

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONSENTRASI ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN BERMAIN LEGO

Kurniasih¹, Rohayani², Santi Yordania³, Yanah⁴, Endah Nursaadah⁵, Irma Marlina⁶

^{1,2,3,4,5,6}STIT Rakeyan Santang, Indonesia

Corresponden E-Mail; Kurniasih73@gmail.com¹

Abstract; *This study aims to improve the concentration of children aged 5–6 years through LEGO play activities at RA Nurul Falah Sunyar. Concentration is an important ability in supporting learning success in early childhood; therefore, learning strategies that are interesting and appropriate to children’s developmental characteristics are needed. The method used was Classroom Action Research conducted in two cycles, including the stages of planning, action implementation, observation, and reflection during implementation. The research subjects consisted of 15 children aged 5–6 years. Data were collected through observation using a concentration checklist covering indicators of focus duration, perseverance, accuracy in selection, response to distraction, planning skills, and hand–eye coordination. The results showed that the percentage of children in the categories of Developing as Expected and Developing Very Well increased from 33% to 93% across cycles. Thus, LEGO play activities are effective in optimally improving concentration in early childhood.*

Keywords: Children’s Concentration; LEGO play; Early Childhood; Classroom Action Research

Abstrak; Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan bermain LEGO di RA Nurul Falah Sunyar. Konsentrasi merupakan kemampuan penting dalam menunjang keberhasilan belajar anak usia dini sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak usia 5–6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan lembar ceklis konsentrasi yang mencakup indikator durasi fokus, ketekunan, ketepatan pemilihan, respon terhadap distraksi, perencanaan, serta koordinasi mata–tangan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik dari 33% pada pra-tindakan menjadi 73% pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 93% pada siklus II. Dengan demikian bermain LEGO efektif meningkatkan konsentrasi anak usia dini secara optimal.

Kata Kunci: Konsentrasi Anak; Bermain LEGO; Anak Usia Dini; Penelitian Tindakan Kelas.

Diterima: 10 Juli 2025 | Direvisi: 10 November 2025 | Disetujui: 20 Desember 2025

© (2025) Fakultas Pendidikan

Universitas Sultan Muhammad Syafiudin Sambas, Indonesia

Pendahuluan

Kemampuan konsentrasi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini (Rohmah, 2025). Pada rentang usia 5–6 tahun, anak sedang berada pada fase perkembangan fungsi eksekutif yang pesat, yaitu kemampuan kognitif yang memungkinkan mereka untuk mengatur pikiran dan tindakan demi mencapai tujuan tertentu. Fungsi eksekutif mencakup kontrol perhatian, memori kerja, dan regulasi perilaku semua kemampuan ini menjadi landasan penting dalam proses pembelajaran formal dan

informal di lingkungan sekolah (Yıldırım & Düzyol, 2023). Ketidakmampuan mempertahankan konsentrasi dapat berdampak negatif terhadap keterampilan pembelajaran dasar seperti memahami instruksi, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok (Khadijah & Armanila, 2017).

Fenomena rendahnya tingkat konsentrasi pada anak-anak usia prasekolah kerap terjadi di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini. Hasil Observasi di RA Nurul Falah Sunyar, ditemukan bahwa dari 15 anak peserta didik, 10 anak mengalami masalah konsentrasi saat mengikuti kegiatan belajar. Kondisi ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menarik dan bermakna, tetapi juga mendukung perkembangan fungsi eksekutif anak secara holistik.

Salah satu pendekatan pedagogis yang semakin mendapat perhatian adalah belajar melalui bermain (*learning through play*) (Parker et al., 2022). Bermain bukan hanya aktivitas rekreatif, tetapi merupakan bagian esensial dari pengalaman belajar anak usia dini, karena melalui bermain anak dilibatkan dalam kegiatan yang memerlukan pengambilan keputusan, perencanaan, fokus, serta pemecahan masalah secara aktif (Putro, 2016). Permainan konstruktif, seperti bermain *building blocks* atau LEGO, merupakan bentuk bermain yang bersifat terbuka dan menuntut anak untuk berpikir secara strategis dan terarah (Anjarsari et al., 2024). Studi menunjukkan bahwa kegiatan bermain balok/konstruksi berkaitan dengan peningkatan kemampuan fungsi eksekutif, termasuk aspek kontrol perilaku yang erat kaitannya dengan konsentrasi anak pada aktivitas tertentu (S. A. Schmitt et al., 2025).

Penelitian terkini tentang penggunaan permainan konstruksi pada anak usia dini menunjukkan bahwa *block play* memiliki beberapa efek positif pada perkembangan kognitif anak, termasuk kemampuan regulasi perilaku dan fungsi eksekutif (Gibb et al., 2021). Misalnya, studi percobaan terbaru melaporkan bahwa bermain dengan balok secara bebas berkaitan dengan peningkatan keterampilan pengaturan perilaku (*behavioral regulation*) pada anak prasekolah, yang merupakan salah satu indikator fungsi eksekutif penting dalam mendukung konsentrasi siswa di kelas (S. A. Schmitt et al., 2025). Meskipun studi ini tidak spesifik pada permainan LEGO, *block play* merupakan kategori permainan yang sejalan secara konseptual dengan aktivitas bermain LEGO dalam konteks pendidikan anak usia dini (Kurnia et al., 2022).

Di tingkat praktik lokal, sejumlah studi di Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan permainan LEGO dan media konstruktif lainnya dapat berkontribusi pada perkembangan berbagai aspek kemampuan anak usia dini (Sumyati et al., 2025). Beberapa penelitian menemukan bahwa bermain LEGO dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, (HASIBUAN, 2020) termasuk berpikir simbolik dan pemecahan masalah yang melibatkan fokus dan pengaturan tindakan anak selama permainan (Syafрина & Adiningsih, 2020). Penelitian lain juga melaporkan bahwa permainan LEGO memiliki dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun pada konteks PAUD yang melibatkan perancangan kegiatan bermain sebagai bagian dari proses pembelajaran (Rahmadyanti & Martini, 2024). Meskipun sebagian besar studi tersebut fokus pada aspek kognitif umum (mis. logika, konsep warna, motorik halus), temuan ini menguatkan gagasan bahwa permainan konstruktif seperti LEGO dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Selain itu, tinjauan sistematis tentang hubungan antara *play materials* dan perkembangan kognitif anak usia 0–6 tahun juga menunjukkan bahwa play materials yang bersifat manipulatif (mirip *loose parts play*) mempunyai asosiasi positif dengan perkembangan kognitif, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah, walaupun bukti empiris langsung pada aspek konsentrasi masih relatif terbatas dan membutuhkan penelitian lanjutan (Cankaya et al., 2025).

Dengan demikian, pendekatan bermain LEGO dalam konteks pembelajaran di RA Nurul Falah Sunyar bukan hanya relevan secara praktis, tetapi juga didukung oleh bukti awal bahwa permainan konstruktif dapat menstimulasi proses berpikir, pengaturan diri, dan keterlibatan aktif anak dalam tugas-tugas belajar. Intervensi yang diarahkan dan dipandu dengan baik oleh guru dapat memaksimalkan potensi permainan ini untuk membantu anak meningkatkan konsentrasi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka..

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung melalui tindakan nyata yang dilakukan secara reflektif dan berulang di dalam kelas. Model PTK yang digunakan terdiri atas empat tahap utama, yaitu

perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilaksanakan secara siklus untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran (Sanjaya, 2020). Subjek penelitian adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun di RA Nurul Falah Sunyar yang berjumlah 15 anak, dengan 10 anak di antaranya mengalami masalah konsentrasi berdasarkan hasil observasi awal. Penelitian dilaksanakan pada semester berjalan tahun ajaran 2025, dengan peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan guru kelas sebagai kolaborator, sebagaimana dianjurkan dalam pelaksanaan PTK pada pendidikan anak usia dini (Mulyasa, 2021).

Tindakan yang diberikan berupa kegiatan bermain LEGO yang dirancang secara terstruktur untuk melatih fokus dan ketekunan anak. Konsentrasi anak didefinisikan sebagai kemampuan memusatkan perhatian, mengikuti instruksi, serta menyelesaikan tugas selama kegiatan berlangsung (S. Schmitt et al., 2018). Pada siklus I, anak diberikan kegiatan bermain LEGO sederhana secara berkelompok untuk membangun minat dan keterlibatan awal, sedangkan pada siklus II kegiatan disempurnakan dengan tantangan yang lebih terarah dan bertahap guna membantu anak mempertahankan fokus perhatian dalam waktu yang lebih lama.

Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi digunakan sebagai teknik utama untuk menilai konsentrasi anak berdasarkan indikator fokus perhatian, ketekunan, kemampuan mengikuti instruksi, dan penyelesaian tugas, sesuai dengan karakteristik penilaian pada pendidikan anak usia dini (Mulyasa, 2021). Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase ketercapaian setiap indikator konsentrasi pada tahap pra-tindakan, siklus I, dan siklus II. Perbandingan persentase antar-siklus digunakan untuk mengidentifikasi pola peningkatan konsentrasi anak sebagai dampak dari tindakan yang diberikan, sebagaimana prosedur analisis data dalam penelitian tindakan kelas (Sanjaya, 2020).

Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan perubahan perilaku konsentrasi anak secara lebih mendalam selama proses pembelajaran berlangsung (Sulistiyowati, 2023). Analisis catatan lapangan dan dokumentasi digunakan untuk menjelaskan bagaimana anak menjadi lebih fokus, tekun, dan mampu menyelesaikan tugas secara mandiri pada siklus II

dibandingkan dengan siklus I, sehingga hasil analisis kualitatif berfungsi memperkuat temuan kuantitatif (Rahmadani & Bakri, 2024).

Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam aspek konsentrasi belajar. Hasil analisis data pada setiap siklus dijadikan dasar refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan tercapai. Seluruh rangkaian penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian anak usia dini, yaitu memperoleh izin dari pihak sekolah serta menjaga kenyamanan dan keamanan anak selama kegiatan bermain berlangsung (Sanjaya, 2020).

Hasil Penelitian

Berdasarkan rekap lembar asesmen ceklis, capaian konsentrasi anak dianalisis dengan melihat jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada setiap siklus.

Tabel 1. Persentase Capaian Konsentrasi Anak per Indikator

No	Indikator	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase
1	Durasi Fokus	11 anak	73%	14 anak	93%
2	Ketekunan	12 anak	80%	14 anak	93%
3	Ketepatan Pemilihan	12 anak	80%	15 anak	100%
4	Respon terhadap distraksi	10 anak	67%	14 anak	93%
5	Perencanaan	11 anak	73%	14 anak	93%
6	Koordinasi mata dan tangan	10 anak	67%	13 anak	87%

Berdasarkan Tabel 1, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi anak pada seluruh indikator dari siklus I ke siklus II setelah penerapan kegiatan bermain LEGO secara terstruktur. Peningkatan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain konstruktif mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan perhatian dan pengendalian diri anak usia dini.

Pada indikator durasi fokus, capaian meningkat dari 73% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa anak semakin mampu mempertahankan perhatian dalam waktu yang lebih lama saat terlibat dalam aktivitas bermain LEGO. Temuan ini sejalan dengan penelitian Schmitt et al. (S. Schmitt et al., 2018) yang menyatakan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan fungsi eksekutif anak, termasuk kemampuan mempertahankan fokus melalui aktivitas yang menantang namun menyenangkan.

Peningkatan durasi fokus juga dipengaruhi oleh penyempurnaan desain kegiatan pada siklus II yang lebih terarah dan bertahap, sesuai prinsip scaffolding dalam pembelajaran anak usia dini (Shalma et al., 2025).

Indikator ketekunan menunjukkan peningkatan dari 80% menjadi 93%. Pada siklus II, anak terlihat lebih konsisten menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan dalam menyusun LEGO. Kondisi ini mendukung temuan Weisberg (Weisberg et al., 2016) yang menegaskan bahwa aktivitas bermain terstruktur dapat menumbuhkan ketekunan dan motivasi intrinsik anak karena mereka merasa memiliki kontrol dan tujuan dalam kegiatan bermain. Ketekunan yang meningkat juga menunjukkan berkembangnya regulasi diri anak dalam proses belajar.

Pada indikator ketepatan pemilihan, persentase meningkat dari 80% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Anak mampu memilih bentuk, warna, dan ukuran LEGO secara lebih tepat sesuai kebutuhan konstruksi. Hal ini mengindikasikan peningkatan konsentrasi visual dan kemampuan pengambilan keputusan sederhana. Temuan ini sejalan dengan penelitian Yosi (MALINDA, 2018) yang menyatakan bahwa permainan konstruktif mendukung perkembangan kognitif anak melalui proses eksplorasi, perencanaan, dan pemecahan masalah.

Indikator respon terhadap distraksi mengalami peningkatan signifikan dari 67% menjadi 93%. Pada siklus II, sebagian besar anak mampu tetap fokus meskipun terdapat gangguan dari lingkungan sekitar. Peningkatan ini menunjukkan berkembangnya kemampuan kontrol atensi anak, aktivitas yang melibatkan tujuan jelas dan keterlibatan aktif dapat melatih anak untuk mengelola distraksi dan meningkatkan kontrol perhatian (Anguera et al., 2023).

Selanjutnya, indikator perencanaan meningkat dari 73% menjadi 93%. Anak mulai menunjukkan kemampuan merancang bentuk sebelum menyusun LEGO, seperti menentukan bagian awal dan akhir bangunan. Hasil ini mendukung penelitian Hirsh-Pasek et al. (Blinkoff et al., 2023) yang menyatakan bahwa permainan terarah mendorong anak untuk berpikir ke depan dan mengembangkan keterampilan perencanaan sebagai bagian dari fungsi eksekutif.

Pada indikator koordinasi mata dan tangan, terjadi peningkatan dari 67% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II. Anak semakin terampil menyusun LEGO dengan presisi dan

stabil. Temuan ini konsisten dengan penelitian Rika (Zaqiah et al., 2024) yang menyatakan bahwa aktivitas manipulatif seperti menyusun balok atau LEGO efektif dalam meningkatkan koordinasi motorik halus yang berkaitan erat dengan konsentrasi dan kontrol gerak.

Secara keseluruhan, peningkatan capaian pada seluruh indikator menunjukkan bahwa kegiatan bermain LEGO tidak hanya meningkatkan konsentrasi belajar anak secara umum, tetapi juga memperkuat aspek-aspek spesifik dari perhatian, ketekunan, dan fungsi eksekutif. Keberhasilan siklus II yang mencapai lebih dari 75% anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) menegaskan bahwa intervensi pembelajaran melalui bermain konstruktif efektif diterapkan dalam konteks pendidikan anak usia dini, sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya (Rahmadani & Bakri, 2024).

Tabel 2. Rekapitulasi Peningkatan Konsentrasi Anak

Tahap Penelitian	Jumlah Anak BSH/BSB	Persentase
Pra-Tindakan	5 dari 15 anak	33%
Siklus I	11 dari 15 anak	73%
Siklus II	14 dari 15 anak	93%

Berdasarkan Tabel 2, rekap lembar asesmen ceklis, capaian konsentrasi anak dianalisis dengan melihat jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada setiap siklus. Pada Pra-tindakan: anak yang mencapai kategori BSH masih terbatas. Mayoritas anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), terutama pada indikator durasi fokus dan respon terhadap distraksi. BSH/BSB: 5 dari 15 anak (33%).

Pada Siklus I: Setelah penerapan bermain LEGO, sebagian besar anak mulai menunjukkan peningkatan konsentrasi. Anak lebih fokus, tekun, dan mampu mengikuti instruksi meskipun masih ditemukan beberapa anak pada kategori MB. BSH/BSB: 11 dari 15 anak (73%). Pada Siklus II: peningkatan konsentrasi anak semakin optimal. Hampir seluruh anak mencapai kategori BSH dan beberapa menunjukkan BSB pada hampir seluruh indikator konsentrasi. BSH/BSB: 14 dari 15 anak (93%). Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi anak secara bertahap dari pra-tindakan hingga siklus II.

Peningkatan persentase capaian konsentrasi anak pada setiap siklus menunjukkan bahwa kegiatan bermain LEGO memberikan dampak positif terhadap kemampuan anak dalam memusatkan perhatian. Pada siklus I, anak mulai tertarik dan terlibat dalam kegiatan bermain sehingga durasi fokus dan ketekunan meningkat. Namun, beberapa anak masih

mudah terdistraksi. Pada siklus II, melalui perbaikan strategi pembelajaran dan pemberian tantangan bermain LEGO yang lebih terarah, anak mampu mempertahankan konsentrasi lebih lama, menyelesaikan tugas dengan baik, serta menunjukkan koordinasi mata–tangan yang lebih optimal. Hal ini menegaskan bahwa permainan konstruktif yang dirancang secara sistematis dapat menjadi sarana efektif untuk melatih konsentrasi anak usia dini.

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain LEGO mampu meningkatkan konsentrasi anak usia 5–6 tahun secara bertahap dari pra-tindakan hingga siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari naiknya persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu dari 33% pada pra-tindakan menjadi 73% pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 93% pada siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran berbasis permainan konstruktif memberikan dampak positif terhadap kemampuan anak dalam memusatkan perhatian selama kegiatan belajar.

Jika ditinjau per indikator, seluruh aspek konsentrasi mengalami peningkatan pada siklus II, terutama pada indikator ketepatan pemilihan, ketekunan, dan durasi fokus. Peningkatan ini menunjukkan bahwa bermain LEGO mendorong anak untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas yang menuntut perencanaan, pengambilan keputusan, serta penyelesaian tugas secara berkelanjutan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (S. Schmitt et al., 2018) yang menyatakan bahwa permainan balok berkontribusi terhadap penguatan fungsi eksekutif anak, termasuk kemampuan mengontrol perhatian dan perilaku. Studi lanjutan (S. A. Schmitt et al., 2025) juga menegaskan bahwa block play dapat menjadi mekanisme efektif dalam meningkatkan regulasi diri dan keterampilan kognitif anak prasekolah, khususnya pada konteks pembelajaran yang terstruktur.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung temuan Rahmadyanti dan Martini (Rahmadyanti & Martini, 2024) serta Syafrina dan Adiningsih (Syafrina & Adiningsih, 2020) yang menyimpulkan bahwa permainan LEGO berdampak positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Meskipun penelitian-penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek kognitif umum, seperti berpikir simbolik dan pemecahan masalah, hasil penelitian ini memperluas pemahaman bahwa bermain LEGO juga berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan konsentrasi sebagai bagian dari fungsi eksekutif anak.

Peningkatan yang lebih optimal pada siklus II menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran, seperti pemberian instruksi yang lebih jelas, tantangan bermain yang terarah, serta pendampingan guru selama proses bermain, berperan penting dalam memaksimalkan manfaat permainan LEGO. Hal ini sejalan dengan temuan Cankaya (Cankaya et al., 2025) yang menyatakan bahwa material bermain manipulatif akan memberikan dampak optimal apabila digunakan secara terencana dan terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peran guru sebagai fasilitator menjadi faktor kunci dalam mengarahkan aktivitas bermain agar benar-benar mendukung perkembangan konsentrasi anak.

Secara praktis, temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa kegiatan bermain LEGO dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran di lembaga PAUD untuk membantu anak meningkatkan fokus, ketekunan, dan kemampuan mengelola perhatian. Permainan ini tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga memberikan stimulasi kognitif yang relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, guru PAUD disarankan untuk mengintegrasikan permainan konstruktif seperti LEGO ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari secara terstruktur dan berkelanjutan.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, antara lain jumlah subjek yang relatif kecil dan konteks penelitian yang terbatas pada satu lembaga pendidikan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, membandingkan berbagai jenis permainan konstruktif, serta mengkaji dampak jangka panjang bermain LEGO terhadap konsentrasi dan aspek perkembangan lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi integrasi permainan LEGO dengan pendekatan pembelajaran lain untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain LEGO terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi anak usia 5–6 tahun di RA Nurul Falah Sunyar. Peningkatan konsentrasi terlihat dari kenaikan persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), dari 33% pada pra-tindakan menjadi 73% pada siklus I, dan meningkat menjadi 93% pada siklus II. Kegiatan bermain LEGO mampu membantu anak memusatkan perhatian, meningkatkan ketekunan, mengurangi distraksi, serta mendukung kemampuan perencanaan dan koordinasi mata–tangan

Daftar Pustaka

- Anguera, J. A., Rowe, M. A., Volponi, J. J., Elkurdi, M., Jurigova, B., Simon, A. J., Anguera-Singla, R., Gallen, C. L., Gazzaley, A., & Marco, E. J. (2023). Enhancing attention in children using an integrated cognitive-physical videogame: A pilot study. *Npj Digital Medicine*, 6(5). <https://www.nature.com/articles/s41746-023-00812-z>
- Anjarsari, Irna, Linawati, Ririn, Furi, Zahra, A., Sari, Mustika, ka T., Hidayatu, Munawaroh, Hidayati, & Wahyu, S. (2024). Efektifitas Bermain Konstruktif dengan metode “ building blocks” untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif anak usia dini. *Sentra Cendekia*, 5(3). <file:///C:/Users/7390/Downloads/3537-289-13987-3-10-20250225.pdf>
- Blinkoff, E., Nesbitt, K. T., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2023). Investigating the contributions of active, playful learning to student interest and educational outcomes. *Acta Psychologica*, 238. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103983>
- Cankaya, O., Martin, M., & Haugen, D. (2025). The Relationship Between Children’s Indoor Loose Parts Play and Cognitive Development: A Systematic Review. *MPDI*, 13(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/jintelligence13050052>
- Gibb, R., Coelho, L., Rootselaar, Van, N. A., Halliwell, C., MacKinnon, M., Plomp, I., & Gonzalez, C. L. (2021). Meningkatkan Keterampilan Fungsi Eksekutif pada Anak Prasekolah Menggunakan Program Berbasis Permainan. *Frontiers*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.720225>
- HASIBUAN, E. S. (2020). *Pengembangan Media Lego Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Al-Hikmah Kec. Sosa Tahun Ajaran 2020/2021*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Permasalahan Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Kurnia, R., Nurhikmah, Rusmayadi, & Lismayani, A. (2022). Pengaruh Permainan Konstruktif Lego Terhadap Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Muallimun: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keguruan*. <file:///C:/Users/7390/Downloads/gofur,+5085-23563-1-CE.pdf>
- MALINDA, Y. (2018). *Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreatifitas Anak Pada Raudhatul Athfal Al-Fallah Bina Insan Islami Simpang Asmara Simpuruik Kecamatan Sungai Tarab Batus Angkar* [Institut Agama Islam Negeri (lain) Batusangkar]. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repo.uinmybatusangkar.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/11559/1558672264095_PUSTAKA.pdf?sequence
- Mulyasa, E. (2021). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Remaja Rosdakarya.
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Belajar Melalui Bermain di Sekolah – Kerangka Kerja untuk Kebijakan dan Praktik. *Frontiers*. <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/feduc.2022.751801/full>
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19–27. https://www.researchgate.net/publication/338861340_Mengembangkan_Kreativitas_Anak_Melalui_Bermain/fulltext/5e302bd8299bf1cdb9f68f8f/Mengembangkan-Kreativitas-Anak-Melalui-Bermain.pdf

- Rahmadani, & Bakri, Z. (2024). The Effective Methods for Analyzing and Interpreting Data in Classroom Action Research. *Jurnal 12 Waiheru*, 10(2). <https://doi.org/DOI:10.70872/12waiheru.v10i2.314>
- Rahmadyanti, & Martini, F. (2024). Dampak Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joting.v6i1.8927>
- Rohmah, U. (2025). Perkembangan dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 9(1), 130–138. <https://doi.org/DOI: 10.31004/obsesi.v9i1.5918>
- Sanjaya, W. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Schmitt, S. A., Purpura, D. J., Duncan, R. J., Bryant, L., Zehner, T. M., Devlin, B. L., Geer, E. A., & Paes, T. A. (2025). Testing block play as an effective mechanism for promoting early math, executive function, and spatial skills in preschoolers from low-income backgrounds. *Early Childhood Research Quarterly*, 71(2), 163–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2024.12.011>
- Schmitt, S., Korucu, I., Napoli, A., Bryant, L. M., & Purpura, D. J. (2018). Using block play to enhance preschool children's mathematics and executive functioning: A randomized controlled trial. *Early Childhood Research Quarterly*, 44. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.04.006>
- Shalma, I. R., Yetti, E., & Utami, A. D. (2025). Pembentukan Keterampilan Kerja sama Anak Usia 5-6 Tahun dalam Praktik Pedagogi Bermain Sains Pembuatan Tape. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3). <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1420>
- Sulistiyowati, Y. (2023). *Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Metode Permainan Teka-Teki Bergambar di TK Insan Madina Tahun Ajaran 2022/2023* [UIN Raden Mas Said Surakarta]. https://perpusfit.uinsaid.ac.id/index.php?p=show_detail&id=8127&keywords=
- Sumyati, S., Nuryati, N., & Umalihayati, U. (2025). Lego: Lebih Dari Sekedar Mainan, Membangun Kognitif Anak. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03). <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33689>
- Syafrina, R., & Adiningsih, V. E. (2020). Efektivitas Bermain Lego Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4 – 5 Tahun. *Motiva: Jurnal Psikologi*, 3(1). <http://ejurnal.untag-smd.ac.id/index.php/MV/article/view/4797/4626>
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D. (2016). Guided Play: Principles and Practices. *SAGE*, 25(3). <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://playfullearninglandscapes.com/wp-content/uploads/sites/7/2021/01/Weisberg-et-al.-2016.pdf>
- Yıldırım, G., & Düzyol, E. (2023). *Teaching for the Future in Early Childhood Education*. University of Maribor.
- Zaqiah, R. N., Daeli, W., & Kusuma, R. (2024). Pengaruh Bermain Konstruksi (Lego) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Di TK Miftahul Az-Zahra Desa Cihea Tahun 2022. *Protein: Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 2(2). <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.61132/protein.v2i2.237>