

## PENGARUH PERMAINAN LEGO TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK IT BUNAYYA 7

### The Influence of LEGO Play on the Creativity of Early Childhood Children at IT Bunayya 7 Kindergarten

Widia Ulan Dary DN<sup>1</sup>, Nurmawati<sup>2</sup>, Inom Nasution<sup>3</sup>

UIN Sumatera Utara Medan

widia0308202035@uinsu.ac.id; nurmawati@uinsu.ac.id

#### Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 17, 2024	Jun 20, 2024	Jun 23, 2024	Jun 26, 2024

#### Abstract

The research that was conducted was entitled "The Influence of Lego Games on the Creativity Abilities of Early Childhood in Kindergarten IT Bunayya 7", researchers saw that some children's creative abilities had not yet developed, only a few children's creativity had begun to develop. The research methodology used is a quantitative methodology with a pre-experimental design one group pretest posttest approach. The research population was children from the Al-Quddus class at TK IT Bunayya 7 with a sample size of 15 children. Data collection techniques using observation, tests, documentation. Researchers use the SPSS application to facilitate data processing, namely validity testing, reliability testing, normality testing and hypothesis testing. The results of the research reveal that (1) Lego games have an effect on the creative abilities of young children in Kindergarten IT BUNAYYA 7 (2) obtained from the results of the t test analysis (paired sample t-test), it can be obtained that  $t_{count} > t_{table}$  ( $| -5.113 |$  (absolute)  $> 2.145$ ) and Sig. (2 tailed) =  $0.000 < 0.05$ , which means there is a significant influence on children's creativity between before and after using Lego learning media. (3) The effect size of the Lego game is that a Cohen's d value is 1.3. And in the interpretation table, the value of Cohen's d is 90% which can be categorized as large.

**Keywords :** Influence ; Lego games ; Early Childhood Creativity

**Abstrak :** Penelitian yang telah dilakukan berjudul “ Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini di TK IT Bunayya 7”, peneliti melihat bahwa sebagian anak kemampuan kreativitasnya belum berkembang, hanya beberapa anak yang kreativitasnya mulai berkembang. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi kuantitatif dengan pendekatan pre eksperimental design one group pretest postes. Populasi penelitian adalah anak kelas Al-Quddus TK IT Bunayya 7 dengan jumlah sampel 15 anak . Teknik pengumpulan data dengan observasi, tes, dokumentasi. Peneliti menggunakan aplikasi SPSS untuk mempermudah pengolahan data yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa (1) permainan lego berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini di TK IT BUNAYYA 7 (2) didapatkan dari hasil analisis uji t ( paired sample t- test), maka bisa didapatkan hasil bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel} ( | -5.1131 | (mutlak) > 2.145)$  dan  $Sig. (2 tailed) = 0.000 < 0.05$ , yang berarti ada pengaruh yang signifikan mengenai kreativitas anak antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran lego. (3) effect size dari permainan lego ialah diperoleh nilai cohen's d sebesar 1,3. Serta pada tabel interpretasi nilai cohen's d adalah 90% dapat dikategorikan besar.

**Kata Kunci :** Pengaruh ; Permainan Lego ; Kreativitas AUD

## PENDAHULUAN

Dunia anak-anak merupakan pewarnaan emosional yang paling nyata. Kompetensi-kompetensi dini yang dihasilkan anak-anak akan mendorong kreativitas mereka selanjutnya. Anak-anak merupakan objek paling murni untuk digali kemampuannya melalui kreativitas yang tercipta. Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini karena kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Kreativitas menurut Santrock (2002) yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara- cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi unik terhadap masalah- masalah yang dihadapi. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher (dalam Munandar, 1999) mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain (Sit et al., 2016).

Dalam mengembangkan kreativitas anak perlu digunakan cara-cara tertentu dalam diri anak. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, salah satunya adalah melalui permainan. Permainan juga dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi, dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada belajar. Anak-anak dapat menemukan bahwa

merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan dan mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain. Piaget menjelaskan bahwa bermain ialah tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Anak usia dini dapat dilatih dan distimulus melalui kegiatan bermain. Mulai dari kegiatan bermain sederhana sampai yang amat rumit seperti *lego*.

Permainan lego adalah salah satu permainan yang paling populer di dunia anak-anak, lego adalah sebuah permainan yang tidak hanya menikmati tetapi juga untuk mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif (Kartini & Susilawati, 2018). Singkatan dari kata *leg godt*, Artinya bermain dengan baik (Poon 2018) berupa seperangkat kepingan permainan dari plastic dalam berbagai ukuran dan warna. Bentuk juga beragam. namun yang utama adalah persegi sehingga bisa saling tancap untuk disusun, dan dibangun dalam tema tertentu. Keunggulan lainnya, lego bisa dimainkan secara individual maupun kelompok. Menurut Soebachman 2012 dalam keluarga, anak bisa bermain bersama orangtua dengan penyatuan ide secara bersama-sama (Imroatun et al., 2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti selama satu bulan di TK IT BUNAYYA 7 yang dimana TK tersebut memang telah menggunakan permainan lego sebagai media atau permainan sampingan pembelajaran, peneliti melihat bahwa sebagian anak kemampuan kreativitasnya belum berkembang, hanya beberapa anak yang kreativitasnya mulai berkembang misalnya anak memiliki daya imajinasi yang tinggi . Salah satu alternatif menurut peneliti untuk mengatasi anak yang kreativitasnya masih kurang yaitu dengan menggunakan alat media permainan yang menarik untuk anak mainkan seperti permainan lego.

## METODE

Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*.

*Tabel 1 One Group Pretest- Posttest Design*

Pre- test	Perlakuan	Post- test
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Dalam penelitian ini populasi adalah seluruh anak kelas Al- Quddus di TK IT BUNAYYA 7 dengan jumlah keseluruhan 15 orang anak, yang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Berikut adalah sampel penelitian seluruh anak kelas Al- Quddus TK IT BUNAYYA 7 Desa Laudendang Kabupaten Deli Serdang.

**Tabel 2 Nama Anak**

NO	NAMA	JENIS KELAMIN
1.	ALFATIH	Laki- laki
2.	ANASYA	Perempuan
3.	ARKHAN	Laki- laki
4.	ARKANA	Laki- laki
5.	ARSYAQ	Laki- laki
6.	AZA	Laki- laki
7.	AZIZAH	Perempuan
8.	GIBRAN	Laki- laki
9.	HAFUZA	Laki- laki
10.	KHANZA	Perempuan
11.	NAZNIN	Perempuan
12.	NINDY	Perempuan
13.	NUHA	Perempuan
14.	UKASYA	Laki- laki
15.	ZUBAIR	Laki- laki

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Terpadu Bunayya 7, Kabupaten Deli Serdang. Adapun waktu yang dibutuhkan untuk penelitian ini dilakukan dimulai dari studi pendahuluan pada November 2023 sampai dengan penelitian dan menyajikan data setelah penelitian. Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, tes, dokumentasi. Berikut adalah kisi kisi instrumen penelitian. Peneliti melakukan analisis data menggunakan uji avliditas, reliabelitas, homogentitas, dan normalitas dengan menggunakan software SPSS 23.

*Tabel 3 Kisi- Kisi Instrumen Penelitian Aspek Kreativitas Melalui Permainan Lego*

Aspek	Indikator	Item/kegiatan	Pernyataan
Kreativitas	1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar	- Anak bertanya - Ingin mencoba terus hal baru	

	2. Sering mengajukan pertanyaan	- Apa yang dia lihat dia bertanya
	3. Mampu menyatakan pendapat secara spontan	- Anak selalu mengucap ide secara spontan (menjawab pertanyaan)
	4. Mempunyai dan menghargai rasa keindahan	- Anak mampu membuat keindahan dalam kegiatan (misal mampu menyusun sesuai warna)
	5. Anak dapat mengerjakan sendiri tanpa bantuan	- Setiap kegiatan anak melakukannya sendiri
	6. Memiliki daya imajinasi yang tinggi	- Anak membuat ide/menciptakan hal baru baru dari permainan yang mereka mainkan

Sumber: Evin Diswiko (2020:43)

Tabel 4 Lembar Observasi Penelitian Aspek Kreativitas Melalui Permainan Lego

No	Indikator	Kategori							
		PRETES				POSTTEST			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Memiliki rasa ingin tahu yang besar								
2.	Sering mengajukan pertanyaan								
3.	Mampu menyatakan secara spontan								

4.	Mempunyai dan mengharga rasa keindahan								
5.	Anak dapat mengerjakan sendiri tanpa bantuan								
6.	Memiliki daya imajinasi yang tinggi								

Keterangan :

\*BB : Belum berkembang (1)

\*MB : mulai berkembang (2)

\*BSH: Berkembang sesuai harapan (3)

\*BSB: Berkembang sangat baik (4)

## HASIL

### 1. Uji Validitas

Berdasarkan uji validitas digunakan untuk melihat sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur itu dalam mengukur data yang telah diperoleh diperoleh, bertujuan untuk mengetahui apakah valid atau tidaknya alat ukur (lembar observasi) yang digunakan. Untuk mengukur valid atau tidaknya aplikasi SPSS 23. Berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan sebanyak 15 anak, diperoleh hasil pengujian yang dipaparkan dalam bentuk tabel 2.1 berikut:

*Tabel 5 Rekap Hasil Uji validitas instrumen*

No item	P-Value/ sig	Keterangan
1	0.003	Valid
2	0.007	Valid
3	0.016	Valid

4	0.001	Valid
5	0.008	Valid
6	0.000	Valid

**Keterangan: P-Value <0.05 maka data valid**

Berdasarkan tabel hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap butir instrumen dinyatakan valid dan selanjutnya akan digunakan menjadi instrumen penelitian.

### 2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan sebanyak 15 anak diperoleh hasil pengujian realibilitas yang dipaparkan bentuk tabel 2.2 berikut:

**Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.790	6

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* yang cukup besar yakni 0,790 yang berada pada kategori realibilitas tinggi (terletak pada rentang 0,70 – 0,90). sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini data yang reliable.

### 3. Uji Normalitas

Dalam melakukan uji normalitas digunakan untuk mengetahui data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang peneliti gunakan yaitu dengan rumus *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Seperti pada tabel 2.3 berikut ini.

**Tabel 7 Hasil Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.201	15	.107	.958	15	.665
Posttest	.187	15	.168	.933	15	.306

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan. Pada *shapiro-Wilk* data yang diperoleh adalah 0,306 > 0,05 artinya 0,306 lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksud untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Homogen dipenuhi jika nilai sig 0,05, maka variansi setiap sampel sama (homogen). Sebaliknya jika signifikan yang diperoleh <0,05, maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Dengan bantuan perangkat lunak komputer pengolahan data statistik SPSS versi 23.

**Tabel 8 Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variances**

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.707	3	6	.051

Berdasarkan *out put of homogeneity of Variances*, diperoleh nilai sig (signifikansi) 0,051 lebih besar dari 0,05 ( $0,051 > 0,05$ ) maka hipotesis alternative di terima dengan demikian variasi setiap sampel sama (homogen).

5. Uji Hipotesis

a. Hasil Deskriptif Uji t Sampel Berpasangan

*Tabel 9 Paired Samples Statistics*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	10.94093	15	3.950254	1.019951
Posttest	15.68300	15	3.100114	.800446

Berdasarkan tabel diatas hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni nilai pretest dan post test. Untuk nilai pretest diperoleh rata-rata atau mean sebesar 10.94093. Sedangkan untuk nilai post test diperoleh nilai rata-rata sebesar 15.68300. Jumlah anak yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 15 orang siswa. Untuk nilai STD. Deviation (standar devisiasi) pada pretest sebesar 3.950254 dan post test sebesar 3.100114. Terakhir adalah nilai STD. Error mean untuk pretest sebesar 1.019951 dan untuk post test sebesar 0.80046 .

Karena nilai rata-rata pada pretest < post test maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata antara pretest dengan hasil post test. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar nyata (signifikan) atau tidak, maka perlu menafsirkan hasil uji paired sampel t test yang terdapat pada table paired samples test .

### b. Hasil Uji Hipotesis Paired T Test

Tabel 10 Paired Samples t Test

	Paired Differences				t	Df	Sig- (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 Pretest - Postest	- 4.742 067	3.59226 9	.927520	- 6.73139 9	- 2.7527 35 5.11 3	14	.000	

**Keterangan: nilai sig < 0,05 maka tolak Ho**

Teknik pengujian yang digunakan adalah uji t Paired Sample t-Test dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan hasil pengolahan data dengan SPSS versi 23 maka diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ .

Untuk mendapatkan nilai  $t_{tabel}$  maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk) atau degree of freedom, yaitu rumusnya  $Df = N-1 = 15- 1 = 14$ , Jadi nilai dk atau df ialah 14 dalam taraf signifikan yaitu 5% didapati  $t_{tabel} = 2.145$ . Didapatkan dari hasil analisis uji t (paired sample t- test), maka bisa didapatkan hasil bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $| -5.113 |$  (mutlak)  $> 2.145$ ) dan Sig. (2 tailed) =  $0.000 < 0.05$ . Hal ini menandakan bahwa pada perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu hipotesis  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima sehingga  $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  yang berarti ada pengaruh yang signifikan mengenai kreativitas anak antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran lego.

Untuk melihat seberapa besar pengaruh (effect size) terhadap permainan lego terhadap kemampuan kreativitas anak menggunakan rumus cohen's d. Melalui perhitungan secara manual, diperoleh nilai cohen's d sebesar 1,3. Serta pada tabel interpretasi nilai

cohen's d adalah 90% dapat dikategorikan besar. Ini berarti besar pengaruh treatment terhadap kreativitas siswa sangat besar karena nilai cohen's d  $> 0,8$ .

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas adalah “Permainan Lego berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini TK IT Bunayya 7 Desa Laudendang, Kec. Percut sei tuan, Kab. Deli Serdang. Terlihat dari hasil penelitian kreativitas anak melalui permainan lego mengalami peningkatan dari hasil pretest yaitu 29 point dan diberikan perlakuan selama 2 hari dan memperoleh nilai tertinggi pada indikator ke enam yaitu anak mempunyai daya imajinasi dan mendapatkan hasil posttest 48 point. Maka terdapat pengaruh permainan lego terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Bunayya 7 Desa Laudendang, Kec. Percut sei tuan, Kab. Deli Serdang.

Hal ini disebabkan karena penggunaan permainan lego pada anak dapat membuat proses pembelajaran lebih aktif karena dengan menggunakan permainan ini anak mampu mengeluarkan imajinasi mereka, anak mampu menciptakan hal-hal baru seperti membuat pistol dari bentuk kecil, besar serta susunan warnanya dan dari permainan lego ini anak tidak mudah jenuh. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian oleh (Kartini & Susilawati, 2018) penggunaan media lego merupakan salah satu alat permainan yang dapat mendorong imajinasi anak. Karena melalui media lego ini akan membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya.

Begitu juga dengan pendapat (Rosalina, 2008) permainan lego permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan anak-anak akan sangat sibuk dengan membuat hal yang baru seperti dengan menggunakan balok-balok, lego dan lain-lain. permainan juga tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam permainan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik.

Selanjut dengan point terendah diperoleh hasil postestnya pada indikator sering mengajukan pertanyaan hal ini disebabkan bahwasanya di di TK IT Bunayya 7 khususnya kelas Al- Quddus di mana anak-anak sebagian masih kesulitan dalam mengajukan pertanyaan pada saat proses belajar, terutama didasari pada faktor internal yaitu pada aspek psikologis yang meliputi sikap serta bakat dan juga motivasi anak di mana dalam hal ini

pada sikap anak yaitu masih kurangnya fokus anak tersebut terhadap guru dan juga pada saat bermain lego anak masih enggan untuk bertanya kepada guru tentang apa yang akan dibuat dengan lego tersebut dan ada sebagian anak masih diam dan juga tidak terlalu berinteraksi dengan temannya dan dari segi bakat anak yaitu sebagian anak masih ada yang kurang mampu dalam membuat kreasi dari lego tersebut semisal seperti teman-temannya sudah membuat berbagai macam bentuk pistol dan ada beberapa anak yang belum mampu membuat kreasi mereka dari lego tersebut karena kurangnya bakat serta motivasi anak maka dengan itu hal ini disebabkan karena kurangnya keberanian anak dalam mengajukan pertanyaan kepada guru sehingga mereka hanya berpatokan pada melihat temannya saja tanpa mau bertanya kepada guru. Sebelumnya guru juga sudah memberikan atau mengarahkan anak-anak dalam bermain lego tersebut serta memberikan reward berbentuk mainan kunci kepada anak-anak.

Menurut pendapat syah (2012:157), faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan anak dalam mengajukan pertanyaan pada suatu proses pembelajaran bermain, terbagi menjadi 2 macam yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi: Aspek fisiologis: tonus jasmani, mata dan telinga. Dan aspek psikologis meliputi: intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa. Sedangkan faktor eksternal meliputi: lingkungan sosial meliputi: keluarga, guru, staf, masyarakat dan teman. Dan lingkungan Nonsosial meliputi: rumah, gedung sekolah, peralatan dan alam.

Menurut Darmadi (2012: 1), hakikatnya melalui aktivitas kegiatan belajar, dengan bertanya anak akan mengetahui dan mendapatkan informasi tentang apa saja yang ingin anak ketahui. Dikaitkan dengan proses pembelajaran maka kegiatan tanya jawab antara guru dan anak ini menunjukkan adanya interaksi di kelas yang dinamis dimulti arah. Siswa akan terlatih untuk berfikir mengenai pelajaran yang telah diterima dan memperjelasnya dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran yang disajikan guru. Selain itu guru maupun siswa akan mendapatkan umpan balik dari materi serta juga dapat menggugah perhatian siswa yang telah disampaikan guru. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan bersifat produktif, terbuka jawabannya serta merangsang imajinasi siswa (Supardi, 2013: 191).

Selanjutnya didapatkan dari hasil analisis uji t (paired sample t- test), maka bisa didapatkan hasil bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel} (|-5.113| (mutlak) > 2.145)$  dan  $Sig. (2 tailed) = 0.000 < 0.05$ . Hal ini menandakan bahwa pada perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga  $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$  yang berarti ada pengaruh yang

signifikan mengenai kreativitas anak antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran lego.

Tes akhir (posttest) dan tes awal (pretest) dilakukan untuk mengetahui hasil kemampuan kreativitas anak di kelas Al- Quddus. Tes yang dilakukan pada saat awal dan kegiatan berakhir yang diikuti oleh seluruh anak kelompok Al- Quddus yang berjumlah 15 orang anak. Pemberian pre-test dan post-test akan berpengaruh terhadap kreativitas siswa anak dalam kegiatan bermain lego. Pemberian pre-test yang dilaksanakan akan meningkatkan frekuensi latihan terhadap kegiatan bermain lego yang diberikan sehingga kreativitas anak terhadap hasil tes akhir lebih baik. Dari hasil pre-test dan post-test bisa dijadikan umpan balik yang dapat meningkatkan kreativitas anak dan pre-test dan post-test juga berfungsi untuk melihat sejauh mana keefektifan permainan lego dan nantinya hasil pre-test akan dibandingkan dengan hasil post-test sehingga dapat diketahui apakah kegiatan bermain lego berhasil baik atau tidak dan diharapkan kreativitas anak lebih baik terhadap kegiatan bermain yang diberikan dan memotivasi anak untuk sungguh-sungguh dalam memperhatikan kegiatan bermain lego sehingga dapat meningkatkan hasil kreativitas anak.

Menurut Anas Sudijono (1996:69).” pre-test atau tes awal yaitu tes yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh anak”. Sedangkan post-test atau tes akhir adalah tes yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh anak.

Pengatur kemajuan belajar siswa yang merupakan konsep atau informasi umum yang mawadahi (mencakup) semua isi kegiatan bermain lego yang akan diajarkan kepada anak, sehingga dalam pengatur kemajuan kreativitas dengan menggunakan pre-test dan post-test maka guru akan bisa memilih kegiatan bermain yang akan diberikan sesuai kemampuan anak. Metode dan strategi yang digunakan dengan pemberian pre-test dan post-test bisa membantu guru untuk mengevaluasi dan memperbaiki kegiatan dan cara mengajar serta pemberian pre-test dan post-test dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak juga kesiapan pada kegiatan bermain sehingga kemampuan kreativitas anak bisa meningkat dan berpengaruh (Effendy, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengemukakan bahwa besar pengaruh atau effect size dari permainan lego ialah diperoleh nilai cohen's d sebesar 1,3. Serta pada tabel interpretasi nilai cohen's d adalah 90% dapat dikategorikan besar. Ini

berarti besar pengaruh treatment terhadap kreativitas siswa sangat besar. Hal ini disebabkan karena dilakukannya tindakan yang berulang ulang seperti bermain lego dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Astuti, 2021) Permainan lego (variabel X) dalam membentuk kreativitas anak (variabel Y) dari hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang berarti antara permainan lego terhadap kreativitas anak kelompok B usia 5-6. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa kreativitas anak akan muncul dan berkembang dengan baik apabila kegiatan permainan lego sering dilakukan berulang dan anak diberikan kebebasan untuk menuangkan imajinasinya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada halaman sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan yaitu bahwasanya terlihat dari hasil penelitian kreativitas anak melalui permainan lego mengalami peningkatan dari hasil pretest yaitu 29 point dan diberikan perlakuan selama 2 hari dan memperoleh nilai tertinggi pada indikator ke enam yaitu anak mempunyai daya imajinasi dan mendapatkan hasil posttest 48 point. Maka terdapat pengaruh permainan lego terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Bunayya 7 Desa Laudendang, Kec. Percut sei tuan, Kab. Deli Serdang. Serta dari hasil analisis uji t (paired sample t-test), maka bisa didapatkan hasil bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $| -5.113 |$  (mutlak)  $> 2.145$ ) dan Sig. (2 tailed) =  $0.000 < 0.05$ . Hal ini menandakan bahwa pada perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga  $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  yang berarti ada pengaruh yang signifikan mengenai kreativitas anak antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran lego.

Maka berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengemukakan bahwa besar pengaruh atau effect size dari permainan lego ialah diperoleh nilai Cohen's d sebesar 1,3. Serta pada tabel interpretasi nilai Cohen's d adalah 90% dapat dikategorikan besar. Ini berarti besar pengaruh treatment terhadap kreativitas siswa sangat besar. Hal ini disebabkan karena dilakukannya tindakan yang berulang ulang seperti bermain lego dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, S.;Delina K. (2021). Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5 – 6 Tahun Di Tk Gembira Jatibening Bekasi Jawa Barat. *06(02)*, 54–66. <https://doi.org/10.24903/jw.v4i2.761>
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *1(2)*, 81–88.
- Imroatun, I., Fadilatunnisa, A., Hasanah, N., & Rahayu, S. H. (2021). Implementasi Bermain Lego Sebagai Pembelajaran Harian Untuk Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *3(2)*, 55. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.1005>
- Kartini, & Susilawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kartini , Indria Susilawati Program Studi PG-PAUD , STKIP Meawi Program Studi Penjaskesrek , STKIP Melawi Pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1(November)*, 34–43. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD>
- Rosalina, D. (2008). Efektivitas Permainan Konstruktif Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Prasekolah.
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., & Armayanti, R. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik. In *Perdana Publishing*.
- Imroatun, I., Fadilatunnisa, A., Hasanah, N., & Rahayu, S. H. (2021). Implementasi Bermain Lego Sebagai Pembelajaran Harian Untuk Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *3(2)*, 55. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.1005>
- Kartini, & Susilawati, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kartini , Indria Susilawati Program Studi Pg-Paud , Stkip Meawi Program Studi Penjaskesrek , Stkip Melawi Pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1(November)*, 34–43. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD>
- Nurfasihah. (2017). Pengaruh media interaktif animasi dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi terhadap minat belajar peserta didik kelas iv min alehanuae kecamatan sinjai utara kabupaten sinjai. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/7468/>