

**EFEKTIVITAS PERMAINAN LEGO BRICK UNTUK MENINGKATKAN  
*MOOD POSITIVE* AUD SEBELUM KEGIATAN *MUROJA'AH* DI  
MADRASAH TAHFIDZ PUTRI ANAK KRAPYAK**



**Oleh: Wulan Eldasari**

**22204032004**

**TESIS**

Diajukan Pada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah  
Dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
guna Memperoleh Gelar Megister Pendidikan (M.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**MAGISTER PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN LEGO BRICK UNTUK  
MENINGKATKAN *MOOD POSITIVE* AUD SEBELUM KEGIATAN  
*MUROJA'AH* DI MADRASAH TAHFIDZ PUTRI ANAK KRAPYAK**



**Oleh: Wulan Eldasari**

**22204032004**

**TESIS**

Diajukan Pada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah  
Dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
guna Memperoleh Gelar Megister Pendidikan (M.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**MAGISTER PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wulan Eldasari

NIM : 22204032004

Program Studi : Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Efektivitas Permainan Lego Brick Untuk Meningkatkan *Mood Positive* Anak Sebelum Kegiatan *Muroja'ah* Di Madrasah Tahfidz Putri Anak Krapyak”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan skripsi karya orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 30 Agustus 2024

Yang menyatakan



Wulan Eldasari

22204032004

## **SURAT PERNYATAAN BERHIJAB**

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wulan Eldasari

NIM : 22204032004

Program Studi : Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa saya tidak menuntut kepada Program Studi Pascasarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian Jilbab dalam ijazah strata dua saya, seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena pemakaian jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan kesadaran diri dan Ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 30 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Wulan Eldasari  
22204032004

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3024/Un.02/DT/PP.00.9/11/2024

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS PERMAINAN LEGO BRICK UNTUK MENINGKATKAN MOOD POSITIVE AUD SEBELUM MUROJA'AH DI MADRASAH TAHFIDZ PUTRI ANAK KRAPYAK

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : WULAN ELDASARI, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 22204032004  
Telah diujikan pada : Jumat, 25 Oktober 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 6724da4fe7b84

Ketua Sidang

Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., Psi,  
SIGNED



Valid ID: 6725d2de63d00

Penguji I

Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.  
SIGNED



Valid ID: 67287b06cd7c3

Penguji II

Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A  
SIGNED



Valid ID: 672b40927abc2

Yogyakarta, 25 Oktober 2024  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

## PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS


Tesis berjudul : **EFEKTIVITAS PERMAINAN LEGO BRICK  
UNTUK MENINGKATKAN MOOD POSITIVE AUD  
SEBELUM KEGIATAN MUROJA'AH DI  
MADRASAH TAHFIDZ PUTRI ANAK KRAPYAK**

Nama : Wulan Eldasari  
NIM : 22204032004  
Prodi : PIAUD  
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., P.si. 

Penguji I : Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd. 

Penguji II : Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A. 

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 25 Oktober 2024

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 93/A-

IPK : 3.82

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth. Dekan Fakultas  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**EFEKTIVITAS PERMAINAN LEGO BRICK UNTUK  
MENINGKATKAN *MOOD POSITIVE* AUD SEBELUM KEGIATAN  
*MUROJA'AH* DI MADRASAH TAHFIDZ PUTRI ANAK KRAPYAK**

Yang ditulis oleh:

Nama : Wulan Eldasari

NIM : 22204032004

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 10 Oktober 2024  
Pembimbing



**Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., Psi**  
NIP.197509102005012003

## MOTTO

“Belajar diwaktu kecil bagai mengukir diatas batu”.

(Pribahasa)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Ahmad Ishomudin, “Asal Mula Peribahasa Belajar Di Waktu Kecil Bagai Mengukir Di Atas Batu,” 2023, <https://jabar.nu.or.id/opini/asal-mula-peribahasa-belajar-di-waktu-kecil-bagai-mengukir-di-atas-batu-ja2P4>.

## ABSTRAK

**Wulan Eldasari** (22204032004). *Efektivitas Permainan Lego Brick Untuk Meningkatkan Mood Positive Anak Sebelum Kegiatan Muroja'ah Di Madrasah Tahfidz Putri Anak Krapyak*. Tesis: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2024.

Salah satu *problem* yang menyebabkan anak kurang bersemangat ketika proses pembelajaran adalah karena kondisi suasana hatinya sedang tidak baik, yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kondisi *mood* anak mudah berubah-ubah, sehingga sebelum proses belajar dimulai sudah semestinya pendidik memastikan *mood* anak dalam keadaan baik-baik saja. *Mood positive* anak merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi kesiapan belajar dan kemampuan mereka dalam mengikuti proses belajar dan menerima materi.

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui bagaimana proses penerapan permainan lego brick dalam meningkatkan *mood positive* anak usia dini sebelum kegiatan *muroja'ah* (2) untuk menguji efektivitas permainan lego brick dalam meningkatkan *mood positive* anak usia dini sebelum kegiatan *muroja'ah*. (3) untuk mengukur seberapa besar nilai efektifitas dari permainan lego bricks dalam meningkatkan *mood positive* pada anak.

Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif eksperimen dengan bentuk kuasi eksperimen dan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian terdiri dari 8 anak usia dini yang memiliki kondisi *mood positive* kategori rendah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, dengan menggunakan lembar instrumen observasi dalam bentuk checklist behavior. Pengambilan data dilakukan untuk mengukur perubahan *mood positive* anak sebelum dan sesudah bermain lego. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keseluruhan nilai *treatment*  $df = 7$  dan  $p = 0,000 < 0,05$ , dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal tersebut menyatakan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan lego sebelum kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan *mood positive* secara signifikan. Hasil perhitungan N-Gain Score menunjukkan nilai mean sebesar  $0,8175 > 0,7$ , maka kategori yang diperoleh adalah tinggi. Sedangkan nilai mean N-Gain Persen adalah sebesar 81,7464 % atau 81,7 %. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain dengan alat permainan lego brick (pada kelas eksperimen) efektif untuk meningkatkan *mood positive* anak dengan nilai efektivitas sebesar 81,7%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah alat permainan lego brick efektif dalam meningkatkan *mood positive* anak sebelum *muroja'ah*. Sehingga permainan ini dapat digunakan sebagai salah satu strategi untuk mempersiapkan anak secara emosional dan mental dalam menghadapi proses belajar.

**Kata Kunci:** Permainan Lego Brick, *Mood Positive*, *Muroja'ah*, Anak Usia Dini



## KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat taufik dan hidayat-Nya serta memberikan kesehatan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Efektivitas Permainan Lego Brick Untuk Meningkatkan *Mood Positive* AUD Sebelum Kegiatan *Muroja’ah* Di Pondok Pesantren Anak Krapyak” dengan lancar. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, keluarga, sahabat-sahabat, dan *tabi’in-tabi’in* hingga yaumul akhir nanti.

Penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan, do‘a, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang telah memberikan tempat untuk menuntut ilmu.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang telah menginspirasi.
3. Ibu Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd. dan Ibu Siti Zubaedah, S.Ag., M.Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selalu memberikan semangat agar tesis ini cepat terselesaikan.
4. Ibu Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., Psi., selaku Dosen Pembimbing Tesis yang telah meluangkan waktunya untuk mengarahkan dan membimbing penulisan tesis ini.
5. Bapak Prof. Dr. Suyadi, M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik atas saran dan motivasinya kepada penulis.
6. Ustadzah Wirdatul Hasanah, S.Pd., selaku Ketua Madrasah Tahfidz Putri Anak yang telah memberikan fasilitas dalam penelitian tesis ini.



7. Ustadzah Hani Nadiya, S.Pd., yang telah membantu dalam proses penelitian ini.
8. Kedua orang tua tercinta Bapak Prayitno dan Ibu Insyiatun serta adik-adikku Atika Husni Hudaya dan Indana Zulfa Ma'rufah yang telah memberikan do'a, dukungan, semangat, dan doa yang tiada henti demi kelancaran dalam menyelesaikan tesis ini.
9. Semua sahabat-sahabatku tercinta, seluruh pembimbing MTPA dan anggota grup Tim Sukses Thesis Wulan, yang tidak bisa ditulis satu persatu namanya, terimakasih atas dukungan dan do'a yang telah diberikan selama ini.

Serta semua pihak yang telah memberikan motivasi dan bantuan dalam menyelesaikan tesis ini yang tidak bisa peneliti sebutkan namanya satu persatu. Semoga segala kebaikan menjadi amal yang baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 28 September 2024

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Wulan Eldasari  
NIM. 22204032004

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERHIJAB.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS.....</b>	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Kegunaan Penelitian .....	12
E. Kajian Pustaka .....	12
F. Landasan Teori .....	17
G. Hipotesis Penelitian .....	40
<b>BAB II .....</b>	<b>41</b>
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel.....	42
D. Metode Pengumpulan Data.....	43
E. Panduan Intervensi Permainan Lego Brick .....	46
F. Teknik Pengumpulan Data .....	55
G. Uji Validitas Dan Reliabilitas.....	58

H. Analisis Data .....	60
BAB III.....	63
A. Hasil Penelitian.....	63
B. Pembahasan.....	80
C. Keterbatasan Penelitian.....	86
BAB IV .....	88
A. Kesimpulan .....	88
C. Saran .....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	96



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Tabel One Group Pretest-Posttest .....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 2.2 Instrumen Observasi .....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 2.3 Instrumen Wawancara Pembimbing .....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 2.4 Instrumen Dokumentasi.....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 2.5 Skala Likert.....</b>	<b>59</b>
<b>Tabel 3.1 Kegiatan Harian Santri.....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 3.2 Tabulasi Data Pre-Test.....</b>	<b>65</b>
<b>Tabel 3.3 Kategorisasi Data Sample .....</b>	<b>66</b>
<b>Tabel 3.4 Rumus Kriteria Acuan Interval .....</b>	<b>66</b>
<b>Tabel 3.5 Kriteria Acuan Interval .....</b>	<b>66</b>
<b>Tabel 3.6 Biodata Sample Penelitian .....</b>	<b>67</b>
<b>Tabel 3.7 Tabulasi Data Post-Test .....</b>	<b>68</b>
<b>Tabel 3.8 Proses Penerapan Lego Brick.....</b>	<b>72</b>
<b>Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Item.....</b>	<b>74</b>
<b>Table 3.11 Uji Relieabilitas.....</b>	<b>74</b>
<b>Tabel 3.12 Hasil Skor Pre-test Post-test .....</b>	<b>75</b>
<b>Tabel 3.13 Deskriptif Statistik.....</b>	<b>76</b>
<b>Tabel 3.14 Uji Normalitas.....</b>	<b>77</b>
<b>Tabel 3.15 Paired Sample Test.....</b>	<b>78</b>
<b>Tabel 3.16 Paired Sample Statistic.....</b>	<b>78</b>
<b>Tabel 3.17 Deskriptif Statistik.....</b>	<b>79</b>
<b>Tabel 3.18 Kategori Pembagian N-Gain Score.....</b>	<b>79</b>
<b>Tabel 3.19 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain .....</b>	<b>80</b>
<b>Tabel 3.20 Rangkuman Hasil Analisis N-Gain .....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1 Lego Brick Animasi dan Bunga .....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 2.1 Lego Brick Bentuk Bunga Mawar .....</b>	<b>49</b>
<b>Gambar 2.1 Panduan Merakit Lego Brick Bunga Mawar Part 1 .....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 2.3 Panduan Merakit Lego Brick Bunga Mawar Part 2 .....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 2.3 Rumus T Test .....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 3.3 Distribusi Nilai r tabel .....</b>	<b>73</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Instrumen Observasi.....	96
Lampiran 2 Lembar Wawancara .....	97
Lampiran 3 Lembar Dokumentasi .....	98
Lampiran 4 Hasil Observasi.....	99
Lampiran 5 Hasil Wawancara .....	103
Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan .....	104
Lampiran 7 Surat Kartu Bimbingan Tesis .....	106
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian .....	107
Lampiran 9 Sertifikat TOEFL .....	108
Lampiran 10 Sertifikat IKLA .....	109
Lampiran 11 Sertifikat Field Study .....	110
Lampiran 12 Bukti Ujian BTQ .....	111
Lampiran 13 Curriculum Vitae .....	112





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Salah satu *problem* yang menyebabkan anak kurang bersemangat ketika proses pembelajaran adalah karena kondisi suasana hati (*mood*) yang sedang tidak baik, yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kondisi *mood* anak mudah berubah-ubah, sehingga sebelum proses belajar anak dimulai sudah semestinya pendidik memastikan *mood* anak dalam keadaan baik-baik saja.<sup>2</sup> *Mood positive* tidak bisa timbul begitu saja dengan sendirinya, akan tetapi perlu diberikan suatu dorongan agar tercipta *mood* yang positif. Salah satu dorongan *mood positive* pada anak adalah bermain. Bermain bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan *mood positive* pada anak sebelum proses belajar berlangsung.<sup>3</sup> Proses pembelajaran menjadi *point* penting yang tidak bisa diabaikan begitu saja dalam mempersiapkannya, untuk itu pendidik perlu memperhatikan kondisi *mood positive* anak didik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik tanpa ada hambatan apapun.

Bermain memiliki makna yang mendalam bagi anak usia dini, dimana bermain merupakan dunia kedua bagi mereka. WHO (*World Health Organization*) mengungkapkan bahwa untuk tumbuh lebih sehat, anak harus

---

<sup>2</sup> Nurul Fauziah and Nadlifah Nadlifah, "Jenuh Belajar : Strategi Orang Tua Dalam Membersamai Anak Belajar Di Masa Pandemi", *Jurnal Golden Age* 6, no. 2 (2021).

<sup>3</sup> Imelda Zulfina, Nur Annisa, and Robiatul Adawiyah, "Pengaruh Metode Outbound Terhadap Good Mood Anak Usia Dini", *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1 no. 7 (2024).

lebih sedikit duduk dan lebih banyak bermain.<sup>4</sup> Menurut Hurlock bermain merupakan kegiatan yang memiliki tujuan untuk menciptakan rasa kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.<sup>5</sup> Selain itu bermain juga dapat menjadi stimulasi aspek perkembangan pada anak. Penelitian yang ditulis oleh Ade Lasma Harianja dkk, yang menunjukkan hasil bahwa peningkatan perkembangan sosial emosional anak melalui bermain pada pra siklus diperoleh rata-rata 0 %, pada siklus I diperoleh rata-rata 58%, dan pada siklus II diperoleh rata-rata 83%. Kesimpulannya adalah bermain secara efektif dapat meningkatkan perkembangan social emosional anak.<sup>6</sup> Pernyataan tersebut membuktikan bahwa kegiatan bermain sangat penting bagi anak, akan tetapi pendidikan juga tidak kalah penting ditanamkan pada anak sejak dini mengingat pada masa ini merupakan masa usia emas.<sup>7</sup> Menurut *World Health Organization* (WHO) dimana rentang usianya adalah 0-8 tahun.<sup>8</sup> Untuk itu kegiatan bermain sambil belajar dapat menjadi salah metode tepat yang diterapkan pada saat sedang mengajar anak usia dini.

Pendidikan menjadi *point* penting yang harus dimiliki oleh seseorang, karena dengan adanya pendidikan dapat menjamin kemajuan suatu bangsa. Adapun pernyataan tersebut sesuai dengan bunyi Undang-Undang No. 20 Tahun

---

<sup>4</sup> Geneva, "To Grow up Healthy, Children Need to Sit Less and Play More", 2019.

<sup>5</sup> Hurlock Elizabeth, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1987).

<sup>6</sup> Ade Lasma Harianja, Rosmaimuna Siregar, and Jumaita Nopriani Lubis, "Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023).

<sup>7</sup> Anastasia Buyalskaya, Marcos Gallo, and Colin F Camerer, "The Golden Age of Social Science" 118, no. 5 (2021).

<sup>8</sup> Summary Who Guideline, "Improving Early Childhood Development: WHO Guideline," 2020.

2003 yaitu, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”.<sup>9</sup> Isi undang-undang tersebut menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting dalam perkembangan dunia pendidikan untuk menciptakan generasi yang bermartabat dan berilmu. Fondasi awal dalam proses pembentukan karakter adalah ketika anak sedang dalam usia dini.

Pentingnya pendidikan bagi anak usia dini dalam membangun generasi berprestasi.<sup>10</sup> Suatu Pendidikan terdapat beberapa komponen seperti kurikulum, materi, metode, sarana prasarana dan evaluasi.<sup>11</sup> Hal yang sangat perlu diperhatikan ketika mengajar anak adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, karena seperti yang sudah diketahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Sehingga dibutuhkan metode belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Selain untuk meningkatkan *mood positive* anak, menerapkan kegiatan bermain sebagai pembukaan proses pembelajaran, juga dapat merangsang aspek perkembangan

---

<sup>9</sup> Khanapi, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” *Records Management Journal* 1, no. 2 (2003): 1–15.

<sup>10</sup> Mustar, Rohman Zainur, and Mohammad Hasan, “Pentingnya Pendidikan Bagi Anak Usia Dini Dalam Membangun Generasi Muslim Berprestasi,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penelitian Thawalib* 1, No. 1 (2022): 21–28.

<sup>11</sup> Rusnawati, “Komponen-Komponen Dalam Operasional Pendidikan,” *Jurnal Azkia* 15, no. 2 (2020).

kognitif pada anak.<sup>12</sup> Pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari suatu Pendidikan, seperti yang kita ketahui bahwa pendidikan tidak hanya penting bagi orang dewasa saja. Akan tetapi, juga sangat penting bagi anak usia dini.

Proses pembelajaran tidak hanya terdapat pada Pendidikan formal saja, akan tetapi terdapat pada Pendidikan nonformal juga seperti Pondok Pesantren atau asrama Madrasah. Bahkan, jika melihat kegiatan pembelajaran anak-anak yang ada di Pondok Pesantren jauh lebih banyak dibandingkan kegiatan pembelajaran anak-anak yang hanya di sekolah formal saja.<sup>13</sup> Anak yang notabene tinggal di Pesantren tidak hanya belajar tentang ilmu akademik saja, akan tetapi mereka juga diajarkan tentang ilmu-ilmu agama seperti halnya belajar mengaji dan menghafal Al-Qur'an.<sup>14</sup> Salah satu aspek penting yang tidak lepas dengan menghafal Al-Qur'an adalah kegiatan *muroja'ah*. Kegiatan *muroja'ah* merupakan kegiatan wajib bagi setiap penghafal Al-Qur'an. Kegiatan ini bertujuan untuk menjaga hafalan yang sudah disetorkan, dengan cara mengulang kembali hafalan tersebut dan disetorkan kepada guru ataupun pendidik yang ada di Lembaga Pondok.

---

<sup>12</sup> Peby Dwi Damayanti, Heri Yusuf Muslih, and Taopik Rahman, "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *As-Sabiqun* 4, no. 2 (2022).

<sup>13</sup> Ummah Karimah, "Pondok Pesantren Dan Pendidikan : Relevansinya Dalam Tujuan Pendidikan," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018).

<sup>14</sup> Mutaqin Alzam Zami, "Kajian Terhadap Ragam Metode Membaca Al-Quran Dan Menghafal Al-Quran," *Jurnal Pendidikan Guru* 1, no. 1 (2020).

Setiap Lembaga Pondok Al-Qur'an memiliki kebijakan sendiri terkait kegiatan *muroja'ah*. Akan tetapi, umumnya kegiatan ini dilakukan 2 sampai 3 kali dalam sehari dan ini berlaku untuk setiap santri penghafal Al-Qur'an pada setiap Lembaga Pondok masing-masing. Bahkan ada beberapa Lembaga Pondok Al-Qur'an yang notabene santrinya adalah anak usia dini. Melihat fenomena tersebut tidak hanya pendidik yang ada di Lembaga Pendidikan formal saja yang perlu memperhatikan kondisi suasana hati anak saat proses pembelajaran. Akan tetapi, pembimbing atau pendidik yang ada di Lembaga Pondok juga perlu memperhatikan metode menyenangkan yang diterapkan pada saat kegiatan *muroja'ah* berlangsung.

Melihat kondisi kegiatan di Pondok Pesantren yang banyak dan berulang, sebagai pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan untuk anak usia dini agar anak dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Salah satu metode menyenangkan yang dapat diterapkan pada saat belajar dengan anak usia dini adalah metode bermain. Memilih atau membuat metode pembelajaran yang menyenangkan menjadi tanggung jawab besar bagi pendidik anak usia dini, khususnya di Negara Indonesia. Kenyataannya masih banyak pendidik yang belum menerapkan suasana belajar menyenangkan akan tetapi masih monoton saja. Pada dasarnya metode tersebut sudah tidak diperkenankan untuk mengajar anak usia dini, karena kurang efektif dalam mengembangkan aspek perkembangan anak.<sup>15</sup> Salah satu aspek yang perlu diperhatikan oleh pendidik

---

<sup>15</sup> Slamet Wahyudi Yuliyanto, "Persepsi Guru Tentang Membaca , Menulis , Dan Berhitung Pada Anak Usia Dini Teacher ' s Perception of Reading , Writing , and Calculating on Early Childhood" 1, no. 1 (2017).

sebelum proses pembelajaran dimulai adalah kondisi *mood positive* anak dan memastikan mereka dalam kondisi yang bahagia ketika proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah agar materi dapat tersampaikan kepada anak dan aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

Proses pembelajaran tidak hanya di lembaga sekolah formal saja, akan tetapi di Lembaga nonformal seperti Pondok Pesantren atau Madrasah juga terdapat proses pembelajaran. Bahkan, jika melihat kegiatan pembelajaran anak-anak yang ada di Pondok Pesantren jauh lebih banyak dibandingkan kegiatan pembelajaran anak-anak yang hanya di Sekolah Formal saja.<sup>16</sup> Anak yang notabene tinggal di Pesantren tidak hanya belajar tentang ilmu akademik saja akan tetapi, mereka juga diajarkan tentang ilmu-ilmu agama Islam seperti halnya belajar mengaji dan menghafal Al-Qur'an.<sup>17</sup> Salah satu aspek penting yang tidak lepas dengan menghafal Al-Qur'an adalah kegiatan *muroja'ah*.

Kegiatan *muroja'ah* merupakan kegiatan wajib bagi setiap penghafal Al-Qur'an. Kegiatan ini bertujuan untuk menjaga hafalan yang sudah disetorkan, dengan cara mengulang kembali hafalan tersebut dan disetorkan kepada guru ataupun pendidik yang ada di Lembaga Pondok.<sup>18</sup> Setiap Lembaga Pondok Al-Qur'an memiliki kebijakan sendiri terkait kegiatan *muroja'ah*. Akan tetapi, umumnya kegiatan ini dilakukan setiap hari sebanyak 1 sampai 2 kali dan

---

<sup>16</sup> Karimah, "Pondok Pesantren Dan Pendidikan: Relevansinya Dalam Tujuan Pendidikan.", *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 2018.

<sup>17</sup> Zami, "Kajian Terhadap Ragam Metode Membaca Al-Quran Dan Menghafal Al-Quran.", *Jurnal Pendidikan Guru*, 2020.

<sup>18</sup> Luthfi Badrus Tsani, "Efisiensi Metode Muroja' Ah Dalam Memperkuat Hafalan Al-Qur'an Santri Pptq Masjid Agung Surakarta," *Mamba'ul 'Ulum* 18, no. 2 (2022).



berlaku untuk setiap santri penghafal Al-Qur'an. Akan tetapi, guru yang ada di Lembaga Pondok juga perlu memperhatikan metode menyenangkan yang diterapkan pada saat kegiatan *muroja'ah* berlangsung. Terlebih, melihat kondisi kegiatan di Pondok Pesantren yang banyak dan berulang membuat pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan untuk anak usia dini agar anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Salah satu metode menyenangkan yang dapat diterapkan pada saat belajar dengan anak usia dini adalah metode bermain. Menciptakan suasana *muroja'ah* yang menyenangkan melalui bermain, tentunya hal yang diperlukan adalah menentukan permainan apa yang tepat digunakan sebagai metode pembelajaran guna meningkatkan *mood positive* pada anak. Bermain dapat menjadikan suasana hati anak menjadi lebih baik, dan dengan adanya kegiatan bermain ini diharapkan dapat menciptakan *mood positive* pada diri anak dan anak mampu mengikuti kegiatan *muroja'ah* dengan baik.<sup>19</sup> Menentukan permainan dalam metode pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak. Dalam konteks ini aspek perkembangan anak yang perlu distimulasi adalah kondisi *mood positive* anak sebelum kegiatan proses *muroja'ah*.

Pada dasarnya semua alat permainan edukatif dapat menciptakan rasa senang pada diri anak, tetapi tidak semua permainan tersebut tepat untuk digunakan sebagai metode pembelajaran dalam kelas. Salah satu alat permainan

---

<sup>19</sup> Rasti Purnamasari, Leni Masnidar Nasution, and Khairuddin YM, "Efektivitas Bermain Pada Masa Pendidikan Anak Usia Dini Di PAUD Al-Mahir," *Journal of Islamic Early Childhood Education* 1, no. 1 (2021): 49–57.

edukatif yang tepat digunakan untuk menciptakan suasana hati yang positif dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah Lego Bricks. Dimana selain dapat menciptakan rasa senang pada anak, alat permainan ini juga dapat melatih fokus anak sehingga dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak. Alasan peneliti memilih alat permainan edukatif Lego Bricks adalah karena beberapa hal, yaitu Lego Bricks merupakan alat permainan edukatif yang dapat menciptakan rasa senang pada anak.

Lego Bricks dapat melatih fokus pada diri anak dan menjadi salah satu alat permainan yang menarik karena warnanya bervariasi. Selain itu, Lego Bricks memiliki bentuk yang bermacam-macam, salah satunya adalah bentuk bunga mawar yang dipilih oleh peneliti. Selain unik, Lego Bricks bentuk bunga mawar ini dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti. Lego Bricks merupakan salah satu alat permainan edukatif yang terbaru, kemunculan viral sejak pertengahan tahun 2024. Selain dapat menciptakan rasa senang, Lego Bricks juga dapat menciptakan fokus pada diri anak ketika proses perakitan potongan Lego. Sehingga dengan begitu Lego Bricks dapat meningkatkan *mood positive* pada anak. Warnanya menarik dan Lego Bricks yang dipilih peneliti termasuk jenis yang terbaru dan viral pada tahun 2024. Sehingga hal ini dapat menciptakan antusiasme pada diri anak. Selanjutnya peneliti memilih Lego Bricks dengan bentuk bunga, karena sample yang digunakan peneliti adalah anak perempuan.

Permainan lego lebih praktis dan mudah dibawa kemana saja karena bahannya ringan, selain itu ukurannya juga bermacam-macam.<sup>20</sup> Selain menyenangkan permainan Lego juga dapat menstimulasi perkembangan anak, hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Nur Rohimah Tisnawati. Pada penelitiannya menunjukkan bahwa adanya pengaruh bermain lego terhadap peningkatan konsentrasi anak.<sup>21</sup> Pernyataan tersebut membuat peneliti tertarik untuk menggunakan alat permainan edukatif lego sebagai media penerapan yang digunakan untuk meningkatkan *mood positive* anak sebelum kegiatan *muroja'ah*. Alasan lain penelitian ini adalah berangkat dari pengalaman peneliti terhadap fenomena yang ditemui di salah satu lembaga pendidikan yaitu, Pondok Pesantren Anak yang berlokasi di Krapyak Sewon. Peneliti tertarik melihat keputusan santri yang masih anak usia dini untuk memilih tinggal di Pondok Pesantren, dengan notabene pesantren yang terkenal memiliki kegiatan yang sangat banyak dan peraturan yang ketat.

Padahal umumnya anak usia dini masih memerlukan kegiatan bermain, sehingga dari sini peneliti memutuskan melakukan observasi awal dan menemukan bahwa ada beberapa anak yang ketika berangkat kegiatan *muroja'ah* kurang bersemangat dikarenakan *mood* yang sedang tidak baik. Untuk itu peneliti tertarik untuk memberikan perlakuan dengan menerapkan permainan kepada beberapa santri tersebut sebelum kegiatan *muroja'ah*

---

<sup>20</sup> Rahmadyanti and Fepy Martini, "Dampak Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Journal of Telenursing (Joting)* 6 (2024): 447–55.

<sup>21</sup> Nur Rohimah Tisnawati, "Pengaruh Permainan Lego Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Autis," 2020, 121–37.

berlangsung, dengan tujuan agar *mood* anak bisa menjadi lebih positif ketika proses kegiatan *muroja'ah* berlangsung.

*Mood* juga berpotensi dapat mempengaruhi cara seseorang merespon rangsangan. Misalnya, *mood* yang tertekan cenderung merespon negatif, sedangkan *mood* senang cenderung merespon dengan semangat. Sehingga melalui kegiatan permainan sebelum melakukan kegiatan *muroja'ah* diharapkan dapat menumbuhkan *mood positive* pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh Francesca dkk, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa studi manajemen suasana hati (*mood*) menemukan bahwa seseorang akan cenderung memilih media yang meningkatkan suasana hati positif dan mengurangi suasana hati negatif.<sup>22</sup> Pernyataan tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan *mood positive* pada anak, bahkan remaja dan orang dewasa pun cenderung memilih media kesukaannya untuk meningkatkan *mood positive* pada diri mereka.

Selain alasan diatas penelitian ini juga berangkat dari sebuah penelitian yang dilakukan oleh Siti Pangestutik dkk, yang menunjukkan hasil penelitian bahwa pemberian waktu bebas bermain tidak efektif untuk meningkatkan *mood positive* pada siswa. Pada penelitian tersebut Siti Pangestutik dkk menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk memilih subjek yang memiliki kondisi *mood negative* dan menentukan jenis permainan yang lebih menarik lagi<sup>23</sup>. Meninjau

---

<sup>22</sup> Francesca Carpentier et al., "Sad Kids, Sad Media? Applying Mood Management Theory to Depressed Adolescents' Use of Media," *Media Psychology* 11, no. 1 (2008): 143–66.

<sup>23</sup> Siti Pangestutik, Musyarofah H, and Rahmawati R.A., "Efektifitas Pemberian Waktu Bebas Bermain Untuk Meningkatkan Mood Positive Sebelum Kegiatan Belajar Mengajar Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Psikodimensia* 16, no. 2 (2018): 107.

permasalahan-permasalah diatas membuat peneliti untuk melakukan penelitian mengenai “*Efektivitas Permainan Lego Brick untuk Meningkatkan Mood Positive AUD Sebelum Kegiatan Muroja’ah di Pondok Pesantren Anak Krapyak*”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pelaksanaan penerapan permainan Lego Bricks sebelum kegiatan *muroja’ah*?
2. Bagaimana efektivitas permainan Lego Bricks terhadap peningkatan *mood positive* anak pada kegiatan *muroja’ah*?
3. Berapa besar tingkat keefektifan permainan Lego Bricks dalam meningkatkan *mood positive* pada anak?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian mengacu pada rumusan masalah diatas menunjukkan bahwa tujuan dari penelitian adalah:

1. Mengetahui bagaimana pelaksanaan penerapan permainan Lego Bricks sebelum kegiatan *muroja’ah*.
2. Mengetahui bagaimana keefektifan permainan Lego Bricks dalam meningkatkan *mood positive* anak sebelum kegiatan *muroja’ah*.
3. Untuk mengukur berapa besar tingkat keefektifan dari permainan Lego Bricks dalam meningkatkan *mood positive* pada anak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan alat permainan edukatif yaitu Lego Bricks untuk meningkatkan *mood positive* pada anak

sebelum kegiatan *muroja'ah*. Maka dari itu, sangat membutuhkan sebuah peningkatan *mood* anak melalui kegiatan bermain permainan Lego Bricks di Pondok Pesantren Anak Krapyak.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah khazanah pengetahuan tentang metode pembelajaran menyenangkan yang dapat diterapkan pada anak usia dini dan tentang aspek perkembangan emosional anak, khususnya pada *mood positive* anak. Penelitian pada perkembangan anak usia dini sangat penting dilakukan, seperti yang telah diketahui bahwa anak usia dini merupakan anak dalam usia emas. Pada usia tersebut perkembangan anak dalam proses pembentukan, sehingga memerlukan perhatian khusus agar perkembangan anak dapat berkembang dengan tepat dan optimal sesuai dengan tahapan usianya. Selain itu dalam proses perkembangan dibutuhkan stimulasi yang tepat, seperti halnya media yang digunakan pada proses pembelajaran anak.

Adapun secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan atau masukan bagi lembaga pendidikan, tenaga pendidik, dan orang tua untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini.

#### **E. Kajian Pustaka**

Peneliti mencoba menggali dan memahami beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk memperbanyak referensi bagi peneliti. Tinjauan



pustaka ini memuat hasil penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, tinjauan ini juga berguna untuk memberikan pandangan gambaran peneliti. Alasan peneliti melakukan penelitian dengan tema yang relevan dengan penelitian sebelumnya adalah karena sudut pandang yang diteliti oleh penulis berbeda dengan penelitian sebelumnya. Selain itu, ada kebaruan yang dilakukan oleh peneliti terkait variabel yang digunakan. Peneliti menggunakan alat permainan terbaru guna untuk meningkatkan *mood* pada anak. Berikut ini merupakan penelitian yang relevan dengan tema peneliti, diantaranya:

*Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Siti Pangestutik dkk dalam judul “Efektifitas Pemberian Waktu Bebas Bermain Untuk Meningkatkan *Mood Positive* Sebelum Kegiatan Belajar Mengajar” yang diterbitkan oleh Jurnal Psikodimensia. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Siti Pangestutik dkk adalah berdasarkan topik tema penelitian yaitu membahas tentang meningkatkan *mood positive*. Selain itu, kesamaan ada pada metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode kuantitatif eksperimen jenis desain *one group pretest-posttest*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pangestutik dkk menunjukkan bahwa analisis data yang diperoleh dengan menggunakan Paired Sample T-Test adalah  $t_1 -0,722$  dengan sign 0,476;  $T_2 -0,403$  dengan sign 0,690;  $T_3 -0,626$  dengan sign 0,536 ( $p > 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini tidak terdapat perbedaan *mood positive* sebelum dan sesudah siswa diberikan perlakuan waktu bermain bebas. Simpulan diatas dimunculkan berdasarkan tidak adanya perbedaan secara signifikan tingkat *positive mood* pada anak antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pemberian waktu

bebas bermain pada siswa<sup>24</sup>. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk memperbaiki, dengan menggunakan alat permainan yang lebih menarik. Perbedaan penelitian ini dengan Pangestutik dkk adalah pada perlakuan yang digunakan, dimana peneliti memilih alat permainan lego brick sedangkan penelitian Pangestutik dkk hanya dengan memberikan waktu bermain bebas saja tanpa spesifik menggunakan alat permainan tertentu. Selain itu, teori yang digunakan juga berbeda dimana peneliti menggunakan teori dimensi *mood positive* dari Watson dkk, sedangkan penelitian Pangestutik dkk ini menggunakan teori Davine dkk.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Dwi Lestari dan Maryani dalam judul “Pengaruh Alat Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Paud Arriyadatul Badi’ah” yang diterbitkan oleh Jurnal Manuju. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Dwi Lestari dan Maryani adalah berdasarkan topik tema penelitian yaitu membahas tentang alat permainan lego. Selain itu, kesamaan ada pada metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Lestari dan Maryani menunjukkan bahwa uji Paired sampel t test diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini (4-5 Tahun) Di PAUD Arriyadul Badi’ah Kab. Karawang.<sup>25</sup> Perbedaannya terdapat pada variabel kedua, dimana peneliti

---

<sup>24</sup> *Ibid*, Pangestutik, H, and R.A.

<sup>25</sup> Dewi Lestari and Maryani, “Pengaruh Alat Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Paud Arriyadatul Badi’ah,” *Manuju* 6 (2024).

menggunakan alat permainan lego untuk meningkatkan *mood positive* pada anak sedangkan Dwi Lestari dan Maryani menggunakan permainan lego untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak. Selain itu perbedaan terdapat pada subjek penelitian, dimana peneliti menggunakan subjek penelitian anak usia dini dalam rentang usia 6-8 tahun, sedangkan subjek penelitian Dwi Lestari dan Maryani anak usia dini dalam rentang usia 4-5 tahun.

*Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Yessy Nur Endah dkk dalam judul “Pengaruh Permainan Lego terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3-6 Tahun” yang diterbitkan oleh Jurnal Obsesi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Yessy Nur Endah dkk adalah berdasarkan topik tema penelitian yaitu membahas tentang alat permainan lego. Selain itu, kesamaan ada pada metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian yang dilakukan Yessy Nur Endah dkk menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik anak setelah dilakukan intervensi dengan permainan lego di TK Nurul Falah Desa Jeruk Sok-Sok Kecamatan Binakal Bondowoso.<sup>26</sup> Perbedaannya terdapat pada variabel kedua, dimana peneliti menggunakan alat permainan lego untuk meningkatkan *mood positive* pada anak sedangkan penelitian Yessy Nur Endah dkk meningkatkan motorik halus pada anak. Selain itu, perbedaan terdapat pada subjek penelitian, dimana peneliti menggunakan subjek penelitian anak

---

<sup>26</sup> Yessy Nur Endah Sary, Nike Ambarsari, and Suhartin Suhartin, “Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 3-6 Tahun,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 5 (2023).

usia dini dalam rentang usia 6-8 tahun, sedangkan subjek penelitian Yessy Nur Endah dkk anak usia dini dalam rentang usia 3-6 tahun.

*Keempat*, penelitian yang dilakukan oleh Janes Sinaga dan Juita Lusiana dalam judul “Strategi Pembelajaran Efektif Melalui Permainan: Pengaruh Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kepandaian Pada Anak-Anak” yang diterbitkan oleh Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Janes Sinaga dan Juita Lusiana adalah berdasarkan topik tema penelitian yaitu membahas tentang alat permainan lego. Hasil penelitian yang dilakukan Janes Sinaga dan Juita Lusiana menunjukkan bahwa analisis literatur menyajikan temuan yang menggambarkan bahwa permainan Lego memiliki dampak positif yang signifikan dalam pengembangan kreativitas, berpikir kritis, dan keterampilan motorik anak-anak. Dengan melibatkan anak-anak dalam pembelajaran interaktif dan menyenangkan, permainan Lego dapat memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih efektif. Perbedaan penelitian ini dengan Janes Sinaga dan Juita Lusiana adalah pada metode yang digunakan dimana peneliti menggunakan kuasi eksperimen sedangkan penelitian Janes Sinaga dan Juita Lusiana menggunakan studi literatur.

*Kelima*, penelitian yang dilakukan oleh Ika Aprianti dan Marselina Huring dalam judul “Efektivitas Penggunaan Building Blocks “Lego” Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini” yang diterbitkan oleh Jurnal Pendas Mahakam. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Ika Aprianti dan Marselina Huring adalah berdasarkan topik tema penelitian yaitu

membahas tentang alat permainan lego. Selain itu, kesamaan ada pada metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian yang dilakukan Ika Aprianti dan Marselina Huring menunjukkan bahwa penggunaan balok bangunan “Lego” tidak meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini secara signifikan ( $z = -1,414$ ,  $p = 0,157$ ). Namun, subjek menunjukkan kecenderungan peningkatan kemampuan motorik halus yang ditunjukkan dengan peningkatan skor kemampuan motorik halus anak.<sup>27</sup> Perbedaan penelitian ini Ika Aprianti dan Marselina Huring adalah terdapat pada variabel kedua, dimana peneliti meningkatkan *mood positive* pada anak sedangkan penelitian Ika Aprianti dan Marselina Huring meningkatkan motorik halus pada anak.

## **F. Landasan Teori**

### **1. Konsep Bermain**

Bermain menjadi salah satu kegiatan yang disenangi anak-anak karena dalam bermain ada hal-hal baru yang didapatkan anak. Elizabeth Hurlock mendefinisikan bermain sebagai aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhir, dilakukan secara spontan dengan tujuan sebagai hiburan. Hurlock juga mengelompokkan bermain ke dalam kategori bermain yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif menurut Hurlock adalah jenis bermain yang membutuhkan energi

---

<sup>27</sup> Ika Aprianti and Marselina Huring, “Efektivitas Penggunaan Building Blocks ‘Lego’ Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini,” *Pendas Mahakam* 5, no. 1 (2020): 77–86.

karena kesenangan yang didapat.<sup>28</sup> Menurut para ahli pendidikan anak usia dini bermain didefinisikan sebagai berikut:<sup>29</sup>

- a. Menurut Piaget, bermain adalah kegiatan yang setiap hari dilakukan dan menimbulkan kesenangan pada anak.
- b. Menurut Parten, bermain adalah kegiatan yang dapat memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi.
- c. Menurut Buhler dan Danziger, bermain punya banyak teman.
- d. Menurut Docket dan Fleeer, bermain dapat menemukan hal yang baru.
- e. Mayesti mengemukakan, bermain ialah kegiatan yang dilakukan anak setiap harinya.

Bermain mampu memberikan kenikmatan dan kebahagiaan kepada anak, karena pada saat anak merasa bahagia seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik dan emosinya lebih stabil. Misalnya anak yang sedang merasa bahagia akan lebih mudah menyelesaikan tugas-tugasnya.<sup>30</sup> Banyak manfaat yang didapatkan oleh anak melalui bermain, seperti terciptanya kondisi *mood positive* pada diri anak. Dunia bermain bagi anak sangat berbeda dengan dunia bermain orang dewasa. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan untuk anak tanpa adanya pemaksaan. Dengan

---

<sup>28</sup> W Astuti, *Bermain Dan Kecerdasan Anak* (Muhammadiyah University Press, 2018).

<sup>29</sup> M S Tedjasaputra, *Bermain, Mainan Dan Permainan* (Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001).

<sup>30</sup> Muhammad Fadlillah, *Buku Ajar Bermain \& Permainan Anak Usia Dini* (Prenadamedia Group, 2019).



kegiatan bermain anak dapat merasa rileks dan senang di manapun anak berada.

Bermain dapat menyalurkan perasaan dan dorongan-dorongan yang membuat anak merasa lebih lega dan rileks. Selain itu dengan bermain dapat menstimulasi perkembangan emosional anak dan menjadi sarana untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Agar kondisi *mood* anak dapat berkembang dengan positif sebelum anak melakukan proses pembelajaran perlu adanya suatu upaya, yaitu dengan menyiapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak yaitu bermain.

#### **a. Manfaat Bermain**

Banyak sekali manfaat bermain bagi anak, salah satunya adalah anak dapat melatih mengolah emosi dan dapat menumbuhkan *mood positive* pada diri anak. Bermain memiliki banyak manfaat positif untuk perkembangan *mood* anak, karena melalui bermain, anak-anak dapat mengekspresikan emosi, mengasah kreativitas, dan membangun rasa percaya diri.<sup>31</sup> Berikut adalah beberapa manfaat bermain bagi *mood positive* anak:

- 1) Menghilangkan rasa cemas dan stress, aktivitas bermain membantu anak melepaskan energi negatif dan perasaan stres atau cemas. Ketika

---

<sup>31</sup> Purnamasari, Masnidar Nasution, and YM, "Efektivitas Bermain Pada Masa Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Al-Mahir.", *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2021.

anak-anak terlibat dalam permainan, hormon endorfin (hormon kebahagiaan) dilepaskan, yang dapat memperbaiki suasana hati mereka.

- 2) Membangun kepercayaan diri, permainan yang memberikan tantangan sesuai usia membuat anak merasa percaya diri ketika berhasil menyelesaikannya. Rasa pencapaian ini meningkatkan mood positif dan membantu anak merasa lebih percaya diri.
- 3) Meningkatkan jiwa sosial, hubungan sosial yang baik membantu anak merasakan dukungan emosional, yang bisa memperbaiki mood secara keseluruhan.
- 4) Meningkatkan kemampuan mengolah emosi, permainan yang memiliki aturan juga mengajarkan anak bagaimana mengelola emosi, Ini melatih mereka untuk mengendalikan emosi dalam situasi yang berbeda, meningkatkan stabilitas suasana hati anak.

#### **b. Prinsip Bermain**

Menurut Fadillah prinsip bermain sebagai berikut:<sup>32</sup>

- 1) Mempunyai arah yang pasti, bermain dapat dilakukan di mana saja, bermain dapat diawali dengan komunikasi yang baik dengan menetapkan peraturan permainan.
- 2) Memperhatikan keselamatan
- 3) Mementingkan proses bukan hasil

---

<sup>32</sup> Ibid, Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*.

4) Menyenangkan dan dapat dinikmati

## **2. Alat Permainan Edukatif Lego Brick**

### **a. Pengertian Alat Permainan Edukatif**

Alat permainan edukatif menjadi *point* penting pada kegiatan bermain, dimana alat permainan edukatif ini berfungsi sebagai sarana peralatan bermain anak-anak yang mengandung nilai edukasi, dapat menimbulkan perasaan senang pada diri anak dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan perkembangan pada anak. Menurut Mayke alat permainan edukatif merupakan alat yang dibuat untuk anak dengan tujuan pengajaran yang bernilai.<sup>33</sup> Direktorat pendidikan Anak usia Dini menjelaskan alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dipakai untuk bermain yang mengandung nilai pengajaran dan juga menstimulasi seluruh kemampuan anak.<sup>34</sup> Selain digunakan sebagai enggunaan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak usia dini dimaksudkan agar alat permainan tersebut menjadi perantara dalam menciptakan suasana belajar menyenangkan dan dapat menumbuhkan *mood positive* pada diri anak.

Alat permainan edukatif merupakan sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai-nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh potensi anak.<sup>35</sup> Menurut Silva dan Lunt alat

---

<sup>33</sup> Yasbiati and Gandana Gilar, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)* (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018).

<sup>34</sup> Muhammad Hasbi, "Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini," *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta, 2021).

<sup>35</sup> Muhammad Asip et al., *Pentingnya Alat Permainan Edukatif Bagi Anak*, 2023.

permainan edukatif adalah alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermain. Alat permainan merupakan media pelengkap yang digunakan anak ketika bermain, seperti dibongkar pasang, dirangkai atau dirakit, dikelompokkan, dibentuk dan lain sebagainya.<sup>36</sup> Selain itu alat permainan edukatif dikenal sebagai alat permainan manipulatif.

Menurut sudono alat permainan manipulatif adalah alat permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan daya pikir anak.<sup>37</sup> Menurut Villela (dalam Mirta Haryani dan Zahratul Qalbi, 2021) alat permainan edukatif adalah segala bentuk permainan yang dirancang sebagai sarana untuk memperjelas materi menstimulus aspek perkembangan dan kemampuan anak sehingga menimbulkan rasa senang dan memiliki nilai pendidikan di dalamnya. Sehingga alat permainan edukatif termasuk alat yang mampu memberikan dorongan pada *mood positive* anak.

#### **b. Prinsip Umum Pemilihan Alat Permainan Edukatif**

Alat permainan edukatif memiliki banyak variatif, sehingga penting untuk memilih alat permainan edukatif yang tepat untuk anak. Menentukan alat permainan edukatif pendidik perlu memperhatikan segi keamanan kenyamanan dan keselamatan untuk anak. Ketentuan dalam membuat alat permainan sendiri yaitu memperhatikan jenis dan bahan yang digunakan (tidak runcing, tidak tajam, tidak menggunakan cat berbau

---

<sup>36</sup> Tri Ayu Lesatari Natsir, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)," *Jurnal Sanabil*, 2022.

<sup>37</sup> Anggani Sudono, "*Sumber Belajar Dan Alat Permainan*", (Grasindo, n.d., 2006)

beracun), dan dapat menstimulasi perkembangan anak.<sup>38</sup> Prinsip-prinsip pemilihan alat permainan edukatif mengacu pada Undang-Undang Nomor 25 Ayat 2, peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 57 tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan, yaitu:

- 1) Menunjang penyelenggaraan pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif dan menyenangkan dengan efektif.
- 2) Kesesuaian usia dan tingkat perkembangan anak didik dan mengembangkan kemampuannya.
- 3) Kenyamanan dan keleluasaan anak dalam bergerak dan memanfaatkannya.
- 4) Daya tarik yang dapat mendorong anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen sendiri maupun bersama-sama dengan temannya.<sup>39</sup>

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa alat permainan edukatif tidak hanya digunakan semata-mata sebagai alat bermain bagi anak saja, akan tetapi alat permainan edukatif juga dapat digunakan pendidik sebagai media dalam proses pembelajaran anak usia dini. Agar tercipta pada diri anak kondisi suasana hati yang baik ketika proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik tanpa ada hambatan.

---

<sup>38</sup> Yasbiati and Gilar, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*, Tasikmalaya, (2018).

<sup>39</sup> Presiden Republik Indonesia, “*Standar Nasional Pendidikan*,” 2021.

### c. Macam-macam Alat Permainan Edukatif

Pada tahun 1972 dewan Nasional Indonesia untuk kesejahteraan sosial memperkenalkan istilah alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif merupakan perkembangan dari proyek pembuat buku keluarga dan balita yang dikelola oleh kantor menteri urusan wanita.<sup>40</sup> Keberhasilan proyek tersebut menyebabkan alat permainan edukatif digunakan di seluruh wilayah Indonesia melalui program-program BKKBN dan ibu-ibu PKK. Adapun beberapa macam alat-alat permainan edukatif diantaranya:

- 1) Boneka kain
- 2) Balok bangunan
- 3) Lego
- 4) Menara gelang segitiga, bujur sangkar, lingkaran, segi enam
- 5) Tangga kubus dan tangga silinder
- 6) Krincingan, dsb

Pada konteks diatas menyebutkan beberapa macam alat permainan edukatif, yang salah satunya adalah permainan lego. Lego merupakan salah satu alat permainan edukatif kontemporer yang termasuk inovasi dari permainan kayu. Era globalisasi yang semakin maju ini, menyebabkan jenis lego menjadi semakin bervariasi dan menarik. Salah satu contoh adalah jenis lego brick yang viral pada tahun 2024, dengan bentuknya yang bervariasi membuat lego brick ini tidak hanya diminati oleh kalangan

---

<sup>40</sup> Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan. Ibid.*



anak-anak saja, akan tetapi kalangan remaja dan orang dewasa pun ikut tertarik dengan alat permainan lego brick.

#### **d. Karakteristik Alat Permainan Edukatif**

Alat permainan edukatif memiliki ragam dan jenis, namun tidak semua memiliki unsur edukatif. Bahkan tidak sedikit alat permainan yang justru berbahaya dan dapat menjerumuskan anak ke dalam hal-hal yang negatif. Alat permainan dapat dikatakan edukatif apabila memiliki karakteristik edukatif menurut Fadillah sebagai berikut:<sup>41</sup>

- 1) Alat permainan edukatif harus dirancang dan diberikan kepada anak sesuai dengan usia dan perkembangannya.
- 2) Mampu membantu tumbuh kembang anak

Alat permainan edukatif membantu tumbuh perkembangan anak berdasarkan usianya. Dengan adanya alat permainan edukatif pendidik terbantu untuk menstimulasi perkembangan anak dan membuat anak menjadi senang serta semangat dalam proses pembelajaran.

- 3) Menarik dan bervariasi

Alat permainan edukatif bermacam-macam banyak pilihan dan banyak manfaat buat anak. Salah satu permainan yang menarik dan bervariasi adalah permainan yang berwarna-warni.

---

<sup>41</sup> Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, 2023.

4) Memiliki banyak kegunaan

Alat permainan edukatif memiliki banyak kegunaan serta dapat dimainkan di dalam maupun di luar ruangan.

5) Aman digunakan

Alat permainan edukatif dibuat dengan bahan tidak membahayakan anak-anak pastinya jika anak diberikan alat permainan edukatif maka guru akan mengarahkan dan memantau sampai alat permainan selesai digunakan.

6) Bentuk sederhana

Alat permainan edukatif hendaknya sederhana dari sisi bentuk dan cara memainkannya tidak rumit saat dibuat.

7) Melibatkan aktivitas anak

Alat permainan edukatif harus mampu membuat anak terlibat secara aktif.

Selain itu alat permainan edukatif disesuaikan dengan simulasi aspek perkembangan anak, salah satunya adalah kemampuan dalam mengendalikan emosional pada diri anak.<sup>42</sup> Karakteristik diatas menjelaskan bahwa alat permainan dikatakan edukatif apabila memenuhi dan memiliki karakteristik diatas. Salah satu alat permainan yang memenuhi karakteristik diatas adalah Lego.

---

<sup>42</sup> Solfema Solfema, Syafruddin Wahid, And Alim Pamungkas, "Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbasis Bahan Lingkungan Dalam Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Kolokium: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 6 (2018): 107–11.

#### e. Permainan Lego Brick

Bermula dari sebuah usaha kayu yang didirikan oleh Ole Kirk Christiansen pada tahun 1916 di Kota Billund, Denmark. Akan tetapi, pada tahun 1924 bangunan toko tersebut mengalami kebakaran karena api yang dinyalakan oleh putranya. Akan tetapi Ole Kirk tidak berhenti disitu, ia membangun usaha kerajinan kayu yang lebih besar dan berusaha memperluas bisnisnya lagi. Pada tahun 1932 perusahaannya mengalami masa-masa sulit sehingga Ole Kirk terpaksa untuk memecat semua karyawan-karyawannya.<sup>43</sup> Setelah itu Ole Kirk mulai mencoba untuk membuat mainan-mainan dari kayu. Mainan kayu yang dia buat antara lain celengan, kereta tarik, mobil-mobilan dan truk mainan. Ole kembali mengalami masa sulit, dimana dia tidak begitu mahir dalam segi penjualan. Akhirnya, salah satu anaknya yang bernama Godtfred ikut membantunya.

Pada suatu hari Ole Kirk mengadakan sayembara untuk mencari nama dari bisnisnya tersebut dengan hadiah sebotol anggur. Tetapi akhirnya Ole mempertimbangkan dua nama yang dia temukan sendiri, yaitu "legio" dan "LEGO". Ole pun memutuskan untuk memilih kata LEGO, yang memiliki filosofi sendiri. LEGO merupakan singkatan dari Denmark leg godt yang artinya bermain dengan baik. Selain itu dalam bahasa latin dapat diartikan juga sebagai saya mengumpulkan atau saya merakit.

---

<sup>43</sup> Androz Fress, *Sejarah Lego*, 2015.

#### **f. Karakteristik Permainan Lego Bricks**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Lego adalah permainan bongkar plastik. Sedangkan dalam definisinya Lego merupakan sejenis alat permainan bongkah plastik kecil yang terkenal di dunia, khususnya di kalangan anak-anak hingga remaja, baik laki-laki ataupun perempuan. Bongkahan serta kepingan lain pada Lego dapat disusun menjadi model apa saja, seperti bangunan, kota, mobil, patung, bunga, boneka, bahkan bentuk robot pun dapat dibuat dari Lego. Ada beragam jenis Lego, mulai dari Lego Dasar atau Lego Bricks (batu bata), lego creator yang dapat menjadikan anak kreatif dalam membuat benda-benda yang ada di imajinasinya, hingga Lego Karakter atau Minifigure Lego yang kepingannya sangat kecil dan melatih ketelitian anak untuk merangkai dan menjadikannya seperti karakter yang ia inginkan. Semua jenis Lego memiliki banyak manfaat.<sup>44</sup> Berikut ini merupakan karakteristik Lego Bricks.

- 1) Memiliki warna yang cerah dan bentuk yang bervariasi
- 2) Ukuran dan tekstur mudah digenggam
- 3) Bentuk modular dan fleksibel
- 4) Tantangan dan keseruan saat menyusun
- 5) Mampu menciptakan rasa senang saat memainkannya

---

<sup>44</sup> Fida Rahmantika Hadi, "Penggunaan Media Lego Bricks" *Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 2, No. 1 (2021).

Lego Bricks adalah sebuah mainan plastik yang bervariasi dan berwarna-warni. Lego Bricks sangat cocok untuk anak karena sifat dari permainan ini adalah bongkar dan pasang, hal itu sesuai dengan rasa ingin tahu anak. Dimana mereka selalu mencoba menemukan hal-hal baru untuk dicoba. Lego Bricks sendiri juga merupakan sebuah alat yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak, selain itu permainan Lego juga dapat menciptakan rasa senang pada anak saat memainkannya.<sup>45</sup> Berikut ini merupakan gambar bentuk Lego Bricks terbaru.



**Gambar 1.1**

Lego Brick Bunga dan Karakter Animasi

Berdasarkan karakteristik Lego Bricks diatas menjelaskan bahwa alat permainan Lego Bricks termasuk pada alat permainan edukatif yang dapat menjadi media pembelajaran pendidik dan dapat memberikan

---

<sup>45</sup> Siswa Dalam and Menghitung Bilangan, "Penerapan Lego Bricks Dalam Pembelajaran Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematis Siswa Dalam Menghitung Bilangan Berpangkat," *Jurnal Pendidikan Matematika*, 53–64.

dorongan pada kondisi *mood positive* anak. Selain itu, Lego Bricks dapat menstimulasi aspek perkembangan anak.

#### **g. Manfaat Permainan Lego Bricks**

Menurut Hurlock (2003) seluruh potensi yang ada dalam diri anak sangat membutuhkan rangsangan dan situasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak sehingga tumbuh kembangnya akan tercapai secara maksimal.<sup>46</sup> Permainan Lego Bricks menjadi salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai alat stimulasi perkembangan anak. Sejak dini anak-anak hendaknya diberi rangsangan yang tepat karena usia dini merupakan periode keemasan dari tumbuh kembang seorang anak, dan berdasarkan survey menunjukkan kapasitas perkembangan otak yang dicapai pada usia dini adalah sebesar 80%, sedangkan setelah melewati masa keemasan perkembangan anak hanya mencapai sebesar 20% saja.<sup>47</sup>

Bermain Lego Bricks dapat menciptakan rasa senang pada anak, karena selain menarik karena berwarna-warni, Lego Bricks juga menjadi permainan yang melibatkan fokus anak dalam membangun bentuk dari potongan Lego Bricks tersebut.<sup>48</sup> Berikut ini merupakan beberapa manfaat dari permainan lego untuk anak usia dini.

---

<sup>46</sup> Hurlock Elizabeth, "*Psikologi Perkembangan*," 2006.

<sup>47</sup> MS. Kons. Dr. Purwati, *Psikologi Perkembangan Anak*, 2016.

<sup>48</sup> Brooks Daniel, "The Benefits of Lego for Child Development," *Jurnal Medium*, 2023.



- a. Menciptakan rasa senang
- b. Melatih konsentrasi anak
- c. Menumbuhkan rasa semangat bagi anak
- d. Melatih rasa percaya diri anak
- e. Alat permainan Lego Bricks ini juga dapat menciptakan kebersamaan pada teman sebayanya, karena pada saat bermain anak bisa saling membantu dalam merakit Lego tersebut.

Manfaat diatas menunjukkan bahwa permainan Lego Bricks merupakan alat permainan edukatif yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang tepat. Dimana dengan memberikan media Lego Bricks ini anak didik akan tampak senang, ceria dan bersemangat. Lego Bricks juga dapat dijadikan sebagai alat *treatment* dalam meningkatkan *mood positive* bagi anak. Karena manfaat diatas sesuai dengan kebutuhan indikator dimensi *mood positive* menurut Watson dkk, yaitu energi yang tinggi (semangat), konsentrasi yang penuh dan keterlibatan yang menyenangkan.

#### **4. Mood (Suasana Hati)**

##### **a. Pengertian *Mood* atau Suasana Hati**

Suasana hati dalam bahasa inggris berarti *mood*, yang berarti suatu keadaan emosional. Munculnya berbeda dari emosi karena cenderung tidak spesifik, tidak intens, dan tidak selalu muncul oleh stimulus atau

kejadian tertentu. *Mood* seseorang dapat berlangsung dalam jangka pendek, beberapa jam, atau beberapa hari. Suasana hati dipengaruhi oleh banyak kejadian yang tak terduga.<sup>49</sup> *Mood* dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari, dan juga dapat mempengaruhi cara-cara dimana individu tersebut berfikir dan bertindak.

Menurut Fauziah *mood* (suasana hati) adalah perasaan- perasaan yang cenderung kurang intens yang terjadi karena situasi dan kondisi yang dialami oleh individu.<sup>50</sup> Suasana hati bisa datang secara tiba- tiba, dan kejadian yang tak terduga, bahkan suasana hati dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari dan cara berfikir maupun bertindak. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *mood* adalah perasaan-perasaan yang cenderung kurang intens dan terjadi karena situasi dan kondisi yang sedang dialami. *Mood* bisa datang secara tiba- tiba dan dalam kejadian yang tak terduga, bahkan *mood* dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari dan cara berfikir maupun bertindak.

#### **b. Dimensi-dimensi *Mood* (Suasana Hati)**

Menurut Watson, dkk terdapat dua dimensi *mood* atau suasana hati sebagai berikut:<sup>51</sup>

---

<sup>49</sup> Leonard Reinecke, “*Mood Management Theory*,” 2016.

<sup>50</sup> Fauziah and Nadlifah, Nadlifah, Muri Yusuf, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Prenada Media, 2022.

<sup>51</sup> Michel Hersen, Jay C Thomas, and Daniel L Segal, *Comprehensive Handbook of Personality and Psychopathology, Personality and Everyday Functioning, Comprehensive Handbook of Personality and Psychopathology*, (Wiley, 2006).

#### 1) Afek Positif (*Positif Affect*)

Afek positif merepresentasikan sejauh mana seseorang merasa antusias, aktif serta selalu siap menghadapi kehidupan. Afek positif yang tinggi adalah keadaan dimana seseorang merasakan energi yang tinggi, konsentrasi penuh, dan keterlibatan yang menyenangkan. Sedangkan afek positif yang rendah dikarakteristikan oleh kesedihan dan kelelahan. Dalam interaksi sosial individu akan menunjukkan bagaimana kondisi afek baik yang positif maupun yang negatif

#### 2) Afek Negatif (*Negative Affect*)

Afek negatif merupakan dimensi umum dari keadaan sulit serta pengalaman yang tidak menyenangkan terkait keterlibatan dalam hubungan sosial, diantaranya rasa marah, perasaan bersalah atau gelisah. dimaksud afek negatif dalam interaksi sosial yaitu bagaimana individu menampilkan kondisi *mood* (suasana hati) dalam berinteraksi dengan orang lain.

#### c. Faktor yang Mempengaruhi *Mood* (Suasana Hati)

Faktor yang dapat mempengaruhi *mood* menurut Devine dkk adalah komponen STORC (*Situation, Thoughts, Organ/Physical/Bodily, Response, Reaction*), berikut ini penjelasan tentang beberapa pengaruh *mood*:<sup>52</sup>

##### 1) *Situation*

---

<sup>52</sup> Zulfina, Annisa, and Adawiyah, "Pengaruh Metode Outbound Terhadap Good Mood Anak Usia Dini.", *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2024.

*Situation* atau situasi menunjuk pada tempat, kondisi seseorang, serta hal yang mengelilingi seseorang pada keadaan tertentu dan waktu tertentu yang dapat menimbulkan suasana hati tertentu.

2) *Thought Pattern (Cognitive Component)*

Interpretasi individu sebagai pemahaman terhadap situasi yang mengelilinginya akan mempengaruhi afek yang muncul. Pemikiran atau interpretasi yang berbeda akan memunculkan afek berbeda pula.

3) *Organ Experience (Physical or Bodily Component)*

Apa yang terjadi di dalam tubuh seseorang berpengaruh pada afek yang dirasakannya. Afek yang muncul merupakan respons langsung terhadap sensasi internal tubuh tersebut. Misalnya anak sedang bermain sepak bola kemudian secara tiba-tiba tidak sengaja temannya menabraknya dari belakang yang membuatnya menjadi terluka kemudian merasakan kesakitan, tentunya hal ini dapat merubah suasana hati anak tersebut karena kondisi tubuhnya yang terluka.

4) *Response Patterns (Behavioral Component)*

Pola respon artinya cara individu merespon situasi, pola pikir, dan rangsangan tubuh. Reaksi perilaku yang berbeda akan menghasilkan afek yang berbeda pula. Misalnya pada situasi yang ramai, afek individu yang satu adalah senang sedangkan afek individu yang lain adalah tertekan dan merasa tidak suka.

5) *Consequences (Environmental Reactions)*

Situasi/lingkungan sosial individu akan memberi reaksi terhadap

cara merespon/perilaku individu. Konsekuensi terhadap cara merespon ini mempengaruhi afek individu. Misalnya lingkungan yang kurang memberikan penguatan positif cenderung menimbulkan afek negatif.

#### 4. *Muroja'ah*

##### a. Pengertian *Muroja'ah*

*Muroja'ah* berasal dari bahasa arab yaitu مراجعة berasal dari kata رجع رجع - يرجع - yang artinya mengulang atau pengulangan.<sup>53</sup> *Muroja'ah* adalah istilah yang merujuk pada kegiatan mengulang kembali hafalan, khususnya hafalan Al-Qur'an, dengan tujuan memperkuat ingatan dan memastikan bahwa hafalan tetap melekat di dalam pikiran. Ketika sudah sempurna dalam menghafal Al-Qur'an seseorang tidak boleh berhenti disitu saja, melainkan harus tetap memelihara hafalan yang telah susah payah dihafalkan sebelumnya, dalam proses pengulangan ini biasanya disebut dengan metode *muraja'ah*. Dalam konteks pendidikan Al-Qur'an, *muroja'ah* menjadi *point* yang sangat penting untuk diperhatikan karena tanpa pengulangan, hafalan cenderung hilang atau lupa.

Pengulangan yang teratur, pemahaman yang mendalam, serta motivasi yang kuat, *muroja'ah* dapat membantu seseorang menjaga hafalan Al-Qur'an tetap kuat dan terus diingat sepanjang waktu. Kegiatan

---

<sup>53</sup> Ahmad Warson Munawwir, *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia* (Surabaya: Pustaka Progressif, 1997).

*muroja'ah* biasanya ada di beberapa lembaga islami, seperti pondok pesantren yang secara khusus memiliki program menghafal Al-Qur'an.

**b. Teknik-teknik *Muroja'ah* Hafalan Al-Qur'an**

*Muroja'ah* bertujuan untuk meningkatkan daya ingat, daya hafal, daya pikir otak anak serta mengoptimalkan otak spiritual anak sehingga menyebabkan perubahan perilaku pada anak secara simultan. Pengulangan atas materi yang telah diajarkan untuk menguatkan dan menajamkan daya ingat anak.<sup>54</sup> Berikut ini merupakan beberapa macam teknik *muroja'ah*.

- 1) *Muroja'ah* sendiri, teknik ini dilakukan sendiri dengan waktu yang telah ditentukan sendiri. *Muroja'ah* (mengulang-ulang) bacaan, tulisan bisa diulangi minimal dua kali dalam sehari semalam atau kapan saja secara sendirian.
- 2) *Muroja'ah* dalam Shalat, seseorang bisa mengulang-ulang bacaannya ketika melakukan shalat untuk surat-surat tertentu yang diinginkan. *Muroja'ah* ketika shalat selain menambah keutamaan, juga menambah semangat karena adanya variasi dalam bacaan dan menambah kemantapan hafalan.
- 3) *Muroja'ah* bersama, teknik ini bisa dilakukan dengan dua teman atau lebih ketika melakukan *muroja'ah*. Biasanya teknik seperti ini dilakukan sambil duduk melingkar dan membaca satu halaman atau

---

<sup>54</sup> Ibrahim Rasulil Azmi, "Optimalisasi Metode *Muroja'ah* Dalam Program Tahfidz Al-Qur'an Di Sman 9 Rejanglebong" *Jurnal Al-Bahtsu*, 4, No. 1 (2019): 85–95.



berapa ayat yang sudah ditentukan secara bergiliran dan yang lain menyimak serta mengoreksinya atau biasa disebut dengan halaqoh.

- 4) *Muroja'ah* kepada Guru, teknik ini biasanya dilakukan oleh seorang murid atau santri untuk melakukan setoran hafalan atau mengulang bacaan hafalan didepan gurunya. Guru mendengarkan, menyimak, mengoreksi, membetulkan bacaan apabila ada yang salah.

Pada dasarnya teknik *muroja'ah* yang sangat dianjurkan adalah *muroja'ah* kepada guru, karena dengan begitu keabsahan bacaan hafalan dapat dikoreksi dengan baik dan benar.<sup>55</sup> *Muroja'ah* dilakukan setelah seseorang selesai menghafal Al-Qur'an, dan *muroja'ah* menjadi kegiatan yang wajib ada dalam kehidupan para penghafal Al-Qur'an.

## 5. Anak Usia Dini

### a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut *World Health Organization* (WHO) anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 0-8 tahun.<sup>56</sup> Periode ini dianggap sebagai masa perkembangan paling kritis dalam kehidupan manusia, karena perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa berlangsung sangat pesat. Anak usia dini membutuhkan pendidikan dan stimulasi yang tepat dari lingkungan, interaksi sosial, dan dukungan emosional untuk mendukung perkembangan mereka di berbagai aspek.

---

<sup>55</sup> Mustaufir, "Penerapan Metode Muroja'Ah Bersama Dalam Peningkatan Kualitas Hafalan Alquran Pada Santriwati Pptq Darul Furqon Malang," *Fashohah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2023).

<sup>56</sup> WHO Guideline, "Improving Early Childhood Development: Who Guideline.", 2020

Selain perkembangan anak, point penting yang perlu mendapat perhatian juga adalah proses pembelajaran anak.

Proses pembelajaran anak merupakan hal yang tidak bisa dibiarkan begitu saja. Karena dengan proses pembelajaran berjalan dengan baik, maka aspek-aspek perkembangan anak juga akan terstimulasi dengan baik. Untuk itu, sebagai pendidik perlu memperhatikan metode apa yang tepat untuk digunakan pada saat belajar dengan anak usia dini.<sup>57</sup>

#### **b. Pentingnya Metode Pembelajaran Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak karena harus mengutamakan seluruh aspek perkembangan anak, seperti: fisik motorik, bahasa, kognitif dan sosial emosional. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan setiap anak, perlu menciptakan lingkungan yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan bagi anak. anak usia dini cenderung meniru perilaku orang dewasa disekitarnya.<sup>58</sup> Setiap anak merupakan bagian individu yang yang istimewa dan tumbuh kembangnya sangat cepat. Anak usia dini mengalami kemajuan yang sangat melesat pada aspek perkembangannya, sehingga pada usia ini dibutuhkan arahan agar

---

<sup>57</sup> Ridwan Deluma, Hermanto, And Bramianto Setiawan, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2023.

<sup>58</sup> Sarina, "Konsep Pendidikan Anak Dalam Al-Qur'an Surah Luqman Ayat 13-19," *Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, 2017.

seluruh aspek dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkatannya.

Era digitalisasi dan globalisasi dengan kondisi anak zaman sekarang yang memasuki era generasi Alpha dimana mereka lahir pada masa serba instan. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran, tentunya dibutuhkan metode yang sesuai dengan karakteristik mereka yaitu metode pembelajaran menyenangkan. Akan tetapi, hal ini masih banyak belum disadari oleh pendidik dan kalangan orang tua.<sup>59</sup> Metode belajar menyenangkan yang bisa diterapkan pada anak adalah bermain, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain.

Banyak penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa bermain memberikan dampak positif pada aspek perkembangan anak. dengan bermain anak akan terlatih untuk berkomunikasi, mengendalikan emosi, memahami aturan bermain, saling menghargai, berinteraksi sosial dengan teman sebaya dan terlatih aspek motoriknya.<sup>60</sup> Dari berbagai aspek perkembangan anak usia dini, bermain memberikan pengaruh yang lebih dominan pada sosial emosional anak.

---

<sup>59</sup> Fitri Wahyuni, "Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini" *Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15, no. 1 (2020): 159–76.

<sup>60</sup> Nasution Ariani and Dewi Ratna Sri, "Penerapan Metode Bermain Pada Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Al-Athfaal* 1, no. 2 (2023): 83–96.

### G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha = Adanya peningkatan *mood positive* anak pada saat kegiatan *muroja'ah* berlangsung dengan penerapan permainan Lego Bricks yang efektif.

Ho = Tidak adanya peningkatan *mood positive* anak pada saat kegiatan *muroja'ah* berlangsung dengan penerapan permainan Lego Bricks yang efektif.



## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa *mood positive* memiliki peran penting dalam keberlangsungan proses *muroja'ah*. Sehingga sebagai pembimbing sudah semestinya dapat memberikan solusi agar kondisi *mood positive* anak tetap stabil pada saat proses *muroja'ah*. Kondisi *mood positive* tidak dapat timbul begitu saja tanpa adanya stimulasi, sehingga dibutuhkan stimulasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak. Salah satu contohnya adalah melalui kegiatan bermain, pada prakteknya peneliti disini memilih alat permainan Lego Bricks sebagai *treatment*. Berdasarkan uji yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan data lapangan, terbukti bahwa alat permainan Lego Bricks secara efektif meningkatkan *mood positif* anak usia dini sebelum kegiatan *muroja'ah*.

Analisis data yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa anak-anak yang bermain Lego Bricks sebelum *muroja'ah* menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal kebahagiaan, antusiasme, dan keterlibatan sosial. Hal ini terbukti dari perbedaan rata-rata skor *mood positive* sebelum dan sesudah intervensi, dengan nilai Sig. (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kondisi *mood positive* anak untuk pretest dengan posttest. Dengan nilai signifikansi tersebut menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, terdapat nilai yang signifikan *pretest* dan *posttest* (perbedaan kinerja signifikan). Sedangkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 33.63 dan nilai

*posttest* sebesar 55,25. Selain itu, nilai N-Gain Persen menunjukkan hasil nilai efektivitas sebesar 81,7%, sehingga dapat dikatakan bahwa Lego Bricks efektif dalam meningkatkan *mood positive* anak sebelum kegiatan *muroja'ah*.

Penelitian ini mendukung teori bahwa *mood positive* memiliki beberapa indikator yaitu keadaan dimana seseorang merasakan energi yang tinggi, konsentrasi penuh, dan keterlibatan yang menyenangkan. Dengan memperhatikan ketiga hal tersebut anak dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Selain itu, teori permainan Lego Bricks yang memiliki beberapa manfaat untuk anak usia dini, diantaranya adalah melatih keterampilan sosial anak, melatih konsentrasi anak, melatih motorik anak, melatih kreativitas dan melatih rasa percaya diri anak. Selain itu, penelitian ini sejalan dengan pernyataan bahwa permainan yang melibatkan aktivitas pemecahan masalah dapat meningkatkan kesejahteraan emosional anak.

## **B. Implikasi**

Secara keseluruhan, penggunaan alat permainan Lego Bricks dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan *mood positive* anak usia dini sebelum kegiatan pembelajaran seperti *muroja'ah*. Strategi ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran lain pada anak usia dini. Penelitian ini memiliki beberapa implikasi yang relevan baik secara teoritis maupun praktis.

### **1. Implikasi Teoretis**

Penelitian ini dapat memperkaya teori tentang hubungan antara permainan edukatif dan perkembangan emosi anak, khususnya pada *mood*



*positive* anak. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan, khususnya dengan Lego, dapat memfasilitasi pengelolaan emosi positif yang berhubungan dengan kesiapan belajar anak. Penemuan bahwa permainan lego dapat meningkatkan *mood positive* dapat mendukung teori belajar yang menekankan pentingnya emosi positif sebagai salah satu prasyarat untuk pencapaian akademis yang optimal.

## 2. Implikasi Praktis

Bermain dengan lego brick sebelum belajar dapat meningkatkan *mood positive*, pendidik dapat memasukkan permainan ini sebagai bagian dari rutinitas pra-belajar untuk mempersiapkan anak secara emosional, sehingga mereka lebih fokus dan termotivasi saat belajar. Penelitian ini juga bisa diterapkan dalam intervensi terapi untuk anak-anak yang mengalami stres atau masalah emosi sebelum belajar. Bermain lego dapat menjadi bagian dari pendekatan terapi yang lebih luas dalam membantu anak-anak mengelola emosi mereka sebelum situasi belajar.

## C. Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian diatas, peneliti mencoba memberikan saran pada penelitian selanjutnya dan semua pihak yang bersangkutan dalam penelitian. Hal ini dilakukan dengan harapan bisa menjadi lebih baik lagi kedepannya, adapun saran tersebut antara lain:

1. Penelitian ini merekomendasikan adanya penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar dan beragam untuk menguji konsistensi hasil dan

memperluas pemahaman mengenai efektivitas bermain Lego terhadap *mood* dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, penting bagi penelitian selanjutnya untuk menguji variasi durasi dan metode bermain Lego dalam pengaturan yang berbeda, guna memahami bagaimana aktivitas ini dapat dioptimalkan untuk meningkatkan *mood positive* pada siswa secara lebih efektif. Penelitian selanjutnya juga diharapkan untuk memilih alat permainan edukatif yang lebih bervariasi sesuai dengan usia pertumbuhan anak.

2. Berdasarkan hasil penelitian ini, direkomendasikan bagi para pembimbing atau pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan aktivitas bermain dengan menggunakan alat permainan yang lebih bervariasi sesuai dengan perkembangan usia anak. alat permainan tersebut digunakan sebagai salah satu metode untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan *mood positive* sebelum kegiatan *muroja'ah* maupun kegiatan pembelajaran lainnya.
3. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi lembaga pendidikan dalam mengadopsi aktivitas kreatif sebagai bagian dari rutinitas sebelum sesi belajar, terutama untuk kegiatan hafalan yang memerlukan fokus dan *mood positive*. Selain itu, lembaga pendidikan diharapkan dapat memberikan fasilitas dan waktu tambahan terkait kegiatan bermain untuk anak yang tinggal di asrama tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, Ika, and Marselina Huring. "Efektivitas penggunaan building blocks 'lego' untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini." dalam *Jurnal Pendas Mahakam* 5, no. 1 (2020).
- Asip, Muhammad, Ni Riandra, Elisa Kurniawati, Agustina Ina, Nanang Purwanto, Rina Mariyana, Muji Rahayu, Yohana Yuniati, and Ni Sriasih. *Pentingnya alat permainan edukatif bagi anak*. 2023.
- Astuti, W. *Bermain dan kecerdasan anak*. Muhammadiyah University Press, 2018.
- Azmi, Ibrahim Rasulil. "Optimalisasi metode muroja ' ah dalam program tahfidz al-qur ' an di sman 9 rejanglebong" dalam *Jurnal Al Bahtsu*, 4, no. 1 (2019).
- Buyalskaya, Anastasia, Marcos Gallo, and Colin F Camerer. "The golden age of social science" dalam *Journal Perspective* 118, no. 5 (2021).
- Carpentier, Francesca, Jane D. Brown, Michele Bertocci, Jennifer S. Silk, Erika E. Forbes, and Ronald E. Dahl. "Sad kids, sad media? Applying mood management theory to depressed adolescents' use of media." dalam *Journal Media Psychology* 11, no. 1 (2008).
- Damayanti, Peby Dwi, Heri Yusuf Muslih, and Taopik Rahman. "Efektivitas alat permainan edukatif (ape) terhadap perkembangan kognitif anak usia dini." dalam *Jurnal As-Sabiqun* 4, no. 2 (2022).
- Daniel, Brooks. "The benefits of lego for child development." dalam *Jurnal Medium*, 2023.
- Deluma, Ridwan, Hermanto, and Bramianto Setiawan. *Strategi pembelajaran anak usia dini*, 2023.
- Dr. Purwati, MS. Kons. *Psikologi perkembangan anak*, 2016.
- Elizabeth, Hurlock. *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga, 1987.
- Fadlillah, Muhammad. *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenadamedia Group, 2019.
- Fress, Androz. *Sejarah Lego*, 2015.
- Galang Isnawan, Muhamad. *Kuasi-eksperimen*, 2020.
- Geneva. "To grow up healthy, children need to sit less and play more." April 2019.

- Hadi, Fida Rahmantika. "Penggunaan media lego bricks" dalam *Jurnal Zahra: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 2, no. 1 (2021).
- Harianja, Ade Lasma, Rosmaimuna Siregar, and Jumaita Nopriani Lubis. "Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran." dalam *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023).
- Hasbi, Muhammad. "Panduan ape aman bagi anak usia dini." dalam *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta, 2021.
- Hersen, Michel, Jay C Thomas, and Daniel L Segal. *Comprehensive handbook of personality and psychopathology, personality and everyday functioning*. comprehensive handbook of personality and psychopathology. Wiley, 2006.
- Ishomudin, Ahmad. "Asal mula peribahasa belajar di waktu kecil bagai mengukir di atas batu," 2023.
- Karimah, Ummah. "Pondok pesantren dan pendidikan : relevansinya dalam tujuan pendidikan." dalam *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018).
- Khanapi. "Undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional." dalam *Records Management Journal* 1, no. 2 (2003).
- Lestari, Dewi, and Maryani. "Pengaruh alat permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini 4-5 tahun di paud arriyadatul badi'ah." dalam *Jurnal Manuju* 6 (2024).
- Mazzarella, Sharon, and Rebecca Hains. "'Let there be lego!': an introduction to cultural studies of lego," 1–20, 2019.
- Mustar, Rohman Zainur, and Mohammad Hasan. "Pentingnya pendidikan bagi anak usia dini dalam membangun generasi muslim berprestasi." dalam *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penelitian Thawalib* 1, no. 1 (2022).
- Mustaufir. "Penerapan metode muroja'ah bersama dalam peningkatan kualitas hafalan alquran pada santriwati pptq darul furqon malang." dalam *Fashohah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2023).
- Najiha Amalia, Puput Nurhayati, Bela Mayang Sari, Umi Risatul Firdaus, Lilik Sofwatul Mala, and Siti Risda Sakila. *Pengembangan kreativitas dan permainan edukatif anak usia dini*. CV. Alinea Edumedia, 2024.
- Nasution Ariani, and Dewi Ratna Sri. "Penerapan metode bermain pada pendidikan anak usia dini." dalam *Jurnal Al-Athfaal* 1, no. 2 (2023).
- Natsir, Tri Ayu Lesatari. "Pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini:

- (sebuah kajian teori dan praktik)." dalam *Jurnal Sanabil*, 2022.
- Pangestutik, Siti, Musyarofah H, and Rahmawati R.A. "Efektifitas pemberian waktu bebas bermain untuk meningkatkan mood positive sebelum kegiatan belajar mengajar bagi siswa sekolah dasar." dalam *Jurnal Psikodimensia* 16, no. 2 (2018).
- Presiden Republik Indonesia. "*Standar Nasional Pendidikan*," 2021.
- Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M P. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media, 2016.
- Purnamasari, Rasti, Leni Masnidar Nasution, and Khairuddin YM. "Efektivitas bermain pada masa pendidikan anak usia dini di paud al-mahir." dalam *Journal of Islamic Early Childhood Education* 1, no. 1 (2021).
- Rahmadyanti, and Fepy Martini. "Dampak permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini." dalam *Journal of Telenursing (Joting)* 6 (2024).
- Reinecke, Leonard. "*Mood management theory*," 2016.
- Rohimah Tisnawati, Nur. "*Pengaruh permainan lego terhadap peningkatan konsentrasi anak autis*," 2020.
- Rusnawati. "Komponen-komponen dalam operasional pendidikan." dalam *Jurnal Azkia* 15, no. 2 (2020).
- Santoso, S. *Statistik parametrik*. Elex Media Komputindo, 2015.
- Sarina. "Konsep pendidikan anak dalam al-qur'an surah luqman ayat 13-19." dalam *journal of chemical information and modeling*. Vol. 53, 2017.
- Sary, Yessy Nur Endah, Nike Ambarsari, and Suhartin Suhartin. "Pengaruh permainan lego terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 3-6 tahun." dalam *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 5 (2023).
- Solfema, Solfema, Syafruddin Wahid, and Alim Pamungkas. "Alat permainan edukatif (ape) berbasis bahan lingkungan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran pendidikan anak usia dini." dalam *KOLOKIU: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 6 (2018).
- Sudono, Anggani. *Sumber belajar dan alat permainan*. Grasindo, 2013.
- Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d)*. Bandung: ALFABETA, 2018.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-gain vs*



*stacking*, 2024.

Tedjasaputra, M S. *Bermain, mainan dan permainan*. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001.

Tsani, Luthfi Badrus. “Efisiensi metode muroja’ah dalam memperkuat hafalan al-qur’an santri pptq masjid agung surakarta.” dalam *Jurnal Mamba’ul ’Ulum* 18, no. 2 (2022).

Wahyono, T. *Analisis statistik mudah dengan spss 20*. Elex Media Komputindo, 2014.

Wahyuni, Fitri. “Bermain dan belajar pada anak usia dini” dalam *Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15, no. 1 (2020).

Warson Munawwir, Ahmad. *Kamus al-munawwir arab-indonesia*. Surabaya: Pustaka Progressif, 1997.

WHO guideline, Summary. “*Improving early childhood development: who guideline*,” 2020.

Yasbiati, and Gandana Gilar. *Alat permainan edukatif untuk anak usia dini (teori dan konsep dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018.

Yuliyanto, Slamet Wahyudi. “Persepsi guru tentang membaca , menulis , dan berhitung pada anak usia dini teacher ’ s perception of reading , writing , and calculating on early childhood” 1, no. 1 (2017).

Zami, Mutaqin Alzam. “Kajian terhadap ragam metode membaca al-quran dan menghafal al-quran.” dalam *Jurnal Pendidikan Guru* 1, no. 1 (2020).

Zulfina, Imelda, Nur Annisa, and Robiatul Adawiyah. “Pengaruh metode outbound terhadap good mood anak usia dini” 1, no. 7 (2024).