

PENGARUH PERMAINAN LEGO TERHADAP KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B USIA 5 – 6 TAHUN DI TK GEMBIRA JATIBENING BEKASI JAWA BARAT

Siti Astuti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi
titi.tinem@gmail.com

Delina Kasih

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Panca Sakti Bekasi
delina.kasih@gmail.com

Abstrak

Permainan lego adalah sejenis alat permainan bongkah pasang yang terbuat dari plastik kecil dapat disusun menjadi model mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, kapal terbang, pesawat luar angkasa dan robot serta terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Gembira Jatibening Bekasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional dengan prosedur survey dengan instrumen kuesioner. Populasi penelitian adalah anak kelompok B TK Gembira Jatibening Bekasi dengan sampel 13 anak. Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai koefisien alpha cronbach untuk instrumen permainan lego sebesar 0,737 dan angket kreativitas anak 0,810 maka kedua instrumen dinyatakan reliabel. Hasil penelitian ini mempunyai implikasi sebagai masukan untuk guru lain agar dapat membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang akan dicapai oleh anak didik, sehingga memberikan metode pembelajaran yang tepat.

Kata kunci : Permainan Lego, Kreativitas Anak

Abstract

Lego games are a kind of jigsaw game tool made of small plastic that can be arranged into models of cars, trains, buildings, cities, statues, airplanes, spaceships and robots and are famous in the world, especially among children. This study aims to determine how much influence the Lego game has on the creativity of group B children aged 5-6 years at Gembira Kindergarten Jatibening Bekasi. The research method used is a quantitative method and the method used in this study is a correlational method with a survey procedure with a questionnaire instrument. The study population was group B children at Gembira Jatibening Kindergarten Bekasi with a sample of 13 children. The conclusion of the research shows that the Cronbach alpha coefficient for the Lego game instrument is 0.737 and the children's creativity questionnaire is 0.810, so both instruments are declared reliable. The results of this study have implications as input for other teachers in order to improve themselves in relation to the teaching that will be achieved by students, thus providing the right learning method.

Keywords: *Lego Games, Children's Creativity*

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini merupakan kelompok usia 0-8 tahun yang berada pada perkembangan proses yang unik, karena pada proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersama dengan golden age (masa peka). Golden age merupakan waktu yang paling tepat untuk memberikan bekal yang kuat pada anak. Pada masa peka, kecepatan perkembangan otak anak selama hidupnya, artinya : Golden age merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali dan mengasah segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya. Anak-anak pada usia dini memerlukan berbagai layanan dan bantuan dari orang dewasa dari kebutuhan jasmani dan rohani. Dimana bentuk layanan tersebut di tujukan untuk memfasilitasi pertumbuhan sebagai peletakan dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya. Sehingga anak dapat tumbuh kembang secara optimal sesuai nilai, norma serta harapan masyarakat. Dalam upaya mengoptimalkan segala kemampuan yang dimiliki anak usia dini yang berdasarkan prinsip PAUD, Seharusnya setiap pendidik memahami pertumbuhan dan perkembangan berdasarkan pada tahap tumbuh kembang anak agar mencapai hasil yang sangat optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama ini di TK Gembira Jatibening Bekasi khususnya pada anak usia 5-6 tahun peneliti menemukan adanya beberapa masalah di antaranya tingkat kreativitas anak masih

rendah, hal ini terlihat pada saat pembelajaran dikelas anak kurang eksploratif, anak kurang berani bertanya meskipun ia tidak tau padahal keinginan bertanyanya ada tapi dia kurang berani mengungkapkannya. Hal ini terjadi karena metode yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi anak, sehingga membuat daya imajinasi dan kreativitas anak rendah, maka anak merasa jenuh dengan pembelajaran dan permainan yang mempengaruhi kreativitas anak.

Dalam hal ini guru perlu mempersiapkan metode bermain dan permainan yang mampu mempengaruhi kreativitas anak. Hal ini juga disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah kurang melibatkan permainan atau kegiatan bermain sebagai metode belajar bagi anak untuk meningkatkan kreativitas anak. Perkembangan kreativitas anak saat ini semakin berkurang disebabkan dengan berbagai macam fakta dilapangan yang masih menggunakan cara menekankan pengembangan kecerdasan akademik, sehingga pengembangan kreativitas kurang diperhatikan. Proses pembelajaran yang menekankan pada kecerdasan akademik dapat memadamkan kreativitas anak karena situasi dan kondisi pada saat pembelajaran kurang mendukung bagi peningkatan kreativitas anak. Dampaknya proses pembelajaran menjadi sesuatu yang membosankan bagi anak, maka dengan itu perlu adanya upaya untuk mengembangkan kreativitas anak.

Penelitian yang pertama dengan judul mengembangkan kreativitas anak melalui bermain lego. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus 49,5% ,pada siklus I menjadi 57,47%,pada siklus II kreativitas anak meningkat menjadi 84,78% kesimpulan penelitian ini adalah melalui bermain lego dapat meningkatkan kreativitas anak TK Putra Bangsa. (Sinta spadyani, 2015)

Penelitian yang kedua dengan judul meningkatkan kreativitas anak dengan bermain lego. Hasil penelitian menunjukkan data kemampuan kreativitas anak pada observasi awal ditemukan kategori cukup 35%, kategori kurang 65%, tak satupun anak yang berada pada kategori baik, pada akhir siklus I kategori baik 14,3%,kategori cukup 64,3% dan kategori kurang 21,4%.Sedangkan pada akhir siklus II kategori baik 83,4%,cukup 16,6% dan kurang 0%.Kesimpulan penerapan permainan lego dapat meningkatkan kreativitas pada anak TK Nurul Hikmah. (Sartika, 2014)

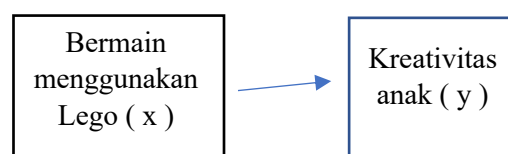
Sedangkan menurut penelitian yang ketiga bermain lego meningkatkan perkembangan kognitif anak usia pra sekolah (4-5tahun) penelitian yang menggunakan jenis penelitian Quasi experimental menunjukkan hasil ada pengaruh bermain lego terhadap perkembangan kognitif anak usia pra sekolah. (Sri utami & dkk)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Gembira

Jatibening Bekasi. Adapun metode penelitian yang digunakan sebagai berikut : metode kuantitatif dan metode korelasional dengan prosedur survey guru melihat langsung bagaimana cara anak memainkan permainan lego dengan menggunakan imajinasinya dan juga disertai instrumen kuesioner dari guru yang diberikan kepada orangtua untuk mengisi pertanyaan-pertanyaan yang ada didalam kuesioner tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Gembira Jatibening Bekasi yang terletak di perkomplekan warga. Penelitian kuantitatif ini dilakukan dengan metode korelasional dengan prosedur survey dan instrumen kuesioner untuk melihat hubungan dan fenomena yang berkembang pada setiap variabel dan subjek penelitian. Metode survey merupakan bagian dari studi deskriptif yang bertujuan untuk mencari kedudukan (status), fenomena (gejala) dan menentukan kesamaan status dengan cara melihat pengaruh antara variabel X dan variabel Y dengan standar yang sudah ditentukan.



Maka prosedur pemecahan masalah yang digunakan dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta dan data-data

tersebut diakses, diinterpretasikan dan disiplin.

Adapun data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut data primer artinya pengambilan data langsung kepada sumbernya, yaitu meneliti tentang permainan lego dan kreativitas anak dan menyebarkan instrumen secara langsung. Adapun sumber data lain yang dibagi menjadi dua yaitu :

1. Informan

Dalam penelitian ini yang menjadi informan adalah siswa-siswi TK Gembira Jatibening Bekasi.

2. Key informan

Adapun yang menjadi key informan adalah teman-teman guru disekolah yang bertindak sebagai kolaborator dalam membantu penelitian dalam pengisian data dan kepala sekolah yang telah memberi ijin untuk diadakan penelitian.

Sementara itu Populasi ialah himpunan yang lengkap dari satuan atau individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui. Banyaknya individu atau elemen yang merupakan anggota populasi disebut sebagai ukuran populasi dan disimbolkan dengan N . Berdasarkan jumlah anggotanya, populasi dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yakni populasi terbatas dan populasi tidak terbatas.

Sedangkan sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu

penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah himpunan bagian dari populasi. Sampel (disimpulkan dengan n) selalu mempunyai ukuran yang kecil atau sangat kecil jika dibandingkan dengan ukuran populasi.

Pada waktu kita mengumpulkan data, baik dengan wawancara maupun pengamatan, kita melakukannya pada individu atau satuan yang merupakan elemen populasi yang dinamakan unit analisis.

Analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis dengan teknik deskriptif dan korelasional. Teknik deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan respon atau sikap dan subjek populasi ,sehingga dapat memberi gambar tentang fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis. Sedangkan teknik korelasi digunakan untuk mencari bukti berdasarkan hasil pengumpulan data tentang hubungan atau kontribusi yang kuat, sedang atau lemah antara variabel-variabel yang dibatalkan dalam penelitian ini.

Teknis analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknis regresi linier sederhana, dalam bahasa inggris disebut dengan nama simple liner regresion digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh satu variabel bebas atau variabel indeviden atau variabel devenden atau variabel terikat atau variabel Y.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah data hasil instrumen dalam hal ini angket yang disebarkan ke orang tua, angket yang diberikan kepada orang tua yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu. Angket diberikan kepada 13 orang tua yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang telah terkumpul kemudian diolah agar mendapat penyelesaian dan kesimpulan dari masalah yang penulis teliti.

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian maka sebelumnya diadakan uji validitas terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan instrumen yang valid, artinya instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur, adapun proses perhitungannya dengan program SPSS

Variabel	Jumlah Soal	Keterangan
Permainan lego	10 soal	9 valid
Kreativitas anak	10 soal	9 valid

seri 20.

Tabel 1. Validitas Instrumen Variabel X dan Y
perhitungan validitas terlampir

Dari 10 angket yang diujikan kepada 13 orang tua maka diperoleh 9 angket atau instrumen yang valid untuk permainan lego dan 10 angket yang diujikan diperoleh 9 angket atau instrumen yang valid untuk kreativitas anak,

maka soal atau instrumen tersebut bisa dijadikan instrumen penelitian.

Seluruh butir pernyataan yang dinyatakan valid maka diuji reliabilitasnya dengan menggunakan SPSS 20 maka didapat :

Uji Reliabilitas Variabel X Permainan Lego

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.737	10

Hasil perhitungan SPSS 20

Uji Reliabilitas Variabel Y Kreativitas Anak

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.810	10

Hasil Perhitungan SPSS 20

Kriteria pengujian reliabilitas instrumen diatas adalah jika $Q_{hitung} \geq 0,700$ maka instrumen tersebut dikatakan reliabel. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai koefisien alpha cronbach`s alpha (α) untuk instrumen angket permainan lego sebesar 0,737 dan angket kreativitas anak sebesar 0,810, karena $Q_{hitung} \geq 0,700$ maka kedua instrumen dinyatakan reliabel.

Penyajian Data untuk mengetahui permainan lego (variabel X), penulis

menyebarkan 13 item angket kepada 13 orang responden. Selanjutnya, data hasil penyebaran angket dikualifikasikan dengan skala likert, jawaban terdiri :

- SL = Selalu = 5
- SR = Sering = 4
- KK = Kadang-kadang = 3
- HTP= Hampir Tidak Pernah = 2
- TP = Tidak Pernah = 1

32 37 37 37 38 38

39 40 40 42 43 46 50

Berdasarkan data diatas, diketahui bahwa skor terendah adalah 32 dan skor tertinggi 50. Untuk menganalisis data Variabel X penulis menempuh langkah-langkah sebagai berikut :

Menentukan Distribusi Frekuensi Variabel X

Interval Kelas	f_1	x_1	x_1^2	$f_1 x_1$	$f_1 x_1^2$
32 – 36	1	34	1156	34	1156
37 – 41	8	39	1521	312	12168
42 – 46	3	44	1936	132	5808
47 – 51	1	49	2401	49	2401
Jumlah	13	166	7014	527	21533

Nilai Rata-rata

$$\begin{aligned} \text{Rumus} = x &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{\sum 527}{\sum 13} = 40,53 \end{aligned}$$

Simpangan Baku X

$$\begin{aligned} \text{Rumus} = S^2 &= \frac{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{13(7014 - (166)^2)}{13(13-1)} \\ &= \frac{91182 - 27556}{13.12} \end{aligned}$$

$$= \frac{63626}{156}$$

$$s^2 = \sqrt{407,85} = 20,195$$

Besar Rentangan

Rumus R = data terbesar – data terkecil

$$R = 50 - 32 = 18$$

Menentukan banyaknya kelas, dengan rumus :

$$K = 1 + (3,3) \log n$$

$$K = 1 + (3,3) \log 13$$

$$K = 1 + (3,3) (1.11)$$

$$K = 1 + 3,6 = 4.6$$

$$K = 4,6 = 5 \text{ (dibulatkan)}$$

Menentukan panjang kelas interval

$$\text{Rumus} : P = \frac{R}{k}$$

$$P = \frac{18}{5} = 3,6 = 4 \text{ (dibulatkan)}$$

Menghitung median

$$\text{Rumus} : Me = b + p \frac{(\frac{1}{2}n - f)}{f}$$

$$= 36,5 + 4 \frac{(\frac{1}{2}13 - 1)}{8}$$

$$= 36,5 + 4 \frac{(6,5 - 1)}{8}$$

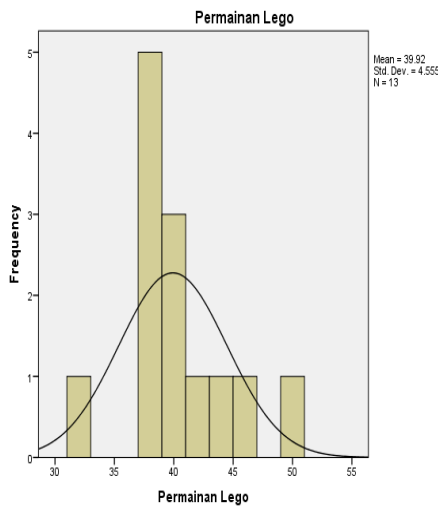
$$= 36,5 + 2,75 = 39,25$$

Menghitung Modus

$$\begin{aligned}
 \text{Rumus : } Mo &= b + P \left(\frac{b_1}{b_1+b_2} \right) \\
 &= 36,5 + 4 \left(\frac{7}{7+5} \right) \\
 &= 36,5 + 4 (0,58) \\
 &= 38,8
 \end{aligned}$$

Adapun skor nilai permainan lego (variabel X) terdapat pada gambar histogram sebagai berikut :

Diagram Frekuensi Permainan Lego (X)



Untuk mengetahui kreativitas anak (variabel Y), penulis juga menyebarkan 13 item angket kepada 13 orang responden. Selanjutnya data hasil penyebaran angket dikualifikasikan dengan nilai terendah 29 dan nilai tertinggi 47, yaitu sebagai berikut :

29 32 33 34 35 35

35 36 36 37 37 39 47

Berdasarkan data diatas, untuk menganalisis data variabel Y, penulis menempuh langkah-langkah sebagai berikut :

Menentukan Distribusi Frekuensi Variabel Y

Interval Kelas	f ₁	x ₁	x ₁ ²	f ₁ x ₁	f ₁ x ₁ ²
29 – 33	3	31	961	93	2883
34 – 38	8	36	1296	288	10368
39 – 43	1	41	1681	41	1681
44 – 48	1	46	2166	46	2166
Jumlah	13	154	6054	468	17048

Nilai Rata-rata

$$\begin{aligned}
 \text{Rumus } = x &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{\sum 468}{\sum 13} = 36
 \end{aligned}$$

Simpangan Baku Y

$$\begin{aligned}
 \text{Rumus } = S^2 &= \frac{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{13 (6054 - (154)^2)}{13 (13-1)} \\
 &= \frac{78702 - 23716}{13.12} \\
 &= \frac{54986}{156} \\
 s^2 &= \sqrt{352474} \\
 &= 18,77
 \end{aligned}$$

Besar Rentangan

Rumus R = data terbesar – data terkecil

$$R = 47 - 29 = 18$$

Menentukan banyaknya kelas, dengan rumus :

$$K = 1 + (3,3) \log n$$

$$K = 1 + (3,3) \log 13$$

$$K = 1 + (3,3) (1.11)$$

$$K = 1 + 3,6 = 4,6$$

$$K = 4,6 = 5 \text{ (dibulatkan)}$$

Menentukan panjang kelas interval

$$\text{Rumus : } P = \frac{R}{k}$$

$$P = \frac{18}{5} = 3,6 = 4 \text{ (dibulatkan)}$$

Menghitung median

$$\text{Rumus : } Me = b + p \frac{(\frac{1}{2}n - f)}{f}$$

$$= 33,5 + 4 \frac{(\frac{1}{2}13 - 3)}{8}$$

$$= 33,5 + 4 \frac{(6,5 - 3)}{8}$$

$$= 33,5 + 1,75 = 35,25$$

Menghitung Modus

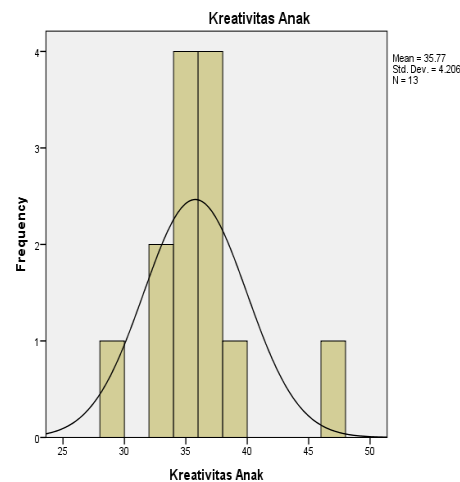
$$\text{Rumus : } Mo = b + P \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$= 33,5 + 4 \left(\frac{5}{5+7} \right)$$

$$= 33,5 + 4 (1,6) = 35,16$$

Adapun skor nilai Kreativitas anak (variabel Y) terdapat pada gambar histogram sebagai berikut :

Diagram Frekuensi Kreativitas Anak (Y)



Ringkasan Deskriptif Data masing-masing Variabel

	X	Y
Banyaknya Data (n)	13	13
Rata-rata	40,53	36
Median	39,25	35,25
Modus	38,8	35,16
Simpangan Baku	20,195	18,77
Rentangan	18	18
Nilai Minimum	32	29
Nilai Maximum	50	47
Jumlah Data (Σ)	519	465

Pengujian hipotesis ini akan diukur dengan Regresi *Product Moment*, dengan tujuan untuk mengetahui kuat dan tidaknya pengaruh permainan lego terhadap kreativitas anak yang diukur melalui satu nilai yang diberi r_{xy} yakni koefisien korelasi terhadap variabel X dan Y, semakin besar nilai koefisien korelasi, semakin kuat pengaruh antara variabel X terhadap Y. Sebaliknya apabila kecil pengaruhnya maka semakin lemah.

Ketentuannya sebagaimana ditampilkan dalam tabel interpretasi nilai dibawah ini.

Interpretasi nilai koefisien korelasi “r” Product Moment

Besar “r” Product Moment	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi yang sangat rendah/sangat lemah.
0,20 – 0,40	Antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi yang lemah/rendah.
0,40 – 0,60	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sedang.
0,60 – 0,80	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang tinggi.
0,80 – 0,100	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sangat tinggi.

Pengujian Hipotesis

$$\sum x_i = 519$$

$$\sum y_i = 465$$

$$\sum x^2 = 20969$$

$$\sum y^2 = 16845$$

$$n = 13$$

Dicari : Persamaan Regresi

$$\text{Rumus} = Y = a + bX$$

$$a = \frac{(\sum x^2)(\sum y) - (\sum x)(\sum xy)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$a = \frac{(20969)(465) - (519)(18736)}{30 (20969) - (519)^2}$$

$$a = \frac{9.750.585 - 9.723.984}{272.597 - 269.361}$$

$$a = \frac{26.601}{3.236} = 8,2$$

$$b = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

b

$$= \frac{(13)(18736) - (519)(465)}{13(20969) - (519)^2}$$

$$b = \frac{243.568 - 241.335}{272.597 - 269.361}$$

$$b = \frac{2.233}{3.236}$$

$$b = 0,69$$

Maka persamaan Regresinya adalah :

$$Y = 8,2 + (0,69)$$

$$Y = 8,89$$

$$Y = 9 \text{ (dibulatkan)}$$

Menentukan koefisiensi, Korelasi, dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

r_{xy}

$$= \frac{13(18.736) - (519)(465)}{\sqrt{\{13(20.969) - (519)^2\}\{13(16.845)^2 - (465)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{243.568 - 241.335}{\sqrt{\{272.597 - 269.361\}\{218.985 - 216.225\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{2.233}{\sqrt{(3.236)(2.760)}}$$

$$r_{xy} = \frac{2.233}{\sqrt{8.931.360}}$$

$$r_{xy} = 0,74 \text{ dibulatkan}=0,7$$

Menentukan Uji Signifikansi Korelasi untuk menentukan uji signifikansi korelasi penulis menentukan langkah-langkah sebagai berikut :

Menentukan t_{hitung} dengan rumus :

$$t = \frac{r \sqrt{n - 2}}{\sqrt{1 - r^2}}$$

$$t = \frac{0,7\sqrt{13 - 2}}{\sqrt{1 - (0,7)^2}}$$

$$t = \frac{0,7 \sqrt{11}}{\sqrt{1 - 0,49}}$$

$$t = \frac{0,7 (3.316)}{\sqrt{0,51}}$$

$$t = \frac{2,321}{0,714}$$

$$t = 3,250$$

Menentukan derajat kebebasan

$$dk = n-2$$

$$dk = 13-2$$

$$dk = 11$$

Menentukan distribusi t_{table} dengan taraf signifikansi 5% dan dk 11

$$t_{tabel} = (1 - \alpha)(dk)$$

$$= (1 - 0,05)(11)$$

$$= (0,95)(11) = 10,45$$

Uji F ini bertujuan untuk menunjukkan apakah variabel independent yang dimaksud dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependent. Menentukan besarnya kontribusi variabel X dan Y, dengan menggunakan koefisien deerminasi :

$$CD = r^2 \times 100 \%$$

$$CD = 0,7^2 \times 100 \%$$

$$= 0,49 \times 100 \%$$

$$= 49 \%$$

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka didapati : 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 tahun di TK Gembira Jatibening Bekasi. 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. Maka hasil analisis pengaruh variabel X dengan variabel Y menunjukkan bahwa indeks koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,7 setelah dikonsultasikan dengan tabel interpretasi “r” Product Moment, ternyata angka “r” (0,7)

berada diantara (0,60 -0,80) yang interpretasinya ialah antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi yang tinggi Selanjutnya berdasarkan uji signifikansi diketahui bahwa $t_{hitung} = 3,250$ dan $t_{tabel} = 10,45$, dimana $t_{hitung} (3,250) < t_{tabel} (10,45)$, interpretasinya ialah: terdapat pengaruh yang rendah antara permainan lego terhadap kreativitas anak, dengan menggunakan Coefisien Determinasi (CD) ialah 49 %, sedangkan sisanya sebesar 51% dipengaruhi oleh factor lain baik intrinsik maupun ekstrinsik yang dapat diteliti lebih lanjut. Didapat hasil penelitian menunjukkan kedua hipotesis penelitian ini dapat diterima. Namun demikian, sebagai suatu karya ilmiah tetap saja mengalami berbagai kendala dan keterbatasan.

Walaupun, penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik mungkin sesuai dengan prosedur penelitian ilmiah. Namun disadari bahwa hasil yang diperoleh tidak luput dari kekurangan atau kelemahan-kelemahan sebagai akibat keterbatasan yang ada, sehingga menimbulkan hasil yang mungkin tidak sepenuhnya sesuai dengan yang diharapkan. Keterbatasan-keterbatasan yang dapat diamati dan mungkin terjadi selama berlangsung penelitian, antara lain adalah :

1. Keterbatasan waktu yang sangat terbatas sehingga hasil penelitian hanya dapat digeneralisasikan terhadap populasi yang memiliki karakteristik sama dengan sampel penelitian.

2. Pengumpulan data yang dilakukan dalam bentuk kuesioner dan dengan waktu yang terbatas, sehingga peneliti kurang dapat mengawasi secara langsung dan teliti kepada responden.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada halaman sebelumnya, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan bahwa nilai koefisien alpha cronbach untuk instrumen permainan lego sebesar 0,737 dan angket kreativitas anak 0,810 maka kedua instrumen dinyatakan reliabel. Menurut perhitungan kontribusi antara variabel X dan Y, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat berkembang dengan baik apabila guru selalu memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat bangunan yang di inginkan, melatih kepercayaan diri anak, bersikap mandiri dan guru melakukan kegiatan berulang agar dapat menstimulus kreativitas anak secara optimal.

Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut :

1. Permainan lego yang berulang mempengaruhi kreativitas anak sehingga menjadikan anak yang kreatif.
2. Kreativitas anak mempengaruhi karakteristik dan perkembangan anak. Anak diberi kebebasan dalam menuangkan imajinasinya dalam bermain lego, sehingga

anak lebih mampu berkreasi, inovatif dan imajinatif.

- Hasil penelitian ini sebagai masukan guru lain agar dapat membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang akan dicapai oleh anak didik, sehingga harus memberikan metode pembelajaran yang tepat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka saran yang disampaikan sebagai berikut :

- Sebaiknya setiap proses pembelajaran guru memperlihatkan gambar-gambar terlebih dahulu sesuai dengan tema, dan guru memperlihatkan gambar yang akan dibangun agar anak mengetahui dan memahami seperti apa bentuk proyek yang akan anak bangun.
- Sebaiknya guru lebih banyak mencoba hal-hal baru agar dapat menumbuhkan kreativitas anak, anak perlu diberikan berbagai kegiatan baru yang bervariasi, agar dapat memperkaya ide dan wawasan dengan segala sesuatu.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussalam M. 2009. *Langkah Mudah Gali Potensi Sibuah Hati*, Solo: Pustaka Iltizam.

Asrori, Muhammad. 2008. *Psikologi Pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima.

Dwirahman, E. 2013. Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Inquisi dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7 (2);(240-250)

Djamarah dan Syaiful. 2003. *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta.

Djamarah dan Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta.

Davida. 2004. *Bermain Sambil Belajar*, Online <http://www.sabda.org>

Harlock, E. B. 2005a. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.

Hidayat. A. A. 2005a. *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak*, Jakarta: Salemba Medika.

Jannah, Sinta Spadyani Hilya. 2015. *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Pada Anak Kelompok B di TK Putra Bangsa*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Khadijah. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Medan: Cipta Pustaka Media Perintis.

Latief, dkk. 2011. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Lestari, Barkah. 2016. Upaya Orang Tua dalam Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Volume 3 N.

Musbikin, Imam. 2007. *Mendidik Anak Kreatif ala Eistein*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Munandar, Utami. 1992. *Pengembangan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Mastinis, Yamin dan Maisah. 2012. *Orientasi Baru Ilmu Pendidikan*, Jakarta.
- Marliana, Isnaini Atik. 2011. Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Mendungan. Skripsi. Surakarta Universitas Muhammadiyah
- Mukhtar Intief, et, al. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Nurvidia, Tintia. 2018. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun di Creativ Kids And U Art. Skripsi. Bandar Jaya Timur
- Perdana, Bagus Candra. 2015. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini dengan Permainan Lego Untuk Kelompok B TK Permata Bunda. Skripsi. Malang Universitas Negeri Malang
- Rahmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta: Kencana.
- Sartika. 2014. *Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Bermain Lego di TK Nurul Hikmah*, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*, Jakarta: Kencana.
- Susanti, R. 2016. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Plastisin. *Jurnal Audi*. 1 (2);(92-102)
- Utami, Sri, Nurul Qur'aniati dan Erlita Kusuma R. *Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun)*, Fakultas Keperawatan. Universitas Airlangga Surabaya.
- Written By Asolihin Skb. 2013. *Pembelajaran Menyenangkan APE Lego*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Yeni, dkk. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta: Kencana.