




reana00putri@gmail.com 1

2413-6554-1-CE.doc

-  Check - No Repository 36
-  Indeks A
-  Australian University Kuwait

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3321134175

Submission Date

Aug 26, 2025, 8:01 AM GMT+4

Download Date

Aug 26, 2025, 8:08 AM GMT+4

File Name

2413-6554-1-CE.doc

File Size

1.7 MB

10 Pages

3,665 Words

24,510 Characters




17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
 - ▶ Quoted Text
-

Top Sources

- 13%  Internet sources
 - 14%  Publications
 - 4%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

- 13% Internet sources
- 14% Publications
- 4% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	ftk.uinbanten.ac.id	2%
2	Student papers	Universitas Negeri Malang	1%
3	Publication	Mutia Afnida, Suparno Suparno, Yuniarta Syarifatul Umami. "Efektivitas Model Pe...	<1%
4	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
5	Student papers	Universitas Negeri Jakarta	<1%
6	Publication	Rekka Oktania Handoyo Jathy, Wawan Priyanto, Iin Purnamasari. "Pengembanga...	<1%
7	Publication	Iis Haerunisa, Edi Hendri Mulyana, Sumardi, Istikhoroh Nurzaman. "Pengemban...	<1%
8	Internet	ejournal.tsb.ac.id	<1%
9	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
10	Publication	Lidiya Harini, Tomas Iriyanto, Nur Anisa. "Lily The Explorer: Stimulasi Berpikir Log...	<1%
11	Student papers	UIN Raden Intan Lampung	<1%

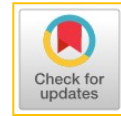
12	Internet	repository.ukwms.ac.id	<1%
13	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
14	Internet	ejurnal.unima.ac.id	<1%
15	Internet	obsesi.or.id	<1%
16	Publication	Fazrul Aprilyani, Masriani Masriani, Lukman Hadi. "Pengembangan Media Pembe...	<1%
17	Publication	Khikmah Novitasari, Herdi Handoko. "Pengembangan Model Multisensori Berbas...	<1%
18	Publication	Meilenia Naura Megananda, Siti Nurrochmah. "Asosiasi motivasi pemilihan progr...	<1%
19	Publication	Rini Mariani, Jefri Marzal, Zurweni Zurweni. "Pengembangan Media Mobile Learni...	<1%
20	Student papers	Universitas Muhammadiyah Sukabumi	<1%
21	Internet	ejournal.unisba.ac.id	<1%
22	Internet	repository.upi.edu	<1%
23	Internet	simki.unpkediri.ac.id	<1%
24	Internet	repository.ummat.ac.id	<1%
25	Internet	www.coursehero.com	<1%

26	Publication	Aisyah Nadirah, Amirah Nada Pertiwi, Mevi Kasari, Nadia Bela Sapitri et al. "DEVE...	<1%
27	Publication	Mustakimah, Must. "Dampak Akreditasi Lembaga Terhadap Mutu Pendidikan An...	<1%
28	Publication	Suci Anjar Yanti, Nugrananda Janattaka. "Pengembangan Game Edukasi Bertem...	<1%
29	Internet	eprints.untirta.ac.id	<1%
30	Internet	id.123dok.com	<1%
31	Internet	jurnal.penerbitwidina.com	<1%
32	Internet	mulok.library.um.ac.id	<1%
33	Internet	ojs.smkmerahputih.com	<1%
34	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
35	Internet	trilogi.ac.id	<1%
36	Internet	www.researchgate.net	<1%
37	Publication	International Commission on Large Dams. "Twenty-Eighth International Congres...	<1%
38	Publication	Dewi Indrapangastuti, Rokhmaniyah Rokhmaniyah, Wahyudi Wahyudi. "Explorin...	<1%
39	Publication	Karina Kusuma Wardhani, Tomas Iriyanto, Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas. ...	<1%

40

Publication

Ziyad Marta Hasdiawan, Nurul Kemala Dewi, Dyah Indraswati. "Development of ... <1%



Permainan Konstruksi *Little Town Architecture* (LITA) untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun

Thalita Amelia Nabilla^{1*}, Tomas Iriyanto¹, Nur Anisa¹

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang, Indonesia
* corresponding author: thalita.amelia.2101536@students.um.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 30-Jul-2025
Revised: 15-Agu-2025
Accepted: 20-Agu-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;
Berpikir Kreatif;
Little Town Architecture (LITA);
Permainan Konstruksi.

Keywords

Construction games;
Creative Thinking;
Early Childhood;
Little Town Architecture (LITA).

ABSTRACT

Kemampuan berpikir kreatif merupakan bagian krusial yang perlu ditumbuhkan pada anak usia dini, terutama pada usia 5-6 tahun yang berada pada tahap pra-operasional. Namun, stimulasi terhadap kemampuan berpikir kreatif anak di lembaga pendidikan masih terbatas, khususnya melalui kegiatan bermain konstruktif yang terstruktur. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media permainan konstruksi *Little Town Architecture* (LITA) sebagai alternatif stimulasi kemampuan berpikir kreatif anak. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk permainan LITA dirancang berbasis proyek dengan memanfaatkan berbagai bahan sederhana sehingga anak dapat merancang, membangun, serta mengeksplorasi ide-ide kreatif secara mandiri maupun kolaboratif. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa permainan LITA dinyatakan sangat layak dari aspek efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan. Penggunaan permainan LITA mampu menstimulasi aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* anak. Dengan demikian, permainan konstruksi *Little Town Architecture* (LITA) layak digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan serta mendukung tumbuhnya kemampuan berpikir kreatif anak usia dini.

Creative thinking skills are a crucial part that needs to be developed in early childhood, especially at the age of 5-6 years who are in the pre-operational stage. However, stimulation of children's creative thinking abilities in educational institutions is still limited, especially through structured constructive play activities. The aim of this research is to develop Little Town Architecture (LITA) construction game media as an alternative to stimulate children's creative thinking abilities. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which consists of the analyze, design, development, implementation, and evaluation. The LITA game product was designed as a project-based game using various simple materials so that children can design, build, and explore creative ideas independently or collaboratively. The results of expert validation showed that the LITA game was declared very feasible in terms of effectiveness, efficiency, and attractiveness. The use of the LITA game was able to stimulate children's fluency, flexibility, originality, and elaboration aspects. Thus, the Little Town Architecture (LITA) construction game is suitable for use as a fun learning tool and supports the growth of creative thinking skills in early childhood.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Kemampuan berpikir kreatif termasuk elemen krusial dalam pertumbuhan fungsi kognitif anak pada masa usia dini, khususnya pada rentang usia 5-6 tahun yang berada pada tahap pra-operasional. Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta kreativitas yang menjadi dasar bagi pembelajaran di masa mendatang (Rusawasep et al., 2020). Kemampuan berpikir kreatif juga mendukung anak dalam mengembangkan imajinasi, mencari solusi, serta menghasilkan ide-ide baru yang mendukung proses belajarnya secara berkelanjutan (Supianti et al., 2023). Kemampuan ini melibatkan aspek *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (perincian), yang mendukung anak untuk lebih adaptif dan inovatif dalam menyelesaikan tantangan (Amalia et al., 2019).

Berbagai faktor dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak, di antaranya adalah faktor internal seperti kecerdasan, motivasi, serta pengalaman, dan faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, metode pembelajaran, serta lingkungan sosial dan budaya (Ranggawuni et al., 2014). Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya seperti media atau aktivitas yang dapat mendukung anak dalam mengembangkan kreativitasnya secara optimal. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa stimulasi terhadap kemampuan berpikir kreatif anak di satuan PAUD masih kurang optimal, terutama dalam aktivitas bermain yang mendukung eksplorasi dan imajinasi anak secara maksimal. Banyak kegiatan yang masih bersifat konvensional, berfokus pada hasil akhir, dan kurang menyediakan kesempatan bagi anak untuk berkreasi serta menuangkan ide secara mandiri (Susanto, 2017).

Salah satu cara yang dinilai efisien untuk mendukung perkembangan kreativitas adalah melalui permainan konstruktif. Bermain konstruksi memungkinkan anak merancang, menyusun, dan mengevaluasi bangunan sesuai dengan ide yang dimiliki, sehingga melatih keluwesan berpikir dan meningkatkan kemampuan *problem solving* (Halisah & Muthohar, 2024). Bermain konstruksi tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga mendorong keterampilan motorik halus, sosial, serta memperkaya pengalaman belajar anak (Aslindah, 2018). Namun, pada praktiknya, permainan konstruktif yang tersedia di lembaga PAUD umumnya masih terbatas pada bentuk sederhana seperti balok susun atau Lego, tanpa konteks yang lebih luas, sehingga kurang merangsang kreativitas anak secara optimal (Rocmah, 2017). Penerapan tema yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman anak, seperti pembangunan kota mini, dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan daya pikir anak melalui kegiatan bermain yang lebih terarah namun tetap menyenangkan.

Merujuk pada temuan observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Tunas Harapan dan TK Bina Putra, diketahui bahwa kegiatan eksploratif yang melibatkan aktivitas merancang dan membangun belum dioptimalkan. Hal ini menyebabkan anak kurang mendapatkan kesempatan untuk mengekspresikan ide-idenya secara bebas. Selain itu, anak-anak masih memerlukan lebih banyak kesempatan untuk bereksperimen dan mengembangkan ide-ide secara mandiri dalam aktivitas bermain. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media permainan konstruktif yang kontekstual, menyenangkan, serta mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak secara lebih menyeluruh.

Sebagai bentuk inovasi, dikembangkan media permainan konstruksi bertema kota mini bernama *Little Town Architecture* (LITA). Permainan ini dikembangkan untuk menghadirkan pengalaman bermain yang bermakna dan terarah, melalui ajakan kepada anak untuk berperan sebagai “arsitek kecil” yang membangun berbagai infrastruktur kota menggunakan bahan sederhana seperti stik es krim, *clay*, ranting kecil, tutup botol, daun kering, kawat bulu, *cotton bud*, batu, dan pompom. Aktivitas ini tidak hanya merangsang ide dan mengembangkan imajinasi, tetapi juga melatih koordinasi tangan-mata, keterampilan sosial, serta kemampuan *problem solving* secara optimal (Arofah, 2024).

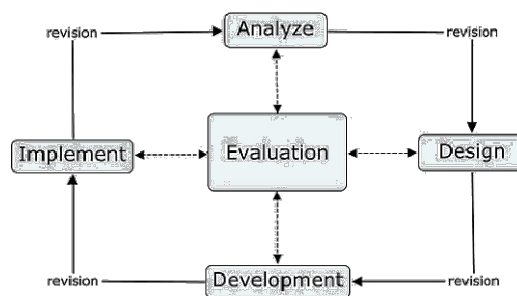
Meskipun terdapat berbagai penelitian sebelumnya yang mengangkat media permainan konstruksi dalam pengembangan kreativitas anak usia dini (Bili et al., 2024; Denisa Agustin & Hakim, 2023), sebagian besar masih berfokus pada penggunaan media siap pakai seperti Lego atau balok susun yang bersifat umum dan kurang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, sebagian media yang dikembangkan belum mengintegrasikan pendekatan berbasis proyek secara utuh dalam proses bermain. Hal ini menunjukkan bahwa, keterlibatan anak dalam merancang, membangun, dan mengevaluasi hasil karyanya sendiri merupakan esensi dari pembelajaran bermakna yang dapat mendorong proses berpikir kreatif secara lebih menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan media *Little Town Architecture* (LITA) yang menggabungkan tema kontekstual, bahan *loose parts* yang beragam, serta penerapan pendekatan berbasis proyek.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan serta efektivitas permainan konstruksi *Little Town Architecture* (LITA) dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini juga mengevaluasi aspek relevansi, efisiensi, dan daya tarik media agar sejalan dengan kebutuhan perkembangan anak. Diharapkan, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif, mendukung perkembangan anak secara holistik, dan dapat digunakan sebagai acuan oleh pendidik dalam merancang aktivitas yang menyenangkan sekaligus edukatif.

2. Metode

Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah R&D (*Research and Development*) melalui penerapan kerangka ADDIE. Metode R&D dipilih guna menghasilkan produk berupa sarana pembelajaran yang layak dan efektif, serta menguji kelayakan dan keefektifan media tersebut (Sugiyono, 2013). Struktur ADDIE mencakup lima tahapan utama yaitu, 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, 5) evaluasi (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021).

Tahap analisis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan, permasalahan, dan karakteristik pengguna media. Tahap desain berfokus pada penyusunan ide awal media serta pembuatan kerangka awal. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk dan validasi dari ahli untuk memastikan media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas guna mengetahui keterpakaian media di lapangan. Tahap evaluasi dilakukan dengan menilai kelayakan dan efektivitas media berdasarkan masukan yang diperoleh, sehingga media dapat direvisi dan disempurnakan (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021).



Gambar 1. Tahapan Model penelitian ADDIE

Instrumen penilaian dikembangkan berdasarkan tiga kategori penilai, yaitu ahli media, ahli materi, dan pengguna. Penilaian dari ahli media difokuskan pada karakteristik permainan seperti tampilan visual, kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan anak usia 5-6 tahun, serta keamanan permainan. Indikatornya memastikan permainan menarik, aman,

dan memfasilitasi interaksi anak secara aktif. Aspek ini penting agar media benar-benar mendukung proses belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan usia dini.

Penilaian ahli materi menyoroti kesesuaian isi dengan tahapan berpikir kreatif anak usia dini. Aspek yang dinilai meliputi kejelasan materi, dorongan eksplorasi, fleksibilitas berpikir, orisinalitas ide, dan kemampuan mengembangkan detail konstruksi. Penilaian ahli materi juga dinilai dari aspek visual, keamanan, serta manfaatnya dalam menstimulasi kreativitas anak. Dengan demikian, media tidak hanya menjadi sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat untuk mengembangkan potensi berpikir kreatif anak secara optimal.

Penilaian oleh pengguna, yaitu guru, menjadi pengujian nyata atas keterpakaian media tersebut. Penilaian ini mencakup pengalaman belajar anak secara langsung, misalnya sejauh mana anak terlibat dalam kegiatan, menyusun bangunan sesuai imajinasi, dan menunjukkan minat pada media pembelajaran. Keterlibatan anak sebagai subjek utama menjadikan evaluasi pengguna sangat penting untuk mengukur keberhasilan media dalam konteks sebenarnya, bukan hanya dari aspek teoritis.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, serta pengguna. Sementara itu, data kuantitatif berupa skor penilaian yang dihitung dalam bentuk persentase. Berikut rumus persentase untuk menganalisis data kuantitatif dari para ahli.

- 1) Memberikan skor pada setiap kriteria menggunakan ketentuan berikut.

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Tidak Sesuai/Sangat Kurang	1
Kurang Sesuai/Kurang	2
Sesuai/Baik	3
Sangat Sesuai/Sangat Baik	4

(Sugiyono, 2020).

- 2) Membuat perhitungan skor penilaian menggunakan rumus berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \quad (\text{Ghofur \& Wahyudi, 2016}).$$

- 3) Setelah mengetahui rata-rata tiap aspek, selanjutnya menentukan kriteria kelayakan sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 2. Range dan Kualifikasi Kelayakan

Interval	Kualifikasi
80 - 100	Sangat Layak
60 - 80	Layak
40 - 60	Cukup Layak
20 - 40	Kurang Layak
0 - 20	Tidak Layak

(Divanca et al., 2023).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah media inovatif berupa permainan konstruksi *Little Town Architecture* (LITA). Produk ini dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir



1 kreatif anak usia 5-6 tahun melalui aktivitas membangun kota mini. Permainan ini memungkinkan anak menyusun berbagai struktur infrastruktur seperti gedung, jembatan, dan taman, dengan menggunakan bahan sederhana dari lingkungan sekitar, seperti stik es krim, *clay*, ranting kecil, tutup botol, daun kering, kawat bulu, *cotton bud*, batu, dan pompom. Kegiatan ini memfasilitasi anak dalam mengembangkan empat indikator berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan perincian.

24 Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara di TK Tunas Harapan serta TK Bina Putra. Temuan dari observasi dan wawancara tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif masih kurang terstruktur, dan aktivitas bermain konstruksi belum banyak dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Antusiasme anak dalam kegiatan membangun menunjukkan potensi berpikir kreatif yang perlu difasilitasi melalui media yang lebih menarik dan terarah untuk mendorong eksplorasi ide secara optimal.

Tahap desain mencakup perancangan konsep media dan visualisasi produk. Desain permainan dibuat menyerupai papan kota mini berukuran 50x50 cm, dengan tampilan lahan kosong, sungai, dan jalanan. Produk juga dilengkapi dengan ilustrasi serta komponen tambahan yang memudahkan anak dalam membayangkan dan merancang tata letak kota sesuai imajinasinya.

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan prototipe permainan konstruksi *Little Town Architecture (LITA)* yang dilengkapi berbagai bahan pembangunan miniatur kota. Pengembangan produk difokuskan pada aspek keterpakaian bahan, daya tarik visual, dan potensi stimulasi kreativitas. Berikut ini tampilan permainan konstruksi *Little Town Architecture (LITA)* yang telah dikembangkan.

Tabel 3. Tampilan Permainan konstruksi *Little Town Architecture (LITA)*

No.	Tampilan	Deskripsi
1.		Tampilan keseluruhan <i>box</i> media permainan <i>Little Town Architecture (LITA)</i> yang berfungsi sebagai wadah penyimpanan. Desain visual dibuat menarik agar menambah daya tarik anak.
Dokumentasi: Thalita Amelia Nabilla		
2.		Isi <i>box</i> dilengkapi dengan berbagai bahan pendukung seperti stik es krim, <i>clay</i> , ranting kecil, tutup botol, dan bahan lainnya. Semua bahan disusun rapi dalam wadah terpisah untuk memudahkan anak memilih dan menggunakannya.
Dokumentasi: Thalita Amelia Nabilla		

No.	Tampilan	Deskripsi
3.	 <p>Dokumentasi: Thalita Amelia Nabilla</p>	<p>Papan permainan dirancang dengan membentuk area kota mini, lengkap dengan desain jalan, lahan, dan taman. Papan permainan ini menjadi dasar anak dalam menyusun struktur bangunan sesuai imajinasi.</p>
4.	 <p>Dokumentasi: Thalita Amelia Nabilla</p>	<p>Buku panduan berisi petunjuk penggunaan media, dilengkapi ilustrasi dan contoh kegiatan bermain. Disusun dengan bahasa sederhana agar mudah dipahami oleh pengguna.</p>

Setelah proses perancangan dan pengembangan media permainan konstruksi *Little Town Architecture* (LITA) selesai, dilakukan uji validasi produk oleh para ahli untuk dilakukan uji kelayakan produk. Uji validasi ahli media dilakukan pada tanggal 12 Juni 2025 oleh dosen PGPAUD di Universitas Negeri Malang. Evaluasi dilakukan berdasarkan lembar penilaian yang memuat indikator kesesuaian, keefisienan, dan kemenarikan. Uji validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 19 Mei 2025 oleh dosen PGPAUD di Universitas Negeri Malang, dan uji validasi pengguna pada tanggal 19 Juni 2025 oleh salah satu pendidik di TK Tunas Harapan dan TK Bina Putra.

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Produk oleh Para Ahli

No.	Validasi	Persentase	Kategori
1.	Media	96,87%	Sangat Valid
2.	Materi	93,75%	Sangat Valid

Tabel 4 menjelaskan skor yang diperoleh dari keseluruhan para ahli. Berdasarkan hasil data tersebut disesuaikan dengan tabel kriteria kevalidan dan hasil yang diperoleh dari ahli media serta ahli materi mencapai kriteria sangat valid. Perolehan tersebut menunjukkan menunjukkan bahwa media permainan konstruksi *Little Town Architecture* (LITA) memiliki kualifikasi sangat menarik dan efektif. Namun demikian, disarankan adanya revisi kecil untuk menyempurnakan tampilan dan fungsionalitas produk sebelum digunakan.

Tahap implementasi, tahap mengujicobakan hasil produk media permainan konstruksi *Little Town Architecture* (LITA) setelah melalui proses validasi. Uji coba dilakukan secara terbatas dengan melibatkan pengguna langsung, yaitu anak usia 5-6 tahun yang berada pada kelompok B di TK Tunas Harapan dan TK Bina Putra. Uji coba ini melibatkan total 29 anak, dengan rincian 13 anak dari TK Tunas Harapan dan 16 anak dari TK Bina Putra. Selain itu, masing-masing guru kelas dari kedua TK tersebut ikut berperan dalam membantu proses pelaksanaan serta pengisian instrumen penilaian pengguna.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok B

No.	Uji Coba	Persentase	Kategori
1.	Kelompok B TK Tunas Harapan	88,46%	Memenuhi Aspek Kelayakan
2.	Kelompok B TK Bina Putra	100%	Memenuhi Aspek Kelayakan

Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan dari uji coba kelompok B mencapai kategori memenuhi aspek kelayakan. Perolehan hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan konstruksi *Little Town Architecture* (LITA) memiliki kualifikasi sangat layak yang artinya media sangat efektif, efisien, dan menarik. Hal ini memperkuat bahwa media permainan konstruksi *Little Town Architecture* (LITA) dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini.

Tahap terakhir evaluasi, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan media setelah memperoleh saran dan komentar dari para ahli dan pengguna. Revisi dilakukan pada aspek visual dan penyusunan komponen agar lebih menarik dan mudah digunakan anak. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa media permainan konstruksi *Little Town Architecture* (LITA) siap digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di satuan PAUD.

Pembahasan

Merujuk pada temuan dari proses penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, permainan konstruksi *Little Town Architecture* (LITA) terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun. Efektivitas ini tercermin dari peningkatan keterlibatan anak dalam merancang, membangun, dan mengeksplorasi ide secara mandiri maupun kolaboratif selama uji coba media. Aktivitas bermain menggunakan *Little Town Architecture* (LITA) tidak hanya menumbuhkan kreativitas, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah dalam konteks kehidupan nyata.

Kemampuan berpikir kreatif mencakup empat indikator utama yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) (Amalia et al., 2019). Keempat aspek tersebut tampak berkembang saat anak menggunakan media *Little Town Architecture* (LITA), ditunjukkan melalui variasi bentuk konstruksi, adaptasi ide terhadap kondisi area permainan, rancangan yang orisinal, serta penambahan detail pada hasil konstruksi. Hal ini menunjukkan bahwa *Little Town Architecture* (LITA) mampu memfasilitasi proses berpikir kreatif secara menyeluruh dan terarah.

Little Town Architecture (LITA) juga sesuai dengan pendekatan bermain konstruktif yang memungkinkan anak terlibat aktif dalam proses belajar. Melalui kegiatan menyusun dan mengevaluasi hasil konstruksi, anak terdorong untuk berpikir logis, mengasah keterampilan motorik halus, serta meningkatkan interaksi sosial (Halisah & Muthohar, 2024). Pendekatan ini memberikan kebebasan sekaligus tantangan bagi anak dalam merancang kota berdasarkan imajinasinya, sehingga memperkuat pengalaman belajar yang eksploratif.

Dalam konteks kurikulum, permainan *Little Town Architecture* (LITA) mendukung prinsip pembelajaran bermakna dalam Kurikulum Merdeka PAUD yang menekankan pengalaman langsung, eksplorasi, dan relevansi dengan dunia anak (Reta, 2022). Penyediaan bahan-bahan sederhana seperti stik es krim, *clay*, ranting kecil, tutup botol, daun kering, kawat bulu, *cotton bud*, batu, dan pompom, membuat pengalaman bermain menjadi konkret, menyenangkan, dan edukatif. Dengan demikian, *Little Town Architecture* (LITA) tidak hanya layak dan menarik digunakan, tetapi juga memiliki nilai pedagogis dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu, seperti (Bili et al., 2024) dan (Denisa Agustina & Hakim, 2023), yang menunjukkan bahwa permainan konstruktif mampu meningkatkan kreativitas anak melalui aktivitas membangun. Namun, berbeda dari penelitian sebelumnya yang menggunakan media siap pakai seperti balok susun atau Lego, media *Little Town Architecture* (LITA) menghadirkan kebaruan dengan pendekatan berbasis proyek dengan tema kota mini yang kontekstual dengan kehidupan anak. Inovasi ini menjadi kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran anak usia dini, dikarenakan memadukan unsur eksploratif, bahan *loose parts*, dan pengalaman bermain yang bermakna. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup uji coba yang terbatas di dua TK dengan durasi penggunaan media yang relatif singkat. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dalam jangka waktu yang lebih panjang dan cakupan yang lebih luas untuk mengkaji keberlanjutan dan efektivitas media secara mendalam.

4. Kesimpulan

Mengacu pada hasil dari proses penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan konstruksi *Little Town Architecture* (LITA) layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, serta pengguna yang menunjukkan hasil sangat layak dari aspek kesesuaian, efisiensi, dan kemenarikan media. *Little Town Architecture* (LITA) terbukti mampu menstimulasi keempat indikator berpikir kreatif, yaitu *fluency, flexibility, originality, dan elaboration*, melalui aktivitas bermain konstruksi yang kontekstual dan menyenangkan.

Desain permainan yang berbasis proyek memberi ruang bagi anak untuk merancang, membangun, dan mengekspresikan ide secara bebas, baik secara individu maupun kolaboratif. Dengan demikian, *Little Town Architecture* (LITA) dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif di PAUD yang mendukung proses belajar bermakna, eksploratif, serta selaras dengan tahapan tumbuh kembang anak usia dini. Media permainan konstruksi *Little Town Architecture* (LITA) juga berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai bagian dari pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman nyata anak.

Daftar Pustaka

- Afrisna, A., & Hartati, S. (2023). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Perilaku Kerjasama Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 78–84. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v6i2.1761>
- Aisyah, E., Iriyanto, T., Astuti, W., & Yafie, E. (2019). Pengembangan Alat Permainan Ritatoon Tentang Binatang Peliharaan Sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 174–180. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p174>
- Amalia, A., Sugiarno, & Suratman, D. (2019). Proses Berpikir Kreatif dalam Menyelesaikan Masalah Bangun Ruang Berdasarkan Tahapan Wallas di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–10.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>

- Anisa, N., & Tri Wulandari, R. (2018). Analysis of Science and Technology Elements in The Application of STEAM Based Learning (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics). *Proceedings of the 1st International Conference on Early Childhood and Primary Education (ECPE 2018)*. <https://doi.org/10.2991/ecpe-18.2018.33>
- Arofah, E. R. Y. (2024). *Implementasi Metode Proyek Bagi Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelas B di TK Sudirman 03 Kota Pekalongan*.
- Aslindah, A. (2018). Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Menggunakan Media Balok Di TK Alifea Samarinda. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 03(01), 11–19.
- Bili, F. G., Bili, D. L., & Kalumbang, A. A. K. (2024). Pemanfaatan Permainan Lego Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun TK St. Mathilda Unika Weetebula. *Journal on Educatio*, 06(03), 17154–17163.
- Denisa Agustin, & Hakim, A. (2023). Kontribusi Teknik Permainan Balok Model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif dalam Perkembangan Berpikir Kreatif. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 3(2), 75–80. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i2.3009>
- Divanca, J., Nurani, Y., & Hikmah, H. (2023). Senam Kreasi AHARIA untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 7. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.66>
- Ghofur, A., & Wahyudi, H. (2016). Minat Siswi SMK Negeri 1 Jombang Mengikuti Ekstrakurikuler Futsal. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(1), 23–28.
- Halisah, F. N., & Muthohar, S. (2024). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 839–849. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.797>
- Haq, A. U., Sutama, W., Anisa, N., & Putra, Y. D. (2024). *Development of the Dangerous Road Maze Game to Stimulate Critical Thinking Abilities in Children Aged 5-6 Years*. 2024.
- Mardianingsih, & Nuris, A. D. (2022). Karakteristik Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Aspek Kognitif Melalui Permainan Balok. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 29–36. <http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD/article/view/1332>
- Pangestuti, D. Y., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis pada Anak Kelompok B di KB-TK Anak Teladan Kota Malang. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 38–45. <https://doi.org/10.59632/sjpp.v2i1.268>
- Ranggawuni, I. R., Mamesah, M., & Marjo, H. K. (2014). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan Pola Asuh Orangtua (Siswa Kelas VII DI SMP Negeri 8 Jakarta Pusat). *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 38. <https://doi.org/10.21009/insight.032.07>
- Reta, T. N. (2022). *Implementasi Media Permainan Balok Untuk Pengembangan Kognitif Anak di TK Dwi Karsa Bandar Lampung*. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/21389>
- Rocmah, L. I. (2017). Penerapan permainan konstruktif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal

Sambiroto. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema “Desain Pembelajaran Di Era Asean Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan,”* 41–47.

- Rusawalsep, E. R., Nasirun, M., & Ardina, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kemampuan Mengenal Sebab Akibat Anak Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 163–172.
- Supianti, L., D, D., & Qalbi, Z. (2023). Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Di Kelompok B Taman Kanak-kanak Se-kecamatan Sindang Kelingi. *Jurnal Pena Paud*, 4(1). <https://doi.org/10.33369/penapaud.v4i1.21465>
- Susanto, N. (2017). Hakikat Dan Signifikansi Permainan. *Jendela Olahraga*, 2(1), 99–104. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i1.1287>
- Wulandari, S., Cindrya, E., & Setyaningsih, K. (2025). *Pengaruh Permainan Pasir Kinetik Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Islam Hanana Palembang*. 8(1), 212–220.
- Yafie, E., Kustiawan, U., Astuti, W., Haqqi, Y. A., Boedi, D., & Ilhami, B. S. (2020). Pengaruh Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran terhadap Peningkatan Keterampilan Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) dari Bahan Bekas. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 124–135.