Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Lego di RA Al-Usmani NW Majidi

Niswatul Hurri
Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor Lombok Timur
agisnam123@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:
Received
Accepted
Available online

Keywords *peran guru, kreativitas, anak usia dini, bermain LEGO, RA.*

Copyright © 2025 Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi This is an open access article distributed under the CC BY-NC 4.0 license - http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

Abstrak

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik anak. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah bermain LEGO. Kegiatan bermain LEGO memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, menyusun, mengombinasikan, dan menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan ide serta imajinasinya. Dalam proses tersebut, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, pendidik, dan evaluator. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain LEGO di RA Al-Usmani NW Majidi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Sumber data penelitian meliputi guru dan anak, sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik. Secara konseptual, kegiatan bermain LEGO dapat memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan kelancaran dalam menghasilkan ide, fleksibilitas dalam membuat bentuk, orisinalitas dalam menciptakan karya, serta kemampuan elaborasi. Guru berperan dalam menyediakan media, memberikan stimulus dan pertanyaan pemantik, memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi, memberikan apresiasi terhadap karya anak, serta membimbing anak ketika mengalami kesulitan. Dengan demikian, kegiatan bermain LEGO dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini apabila dilaksanakan dengan pendampingan guru yang tepat.

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu tahapan pendidikan yang memiliki peranan penting dalam memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Pada masa usia dini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik dalam aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, maupun seni. Oleh sebab itu, proses pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang dengan memperhatikan kebutuhan, karakteristik, minat, dan tahap perkembangan anak.

Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini tidak dapat disamakan dengan pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar atau jenjang pendidikan lainnya. Anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung dan kegiatan bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dekat dengan kehidupan anak sekaligus menjadi sarana bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, berinteraksi, dan mengekspresikan dirinya.

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini adalah kreativitas. Kreativitas dapat dipahami sebagai kemampuan individu untuk menghasilkan gagasan atau karya yang baru, berbeda, dan memiliki makna bagi dirinya. Pada anak usia dini, kreativitas dapat terlihat melalui kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai ide, mencoba berbagai cara, membuat bentuk yang berbeda, memecahkan masalah sederhana, menggunakan benda dengan cara yang beragam, serta mengekspresikan gagasan melalui karya.

Pengembangan kreativitas tidak cukup dilakukan dengan memberikan tugas yang memiliki satu jawaban benar. Anak perlu diberikan kesempatan untuk bereksplorasi, mencoba, melakukan kesalahan, menemukan cara baru, dan menghasilkan karya berdasarkan gagasannya sendiri. Oleh karena itu, lingkungan pembelajaran perlu memberikan ruang yang aman dan menyenangkan agar anak tidak takut untuk mencoba dan mengembangkan ide.

Dalam kondisi tersebut, guru mempunyai peranan yang sangat penting. Guru bukan hanya berfungsi sebagai pemberi informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan dan media pembelajaran, motivator yang memberikan dorongan, pembimbing yang membantu anak ketika menghadapi kesulitan, serta evaluator yang mengamati perkembangan anak.

Penelitian mengenai peran guru dalam pengembangan kreativitas anak menunjukkan bahwa guru dapat membantu kreativitas anak dengan merangsang imajinasi, memberikan kebebasan berkreasi, memberikan apresiasi, memberikan motivasi, serta menjadi contoh bagi anak. Penelitian Sartika dan Munastiwi menemukan beberapa peran guru dalam pengembangan kreativitas, antara lain sebagai pendidik, motivator, penasihat, teladan, pengajar, pembimbing, pelatih, dan evaluator.

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



Salah satu media yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman bermain yang kreatif adalah LEGO. LEGO merupakan permainan konstruktif yang terdiri atas kepingan-kepingan yang dapat disusun dan dikombinasikan menjadi berbagai bentuk. Anak dapat menggunakan LEGO untuk membuat bangunan, kendaraan, hewan, rumah, maupun bentuk-bentuk lain sesuai dengan imajinasinya.

Bermain LEGO memberikan peluang kepada anak untuk menentukan sendiri apa yang ingin dibuat. Anak dapat memilih warna, ukuran, bentuk, serta cara menyusun kepingan LEGO. Proses tersebut memberikan pengalaman kepada anak untuk mencoba, membandingkan, memperbaiki, dan menemukan solusi ketika bentuk yang dibuat belum sesuai dengan keinginannya. Penelitian tentang implementasi bermain LEGO pada anak usia 5–6 tahun menunjukkan bahwa kegiatan tersebut dapat mendukung proses kreativitas anak. Dalam penelitian tersebut, guru menciptakan suasana yang kondusif sehingga anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan ide kreatifnya. Kajian yang lebih baru juga menunjukkan bahwa permainan LEGO secara konsisten berhubungan dengan pengembangan kreativitas, khususnya dalam aspek kelancaran ide, fleksibilitas, dan orisinalitas. Selain kreativitas, aktivitas konstruktif dengan LEGO juga dapat mendukung perkembangan motorik halus, kognitif, dan sosial-emosional anak.

Penelitian mengenai strategi guru dalam mengembangkan kreativitas melalui permainan LEGO juga menunjukkan pentingnya guru dalam memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba hal-hal baru, menghargai ide anak, memberikan pertanyaan pemantik, mengajak anak bekerja sama, dan memberikan kebebasan untuk berkreasi. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa LEGO bukan sekadar permainan untuk mengisi waktu luang, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas. Namun, keberhasilan kegiatan tersebut juga sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru merancang, melaksanakan, dan mendampingi kegiatan bermain.

RA Al-Usmani NW Majidi sebagai lembaga pendidikan anak usia dini memiliki peranan dalam memberikan stimulasi terhadap perkembangan anak melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian mengenai peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain LEGO penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana guru menjalankan perannya dalam proses tersebut.

Penelitian ini berfokus pada peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain LEGO di RA Al-Usmani NW Majidi. Fokus tersebut dijabarkan menjadi beberapa aspek, yaitu: Peran guru dalam merencanakan kegiatan bermain LEGO. Peran guru dalam menyediakan media dan lingkungan bermain. Peran guru dalam memberikan stimulus kepada anak. Peran guru dalam membimbing dan memotivasi anak selama bermain LEGO. Bentuk kreativitas yang muncul selama

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/

kegiatan bermain LEGO. Faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain LEGO.

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung secara cepat. Setiap anak memiliki karakteristik dan potensi yang berbeda sehingga stimulasi yang diberikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya bertujuan memberikan stimulasi agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Pembelajaran perlu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan dunia anak.

Salah satu karakteristik penting anak usia dini adalah kecenderungan untuk belajar melalui bermain. Melalui bermain, anak dapat memperoleh pengalaman secara langsung. Anak dapat belajar mengenal lingkungan, mengembangkan kemampuan berpikir, menggunakan bahasa, mengembangkan motorik, serta membangun hubungan sosial.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide, gagasan, atau karya yang baru dan beragam. Pada anak usia dini, kreativitas tidak selalu ditunjukkan melalui karya yang kompleks. Kreativitas dapat terlihat dari cara anak menggunakan benda, menyelesaikan masalah, membuat bentuk, memilih warna, menyusun benda, atau menceritakan gagasan mengenai hasil karyanya.

Beberapa indikator kreativitas yang dapat diamati pada anak antara lain: **Kelancaran (fluency)**, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai ide atau gagasan. Keluwesan **(flexibility)**, yaitu kemampuan menggunakan berbagai cara atau menghasilkan variasi bentuk. **Keaslian (originality)**, yaitu kemampuan menghasilkan karya atau gagasan yang berbeda dari yang lain. **Elaborasi (elaboration)**, yaitu kemampuan mengembangkan dan memperkaya suatu gagasan atau hasil karya.

Dalam pembelajaran anak usia dini, guru perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keempat aspek tersebut melalui kegiatan yang terbuka dan tidak selalu memiliki satu hasil yang ditentukan sebelumnya. Guru memiliki posisi penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang mendukung kreativitas anak. Guru dapat berperan sebagai: Guru menyediakan alat, bahan, lingkungan, dan kesempatan bermain yang memungkinkan anak bereksplorasi. Dalam kegiatan LEGO, guru perlu memastikan bahwa media tersedia dan mudah dijangkau anak. Guru memberikan dorongan agar anak berani mencoba. Motivasi dapat diberikan melalui pujian, penguatan positif, dan pertanyaan yang mendorong anak untuk berpikir.

Guru membantu anak ketika menghadapi kesulitan, tetapi tidak mengambil alih seluruh pekerjaan anak. Bantuan diberikan secara proporsional sehingga anak tetap memiliki kesempatan menyelesaikan masalah sendiri. Guru membantu membentuk

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/

sikap positif seperti percaya diri, sabar, bertanggung jawab, bekerja sama, dan menghargai hasil karya teman.

Guru dapat memberikan contoh perilaku kreatif, misalnya menunjukkan bahwa suatu benda dapat digunakan dengan berbagai cara tanpa membatasi anak untuk meniru satu bentuk tertentu. Guru melakukan pengamatan terhadap proses dan perkembangan anak. Evaluasi kreativitas tidak hanya didasarkan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses anak dalam menghasilkan karya. Penelitian mengenai peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak menunjukkan pentingnya guru dalam menyediakan lingkungan yang mendukung, memberikan stimulasi, serta memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan gagasannya. **J**[PKP]JPTAM

LEGO merupakan salah satu permainan konstruktif yang dapat digunakan anak untuk membangun berbagai macam bentuk. Karakteristik LEGO yang dapat dibongkar, disusun kembali, dan dikombinasikan memungkinkan anak melakukan eksplorasi secara berulang.

Dalam kegiatan bermain LEGO, anak dapat: memilih kepingan sesuai kebutuhan; menyusun berbagai kepingan; mencoba berbagai kombinasi; membuat bentuk sesuai imajinasi; memperbaiki bentuk yang belum sesuai; menjelaskan hasil karyanya kepada guru atau teman. Dengan demikian, LEGO memberikan pengalaman belajar yang bersifat aktif dan konstruktif.

Hubungan Bermain LEGO dengan Kreativitas Bermain LEGO memiliki hubungan yang erat dengan kreativitas karena anak diberi kesempatan untuk menentukan sendiri apa yang ingin dibuat. Satu set kepingan LEGO dapat menghasilkan banyak bentuk yang berbeda tergantung pada imajinasi dan kemampuan anak. Misalnya, beberapa kepingan yang sama dapat digunakan anak untuk membuat rumah, mobil, robot, hewan, atau bangunan lainnya. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa anak menggunakan kemampuan berpikir divergen dalam mengeksplorasi kemungkinan. Penelitian yang secara khusus mengkaji permainan LEGO untuk kreativitas anak menunjukkan bahwa kegiatan tersebut dapat mendukung kelancaran ide, fleksibilitas, dan orisinalitas anak. **J**[PKP]Jurnal UNW

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif** dengan jenis penelitian **deskriptif**. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian berusaha memahami dan mendeskripsikan secara mendalam peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain LEGO.

Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran secara langsung melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di **RA Al-Usmani NW Majidi**. Subjek penelitian

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/

terdiri atas guru yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan anak yang mengikuti kegiatan bermain LEGO. Penentuan informan dilakukan secara purposive berdasarkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan bermain LEGO. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, hasil karya anak, perangkat pembelajaran, dan dokumen lain yang relevan. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahapan utama: **Reduksi Data,** Peneliti memilih dan memusatkan data yang relevan dengan fokus penelitian. Data hasil observasi dan wawancara dikategorikan berdasarkan peran guru, proses bermain LEGO, kreativitas anak, serta faktor pendukung dan penghambat. **Penyajian Data,** Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga hubungan antara peran guru dan perkembangan kreativitas anak dapat dipahami. **Penarikan Kesimpulan,** Tahap terakhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang muncul selama penelitian. **Keabsahan Data,** Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan sumber lain yang relevan. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan format hasil yang dapat digunakan setelah data lapangan diperoleh. Pernyataan spesifik mengenai kondisi RA Al-Usmani NW Majidi harus disesuaikan dengan hasil observasi dan wawancara sebenarnya.

Peran Guru dalam Kegiatan Bermain LEGO

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana bermain yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi. Guru tidak hanya memberikan LEGO kepada anak, tetapi juga mengarahkan kegiatan agar anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara, guru di RA Al-Usmani NW Majidi memiliki peran penting dalam merencanakan kegiatan bermain LEGO sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini. Perencanaan dilakukan dengan menyesuaikan kegiatan bermain LEGO dengan tema pembelajaran, kebutuhan perkembangan anak, usia, dan kemampuan masing-masing peserta didik. Dalam tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menentukan tujuan pembelajaran, menyiapkan media LEGO, serta merancang kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi dan bereksplorasi.

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



Kegiatan bermain LEGO juga telah dimasukkan ke dalam perencanaan pembelajaran karena dinilai dapat mendukung berbagai aspek perkembangan anak. Tujuan kegiatan tidak hanya diarahkan pada kemampuan anak dalam menghasilkan suatu bentuk, tetapi juga pada kemampuan berpikir, berimajinasi, memecahkan masalah, mengembangkan koordinasi mata dan tangan, bekerja sama, serta meningkatkan rasa percaya diri.

Jumlah peserta didik pada kelompok B sebanyak 17 anak, yang terdiri atas 5 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Jumlah tersebut menjadi pertimbangan guru dalam mempersiapkan media dan mengatur pelaksanaan kegiatan agar seluruh anak memperoleh kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi. Dengan jumlah peserta didik yang relatif banyak dibandingkan dengan ketersediaan LEGO pada kondisi tertentu, guru perlu melakukan pengelolaan media, termasuk penggunaan LEGO secara berkelompok.

Perencanaan yang dilakukan guru menunjukkan bahwa kegiatan bermain LEGO tidak dilaksanakan secara spontan semata, tetapi ditempatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan perkembangan. Hal ini memperlihatkan bahwa guru berperan sebagai perencana pembelajaran yang mengarahkan kegiatan bermain agar tetap memberikan ruang yang luas bagi kreativitas anak.

Peran pertama yang terlihat adalah guru sebagai fasilitator. Guru menyiapkan media LEGO sebelum kegiatan berlangsung dan mengatur lingkungan bermain agar anak dapat menggunakan media dengan mudah. Ketersediaan media yang memadai menjadi salah satu faktor penting karena anak membutuhkan kesempatan untuk memilih dan mengombinasikan kepingan sesuai dengan gagasannya.

Guru juga berperan sebagai motivator. Ketika terdapat anak yang merasa ragu atau kesulitan menentukan bentuk yang akan dibuat, guru dapat memberikan dorongan melalui pertanyaan dan **pernyataan** positif seperti, "Menurut kamu, bisa dibuat menjadi apa?" atau "Coba kamu pikirkan bentuk yang kamu inginkan."

Pemberian pertanyaan terbuka tersebut penting karena guru tidak langsung memberikan jawaban kepada anak. Anak diberikan kesempatan untuk berpikir dan menemukan solusi sendiri. Selanjutnya, guru berperan sebagai pembimbing. Dalam kegiatan bermain LEGO, anak mungkin mengalami kesulitan ketika menyusun kepingan, membuat bentuk agar tidak mudah roboh, atau menentukan kepingan yang sesuai. Guru dapat memberikan bantuan secara bertahap tanpa mengambil alih pekerjaan anak.

Guru juga berperan sebagai apresiator terhadap karya anak. Apresiasi dapat diberikan dengan menghargai proses, usaha, dan ide anak, bukan hanya menilai apakah hasil karya sesuai dengan contoh guru. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian mengenai strategi guru dalam mengembangkan kreativitas melalui LEGO

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/

yang menunjukkan pentingnya memberikan kebebasan kepada anak, menghargai ide anak, memberikan pertanyaan pemantik, serta mendorong anak mencoba hal-hal baru. **U**[PKP]UMS Journals

Kegiatan bermain LEGO dapat dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, guru menentukan tujuan kegiatan, menyiapkan LEGO, mengatur tempat bermain, dan menentukan stimulus yang akan diberikan kepada anak. Guru sebaiknya tidak menentukan hasil karya secara terlalu kaku. Apabila guru memberikan contoh, contoh tersebut dapat dijadikan sebagai stimulus awal, bukan sebagai satu-satunya bentuk yang harus ditiru. Pada tahap pelaksanaan, guru memperkenalkan media LEGO kepada anak dan menjelaskan aturan penggunaannya. Selanjutnya, anak diberikan kesempatan untuk memilih kepingan dan membuat bentuk berdasarkan gagasannya. Guru melakukan pengamatan dan memberikan pertanyaan pemantik. Pertanyaan yang dapat digunakan misalnya:

- "Apa yang ingin kamu buat?"
- "Bagaimana caranya supaya bangunanmu tidak jatuh?"
- "Kalau ditambah bagian ini, kira-kira menjadi apa?"
- "Apakah ada cara lain untuk membuatnya?"
- "Coba ceritakan apa yang kamu buat."

Pertanyaan tersebut dapat mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan mengungkapkan ide. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap proses anak selama bermain. Guru dapat melihat bagaimana anak memilih kepingan, menyusun, mencoba, memperbaiki, bekerja sama, dan menceritakan hasil karyanya. Evaluasi tidak seharusnya hanya melihat apakah karya anak bagus atau tidak. Proses berpikir, usaha, keberanian mencoba, dan keunikan ide juga perlu diperhatikan.

Bentuk Kreativitas Anak melalui Bermain LEGO

Kegiatan bermain LEGO dapat memunculkan beberapa bentuk kreativitas anak. Anak dapat menghasilkan berbagai gagasan mengenai bentuk yang ingin dibuat. Setelah menyelesaikan satu bentuk, anak dapat memiliki keinginan membuat bentuk lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa media LEGO memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan ide secara bebas. Fleksibilitas terlihat ketika anak mampu mengubah cara menyusun kepingan atau menggunakan kepingan untuk tujuan yang berbeda. Misalnya, kepingan yang awalnya digunakan untuk membuat bagian rumah dapat diubah menjadi **bagian kendaraan**. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa anak mampu melihat berbagai kemungkinan penggunaan suatu benda.

Orisinalitas terlihat dari munculnya karya yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Anak tidak selalu menghasilkan bentuk yang sama meskipun

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/

menggunakan media yang sama. Perbedaan tersebut merupakan bagian penting dalam perkembangan kreativitas karena anak belajar mengekspresikan ide sendiri. Elaborasi terlihat ketika anak mengembangkan suatu bentuk menjadi lebih kompleks. Misalnya, anak tidak hanya membuat rumah, tetapi menambahkan pintu, jendela, taman, pagar, kendaraan, atau orang-orang di sekitar rumah.

Peran Guru dalam Memberikan Stimulus Kreativitas

Guru memiliki peranan penting dalam memberikan stimulus selama kegiatan bermain LEGO. Stimulus yang diberikan sebaiknya bersifat terbuka sehingga anak mempunyai kesempatan untuk memberikan jawaban yang berbeda. Guru dapat menggunakan pertanyaan terbuka, menyediakan berbagai pilihan kepingan, memberikan waktu bermain yang cukup, serta menghargai setiap usaha anak.

Penelitian mengenai LEGO sebagai kegiatan pembelajaran harian juga menunjukkan bahwa suasana yang kondusif membantu terciptanya ide-ide kreatif anak. Dengan demikian, guru perlu menghindari pembatasan kreativitas melalui instruksi yang terlalu kaku. Anak sebaiknya tidak selalu diarahkan untuk menghasilkan bentuk yang sama persis dengan contoh guru. Beberapa faktor yang dapat mendukung pengembangan kreativitas melalui kegiatan bermain LEGO antara lain: **Ketersediaan media LEGO**, karena anak membutuhkan bahan yang cukup untuk bereksplorasi. **Lingkungan belajar yang nyaman**, sehingga anak dapat bermain tanpa merasa takut melakukan kesalahan. **Dukungan guru**, terutama dalam memberikan motivasi dan pertanyaan pemantik. **Waktu bermain yang cukup**, agar anak dapat menyelesaikan proses eksplorasinya. **Kebebasan berekspresi**, sehingga anak tidak hanya mengikuti contoh. **Interaksi dengan teman**, yang dapat memberikan pengalaman berbagi ide dan bekerja sama.

Penelitian sebelumnya juga mengidentifikasi ketersediaan sarana, hubungan positif guru dan anak, serta pembelajaran berbasis bermain sebagai faktor pendukung kegiatan LEGO. Di samping faktor pendukung, terdapat beberapa faktor yang dapat menghambat kegiatan, seperti: jumlah LEGO yang terbatas; waktu pembelajaran yang terbatas; perbedaan kemampuan setiap anak; anak mudah kehilangan fokus; anak masih membutuhkan bantuan ketika menyusun kepingan; lingkungan yang kurang kondusif; guru terlalu banyak memberikan contoh sehingga anak cenderung meniru. Oleh sebab itu, guru perlu melakukan pengelolaan kegiatan secara fleksibel dengan mempertimbangkan karakteristik masing-masing anak.

Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator dengan menyediakan media, lingkungan bermain yang aman, serta kesempatan

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/

kepada anak untuk menggunakan LEGO berdasarkan ide dan imajinasinya sendiri. Guru tidak terlalu mengatur hasil karya yang harus dibuat anak, melainkan memberikan kebebasan kepada anak untuk menentukan bentuk yang ingin dihasilkan.

Peran guru sebagai fasilitator terlihat ketika guru mendampingi anak selama proses bermain, memberikan bantuan ketika diperlukan, dan menghindari pengambilalihan pekerjaan anak. Ketika anak mengalami kesulitan, guru terlebih dahulu menanyakan bagian yang dianggap sulit kemudian memberikan arahan atau pertanyaan sederhana agar anak dapat menemukan solusi sendiri. Apabila anak masih mengalami kesulitan, guru dapat memberikan contoh cara memasang LEGO, tetapi tetap memberikan kesempatan kepada anak untuk melanjutkan pekerjaannya secara mandiri.

Pendekatan tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai pemberi instruksi, tetapi juga sebagai pendamping yang memberikan stimulasi terhadap proses berpikir anak. Guru memberikan bantuan secukupnya sehingga anak tetap memiliki kesempatan untuk mencoba, melakukan kesalahan, memperbaiki, dan menemukan cara yang dianggap sesuai dengan idenya.

Salah satu bentuk peran guru yang terlihat dalam hasil wawancara adalah pemberian stimulus melalui pertanyaan terbuka. Guru menggunakan pertanyaan seperti "Kamu ingin membuat apa?", "Kalau ditambahkan bagian ini, kira-kira akan menjadi apa?", dan "Ada cara lain untuk membuatnya?". Pertanyaan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir, mengembangkan gagasan, dan mengungkapkan imajinasinya.

Pemberian pertanyaan terbuka menjadi penting karena tidak membatasi anak pada satu jawaban atau satu bentuk karya tertentu. Anak diberi kesempatan untuk menentukan sendiri apa yang ingin dibuat dan bagaimana cara membuatnya. Dengan demikian, proses bermain LEGO dapat menjadi sarana untuk merangsang munculnya gagasan yang beragam.

Selain memberikan stimulus, guru juga memberikan motivasi melalui pujian dan kata-kata positif. Apresiasi diberikan terhadap usaha anak, bukan hanya terhadap hasil akhirnya. Guru memberikan penguatan ketika anak berhasil menyelesaikan karya, mencoba sesuatu yang baru, atau menunjukkan keberanian dalam mengemukakan ide.

Pemberian motivasi tersebut dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung kepercayaan diri anak. Anak tidak merasa takut ketika hasil karyanya berbeda dari teman atau ketika mengalami kesulitan dalam menyusun LEGO. Dengan demikian, anak memiliki kesempatan untuk terus mencoba dan mengeksplorasi gagasannya.

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar anak mampu menghasilkan ide ketika bermain LEGO, meskipun tingkat kemampuan setiap anak berbeda. Sebagian anak dapat langsung menentukan bentuk yang ingin dibuat, sedangkan anak lainnya masih membutuhkan stimulus berupa pertanyaan atau arahan dari guru.

Perbedaan kemampuan tersebut merupakan hal yang wajar karena setiap anak memiliki pengalaman, minat, imajinasi, dan tingkat perkembangan yang berbeda. Oleh sebab itu, guru tidak menerapkan tuntutan hasil yang sama kepada seluruh anak, tetapi memberikan kesempatan kepada masing-masing anak untuk mengembangkan karya berdasarkan kemampuannya.

Kreativitas anak terlihat melalui kemampuan menghasilkan berbagai bentuk yang berbeda. Anak dapat membuat rumah, kendaraan, hewan, robot, maupun bentuk lainnya sesuai dengan gagasan masing-masing. Perbedaan hasil karya menunjukkan bahwa LEGO dapat digunakan secara fleksibel dan tidak hanya menghasilkan satu bentuk tertentu.

Kreativitas juga terlihat ketika anak mampu melakukan modifikasi terhadap bentuk dasar. Beberapa anak mampu menambahkan detail seperti pintu, jendela, atap, atau halaman ketika membuat rumah. Kemampuan tersebut menunjukkan adanya proses pengembangan ide dari bentuk sederhana menjadi bentuk yang lebih kompleks.

Selain itu, anak mulai menunjukkan kemampuan memecahkan masalah. Ketika susunan LEGO tidak sesuai dengan keinginan, sebagian anak mencoba melepas dan menyusunnya kembali dengan cara berbeda. Proses tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan bermain LEGO memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan percobaan, menemukan kesalahan, serta mencari alternatif penyelesaian.

Pengembangan kreativitas melalui bermain LEGO tidak hanya terlihat dari proses anak dalam menyusun balok, tetapi juga dari kemampuan anak menjelaskan hasil karyanya. Berdasarkan hasil wawancara, anak diberikan kesempatan untuk menceritakan apa yang dibuat, fungsi benda tersebut, serta bagian-bagian yang terdapat dalam hasil karyanya.

Kegiatan menceritakan hasil karya memberikan ruang kepada anak untuk mengungkapkan ide yang ada dalam pikirannya. Anak belajar menjelaskan hubungan antara gagasan, proses pembuatan, dan hasil yang diperoleh. Selain mendukung kreativitas, kegiatan tersebut juga dapat memberikan pengalaman dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan rasa percaya diri.

Dengan demikian, keberhasilan kegiatan bermain LEGO tidak hanya dapat dilihat dari bentuk akhir yang dihasilkan, tetapi juga dari proses anak dalam memperoleh ide, memilih bahan, mencoba berbagai susunan, menyelesaikan masalah, melakukan perubahan, dan menjelaskan hasil karyanya.

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



Evaluasi Perkembangan Kreativitas Anak

Guru melakukan evaluasi melalui pengamatan selama proses kegiatan bermain LEGO. Aspek yang diamati meliputi kemampuan menghasilkan ide, imajinasi, keberanian mencoba hal baru, kemampuan memecahkan masalah, keunikan hasil karya, kemampuan menambahkan detail, kemandirian, serta kemampuan menceritakan hasil karya.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penilaian lebih menekankan proses daripada semata-mata hasil akhir. Hal ini terlihat dari perhatian guru terhadap bagaimana anak memperoleh ide, melakukan eksplorasi, mencoba berbagai cara, menghadapi kesulitan, serta menyelesaikan karya.

Pendekatan tersebut penting dalam pembelajaran anak usia dini karena karya setiap anak tidak harus memiliki bentuk yang sama. Hasil karya yang berbeda justru dapat menunjukkan adanya kebebasan berpikir dan keberagaman imajinasi. Oleh karena itu, guru lebih menghargai usaha dan perkembangan masing-masing anak daripada membandingkan kualitas karya antara satu anak dengan anak lainnya.

Berdasarkan keterangan guru, setelah mengikuti kegiatan bermain LEGO, perkembangan kreativitas anak terlihat cukup baik. Anak menjadi lebih berani mengemukakan ide, lebih percaya diri dalam membuat karya, serta mulai mampu mencoba berbagai bentuk tanpa selalu bergantung pada contoh yang diberikan guru. Temuan ini memperlihatkan bahwa kegiatan bermain LEGO memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan kreativitas melalui pengalaman langsung.

Pelaksanaan kegiatan bermain LEGO di RA Al-Usmani NW Majidi didukung oleh beberapa faktor, yaitu ketersediaan media LEGO, antusiasme anak, dukungan guru, suasana belajar yang menyenangkan, serta kebebasan yang diberikan kepada anak untuk bereksplorasi. Faktor-faktor tersebut menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat secara aktif dalam kegiatan.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan kegiatan. Salah satunya adalah perbedaan kemampuan anak. Tidak semua anak memiliki tingkat kemandirian dan kemampuan berpikir yang sama sehingga beberapa anak masih membutuhkan bantuan guru. Kondisi tersebut menuntut guru untuk memberikan pendampingan secara individual sesuai dengan kebutuhan anak.

Kendala lainnya adalah keterbatasan jumlah LEGO. Pada kegiatan tertentu jumlah LEGO dianggap cukup, tetapi ketika seluruh peserta didik ingin membuat karya secara bersamaan, media yang tersedia terkadang perlu digunakan secara berkelompok. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 17 anak, pengelolaan media menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan agar setiap anak tetap memperoleh kesempatan bermain.

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



Waktu pembelajaran juga menjadi kendala karena proses kreativitas membutuhkan waktu yang cukup. Anak memerlukan kesempatan untuk memilih LEGO, mencoba susunan, membongkar kembali, memperbaiki, menambahkan detail, dan menyelesaikan karya. Apabila waktu terbatas, terdapat kemungkinan beberapa anak belum dapat menyelesaikan atau mengembangkan idenya secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menilai kegiatan bermain LEGO cukup efektif dalam mengembangkan kreativitas anak. LEGO memberikan keleluasaan kepada anak untuk menciptakan berbagai bentuk berdasarkan imajinasi. Anak dapat memilih, menyusun, membongkar, mengubah, dan menyusun kembali LEGO sesuai dengan gagasannya.

Efektivitas kegiatan tersebut terlihat dari munculnya berbagai perilaku kreatif pada anak, seperti menghasilkan ide yang berbeda, membuat bentuk yang tidak sama dengan teman, mencoba cara lain ketika mengalami kesulitan, menambahkan detail pada karya, serta menceritakan hasil karya kepada orang lain.

Dengan demikian, kegiatan bermain LEGO dapat dipandang sebagai salah satu media pembelajaran yang memberikan pengalaman konkret kepada anak dalam mengembangkan kreativitas. Peran guru menjadi faktor penting karena keberhasilan kegiatan tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan LEGO, tetapi juga oleh cara guru memberikan kebebasan, stimulus, motivasi, pendampingan, dan apresiasi.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas melalui bermain LEGO membutuhkan keseimbangan antara arahan guru dan kebebasan anak. Guru perlu memberikan struktur berupa tujuan, tema, aturan penggunaan media, dan pendampingan, tetapi tetap memberikan ruang kepada anak untuk menentukan ide serta hasil karyanya sendiri.

Oleh karena itu, peningkatan kualitas kegiatan bermain LEGO dapat dilakukan dengan menambah jumlah dan variasi LEGO, menyediakan waktu bermain yang lebih memadai, serta mengembangkan variasi kegiatan yang sesuai dengan minat dan perkembangan anak. Guru juga perlu mempertahankan penggunaan pertanyaan terbuka dan pemberian apresiasi terhadap proses anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa guru di RA Al-Usmani NW Majidi memiliki peran sebagai perencana, fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator dalam kegiatan bermain LEGO. Peran tersebut memberikan kontribusi terhadap terciptanya kegiatan bermain yang memungkinkan anak mengembangkan ide, imajinasi, kemampuan memecahkan masalah, kemandirian, kepercayaan diri, serta kemampuan menghasilkan karya yang beragam.

Hasil dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa anak kelompok B RA Al-Usmani NW Majidi terlibat secara langsung dalam kegiatan bermain LEGO. Berdasarkan dokumentasi, terlihat beberapa anak duduk dan bermain LEGO secara

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/

bersama-sama dengan menggunakan berbagai bentuk dan warna LEGO. Anak tampak memilih bagian-bagian LEGO, menyusun, menghubungkan, serta mengembangkan susunan tersebut menjadi bentuk yang lebih panjang dan kompleks.

Dokumentasi tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan bermain LEGO memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi secara langsung. Anak tidak hanya menggunakan LEGO dengan mengikuti satu bentuk yang telah ditentukan, tetapi tampak memiliki kebebasan dalam menyusun dan menggabungkan berbagai bagian sesuai dengan gagasan masing-masing. Kondisi ini sejalan dengan hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa anak diberikan kesempatan untuk memilih LEGO, menentukan bentuk yang ingin dibuat, mencoba berbagai susunan, dan mengubah hasil karyanya apabila muncul ide baru.

Dalam dokumentasi juga terlihat adanya keragaman bentuk dan susunan LEGO yang dibuat oleh anak. Beberapa susunan tampak berbentuk memanjang, sementara bagian lainnya tersusun menjadi bentuk yang lebih besar dan berwarna-warni. Keragaman tersebut menjadi salah satu indikator bahwa anak memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan ide dan imajinasinya melalui media LEGO. Kreativitas dalam kegiatan ini tidak hanya ditunjukkan melalui bentuk akhir, tetapi juga melalui proses anak dalam memilih, menggabungkan, mencoba, dan menyusun kembali LEGO.

Selain mengembangkan kreativitas individu, kegiatan tersebut juga memperlihatkan adanya interaksi dan kerja sama antaranak. Anak bermain dalam ruang yang sama dan menggunakan media LEGO secara bersama-sama. Situasi tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berbagi media, berinteraksi dengan teman, mengamati hasil karya teman, dan mengembangkan gagasan melalui pengalaman bermain bersama.

Dokumentasi juga memperkuat hasil wawancara mengenai peran guru sebagai fasilitator. Guru menyediakan media LEGO dalam jumlah yang dapat digunakan anak serta memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi. Dalam kegiatan seperti yang terlihat pada dokumentasi, guru tidak harus menentukan bentuk akhir karya anak, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas berdasarkan ide dan kemampuannya masing-masing.

Dengan jumlah peserta didik sebanyak 17 anak yang terdiri atas 5 laki-laki dan 12 perempuan, pengelolaan kegiatan dan media menjadi bagian penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan bermain secara bersama-sama seperti yang terlihat dalam dokumentasi dapat menjadi salah satu cara untuk mengoptimalkan penggunaan LEGO sekaligus memberikan pengalaman sosial kepada anak. Namun, sebagaimana disampaikan guru dalam wawancara, keterbatasan jumlah LEGO dan waktu pembelajaran masih menjadi kendala yang perlu diperhatikan.

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



Berdasarkan keterkaitan antara hasil wawancara dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain LEGO di RA Al-Usmani NW Majidi memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, menghasilkan ide, mencoba berbagai bentuk, mengembangkan imajinasi, memecahkan masalah, serta berinteraksi dengan teman. Peran guru sebagai perencana, fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator menjadi faktor penting dalam menciptakan kegiatan bermain yang mendukung perkembangan kreativitas anak.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain LEGO, dapat disimpulkan bahwa guru mempunyai peranan penting dalam menciptakan kegiatan bermain yang mampu memberikan stimulasi terhadap kreativitas anak.

Guru berperan sebagai fasilitator dengan menyediakan media dan lingkungan bermain, sebagai motivator dengan memberikan dorongan dan apresiasi, sebagai pembimbing dengan membantu anak ketika mengalami kesulitan, sebagai pendidik dalam menanamkan sikap positif, serta sebagai evaluator melalui pengamatan terhadap proses dan perkembangan anak.

Kegiatan bermain LEGO memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, menyusun, membongkar, mengombinasikan, dan menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan imajinasinya. Melalui kegiatan tersebut, kreativitas anak dapat distimulasi terutama dalam aspek kelancaran menghasilkan ide, fleksibilitas, orisinalitas, dan kemampuan mengembangkan suatu gagasan.

Peran guru menjadi semakin penting karena guru perlu memberikan stimulus yang tepat tanpa membatasi kreativitas anak. Pertanyaan terbuka, apresiasi, kebebasan bereksplorasi, dan kesempatan untuk mencoba merupakan bagian dari strategi yang dapat mendukung perkembangan kreativitas.

Dengan demikian, kegiatan bermain LEGO dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran berbasis bermain dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Al-Usmani NW Majidi, dengan catatan pelaksanaannya disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, dan kemampuan masing-masing anak.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. **Bagi guru**, hendaknya memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk bereksplorasi dan tidak terlalu membatasi bentuk hasil karya anak.
2. **Bagi sekolah**, hendaknya menyediakan media permainan konstruktif yang memadai dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung kreativitas.

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/

3. **Bagi orang tua**, hendaknya memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain secara kreatif di rumah dan menghargai proses serta ide anak.
4. **Bagi peneliti selanjutnya**, penelitian dapat dikembangkan dengan melibatkan lebih banyak subjek atau menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui perubahan kreativitas anak setelah penerapan kegiatan bermain LEGO secara berkelanjutan.

E. DAFTAR PUSTAKA

Anisah, N., & Hijriyani, Y. S. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Usia Dini. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia, 1*(1), 78–90. **E**[PKP]E-Journal UIN Ponorogo

Atikah, N., Herlina, & Lismayani, A. (2025). Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Pada Usia 5–6 Tahun. *Early Childhood Research Journal (ECRJ), 8*(1). https://doi.org/10.23917/ecrj.v8i1.10803. **U**[PKP]UMS Journals

Husnah, S. K., Rohmah, L., & Hibana, H. (2026). Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini: A Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 10*(1), 2708–2715. https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.36467. **J**[PKP] JPTAM

Imroatun, Fadilatunnisa, A., Hasanah, N., & Rahayu, S. H. (2021). Implementasi Bermain Lego sebagai Pembelajaran Harian untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 3*(2), 55–67. https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.1005. **J**[PKP]Jurnal UNW

Kuswanto. (2024). Permainan LEGO: Upaya Pengembangan Kreativitas AUD. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. **E**E-Journal UIN Malang

Melyani, A. T., Adevio, L. L., Aditia, D. L., Olivya, E., & Surahman, B. (2025). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Bermain Lego Anak Usia Dini Di Lingkungan PAUD. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 4*(4), 3081–3087. https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3801. **I**[PKP]Ilmu Data Journal

Muqorrobin, S., & Fathoni, T. (2023). Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Seni Hasta Karya. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(2). **J** Jurnal STKIP PGRI Ponorogo

Putri, R. U., & Muhid, A. (2026). Permainan Lego dan Kreativitas Anak: A Scoping Review. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini, 8*(1), 46–59. https://doi.org/10.35473/ijec.v8i1.4803. **J**[PKP]Jurnal UNW

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



Sartika, & Munastiwi, E. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. **E**E-JOURNAL

Yanti, S., & Fitri, V. (2026). Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan LEGO Kelompok A di TK-IT Bunda Rahma. *Jurnal Insan Cita Pendidikan (Iceni), 3*(2), 1–6. **I**iceni