



Available online at: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JLC>

**LEARNING COMMUNITY**

**Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 1 (2), 2017, 30-32**

## **Hubungan Antara Permainan *Lego* Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember**

**Dinda Agustin Maulida, AT. Hendrawijaya, Niswatul Imsiyah**

Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Jember. Jl. Kalimantan No. 37, Tegal Boto, Jember 62811, Indonesia

Email: [dindaagustinmaulida@gmail.com](mailto:dindaagustinmaulida@gmail.com), [niswatul@unej.ac.id](mailto:niswatul@unej.ac.id)

### **Abstrak**

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada masa ini, sangat penting sekali untuk merangsang perkembangan pada anak, salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. Kognitif akan cepat berkembang, apalagi melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai anak. *Lego* merupakan permainan konstruktif yang bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan kognitifnya. Jenis penelitian yang digunakan adalah korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Pengambilan datanya menggunakan *check list* dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan rumus korelasi tata jenjang yang dibantu dengan menggunakan alat bantu SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) seri 24.0. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *play group* al-irsyad al-islamiyyah Jember. Saran dari penelitian ini yaitu bagi pengelola dan pendidik agar lebih mengembangkan media pembelajaran dan lebih inovatif dalam memilih alat permainan yang menyenangkan bagi anak. Bagi peneliti selanjutnya yaitu disarankan agar dapat meneliti lebih lanjut yang sehubungan dengan permainan *lego* dan perkembangan anak usia dini yaitu seperti dapat melipat kertas, menggambar benda yang dikenal, dapat menggunting kertas dan dapat membangun menara dari balok. Sebab permainan *lego* juga akan mempengaruhi tumbuh kembang anak pada perkembangan lainnya.

**Kata Kunci:** Permainan *Lego*, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini

## ***Relationship Between Lego Games With The Development Of Children Cognitive Of Earlier In Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember***

### **Abstract**

*Early childhood is the individual who is undergoing a process of growth and development which are very rapidly. At this time, it is very important to stimulate the development of the child, one of which, namely the aspects of cognitive development. Cognitive will be rapidly developed, especially through the game using the preferred child objects. LEGO is a useful constructive games for children to cognitive development. The type of research used is correlational with quantitative approach. The data were collected using check list and documentation and then analyzed using correlation correlation formula assisted by using SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) series 24.0. The result of the research shows that there is a relationship between the lego games with early childhood cognitive development at Al-Irsyad Al-Islamiyyah play group Jember. Suggestions from this research that is for the manager and educator to further develop the learning media and more innovative in choosing a fun game tool for children. For the next researcher it is suggested to research further in relation to the game of lego and early childhood development that is like can fold paper, draw a known object, can cut paper and can build tower from block. For lego games will also affect the growth and development of children on other developments.*

**Keywords:** *Lego Game, Cognitive Development, Early Childhood.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peran yang penting dalam menentukan perkembangan anak di masa selanjutnya karena selama masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak baru dimulai dan sedang berlangsung. Sedemikian pentingnya masa usia dini hingga sering disebut sebagai "the golden age" atau usia emas. Pada masa *golden age* ini, sangat penting sekali untuk merangsang perkembangan pada anak, salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan yaitu perkembangan kognitif. Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan cepat berkembang, apalagi melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai anak. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini difokuskan pada salah satu permainan yaitu permainan *lego* untuk mengetahui hubungan dengan perkembangan kognitif anak usia dini. Bahwa *Lego* merupakan permainan konstruktif bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan kognitifnya. Dari permainan ini anak bisa belajar tentang konsep besar kecil, tinggi rendah, panjang pendek dan bisa belajar mengenal warna.

*Lego* adalah jenis alat permainan bongkahan plastik kecil serta kepingan lain yang bisa disusun menjadi model apa saja serta memiliki warna yang berwarna-warni, memiliki ukuran yang berbeda dan berjumlah banyak. Pada saat menyusun setiap keping *lego*, anak dituntut untuk dapat mengenal berbagai macam bentuk, ukuran maupun warna yang terdapat pada *lego* tersebut sehingga akan menghasilkan bentuk bangunan *lego* yang sempurna dan menarik. Sesuai dengan identifikasi karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini 3-4 tahun ialah mengelompokkan benda yang memiliki persamaan; warna, bentuk, atau ukuran, mencocokkan segitiga persegi dan wajik, menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran dan memahami konsep besar atau kecil.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan selama 6

bulan yaitu mulai bulan Januari 2017-Juli 2017 di *play group* al-irsyad al-islamiyyah Jember sebagai daerah yang dipilih untuk tempat penelitian dengan menggunakan teknik *purposive area*. Sedangkan untuk pengumpulan datanya menggunakan *check list* dan dokumentasi.

Pengumpulan data di atas selanjutnya dibuktikan melalui observasi dengan menggunakan lembar *check list* kepada 20 subjek penelitian yaitu peserta didik usia 3-4 tahun di *play group* al-irsyad al-islamiyyah jember. Dalam penelitian ini penentuan subjek penelitian menggunakan teknik populasi. Dalam lembar *check list* terdapat 20 butir pernyataan selanjutnya dilakukan proses *editing*, *coding* dan *scoring*. Jika keseluruhan item pernyataan tersebut sudah terisi, maka akan dilakukan analisis data lebih lanjut dengan menggunakan rumus korelasi tata jenjang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang tinggi antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *play group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. Hal tersebut diperoleh dari hasil analisis data korelasi tata jenjang yang diolah menggunakan menggunakan alat bantu SPSS (*Statistical Package for the Social*) seri 24.0. Dengan demikian dapat disimpulkan  $H_0$  (Hipotesis nol) ditolak sedangkan  $H_a$  (Hipotesis alternatif) diterima. Permainan *lego* merupakan salah satu bentuk alat permainan pembangunan, dan alat main pembangunan berfungsi untuk meningkatkan perkembangan aspek kognitif seperti mengenal konsep bentuk, pengetahuan, pemetaan dan keterampilan membedakan penglihatan. Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan anak yaitu mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran. Mengenalkan konsep bentuk, warna, dan ukuran pada anak penting dilakukan sebab warna, bentuk dan ukuran merupakan ciri yang paling terlihat dalam dunia sekeliling kita dan dapat membantu anak menyelesaikan masalah dalam kehidupannya serta beradaptasi dengan lingkungannya. Hal ini menunjukkan bahwa apabila dengan adanya permainan

*lego*, perkembangan kognitif anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya seperti anak dapat mengenal warna, mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk serta anak dapat memahami konsep besar atau kecil. Sesuai dengan menu pembelajaran generik anak usia dini tahun 2009 bahwa perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun dikatakan berkembang jika: 1) anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, 2) dapat mencocokkan hingga 11 warna, 3) dapat menunjuk hingga 6 warna yang disebutkan, 4) mencocokkan dua bentuk, 5) memahami konsep kecil atau besar dan lain-lain.

Sedangkan untuk analisis dari setiap indikator adalah: untuk indikator kreativitas dengan perkembangan kognitif anak usia dini memiliki tingkat hubungan yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya penerapan permainan *lego* dalam pembelajaran anak usia dini dapat melatih kreativitas anak serta dapat menstimulasi kognitif anak. Seperti anak dapat mengenal warna, memahami konsep besar/kecil dan anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk. Permainan *lego* adalah permainan yang memacu kreativitas anak, permainan berbentuk balok-balok plastik berwarna-warni ukuran mini yang dapat disusun menjadi beragam bentuk. Manfaat yang diperoleh dari mainan *lego* yaitu mengembangkan aspek kognisi dan menyatukan ide. Dengan adanya kegiatan menyusun *lego*, menjadi suatu bentuk bangunan sesuai kreativitasnya, secara tidak langsung anak dapat mengerti dan memahami ukuran dari bongkahan *lego* sehingga bisa dipasangkan dan menghasilkan bentuk bangunan yang utuh.

Untuk indikator mengembangkan imajinasi dengan perkembangan kognitif anak usia dini memiliki tingkat hubungan yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa imajinasi bermanfaat dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini. Seperti anak dapat mengenal warna, memahami konsep besar/kecil dan

anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk. Imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Dengan menerapkan permainan *lego* dalam pembelajaran anak usia dini akan semakin menambah wawasan mereka. Karena banyak hal yang dapat dilihat anak secara langsung seperti melihat benda yang mempunyai berbagai ukuran serta memiliki beragam warna yang terdapat pada bongkahan *lego* tersebut

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *play group* al-irsyad al-islamiyyah Jember dengan kategori tingkat hubungan yang tinggi. Saran dari penelitian ini yaitu bagi pengelola dan pendidik agar lebih mengembangkan media pembelajaran dan lebih inovatif dalam memilih alat permainan yang menyenangkan bagi anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Darsinah. 2011. *Perkembangan Kognitif*. Surakarta: Qinant.
- Lazuardi, Ardi. 2012. *Permainan Leggo*. Surabaya: Abosolute Grafika.
- Rakhmawati, Yeni Dan Kurniawati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Zaman, dkk. 2010. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka