



Penguatan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain Lego Berbasis Kolaboratif

Ika Novitasari¹, Itsnaini Muslimati Alwi²

¹⁻² Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan, Jawa Timur, Indonesia

e-mail: ikalukyto@gmail.com

Keywords:	Abstract
LEGO, community health post, early childhood, social, collaborative	<i>Early childhood social development in posyandu settings remains suboptimal, as reflected in children's tendency toward solitary play, limited communication, and low cooperation and conflict resolution skills. This study aims to describe children's social development through LEGO play activities at Taman Posyandu Melati Glinggangan, focusing on cooperation, social communication, empathy, and conflict resolution. This research employs a qualitative case study approach. The subjects are children aged 4–5 years, with parents and posyandu cadres as supporting informants. Data were collected through participatory observation, interviews, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman interactive model. The findings indicate that LEGO play activities enhance children's social development, shown by a transition from solitary to cooperative play, improved communication from nonverbal to more complex verbal forms, the emergence of empathetic behaviors such as sharing and helping, and better conflict resolution through negotiation and collaboration. These outcomes are supported by the open-ended nature of LEGO and the facilitatory role of cadres (scaffolding), despite challenges such as limited materials and less conducive environments. This study contributes to community-based early childhood education by demonstrating that constructive play is an effective strategy for fostering children's social development.</i>

Kata kunci:	Abstrak
LEGO, posyandu, anak usia dini, sosial, kolaboratif	Perkembangan sosial anak usia dini di lingkungan posyandu masih belum optimal, ditandai dengan kecenderungan bermain individual, keterbatasan komunikasi, serta rendahnya kemampuan kerja sama dan penyelesaian konflik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan sosial anak usia dini melalui kegiatan bermain LEGO di Taman Posyandu Melati Glinggangan, dengan fokus pada aspek kerja sama, komunikasi sosial, empati, dan penyelesaian konflik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah anak usia 4–5 tahun, dengan informan pendukung orang tua dan kader posyandu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain LEGO mampu menunjukkan

	perkembangan sosial anak, dari pola bermain individual (<i>solitary play</i>) menuju bermain kooperatif (<i>cooperative play</i>), peningkatan kemampuan komunikasi dari nonverbal menjadi verbal kompleks, berkembangnya perilaku empati seperti berbagi dan membantu, serta meningkatnya kemampuan menyelesaikan konflik melalui negosiasi dan kerja sama. Efektivitas kegiatan ini didukung oleh sifat LEGO yang <i>open-ended</i> dan peran kader sebagai fasilitator (<i>scaffolding</i>), meskipun terdapat hambatan seperti keterbatasan alat, dan lingkungan yang kurang kondusif. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pendidikan anak usia dini berbasis komunitas dengan menegaskan bahwa bermain konstruktif dapat menjadi strategi efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial anak.
--	--

I. PENDAHULUAN

Perkembangan sosial anak usia dini, khususnya pada rentang usia 0-6 tahun, merupakan proses pembentukan kemampuan berinteraksi, berbagi, dan berkolaborasi yang menjadi fondasi kepribadian masa depan (Lestari et al., 2025). Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, bermain memainkan peran krusial pada tahap preoperational (usia 2-7 tahun), di mana anak mulai memahami perspektif orang lain melalui interaksi sensorik-motorik dan simbolik, seperti berbagi mainan untuk membangun rasa percaya dan norma sosial. Di Indonesia, hal ini didukung oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan pendidikan anak usia dini untuk mencapai perkembangan optimal, termasuk aspek sosial melalui kegiatan bermain interaktif. Aktivitas bermain tidak hanya menyenangkan, tetapi secara signifikan merangsang kompetensi sosial seperti adaptasi kelompok dan pengendalian emosi, sebagaimana dibuktikan dalam studi terkini yang menyoroti dampak positifnya pada interaksi dan kerjasama anak (Nurhusnaina et al., 2024).

Di Indonesia perkembangan sosial anak usia dini masih menghadapi tantangan serius, dengan prevalensi gangguan perkembangan mencapai 21,1% pada anak balita berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018. Faktor utama penyebabnya meliputi kurangnya stimulasi bermain interaktif akibat orang tua yang sibuk bekerja, keterbatasan fasilitas PAUD di pedesaan, serta dampak pandemi COVID-19 yang menyebabkan isolasi sosial dan penurunan kemampuan berinteraksi hingga 30% pada anak usia dini. Penelitian jurnal terbaru menegaskan bahwa tanpa intervensi tepat waktu, hal ini berisiko menghambat keterampilan sosial jangka panjang seperti kerjasama dan empati (Ramadani & Hikmah, 2024). Oleh karena itu, diperlukan intervensi inovatif berbasis kegiatan bermain untuk memulihkan dan mempercepat perkembangan sosial anak (Mataram, 2025).

Pandemi COVID-19 telah meninggalkan dampak jangka panjang terhadap perkembangan sosial anak usia dini, dengan studi pascapandemi menunjukkan peningkatan risiko keterlambatan interaksi sosial hingga 25-35% akibat pembatasan aktivitas kelompok dan screen time berlebih. Di tingkat nasional, Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024 memprioritaskan peningkatan kualitas layanan anak usia dini melalui program stimulasi holistik, termasuk aspek sosial-emosional untuk mengurangi stunting perkembangan, salah satunya melalui taman posyandu.

Taman posyandu memiliki potensi besar sebagai pusat stimulasi sosial anak usia dini karena berfungsi sebagai wadah berbasis masyarakat yang memungkinkan interaksi aktif antara anak, orang tua, kader, dan lingkungan sekitar (Fajar et al., 2025; Islami et al., 2024). Melalui kegiatan seperti pemantauan tumbuh kembang, penyuluhan, serta praktik stimulasi perkembangan, taman posyandu tidak hanya berkontribusi pada aspek kesehatan tetapi juga pada pembentukan kemampuan sosial anak, seperti komunikasi, adaptasi, dan interaksi dengan orang lain (Fasya & Alwi, 2025). Kegiatan edukatif dan partisipatif yang melibatkan orang tua serta kader terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan praktik stimulasi perkembangan anak secara langsung di lingkungan sosialnya. Selain itu, taman posyandu sebagai pusat pendidikan masyarakat memperluas akses anak terhadap pengalaman sosial yang terarah dan berkelanjutan, sehingga mendukung perkembangan anak secara holistik (Ansor et al., 2025).

Taman Posyandu Melati Glinggangan merupakan salah satu taman posyandu yang berada di lingkungan masyarakat pedesaan dengan jumlah anak usia dini yang cukup beragam. Kegiatan yang telah berjalan meliputi penimbangan rutin, pemberian imunisasi, penyuluhan kesehatan, serta pemantauan tumbuh kembang anak. Namun, kegiatan yang secara khusus dirancang untuk menstimulasi perkembangan sosial anak melalui bermain bersama masih belum terstruktur secara optimal. Aktivitas yang ada cenderung berfokus pada aspek kesehatan fisik, sehingga kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya masih terbatas.

Meskipun demikian, taman posyandu Melati Glinggangan memiliki potensi besar sebagai wadah intervensi pengembangan sosial anak. Dengan memanfaatkan kegiatan bermain edukatif, seperti permainan konstruktif misalnya LEGO. Bermain LEGO memiliki relevansi yang kuat dalam mendukung perkembangan sosial anak usia dini karena termasuk dalam jenis permainan konstruktif yang mendorong interaksi, kolaborasi, dan komunikasi antar anak. Dalam praktiknya, aktivitas menyusun LEGO sering dilakukan secara berkelompok, sehingga anak belajar berbagi peran, menyelesaikan masalah bersama, serta mengekspresikan ide secara sosial. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa permainan LEGO tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan sosial-emosional melalui kerja sama dan interaksi selama proses bermain (Yanti & Mukaromah, 2025).

Selain itu, pendekatan *LEGO-based therapy* efektif dalam meningkatkan keterampilan interaksi sosial dan perilaku prososial anak, termasuk kemampuan bekerja sama dan mengurangi hambatan sosial (Watts, 2019). Menurut (Li & Shu, 2024), bahwa penggunaan permainan LEGO dalam terapi dapat membantu meningkatkan interaksi sosial dan mengurangi kecemasan sosial pada anak melalui aktivitas bermain yang terstruktur.

Namun demikian, sebagian besar penelitian terkait permainan LEGO masih berfokus pada pendidikan formal, seperti di sekolah atau terapi khusus, sehingga masih terdapat celah penelitian dalam penerapan permainan LEGO di lingkungan berbasis masyarakat seperti taman posyandu. Padahal,

taman posyandu memiliki karakteristik unik sebagai ruang interaksi sosial alami antara anak dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penelitian mengenai pemanfaatan bermain LEGO sebagai media stimulasi sosial di taman posyandu menjadi penting untuk mengisi kesenjangan tersebut, sekaligus memperluas implementasi permainan edukatif dalam konteks komunitas yang lebih luas.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa kegiatan bermain konstruktif seperti LEGO mampu meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini, sebagian besar kajian tersebut masih berfokus pada konteks pendidikan formal, seperti di taman kanak-kanak atau lembaga terapi khusus. Sementara itu, penelitian yang mengkaji pemanfaatan permainan edukatif dalam lingkungan berbasis masyarakat, seperti taman posyandu, masih relatif terbatas. Padahal, taman posyandu memiliki karakteristik yang unik sebagai ruang interaksi sosial alami yang melibatkan anak, orang tua, dan kader dalam satu lingkungan yang terintegrasi, sehingga berpotensi menjadi media stimulasi perkembangan sosial yang lebih kontekstual dan berkelanjutan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perkembangan sosial anak usia dini melalui kegiatan bermain LEGO di Posyandu Melati Glinggangan. Secara khusus, penelitian ini berupaya mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial yang muncul selama kegiatan bermain, seperti kerja sama, komunikasi, berbagi, dan kemampuan menyelesaikan konflik antar teman sebaya. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami peran kegiatan bermain LEGO sebagai media stimulasi sosial yang efektif dalam lingkungan posyandu, serta menggali faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kontribusi kegiatan bermain konstruktif terhadap perkembangan sosial anak usia dini.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam dinamika perkembangan sosial anak usia dini dalam konteks kegiatan bermain konstruktif di lingkungan berbasis masyarakat. Jenis penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, karena berfokus pada pemaknaan fenomena interaksi sosial anak secara alami. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap fenomena sosial secara kontekstual dan mendalam (Creswell, 2013). Sementara itu, metode studi kasus digunakan untuk mengeksplorasi suatu fenomena dalam setting nyata secara intensif dan terperinci (Yin, 2018).

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Taman Posyandu Melati, Desa Glinggangan. Subjek penelitian terdiri atas anak usia 4–5 tahun yang aktif mengikuti kegiatan posyandu secara rutin. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan beberapa kriteria, yaitu anak berada pada rentang usia 4–5 tahun, terdaftar sebagai peserta aktif posyandu, mampu mengikuti kegiatan bermain bersama, serta memperoleh izin dari orang tua untuk terlibat dalam penelitian. Rentang usia tersebut dipilih karena pada tahap perkembangan ini anak mulai menunjukkan

kemampuan interaksi sosial yang lebih kompleks, seperti bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Selain anak, penelitian ini juga melibatkan informan tambahan, yaitu orang tua dan kader posyandu, untuk memperoleh data yang lebih komprehensif terkait perkembangan sosial anak selama kegiatan bermain berlangsung. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan, terhitung sejak Februari hingga Maret 2025.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2013). Observasi partisipatif berfokus pada perilaku kerja sama antaranak dalam menyusun LEGO, kemampuan komunikasi verbal maupun nonverbal saat menyampaikan ide atau meminta bantuan, sikap berbagi alat dan bahan permainan, serta kemampuan anak dalam menunggu giliran dan mengikuti aturan bermain bersama. Selain itu, observasi juga diarahkan pada kemampuan anak dalam menyelesaikan konflik sederhana, seperti perbedaan pendapat, perebutan mainan, atau kesalahpahaman selama aktivitas bermain berlangsung. Peneliti turut mengamati respons emosional anak, keterlibatan dalam kelompok, inisiatif berinteraksi dengan teman sebaya, serta pola interaksi yang muncul selama proses bermain.

Wawancara mendalam dilakukan kepada orang tua dan kader posyandu menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur guna menggali informasi terkait perkembangan sosial anak di lingkungan rumah maupun selama kegiatan posyandu berlangsung, sekaligus untuk memverifikasi hasil observasi yang dilakukan peneliti. Pertanyaan wawancara difokuskan pada perubahan perilaku sosial anak setelah mengikuti kegiatan bermain LEGO, seperti kemampuan bekerja sama, komunikasi dengan teman sebaya, perilaku berbagi, empati, serta cara anak menyelesaikan konflik. Selain itu, wawancara juga mengeksplorasi pandangan orang tua dan kader mengenai efektivitas kegiatan bermain LEGO sebagai media stimulasi sosial, faktor pendukung, serta kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan. Wawancara semi-terstruktur dipilih karena memberikan fleksibilitas kepada peneliti untuk mengembangkan pertanyaan sesuai situasi lapangan dan respons informan, sehingga data yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan kontekstual (Creswell, 2013). Selain itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa catatan kegiatan, foto, dan rekaman yang relevan dengan proses penelitian (Arikunto, 2013).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis interaktif model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles et al., 2014). Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, mengelompokkan, dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian, khususnya terkait aspek kerja sama, komunikasi sosial, empati, dan penyelesaian konflik anak selama kegiatan bermain LEGO. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel tematik agar pola-pola interaksi sosial yang muncul lebih mudah dipahami dan dianalisis.

Dalam proses analisis, peneliti juga memperhatikan kemungkinan adanya data yang kontradiktif atau tidak konsisten antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang

menunjukkan perbedaan temuan tidak langsung diabaikan, tetapi dianalisis kembali melalui proses triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan informasi dari anak, orang tua, dan kader posyandu (Sugiyono, 2015). Selain itu, peneliti melakukan penelusuran ulang terhadap konteks situasi saat data diperoleh untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi munculnya perbedaan perilaku sosial anak pada kondisi tertentu. Dengan demikian, proses verifikasi dilakukan secara berulang dan terus-menerus sejak awal pengumpulan data hingga penelitian selesai, sehingga menghasilkan temuan yang lebih mendalam, sistematis, dan kredibel.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan orang tua dan kader posyandu, serta dokumentasi menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak usia 4–5 tahun di Taman Posyandu Melati Glinggangan mengalami peningkatan yang cukup signifikan selama kegiatan bermain LEGO berlangsung. Perkembangan tersebut dianalisis berdasarkan empat indikator utama, yaitu kerja sama, komunikasi sosial, empati, dan kemampuan penyelesaian konflik.



Gambar 1. Anak usia dini bermain LEGO bersama-sama

Untuk memudahkan deskripsi data, temuan penelitian dari beberapa aspek tersebut sebagaimana berikut:

a. Kerja sama

Pada aspek kerja sama, pada tahap awal observasi ditemukan bahwa sebagian besar anak masih berada pada pola bermain individual (*solitary play*), di mana anak bermain secara berdampingan tanpa interaksi yang intens. Namun, setelah beberapa kali sesi bermain, terjadi pergeseran menuju pola bermain kooperatif (*cooperative play*). Anak mulai mampu berbagi peran dalam kelompok dan bekerja sama dalam menyusun bangunan LEGO. Hal ini tercermin dalam interaksi anak yang menyatakan, “*Aku bikin bawahnya ya, kamu yang atasnya biar jadi tinggi.*” Perubahan perilaku ini juga diperkuat oleh pernyataan kader posyandu, “*Awalnya anak-anak itu main sendiri-sendiri, tapi setelah beberapa*

kali kegiatan, mereka mulai saling kerja sama, bahkan ada yang sudah bisa bagi tugas.” Selain itu, orang tua juga mengonfirmasi perubahan tersebut di rumah, *“Sekarang anak saya kalau main sudah mau ngajak temannya atau saudaranya, tidak seperti dulu yang lebih sering main sendiri.”* Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain LEGO mampu mendorong anak untuk berkolaborasi dan memahami pentingnya tujuan bersama dalam interaksi sosial.

Meskipun demikian, terdapat sedikit perbedaan temuan antara observasi dan wawancara orang tua, karena beberapa orang tua menyampaikan bahwa anak masih sesekali memilih bermain sendiri di rumah. Perbedaan tersebut menunjukkan pengaruh konteks lingkungan, di mana interaksi sosial anak di posyandu lebih terstimulasi karena adanya aktivitas kelompok dan pendampingan fasilitator.

b. Komunikasi Sosial

Dalam aspek komunikasi sosial, anak menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan dari komunikasi nonverbal menuju komunikasi verbal yang lebih kompleks. Pada awalnya, anak hanya menggunakan ekspresi sederhana, namun seiring berjalannya waktu, mereka mulai mampu mengungkapkan ide, bernegosiasi, dan merespons secara aktif. Hal ini terlihat dari ungkapan seperti, *“Kita bikin rumah yang besar, nanti ada pintunya ya,”* dan *“Aku pinjam yang ini ya, nanti gantian.”*

Pernyataan di atas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa dalam konteks sosial. Temuan ini juga diperkuat oleh pernyataan orang tua, *“Anak saya sekarang lebih banyak bicara, terutama kalau cerita tentang apa yang dia buat dari LEGO, dia jadi lebih percaya diri.”* Kader posyandu juga menyatakan, *“Mereka sekarang lebih berani ngomong, tidak hanya diam atau rebutan saja, tapi sudah mulai minta dengan baik.”* Hal tersebut kegiatan bermain LEGO tidak hanya menstimulasi interaksi sosial, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan komunikasi anak.

Di sisi lain ditemukan bahwa tidak semua anak menunjukkan perkembangan komunikasi yang sama. Beberapa anak masih terlihat pasif, lebih banyak diam, atau hanya mengikuti arahan teman tanpa mengungkapkan pendapatnya sendiri. Dalam wawancara, salah satu orang tua menyampaikan bahwa anaknya masih sulit berbicara ketika berada di lingkungan baru meskipun sudah mulai aktif di rumah. Perbedaan ini menunjukkan bahwa perkembangan komunikasi sosial anak dipengaruhi oleh rasa percaya diri dan kenyamanan anak terhadap lingkungan sosialnya.

c. Empati

Pada aspek empati, beberapa anak mulai menunjukkan perilaku prososial seperti membantu teman, berbagi, dan menunggu giliran. Misalnya, ketika seorang anak mengalami kesulitan, anak lain secara spontan mengatakan, *“Ini aku bantu ya, biar tidak jatuh.”* Perilaku ini menunjukkan adanya kepedulian terhadap teman sebaya.

Orang tua juga mengonfirmasi perubahan tersebut, *“Di rumah juga mulai terlihat, anak saya kadang membantu adiknya atau mau berbagi mainan, yang sebelumnya sulit.”* Meskipun demikian, tidak semua anak menunjukkan perkembangan yang sama, karena masih terdapat beberapa anak yang menunjukkan perilaku egosentris, seperti enggan berbagi atau mempertahankan mainan tertentu.

Meskipun demikian, hasil triangulasi menunjukkan bahwa perkembangan empati belum terjadi secara merata. Pada observasi tertentu masih ditemukan anak yang mempertahankan mainan untuk dirinya sendiri atau enggan berbagi. Perbedaan temuan ini kemudian diverifikasi melalui wawancara dengan kader dan orang tua, yang menjelaskan bahwa perkembangan empati pada anak usia dini berlangsung secara bertahap dan dipengaruhi oleh kebiasaan interaksi sosial anak di lingkungan keluarga maupun teman sebaya.

d. Penyelesaian Konflik

Pada aspek penyelesaian konflik, konflik antar anak masih sering terjadi, terutama dalam perebutan alat bermain atau perbedaan pendapat. Bentuk konflik yang muncul antara lain menangis, berebut, dan mempertahankan kepemilikan, seperti dalam ungkapan, *“Ini punyaku, jangan diambil!”* Namun, dengan adanya pendampingan dari kader, anak mulai belajar menyelesaikan konflik secara lebih konstruktif, seperti bergiliran dan bernegosiasi, misalnya, *“Ya sudah, kamu dulu, nanti aku gantian ya.”*

Kader posyandu menjelaskan, *“Kalau ada yang rebutan, kami arahkan untuk gantian atau berbagi. Lama-lama mereka jadi terbiasa menyelesaikan sendiri tanpa harus selalu dibantu.”* Orang tua juga menyampaikan, *“Sekarang kalau ada masalah dengan temannya, anak saya sudah mulai bisa bicara dulu, tidak langsung marah atau menangis.”* Hal ini menunjukkan adanya perkembangan kemampuan regulasi emosi dan penyelesaian konflik secara sosial.

Namun demikian, terdapat beberapa kasus di mana anak masih menunjukkan perilaku agresif ketika kelelahan atau terlalu lama bermain. Perbedaan perilaku tersebut dianalisis sebagai bagian dari dinamika perkembangan regulasi emosi anak usia dini yang masih membutuhkan stimulasi dan pendampingan secara konsisten.

Secara garis besar temuan di atas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Bermain LEGO

Indikator Sosial	Kondisi Awal	Kondisi Akhir	Pernyataan Anak
Kerja Sama	Bermain individual (<i>solitary play</i>)	Bermain kooperatif, berbagi peran	“Aku bikin bawahnya ya...”
Komunikasi	<i>Nonverbal</i> / perintah sederhana	Komunikasi verbal kompleks	“Kita bikin rumah besar...”
Empati	Cenderung egosentris	Mulai membantu & berbagi	“Ini aku bantu ya...”
Konflik	Rebutan, menangis	Negosiasi & bergiliran	“Ini punyaku!” → “Nanti gantian ya”

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain LEGO berperan sebagai media stimulasi sosial yang efektif. Hal ini didukung oleh sifat LEGO yang fleksibel (*open-ended*), sehingga mendorong anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berkolaborasi secara alami. Selain itu, keberadaan kader sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding* juga menjadi faktor

penting dalam membantu anak mengelola interaksi sosialnya. Sebagaimana disampaikan kader posyandu, *“LEGO ini sangat membantu, anak-anak jadi lebih aktif, saling bicara, dan belajar kerja sama tanpa dipaksa.”*

Namun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor penghambat. Pertama, keterbatasan jumlah dan variasi LEGO seringkali memicu konflik antar anak. Kedua, kondisi lingkungan posyandu yang relatif ramai dan bising dapat mengganggu konsentrasi anak dalam berinteraksi. Ketiga, keterbatasan durasi kegiatan membuat proses stimulasi sosial belum dapat berlangsung secara optimal. Sebagaimana tercermin dalam temuan, *“keterbatasan jumlah dan variasi balok LEGO seringkali memicu konflik perebutan alat bermain di antara anak-anak.”*

Temuan ini memberikan implikasi bahwa keberhasilan kegiatan bermain sebagai media stimulasi sosial tidak hanya ditentukan oleh jenis permainan, tetapi juga oleh faktor lingkungan, ketersediaan fasilitas, serta kualitas pendampingan. Oleh karena itu, integrasi kegiatan bermain konstruktif seperti LEGO dalam program rutin posyandu perlu dirancang secara lebih sistematis dan berkelanjutan.

2. Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi partisipatif selama kegiatan bermain LEGO di Taman Posyandu Melati Glinggangan, wawancara mendalam dengan orang tua, serta analisis dokumentasi menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak usia 4–5 tahun mengalami dinamika yang beragam, namun secara umum menunjukkan peningkatan selama proses interaksi bermain berlangsung. Analisis difokuskan pada empat indikator utama perkembangan sosial, yaitu kerja sama, komunikasi sosial, empati, dan kemampuan penyelesaian konflik.

Pada aspek kerja sama, temuan awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada tahap *solitary play*, di mana anak bermain secara individual tanpa interaksi yang signifikan dengan teman sebaya. Namun, setelah beberapa sesi intervensi bermain LEGO secara berkelompok, terjadi perubahan menuju *cooperative play*. Anak mulai mampu berbagi peran dalam kelompok, seperti membagi tugas dalam menyusun bagian-bagian bangunan LEGO. Pergeseran ini menunjukkan adanya perkembangan kesadaran sosial serta kemampuan untuk berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama. Temuan ini sejalan dengan tahapan perkembangan bermain yang dikemukakan oleh Mildred Parten, di mana anak usia prasekolah mulai bertransisi menuju bermain kooperatif (Lee et al., 2022; Rubin et al., 1976)

Pada aspek komunikasi sosial, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Pada tahap awal, komunikasi anak masih didominasi oleh ekspresi nonverbal atau perintah sederhana. Namun, seiring berjalannya kegiatan, anak mulai mampu mengungkapkan ide, memberikan saran, serta merespons interaksi secara lebih kompleks melalui bahasa verbal. Misalnya, anak mulai menggunakan kalimat seperti *“kita bikin rumah besar”* atau *“aku pinjam ya,”* yang menunjukkan perkembangan kemampuan komunikasi dalam konteks sosial. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain tidak hanya

menstimulasi aspek sosial, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan bahasa anak melalui interaksi (Saribu et al., 2024).

Pada aspek empati, beberapa anak mulai menunjukkan perilaku prososial, seperti membantu teman yang mengalami kesulitan, berbagi mainan, serta menunggu giliran. Misalnya, terdapat anak yang secara spontan membantu temannya menyusun balok LEGO tanpa diminta. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa perilaku egosentris pada sebagian anak, seperti enggan berbagi atau mempertahankan mainan tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan empati pada anak usia dini bersifat bertahap dan dipengaruhi oleh pengalaman interaksi sosial yang berulang.

Pada aspek penyelesaian konflik, konflik antar anak cukup sering terjadi, terutama dalam bentuk perebutan alat bermain atau perbedaan pendapat dalam menyusun LEGO. Bentuk konflik yang muncul meliputi menangis, berebut, hingga saling mengadu. Namun, dengan adanya pendampingan dari kader sebagai fasilitator, anak mulai menunjukkan kemampuan menyelesaikan konflik secara lebih konstruktif, seperti bergiliran, meminta maaf, dan mencari solusi bersama. Hal ini menunjukkan pentingnya peran *scaffolding* dalam membantu anak mengembangkan keterampilan sosial secara optimal (Anjani et al., 2025; Margolis, 2020).

Tabel 2. Temuan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain LEGO

No	Indikator Sosial	Kondisi Awal	Kondisi Akhir	Temuan Utama
1	Kerja Sama	Anak bermain secara individual (<i>solitary play</i>), interaksi minim	Anak mulai bermain kooperatif (<i>cooperative play</i>), berbagi peran dan tugas	Terjadi peningkatan kemampuan kolaborasi dan kesadaran tujuan bersama
2	Komunikasi Sosial	Didominasi ekspresi nonverbal dan perintah sederhana	Mampu menyampaikan ide, memberi saran, dan bernegosiasi secara verbal	Terjadi perkembangan kemampuan komunikasi sosial dan bahasa
3	Empati	Sebagian anak masih egosentris, enggan berbagi	Mulai menunjukkan perilaku prososial: membantu, berbagi, menunggu giliran	Perkembangan empati terjadi secara bertahap melalui interaksi
4	Penyelesaian Konflik	Konflik berupa menangis, berebut, dan mengadu	Mulai menyelesaikan konflik dengan bergiliran, meminta maaf, dan mencari solusi	Adanya peningkatan kemampuan resolusi konflik dengan pendampingan

Temuan ini memperkuat teori Lev Vygotsky yang menekankan bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan budaya, di mana proses belajar terjadi melalui *zone of proximal development* (ZPD) yang memungkinkan anak berkembang melalui kolaborasi dengan orang lain (Rahayu & Alwi, 2026; Vygotsky, 1978). Dalam konteks ini, bermain LEGO berfungsi sebagai media yang efektif untuk memfasilitasi interaksi sosial yang bermakna, sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman langsung.

Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi bahwa efektivitas bermain LEGO sebagai media stimulasi sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor pendukung meliputi sifat LEGO yang *open-ended* sehingga mendorong kreativitas dan interaksi, serta peran kader posyandu yang memberikan pendampingan aktif dalam bentuk arahan dan mediasi konflik. Sementara itu, faktor penghambat meliputi keterbatasan jumlah alat bermain yang memicu konflik, kondisi lingkungan posyandu yang kurang kondusif (bising dan padat), serta keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan. Keterbatasan tersebut turut memengaruhi hasil penelitian, karena beberapa anak menjadi kurang fokus, mudah terdistraksi, dan tidak memperoleh kesempatan bermain yang sama dalam setiap sesi. Akibatnya, perkembangan sosial yang muncul pada sebagian anak belum dapat diamati secara optimal dalam waktu penelitian yang relatif singkat.

Selain memengaruhi proses interaksi, keterbatasan fasilitas dan kondisi lingkungan juga menyebabkan hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh konteks posyandu atau lembaga anak usia dini lainnya. Temuan penelitian lebih merepresentasikan kondisi sosial anak pada lingkungan Posyandu Melati Glinggangan yang memiliki karakteristik tertentu, baik dari segi jumlah anak, fasilitas, maupun pola pendampingan kader. Meskipun demikian, keterbatasan tersebut tidak mengurangi temuan utama bahwa bermain LEGO memiliki potensi yang signifikan sebagai media stimulasi sosial anak usia dini. Justru, kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan kegiatan bermain konstruktif sangat dipengaruhi oleh kesiapan lingkungan, ketersediaan sarana, dan kualitas pendampingan yang diberikan selama proses bermain berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain LEGO memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerja sama, komunikasi, empati, dan penyelesaian konflik. Temuan ini juga menunjukkan bahwa lingkungan posyandu dapat dioptimalkan sebagai ruang stimulasi sosial berbasis komunitas yang kontekstual dan berkelanjutan. Dengan demikian, integrasi kegiatan bermain konstruktif dalam program posyandu menjadi strategi yang potensial dalam mendukung perkembangan sosial anak usia dini secara holistik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain LEGO di Taman Posyandu Melati Glinggangan terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial anak usia dini, khususnya pada anak usia 4–5 tahun. Peningkatan perkembangan sosial terlihat pada empat indikator utama, yaitu kerja sama, komunikasi sosial, empati, dan kemampuan penyelesaian konflik. Anak yang pada awalnya cenderung bermain secara individual (*solitary play*) mengalami perkembangan menuju pola bermain kooperatif (*cooperative play*), yang ditandai dengan kemampuan berbagi peran, bekerja sama, serta memahami tujuan bersama dalam aktivitas kelompok.

Selain itu, kemampuan komunikasi sosial anak berkembang dari komunikasi nonverbal dan sederhana menjadi komunikasi verbal yang lebih kompleks melalui kemampuan menyampaikan ide,

bernegosiasi, dan merespons interaksi secara aktif. Pada aspek empati, anak mulai menunjukkan perilaku prososial seperti membantu, berbagi, dan menunggu giliran, meskipun beberapa anak masih menunjukkan perilaku egosentris yang menandakan bahwa perkembangan sosial berlangsung secara bertahap. Dalam aspek penyelesaian konflik, anak mengalami perkembangan dari perilaku reaktif seperti menangis dan berebut menuju penyelesaian konflik yang lebih konstruktif melalui negosiasi, bergiliran, dan komunikasi yang lebih baik, terutama dengan adanya pendampingan kader sebagai fasilitator.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa bermain LEGO tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai media stimulasi sosial yang efektif karena sifatnya yang terbuka (*open-ended*) dan mampu mendorong interaksi kolaboratif antar anak. Keberhasilan kegiatan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, seperti peran aktif kader dalam memberikan *scaffolding*, suasana bermain yang interaktif, serta keterlibatan orang tua dalam mendukung perkembangan sosial anak. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan, seperti keterbatasan jumlah alat bermain, kondisi lingkungan yang kurang kondusif, dan keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan yang dapat memengaruhi optimalisasi stimulasi sosial anak.

Secara lebih luas, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan kebijakan dan program pendidikan anak usia dini berbasis masyarakat. Integrasi kegiatan bermain konstruktif seperti LEGO dalam program posyandu berpotensi menjadi strategi stimulasi sosial yang kontekstual, murah, dan berkelanjutan untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak sejak dini. Dalam jangka panjang, kegiatan ini dapat membantu membentuk kemampuan kolaborasi, komunikasi, regulasi emosi, dan keterampilan sosial anak yang menjadi fondasi penting bagi kesiapan sekolah maupun kehidupan sosial di masa depan.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi praktis dapat diberikan kepada pengelola posyandu, pendidik, maupun pembuat kebijakan. Pertama, diperlukan penyediaan media bermain yang memadai dan bervariasi agar anak memperoleh kesempatan bermain yang lebih optimal serta mengurangi potensi konflik akibat keterbatasan alat. Kedua, kegiatan bermain perlu dilaksanakan dalam lingkungan yang lebih kondusif dan terjadwal secara rutin agar anak dapat berinteraksi secara lebih fokus dan berkelanjutan. Ketiga, kader posyandu dan orang tua perlu diberikan pelatihan sederhana terkait strategi pendampingan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan sosial anak selama bermain berlangsung.

Selain itu, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena dilakukan pada konteks posyandu pedesaan dengan jumlah subjek yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji implementasi permainan konstruktif seperti LEGO pada konteks yang lebih beragam, seperti wilayah perkotaan, lingkungan dengan latar sosial ekonomi berbeda, atau lembaga pendidikan formal lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang kegiatan bermain

konstruktif terhadap perkembangan sosial-emosional dan kesiapan belajar anak usia dini secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, N., Nisfi Setiana, L., & Turahmat. (2025). Kajian Literatur: Scaffolding Berbasis Media Dalam Mendukung Zone of Proximal Development (ZPD) Peserta Didik. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(2), 88–100. <https://doi.org/10.38048/jcp.v5i2.5402>
- Ansor, B., Wulandari, D., Ramdani, A., Solichan, A., Mahadewi, K., & Chakim, M. (2025). Penguatan Literasi Perkembangan Anak Usia Dini bagi Pengasuh Daycare di Posyandu Mawar Desa Tampingan Kabupaten Kendal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin*, 5, 171–181. <https://doi.org/10.56910/wrd.v5i3.826>
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design Choosing Among Five Approaches* (Fourth Edition). SAGE Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2009). *Handbook of Qualitative Research* (1st ed.). Pustaka Pelajar.
- Fajar, N. A., Flora, R., Hasyim, H., Zulkarnain, M., Syamsuryadi, Rahmawaty, A., Ananingsih, E. S., & Amalia, R. N. (2025). Model pemberdayaan kader posyandu dalam stimulasi perkembangan balita melalui box edukatif stimulus balita (Besti Balita). *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 8(3), 670–682. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v8i3.22857>
- Fasya, L. A., & Alwi, I. M. (2025). Kegiatan Outing Class Sebagai Sarana Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Mardi Luhur. *ARZUSIN*, 5(2), 787–802. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i2.5528>
- Islami, A., Rahayu, S. H., Rukhiyah, Y., Fauzia, W., Umayah, U., & Rahmalia, T. D. (2024). Posyandu Sebagai Sentra Pendidikan Masyarakat Bagi Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 13–22. <https://doi.org/10.32678/assibyan.v8i1.9304>
- Lee, S.-H., Hong, I., & Park, H. Y. (2022). Development of a Social Play Evaluation Tool for Preschool Children. *Healthcare*, 10(1), 102. <https://doi.org/10.3390/healthcare10010102>
- Lestari, W., Nainggolan, C., Yuliani, A., & Novrianto, M. (2025). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Berdasarkan Teori Piaget : Studi Literatur dan Kajian Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. (1), 106–115.
- Li, X., & Shu, A. (2024). *The effects of interactive video games combined with LEGO game therapy on social anxiety in rural left-behind children*. (December), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1423755>
- Margolis, A. A. (2020). Zone of Proximal Development, Scaffolding and Teaching Practice. *Cultural-Historical Psychology*, 16(3), 15–26. <https://doi.org/10.17759/chp.2020160303>
- Mataram, U. (2025). *Varied Knowledge Journal*. 3(1), 1–8.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative Data Analysis. In *Practitioner Research and Professional Development in Education* (pp. 125–145). Sage. <https://doi.org/10.4135/9780857024510.d49>
- Moleong, J. L. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nurhusnaina, I., Santika, P. P., Lubis, P. W., & Jannah, T. R. (2024). *Jurnal Edusiana : Jurnal Ilmu Pendidikan Peran Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak*. 2(2), 140–153.

- Rahayu, P., & Alwi, I. M. (2026). Penggunaan Media Puzzle sebagai Sarana Pengembangan Kognitif dan Sosial Anak pada KB Arga Mulya. *ARZUSIN*, 6(3), 2289–2304. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v6i3.9811>
- Ramadani, U., & Hikmah, N. (2024). *Pengaruh Metode Bermain Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. 3(4), 36–45.
- Rubin, K. H., Maioni, T. L., & Hornung, M. (1976). Free Play Behaviors in Middle- and Lower-Class Preschoolers: Parten and Piaget Revisited. *Child Development*, 47(2), 414. <https://doi.org/10.2307/1128796>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfa Beta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Watts, S. (2019). Lego Therapy Builds Confidence in Patients with MS and Autism. *Brain & Life*, 15(3), 14–15. <https://doi.org/10.1097/01.NNN.0000569064.74631.59>
- Yanti, U. F., & Mukaromah, L. (2025). *Lego Games in Increasing Creativity in Early Childhood*. 5(June), 90–99. <https://doi.org/10.14421/joyced.2025.51-08>
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th ed.). SAGE Publications.