



Strategi Pembelajaran Efektif Melalui Permainan: Pengaruh Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kepandaian Pada Anak-Anak

Janes Sinaga¹, Juita Lusiana Sinambela²

¹Bible University, ²The International University

*Correspondence e-mail; janessinaga777@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to explore and understand the impact of learning strategies through games, especially the influence of Lego games, on increasing creativity and intelligence in children. This literature study investigates effective learning strategies through play with a focus on the effect of Lego games on increasing creativity and intelligence in children. Literature analysis presents findings illustrating that Lego play has a significant positive impact on developing children's creativity, critical thinking and motor skills. By engaging children in interactive and fun learning, Lego games can motivate them to learn more effectively. Although further research is needed to empirically support these findings, this literature review provides a strong foundation for understanding the valuable role of Lego play in children's educational contexts. The practical implications of this research can contribute to the development of more innovative and engaging learning strategies for educators and parents, supporting children's holistic growth in the areas of creativity and intelligence.

Keywords: Children, Lego Games, Creativity, Intelligence, Learning Strategies

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendalami dan memahami dampak strategi pembelajaran melalui permainan, khususnya pengaruh permainan Lego, terhadap peningkatan kreativitas dan kepandaian pada anak-anak. Studi literatur ini menyelidiki strategi pembelajaran efektif melalui permainan dengan fokus pada pengaruh permainan Lego terhadap peningkatan kreativitas dan kepandaian pada anak-anak. Analisis literatur menyajikan temuan yang menggambarkan bahwa permainan Lego memiliki dampak positif yang signifikan dalam pengembangan kreativitas, berpikir kritis, dan keterampilan motorik anak-anak. Dengan melibatkan anak-anak dalam pembelajaran interaktif dan menyenangkan, permainan Lego dapat memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih efektif. Meskipun diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mendukung temuan ini secara empiris, kajian literatur ini memberikan landasan yang kuat untuk pemahaman terhadap peran berharga permainan Lego dalam konteks pendidikan anak-anak. Implikasi praktis dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi pendidik dan orang tua, mendukung pertumbuhan holistik anak-anak di bidang kreativitas dan kepandaian.

Kata-kata kunci: Anak-anak, Permainan Lego, Kreativitas, Kepandaian, Strategi Pembelajaran

PENDAHULUAN

Proses perkembangan yang terjadi pada anak usia dini merupakan perkembangan menyeluruh yang meliputi perkembangan sosial, fisik, emosional, intelektual, dan bahasa. Sifat pembangunan yang ditunjukkan adalah sistematis, progresif dan berkelanjutan. Tumbuh kembang anak dapat berkembang secara optimal apabila didukung oleh kesehatan yang baik, gizi yang cukup dan pendidikan yang tepat. Aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek kognitif, aspek motorik, motorik halus dan kasar, serta aspek sosial emosional.¹ Setiap orang dilahirkan dengan potensi yang berbeda-beda, dan tidak ada yang sama antara siswa yang satu dengan siswa lainnya. Oleh karena itu, guru harus memahami keberagaman peserta didik, mulai dari perbedaan tingkat pertumbuhan dan tugas perkembangan, hingga potensi yang dimiliki setiap anak. Sebagai seorang pendidik, harus menyesuaikan pilihan strategi dan metode pembelajaran dengan tantangan perkembangan dan keunikan setiap siswa.²

Bermain dapat diartikan sebagai pekerjaan anak-anak, sedangkan lingkungan rumah dan prasekolah dapat diartikan sebagai tempat kerja dimana pembelajaran terjadi melalui bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah kehidupan dan hidup adalah bermain. Anak kecil tidak membedakan apa yang mereka lakukan, termasuk bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak pada umumnya senang bermain game dan akan terus melakukannya di mana pun mereka berada dan diberi kesempatan untuk bermain.³

Bermain dapat diartikan sebagai pekerjaan anak-anak, sedangkan lingkungan rumah dan prasekolah dapat diartikan sebagai tempat kerja dimana pembelajaran terjadi melalui bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah kehidupan dan hidup adalah bermain. Anak kecil tidak membedakan apa yang mereka lakukan, termasuk bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak pada umumnya senang bermain game dan akan terus melakukannya di mana pun mereka berada dan diberi kesempatan untuk bermain.⁴

Kreativitas adalah proses mencetuskan gagasan dan mewujudkannya dalam bentuk produk praktis yang sesuai dan bermutu, dan masa kanak-kanak merupakan masa pembelajaran yang potensial. Dalam mengembangkan kreativitas anak, perlu digunakan metode-metode tertentu dalam diri anak. Salah satu caranya adalah dengan mengimplementasikan permainan. Oleh karena itu, perlu disediakan media yang mendorong perkembangan kreativitas anak dan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Salah

¹ Siti Nurhayati and Khamim Zarkasih Putro, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 52–64, <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>.

² Janes Sinaga, "Psikologi Pendidikan Kristen Dan Perkembangannya," *Indonesian Journal of Psychology and Behavioral Science* 1, no. 1 (May 27, 2023): 75–86, accessed July 20, 2023, <https://journal.formosapublisher.org/index.php/mental/article/view/3664>.

³ Evin Diswiko, "Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Melati Desa Martapura Kec.Sikap Dalam," 2014.

⁴ Nevin Cetin Dag et al., "Children's Only Profession: Playing with Toys," *Northern Clinics of Istanbul* 8, no. 4 (2021): 414, accessed June 14, 2023, [/pmc/articles/PMC8430366/](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/3664366/).

satu permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah media permainan Lego (*building block*). Salah satu permainan terpopuler di dunia anak-anak, Lego merupakan permainan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif.⁵

Namun, meskipun penelitian-penelitian tersebut memberikan wawasan yang berharga, masih perlu adanya kajian literatur yang menyatukan dan menganalisis secara sistematis temuan-temuan terdahulu mengenai pengaruh permainan Lego terhadap kreativitas dan kepandaian anak-anak. Kajian literatur semacam ini akan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang peran permainan Lego dalam perkembangan anak-anak. Oleh karena itu, tujuan dari kajian literatur ini adalah untuk mengumpulkan, mengevaluasi, dan mensintesis penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang pengaruh permainan Lego dalam meningkatkan kreativitas dan kepandaian anak-anak. Dengan melihat secara holistik terhadap penelitian-penelitian tersebut, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang bagaimana permainan Lego dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas dan kepandaian anak-anak.

Pendahuluan ini memberikan konteks dan rasionalitas untuk dilakukannya kajian literatur mengenai pengaruh permainan Lego terhadap kreativitas dan kepandaian anak-anak. Dengan menganalisis temuan-temuan penelitian yang ada, kajian literatur ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang signifikan dalam bidang ini dan memberikan dasar yang kokoh untuk pengembangan pendekatan dan strategi pembelajaran yang lebih efektif menggunakan permainan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif.⁶ Dalam melakukan penelitian kualitatif dengan fokus pada studi literatur mengenai "Strategi Pembelajaran Efektif Melalui Permainan: Pengaruh Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kepandaian Pada Anak-Anak," pendekatan penelitian ini akan dimulai dengan merinci latar belakang dan tujuan penelitian, kemudian memilih dan menganalisis literatur yang relevan dari berbagai sumber. Kriteria inklusi dan eksklusi akan diterapkan untuk memilih literatur yang sesuai, dan analisis literatur akan dilakukan untuk mengidentifikasi pola, konsep-konsep utama, dan temuan terkait pengaruh permainan Lego. Melalui sintesis literatur, akan disusun kesimpulan dan identifikasi celah pengetahuan, serta penilaian keandalan dan keabsahan literatur yang digunakan. Keseluruhan penelitian ini bertujuan untuk menyajikan gambaran menyeluruh tentang dampak permainan Lego pada kreativitas dan kepandaian anak-anak, serta mengevaluasi relevansi temuan literatur dengan tujuan penelitian secara keseluruhan.

⁵ Kartini and Indria Susilawati, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN LEGO UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI," *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (April 30, 2018): 33–43, accessed October 19, 2023, <https://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD/article/view/386>.

⁶ Mujibur Rohman et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Yogyakarta: PT Penamuda Media, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya Pendidikan

Pendidikan adalah fondasi sebuah negara. Hanya melalui pendidikanlah suatu bangsa dapat mempertahankan harkat dan martabatnya.⁷ Anak harus mendapat pendidikan formal dan informal sejak usia dini.⁸ Pendidikan merupakan kontrak hidup manusia, karena pendidikan berlangsung sepanjang hidup manusia, mulai dari kandungan hingga akhir hayat. Pendidikan merupakan suatu proses pendidikan yang memanusiakan setiap orang ke tingkat yang lebih baik,⁹ Pendidikan merupakan kontrak hidup manusia, karena pendidikan berlangsung sepanjang hidup manusia, mulai dari kandungan hingga akhir hayat. Pendidikan merupakan suatu proses pendidikan yang memanusiakan setiap orang ke tingkat yang lebih baik.¹⁰

Pengaruh yang meluas di seluruh dunia adalah membiarkan generasi muda melakukan apapun yang mereka inginkan.¹¹ Pendidikan merupakan upaya mengembangkan potensi bawaan.¹² Semua upaya untuk memenuhi tujuan pendidikan perlu ada sebuah dasar atau titik acuan yang mendukung berjalannya pemenuhan tugas tersebut.¹³ Selain itu, manusia mempunyai kemampuan berpikir bawaan yang memotivasi keinginan untuk berubah, memperbaiki, memajukan dan meningkatkan taraf hidupnya, yang hanya dapat diperoleh melalui pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia.¹⁴ Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi dalam kehidupan. Sebab tanpa pendidikan mustahil umat manusia bisa hidup dan berkembang

⁷ Janes Sinaga, Ramlen Woran, and Juita Lusiana Sinambela, "Pendidikan Karakter Dalam Era Milenial: Menjawab Tantangan Global Dan Lokal," *Coram Mundo: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 3, no. 2 (2021): 94–100, accessed August 7, 2023, <https://jurnal.sttarastamarngabang.ac.id/index.php/ngabang/article/view/184>.

⁸ Janes Sinaga et al., "Raising Responsible Children: Forms of Parental Concern in Providing Character Education," *Indonesian Journal of Contemporary Multidisciplinary Research* 2, no. 1 (February 2, 2023): 17–28, accessed February 6, 2023, <https://journal.formosapublisher.org/index.php/modern/article/view/2745>.

⁹ Andi Fitriani Djollong et al., *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023), 11.

¹⁰ Juita Lusiana Sinambela and Janes Sinaga, "Genealogi Pendidikan Kristen: Jejak Asal, Makna, Dan Tujuannya," *JIMAD : Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* 1, no. 1 (February 28, 2023): 1–17, accessed October 12, 2023, <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimad/article/view/38>.

¹¹ Janes Sinaga et al., "Pendidikan Disiplin: Sarana Pembentukan Tabiat Dan Karakter Pada Anak," *JUITAK : Jurnal Ilmiah Teologi dan Pendidikan Kristen* 1, no. 1 (January 31, 2023): 22–33, accessed September 20, 2023, <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/juitak/article/view/24>.

¹² Yogi Nurfauzi et al., "Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka," *Journal on Education* 6, no. 1 (May 23, 2023): 213–221, accessed June 7, 2023, <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2934>.

¹³ Janes Sinaga et al., "Peran Fundamental Gembala Bagi Guru Saat Pandemi Dalam Pembelajaran Online Berbasis Karakter: Tantangan Dan Sistem Pendukung," *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)* 2, no. 1 (December 3, 2021): 13–35, <https://ejournal.sttkadesiyogyakarta.ac.id/index.php/jupak/article/view/61>.

¹⁴ Daniel Udju and Janes Sinaga, "Transformasi Karakter: Dampak Kesetiaan Guru Kristen Dalam Pembentukan Kepribadian Anak Didik," *JIMAD : Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* 1, no. 1 (August 28, 2023): 18–33, accessed October 12, 2023, <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimad/article/view/51>.

sesuai cita-cita kemajuannya. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas diri manusia seutuhnya dan masyarakat secara keseluruhan.¹⁵

Manfaat permainan pada anak-anak

Kegiatan bermain sangat digemari oleh anak usia dini, hal ini terlihat dari sebagian besar waktunya yang dihabiskan anak untuk bermain, yang secara tidak langsung memberikan dampak yang cukup besar terhadap tumbuh kembang anak. Dampak bermain terhadap tumbuh kembang anak dapat mempengaruhi perkembangan fisik, mendorong komunikasi, menyalurkan energi emosional yang terpendam, menyalurkan kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, merangsang kreativitas, mengembangkan wawasan diri, pembelajaran sosial, standar moral, dan belajar bermain.¹⁶ Bermain mempunyai beberapa manfaat antara lain melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, meningkatkan keterampilan sosial, dan mengembangkan keterampilan sosial.¹⁷

Bermain membantu anak: 1) Mengembangkan keterampilan berorganisasi dan memecahkan masalah: Artinya anak akan belajar bagaimana berorganisasi selama kegiatan bermain, yang terlihat ketika bermain dalam tim/keompok. 2) Mendukung pengembangan sosialisasi dalam: a) Interaksi sosial, yaitu interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan penyelesaian konflik. b) Kerjasama, yaitu gotong royong, interaksi yang beragam dan bergilir. c) Konservasi sumber daya, yaitu pemanfaatan dan pemeliharaan benda dan lingkungan secara baik. d) Peduli terhadap sesama, seperti memahami dan menerima perbedaan individu serta memahami permasalahan multikultural. e) Ekspresikan dan kurangi rasa takut. Fungsi bermain adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami dirinya sendiri dan hubungannya dengan dunia luar. Membantu anak menguasai konflik berarti melalui bermain, anak belajar mengelola, menghadapi dan menyelesaikan permasalahan yang ada. Keterampilan memecahkan masalah ini sangat diperlukan dalam kehidupannya sehari-hari dan dalam mempersiapkan masa depan, sehingga memungkinkan anak menjadi pemecah masalah.¹⁸

Tujuan permainan pada anak-anak

Dunia anak adalah dunia bermain, yaitu dunia spontanitas dan kesenangan. Anak akan antusias ketika melakukan sesuatu jika dikaitkan dengan suasana yang menyenangkan.

¹⁵ Janes Sinaga and Juita Lusiana Sinambela, "Pendidikan Kristen Versus Pendidikan Sekuler: Ditinjau Dari Motivasi Dan Tujuan Pendidikan:," *JIMAD : Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* 1, no. 1 (August 30, 2023): 34–48, accessed October 19, 2023, <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimad/article/view/56>.

¹⁶ Wiwik Pratiwi, "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini," *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (August 1, 2017): 106–117, accessed October 19, 2023, <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>.

¹⁷ Rima Rohimah and Rohmalina, "EFEKTIVITAS BERMAIN LEGO DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA PADA KELOMPOK PIAY GROUP," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 5 (August 13, 2019): 216–219, accessed October 18, 2023, <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/3227>.

¹⁸ Khadijah and Armanila, *BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI* (Medan: PERDANA PUBLISHING, 2017), 8–9.

Anak akan membenci dan menjauhi situasi yang tidak menyenangkan.¹⁹ Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi setiap anak karena pada dasarnya setiap anak mempunyai tingkat rasa ingin tahu yang tinggi. Tidak peduli dimanapun mereka berada dan bagaimana kondisinya, anak-anak akan berusaha mencari sesuatu untuk dimainkan. Anak selalu bermain dengan gembira dan melalui bermain anak merasa rileks. Tawa, teriakan, sorak-sorai, dan ekspresi ceria selalu mengiringi suasana bermain anak-anak.²⁰ Secara garis besar tujuan permainan dibedakan menjadi beberapa bentuk sebagai berikut: a) agar anak bereksplorasi b) agar anak bereksperimen c) agar anak meniru d) agar anak beradaptasi.²¹

Secara spesifik fungsi peralatan hiburan ini adalah sebagai berikut. 1) Melatih panca indera dan menjadikan anak peka terhadap benda-benda di lingkungannya. 2) Melatih kecerdasan emosional, meliputi rasa percaya diri, rasa ingin tahu, niat, pengendalian diri, hubungan dengan orang lain, komunikasi dan kemampuan kreatif. 3) Menanamkan nilai, etika, moral, budi pekerti (termasuk unsur pendidikan) 4) Melatih kecerdasan anak (walaupun masih sederhana), memungkinkan mereka mengenal konsep, makna, dan melatih alat bermain yang dapat langsung diterapkan atau dipahami. 5) Nilai-nilai agama ditanamkan dan anak dibiasakan mendengarkan, berbuat dan memahami sesuai dengan perkembangan dan kedewasaannya. 6) Gunakan peralatan bermain untuk melatih keterampilan anak dan biarkan anak mencoba, menyusun, mengangkat, menghitung, menggerakkan, membalik, mendorong dan melempar sesuai dengan fungsinya. 7) Menumbuhkan keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab pada anak. 8) Menumbuhkan fantasi, imajinasi dan idealisme anak. 9) Mengenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan bergizi, disiplin dan kemandirian. 10) Menumbuhkan kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghormati dan saling membutuhkan di kalangan anak. 11) Pemahaman angka dan huruf merupakan tahap awal pembelajaran membaca, menulis dan berhitung. 12) Mengenal bentuk, warna, garis dan benda yang berguna bagi manusia (mengenal udara, air, tanah, api, tumbuhan dan hewan melalui gambar, benda atau benda lainnya). 13) Mengetahui dan mengenal rambu atau rambu yang berlaku di masyarakat (rambu lalu lintas, listrik, rumah sakit, restoran) 14) Membuat anak senang.²²

Teori permainan terhadap peningkatan keterampilan

Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa anak-anak mengalami perkembangan kognitif yang berbeda-beda pada setiap tahap perkembangan.²³ Pada tahap

¹⁹ Eva Imania Eliasa, "PENTINGNYA BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI," 1988, 2.

²⁰ Kementerian Pendidikan, D A N Kebudayaan, and Republik Indonesia, "Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini," *Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, FIP UNY* (2020): 8.

²¹ Rohimah and Rohmalina, "EFEKTIVITAS BERMAIN LEGO DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA PADA KELOMPOK PIAY GROUP."

²² Khadijah and Armanila, *BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI*, 10–11.

²³ Jean Piaget, "The Origins of Intelligence in Children," *The origins of intelligence in children*. (August 15, 2007).

operasi konkret, anak-anak mulai dapat berpikir secara logis dan dapat memahami hubungan sebab-akibat. Pada tahap operasi formal, anak-anak mulai dapat berpikir secara abstrak dan dapat memahami konsep-konsep yang kompleks. Permainan Lego dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan abstrak.

Teori Belajar Sosial Albert Bandura

Teori belajar sosial Albert Bandura menyatakan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman yang dialaminya.²⁴ Anak-anak dapat belajar dari pengalaman yang mereka alami dalam bermain Lego, seperti belajar bekerja sama dengan teman-teman dan belajar mengatasi masalah yang muncul saat bermain.

Teori Flow Mihaly Csikszentmihalyi

Teori flow Mihaly Csikszentmihalyi menyatakan bahwa seseorang akan merasa bahagia dan puas saat sedang melakukan aktivitas yang menantang dan membutuhkan keterampilan yang dimilikinya.²⁵ Permainan Lego dapat memberikan tantangan yang menarik bagi anak-anak dan dapat membantu mereka dalam mencapai keadaan flow.

Permainan Lego

Lego merupakan alat bermain edukatif yang terbuat dari plastik. Lego merupakan mainan lepasan yang biasanya terbuat dari plastik kecil yang sering digemari oleh anak-anak. Batu bata lego dapat dirangkai menjadi model apa saja, seperti rumah, mobil, kereta api, patung kota, kapal, pesawat terbang, robot. Permainan ini hampir sama dengan menyusun balok dan biasanya sangat terspesialisasi, namun masih banyak lagi variasinya. Dengan batu bata biasanya mereka fokus pada satu bangunan saja yang berbentuk rumah, namun dengan Lego banyak objek yang dimodelkan.²⁶

Lego merupakan mainan konstruksi yang terdiri dari potongan-potongan kecil yang dapat disusun menjadi berbagai bentuk dan model. Permainan lego dapat meningkatkan kreativitas dan kecerdasan anak dalam banyak aspek, seperti kemampuan motorik halus, kemampuan berpikir logis, dan kemampuan imajinasi. Selain itu, bermain Lego juga dapat meningkatkan keterampilan sosial anak, seperti kemampuan bekerja dan berkomunikasi dengan teman.²⁷

Manfaat Bermain Lego

Meningkatkan kreativitas

²⁴ Albert Bandura, *Social Learning Theory* (Prentice Hall, 1977).

²⁵ Mihaly Csikszentmihalyi, *Flow - The Psychology of Optimal Experience* (New York: Harper & Row, 1990).

²⁶ Nurvida Tintia, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Di Creativkids and U Art Bandar Jaya Timur," *Universitas Negeri Raden Intan Lampung*, 2018, 41-42.

²⁷ Rohimah and Rohmalina, "EFEKTIVITAS BERMAIN LEGO DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA PADA KELOMPOK PLAY GROUP."

Kreativitas mendatangkan kegembiraan dan kepuasan pribadi yang besar bagi anak-anak, dan penghargaan ini berdampak nyata pada perkembangan kepribadian mereka.²⁸ Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.²⁹ Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.³⁰ Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu karya, produk, atau ide yang benar-benar baru yang sebelumnya tidak diketahui oleh penciptanya. Kreativitas tersebut dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesa gagasan yang hasilnya tidak sekedar rangkuman tetapi dapat berupa pembentukan pola-pola baru dan kombinasi informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya, serta pencangkakan hubungan-hubungan lama menjadi hubungan-hubungan baru. Keadaan dimana mungkin termasuk pembentukan korelasi baru.³¹

Menggunakan media Lego merupakan alat bermain yang memacu imajinasi anak Anda. Karena melalui media Lego anak-anak akan senang berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Salah satu manfaat pembelajaran dengan media Lego adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar, motorik halus, dan kreativitas anak.³² Kreativitas dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, salah satunya adalah melalui permainan. Bermain adalah kebutuhan anak, dan dalam permainan kelompok, anak-anak, seperti pembelajar aktif, mulai mempelajari keterampilan sosial melalui serangkaian pemodelan, praktik, kinerja, umpan balik, penguatan, dan generalisasi.

Meningkatkan Kecerdasan

Adalah tujuan pendidikan untuk meningkatkan anak-anak didik untuk mencapai prestasi.³³ Sifat permainan membangun Lego sendiri adalah aktif, anak akan selalu ingin menyelesaikan tugas-tugas dalam permainan tersebut, sehingga dapat menumbuhkan kecerdasan anak. Lego merupakan permainan yang membangun keterampilan dan merangsang kreativitas anak, karena melalui eksperimen bermain, anak menemukan kepuasan dalam merancang sesuatu yang baru dan berbeda.³⁴

²⁸ Zulaikhah, Kholis, and Wulandari, "Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu IV Labuhan Ratu."

²⁹ Teresa M. Amabile, *Creatvty in Context Update to: The Social Psychology of Creativity*, Westview Press (Taylor and Francis, 2018), accessed June 14, 2023, <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780429501234/creativity-context-teresa-amabile>.

³⁰ Robert J. Sternberg and Todd I. Lubart, "The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms," *Handbook of Creativity* (June 9, 2014): 3–15, accessed June 14, 2023, https://app.dimensions.ai/details/publication/pub.1034810289?and_facet_journal=jour.1100969.

³¹ Tintia, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego Dala Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Di Creativkids and U Art Bandar Jaya Timur," 47–48.

³² Kartini and Susilawati, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN LEGO UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI."

³³ Janes Sinaga et al., "Kajian Peran Penting Pendidikan Sekolah Advent Dalam Mengembangkan Tabiat Dan Karakter Melalui Pratik Pembelajaran Di Sekolah Sebagai Wujud Prestasi Yang Dicapai," *Journal of Education and Culture* 2, no. 3 (October 28, 2022): 30–37, accessed January 4, 2023, <https://www.jurnalindrainstitute.com/index.php/jec/article/view/281>.

³⁴ Sri Utami, Nuzul Qur'aniati, and Erlita Kusuma, "Playing Lego Increase Cognitive Development on Preschool Child (4-5 Years Old)," *Jurnal Ners* 3, no. 2 (2017): 121–127.

Konsep-konsep seperti warna, bentuk geometris, ukuran dan tekstur benda diperkenalkan melalui permainan Lego, kemudian hasil pengamatan anak terhadap konsep-konsep tersebut akan disimpan dalam pikiran anak, sehingga anak dapat melalui proses belajar dan mencoba mengeksplorasi apa yang telah dimilikinya.³⁵ Penggunaan permainan Lego sangat mempengaruhi kecerdasan anak, khususnya kecerdasan visual-spasial anak. Sebab permainan lego dapat merangsang kecerdasan visual spasial anak. Anak-anak akan belajar banyak hal secara tidak sadar ketika bermain Lego, mulai dari mengenal warna, konsep geometri, berhitung, belajar mendesain, mengenal dimensi, dan belajar menentukan arah dan posisi. Salah satu aspek kecerdasan visuospasial adalah kepekaan terhadap bentuk, unsur formal, ukuran, komposisi, dan warna. Orang dengan kecerdasan visual-spasial sangat imajinatif dan dapat berimajinasi secara detail.³⁶

Penggunaan media LEGO dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif matematika siswa, dan berbagai penelitian menunjukkan bahwa LEGO dapat memberikan terapi untuk pembelajaran matematika. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran ada baiknya guru tidak hanya sekedar menjelaskan tetapi juga menggunakan media pembelajaran sebagai jembatan untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran memudahkan siswa dalam menangkap materi karena menggunakan benda-benda konkrit dan nyata. Selain itu anak juga dapat mengenal konsep matematika yaitu dapat mengenal konsep berat, ringan, panjang, pendek, besar, kecil, tinggi dan rendah, serta dapat mengelompokkan benda menurut bentuk dan warnanya.³⁷ Selain itu anak juga dapat mengenal konsep matematika yaitu dapat mengenal konsep berat, ringan, panjang, pendek, besar, kecil, tinggi dan rendah, serta dapat mengelompokkan benda menurut bentuk dan warnanya.³⁸

KESIMPULAN

Permainan Lego memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas dan kepandaian anak-anak dalam konteks pembelajaran. Studi-literatur memberikan bukti tentang dampak positif permainan Lego terhadap pengembangan keterampilan kreatif, berpikir kritis, dan keterampilan motorik pada anak-anak. Hasil analisis literatur juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan permainan Lego dapat memotivasi anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Meskipun ada kebutuhan untuk penelitian lebih lanjut dan bukti empiris, kajian literatur ini

³⁵ Ibid.

³⁶ Yuliana, M. Syukri, and Halida, "PEMANFAATAN PERMAINAN LEGO UNTUK PENGEMBANGAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL DI TK," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 5, no. 5 (May 16, 2016): 1–15, accessed October 19, 2023, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/15250>.

³⁷ Fida Rahmantika Hadi, "Penggunaan Media Lego Bricks Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematika Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat," *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal* 2, no. 1 (March 16, 2021): 73–82, accessed October 18, 2023, <https://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/ZAHRA/article/view/217>.

³⁸ Kartini and Susilawati, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN LEGO UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI."

memberikan dasar yang kokoh untuk memahami kontribusi positif permainan Lego terhadap pembelajaran anak-anak. Implikasi praktis dari temuan ini dapat membantu pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi pendidik dan orang tua dalam mendukung perkembangan kreativitas dan kepandaian anak-anak.

REFERENSI

- Amabile, Teresa M. *Creatvty in Context Update to: The Social Psychology of Creativity*. Westview Press. Taylor and Francis, 2018. Accessed June 14, 2023. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780429501234/creativity-context-teresa-amabile>.
- Bandura, Albert. *Social Learning Theory*. Prentice Hall, 1977.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow - The Pyschooogy of Opitmal Experience*. New York: Harper & Row, 1990.
- Dag, Nevin Cetin, Emine Turkkkan, Alper Kacar, and Huseyin Dag. "Children's Only Profession: Playing with Toys." *Northern Clinics of Istanbul* 8, no. 4 (2021): 414. Accessed June 14, 2023. [/pmc/articles/PMC8430366/](https://www.turkiclinics.com/articles/PMC8430366/).
- Diswiko, Evin. "Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Melati Desa Martapura Kec.Sikap Dalam," 2014.
- Djollong, Andi Fitriani, Rossanita Truelovin H. P, Asep, Rosadi, Yossie Ulfa Nuzalifa, Riska Yulianti, Anwar, Firdaus Mutawally, Luluk Wahyu Nengsih, and Sinaga Janes. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.
- Eliasa, Eva Imania. "PENTINGNYA BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI," 1988.
- Hadi, Fida Rahmantika. "Penggunaan Media Lego Bricks Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematika Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat." *ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal* 2, no. 1 (March 16, 2021): 73–82. Accessed October 18, 2023. <https://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/ZAHRA/article/view/217>.
- Kartini, and Indria Susilawati. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN LEGO UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI." *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (April 30, 2018): 33–43. Accessed October 19, 2023. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD/article/view/386>.
- Khadijah, and Armanila. *BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI*. Medan: PERDANA PUBLISHING, 2017.
- Nurfauzi, Yogi, Dina Mayadiana Suwarna, Ali Ramatni, Joni Wilson Sitopu, and Janes Sinaga. "Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka." *Journal on Education* 6, no. 1 (May 23,

- 2023): 213–221. Accessed June 7, 2023. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2934>.
- Nurhayati, Siti, and Khamim Zarkasih Putro. “Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 52–64. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>.
- Pendidikan, Kementerian, D A N Kebudayaan, and Republik Indonesia. “Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini.” *Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, FIP UNY* (2020): 1–32.
- Piaget, Jean. “The Origins of Intelligence in Children.” *The origins of intelligence in children*. (August 15, 2007).
- Pratiwi, Wiwik. “Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini.” *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (August 1, 2017): 106–117. Accessed October 19, 2023. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>.
- Rohimah, Rima, and Rohmalina. “EFEKTIVITAS BERMAIN LEGO DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA PADA KELOMPOK PIAY GROUP.” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 5 (August 13, 2019): 216–219. Accessed October 18, 2023. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/3227>.
- Rohman, Mujibur, Janes Sinaga, Yuliawati, Adi Asmara, Titi Purbo Sari, Abdul Rahman Ramadhan, Via Yustitia, et al. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: PT Penamuda Media, 2023.
- Sinaga, Janes. “Psikologi Pendidikan Kristen Dan Perkembangannya.” *Indonesian Journal of Psychology and Behavioral Science* 1, no. 1 (May 27, 2023): 75–86. Accessed July 20, 2023. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/mental/article/view/3664>.
- Sinaga, Janes, Max Lucky tinenti, Bernard Maruli Hutabarat, Juita Lusiana Sinambela, and Dale Dompas Sompotan. “Kajian Peran Penting Pendidikan Sekolah Advent Dalam Mengembangkan Tabiat Dan Karakter Melalui Pratik Pembelajaran Di Sekolah Sebagai Wujud Prestasi Yang Dicapai.” *Journal of Education and Culture* 2, no. 3 (October 28, 2022): 30–37. Accessed January 4, 2023. <https://www.jurnalindrainstitute.com/index.php/jec/article/view/281>.
- Sinaga, Janes, Juita Lusiana Sinambela, Max Lucky Tinenti, Bernard Maruli Hutabarat, and Jolf John Tendean. “Pendidikan Disiplin: Sarana Pembentukan Tabiat Dan Karakter Pada Anak.” *JUITAK : Jurnal Ilmiah Teologi dan Pendidikan Kristen* 1, no. 1 (January 31, 2023): 22–33. Accessed September 20, 2023. <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/juitak/article/view/24>.
- Sinaga, Janes, Juita Lusiana Sinambela, Dale Dompas Sompotan, Daniel Siswanto, Kingston

- Pandiangan, and Beni Chandra Purba. "Raising Responsible Children: Forms of Parental Concern in Providing Character Education." *Indonesian Journal of Contemporary Multidisciplinary Research* 2, no. 1 (February 2, 2023): 17–28. Accessed February 6, 2023. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/modern/article/view/2745>.
- Sinaga, Janes, Rudolf Weindra Sagala, Rolyana Ferinia, and Stimson Hutagalung. "Peran Fundamental Gembala Bagi Guru Saat Pandemi Dalam Pembelajaran Online Berbasis Karakter: Tantangan Dan Sistem Pendukung." *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)* 2, no. 1 (December 3, 2021): 13–35. <https://ejurnal.sttkadesiyogyakarta.ac.id/index.php/jupak/article/view/61>.
- Sinaga, Janes, and Juita Lusiana Sinambela. "Pendidikan Kristen Versus Pendidikan Sekuler: Ditinjau Dari Motivasi Dan Tujuan Pendidikan." *JIMAD : Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* 1, no. 1 (August 30, 2023): 34–48. Accessed October 19, 2023. <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimad/article/view/56>.
- Sinaga, Janes, Ramlen Woran, and Juita Lusiana Sinambela. "Pendidikan Karakter Dalam Era Milenial: Menjawab Tantangan Global Dan Lokal." *Coram Mundo: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 3, no. 2 (2021): 94–100. Accessed August 7, 2023. <https://jurnal.sttarastamarngabang.ac.id/index.php/ngabang/article/view/184>.
- Sinambela, Juita Lusiana, and Janes Sinaga. "Genealogi Pendidikan Kristen: Jejak Asal, Makna, Dan Tujuannya." *JIMAD : Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* 1, no. 1 (February 28, 2023): 1–17. Accessed October 12, 2023. <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimad/article/view/38>.
- Sternberg, Robert J., and Todd I. Lubart. "The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms." *Handbook of Creativity* (June 9, 2014): 3–15. Accessed June 14, 2023. https://app.dimensions.ai/details/publication/pub.1034810289?and_facet_journal=jour.1100969.
- Tintia, Nurvida. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego Dala Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Di Creativkids and U Art Bandar Jaya Timur." *Universitas Negeri Raden Intan Lampung*, 2018.
- Udju, Daniel, and Janes Sinaga. "Transformasi Karakter: Dampak Kesetiaan Guru Kristen Dalam Pembentukan Kepribadian Anak Didik." *JIMAD : Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* 1, no. 1 (August 28, 2023): 18–33. Accessed October 12, 2023. <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimad/article/view/51>.
- Utami, Sri, Nuzul Qur'aniati, and Erlita Kusuma. "Playing Lego Increase Cognitive Development on Preschool Child (4-5 Years Old)." *Jurnal Ners* 3, no. 2 (2017): 121–127.

Yuliana, M. Syukri, and Halida. “PEMANFAATAN PERMAINAN LEGO UNTUK PENGEMBANGAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL DI TK.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 5, no. 5 (May 16, 2016): 1–15. Accessed October 19, 2023. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/15250>.

Zulaikhah, Siti, Nur Kholis, and Rina Wulandari. “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu IV Labuhan Ratu.” *Azzahra* 1, no. 1 (2019): 69–84.