

Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Lego di PAUD Nurul Jannah Kedaung Pamulang

Nurul Fajri Aulia¹, Anita Damayanti²

Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

aulianurulfajri23@gmail.com¹, anita.damayanti@umj.ac.id²

Submitted: 14th August 2026 | **Edited:** 29th September 2026 | **Issued:** 30th September 2026

Cited on: Aulia, N. F., & Damayanti, A. (2026). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Lego di PAUD Nurul Jannah Kedaung Pamulang. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 6(3), 2182-2191.

ABSTRACT

Creativity is an important aspect of early childhood development that needs to be stimulated through appropriate and enjoyable learning activities. However, the creativity of children aged 4–5 years at PAUD Nurul Jannah was still relatively low and had not developed optimally. This was indicated by children's difficulties in creating various forms of block structures, combining different building shapes, and expressing ideas or suggestions when engaging in LEGO construction activities in Group A. Therefore, this study aimed to improve the creativity of children aged 4–5 years through LEGO play activities at PAUD Nurul Jannah. The research employed Classroom Action Research (CAR), also known as *classroom action research*. The subjects were seven children aged 4–5 years at PAUD Nurul Jannah. The results showed an improvement in children's creativity through LEGO play activities. In the pre-cycle stage, the children's creativity achievement was 34.97%. In Cycle I, creativity increased by 15.93% to 50.90%. Subsequently, in Cycle II, creativity increased by another 25.40% to 76.30%. The results indicate that LEGO play activities effectively improved children's creativity and achieved the predetermined target of 75–80%. Therefore, the classroom action research was concluded and declared successful.

Keywords: Creativity, Early Childhood, Lego Play, Classroom Action Research, Child Development

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangannya. Pada tahap ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif mengeksplorasi lingkungan, serta belajar melalui pengalaman yang diperoleh secara langsung. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, dan mengekspresikan gagasannya secara bebas. Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kreativitas. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan suatu karya, tetapi juga mencakup kemampuan menghasilkan gagasan baru, menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah, serta mengembangkan ide berdasarkan pengalaman yang dimiliki anak. Arnott

dan Duncan (2019) menjelaskan bahwa lingkungan bermain, interaksi sosial, ruang, serta penggunaan berbagai material dapat memberikan konteks yang mendukung munculnya kreativitas anak. Dengan demikian, stimulasi kreativitas perlu menjadi bagian penting dalam pembelajaran anak usia dini.

Kreativitas merupakan kemampuan yang memungkinkan anak menghasilkan gagasan, bentuk, atau karya yang memiliki unsur kebaruan dan keunikan. Pada anak usia dini, kreativitas dapat terlihat melalui kemampuan mengembangkan imajinasi, mencoba berbagai kemungkinan, mengombinasikan berbagai bentuk, menghasilkan karya yang berbeda, serta mengemukakan gagasan berdasarkan pemikirannya sendiri. Kreativitas juga berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif yang dapat membantu anak menghadapi berbagai situasi dan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Silalahi (2020) menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain konstruktif, sedangkan Ramadhani et al. (2024) melalui kajian literatur menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk menghasilkan berbagai kreasi berdasarkan ide dan pemikirannya sendiri. Oleh sebab itu, pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk menentukan pilihan, mengeksplorasi material, dan menghasilkan karya sesuai dengan gagasannya merupakan bagian penting dalam pengembangan kreativitas anak usia dini.

Bermain merupakan aktivitas yang sangat dekat dengan kehidupan anak usia dini dan menjadi salah satu cara alami bagi anak untuk belajar. Melalui bermain, anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, mencoba berbagai hal, berinteraksi dengan orang lain, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi. Aktivitas bermain yang memberikan kebebasan kepada anak untuk mencoba dan menciptakan sesuatu dapat menjadi sarana yang efektif dalam menstimulasi kreativitas. Loizou dan Loizou (2022) menjelaskan bahwa bermain kreatif memberikan ruang bagi anak untuk terlibat dalam proses penciptaan, sementara pendidik dapat berperan sebagai mediator yang memberikan dukungan dan penguatan terhadap proses kreatif anak. Sejalan dengan hal tersebut, Imroatun et al. (2021) menunjukkan bahwa kegiatan bermain LEGO dapat membantu anak mengembangkan ide abstrak menjadi bentuk konkret serta memberikan kesempatan untuk menghasilkan berbagai kreasi. Stianto et al. (2021) juga menemukan adanya pengaruh permainan

LEGO terhadap perkembangan kreativitas anak prasekolah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemilihan jenis permainan dan media yang tepat dapat menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan kreativitas anak.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kreativitas anak adalah LEGO. LEGO merupakan permainan konstruktif yang memungkinkan anak menyusun, menggabungkan, membongkar, dan membentuk kembali kepingan menjadi berbagai macam bangunan sesuai dengan imajinasi dan gagasan yang dimilikinya. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi bentuk, ukuran, warna, susunan, keseimbangan, serta hubungan antarkomponen dalam menghasilkan suatu karya. Ulkhatiata dan Purnama (2023) menemukan bahwa penggunaan permainan LEGO memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun. Penelitian Dary et al. (2024) juga menunjukkan bahwa permainan LEGO dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini. Selain itu, Arsiyah et al. (2025) melaporkan bahwa permainan LEGO dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kreativitas anak kelompok A. Hasil-hasil tersebut memperlihatkan bahwa LEGO memiliki karakteristik yang sesuai untuk memberikan pengalaman bermain konstruktif yang memungkinkan anak menghasilkan gagasan dan karya secara lebih bebas.

Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Nurul Jannah Kedaung Pamulang, kemampuan kreativitas anak usia 4–5 tahun masih belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut terlihat dari masih adanya anak yang mengalami kesulitan dalam membuat bangunan dengan berbagai bentuk balok LEGO, mengombinasikan beberapa bentuk bangunan menjadi suatu karya, serta menyampaikan gagasan atau usul ketika menghadapi permasalahan dalam kegiatan membangun LEGO. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan lebih luas kepada anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan gagasan kreatifnya. Temuan penelitian terbaru juga memperkuat bahwa LEGO merupakan media yang potensial dalam mengembangkan kreativitas anak; Putri dan Muhid (2026) melalui scoping review terhadap berbagai penelitian menyimpulkan bahwa permainan LEGO secara konsisten berkaitan dengan peningkatan kreativitas, terutama pada aspek

kelancaran ide, fleksibilitas, dan orisinalitas. Oleh karena itu, permainan LEGO dipandang relevan untuk digunakan sebagai kegiatan stimulasi kreativitas anak usia 4–5 tahun di PAUD Nurul Jannah Kedaung Pamulang. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4–5 tahun melalui permainan LEGO di PAUD Nurul Jannah Kedaung Pamulang.

LANDASAN TEORI

Kreativitas pada anak usia dini merupakan kemampuan untuk menghasilkan gagasan, cara, atau karya yang menunjukkan unsur kebaruan, keluwesan, dan keunikan berdasarkan pengalaman yang dimiliki anak. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan hasil akhir suatu karya, tetapi juga dengan proses ketika anak mengeksplorasi, mencoba, mengembangkan, dan mengombinasikan berbagai kemungkinan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kreativitas dapat berkembang ketika anak memperoleh lingkungan yang memberikan kesempatan untuk mengambil keputusan, mencoba berbagai alternatif, serta mengekspresikan gagasannya tanpa terlalu dibatasi oleh hasil yang telah ditentukan. Kang (2020) menjelaskan bahwa perkembangan disposisi kreatif anak dipengaruhi oleh karakteristik individu sekaligus iklim kreatif yang dibangun dalam lingkungan pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, Erdoğan dan Karataş (2021) menunjukkan adanya hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dengan proses belajar anak usia prasekolah. Dengan demikian, pengembangan kreativitas perlu diarahkan pada pemberian pengalaman yang memungkinkan anak berpikir secara fleksibel, menghasilkan berbagai gagasan, dan menemukan solusi melalui aktivitas yang bermakna.

Bermain merupakan aktivitas yang memiliki kedudukan penting dalam proses belajar dan perkembangan anak usia dini karena memungkinkan anak belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan bermakna. Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, menggunakan imajinasi, mencoba berbagai tindakan, serta membangun pemahaman berdasarkan pengalaman langsung. Dalam aktivitas bermain, proses kreatif dapat muncul ketika anak melakukan kombinasi baru terhadap benda, ide, atau pengalaman yang dimilikinya. Mikhailova (2021) menjelaskan bahwa bermain memiliki keterkaitan erat dengan kreativitas karena aktivitas bermain memungkinkan anak menghasilkan kombinasi baru melalui tindakan yang bersifat imajinatif. Sementara itu, Hedegaard (2020) menempatkan eksplorasi sebagai bagian penting dalam aktivitas

bermain dan belajar anak karena melalui eksplorasi anak secara aktif membangun pengalaman dalam konteks sosial dan budaya. Oleh karena itu, kegiatan bermain yang bersifat terbuka dan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini.

Permainan konstruktif merupakan salah satu bentuk bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan berbagai material dalam menghasilkan suatu bentuk atau objek tertentu. Dalam permainan konstruktif, anak tidak hanya menggunakan benda sesuai dengan fungsi yang telah ditentukan, tetapi dapat mengubah, menggabungkan, dan menyusun material berdasarkan imajinasi dan tujuan yang ingin dicapai. Aktivitas tersebut dapat melatih kemampuan anak dalam merencanakan, mencoba, memperbaiki, serta menemukan alternatif ketika hasil konstruksinya belum sesuai dengan yang diharapkan. Shechter et al. (2021) menemukan bahwa kegiatan konstruksi terbuka pada anak prasekolah dapat memunculkan berbagai bentuk kemampuan berpikir dan pemecahan masalah. Kewalramani et al. (2020) juga menunjukkan bahwa aktivitas yang menggunakan balok dan konstruksi dapat memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan inkuiri, serta proses berpikir desain. Berdasarkan teori tersebut, permainan konstruktif memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan kreativitas karena anak terlibat secara aktif dalam proses menghasilkan, mengubah, dan mengembangkan suatu karya.

LEGO merupakan salah satu media permainan konstruktif yang terdiri atas kepingan-kepingan yang dapat dirangkai dan dikombinasikan menjadi berbagai bentuk. Karakteristik LEGO yang fleksibel memungkinkan anak membangun objek berdasarkan gagasan dan imajinasinya sendiri, kemudian membongkar dan membangun kembali apabila ingin menghasilkan bentuk yang berbeda. Dalam proses tersebut, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir divergen melalui pencarian berbagai alternatif bentuk, sekaligus mengembangkan kemampuan pemecahan masalah ketika menghadapi kesulitan dalam menyusun konstruksi. Shechter et al. (2021) menunjukkan bahwa tugas konstruksi berbasis LEGO yang bersifat terbuka dapat mendorong anak prasekolah untuk menggunakan berbagai kebiasaan berpikir dalam menyelesaikan masalah konstruksi. Selain itu, Schut et al. (2022) menegaskan bahwa aktivitas desain dan

pemberian ruang bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dapat mendukung perkembangan berpikir kreatif. Berdasarkan landasan tersebut, permainan LEGO dapat dipandang sebagai media yang sesuai untuk memberikan stimulasi kreativitas anak usia 4–5 tahun, khususnya dalam kemampuan menghasilkan berbagai bentuk bangunan, mengombinasikan kepingan menjadi konstruksi baru, serta mengemukakan gagasan dalam proses menyelesaikan masalah saat bermain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan di TK Nurul Jannah yang berlokasi di JL. H. Taip Kemandoran IV RT. 008 RW. 009, Kedaung-Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Kabupaten Banten, Indonesia dengan melakukan observasi kepada anak usia dini dari Kelompok A yang berumur 4-5 tahun yang berjumlah 7 anak.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (class action research) yang berperan dalam meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan upaya untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran di kelas yang dapat meningkatkan kualitas sekolah dan kinerja pelaku pendidikan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk mengidentifikasi, memahami dan memecahkan permasalahan yang ada di dalam kelas. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pelaksanaan Tindakan direncanakan dengan dua (2) siklus, disetiap siklus (4) kali pertemuan.

HASIL PENELITIAN

Kegiatan peningkatan kemampuan kreiativitas pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Jannah Kedaung melalui kegiatan menyusun lego dinyatakan telah selesai dilaksanakan. Analisis ini dimulai dari analisis tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil dari peneitian ini diketahui sebagai upaya peneliti dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD Nurul Jannah Kedaung dapat dinyatakan telah berhasil. Hal ini dapat dilihat dari hasil setiap siklus yang menunjukkan peningkatan.

Analisis hasil penelitian merupakan tahapan penting yang mendeskripsikan secara sistematis data yang diperoleh dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Deskripsi ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai perubahan dan perkembangan tingkat kreativitas anak usia dini selama proses penelitian berlangsung. Melalui analisis ini, peneliti dapat membandingkan hasil setiap tahapan untuk

mengetahui sejauh mana intervensi yang diberikan mampu meningkatkan kreativitas anak. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya menunjukkan data statistik, tetapi juga mengungkap makna dan dampak dari setiap tindakan yang dilakukan. Oleh karena itu, analisis hasil berperan sebagai dasar dalam menilai keberhasilan suatu strategi pembelajaran dalam mendorong potensi anak.

Analisis Pra Siklus

Hasil hitungan peneliti menyatakan bahwa kreativitas anak hanya berada di angka 34.97% setelah diobservasi dengan 10 indikator. Persentase tersebut masih jauh dengan persentase rata-rata target. Semua anak pada kelompok A di PAUD Nurul Jannah teridentifikasi masih kurang memiliki kreativitas, hal tersebut terlihat dari :

1. Anak belum seluruhnya mampu menyebutkan bentuk lego
2. Anak belum seluruhnya mampu menyebutkan lego
3. Anak belum seluruhnya membangun lego dengan cepat dan tepat
4. Anak belum seluruhnya mampu memproduksi sebuah ide
5. Anak belum seluruhnya mampu memberikan jawaban yang bervariasi
6. Anak belum seluruhnya mampu mencetuskan gagasan unik
7. Anak belum seluruhnya mampu mencetuskan gagasan asli
8. belum seluruhnya mampu mengembangkan gagasan

Analisis Siklus I

Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak usia 4–5 tahun di PAUD Nurul Jannah Kedaung melalui penerapan permainan LEGO. Anak mulai mampu mengenal dan menyebutkan berbagai bentuk balok serta membangun balok dengan cepat dan tepat. Beberapa anak juga mulai menunjukkan kemampuan dalam memproduksi ide dan memberikan jawaban yang lebih bervariasi. Meskipun belum seluruhnya mencapai indikator yang diharapkan, sebagian anak sudah mampu mencetuskan gagasan unik dan asli. Anak juga mulai mencoba mengembangkan gagasan walaupun masih memerlukan bimbingan dari guru. Secara keseluruhan, terdapat progres positif meskipun belum memenuhi kriteria ketercapaian maksimal.

Kemampuan kreativitas anak pada siklus I meningkat sebesar 15,93% dari tahap pra siklus, yaitu dari 34,97% menjadi 50,9%. Persentase tersebut menunjukkan adanya perkembangan, namun masih di bawah target ketercapaian yang ditetapkan sebesar 75-

80%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum sepenuhnya menunjukkan kreativitas secara optimal dalam kegiatan bermain LEGO. Kendala yang ditemukan antara lain anak masih cenderung meniru hasil karya temannya dan belum berani mengemukakan ide sendiri. Oleh karena itu, perlu adanya perencanaan ulang tindakan yang lebih terstruktur untuk mengoptimalkan aktivitas eksploratif anak. Peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II agar hasil pembelajaran lebih maksimal dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Analisis Siklus II

Hasil siklus II menunjukkan kenaikan pada persentase rata-rata, yaitu 76.3%. Pada siklus ini, peneliti menilai bahwa anak usia 4-5 tahun pada kelompok A di PAUD Nurul Jannah sudah memahami indikator penelitian dan kreativitas anak sudah jauh meningkat dari sebelumnya dan memenuhi target, yaitu 75-80%. Selain dari hasil persentase rata-rata, peneliti menilai bahwa anak sudah bisa :

1. Anak sudah dapat menyebutkan bentuk lego sesuai yang diambilnya
2. Anak sudah dapat menyebutkan berbagai macam warna lego
3. Anak sudah dapat membangun lego dengan cepat dan tepat tanpa bantuan
4. Anak sudah dapat memproduksi sebuah ide dengan imajinasinya
5. Anak sudah dapat memberikan jawaban yang bervariasi dengan cara menceritakannya
6. Anak sudah dapat mencetuskan gagasan unik
7. Anak sudah dapat mencetuskan gagasan asli
8. Anak sudah dapat mengembangkan gagasan

Interpretasi hasil penelitian ini dilakukan dengan membandingkan proses dan hasil pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra siklus, kemampuan kreativitas anak tergolong rendah karena anak belum mampu mengenali bentuk balok, warna, serta belum menunjukkan ide orisinal. Setelah penerapan permainan LEGO pada siklus I, anak mulai menunjukkan perkembangan dalam mengenal bentuk dan warna serta mampu membangun balok dengan lebih terarah. Meski demikian, pada siklus I, sebagian besar anak belum mampu mengemukakan ide unik secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa permainan LEGO mulai memberikan stimulasi awal bagi perkembangan kreativitas anak.

Pada siklus II, hasil yang dicapai menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek kreativitas anak. Anak sudah mampu memberikan ide secara bervariasi, mencetuskan gagasan asli, dan mengembangkan ide secara mandiri. Permainan LEGO terbukti memberikan ruang eksplorasi dan merangsang rasa ingin tahu anak dalam menyusun bentuk yang lebih kompleks. Dengan demikian, strategi tindakan yang dilakukan pada siklus II telah berhasil menyelesaikan permasalahan pada pra siklus. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan bermain konstruktif seperti LEGO dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini secara efektif.

Berdasarkan interpretasi hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan LEGO secara efektif mampu meningkatkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di PAUD Nurul Jannah Kedaung. Peningkatan terlihat dari kemampuan anak dalam mengenali bentuk dan warna, menyusun balok secara terarah, hingga mencetuskan ide yang orisinal dan bervariasi. Permainan ini memberikan ruang eksplorasi dan merangsang rasa ingin tahu anak, sehingga mereka mampu mengembangkan gagasan secara mandiri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode bermain konstruktif dengan media LEGO merupakan strategi yang tepat dalam menstimulasi aspek kreativitas anak usia dini. Dengan demikian, pendekatan ini layak diterapkan sebagai bagian dari pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna di pendidikan anak usia dini

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan LEGO tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas bermain, tetapi dapat menjadi media pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, dan mengekspresikan gagasan secara mandiri. Penggunaan LEGO dalam pembelajaran menunjukkan bahwa stimulasi kreativitas akan lebih bermakna ketika anak memperoleh kesempatan untuk menghasilkan karya berdasarkan ide sendiri, mencoba berbagai alternatif, serta menemukan solusi terhadap permasalahan sederhana yang muncul selama proses bermain. Temuan ini mengimplikasikan bahwa guru PAUD perlu mempertimbangkan penggunaan media permainan konstruktif yang bersifat terbuka dan fleksibel sebagai bagian dari strategi pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak. Selain mendukung perkembangan kreativitas, kegiatan tersebut juga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keberanian anak dalam mencoba sesuatu yang baru. Dengan demikian, permainan LEGO dapat

dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang berpusat pada anak dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnott, L., & Duncan, P. (2019). Exploring the pedagogic culture of creative play in early childhood education. *Journal of Early Childhood Research*, 17(4), 309–328.
- Arsiyah, Yuntina, L., & Kasih, D. (2025). Peningkatan kreatifitas melalui permainan LEGO pada kelompok A di TKIT Mutiara Pelangi. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(3), 24457–24465.
- Dary, W. U., Nurmawati, & Nasution, I. (2024). Pengaruh permainan LEGO terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini di TK IT Bunayya 7. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 396–409.
- Imroatun, Fadilatunnisa, A., Khasanah, 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.
- Loizou, E., & Loizou, E. K. (2022). Creative play and the role of the teacher through the cultural-historical activity theory framework. *International Journal of Early Years Education*, 30(3), 527–541.
- 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).
- Ramadhani, A. P., Hamel, A. A., Pratiwi, D. P., Shafira, N., Pratiwi, R. L., Ruhiyat, S., & Widjayatri, R. R. D. (2024). Pembelajaran berbasis mainan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. *Journal of Early Childhood Education*, 5(2).
- Silalahi, T. M. (2020). Perbedaan keterampilan berpikir kreatif ditinjau dari emosi anak dalam bermain konstruktif. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2).
- Stianto, M., Fatimah, S., & Rahayu, Y. (2021). Pengaruh permainan LEGO terhadap perkembangan kreativitas pada anak prasekolah di TK B Al Madinah Kabupaten Jombang. *Well Being*, 6(1), 81–87.
- Ulkhatiata, I. T., & Purnama, S. (2023). The effect of Lego games on improving children's creativity development. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(4), 177–186.
- Erdoğan, F., & Karataş, F. Ö. (2021). Exploring the relationship between creative thinking and scientific process skills of preschool children. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100795.
- Hedegaard, M. (2020). Children's exploration as a key in children's play and learning activity in social and cultural formation. In M. Hedegaard & E. Eriksen Ødegaard (Eds.), *Children's Exploration and Cultural Formation*. Springer.
- Kang, E. J. (2020). A multilevel analysis of factors affecting kindergartners' creative dispositions in relations to child-level variables and teacher-level variables. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 14, 11.
- Kewalramani, S., Palaiologou, I., & Dardanou, M. (2020). Children's engineering design thinking processes: The magic of the robots and the power of blocks. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(3), em1830.
- Mikhailova, E. (2021). Creativity in children as play and humour: Indicators of affective processes of creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100784.
- Schut, A., van Mechelen, M., Klapwijk, R. M., Gielen, M., & de Vries, M. J. (2022). Towards constructive design feedback dialogues: Guiding peer and client feedback to stimulate children's creative thinking. *International Journal of Technology and Design Education*, 32, 99–127.
- Shechter, T., Eden, S., & Spektor-Levy, O. (2021). Preschoolers' nascent engineering thinking during a construction task. *Journal of Cognitive Education and Psychology*, 20(2), 83–111.