

PENGARUH PERMAINAN LEGO TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS PADA ANAK PRASEKOLAH DI TK B AL MADINAH KABUPATEN JOMBANG***THE EFFECT OF LEGO GAMES ON THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN PRESCHOOL CHILDREN AT TK B AL MADINAH JOMBANG DISTRICT*****Mitayakuna Stianto¹, Siti Fatimah², Yustina Rahayu³**^{1,2,3} STIKes Bahrul Ulum Jombang, Jawa Timur, Indonesia^{1,2,3}Jl. KH. Wahab Hasbullah Gg. IV Tambakberas Jombang Kode Pos 61451 Telp. (0321)876040 Fax. (0321)876040

E-mail: mitayaku@gmail.com

ABSTRAK

Kreativitas merupakan hal yang penting untuk meningkatkan kualitas hidup anak, sehingga perkembangan kreativitas anak sebaiknya dimulai sedini mungkin. Karena perkembangan otak anak di usia dini termasuk dalam fase emas. Untuk mengembangkan kreativitas maka anak perlu stimulasi melalui alat permainan. **Tujuan** penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kreativitas. **Metode** : Penelitian ini menggunakan desain *True Experiment (Pretest-posttest with Control Group)*. Populasinya yaitu siswa kelas B di TK AL Madinah Kabupaten Jombang sebanyak 30 siswa. Sampel yang diambil sebanyak 15 sampel eksperimen dan 15 sampel kontrol dengan teknik sampling Probability Sampling (*Simple Random Sampling*). Pengumpulan data dengan memberikan penilaian pra pasca kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengenai perkembangan kreativitas yaitu dengan menggunakan lembar observasi. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* dan *Mann-Whitney Test*. **Hasil** : Hasil penelitian menunjukkan nilai $p = 0,001$ dengan $\alpha = 0,05$ dan nilai tersebut didapatkan hasil $0,001 < 0,05$ ($p < \alpha$) ini berarti H_1 diterima yaitu ada pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kreativitas pada anak prasekolah. **Kesimpulan** : ada pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kreativitas. Maka para petugas kesehatan disarankan untuk memberikan promosi kesehatan tentang permainan yang memicu perkembangan anak.

Kata Kunci : bermain, permainan lego, anak prasekolah, kreativitas.**ABSTRACT**

*Creativity is important to improve children's quality of life, so the development of children's creativity should start as early as possible. Because children's brain development at an early age is included in the golden phase. To develop creativity, children need stimulation through games. The purpose of this study was conducted to determine the effect of lego games on the development of creativity. **Method**: This study used a True Experiment design (Pretest-posttest with Control Group). The population is class B students at AL Madinah Kindergarten, Jombang Regency as many as 30 students. Samples taken as many as 15 experimental samples and 15 control samples with sampling technique Probability Sampling (Simple Random Sampling). Data collection by providing pre-post assessments of experimental groups and control groups regarding the development of creativity using observation sheets. Then the data was analysed using the Wilcoxon Signed Rank Test and Mann-Whitney Test statistical tests. **Results**: The results showed a value of $p = 0.001$ with $\alpha = 0.05$ and the value obtained the result of $0.001 < 0.05$ ($p < \alpha$) this means that H_1 is accepted, namely there is an effect of lego games on the development of creativity in preschool children. **Conclusion**: there is an effect of lego games on the development of creativity. So health workers are advised to provide health promotion about games that trigger children's development.*

Keywords : play, lego games, preschool children, creativity.

PENDAHULUAN

Kreativitas diperlukan dalam usaha untuk meningkatkan kualitas hidup anak. Hal ini dikarenakan kreativitas akan mendukung proses perkembangan pada anak. Kreativitas diartikan sebagai kemampuan anak untuk membuat komposisi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada (Warsono, 2019). Pada anak usia prasekolah memiliki kreatif secara alamiah, tetapi tanpa disadari selama ini orang tua hanya menekan daya kreatif anak. Contohnya banyak anak yang hanya ditekankan pada nilai akademiknya saja. Anak tanpa diberi waktu untuk bermain. Padahal kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain dengan alat permainan yang mendukung. Seperti alat permainan konstruktif (Utami et al., 2017). Pada permainan ini, anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan konstruktif yang populer adalah membuat sesuatu. Misalnya, dari lempung, balok, dan kertas. Anak tidak akan bosan menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat permainan konstruktif (Anak et al., 2021). Namun, pengembangan kreativitas anak sekarang juga semakin berkurang. Masih banyak anak yang hanya diberi alat permainan yang memiliki tujuan tunggal. Penekanan utamanya adalah bukan apa yang dapat dilakukan oleh mainan, melainkan apa yang dapat dilakukan anak dengan permainan tersebut.

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada anak prasekolah, yaitu pada penelitian (Kartini & Susilawati, 2018), ternyata ditemukan adanya pengaruh yang signifikan *Education Game* terhadap kreativitas anak prasekolah. Data yang diperoleh dari Taman Kanak-kanak B Al Madinah Kabupaten Jombang yaitu jumlah anak

30 siswa. Terdiri dari Laki-laki 14 siswa (47%) dan perempuan 16 siswa (53%). Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dengan salah seorang Guru pembimbing di TK Al Madinah Kabupaten Jombang mengatakan bahwa yang memiliki kemampuan kreativitas yang mampu dalam bermain konstruktif sekitar 30%, sedangkan yang belum mampu untuk mengembangkan kreativitasnya dalam bermain konstruktif sekitar 70%.

Perkembangan kreativitas anak harus dirangsang. Bukti-bukti menunjukkan bahwa kreativitas tampak sejak awal dan pertama-tama terlihat dari cara anak bermain dengan mainannya (Asmara, 2017). Pada waktu itu setiap hal yang menghambat perkembangan kreativitas akan membekukan kreativitas itu. Salah satu yang menyebabkan kurangnya kreativitas pada anak yaitu kurangnya rangsangan (Hayati & Komala, 2020). Kurangnya rangsangan dapat disebabkan ketidaktahuan orang tua dan orang lain dalam lingkungan tentang pentingnya kreativitas atau mungkin ditimbulkan oleh asumsi bahwa kreativitas merupakan sifat bawaan, sehingga alam akan mengatur perkembangannya dan karenanya rangsangan tidak diperlukan (Syafarina & Adiningsih, 2020). Hal itu menimbulkan anak tidak dapat mengembangkan kreativitasnya. Agar anak dapat mengembangkan kreativitas sesuai kemampuan yang dimilikinya, anak membutuhkan stimulasi dari luar seperti alat permainan. Anak akan dapat membuat sesuatu hal yang baru sesuai dengan ide-ide yang dimiliki dengan alat permainannya (Norhikmah, 2018).

Anak membutuhkan waktu untuk bermain. Dalam bermain anak perlu diberikan alat permainan yang mendukung anak untuk berkembang dan berpikir kreatif. Agar permainan tersebut bermanfaat sebagai sarana belajar dan merangsang

perkembangan anak (Anak et al., 2021). Ketika anak bermain, orang tua jangan mengharuskan anak melakukan hal yang sama dengan apa yang sudah dicontohkan. Justru sebaliknya, orang tua hendaknya memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukannya sesuai dengan daya kreativitas dan imajinasi yang dimiliki anak. Berdasarkan beberapa hal di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Permainan Lego terhadap Perkembangan Kreativitas pada Anak Prasekolah di TK B AL Madinah Kabupaten Jombang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian analitik dengan desain *True Experiment (Pretest-posttest with Control Group)*. Dilaksanakan pada tanggal 03 Januari sampai dengan 11 03 Februari 2021 setelah dinyatakan lolos uji etik penelitian. Populasinya adalah siswa TK B AL Madinah Kabupaten Jombang usia 4-6 tahun

berjumlah 30 siswa. Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel menggunakan total sampling yang dibagi menjadi 15 kelompok eksperimen dan 15 kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan pengukuran awal dari hasil pre test baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, selanjutnya kelompok eksperimen diberikan permainan lego sedangkan kelompok kontrol tidak dan dilakukan pengukuran perkembangan aktivitas antara kedua kelompok. Data yang didapatkan akan diolah dan dianalisis menggunakan uji statistik *Wilcoxon & Mann-Whitney* dengan aplikasi *SPSS*.

HASIL

Penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 03 Januari - 03 Februari 2021 di TK B AL Madinah Kabupaten Jombang diperoleh data sebagai berikut :

1. Data Umum

Tabel 1 : Karakteristik responden

No	Karakteristik informan	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
			n	%	n	%
1.	Jenis Kelamin	Laki-laki	7	46.7	7	46.7
		Perempuan	8	53.3	8	53.3
		Total	15	100	15	100
2.	Usia	5 tahun	4	26.7	8	53.3
		6 tahun	11	73.3	7	46.7
		Total	15	100	15	100
3.	Kemampuan Motorik Halus	Kurang	1	6.7	1	6.7
		Cukup	5	33.3	5	33.3
		Baik	7	46.7	7	46.7
		Sangat Baik	2	13.3	2	13.3
		Total	15	100	15	100
4.	Kemampuan Motorik Kasar	Kurang	0	0	0	0
		Cukup	2	13.3	1	6.7
		Baik	13	86.7	14	93.3
		Sangat Baik	0	0	0	0
		Total	15	100	15	100

Sumber : Data Primer, 2021

Berdasarkan tabel 1 diketahui baik pada kelompok eksperimen

maupun kontrol sebagian besar responden (53.3%) berjenis kelamin

perempuan. Pada kelompok eksperimen sebagian besar (73.3%) berusia 6 tahun dan pada kelompok kontrol sebagian besar (53.3%) berusia 5 tahun. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki kemampuan motori halus dengan baik sebesar 46.7% dan kemampuan motoric kasar dari kelompok eksperimen sebesar 86.7% sedangkan pada kelompok kontrol 93.3%.

2. Data Khusus

- a. Karakteristik responden berdasarkan perkembangan kreativitas sebelum perlakuan

Tabel 2 : karakteristik responden berdasarkan perkembangan kreativitas sebelum perlakuan.

Pre test	Kelompok eksperimen		Kelompok Kontrol	
	n	%	n	%
Sangat Tinggi	0	0	0	0
Tinggi	0	0	0	0
Sedang	1	6,7	3	20,0
Rendah	14	93,3	10	66,7
Sangat Rendah	0	0	2	13,3
Total	15	100	15	100

Sumber : data primer 2021

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sebelum dilakukan perlakuan pemberian permainan lego, pada kelompok eksperimen didominasi oleh responden dengan kategori rendah yaitu 14 responden (93,3 %), sedangkan pada kelompok kontrol juga didominasi oleh responden dengan kategori rendah yaitu 10 responden (66,7 %).

- b. Karakteristik responden berdasarkan perkembangan kreativitas setelah perlakuan

Tabel 3 : karakteristik responden berdasarkan perkembangan kreativitas setelah perlakuan.

Pre test	Kelompok eksperimen		Kelompok Kontrol	
	n	%	n	%
Sangat Tinggi	2	13.3	0	0
Tinggi	10	66.7	3	20,0
Sedang	3	20.0	3	20,0
Rendah	0	0	3	20,0
Sangat Rendah	0	0	6	40.0
Total	15	100	15	100

Sumber : data primer 2021

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa setelah dilakukan perlakuan pemberian permainan lego, pada kelompok eksperimen 10 responden (66,7%) dengan kreativitas tinggi. Sedangkan pada kelompok kontrol yang dominan didapatkan 6 responden (40,0 %) dengan kreativitas rendah.

- c. Analisa Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas

Dari hasil uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* pada kelompok eksperimen didapatkan hasil $p = 0,001$ dimana nilai $p < 0,05$ yang berarti menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara pre dan post perlakuan. Dari hasil uji statistik *Mann-Whitney Test* didapatkan hasil $p = 0,000$ dimana nilai $p < 0,05$ yang berarti menunjukkan ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 2 Menunjukkan bahwa sebelum dilakukan perlakuan pemberian permainan lego, didapatkan responden pada kelompok perlakuan perkembangan kreativitasnya masih

rendah yaitu 93,3 %, sementara pada kelompok kontrol yaitu 66,7 %.

Hasil tersebut menunjukkan adanya kesesuaian dengan teori yang dikemukakan oleh Kartini & Susilawati, (2018), menjelaskan bahwa perkembangan kreativitas anak membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Tanpa adanya rangsangan pada anak perkembangan kreativitas tidak akan dapat berkembang. Pada hasil tabel 3 menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak sebelum pemberian perlakuan permainan lego ditemukan perkembangan kreativitas yang bervariasi (Anak et al., 2021). Dilihat dari segi teori dan penelitian kemungkinan perkembangan kreativitas pada anak masih banyak yang rendah yang disebabkan oleh kurangnya rangsangan yang diberikan kepada anak tersebut. Setelah dilakukan analisis korelasi, ada sejumlah faktor yang menimbulkan variasi diantaranya jenis kelamin, umur, kemampuan motorik halus dan kasar.

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa setelah dilakukan perlakuan permainan lego, didapatkan hasil pada kelompok eksperimen yang dominan responden dengan kategori kreativitas tinggi yaitu 10 responden (66,7%). Sedangkan pada kelompok kontrol yang dominan didapatkan pada kategori kreativitas sangat rendah yaitu 6 responden (40,0 %).

Hasil tersebut menunjukkan adanya kesesuaian dengan teori yang dikemukakan oleh (Asmara, 2017) bahwa bermain bisa merangsang anak untuk mengembangkan ide-ide kreatifnya terutama dalam permainan yang bersifat edukatif. Pada hasil tabel 4 menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak setelah pemberian perlakuan permainan lego ditemukan perkembangan kreativitas yang bervariasi, pada kelompok kontrol ditemukan perkembangan kreativitas ada yang menjadi tinggi dan ada juga

yang berubah menjadi sangat rendah. Namun setelah dilakukan analisis korelasi, ada sejumlah faktor yang menimbulkan variasi ini diantaranya jenis kelamin, umur, kemampuan motorik halus dan kasar.

Dari hasil penelitian terhadap sejumlah responden dengan pemberian alat permainan lego terhadap perkembangan kreativitas sebagian besar mengalami perubahan yang lebih baik, dimana dengan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* pada kelompok perlakuan didapatkan hasil $p = 0,001$ dimana nilai $p < 0,05$ H_1 diterima yaitu ada pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kreativitas pada anak prasekolah.

Dari hasil uji statistik *Mann-Whitney Test* didapatkan hasil $p = 0,000$ dimana nilai $p < 0,05$ H_1 diterima yaitu ada perbedaan perkembangan kreativitas antara yang diberi perlakuan dengan kontrol dimana yang diberi perlakuan yaitu perkembangannya mengalami peningkatan yang lebih tinggi.

Hasil tersebut menunjukkan adanya kesesuaian dengan teori yang dikemukakan oleh Syafrina & Adiningsih (2020) bahwa rangsangan dari lingkungan yang paling berpengaruh untuk perkembangan kreativitas anak. Dimana anak yang diberi rangsangan permainan lego terjadi peningkatan perkembangan kreativitas yang lebih tinggi dari pada anak yang tidak diberi permainan lego.

Hasil ini dapat diketahui dari hasil penelitian dimana responden pada kelompok perlakuan setelah dilakukan pemberian alat permainan lego didapatkan peningkatan perkembangan kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini dikarenakan adanya rangsangan dari lingkungan yaitu dengan pemberian alat permainan lego yang dapat menyebabkan perubahan perkembangan kreativitas anak, yang awalnya rendah dapat menjadi lebih

tinggi (Norhikmah, 2018). Rangsangan untuk perkembangan kreativitas anak agar ditingkatkan lagi dalam kehidupan sehari-hari untuk mencapai perkembangan yang optimal pada anak (Tahun, 2021).

KESIMPULAN

Perkembangan kreativitas anak yang tidak diberi alat permainan lego pada saat pretest di dapatkan hasil responden dengan kategori rendah yaitu 10 responden (66,7%). Sedangkan pada saat posttest responden dengan kategori kreativitas sangat rendah yaitu 6 responden (40,0 %).

Perkembangan kreativitas anak yang diberi alat permainan lego pada saat pretest responden dengan kategori rendah yaitu 14 responden (93,3%). Sedangkan pada saat posttest responden dengan kategori kreativitas tinggi yaitu 10 responden (66,7%).

Dari hasil uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan hasil $p = 0,001$ dimana nilai $p < 0,05$ yang berarti menunjukkan ada pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kreativitas siswa kelas B di TK Al Madinah Kabupaten Jombang.

SARAN

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan lebih banyak lagi permainan edukatif sesuai tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang diberikan untuk merangsang kreativitas anak pra sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Adriana, Dian. (2011). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.

Aneka Sains. (2012). *Manfaat Bermain Lego*. Blogspot. Com

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Cahyaningsih, Dwi Sulisty. (2011). *Pertumbuhan Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : TIM.

Hidayat A. Aziz A. (2010). *Metode Penelitian Kesehatan*. Surabaya: Health Books Publishing.

Kurniasih, Imas. (2012). *Kumpulan Permainan Interaktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta : Cakrawala.

Khotimah, Siti Khorriyatul. (2010). *Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Tingkat Kreativitas Ditinjau dari Kreativitas Afektif pada Anak Usia Sekolah*. Surabaya : Jurnal Penelitian Psikologi.

Notoatmodjo, Soekidjo. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Soebachman, Agustina. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta : In Azna Books.

Sugiyono. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : kencana Prenada Media Group.

Anak, K., Usia, K. B., & Di, T. (2021). *Pengaruh Permainan Lego Terhadap*. 06(02), 54–66. <https://doi.org/10.24903/jw.v4i2.761>

Asmara, B. (2017). *Penggunaan Permainan Lego Dalam Bidang Pengembangan Kognitif Untuk*

- Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Ppt Permata Bunda Kecamatan Wonocolo Surabaya. *Education and Human Development Journal*, 2(2), 45–54. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v2i2.1380>
- Hayati, li., & Komala. (2020). *Hayati, Inah. 2020. "Analisis Permainan Lego Dalam Mengembangkan."* 3(6):615–22. 3(6), 615–622.
- 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>
- Norhikmah, R. N. H. (2018). Pengaruh Permainan Lego Terhadap Proses Pembentukan Konsep Warna Pada Anak Kelompok A di Tk Harapan Masa Banjarmasin. *Jurnal Edukasi AUD*, 4(2), 79–84.
- Syafrina, R., & Adiningsih, V. E. (2020). Efektivitas Bermain "Lego" Untuk Eningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4 – 5 Tahun. *Motiva Jurnal Psikologi*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.31293/mv.v3i1.4797>
- Tahun, U. S. (2021). *Kata Kunci: konstruktif lego; perkembangan kognitif; stimulasi; usia prasekolah.* 3(2).
- Utami, S., Qur'aniati, N., & Kusuma, E. (2017). Playing Lego Increase Cognitive Development on Preschool Child (4-5 Years Old). *Jurnal Ners*, 3(2), 121–127. <https://doi.org/10.20473/jn.v3i2.4993>
- Warsono, W. (2019). Mengembangkan Kreativitas Anak Dengan Alat Permainan Edukatif Blocks Pipe. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 38–43. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol1.no02.a2092>.