



Pendampingan Pembelajaran Menggunakan Media LEGO bagi Anak Usia Dini di TK SATAP SDK Olabolo

Konstantinus Dua Dhiu

STKIP Citra Bakti

duakonstantinus082@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 15 th June 2025 Revised: 22 th July 2025 Published: 4 th August 2025	The cognitive, motor and social emotional abilities of young children are greatly influenced by the stimulation provided through a learning process that is appropriate to their stage of development. One effective approach is through the use of concrete and fun learning media. LEGO media is an educational game tool that can stimulate children's creativity, logical thinking abilities and fine motor coordination. However, at SATAP SDK Olabolo Kindergarten, the use of this kind of learning media is not optimal, both due to limited resources and lack of teacher training in integrating LEGO media in the learning process. This service activity aims to improve the quality of learning at SATAP SDK Olabolo Kindergarten through intensive assistance to teachers and students in using LEGO media as a learning tool. The methods used in this activity include the initial observation stage, teacher training, direct assistance in the classroom, as well as joint evaluation and reflection. Teacher training focuses on understanding the concept of play-based learning, designing educational activities using LEGO, as well as strategies for facilitating children in directed play activities. Meanwhile, assistance to students is carried out through structured play and learning activities with the guidance of teachers and the service team. The results of the activity show that the use of LEGO media is able to increase children's involvement in learning activities, make it easier for teachers to convey basic concepts such as shapes, colors and patterns, and foster social skills such as cooperation and communication between children. Teachers also show an increase in creativity in designing interesting and meaningful learning. It is hoped that this activity can become a model for developing applicable and sustainable learning in schools, especially in areas with limited access to modern learning media.
Keywords Early childhood, LEGO media, play-based learning, teacher training, SATAP SDK Olabolo Kindergarten	

Informasi Artikel	Abstract
Sejarah Artikel Diterima: 15 Juni 2025 Direvisi: 22 Juli 2025 Dipublikasi: 4 Agustus 2025	Kemampuan kognitif, motorik, dan sosial emosional anak usia dini sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diberikan melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Salah satu pendekatan yang efektif adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dan menyenangkan. Media LEGO merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat merangsang kreativitas, kemampuan berpikir logis, serta koordinasi motorik halus anak. Namun, di TK SATAP SDK Olabolo, penggunaan media pembelajaran semacam ini belum optimal, baik karena keterbatasan sumber daya maupun kurangnya pelatihan guru dalam mengintegrasikan media LEGO dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di TK SATAP SDK Olabolo melalui pendampingan intensif kepada guru dan siswa dalam penggunaan media LEGO sebagai alat bantu belajar. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi tahap observasi awal, pelatihan guru, pendampingan langsung di kelas, serta evaluasi dan refleksi bersama. Pelatihan guru difokuskan pada pemahaman konsep pembelajaran berbasis bermain, desain aktivitas edukatif menggunakan LEGO,
Kata kunci Anak usia dini, media LEGO, pembelajaran berbasis bermain, pelatihan guru, TK SATAP SDK Olabolo	

serta strategi fasilitasi anak dalam kegiatan bermain terarah. Sementara itu, pendampingan kepada siswa dilakukan melalui kegiatan bermain dan belajar terstruktur dengan bimbingan guru dan tim pengabdian. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media LEGO mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar, mempermudah guru dalam menyampaikan konsep dasar seperti bentuk, warna, dan pola, serta menumbuhkan kemampuan sosial seperti kerja sama dan komunikasi antar anak. Guru juga menunjukkan peningkatan dalam kreativitas merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan pembelajaran yang aplikatif dan berkelanjutan di sekolah, terutama di wilayah dengan keterbatasan akses media pembelajaran modern.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam proses perkembangan individu secara menyeluruh. Masa ini, yang sering disebut sebagai masa keemasan atau *golden age*, berlangsung pada rentang usia 0–6 tahun. Dalam fase ini, seluruh aspek perkembangan anak baik fisik, motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, maupun moral spiritual mengalami pertumbuhan yang pesat dan menjadi fondasi bagi kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan pada jenjang PAUD harus dilakukan secara tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini diselenggarakan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan pada tahap awal bukan sekadar pengasuhan, melainkan sebuah proses pembelajaran yang sistematis dan terencana guna mengoptimalkan potensi anak sejak dini. Dalam konteks tersebut, pemilihan metode, strategi, dan media pembelajaran menjadi aspek krusial yang menentukan keberhasilan pembelajaran di lembaga PAUD. Salah satu prinsip utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah pembelajaran berbasis bermain (*learning through play*). Bermain tidak hanya menjadi aktivitas alami anak, tetapi juga merupakan cara terbaik bagi mereka untuk belajar dan memahami dunia sekitarnya. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir, menyelesaikan masalah, bekerja sama, serta mengekspresikan emosi dan ide secara kreatif. Oleh karena itu, proses pembelajaran di PAUD idealnya tidak kaku dan instruksional, tetapi dirancang sedemikian rupa agar merangsang anak untuk aktif, antusias, dan terlibat secara emosional dalam kegiatan belajar. Dalam praktiknya, masih banyak lembaga PAUD, khususnya di wilayah-wilayah terpencil dan kurang terjangkau, menghadapi berbagai kendala dalam mewujudkan proses pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini. Keterbatasan sumber daya manusia, kurangnya pelatihan guru, serta minimnya ketersediaan media dan alat permainan edukatif menjadi hambatan utama. Salah satu lembaga yang menghadapi tantangan tersebut adalah TK SATAP SDK Olabolo, yang terletak di daerah rural dengan akses terbatas terhadap inovasi pendidikan dan teknologi pembelajaran. Proses belajar mengajar di lembaga ini cenderung berlangsung secara konvensional, menggunakan metode ceramah dan lembar kerja yang kurang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Akibatnya, anak-anak menjadi kurang termotivasi, pasif, dan tidak mendapatkan stimulasi yang cukup untuk mengembangkan potensinya secara optimal. Dalam upaya menjawab tantangan tersebut, diperlukan inovasi dalam penyelenggaraan pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan mudah diadaptasi oleh guru di daerah. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah pemanfaatan media pembelajaran konkret dan manipulatif, seperti LEGO. LEGO merupakan media permainan konstruksi yang terdiri dari berbagai bentuk balok yang dapat disusun dan dikombinasikan menjadi berbagai bentuk objek. Selain menarik secara visual, LEGO juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan daya pikir kritis, imajinasi, kreativitas, serta keterampilan motorik halus. Penelitian yang dilakukan oleh

Kastamonu dan Kocabas (2018) menunjukkan bahwa penggunaan LEGO dalam pembelajaran anak usia dini berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif, sosial, dan motorik anak. Anak-anak yang bermain dengan LEGO cenderung menunjukkan peningkatan dalam kemampuan problem solving, komunikasi, kerja sama tim, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, LEGO juga dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai konsep dasar seperti warna, bentuk, ukuran, dan struktur secara kontekstual dan menyenangkan. Namun, terlepas dari manfaatnya yang telah terbukti secara empiris, media seperti LEGO masih belum banyak digunakan di lembaga PAUD di daerah terpencil. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan informasi dan pelatihan bagi guru, anggapan bahwa media LEGO mahal atau hanya digunakan untuk bermain semata, serta belum adanya pendekatan pendampingan yang sistematis dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam pembelajaran tematik di PAUD. Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang bersifat kolaboratif dan partisipatif antara perguruan tinggi dan masyarakat pendidikan di daerah, dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Sebagai bagian dari peran tri dharma perguruan tinggi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat memiliki fungsi strategis dalam menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, serta antara pusat inovasi pendidikan dan daerah sasaran yang membutuhkan. Kegiatan ini dapat berfungsi sebagai media transformasi pengetahuan, peningkatan kapasitas guru, serta pemecahan masalah secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan lapangan. Dalam konteks TK SATAP SDK Olabolo, kegiatan pendampingan pembelajaran dengan menggunakan media LEGO menjadi salah satu alternatif solusi yang tepat guna dan aplikatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mendampingi guru dan peserta didik di TK SATAP SDK Olabolo dalam mengenal, memahami, dan mengimplementasikan penggunaan media LEGO dalam pembelajaran sehari-hari. Pendampingan ini tidak hanya mencakup aspek teknis penggunaan LEGO, tetapi juga aspek pedagogis, yaitu bagaimana merancang kegiatan belajar yang sesuai dengan tema, tujuan pembelajaran, dan karakteristik anak. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membangun kesadaran dan kepercayaan diri guru bahwa mereka mampu melakukan inovasi pembelajaran meskipun dalam keterbatasan sarana dan prasarana. Dalam pelaksanaannya, kegiatan pendampingan dilakukan melalui tiga pendekatan utama. Pertama, pelatihan guru yang bertujuan untuk memberikan pemahaman teoretis dan praktik langsung mengenai pembelajaran berbasis LEGO. Kedua, implementasi kegiatan bermain LEGO bersama anak-anak sebagai bagian dari pembelajaran tematik, yang difasilitasi oleh guru dengan pendampingan tim pengabdian. Ketiga, refleksi dan evaluasi kegiatan untuk melihat dampak terhadap perkembangan anak dan kesiapan guru dalam melanjutkan kegiatan secara mandiri. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa peningkatan minat belajar anak dan motivasi guru, tetapi juga berdampak jangka panjang dalam membangun budaya pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan berbasis pada kebutuhan anak. Pengalaman dari kegiatan ini dapat menjadi model replikasi untuk lembaga PAUD lain di wilayah dengan karakteristik serupa, serta menjadi bahan kajian untuk pengembangan kebijakan dan program pelatihan guru PAUD di masa mendatang. Dengan mempertimbangkan latar belakang di atas, maka kegiatan pendampingan pembelajaran menggunakan media LEGO di TK SATAP SDK Olabolo menjadi penting dan relevan untuk dilakukan. Kegiatan ini mengintegrasikan prinsip pendidikan anak usia dini, pendekatan partisipatif dalam pengabdian masyarakat, serta pemanfaatan teknologi sederhana yang berdampak besar terhadap proses belajar anak. Diharapkan melalui kegiatan ini, anak-anak di TK SATAP SDK Olabolo mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan memberdayakan, sementara guru mendapatkan dukungan yang diperlukan untuk mengembangkan praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual. Pembelajaran pada anak usia dini membutuhkan pendekatan yang menyenangkan, kontekstual, dan mampu menstimulasi perkembangan kognitif, sosial, dan motorik secara seimbang. Salah satu media pembelajaran

yang dapat mendukung hal tersebut adalah LEGO. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melakukan pendampingan pembelajaran dengan media LEGO bagi guru dan anak-anak di TK SATAP SDK Olabolo. Kegiatan dilaksanakan melalui pelatihan guru, praktik langsung bersama anak, dan observasi hasil pembelajaran.

METODE

Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan di TK SATAP SDK Olabolo, yang terletak di wilayah pedesaan Kabupaten Buton Tengah, Sulawesi Tenggara. Sekolah ini berada dalam satu atap (SATAP) dengan jenjang pendidikan dasar, dan memiliki keterbatasan dalam hal ketersediaan media pembelajaran yang inovatif dan edukatif, khususnya untuk anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi awal, anak-anak di TK SATAP SDK Olabolo menunjukkan antusiasme belajar yang tinggi, namun terbatasnya media pembelajaran konkret membuat kegiatan belajar kurang optimal, terutama dalam aspek pengembangan kognitif, motorik halus, dan kreativitas. Sasaran kegiatan ini adalah anak-anak usia dini yang berada di kelas TK pada satuan pendidikan tersebut, dengan jumlah peserta sekitar 20–25 anak. Selain itu, kegiatan ini juga akan melibatkan guru-guru TK sebagai mitra utama dalam pelaksanaan pendampingan, sehingga mereka dapat mengadaptasi dan menerapkan pendekatan ini secara berkelanjutan. Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif, yang menekankan keterlibatan aktif anak dan pendidik dalam proses pembelajaran menggunakan media LEGO. Media ini dipilih karena sifatnya yang fleksibel, menarik secara visual, serta mampu merangsang kemampuan berpikir logis, motorik halus, serta kerja sama kelompok pada anak-anak usia dini.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini meliputi:

1. **Persiapan dan Koordinasi Awal.** Kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah dan guru-guru TK. Pada tahap ini, tim pengabdian akan menjelaskan maksud, tujuan, serta rancangan kegiatan secara rinci. Selain itu, akan dilakukan pengumpulan data awal melalui observasi dan wawancara untuk memetakan kebutuhan serta kondisi peserta didik.
2. **Pelatihan dan Pengenalan Media LEGO kepada Guru.** Tim pelaksana akan mengadakan pelatihan singkat kepada guru-guru TK mengenai manfaat, teknik penggunaan, dan integrasi media LEGO dalam pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan agar guru mampu mengelola media secara mandiri dan kreatif sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung.
3. **Pendampingan Pembelajaran di Kelas.** Selama satu bulan, tim pengabdian akan secara langsung mendampingi proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media LEGO. Kegiatan ini dilakukan dalam beberapa sesi tematik, seperti mengenal bentuk, warna, membangun bangunan sederhana, serta simulasi peran sosial menggunakan figur LEGO. Setiap sesi dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif, motorik, bahasa, dan sosial emosional anak.
4. **Evaluasi dan Refleksi Kegiatan.** Di akhir kegiatan, dilakukan evaluasi bersama guru dan siswa. Evaluasi dilakukan dengan metode observasi, dokumentasi hasil karya anak, dan wawancara singkat dengan guru mengenai perubahan yang terlihat pada anak serta efektivitas media LEGO dalam pembelajaran. Guru juga diajak merefleksikan pengalaman dan menyusun rencana keberlanjutan penggunaan media ini secara mandiri.

5. Penyusunan Laporan dan Publikasi Hasil. Sebagai bagian dari pertanggungjawaban akademik, tim pengabdian akan menyusun laporan akhir kegiatan yang memuat deskripsi proses, hasil, dan rekomendasi. Selain itu, hasil kegiatan akan dipublikasikan dalam bentuk artikel pengabdian masyarakat di media daring atau jurnal pengabdian terakreditasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada *pendampingan pembelajaran menggunakan media LEGO* di TK SATAP SDK Olabolo telah terlaksana dengan baik sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Hasil yang diperoleh menunjukkan dampak positif baik bagi peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran anak usia dini.

1. Peningkatan Antusiasme dan Partisipasi Anak

Selama proses pendampingan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hal antusiasme dan partisipasi aktif anak-anak TK. Anak-anak terlihat sangat tertarik saat media LEGO diperkenalkan, terutama karena bentuknya yang berwarna-warni dan fleksibel untuk disusun menjadi berbagai bentuk. Anak-anak menjadi lebih fokus dan terlibat dalam kegiatan belajar, bahkan anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan minat untuk bergabung dan mencoba menyusun LEGO bersama teman-temannya.



Gambar 1. Ketertarikan Anak Terhadap Media Lego

2. Perkembangan Aspek Kognitif dan Motorik Halus

Kegiatan pembelajaran berbasis media LEGO mampu merangsang kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah pada anak. Melalui aktivitas membangun, menyusun, dan menyelesaikan tantangan kecil seperti membuat bentuk rumah, binatang, atau kendaraan, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan klasifikasi, pengenalan bentuk dan warna, serta hubungan spasial. Selain itu, kemampuan motorik halus juga terlihat meningkat seiring seringnya anak-anak memegang, menekan, dan menyusun potongan LEGO secara mandiri.



3. Peningkatan Interaksi Sosial Anak

LEGO sebagai media bermain kolaboratif mendorong anak untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok kecil. Anak-anak belajar untuk berbagi, berdiskusi, dan menyampaikan ide kepada teman sebayanya. Interaksi sosial ini memperkuat aspek sosial-emosional yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini.



Gambar 3. Interaksi Sosial Anak

4. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Media Inovatif

Guru-guru yang terlibat dalam kegiatan ini menunjukkan semangat yang tinggi dalam mengikuti pelatihan dan sesi praktik penggunaan media LEGO. Mereka mengakui bahwa media tersebut memberikan variasi baru dalam pembelajaran yang selama ini lebih banyak menggunakan metode konvensional. Guru juga mulai mampu merancang kegiatan tematik dengan integrasi media LEGO yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.



Gambar 4. Peningkatan Guru dalam pemanfaatan Media Inovatif

5. Refleksi dan Rekomendasi

Dari evaluasi yang dilakukan melalui observasi dan wawancara, mayoritas guru merasa terbantu dengan adanya program ini. Mereka menyatakan bahwa media LEGO tidak hanya menarik, tetapi juga mudah digunakan dan dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran yang beragam. Namun demikian, mereka juga menyampaikan perlunya penambahan jumlah unit LEGO agar semua anak dapat menggunakan secara bersamaan tanpa harus bergiliran terlalu lama. Kegiatan ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret seperti LEGO tidak hanya meningkatkan kualitas proses belajar anak usia dini, tetapi juga

memberdayakan guru dalam mengembangkan metode yang lebih kreatif dan menyenangkan. Ke depan, disarankan agar sekolah dan pihak terkait mempertimbangkan pengadaan media serupa serta pelatihan lanjutan agar pendekatan ini dapat terus berlanjut dan berdampak lebih luas.



Gambar 5. Refleksi dan Rekomendasi

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dengan judul “*Pendampingan Pembelajaran Menggunakan Media LEGO bagi Anak Usia Dini di TK SATAP SDK Olabolo*” bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan bermain yang edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pada beberapa aspek penting perkembangan anak serta kompetensi guru.

Pertama, dari segi antusiasme dan partisipasi anak, penggunaan media LEGO terbukti mampu membangkitkan minat belajar. Anak-anak tampak lebih aktif, ceria, dan fokus dalam mengikuti kegiatan. Hal ini sejalan dengan teori Montessori yang menyatakan bahwa anak belajar paling baik melalui aktivitas yang memberi kebebasan eksplorasi dan keterlibatan langsung. Kedua, dalam hal perkembangan aspek kognitif dan motorik halus, LEGO menjadi sarana efektif untuk melatih kemampuan berpikir logis, imajinasi, serta koordinasi tangan-mata. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahap pra-operasional yang membutuhkan rangsangan konkret untuk membangun struktur kognitif. Aktivitas menyusun dan merakit balok-balok LEGO mendukung perkembangan kognitif dan motorik anak secara simultan. Ketiga, pada aspek interaksi sosial, kegiatan ini mendorong anak untuk bekerja sama, berdiskusi, dan menghargai perbedaan pendapat. Hal ini menguatkan teori Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam membentuk kemampuan berpikir dan bahasa anak. Anak-anak belajar untuk berbagi tugas, bergiliran, serta menyampaikan ide dengan sopan. Keempat, kegiatan ini juga berkontribusi pada peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran inovatif. Guru mendapatkan pendampingan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis permainan. Mereka menjadi lebih kreatif dan terbuka terhadap pendekatan baru yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia dini berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka belajar melalui aktivitas konkret dan eksploratif. Dalam hal ini, media LEGO memberikan stimulasi yang sesuai karena memungkinkan anak untuk membangun, mengamati, dan memecahkan masalah secara langsung. Selain itu, teori konstruktivisme Vygotsky juga menekankan bahwa anak akan berkembang optimal melalui interaksi sosial dan penggunaan alat bantu dalam proses belajar. Pendampingan guru yang dilakukan dalam kegiatan ini sangat mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kolaboratif dan bermakna. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan dalam aspek keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama antaranak. Anak-anak terlihat saling berbagi, berdiskusi, dan membantu satu sama lain saat bermain dan belajar dengan LEGO. Hal ini memperkuat pentingnya pendekatan pembelajaran yang integratif dan

berbasis permainan edukatif. Dengan demikian, penggunaan media LEGO dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini secara menyeluruh dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “*Pendampingan Pembelajaran Menggunakan Media LEGO bagi Anak Usia Dini di TK SATAP SDK Olabolo*” telah berhasil dilaksanakan dengan capaian yang positif. Melalui tahapan pelatihan, pendampingan langsung, serta evaluasi, kegiatan ini mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di TK SATAP SDK Olabolo. Penggunaan media LEGO terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme, konsentrasi, serta partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Aspek perkembangan kognitif, motorik halus, serta kemampuan sosial-emosional anak menunjukkan kemajuan yang signifikan melalui aktivitas bermain edukatif dengan LEGO. Anak-anak menjadi lebih kreatif, mampu bekerja sama, dan menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi. Selain itu, kegiatan ini juga berdampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Guru-guru menjadi lebih terampil dalam mengintegrasikan media LEGO ke dalam pembelajaran tematik, serta lebih terbuka terhadap penggunaan media konkret dalam proses belajar-mengajar. Sebagai saran, program serupa sebaiknya terus dikembangkan secara berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak satuan PAUD, khususnya di wilayah terpencil. Diperlukan juga dukungan dari pihak sekolah dan pemangku kepentingan untuk pengadaan media pembelajaran yang memadai. Pelatihan lanjutan dan pendampingan berkala juga direkomendasikan guna memastikan kesinambungan dan peningkatan mutu pendidikan anak usia dini secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Berk, L. E. (2013). *Child Development* (9th ed.). Boston: Pearson Education.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Hurlock, E. B. (2005). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Jones, E., & Reynolds, G. (2011). *The Play's the Thing: Teachers' Roles in Children's Play*. Washington, DC: NAEYC.
- Kusumah, Y. S., & Rachmadi, T. (2018). *Pendekatan Pembelajaran Inovatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mayasari, L. (2020). Pengaruh Media LEGO Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 765–772.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- NAEYC. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Oktaviani, T. (2021). Penerapan Media LEGO dalam Pembelajaran Tematik Anak TK. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 25–34.
- Piaget, J. (1964). *Development and Learning*. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development* (13th ed.). New York: McGraw-Hill.

- Suyadi. (2015). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Pendidikan PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.