajaran bagi anak, sehingga anak dapat mengenal bentuk balok dan persegi panjang.

c. Saat anak menyusun lego, anak sedang melatih koordinasi antara mata dan tangan.

d. Menggenggam dan membuka pasang lego dapat melatih motorik halus anak.

e. Pemilihan warna dan hasil bangunan yang dibuat anak dapat melatih jiwa seni anak.

f. Pada bagian atas lego terdapat bulatan-bulatan timbul yang bisa dijadikan media belajar berhitung untuk anak.

g. Jangan heran saat anak selesai menyusun, kemudian ia berkata, "Pesawat! Rumah!" dan lainnya yang jika dilihat sebenarnya belum menyerupai apa yang anak sebutkan. Inilah yang disebut imajinasi dan kreatifitas. Puji dan beri penghargaan agar anak mau mengeksplor lebih banyak lagi berbagai macam bentuk sesuai imajinasi dan kreatifitas mereka.

h. Kecerdasan parsial atau kecerdasan ruang termasuk diantaranya kecerdasan dimensional dapat dilatih dan dikembangkan melalui konsep dasar bangun ruang mengenai panjang, lebar dan tinggi sebuah bangun.

i. Jika dimainkan secara bersama-sama dengan teman atau dengan saudara, secara tidak langsung anak akan berlatih berkomunikasi dan mengemukakan ide, bagian mana yang akan dipasang dan akan membuat apa.

Bermain lego banyak manfaatnya dalam meningkatkan kreativitas, imajinasi, menumbuhkan ide dan gagasan anak. Menurut Adriana (2011 : 35), kelebihan bermain lego yaitu:

1) Bermain lego dapat membantu anak untuk berpikir kreatif. Dengan lego, anak dapat berkreasi, membentuk sesuatu, memilih lego yang tepat kemudian menggabungkannya dengan lego yang lain. Jika lego bentuk ini tidak pas, anak akan mencari lego lain yang lebih pas agar dapat menjadi suatu bentuk yang diinginkan. 2) Mengembangkan imajinasi anak. Bermain lego membiasakan anak untuk membayangkan sesuatu kemudian mewujudkannya menjadi bentuk – bentuk nyata dengan menggabung–gabungkan lego. 3) Membantu anak mengenali warna. Biasanya lego memang terdiri atas banyak warna. Dengan bermain lego, anak dapat lebih mudah mengenali dan membedakan warna. Ketika membentuk sesuatu dari lego, anak dapat menyusunnya dengan mengombinasikan warna – warna yang dimiliki lego agar bentuk yang dihasilkan lebih menarik.

* 1. **Kekurangan Bermain Lego**

Vitrilia (2015) menjelaskan bahwa kekurangan lego adalah sebagai berikut:

1. Lego kadang digunakan oleh anak melempar karena sangat ringan. Untuk itu perlu pengawasan dari guru saat kegiatan berlangsung.
2. Lego kadang agak sulit dibentuk oleh anak yang kurang kreatif. Untuk itu guru perlu membimbing pada anak dalam bermain lego.
3. Media pembelajaran yang kurang banyak. Hal ini perlu adanya kerjasama dengan pihak yayasan dalam penyediaan media.
4. Media pembelajaran yang kurang bervariasi. Untuk itu perlu kreativitas guru dalam menggunakan media.
5. Pengaturan posisi duduk anak kurang mendukung. Untuk mengatasi hal ini guru membagi posisi duduk anak dalam bentuk kelompok.
6. Guru kurang optimal dalam memicu untuk menarik perhatian anak saat melaksanakan permainan. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam memperagakan cara bermain lego.
7. Kondisi motorik halus yang masih perlu dilatih membuat anak-anak sering tidak sabar dalam merangkai lego. Saat memasang membutuhkan ketepatan posisi antara satu dengan yang lain, sehingga perlu motivasi dari orang tua agar anak mau berjuang dan bersabar dalam mengerjakannya.

Disamping banyak kelebihan–kelebihan dalam bermain lego, kelemahannya pun juga banyak. Hal tersebut dijelaskan oleh Adriana (2011 : 46) antara lain:

1) Anak menghabiskan banyak waktu untuk bermain, sehingga kekurangan waktu atau malas melakukan kegiatan – kegiatan lain yang lebih bermanfaat, seperti shalat, belajar, bermain tradisional dan lain-lain. 2) Kadang – kadang anak kurang memperhatikan kerapihan permainan, sehingga setelah selesai bermain, permainannya berhamburan dimana-mana. 3) Adanya kandungan zat berbahaya dalam permainan lego. 4) Anak selalu minta dibelikan permainan lego, sehingga kurang memperhatikan kebutuhan lainnya.

* 1. **Langkah – Langkah Bermain Lego**

Bermain lego adalah bagian dari permainan konstruksi jadi dapat dikatakan bahwa bermain konstruksi bisa disamakan dengan bermain lego.

Menurut Hurlock (1988:330) “Bermain konstruktif adalah permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Anak-anak membutuhkan alat permainan konstruksi dan peralatan bermain bentuk yang dipersiapkan di taman kanak-kanak hendaknya memberi kebebasan aktivitas kepada anak untuk mengekspresikan dirinya melalui visualisasi dan imajinasinya seperti; bermain balok atau lego….”

Adapun langkah – langkah menyusun lego yaitu :

* + 1. Guru memberi lego pada anak didik dalam porsi yang sama.
		2. Guru membiarkan anak didik menentukan sendiri apa yang ingin dibuat pada lego yang diberikan.
		3. Guru memberikan kesempatan untuk membuat objek tertentu dalam mengembangkan imajinasi anak.
		4. Guru memberikan apresiasi terhadap hasil karya dari lego yang dibuat oleh anak.

**BAB III**

# **METODE PELAKSANAAN**

1. **Subjek Pembelajaran**

Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari SPN Batua bertempat di Kelurahan Tello Baru Kecamatan Panakkukang. Tenaga pendidik di Taman Kanak-kanak Bhayangkari SPN Batua Makassar sebanyak 4 orang yang terdiri dari 1 Kepala Sekolah dan 3 orang Tenaga Pendidik. Didirikan pada 17 Maret 1986 hingga sekarang. Taman Kanak-kanak Bhayangkari SPN Batua senantiasa mengalami perkembangan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah anak didik pada setiap tahunnya yang selalu bertambah. Pada tahun ajaran 2015/2016 jumlah anak didik terbagi atas 3 kelompok yaitu 1 kelompok A dan 2 kelompok B dengan jumlah murid masing-masing kelompok A 7 orang dan kelompok B 34 orang anak didik.

Adapun yang menjadi subjek pembelajaran penulis yaitu kelompok B1 usia 5 – 6 tahun sejumlah 10 orang anak didik yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki – laki yang di dampingi oleh 2 orang pendidik, 1 guru pamong dan 1 orang guru bantu.

1. **Waktu dan Tempat Pembelajaran**

Dilaksanakan pada bulan Desember 2015 – Januari 2016 di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari SPN “Batua” Makassar.

21

1. **Desain/Prosedur Pengembangan**
2. **Desain Pengembangan**
3. **Perencanaan**

Pada tahap ini penulis melakukan kegiatan sebagai berikut :

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang tema pembelajaran yang akan menjadi bahan acuan dalam melaksanakan kegiatan.
2. Memilih bahan dan alat (lego) yang akan digunakan untuk bermain sesuai tema pembelajaran.
3. Membuat lembar observasi aktifitas mengajar pendidik.
4. Membuat lembar observasi aktifitas belajar anak didik.
5. **Pelaksanaan**

Ada beberapa langkah yang diajukan dalam pelaksanaan yaitu dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan awal.
2. Guru meminta anak berbaris sebelum masuk kelas.
3. Guru memulai dengan salam dan meminta anak berdoa sebelum belajar.
4. Guru menceritakan kepada anak tentang kegiatan bermain lego untuk meningkatkan kemampuan anak menghasilkan karya seni.
5. Kegiatan inti.
6. Guru memberi beberapa kegiatan kepada anak sesuai dengan RPPH yang telah dibuat.
7. Guru mendampingi anak saat melakukan kegiatan sambil mengamati kegiatan yang anak lakukan.
8. Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan.
9. Kegiatan istirahat.
10. Guru meminta anak mencuci tangan secara bergiliran.
11. Guru mengingatkan anak untuk berdoa sebelum dan sesudah makan.
12. Guru mengingatkan anak untuk merapikan alat makanannya.
13. Kegiatan akhir/penutup.
14. Guru memberi kesimpulan tentang semua hasil kegiatan anak dan memberi apresiasi terhadap hasil karya anak.
15. Guru bercakap-cakap tentang kegiatan esok hari.
16. Guru dan anak bersiap untuk pulang ditutup dengan doa dan salam.
17. **Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara mengidentifikasi keadaan anak didik selama proses pembelajaran dalam rangka membuat karya seni dengan menggunakan lego dan mencatat hasilnya pada lembar observasi.

Pelaksanaan refleksi terhadap perencanaan, pelaksanaan dan observasi dengan memperhatikan apa saja menjadi kelemahan atau kekurangan terhadap kegiatan bermain lego untuk meningkatkan kemampuan menghasilkan karya seni pada anak. Setelah mengetahui kekurangan dan kelemahan dalam perencanaan, pelaksanaan dan observasi penulis dan guru menyusun program pembelajaran yang lebih baik dan sempurna untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang terjadi sehingga guru memahami langkah-langkah pembelajaran yang tepat dan sistematis dalam pembelajaran meningkatkan karya seni anak melalui kegiatan bermain lego.

1. **Refleksi.**

Data yang sudah terkumpul selanjutnya di analisis dan di diskusikan bersama teman sejawat dengan penuh keterbukaan, untuk mengukur sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai. Dan mencari penyebab dari kekurangan dalam kegiatan pengembangan bermain lego tersebut, dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan karya seni anak.

Refleksi dilakukan dengan cara berdiskusi dengan guru lain (observer) mengenai :

1. Analisis mengenai tindakan atau pelaksanaan pengembangan kegiatan bermain lego untuk meningkatkan kemampuan karya seni anak.
2. Mengulas dan menjelaskan intervensi dan menyimpulkan data yang diperoleh.
3. Menyimpulkan data mengenai ada tidaknya peningkatan pengembangan kemampuan anak dalam menghasilkan karya seni melalui kegiatan bermain lego pada anak Kelompok B di Taman Kanak – Kanak Kemala Bhayangkari SPN Batua.
4. **Rencana Penyajian Pengembangan Pembelajaran**
5. **Pertemuan I**

Memperkenalkan lego pada anak didik dan bercakap – cakap tentang karya seni yang biasa dibuat dengan menggunakan lego sambil memperlihatkan gambar tentang karya seni dari lego, anak mengamati. Guru memperagakan membuat salah satu karya seni dari lego misalnya menara. Setelah itu, guru membagikan lego pada setiap kelompok, anak bekerjasama pada kelompoknya masing – masing untuk membuat menara sesuai kreasi tiap – tiap kelompok. Guru mengamati anak yang aktif dan tidak aktif dalam kelompoknya sambil memberi motifasi. Guru memberi kesempatan pada tiap kelompok untuk memperlihatkan hasil karyanya.

1. **Pertemuan II**

Guru kembali memperlihatkan karya seni dari lego sambil memotifasi anak untuk membuat karya seni dari lego. Guru membagikan lego pada tiap-tiap kelompok dan memotifasi anak untuk membuat suatu karya seni sesuai kesepakatan tiap-tiap kelompok. Guru mengamati lalu mempersilahkan tiap-tiap kelompok memperkenalkan hasil karyanya.

1. **Pertemuan III**

Guru bercakap – cakap tentang karya seni yang telah tiap kelompok buat pada pertemuan lalu. Pada pada pertemuan ketiga ini, guru memotivasi anak agar setiap anak membuat hasil karya seni sendiri sesuai keinginan anak. Lalu guru membagikan lego dan mempersilahkan anak untuk membuat karya seninya sendiri. Guru mengamati anak yang aktif membuat karya seninya sedangkan anak yang tidak aktif guru memberi motivasi. Guru mempersilahkan pada anak untuk memperlihatkan hasil karyanya.

1. **Pertemuan IV**

Guru bercakap – cakap tentang kegiatan karya seni yang telah anak buat pada pertemuan – pertemuan sebelumnya. Guru memotivasi anak agar dapat membuat beberapa macam karya seni dari lego misalnya rumah, perahu, menara, robot, kandang, pistol, dll. Guru membagikan lego dan mempersilahkan anak membuat karya seninya lalu memberi kesempatan pada anak untuk memperkenalkan hasil karyanya.

1. **Teknis Analisis Data**

Dalam pengembangan pembelajaran ini teknik analisis data yang akan digunakan adalah berbentuk deskriptif, dimana pengertiannya menurut Suharsimi Arikunto (2010:269) menjelaskan sebagai berikut:

Analisis data yang menggunakan teknik deskriptif kualitatif memanfaatkan persentase merupakan langkah awal saja dari keseluruhan proses analisis. Persentase yang dinyatakan dalam bilangan sudah jelas merupakan ukuran yang bersifat kuantitatif, bukan kualitatif. Jadi pernyataan persentase bukan hasil analisis kualitatif. Analisis kualitatif tentu harus dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan ukuran kualitas.

Teknik analisis data kualitatif yang diperoleh melalui pengamatan selama kegiatan berlangsung, melalui diskusi, dan hasil akhir dari pengamatan kegiatan pada akhir pertemuan dianalisis dengan memberikan kriteria baik, cukup maupun kurang pada masing-masing pertemuan. Tujuan analisis data kualitatif untuk mengolah data dengan cara mendeskripsikan agar lebih jelas dan bermakna dalam menggambarkan data hasil pengembangan pembelajaran.

Tujuan utama dalam laporan deskriptif ialah untuk menggambarkan situasi atau objek dalam fakta yang sebenarnya, secara sistematis dan karakteristik dari subjek dan objek tersebut diteliti secara akurat, tepat dan sesuai kejadian yang sebenarnya. Karena laporan deskriptif sangat berguna untuk dijadikan laporan pembelajaran, maka saat ini banyak sekali penulis yang memakai metode deskriptif untuk mendapatkan keunikan permasalahan yang kaitannya dengan berbagai bidang pendidikan hingga perilaku anak didik.

**BAB IV**

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Pelaksanaan Tindakan**

Dalam memberikan gambaran mengenai kegiatan bermain lego untuk meningkatkan kemampuan karya seni anak di TK Kemala Bhayangkari SPN Batua dilakukan dalam 4 kali pertemuan yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam pengembangan pembelajaran ini pada setiap pengembangan terdiri dari beberapa kali tindakan. Apabila pertemuan pertama pengembangan karya seni anak melalui kegiatan bermain lego belum optimal, maka proses pengembangan pembelajaran dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Sebelum penulis melaksanakan kegiatan pengembangan pembelajaran, terlebih dahulu penulis berdikusi dengan guru kelompok B untuk menyusun RPPH yang berkaitan dengan pengembangan kegiatan bermain lego dalam meningkatkan kemampuan karya seni anak di Taman Kanak – Kanak Bhayangkari SPN Batua. Berikut ini uraian tentang pelaksanaan pengembangan yang dilakukan.

* 1. **Pertemuan I (Pertama)**

**Tahap Perencanaan**

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis 17 Desember 2015. Pada pertemuan ini guru membuat pengembangan pembelajaran melalui kegiatan bermain lego dalam meningkatkan karya seni anak yang dikaitkan dengan tema pembelajaran di TK yaitu tema tanaman. Pelaksanaan kegiatan dituangkan dalam skenario pembelajaran. Media yang digunakan dalam meningkatkan karya seni anak yaitu media lego. Materi pembelajaran yang diberikan dilakukan secara bertahap disesuaikan dengan tingkat kemampuan perkembangan anak. Sedangkan evaluasi dilakukan selama proses dari hasil pelakasanaan pembelajaran. Waktu yang dilaksanakan ± 30 menit untuk setiap tindakan. Penulis dan guru melakukan diskusi untuk skenario pembelajaran. Hal – hal yang dilakukan pada pertemuan pertama yaitu sebagai berikut :

28

1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat dengan tema tanaman hias untuk memastikan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan dari kegiatan awal, inti, hingga kegiatan akhir.
2. Menyiapkan lego sebagai media yang digunakan dalam kegiatan pengembangan pembelajaran untuk melaksanakan langkah – langkah menyusun lego.
3. Menyusun metode pembelajaran yang akan digunakan dala kegiatan penyampaian pembelajaran serta contoh yang mudah dipahami.
4. Menyusun lembar observasi (pengamatan) kegiatan guru dan anak didik dalam melaksanakan kegiatan untuk melihat peningkatan kemampuan anak dalam menghasilkan karya seni melalui media lego.
5. **Tahap Pelaksanaan**

Pertemuan pertama dirancang skenario yang direncanakan bertema tanaman dengan sub tema tanaman hias. Indikator yang dikembangkan yaitu mengembangkan estetika anak (kerapihan dalam menyusun lego, bentuk yang dihasilkan serta keterpaduan warna dalam menyusun lego) dalam membuat suatu karya seni dengan menggunakan berbagai media lego. (KD. 2.4 ; KD. 3.15 ; 4.15). Adapun langkah – langkah kegiatan menyusun lego yang dilaksanakan pada pertemuan pertama ini adalah sebagai berikut :

1. Guru memberi lego pada anak didik dalam porsi yang sama.
2. Guru membiarkan anak didik menentukan sendiri apa yang ingin dibuat pada lego yang diberikan.
3. Guru memberi kesempatan untuk membuat objek tertentu dalam mengembangkan imajinasinya.
4. Guru memberi apresiasi terhadap hasil karya anak.
5. Guru memberi penilaian terhadap hasil karya anak.

Langkah – langkah ini dilaksanakan dalam kegiatan RPPH yang terdiri atas 3 tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

1. Kegiatan awal.

Pelaksanaan kegiatan awal diawali dengan kegiatan guru memberi salam dan dijawab secara antusias oleh anak dengan jawaban salam. Kemudian guru mengajak anak bernyanyi lalu dilanjutkan berdoa sebelum memulai pembelajaran berdasarkan keyakinan anak didik masing-masing. Selanjutnya, guru bersama anak ke halaman sekolah sambil melihat – lihat tanaman hias yang ada disekolah. Setelah itu guru dan anak kembali ke dalam kelas lalu guru bertanya tentang tanaman hias yang ada disekolah. Selanjutnya guru dan anak membentuk lingkaran dan menyanyikan lagu “Lihat Kebunku” diiringi dengan gerakan sederhana.

1. Kegiatan Inti.

Setelah anak senang dan riang gembira melaksanakan gerakan sederhana maka guru masuk ke kegiatan inti. Guru melaksanakan kegiatan inti sesuai dengan RPPH pada hari itu. Dalam kegiatan bermain lego untuk menghasilkan karya seni guru memberi contoh cara membuat kursi taman dan meja. Setelah itu guru memberikan lego pada anak didik lalu mempersilahkan anak untuk membuat kursi taman dan meja dengan media lego. Dalam kegiatan ini selain kreatifitas seni anak guru juga bisa melihat kemampuan motorik halus anak dalam menyusun lego, serta kemampuan kognitif anak dalam mengingat kembali contoh yang sudah diberikan. Kegiatan ini berlangsung ± 30 menit, lalu guru mempersiapkan anak untuk mencuci tangan dan berdoa.

1. Kegiatan Akhir.

Kegiatan akhir guru mengajak anak menyebutkan nama – nama bunga melalui bernyanyi lagu “Nama Nama Bunga” kegiatan ini bertujuan untuk relaxi dan refresh bagi anak setelah belajar. Sebelum kegiatan berakhir maka guru memberikan pujian pada hasil karya seni yang telah anak buat dan bercakap – cakap tentang kegiatan esok hari. Pembelajaran ini ditutup dengan berdoa bersama lalu guru mengucapkan salam dan anak membalas salam guru lalu pulang.

1. **Tahap Observasi**
2. Observasi Anak

Pertemuan I hasil observasi anak terhadap pengembangan kegiatan bermain lego dalam meningkatkan kemampuan karya seni dengan pengembangan indikator: menyusun lego dengan rapi, bentuk karya yang dihasilkan serta keterpaduan warna dalam menyusun lego sehingga menjadi suatu bentuk karya maka hasil pencapaian sebagaimana terdapat pada lampiran 2.

Berdasarkan lampiran 2 mengenai hasil analisis data dan pengamatan aktivitas anak dalam pencapaian terhadap indikator yang diamati diantaranya:

1. Kerapihan dalam menyusun lego.

Aspek pengamatan kemampuan anak dalam menyusun lego dengan rapi yang mendapat nilai dengan kategori baik tanpa bantuan guru 10%. Yang mendapat nilai kategori cukup dengan bantuan guru sebesar 50% dan yang mendapat nilai kategori kurang meskipun mendapat bantuan guru sebesar 40%.

1. Kemampuan anak dalam menghasilkan bentuk karya.

Aspek pengamatan kemampuan anak dalam menghasilkan bentuk karya seni dengan media lego yang mendapat nilai dalam kategori baik tanpa bantuan guru sebesar 20%. Anak yang berada dalam kategori cukup dengan bantuan guru sebesar 40% dan anak yang mendapatkan kategori kurang walaupun dengan bimbingan guru sebesar 40%.

1. Kemampuan anak dalam memadukan warna dalam menyusun lego.

Aspek pengamatan kemampuan anak dalam memadukan warna (penggunaan warna yang serasi). Anak yang mendapat nilai kategori baik tanpa bantuan guru sebesar 10%. Anak yang berada dalam kategori cukup dengan bantuan guru sebesar 40% sedangkan anak yang mendapat kategori kurang walaupun dengan bantuan guru sebesar 50%.

Berdasarkan kalkulasi data diatas, rata – rata dari ketiga indikator belum mencapai nilai cukup, karena berada dalam rentang persentase 40%.

1. Observasi Guru.

Aktivitas guru selama pelaksanaan pengembangan kegiatan bermain lego dalam meningkatkan karya seni anak yang dilakukan pada hari Kamis 17 Desember 2015 diperoleh hasil sebagaimana yang ditampilkan pada lampiran 2.

Berdasarkan lampiran 2 dapat di deskripsikan dari 5 aspek pengamatan terdapat 1 masuk kategori baik (B) yaitu guru memberi kesempatan pada anak untuk mencontoh bentuk yang guru peragakan / perlihatkan atau membuat sendiri sesuatu yang diinginkannya. Yang masuk dalam kategori cukup (C) ada 2 diantaranya ketika guru memperagakan cara menyusun lego dan memberi bimbingan pada anak yang belum bisa menyusun lego untuk menghasilkan suatu karya seni. Sedangkan yang masuk kategori kurang (K) juga ada 2 yaitu pemberian apresiasi pada anak dan membagikan lego dalam porsi yang sama.

1. **Tahap Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan I kemampuan yang dicapai masih dibawah kriteria yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh persiapan untuk melakukan pemberian tindakan belum optimal. Oleh karena saat pelaksanaan kegiatan bermain lego untuk meningkatkan karya seni anak, anak kurang terkoordinasi dengan baik. Hal ini disebabkan karena kurangnya konsentrasi anak saat kegiatan berlangsung, guru pada waktu memperagakan cara menyusun lego tergesa – gesa dalam menyusun lego dan pembagian lego yang tidak merata.

Meskipun demikian pada kegiatan ini anak terlihat antusias terhadap media dan kegiatan yang dilakukan. Oleh karena itu untuk memperbaiki selanjutnya penulis dan guru akan lebih baik dalam menyusun perencanaan kegiatan serta berupaya memusatkan perhatian anak dan memperhatikan pembagian lego saat kegiatan akan dilakukan.

1. **Pertemuan II (Kedua)**

**Tahap Perencanaan**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 7 Januari 2016. Setelah pelaksanaan pertemuan pertama dan melihat hasil yang dicapai penulis dan guru melakukan perbaikan – perbaikan, antara lain: menjelaskan pada anak cara menyusun lego, misalnya menghitung jumlah lego dan memilih bentuk lego yang akan digunakan. Setelah itu, guru melaksanakan pengembangan langkah – langkah menyusun lego sebagai berikut:

* + - 1. Guru memperagakan cara menyusun lego tahap demi tahap.
			2. Guru membagikan lego dengan porsi yang sama.
			3. Guru memberi kesempatan pada anak untuk mencontoh buatan guru atau membuat sendiri bentuk yang diinginkannya.
			4. Guru membimbing anak dalam menyusun lego.
			5. Guru memberi apresiasi pada hasil karya anak.

**Tahap Pelaksanaan**

Pertemuan II ini dilaksanakan pada hari Kamis, 7 Januari 2016 terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir dengan uraian sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal.

Pelaksanaan kegiatan awal dimulai dengan anak berbaris di halaman sambil bernyanyi “Lonceng Berbunyi” kemudian anak masuk kedalam kelas lalu duduk di bangku masing – masing dan memberi salam lalu berdoa yang dipimpin oleh anak yang mendapat giliran berdoa di damping oleh guru. Kemudian guru mengajak anak bernyanyi bersama dengan lagu “Rekreasi” diiringi gerakan-gerakan sederhana. Selanjutnya guru bercakap-cakap tentang kegiatan anak selama liburan untuk mengarahkan anak ke tema rekreasi. Guru bertanya kepada anak siapa yang pergi berlibur/rekreasi selama masa liburan. Anak menjawab dengan antusias dan beberapa anak ada yang menceritakan pengalamannya selama liburan. Guru menjelaskan pada anak bahwa salah satu tempat yang dikunjunginya misalnya, pantai losari, tanjung bunga, monument mandala, dan lain lain merupakan tempat – tempat rekreasi.

1. Kegiatan Inti.

Setelah anak antusias mendengarkan pengalaman temannya guru mempersiapkan anak untuk malaksanakan kegiatan inti yang akan dilaksanakan pada saat itu sesuai dengan urutan yang ada dalam RPPH. Dalam kegiatan menyusun lego kembali guru memperagakan cara menyusun lego tahap demi tahap dan mengingatkan anak akan kerapihan dalam menyusun lego serta keterpaduan warna terhadap bentuk yang dihasilkan. Tak lupa guru membimbing anak yang masih kurang dalam menyusun lego. Setelah kegiatan selesai guru memberi kesempatan pada anak untuk memperlihatkan hasil karyanya. Setelah kegiatan tersebut maka anak beristirahat ± 30 menit dengan kegiatan mencuci tangan sebelum makan dan tak lupa berdoa.

1. Kegiatan Akhir.

Kegiatan akhir pembelajaran guru mengajak anak menyanyikan lagu “Tamasya” sambil menirukan orang menggayung becak. Kegiatan ini bertujuan untuk relaksasi dan refresh bagi anak. Sebelum kegiatan pembelajaran berakhir guru bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah anak lakukan dan memberi apresiasi pada hasil karya anak. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh anak yang mendapat giliran untuk berdoa, kemudian mengucapkan salam dan guru membalas salam anak.

**Tahap Observasi**

1. Observasi anak.

Setelah dilakukan perbaikan dalam pengembangan langkah – langkah menyusun lego maka kemampuan anak dalam membuat karya seni melalui kegiatan bermain lego meningkat dengan hasil observasi sebagai berikut:

1. Kerapihan Dalam Menyusun Lego

Aspek pengamatan yang didapat pada pertemuan II anak yang mendapat nilai baik (B) tanpa bantuan guru 20%, anak yang mendapat nilai kategori cukup (C) dengan bantuan guru sebanyak 60% dan anak yang mendapat nilai kategori kurang (K) meskipun dibantu oleh guru sebanyak 20%.

1. Bentuk yang dihasilkan dalam menyusun lego.

Aspek kemampuan anak dalam menghasilkan bentuk karya seni, anak yang mendapat nilai baik (B) tanpa bantuan guru sebesar 30%, anak yang mendapat nilai cukup (C) sebesar 50% dan anak yang mendapat nilai kurang meskipun dibantu oleh guru (K) sebesar 20%.

1. Keterpaduan warna dalam menyusun lego.

Aspek pengamatan kemampuan anak dalam keserasian memadukan warna dalam menyusun lego. Anak yang mendapat nilai baik (B) tanpa bantuan guru sebesar 10%, anak yang mendapat nilai cukup (C) dengan bantuan guru sebesar 60% dan anak yang mendapat nilai kurang (K) meskipun dibantu oleh guru sebesar 30%.

Berdasarkan kalkulasi data diatas, rata – rata dari kegita indikator yang ada berada dalam ketgori cukup dengan rentang persentase rata – rata 60% dan masuk dalam kategori cukup.

1. Observasi guru.

Aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran, pengembangan kegiatan bermain lego untuk meningkatkan kemampuan karya seni anak tanggal 7 Januari 2016 diperoleh hasil sebagaimana terlihat pada lampiran 3.

Berdasarkan lampiran 3 dapat di deskripsikan bahwa dari 5 aspek pengembangan terdapat 2 kegiatan guru yang penilaiannya masuk kategori baik (B) diantaranya pemberian kesempatan pada anak dalam membuat sendiri atau mencontoh hasil karya guru serta pada saat membimbing anak dalam menyusun lego. Aspek pengamatan aktivitas guru yang masuk dalam kategori cukup (C) terdapat 2 yaitu cara memperagakan dan pemberian apresiasi. Sedangkan 1 masuk kategori kurang (K) yaitu pembagian lego dalam porsi yang sama.

**Tahap Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi anak dan observasi guru dalam pertemuan kedua, dapat dilihat bahwa indikator yang dikembangkan dalam hal kerapihan dalam menyusun lego dan bentuk yang dihasilkan sudah cukup baik. Namun dalam hal memadukan warna masih kurang. Hal ini disebabkan karena anak tegesa – gesa dalam menyusun lego sehingga bentuk yang dihasilkan kurang rapi serta paduan warna belum begitu maksimal. Dalam hal observasi guru langkah – langkah menyusun lego juga mengalami peningkatan cukup baik dalam hal memperagakan cara menyusun lego, memberi kesempatan pada anak, memberi bimbingan pada anak, walaupun demikian dalam hal pembagian lego dengan porsi yang sama belum maksimal. Untuk itu pada pertemuan berikutnya guru akan lebih baik lagi.

1. **Pertemuan III (tiga)**

**Tahap Perencanaan**

Pertemuan III dilaksanakan pada tanggal 9 Januari 2016. Berdasarkan hasil kegiatan pengembangan pada pertemuan I dan II penulis melakukan perbaikan sebagai berikut:

* + - * 1. Memperagakan cara menyusun lego dengan baik tahap demi tahap dan tidak tergesa – gesa.
				2. Pembagian lego diatur dalam suatu tempat yang sama sehingga porsi setiap kelompok sama banyak.
				3. Memberikan kesempatan pada anak didik dalam mencontoh buatan guru atau membuat sendiri bentuk yang diinginkannya.
				4. Membimbing anak yang belum mampu menyusun lego dengan sabar.
				5. Memberi apresiasi pada hasil karya anak dengan penuh semangat.

**Tahap Pelaksanaan**

Pengembangan pembelajaran pertemuan III dilaksanakan pada 9 Januari 2016 dengan uraian kegiatan sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal.

Kegiatan awal diawali dengan berbaris di halaman sambil menyanyikan lagu “Sabar Menunggu Giliran” kemudian anak masuk ke kelas duduk di bangku masing – masing dilanjutkan dengan salam dan berdoa yang dipimpin oleh anak yang mendapat giliran berdoa di damping oleh guru. Guru mengajak anak bernyanyi bersama lagu “Pesawat Terbang” diiringi gerakan menirukan pesawat terbang. Guru dan anak bercakap-cakap tentang kendaraan dan memberi kesempatan pada anak mengekspersikan bunyi dari kendaraan.

1. Kegiatan Inti.

Setelah kegiatan awal selesai guru memasukkan kegiatan inti. Dimana salah satu kegiatannya tentang bermain menyusun lego untuk menghasilkan karya seni. Guru kembali memperagakan cara menyusun lego tahap demi tahap sambil menyebutkan berapa jumlah lego yang digunakan, bentuk lego apa saja yang digunakan pada tiap bagian serta keserasian warna. Kemudian guru membagikan lego pada anak dengan porsi yang sama sambil mempersilahkan anak mencontoh bentuk atau membuat sendiri bentuk yang diinginkannya. Guru membimbing anak yang belum bisa menyusun lego tahap demi tahap dengan penuh kesabaran. Guru memberi pujian pada anak yang sudah selesai dan memberi motivasi pada anak yang belum selesai. Setelah kegiatan tersebut, maka anak beristirahat ± 30 menit dengan mencuci tangan sebelum makan dan berdoa sebelum makan.

1. Kegiatan Akhir.

Guru melakukan tanya jawab tentang macam – macam kendaraan lalu guru mengajak anak bernyanyi “Naik Kereta Api”. Guru memberi apresiasi pada seluruh hasil karya anak yang semakin meningkat. Guru bercakap – cakap tentang kegiatan anak hari ini dan esok. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama kemudian anak mengucapkan salam dan guru membalas salam anak.

**Tahap Observasi**

1. Observasi Anak.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pengembangan kegiatan bermain lego dalam meningkatkan karya seni anak pertemuan III mengalami peningkatan yang baik dibanding pada pertemuan sebelumnya. Hal ini terlihat pada lampiran 4 dengan uraian sebagai berikut:

1. Kerapihan dalam menyusun lego.

Aspek pengamatan kemapuan anak dalam hal kerapihan saat menyusun lego, yang mendapat nilai kategori baik (B) tanpa bantuan guru sebanyak 60%, anak yang mendapat nilai kategori cukup (C) sebanyak 20% dan anak yang mendapat nilai kurang (K) meskipun mendapat bantuan guru sebanyak 20%.

1. Bentuk yang dihasilkan dalam menyusun lego.

Aspek pengamatan kemampuan anak dalam menghasilkan bentuk yang mendapat kategori baik (B) tanpa bantuan guru sebanyak 70%, anak yang mendapat nilai kategori cukup (C) sebanyak 30% sedangkan yang masuk kategori kurang (K) 0%.

1. Keterpaduan warna dalam menyusun lego.

Aspek pengamatan kemampuan anak dalam keserasian memadukan warna dalam menyusun lego anak yang mendapat nilai kategori baik (B) tanpa bantuan guru sebanyak 70%, anak yang mendapat nilai kategori cukup (C) sebanyak 20% dan anak yang mendapat nilai kurang (K) meskipun mendapat bantuan guru sebanyak 10%.

1. Observasi Guru.

Aktivitas guru selama pelaksanaan pengembangan pembelajaran dalam kegiatan bermain lego dalam meningkatkan karya seni anak dapat disimpulkan bahwa dari 5 aspek kegiatan langkah – lengkah menyusun lego terdapat 3 aspek masuk kategori baik yaitu memperagakan cara menyusun lego, memberi kesempatan pada anak dalam mencontoh buatan guru atau membuat sendiri bentuk yang diinginkannya, memberi bimbingan pada anak yang belum bisa menyusun lego. Adapun masuk yang masuk kategori cukup ada 2 aspek yaitu dalam pembagian lego, dan pemberian apresiasi.

**Tahap Refleksi**

Berdasarkan pengamatan selama berlangsungnya kegiatan pada pertemuan ketiga respon anak selama kegiatan berlangsung semakin baik. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang anak dapatkan dan hasil observasi yang guru telah capai. Pada kegiatan ini hampir semua anak dapat membuat karya dengan baik tanpa bantuan guru, walaupun masih ada beberapa anak yang masih membutuhkan bimbingan guru.

1. **Pertemuan IV (empat)**

**Tahap Perencanaan**

Pertemuan IV dilaksanakan pada hari senin, 11 Januari 2016. Dengan langkah – langkah menyusun lego sebagai berikut:

1. Guru memperagakan cara menyusun lego dengan baik tahap demi tahap dan tidak tergesa – gesa.
2. Pembagian lego diatur dalam suatu tempat yang sama sehingga porsi setiap kelompok sama banyak.
3. Memberikan kesempatan pada anak didik dalam mencontoh buatan guru atau membuat sendiri bentuk yang diinginkannya.
4. Membimbing anak yang belum mampu menyusun lego dengan sabar.
5. Memberi apresiasi pada hasil karya anak dengan penuh semangat.

**b. Tahap Pelaksanaan**

1. Kegiatan Awal.

Kegiatan awal diawali dengan berbaris dihalaman sambil menyanyikan lago “Lonceng Berbunyi”, lalu anak masuk ke kelas dan duduk di bangku masing-masing. Guru memberi salam dan anak menjawab salam dan berdoa yang dipimpin oleh anak yang mendapat giliran berdoa yang didampingi oleh guru. Guru mengajak anak berdiri memegang pundak temannya membuat lingkaran sambil bernyanyi “Naik Kereta Api” berjalan mengelilingi ruangan kelas, anak bernyanyi dengan riang sambil menirukan bunyi kereta api. Guru mempersilahkan anak duduk di bangku masing – masing lalu bertanya kepada anak kesekolah naik kendaraan apa dan apa saja kendaraan yang anak lihat dijalan. Setelah itu guru memasuki kegiatan inti.

1. Kegiatan Inti.

Dalam memasuki kegiatan inti guru menjelaskan tentang kegiatan apa saja yang anak akan lakukan serta memperlihatkan alat dan bahan. Dalam kegiatan bermain lego kembali guru mengingatkan anak tentang karya – karya seni yang telah anak buat melalui kegiatan bermain lego serta guru menyampaikan pada anak hal – hal yang harus diperbaiki dalam membuat suatu karya. Setelah itu guru membagikan lego pada anak dan mempersilahkan anak membentuk karya yang diinginkannya atau mencontoh bentuk yang guru buat. Guru memberi bimbingan pada anak yang membutuhkan bantuan dan guru memberi pujian pada anak yang telah selesai membentuk karyanya. Setelah kegiatan tersebut maka anak beristirahat ± 30 menit dengan kegiatan mencuci tangan dan berdoa sebelum makan.

1. Kegiatan Akhir.

Guru bercakap – cakap tentang bagaimana kita harus menghargai hasil karya yang telah kita buat, bagaimana sikap kita terhadap teman yang belum bisa dengan tuntas menyelesaikan karyanya. Guru mengajak anak mengucapkan surah pendek, misalnya Al – Ikhlas dengan tujuan untuk relaksasi dan refresh bagi anak. Sebelum kegiatan pelajaran berakhir tak lupa guru kembali memberi pujian pada seluruh hasil karya anak dan bercakap – cakap tentang kegiatan yang telah anak lakukan serta kegiatan esok hari. Pembelajaran ditutup dengan doa sebelum pulang dan salam.

**c. Tahap Observasi**

1. Observasi Anak.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pengembangan kegiatan bermain lego untuk meningkatkan kemampuan karya seni anak maka hasil observasi yang didapatkan pada pertemuan IV dapat dilihat pada lampiran 5 dengan uraian sebagai berikut:

1. Kerapihan dalam menyusun lego.

Aspek pengamatan kemampuan anak dalam hal: kerapihan dalam menyusun lego yang mendapat nilai kategori bagi (B) tanpa bantuan guru sebesar 70% dan yang mendapat nilai kategori cukup (C) sebanyak 30% sedangkan kategori kurang (K) 0%.

1. Bentuk yang dihasilkan dalam menyusun lego.

Aspek pengamatan kemampuan anak dalam menghasilkan bentuk sesuai keinginannya atau mencontoh bentuk yang guru buat anak yang mendapat nilai kategori baik (B) tanpa bantuan guru sebesar 80% dan yang mendapat nilai kategori cukup (C) 20%, sedangkan yang mendapat nilai kategori kurang (K) 0%.

1. Keterpaduan warna.

Aspek pengamatan kemampuan anak dalam hal keserasian memadukan warna dalam menyusun lego untuk menghasilkan karya seni, anak yang masuk kategori baik (B) tanpa bantuan guru sebesar 70% dan anak yang mendapat nilai kategori cukup (C) sebesar 20% sedangkan anak yang mendapat nilai kategori kurang (K) sebesar 10%.

1. Observasi Guru.

Aktivitas guru selama pelaksanaan pengembangan kegiatan bermain lego untuk meningkatkan karya seni anak tanggal 11 Januari 2016 diperoleh hasil sebagaimana yang terlihat pada lampiran 5. Berdasarkan lampiran 5 dapat di deskripsikan bahwa dari 5 aspek pengamatan terdapat 4 aspek masuk kategori baik (B) yaitu dalam hal: memperagakan/ mencontohkan cara menyusun lego, memberi kesempatan pada anak dalam menyusun lego sesuai keinginannya atau mencontoh bentuk yang guru buat, memberi bimbingan pada anak dan memberi apresiasi. Adapun aspek pengamatan aktivitas guru yang masuk kategori cukup (C) ada 1 yaitu dalam hal pembagian lego.

**d. Tahap Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi selama berlangsungnya kegiatan pengembangan pada pertemuan IV respon anak selama kegiatan pembelajaran amat sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil kegiatan anak dan hasil kegiatan guru yang telah dicapai pada pertemuan IV ini. Hasil persentase kegiatan anak dalam hal menyusun lego dengan rapi anak yang mendapat kategori baik (B) 70%, anak yang mendapat kategori cukup (C) 30%, dan yang masuk kategori kurang (K) 0%. Dalam hal bentuk karya yang dihasilkan anak yang mendapat kategori baik (B) 80%, anak yang mendapat kaegori cuku (C) dan yang mendapat kategori kurang (K) 0%. Untuk keterpaduan warna dalam menyusun lego, anak yang masuk kategori baik (B) 80%, anak yang masuk kategori cukup (C) 10%, dan yang masuk kategori kurang (K) 10%. Untuk kegiatan guru dari 5 aspek langkah – langkah menyusun lego yang dikembangkan 4 aspek kegiatan guru masuk kategori baik (B), yaitu: cara guru memperagakan dalam menyusun lego, dalam memberi kesempatan pada anak, memberi bimbingan pada anak yang belum bisa menyusun lego, dan pemberian apresiasi pada anak. Sedangkan 1 aspek masuk kategori cukup yaitu pembagian lego dengan porsi yang sama.

1. **Pembahasan**

Dari hasil kegiatan pengembangan pada pertemuan I, pengembangan kegiatan bermain lego dalam meningkatkan kemampuan karya seni anak belum optimal, baik dari segi kegiatan guru maupun kegiatan anak. Dari hasil temuan tersebut penulis dan guru berdiskusi untuk melakukan perbaikan – perbaikan untuk pelaksanaan pertemuan selanjutnya. Perbaikan – perbaikan yang dilakukan dalam kegiatan guru antara lain: sebelum membagikan lego guru menjelaskan cara menyusun lego dengan baik misalnya dengan menghitung berapa jumlah lego yang harus digunakan dan memilih lego apa yang digunakan pada bagian bawah, bagian tengah, sis kiri dan sisi kanan. Serta keterpaduan warna saat menyusun lego sehingga bentuk yang dihasilkan menyerupai atau mirip bentuk aslinya. Dalam memperagakan suatu bentuk dilakukan tahap demi tahap dan tidak tergesa – gesa dalam membimbing anak, serta sabar dan memberi kesempatan pada anak dalam menyusun lego serta memberi apresiasi pada anak dengan semangat. Setelah melakukan perbaikan – perbaikan maka kegiatan guru pada pertemuan II didapatkan hasil sebagai berikut: memperagakan cara menyusun lego 40% meningkat ke pertemuan III menjadi 60% dan pertemuan IV 80%, begitupun pada aspek kegiatan guru yang lainnya mengalami peningkatan yang baik pada setiap pertemuannya.

Dalam hal observasi kegiatan anak didapatkan hasil sebagai berikut: Kerapihan dalam menyusun lego mengalami peningkatan dari pertemuan I 30% ke pertemuan II 40%. Pada indikator bentuk karya seni yang dihasilkan, pertemuan I 40% menigkat menjadi 50% pada pertemuan II. Kemampuan anak dalam keserasian / paduan warna (estetis) pada pertemuan I 30% meningkat menjadi 40% pada pertemuan II. Sehingga kemampuan anak dalam kegiatan bermain lego untuk menghasilkan karya seni pada pertemuan II masuk dalam kategori cukup. Pelaksanaan pada pertemuan II masih ada indikator yang kurang yaitu kerapihan dalam menyusun lego serta keterpaduan warna.

Pengembangan kegiatan bermain lego untuk meningkatkan kemampuan karya seni pada pertemuan III rata – rata anak sudah berada pada kategori baik. Adapun kemapuan rata – rata pada indikator yaitu kerapihan dalam menyusun lego pada pertemuan II 40% naik menjadi 60% pada pertemuan III dan naik lagi menjadi 70% pada pertemuan IV. Adapun dalam hal bentuk karya yang dihasilkan dari pertemuan II sebesar 50% naik menjadi 70% pada pertemuan III dan naik lagi menjadi 80% pada pertemuan IV. Dalam hal keterpaduan warna pada pertemuan II yaitu 40% naik sebesar 70% pada pertemuan III dan tetap 70% pada pertemuan IV. Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada seluruh kegiatan observasi anak dan observasi guru, maka pengembangan kegiatan bermain lego dalam meningkatkan kemampuan karya seni anak kelompok B1 di TK Kemala Bhayangkari SPN Batua dinyatakan berhasil dengan baik.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan pembelajaran kegiatan bermain lego untuk meningkatkan kemampuan menghasilkan karya seni pada anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari SPN Batua, dapat disimpulkan mengalami peningkatan dengan baik. Hal ini terbukti dari hasil pengembangan pembelajaran yang dilakukan observer dari pertemuan ke pertemuan. Kemampuan rata – rata anak dalam pengembangan kegiatan bermain lego untuk menghasilkan karya seni pada pertemuan I dan II masuk dalam kategori cukup, sedangkan pada pertemuan III dan IV kemampuan rata – rata anak dalam menghasilkan karya seni dalam pengembangan kegiatan bermain lego masuk dalam kategori baik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media lego melalui kegiatan bermain untuk menghasilkan karya seni berdampak positif pada anak dan guru.

**Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan, saran penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Hendaklah sering memotivasi guru untuk senantiasa meningkatkan kinerjanya dan mengikutkan gurunya dalam kegiatan – kegiatan yang meningkatkan profesionalisme guru.

50

1. Bagi Guru

Sangat perlu untuk memotivasi diri untuk mau berkembangan dan maju dalam meningkatkan kualitasnya sebagai seorang pendidik.

1. Bagi Penulis

Diharapkan untuk terus belajar dalam membuat pengembangan pembelajaran lainnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adriana. D. 2011. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak.*Salembah Medika. Jakarta

Hurlock, Elizabeth B. (1998). *Jilid I* *Perkembangan Anak Edisi Keenam*. (Med Meitasari Tjandrasa. Terjemahan). Jakarta: Erlangga. Buku asli diterbitkan tahun 1978

Infodari. (2015). [*http://infodari.com/manfaat-permainan-lego-mengasah-kecerdasan-dan-kreatifitas/#ixzz3nzKPE1xd*](http://infodari.com/manfaat-permainan-lego-mengasah-kecerdasan-dan-kreatifitas/#ixzz3nzKPE1xd). (diakses 08 Oktober 2015).

Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Panduan Prakis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Saleh.

Montalalu, B.E.F, dkk, 2008. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta : Universitas Terbuka.

Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah & Muhammad Afandi. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.

Nadya Shabrina. (2015). Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Bermain Lego <https://nadyashabrina.wordpress.com/2015/08/15/meningkatkan-kreativitas-anak-dengan-bermain-lego/> (diakses 21 Desember 2015)

53

Nhida, C’lairy. (2013). *Pengerian Karya Seni.* <http://karyayangunik.blogspot.co.id/2013/01/pengertian-karya-seni.html>. (diakses 22 November 2015)

Noorlaila, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta: PINUS BOOK PUBLISER.

[Nursiyam Afifah](https://blogspot.academia.edu/NursiyamAfifah) (2015). Pengertian Bermain Menurut Para Ahli. <https://www.academia.edu/11001992/Pengertian_Bermain_Menurut_Para_Ahli> (diakses 22 Desember 2015)

Pramudian, 2008. *Efektivitas Bermain Konstruktif.*

Soetjiningsih (1995).*Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : EGC

52

Tarigan Daitin. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Tim Reality. 2008. *Kamus Trebaru Bahasa Indonesia dilengkapi dengan ejaan yang disempurnakan (EYD).* Surabaya. Reality Publisher.

Vitrilia Shona S.Psi.(2015).*Founder Islamic Parenting Community (IPC)*. [*http://www.ummi-online.com/10-manfaat-bermain-lego-bagi-anak.html*](http://www.ummi-online.com/10-manfaat-bermain-lego-bagi-anak.html). (diakses 26 september 2015).

Zettoys. (2016). <http://zetatoys.com/blog/8-manfaat-edukatif-bermain-lego-untuk-anak/> (diakses 21 Januari 2016)

53