



Department of Digital Business

**Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)**

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 4 (2025) pp: 3081-3087

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

---

## Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Bermain Lego Anak Usia Dini Di Lingkungan PAUD

Anisa Tri Melyani<sup>1</sup>, Lingga lovi adevio<sup>2</sup>, Dela Laras Aditia<sup>3</sup>, Eli olivya<sup>4</sup>, Buyung Surahman<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

[anisatrimelyani1705@gmail.com](mailto:anisatrimelyani1705@gmail.com)<sup>1</sup>, [adeviolinggalovi@gmail.com](mailto:adeviolinggalovi@gmail.com)<sup>2</sup>, [delaaajah67809@gmail.com](mailto:delaaajah67809@gmail.com)<sup>3</sup>,

[eliolivva@gmail.com](mailto:eliolivva@gmail.com)<sup>4</sup>, [buyungsurahman@mail.uinfasbengkulu.ac.id](mailto:buyungsurahman@mail.uinfasbengkulu.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peran guru dalam meningkatkan motivasi bermain LEGO pada anak usia dini di PAUD. LEGO memiliki potensi besar dalam menstimulasi perkembangan kognitif, motorik halus, kreativitas, bahasa, serta kemampuan sosial anak melalui aktivitas merancang, menyusun, dan berimajinasi. Namun demikian, keberhasilan pemanfaatan LEGO dalam pembelajaran berbasis bermain sangat bergantung pada strategi pendampingan dan interaksi yang diberikan oleh guru selama kegiatan berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap aktivitas bermain anak dan strategi guru dalam memfasilitasinya. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta divalidasi menggunakan triangulasi sumber dan metode untuk menjamin keabsahan temuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memainkan peran sebagai fasilitator, motivator, dan mediator sosial dalam kegiatan bermain LEGO. Guru merancang aktivitas yang terstruktur namun tetap fleksibel agar anak dapat bereksplorasi secara mandiri, serta memberikan pertanyaan pemantik, umpan balik positif, dan dukungan emosional untuk memperkuat motivasi intrinsik anak. Anak terlihat menunjukkan peningkatan fokus, antusiasme, kreativitas, kemampuan bekerja sama, serta rasa percaya diri saat menampilkan hasil karyanya. Faktor pendukung mencakup ketersediaan media LEGO yang memadai, hubungan emosional yang positif antara guru dan anak, serta budaya pembelajaran yang menekankan prinsip *learning through play* di PAUD. Adapun hambatan yang ditemukan meliputi keterbatasan variasi dan jumlah LEGO, perbedaan tingkat kemampuan setiap anak, serta kebutuhan guru untuk terus meningkatkan kompetensi pedagogis dalam merancang aktivitas konstruktif berbasis bermain.

**Kata kunci:** Peran Guru, Motivasi Belajar, LEGO, PAUD, Pembelajaran Berbasis Bermain

### Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peran strategis dalam membentuk fondasi perkembangan anak secara holistik, meliputi aspek kognitif, sosial-emosional, motorik, bahasa, dan kreativitas. Pada tahap ini, anak belajar melalui proses eksplorasi dan interaksi dengan lingkungan sekitar, sehingga pembelajaran harus dirancang berbasis pengalaman konkret dan aktivitas bermain yang bermakna (Mulyana, 2020; Hasanah, 2021). Model pembelajaran yang menitikberatkan pada bermain terbukti secara ilmiah mampu merangsang rasa ingin tahu, mendorong kreativitas, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak sejak dini (Rahman & Fitriani, 2022; Lestari, 2024).

Dalam beberapa tahun terakhir, pendekatan pembelajaran PAUD semakin mengarah pada penguatan literasi sains, teknologi, rekayasa, dan matematika (STEM). Pendekatan ini menekankan keterampilan konstruktif dan pemecahan masalah sebagai bagian integral dari proses bermain. Media konstruktif seperti LEGO menjadi salah satu sarana yang paling dianjurkan dalam pembelajaran berbasis proyek maupun pembelajaran bebas terarah (*guided play*), karena dapat meningkatkan kemampuan spasial, penalaran logis, kreativitas desain, serta kemampuan bekerja sama (Sari & Putra, 2021; Widodo, 2022). Aktivitas membangun dengan LEGO juga berkontribusi pada perkembangan motorik halus dan koordinasi tangan-mata yang menjadi fondasi penting bagi kesiapan belajar anak di jenjang selanjutnya (Anggraini et al., 2023).

Meskipun demikian, tingginya potensi edukatif LEGO tidak serta merta terealisasi dalam praktik pembelajaran di PAUD, terutama jika pemanfaatannya tidak didampingi oleh strategi pedagogis yang tepat. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa tanpa peran guru, permainan LEGO sering hanya menjadi kegiatan hiburan tanpa arah, sehingga tidak memberikan stimulasi maksimal pada aspek kognitif maupun sosial-emosional anak (Rosita, 2021; Nurhayati, 2022). Keberhasilan permainan konstruktif sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam melakukan perencanaan, pengelolaan kelas, memberikan instruksi, memancing pertanyaan reflektif, serta melakukan scaffolding pada saat anak mengalami kebingungan atau stagnasi (Fadilah & Nuraini, 2020; Kurniawan, 2023).

Motivasi anak dalam terlibat pada kegiatan bermain LEGO juga dipengaruhi oleh kualitas interaksi guru-anak. Penelitian Melati & Rofiah (2022) menunjukkan bahwa guru yang memberikan dukungan emosional, penghargaan, dan tantangan yang sesuai mampu meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk terus mencoba, bereksperimen, dan menyelesaikan bangunan LEGO yang lebih kompleks. Di sisi lain, model pendekatan yang terlalu bebas tanpa arahan membuat sebagian anak kehilangan fokus, mudah bosan, atau bahkan merasa frustrasi ketika menghadapi kesulitan (Deswita, 2024). Oleh sebab itu, guru dituntut untuk berperan sebagai fasilitator aktif yang mampu mengarahkan, memotivasi, serta menciptakan suasana bermain yang aman dan penuh stimulasi.

Di lingkungan PAUD Indonesia, termasuk lembaga PAUD di wilayah Seluma, tantangan dalam optimalisasi permainan edukatif seperti LEGO masih cukup besar. Berdasarkan laporan beberapa studi lokal, sebagian guru masih memiliki keterbatasan dalam memahami nilai pedagogis permainan konstruktif, kurangnya pelatihan mengenai desain aktivitas berbasis LEGO, dan minimnya strategi motivasional dalam pembelajaran berbasis bermain (Suhadi & Yuliani, 2021; Ardila, 2023). Kondisi tersebut mengakibatkan permainan LEGO sering dipandang hanya sebagai alat bermain biasa, bukan sebagai media pembelajaran yang mampu mendorong perkembangan kognitif dan kreativitas anak.

Selain faktor kompetensi guru, motivasi bermain anak juga dipengaruhi oleh lingkungan belajar, ketersediaan sarana pendukung, serta kualitas program pembelajaran yang diterapkan. Guru harus mampu mengombinasikan aktivitas bermain bebas dan bermain terstruktur sehingga anak mendapatkan keseimbangan antara eksplorasi spontan dan pembelajaran terarah yang menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi (Jannah, 2024). Apabila guru tidak memberikan bimbingan yang memadai, permainan LEGO berpotensi tidak memberikan hasil optimal dan justru mengurangi keterlibatan anak dalam proses belajar.

Dukungan guru, faktor pendekatan pedagogis yang digunakan dalam pembelajaran LEGO juga memengaruhi sejauh mana anak merasa termotivasi untuk bermain. Pendekatan *guided play*—permainan bebas dengan arahan terstruktur—diakui sebagai metode yang paling efektif untuk memaksimalkan potensi kognitif dan sosial anak (Hidayati & Muflihah, 2023). Melalui pendekatan ini, guru memberikan stimulasi berupa pertanyaan terbuka, demonstrasi singkat, atau tantangan konstruksi yang mendorong anak untuk berpikir dan bereksperimen. Pendekatan tersebut tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak, tetapi juga memupuk kepercayaan diri mereka dalam menyelesaikan tantangan bermain yang lebih kompleks.

Selain itu, motivasi bermain LEGO juga dipengaruhi oleh dinamika kelompok dan interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan. Beberapa penelitian menegaskan bahwa bermain konstruksi dalam kelompok kecil dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan empati anak (Syahrani & Malik, 2022). Dalam konteks ini, guru memiliki peran penting dalam membentuk kelompok yang seimbang, memastikan setiap anak mendapatkan kesempatan berpartisipasi, serta menciptakan suasana bermain yang inklusif. Tanpa supervisi dan pengarahan yang tepat, permainan kelompok justru dapat menimbulkan dominasi anak tertentu atau konflik kecil yang menghambat pengalaman bermain secara optimal.

Di samping aspek kognitif dan sosial-emosional, permainan LEGO juga berpotensi kuat dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini. Melalui aktivitas bercerita tentang bangunan yang dibuat, mendeskripsikan langkah-langkah konstruksi, atau menjelaskan hasil akhir kepada guru dan teman, anak mendapatkan kesempatan untuk memperkaya kosakata dan melatih kemampuan komunikasi (Utami, 2024). Peran guru dalam memfasilitasi dialog dua arah menjadi krusial dalam proses ini. Guru yang aktif memberi umpan balik verbal dan mengajukan pertanyaan pemantik dapat membantu anak mengekspresikan ide dengan lebih jelas dan terstruktur.

Namun demikian, implementasi permainan LEGO sebagai media pembelajaran di PAUD seringkali terkendala oleh keterbatasan sarana dan pengetahuan guru mengenai strategi pembelajaran berbasis konstruksi. Banyak guru yang belum memperoleh pelatihan khusus mengenai pemanfaatan LEGO secara pedagogis, sehingga penggunaan media ini masih bersifat sporadis dan tidak dirancang secara sistematis (Karim & Lestari, 2023). Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya kualitas kegiatan bermain dan lemahnya motivasi anak untuk terlibat secara konsisten. Oleh karena itu, penelitian mengenai peran guru dalam meningkatkan motivasi bermain LEGO menjadi krusial untuk menghasilkan rujukan praktis yang dapat diterapkan dalam konteks PAUD Indonesia.

Akhirnya, kebutuhan untuk memperkuat peran guru sebagai fasilitator motivasi bermain LEGO semakin mendesak seiring berkembangnya paradigma pembelajaran *developmentally appropriate practice* (DAP). Paradigma ini menekankan bahwa pembelajaran di PAUD harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak, minat anak, dan konteks lingkungan bermain mereka (Pratiwi, 2022). Dengan demikian, guru tidak hanya berfungsi sebagai pengawas, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar, pengarah interaksi, dan pemberi dukungan emosional. Penelitian mengenai peran guru dalam konteks ini akan memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis LEGO yang lebih efektif, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan berbagai kondisi tersebut, penelitian tentang peran guru dalam meningkatkan motivasi bermain LEGO di lingkungan PAUD menjadi sangat penting dan relevan. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, tetapi juga memberikan model praktik terbaik (best practices) yang dapat diimplementasikan guru dalam pembelajaran berbasis konstruktif. Dengan mengkaji lebih dalam peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam aktivitas bermain LEGO, hasil penelitian diharapkan mampu mendorong peningkatan kualitas pembelajaran PAUD secara menyeluruh di lingkungan Seluma maupun daerah lainnya.

## 1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana peran guru dalam meningkatkan motivasi bermain LEGO pada anak usia dini di lingkungan PAUD. Pendekatan ini dipilih karena mampu menangkap fenomena secara natural sesuai konteks, terutama terkait perilaku anak selama bermain, strategi pendampingan guru, serta interaksi yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Metode ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran komprehensif mengenai pola stimulasi yang dilakukan guru dan bagaimana strategi tersebut memengaruhi motivasi anak.

Penelitian dilaksanakan di salah satu lembaga PAUD yang telah menggunakan LEGO sebagai media pembelajaran. Subjek penelitian mencakup guru kelas yang terlibat langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pendampingan kegiatan bermain LEGO, serta anak-anak yang menjadi peserta dalam kegiatan tersebut. Pemilihan informan dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan relevansi pengalaman dan keterlibatan mereka dalam penggunaan media LEGO. Lingkungan belajar, situasi kelas, serta dinamika interaksi antara guru dan anak menjadi fokus pengamatan utama selama penelitian berlangsung.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi partisipatif digunakan untuk memahami proses pembelajaran secara langsung, terutama bagaimana guru memberikan instruksi, stimulasi, dan umpan balik kepada anak. Wawancara mendalam dilakukan untuk menggali pemahaman guru mengenai tujuan penggunaan LEGO, strategi peningkatan motivasi, serta tantangan yang mereka hadapi. Dokumentasi berupa foto kegiatan, rekaman interaksi, dan perangkat pembelajaran turut dikumpulkan untuk memperkuat data observasi serta memberikan konteks visual dan material terhadap proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara bertahap melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti mengelompokkan temuan berdasarkan kategori seperti bentuk stimulasi guru, respon anak, dinamika motivasi, dan faktor pendukung maupun penghambat. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk naratif sehingga hubungan antar kategori dapat terlihat secara jelas. Pada tahap terakhir, peneliti melakukan penarikan kesimpulan dengan menafsirkan hubungan antara peran guru dan perubahan motivasi anak selama bermain LEGO, serta menghubungkannya dengan teori-teori pendukung.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru, anak, serta hasil observasi lapangan, sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan menggabungkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas temuan juga diperkuat melalui member checking, di mana peneliti mengonfirmasi kembali hasil interpretasi kepada informan utama agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi yang sesungguhnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan pemahaman yang kaya, akurat, dan dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis LEGO di lingkungan PAUD.

### **3. Hasil dan Diskusi**

#### **A. Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Bermain LEGO**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memainkan peran sentral sebagai fasilitator utama dalam kegiatan bermain LEGO di lingkungan PAUD. Peran ini terlihat dari kemampuan guru dalam menciptakan pengalaman bermain yang bermakna melalui perencanaan aktivitas yang sistematis dan terstruktur. Guru tidak hanya menyediakan media LEGO sebagai sarana belajar, tetapi juga menyiapkan skenario bermain yang mendorong eksplorasi dan kreativitas anak. Dalam praktiknya, guru memberikan instruksi awal yang jelas namun tetap memberi ruang kebebasan kepada anak untuk berkreasi sesuai imajinasi mereka. Bentuk stimulasi verbal yang diberikan, seperti mengajukan pertanyaan terbuka (“Bagaimana membuat bangunan ini lebih kuat?” atau “Apa yang bisa kamu tambahkan agar bentuk ini lebih lengkap?”), membantu anak membangun kemampuan kognitif dan problem solving. Stimulasi ini juga memancing imajinasi anak sehingga mereka merasa tertantang dan terdorong untuk mengeksplorasi lebih jauh. Pada tahap ini, guru berperan tidak hanya sebagai pengarah tetapi juga sebagai pendorong motivasi intrinsik anak agar mereka terlibat secara aktif dalam proses bermain.

Guru juga tampak menjalankan fungsi sebagai motivator yang efektif. Dukungan emosional yang diberikan guru melalui respons positif seperti pujian, tepuk tangan, senyuman, atau komentar apresiatif terbukti meningkatkan rasa percaya diri anak dalam menyelesaikan tantangan bermain. Setiap keberhasilan kecil diapresiasi sehingga anak merasa pengalaman bermain mereka dihargai. Ketika anak mengalami hambatan, guru memberikan dorongan dan membantu mereka menemukan alternatif solusi tanpa mengambil alih pekerjaan anak. Cara ini memperkuat kemampuan anak dalam menghadapi kesulitan dan menumbuhkan keinginan untuk mencoba kembali. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup ketika guru secara konsisten memberikan penguatan positif, karena anak-anak usia dini sangat responsif terhadap bentuk perhatian dan apresiasi langsung dari guru.

#### **B. Respon Anak dalam Proses Bermain LEGO**

Temuan penelitian berikutnya menggambarkan bagaimana anak usia dini memberikan respon positif terhadap rangkaian kegiatan bermain LEGO ketika mendapatkan pendampingan aktif dari guru. Observasi menunjukkan bahwa anak tampak lebih fokus, antusias, dan memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi dalam aktivitas bermain. Pada awal kegiatan, beberapa anak tampak berhati-hati dan sedikit ragu dalam memilih balok LEGO. Namun, setelah guru memberikan contoh, dorongan, dan pertanyaan pemantik, anak-anak menunjukkan peningkatan kemandirian dalam melakukan eksplorasi dan membangun struktur LEGO mereka sendiri. Anak yang awalnya pasif mulai menunjukkan keaktifan setelah mendapatkan stimulasi dari guru, baik dalam bentuk pertanyaan, bimbingan, maupun penguatan positif. Hal ini membuktikan bahwa motivasi anak dapat ditingkatkan melalui interaksi yang tepat dari guru.

Anak-anak juga memperlihatkan tanda-tanda motivasi intrinsik yang kuat, seperti ekspresi wajah ceria, keinginan untuk mengulang aktivitas, dan kemampuan bertahan lebih lama dalam satu kegiatan. Selama proses bermain, anak terlihat semakin banyak melakukan percobaan, menambah atau mengubah bentuk LEGO, dan menyusun bangunan dengan variasi yang lebih kreatif. Tidak hanya itu, aktivitas bermain LEGO juga mendorong perkembangan sosial anak. Interaksi antar anak terjadi secara alami, ditandai dengan kegiatan berbagi balok, bekerja sama dalam membangun struktur, atau memberikan saran kepada teman. Guru yang mengarahkan dinamika sosial ini turut mendukung suasana pembelajaran yang hangat, kolaboratif, dan saling menghargai. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan LEGO bukan hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memupuk kemampuan sosial dan komunikasi anak usia dini.

### C. Faktor Pendukung dalam Pembelajaran Berbasis LEGO

Penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor pendukung penting yang berpengaruh dalam keberhasilan kegiatan bermain LEGO sebagai sarana pembelajaran di PAUD. Pertama, ketersediaan media LEGO yang memadai menjadi faktor penting dalam memaksimalkan pengalaman bermain anak. Anak-anak dapat memilih balok yang sesuai dengan imajinasi mereka tanpa dibatasi ketersediaan bahan. Ketersediaan variasi bentuk dan ukuran balok LEGO membuat kegiatan bermain lebih menarik dan memungkinkan anak mengembangkan ide-ide kreatif. Kedua, adanya hubungan positif antara guru dan anak menciptakan iklim emosional yang kondusif selama pembelajaran. Interaksi yang hangat, responsif, dan penuh empati dari guru membuat anak merasa aman, diperhatikan, dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

Selain itu, rutinitas pembelajaran berbasis bermain yang sudah menjadi budaya di PAUD tersebut turut mendukung keberhasilan kegiatan. Anak telah terbiasa dengan metode belajar yang interaktif, sehingga mereka mudah beradaptasi dengan permainan konstruktif seperti LEGO. Dukungan manajemen sekolah, pemahaman guru terhadap karakteristik anak usia dini, serta adanya kesempatan untuk mengulang kegiatan dalam beberapa pertemuan juga berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Semua faktor ini menciptakan lingkup belajar yang harmonis dan mendorong anak untuk mengeksplorasi media LEGO dengan lebih bebas dan percaya diri.

### D. Faktor Penghambat dalam Pembelajaran LEGO di PAUD

Meskipun pembelajaran berbasis LEGO memberikan banyak manfaat, penelitian mengidentifikasi sejumlah hambatan yang perlu diperhatikan oleh guru dan pengelola PAUD. Salah satu hambatan utama adalah perbedaan kemampuan motorik halus dan perkembangan kognitif antar anak. Anak yang memiliki motorik halus lebih matang terlihat lebih cepat menyusun LEGO dan mengeksplorasi bentuk-bentuk baru, sedangkan anak yang perkembangannya belum optimal sering membutuhkan bantuan lebih banyak dari guru. Kondisi ini membuat guru harus mampu mengatur ritme pendampingan agar semua anak mendapat perhatian yang cukup.

Hambatan lainnya adalah jumlah LEGO yang belum ideal untuk seluruh kelompok anak. Ketika jumlah LEGO terbatas, beberapa anak tidak mendapat kesempatan memadai untuk memilih balok yang mereka inginkan, sehingga minat bermain dapat berkurang. Faktor berikutnya adalah kebutuhan guru untuk terus meningkatkan kompetensi dalam merancang kegiatan bermain LEGO yang variatif sesuai perkembangan anak. Beberapa guru merasa kesulitan menciptakan tantangan baru atau memodifikasi kegiatan ketika jumlah anak banyak dan tingkat kemampuan mereka beragam. Kondisi ini menunjukkan perlunya peningkatan kompetensi profesional guru dalam memanfaatkan media konstruktif secara maksimal.

### Diskusi

Temuan penelitian ini menguatkan bahwa guru memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi bermain LEGO pada anak usia dini. Hasil ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui eksplorasi aktif, sementara guru berperan menciptakan stimulus yang memungkinkan anak mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional. LEGO sebagai media manipulatif mendukung perkembangan tersebut karena memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen, berkreasi, dan memecahkan masalah secara mandiri maupun kolaboratif.

Peran guru sebagai fasilitator sangat terlihat ketika guru merancang kegiatan bermain yang terstruktur tetapi tetap memberi ruang bagi kreativitas anak. Guru yang memberikan pertanyaan pemantik dan membiarkan anak memilih solusi sendiri menciptakan pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Temuan ini sejalan dengan literatur yang menyebutkan bahwa media konstruktif seperti LEGO dapat menjadi alat efektif dalam meningkatkan kreativitas anak apabila didukung peran guru yang responsif (Halimah, 2020; Pratama & Yuniarti, 2021).

Selain sebagai fasilitator, guru juga berperan sebagai motivator utama. Penguatan positif yang diberikan guru terbukti meningkatkan motivasi intrinsik anak, sesuai dengan konsep bahwa anak usia dini sangat responsif terhadap umpan balik emosional. Hal ini memperkuat penelitian Arianti (2022) yang menyatakan bahwa kualitas hubungan emosional antara guru dan anak sangat menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis bermain.

Guru juga berperan sebagai mediator sosial yang membantu anak bekerja sama dalam kelompok kecil. Bermain LEGO tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik halus, tetapi juga membangun keterampilan sosial seperti berbagi, negosiasi, dan komunikasi. Guru yang aktif mengarahkan interaksi anak memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan sosial tersebut. Temuan ini mengonfirmasi bahwa kegiatan bermain yang didampingi guru mampu menciptakan kondisi belajar kolaboratif yang produktif pada anak usia dini.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan kegiatan masih dipengaruhi oleh beberapa hambatan, terutama terkait ketersediaan LEGO dan perbedaan kemampuan anak. Hal ini menunjukkan pentingnya perencanaan pembelajaran yang adaptif dan diferensiasi kegiatan sesuai kemampuan masing-masing anak. Guru perlu merancang kegiatan dengan tingkat kesulitan bertahap agar semua anak dapat merasakan keberhasilan dan tetap termotivasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan LEGO sebagai media pembelajaran memerlukan dukungan guru dalam semua aspek: perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Tanpa peran guru yang aktif dan reflektif, media LEGO hanya menjadi alat bermain biasa, bukan alat pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan perkembangan anak secara optimal.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan mengenai peran guru dalam meningkatkan motivasi bermain LEGO pada anak usia dini di lingkungan PAUD, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran yang sangat dominan dan menentukan dalam keberhasilan kegiatan bermain berbasis konstruktif tersebut. Peran guru terlihat secara nyata mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, hingga evaluasi aktivitas bermain LEGO. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyedia media, tetapi juga sebagai fasilitator yang merancang pengalaman bermain yang bermakna, sistematis, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Melalui pemberian instruksi yang jelas, penyajian tantangan yang terukur, dan penggunaan pertanyaan pemantik bersifat terbuka, guru mampu merangsang kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan rasa ingin tahu anak sehingga mendorong terbentuknya motivasi intrinsik yang kuat selama bermain. Selain sebagai fasilitator, guru juga berperan penting sebagai motivator yang secara aktif membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan dan suportif. Dukungan emosional, penguatan positif, serta sikap apresiatif guru terbukti meningkatkan kepercayaan diri anak dan mendorong mereka untuk terus mencoba, mengeksplorasi, serta menyelesaikan tantangan yang diberikan. Bentuk apresiasi sederhana seperti pujian, tepuk tangan, senyuman, atau komentar positif mampu memberikan dampak emosional yang signifikan pada anak usia dini, sehingga aktivitas bermain LEGO tidak hanya menjadi kegiatan fisik, tetapi juga pengalaman belajar yang memotivasi dan bermakna bagi anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi anak sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi guru-anak dan iklim pembelajaran yang diciptakan guru. Selanjutnya, penelitian ini juga menegaskan bahwa motivasi dan keterlibatan anak sangat dipengaruhi oleh cara guru mendampingi proses bermain. Anak-anak menunjukkan peningkatan fokus, keaktifan, kemandirian, dan inisiatif ketika guru memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan serta mengikuti tempo bermain anak. Aktivitas bermain LEGO juga memunculkan dinamika sosial yang positif, seperti kerja sama, komunikasi, berbagi, dan negosiasi. Guru yang berperan sebagai mediator sosial mampu mengarahkan interaksi ini menjadi pengalaman belajar kolaboratif yang kaya dan mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Dengan demikian, peran guru tidak hanya meningkatkan motivasi bermain, tetapi juga memperluas manfaat LEGO sebagai media yang mendukung perkembangan aspek kognitif, motorik halus, sosial, dan bahasa. Temuan penelitian ini turut mengungkap bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis LEGO sangat dipengaruhi oleh faktor pendukung seperti ketersediaan media LEGO yang memadai, hubungan positif antara guru dan anak, serta rutinitas pembelajaran berbasis bermain yang sudah tertanam di lingkungan PAUD. Ketersediaan balok LEGO dengan ukuran dan bentuk bervariasi memungkinkan anak mengekspresikan kreativitas secara optimal, sementara hubungan emosional yang hangat antara guru dan anak menciptakan rasa aman yang mendukung keberanian anak untuk mencoba dan berinovasi. Praktik pembelajaran yang sudah terbiasa menggunakan pendekatan bermain juga membantu anak lebih cepat beradaptasi dengan kegiatan konstruktif seperti LEGO. Walaupun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi adanya hambatan yang harus diperhatikan guru maupun lembaga PAUD. Perbedaan kemampuan motorik halus antar anak mengharuskan guru memberikan pendampingan yang berbeda tingkatannya, sehingga guru perlu memiliki strategi diferensiasi yang baik. Jumlah LEGO yang terbatas juga menjadi tantangan tersendiri karena dapat mempengaruhi kesempatan anak untuk bereksplorasi secara merata. Selain itu, beberapa guru masih membutuhkan peningkatan kompetensi dalam merancang variasi aktivitas bermain LEGO yang lebih menantang sesuai kebutuhan perkembangan anak. Hambatan-hambatan ini menunjukkan

perlu dukungan profesional dan penyediaan sarana yang memadai bagi guru agar kemampuan mereka dalam memanfaatkan media konstruktif seperti LEGO semakin optimal. Secara keseluruhan, kesimpulan akhir penelitian ini adalah bahwa peran guru merupakan faktor kunci dalam meningkatkan motivasi bermain LEGO pada anak usia dini, baik melalui dukungan pedagogis, emosional, maupun sosial. Tanpa pendampingan guru yang aktif, adaptif, dan responsif, media LEGO hanya akan berfungsi sebagai alat permainan biasa. Namun dengan peran guru yang direncanakan secara matang, LEGO dapat menjadi media pembelajaran yang kaya manfaat dalam mengembangkan motivasi, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan rasa percaya diri anak. Karena itu, peningkatan kualitas peran guru dan penyediaan sarana bermain yang memadai harus menjadi prioritas bagi lembaga PAUD agar kegiatan bermain LEGO dapat terus memberikan dampak positif bagi perkembangan anak usia dini secara menyeluruh.

## Referensi

- 1 Anggraini, R., Putri, M., & Suryani, D. (2023). Pengembangan motorik halus melalui permainan konstruktif pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Kreatif*, 8(1), 45–58.
- 2 Ardila, N. (2023). Analisis kendala guru PAUD dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis konstruksi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 5(2), 112–124.
- 3 Arianti, R. (2022). Hubungan kedekatan emosional guru-anak dengan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2041–2053.
- 4 Deswita, P. (2024). Tantangan pembelajaran berbasis bermain bebas pada anak usia dini. *Jurnal Pedagogi Anak Usia Dini*, 7(1), 33–48.
- 5 Fadilah, N., & Nuraini, T. (2020). Scaffolding guru dalam pembelajaran berbasis permainan pada PAUD. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 57–68.
- 6 Hasanah, U. (2021). Pembelajaran berbasis bermain dalam pengembangan potensi anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 321–332.
- 7 Hidayati, S., & Muflihah, A. (2023). Pendekatan guided play dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 89–101.
- 8 Halimah, S. (2020). Media konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Ilmiah PAUD*, 5(1), 55–67.
- 9 Jannah, L. (2024). Integrasi bermain bebas dan bermain terstruktur dalam pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Muslim*, 9(1), 21–34.
- 10 Karim, A., & Lestari, M. (2023). Kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis LEGO di PAUD. *Jurnal Pendidik Anak Usia Dini*, 4(2), 77–90.
- 11 Kurniawan, D. (2023). Peran guru dalam memberikan scaffolding pada pembelajaran konstruktif. *Edukids: Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 134–146.
- 12 Lestari, F. (2024). Pengaruh model bermain berbasis eksplorasi terhadap kreativitas anak PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 11–22.
- 13 Melati, R., & Rofiah, L. (2022). Peran dukungan emosional guru dalam meningkatkan motivasi bermain anak. *Jurnal Early Childhood Care*, 3(1), 25–36.
- 14 Mulyana, E. (2020). Pembelajaran holistik di PAUD melalui pendekatan bermain. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 89–101.
- 15 Nurhayati, S. (2022). Efektivitas pendampingan guru dalam permainan bebas terarah. *Jurnal Anak Hebat*, 4(2), 55–67.
- 16 Pratama, G., & Yuniarti, S. (2021). Media manipulatif berbasis konstruksi untuk meningkatkan kemampuan spasial anak. *Jurnal PAUD Inovatif*, 5(1), 70–82.
- 17 Pratiwi, W. (2022). Implementasi prinsip Developmentally Appropriate Practice (DAP) dalam pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 4(1), 14–29.
- 18 Rahman, A., & Fitriani, L. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis bermain terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 50–61.
- 19 Rosita, D. (2021). Analisis pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan konstruktif di PAUD. *Golden Childhood Journal*, 2(2), 82–96.
- 20 Sari, R., & Putra, H. (2021). Penggunaan LEGO sebagai media pembelajaran sains dan teknologi pada anak usia dini. *Jurnal STEM Anak Usia Dini*, 1(1), 1–12.
- 21 Suhadi, A., & Yuliani, T. (2021). Kendala guru PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 3(2), 100–112.
- 22 Syahrani, M., & Malik, A. (2022). Pembelajaran kolaboratif melalui permainan konstruksi pada anak usia dini. *Jurnal Anak Cerdas*, 6(1), 29–40.
- 23 Utami, L. (2024). Pengembangan bahasa anak melalui aktivitas bercerita pada permainan konstruktif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 113–125.
- 24 Widodo, S. (2022). Pengaruh media LEGO terhadap perkembangan kreativitas desain anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Kreativitas Anak*, 7(2), 87–98.