

**PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN LEGO TERHADAP  
KREATIVITAS ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA  
JEKAN RAYA**

**Sri Yunita Lestari<sup>1</sup>, Rayne Praticia<sup>1</sup> & Ignatia Imelda Fitriani<sup>1</sup>**

**Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya**

**Jl. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya**

[sriyunitalestari12@gmail.com](mailto:sriyunitalestari12@gmail.com)

**ABSTRAK**

Permainan Lego adalah suatu jenis permainan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas pada anak melalui mainan bongkar pasang yang terbuat dari plastik berbentuk balok sehingga anak dapat membentuk apa saja yang mereka inginkan. Kreativitas adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru atau menggabungkan unsur-unsur yang sudah ada menjadi sesuatu yang bermakna dan bermanfaat. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Jekan Raya.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen, dengan menggunakan pola *one group pre-test and post-test*. Dengan populasi anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Jekan Raya yang berjumlah 18 orang anak yang ditetapkan sebagai sampel dalam penelitian ini. Dari hasil uji t hitung  $9,14634 > t$  tabel  $2,109816$  sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis ( $H_o$ ) ditolak. Artinya terdapat Pengaruh Penggunaan Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Jekan Raya.

**Kata Kunci: Permainan Lego, Kreativitas, Anak Usia Dini**

## PENDAHULUAN

Endang Rini Sukamti (dalam Rapiatunnisa, 2022) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa, kreativitas seseorang tidak bisa disamakan dengan orang lain. Itu tergantung pada sudut pandang orang lain, Kreativitas memungkinkan anak-anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan menggabungkan ide-ide yang ada dengan yang baru.

Kreativitas adalah proses mencetuskan gagasan dan mewujudkannya dalam bentuk produk praktis yang sesuai dan bermutu, dan masa kanak-kanak merupakan masa pembelajaran yang potensial. Dalam mengembangkan kreativitas anak, perlu digunakan metode-metode tertentu dalam diri anak. Salah satu caranya adalah dengan mengimplementasikan permainan. Oleh karena itu, perlu disediakan media yang mendorong perkembangan kreativitas anak dan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak (Sinaga & Sinambela, 2023).

Kreativitas itu sendiri sangat berpengaruh sekali pada aspek-aspek perkembangan yang lain. Apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak usia dini, maka kemampuan dan kelancaran berpikir anak tidak akan berkembang (Fatimah dkk, 2019). Menurut Nugrah (dalam Kartini & Susilawati, 2018), menyatakan perkembangan kreativitas pada anak prasekolah atau usia dini merupakan tujuan terpenting yang mesti diakomodasi kurikulum, karena anak yang kreatif akan mampu mengaplikasikan kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotoriknya secara lebih luas, melalui berbagai gagasan untuk kemampuan atau keterampilan baru produk beda/sesuatu atau bentuk pertanyaan-pertanyaan.

Adapun cara guru atau pendidik mengembangkan kreativitas anak usia dini menggunakan alat permainan edukatif dengan media lego. Lego merupakan salah satu permainan bata plastik kecil yang terkenal di dunia terutama dikalangan anak-anak atau remaja, dimainkan tanpa memandang jenis laki-laki atau perempuan. Setiap bagian pada lego dapat diatur ataupun didesain dengan jenis desain apapun (Nasution dkk, 2024).

Observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti Di TK Negeri Pembina Jekan Raya bahwa ada beberapa masalah peneliti temukan, diantaranya tingkat kreativitas anak masih belum berkembang dengan baik, hal ini terlihat saat guru meminta anak-anak untuk

melakukan kegiatan bermain permainan, yang dimana anak diminta guru membentuk permainan seperti plastisin, dan balok yang disediakan oleh gurunya, kemudian saat anak bermain permainan plastisin anak mengalami kesulitan dalam menciptakan berbagai bentuk dengan plastisin, dan saat bermain permainan balok anak mengalami kesulitan dalam membentuk balok. Berdasarkan pada uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul skripsi sebagai berikut “Pengaruh Penggunaan Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Jekan Raya”.

Utami munandar (dalam Tintia: 2018: 53) melalui penelitiannya di Indonesia, menyebutkan ciri-ciri kepribadian kreatif yang diharapkan oleh bangsa Indonesia, yaitu :

1. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
2. Mempunyai inisiatif
3. Mempunyai minat yang luas
4. Mempunyai kebebasan dalam berpikir
5. Bersifat ingin tahu
6. Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru
7. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
8. Penuh semangat
9. Berani mengambil resiko
10. Berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan.

Jadi dari penelitian diatas, peneliti memilih beberapa indikator dari teori Utami munandar (dalam Tintia: 2018: 53) bahwasanya tujuannya sama yaitu untuk mengembangkan ciri-ciri kepribadian kreatif anak usia 5-6 tahun melalui penelitiannya di Indonesia, sebagai berikut:

1. Bersifat ingin tahu
2. Penuh semangat
3. Berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan.

menurut Santrock (dalam Aulina: 2012: 136) bermain/permainan ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Kegiatan tersebut dilakukan tanpa paksaan dan dengan perasaan senang.

Permainan lego adalah seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastic berbentuk persegi panjang dan bergerigi sehingga dapat disatukan. Dengan bermain lego anak dapat mengenal warna, karena warnanya yang beraneka ragam. Selain itu mainan

lego dapat mengasah bakat anak untuk menjadi seorang arsitektur kelak pada saat mereka dewasa (Jalil: 2020: 3).

Permainan lego konstruktif yang berbentuk balok-balok dengan bahan dasar plastik merupakan alat permainan yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, karena untuk menjadi sebuah konstruksi anak harus memikirkan bagaimana membuat pondasi yang kuat serta ingin dibuat bentuk apa lego tersebut. Melalui kegiatan memasang setiap keping lego, anak dituntut untuk dapat mengkoordinasikan berbagai unsur yang menentukan seperti otot, syaraf dan otak. (Santi: 2013: 3)

Menurut (Elia Sakdiah Hasibuan: 2020: 7) Mainan Lego adalah mainan yang sering kali dikenalkan orang tua pada anak yang berumur 2-6 tahun. Mainan bongkar pasang atau Lego ini sudah sangat populer untuk anak umur 2-6 tahun. Mainan ini sangat disukai anak karena dapat memicu daya kreatifitas anak dalam menciptakan sebuah karya atau benda. Bermain Lego yang dimainkan bersama – sama antara anak dan orang tuanya akan memunculkan ide bersama.

Menurut Andrewongso (dalam Suchaimiah: 2016: 20), lego merupakan permainan bongkar pasang balok warna, semua bisa dibuat sesuai imajinasi anak. Permainan ini dimainkan oleh satu orang atau lebih. Dalam permainan ini yaitu menggunakan plastic atau kayu berbentuk sesuai balok yang dapat disusun atau dibentuk sesuai keinginan anak., misalnya disusun menjadi suatu bangunan rumah-rumahan, mobil-mobilan, robot-robotan dan dibuat mainan lainnya. Lego ini memiliki manfaat yang luar biasa dalam proses pembelajaran, digunakan sebagai stimulus pembelajaran, adapun aplikasi langsung pemanfaatan lego dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa permainan lego adalah jenis permainan yang berbentuk bongkar pasang warna yang berbagai bentuk, kubus ada yang berbentuk balok yang bisa di cocokan untuk membuat bentuk sesuai imajinasi anak guna melatih kerja sama mata, tangan, serta koordinasi fisik.

Menurut (Ernita Nur Rahmandany: 2020: 14) Manfaat dari bermain lego bagi perkembangan anak diantaranya: dapat membantu menstimulasi kreativitas anak, imajinasi, konsentrasi, dan ketelitian. Selain itu juga bermanfaat pula untuk mengembangkan motorik halus anak dan kognitif anak.

1. Belajar menciptakan visi : bagaimana hasil bangunan yang akan dikehendaki, berapa lantai, berapa jumlah kamar atau jendela, dan berapa jumlah garasi. Biasanya visi ini

dinyatakan dulu diawal agar menjadi menjadi pedoman dalam proses pembuatannya nanti.

2. Belajar mengerti fondasi : langkah awal pembuatan lego adalah pembangunan fondasi. Fondasi ini akan menentukan kekuatan bangunan yang nanti akan dibangun.
3. Belajar mengerti alat bantu : ada beberapa cara untuk membuat konstruksi atau rangka yang kuat, dan kadang membutuhkan alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat konstruksi.
4. Belajar berkomunikasi dan *sharing* ide : pembuatan bangunan pada lego membutuhkan komunikasi yang konstruktif. Apabila dilakukan bersama-sama. Ide yang dimiliki harus berani disampaikan dan dicoba bersama.
5. Belajar *resource allocation* : jumlah *bricks* pada lego terbatas untuk masing-masing jenisnya, sehingga perlu dipikirkan keterbatasan jumlah *bricks*, namun bangunan dapat disesuaikan dengan yang direncanakan.
6. Belajar *art* : memahami dan mengerti tentang seni dan keindahan.
7. Dan yang juga penting adalah belajar bersabar.

dapat disimpulkan bahwa bermain lego bermanfaat bagi anak-anak seperti dalam keterampilan sosialnya, kemampuan bahasanya, kemampuan fisik dan motoriknya, kemampuan kognitif dan juga kemampuan kreativitasnya. Anak-anak dapat merasakan manfaat bermain lego ketika mereka menerima bimbingan tentang cara bermain dengan potongan-potongan lego dan diberikan waktu yang cukup untuk bermain secara intensif. Sebaliknya, jika seorang anak pada awalnya tidak dibekali dengan peraturan permainan atau dibiarkan bermain secara mandiri dengan alokasi waktu yang terbatas, mereka tidak akan dapat memperoleh manfaat apa pun dari bermain lego.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan oleh penelitian adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian ini dibuat berdasarkan tujuan untuk melihat pengaruh penggunaan permainan lego terhadap kreativitas anak usia dini. Metode pendekatan eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2014). Rancangan penelitian ini adalah keseluruhan tentang hal-hal yang berkaitan dengan objek yang diteliti agar mendapat hasil yang sebaik-baiknya. Arikunto (2010: 107). Berikut ini adalah pola *One-Group Pre-test and Post-test*,

$O_1 \times O_2$

Gambar 1. *One-Group Pre-test and Post-test*

Keterangan:

$O_1$  : Nilai *Pretest* (sebelum dilakukan *treatment*/perlakuan)

$O_2$  : Nilai *Pretest* (sesudah dilakukan *treatment*/perlakuan)

$X$  : (*Treatment*/perlakuan)

Sampel penelitian ini adalah anak Kelompok B-1 usia 5-6 tahun TK Negeri Pembina Jekan Raya dengan jumlah 18 orang anak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, diantaranya adalah observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian adalah cara yang digunakan oleh penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diperoleh (Arikunto,2010:203). Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi atau pengamatan yang mengisinya dengan menceklis skor, yang digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh penggunaan permainan lego terhadap kreativitas anak usia dini kelompok b-1 5-6 tahun di tk negeri pembina jekan raya untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun.

**Tabel 1. Instrumen Penelitian**

No	Indikator	Item	Skor		
			1	2	3
1	Bersifat ingin tahu	1. Anak bertanya tentang apa yang dia temukan dalam permainan dan terus-menerus mencari pengalaman baru.			

		<p>2. Anak bertanya tentang hal-hal apa saja kegiatan hari ini yang dimainkan dalam permainan.</p> <p>3. Anak bermain permainan tanpa bertanya.</p> <p>4. Anak tidak pernah menanyakan bagaimana permainan yang dimainkan walaupun mereka tidak paham cara bermainnya.</p>			
2	Penuh Semangat	<p>1. Anak sangat gembira dan antusias melakukan kegiatan bermain permainan.</p> <p>2. Anak antusias aktif dalam bermain permainan.</p> <p>3. Anak tidak tertarik saat melakukan kegiatan bermain permainan.</p> <p>4. Anak tampak tidak memperdulikan dan terlibat dalam kegiatan bermain permainan.</p>			
3	Berani mengemukakan pendapat dan	<p>1. Saat bermain permainan anak menyampaikan ide kepada teman dan gurunya.</p>			

	memiliki keyakinan.	<p>2. Anak memberikan saran ketika ada masalah dalam kegiatan bermain permainan yang dilakukan Bersama.</p> <p>3. Anak tidak pernah menyampaikan isi pikirannya kepada teman maupun guru saat bermain permainan.</p> <p>4. Anak hanya diam saja dan tidak memperhatikan saat temannya bermain permainan.</p>			
--	---------------------	--	--	--	--

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini nilai  $t$  hitung adalah (9,14634), sedangkan nilai  $t$  tabel adalah (2,109816), dari data ini dapat dilihat bahwa nilai  $t$  hitung (9,14634) >  $t$  tabel (2,109816), jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yaitu ada Pengaruh Penggunaan Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Jekan Raya 2024/2025.

Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan kegiatan *pre-test*, pemberian *treatment* dan *post-test*. Dari hasil *pre-test* terlihat bahwa penilaian pada indikator pertama bersifat ingin tahu, yang dimana ada beberapa anak bermain permainan tanpa bertanya dan anak tidak menanyakan bagaimana permainan yang dimainkan walaupun mereka tidak paham cara bermainnya, indikator kedua memiliki daya imajinasi yang tinggi, yang dimana beberapa anak tidak tertarik saat melakukan kegiatan bermain permainan dan anak tampak tidak memperdulikan serta terlibat dalam kegiatan bermain permainan, sedangkan indikator ketiga berani mengemukakan pendapat, dan memiliki keyakinan, yang dimana beberapa anak tidak pernah menyampaikan isi pikirannya kepada teman maupun guru saat bermain permainan, dan anak hanya diam saja serta tidak memperhatikan saat temannya bermain permainan.

Pada kegiatan *pre-test* peneliti menyediakan media balok dan media plastisin yang sudah peneliti siapkan, kemudian anak diminta untuk membentuk apa saja dari permainan

balok dan permainan plastisin. Pada saat kegiatan *pre-test* masih terdapat banyak anak yang masih belum bisa membentuk apa saja dari permainan balok dan permainan plastisin tersebut. Dan hanya sedikit anak yang bisa.

Setelah kegiatan *pre-test* peneliti melanjutkan pada tahap pemberian *treatment*/perlakuan menggunakan media lego yang dilaksanakan sebanyak delapan kali pertemuan dengan tujuan mampu meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak kelompok B1 dengan beberapa kegiatan menggunakan lego dalam membentuk apa saja yang mereka inginkan.

Setelah melakukan kegiatan *treatment*/perlakuan, peneliti selanjutnya melakukan kegiatan *post-test* yang dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan permainan lego terhadap kreativitas anak. Kegiatan *post-test* ini juga sama dengan kegiatan saat melakukan *pre-test* yaitu menggunakan media balok dan plastisin dan anak diminta untuk membentuk apa saja yang mereka inginkan dari permainan balok dan plastisin. Saat kegiatan *post-test* ini terlihat adanya peningkatan pada anak yaitu, anak sudah bisa membentuk apa saja dari permainan balok dan plastisin, hanya saja ada beberapa anak yang masih meniru bentuk punya temannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Jekan Raya yang dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat Pengaruh Penggunaan Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Jekan Raya.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana telah diuraikan sebelumnya pada bagian Bab IV, dapat dilihat dari perhitungan menggunakan uji-t maka nilai t hitung yang diperoleh = 9,14634. Sedangkan taraf signifikan t tabel yaitu 5% = 2,109816. Dari data ini dapat dilihat bahwa nilai t hitung (9,14634) > t tabel (2,109816). Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Penggunaan Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Jekan Raya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aulina, C. N. (2012). *Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 1(2), 131–144. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>

Elia Sakdiah Hasibuan. (2020). *Pengembangan Media Lego Dalam Meningkatkan*

- Ernita Nur Rahmandany. (2020) *Implementasi Media Lego Konstruktif Dalam Mengembangkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Di Ra Al Hilal 3 Pucangan Tahun 2019/2020*
- Fatimah, A., Rosidah, L., Kusumawardani, R., Maryani, K., Rosmilawati, I., & Kurniawati, Y. (2019). *Prosiding Seminar Digital*. 31–40.
- Jalil, A. (2020). *Pengembangan Media Permainan Lego Huruf Pada Anak Usia Dini*. 1, 138. [http://eprints.unm.ac.id/12626/1/Artikel Andriyanti Jalil.pdf](http://eprints.unm.ac.id/12626/1/Artikel%20Andriyanti%20Jalil.pdf)
- Kartini, & Susilawati, I. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*
- Rapiatunnisa, R. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran*. Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 5(01), 17–26. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>
- Suchaimiah, L. (2016). *Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok A)*. Jurnal PG, 3, 19–27.
- Sinaga, J., & Sinambela, J. (2023). *Strategi Pembelajaran Efektif Melalui Permainan: Pengaruh Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kepandaian Pada Anak-Anak*. Jimad: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan, 1(1), 49–59. <https://doi.org/10.61404/jimad.v1i1.63>
- Sugiyono, 2014 *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tintia, N. (2018). *Penggunaan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di creativkids and U Art Bandar Jaya Timur*. Universitas Negeri Raden Intan Lampung.
- Santi, A. M. (2013). *Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK Istana Balita Surabaya*. 1–5. <https://journal.unair.ac.id/JPPP@the-influence-of-playing-playdough-toward-5-6-years-old-child-creativity-viewed-from-individually-and-grouply-playing-article-7095-media-53-category-10.html>