



**HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN *LEGO* DENGAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI *PLAY GROUP*
AL-IRSYAD AL-ISLAMIYYAH JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

Dinda Agustin Maulida

NIM 130210201009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**



**HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN *LEGO* DENGAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI *PLAY GROUP*
AL-IRSYAD AL-ISLAMIYYAH JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Luar Sekolah dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (SI)

Oleh

Dinda Agustin Maulida

NIM 130210201009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah Swt atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad Saw yang telah membawa umatnya pada jalan yang terang benderang dimuka bumi ini. Dengan segenap ketulusan dan keikhlasan, kupersembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orangtuaku tercinta, Ibunda Sayuti dan Ayahanda Anang Sudarsono. Terimakasih atas untaian dzikir dan doa'nya yang selalu mengiringi langkahku, atas kesabaran, pengorbanan, nasihat, motivasi, dan kasih sayang yang tiada henti selama ini;
2. Guru-guruku sejak Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh keikhlasan dan kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

“Bebaskan imajinasi murni anak-anak, lalu gunakanlah sebagai bahan pelajaran”
(Gordon Dryden)*)



*Gordon Dryden, dkk. 2003. Revolusi Cara Belajar The Learning Revolution Bagian III Sekolah Masa Depan. Bandung: Kaifa.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dinda Agustin Maulida

NIM : 130210201009

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Permainan *Lego* dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 17 Juli 2017

Yang menyatakan,

Dinda Agustin Maulida
NIM 130210201009

PENGAJUAN

**HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN *LEGO* DENGAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI *PLAY GROUP*
AL-IRSYAD AL-ISLAMIYYAH JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Dinda Agustin Maulida

NIM 130210201009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2017

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN *LEGO* DENGAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI *PLAY GROUP*
AL-IRSYAD AL-ISLAMIYYAH JEMBER**

Oleh

Dinda Agustin Maulida
NIM 130210201009

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Drs. H. A. T. Hendrawijaya, S. H, M. Kes
Dosen Pembimbing II : Niswatul Imsiyah, S. Pd, M. Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Hubungan Antara Permainan *Lego* dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari,Tanggal : Jumat, 24 Juli 2017

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Drs. H. A. T. Hendrawijaya, S. H, M. Kes
NIP. 195812121986021002

Niswatul Imsiyah, S. Pd, M. Pd
NIP. 196107291988022001

Penguji I,

Penguji II,

Deditiani Tri Indriati, S.Pd, M. Sc
NIP 197905172008122003

Lutfi Ariefianto, S.Pd., M.Pd
NIP. 198512102014041001

Mengesahkan,
Dekan FKIP Universitas Jember,

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Hubungan Antara Permainan Lego dengan Perkembangan Anak Usia Dini di Playgroup Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember; Dinda Agustin Maulida, 130210201009; 2017; 102 halaman; Program Studi Pendidikan Luar Sekolah; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah terbentuk pada usia ini. Pemberian stimulasi yang tepat pada masa ini akan mempengaruhi tumbuh kembang anak pada masa selanjutnya. Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Oleh karena itu, permainan merupakan rangsangan yang tepat bagi anak-anak. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*. Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan informasi bagi pengembangan penelitian di bidang pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini yang mengkaji tentang penerapan permainan *lego* dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini, sedangkan manfaat praktis yaitu dapat menambah pengetahuan dan dijadikan sebagai pengembangan pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam mengasah kemampuan kognitif anak.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Tempat yang dijadikan sebagai penelitian adalah *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember* dengan berdasarkan teknik *purposive area*. Teknik penentuan subjek penelitian menggunakan teknik populasi, sehingga subjek penelitiannya adalah seluruh anak usia 3-4 tahun di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember* yang berjumlah 20 orang. Metode pengumpulan data

dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil pengamatan tersebut, dibuktikan melalui pengisian lembar observasi kepada 20 peserta didik, setiap lembar observasi terdiri dari 20 item pernyataan. Selanjutnya dilakukan analisis data lebih lanjut dengan menggunakan rumus korelasi tata jenjang yang diolah dengan SPSS (*Statistical Package for the Social Science*) 24.

Adapun hasil perhitungan menunjukkan bahwa r_{hitung} sebesar 0,932. Jika dikonsultasikan dengan harga r_{tabel} sebesar 0,450 pada taraf kepercayaan 95% menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,932 > 0,450$. Jika hasil perhitungan hubungan antara keduanya dipresentasikan, menunjukkan bahwa permainan *lego* telah memberikan kontribusi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember* sebesar 86,86%. Sedangkan sisanya adalah 13,14% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Berdasarkan indikator yang dijadikan pengukuran diketahui bahwa indikator kreativitas memberikan sumbangsih sebesar 56,40% terhadap mengenal warna, 30,91% terhadap memahami konsep besar/kecil, dan 49,70% terhadap mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, sedangkan mengembangkan imajinasi memberikan sumbangsih 79,92% terhadap mengenal warna, 36,96% terhadap memahami konsep besar/kecil, dan 34,69% terhadap mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk.

Berdasarkan hasil analisis di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*, dengan memiliki hubungan tingkat yang tinggi. Saran yang diberikan oleh peneliti kepada pengelola lembaga dan pendidik diharapkan 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, membuat garis mendatar, lurus serta lingkaran, dapat menggunting kertas dan dapat membangun menara dari balok. Sebab permainan *lego* juga akan mempengaruhi tumbuh kembang anak pada perkembangan lainnya

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah Swt atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Permainan Lego dengan Perkembangan Anak Usia Dini di *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak oleh karena itu, saya menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Drs. Moh. Hasan, M. Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M. Sc. Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yulianti, M. Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Deditiani Tri Indrianti, S. Pd, M. Sc selaku Ketua Program Studi Pendidikan Luar Sekolah FKIP Universitas Jember yang telah meluangkan waktu serta pikiran dalam penyelesaian skripsi ini;
5. Drs. H. A. T. Hendrawijaya, S. H, M. Kes, selaku dosen pembimbing I dan Niswatul Imsiyah, S. Pd, M. Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan serta memotivasi dalam penulisan skripsi ini;
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Luar Sekolah serta Staf karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
7. Kepala sekolah, guru-guru, dan anak-anak *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember
8. Kedua Orangtua tercintaku, Ibunda Sayuti dan Ayahanda Anang Sudarsono yang tanpa mengenal lelah demi memberikan doa dan dukungan agar terselesaikannya skripsi ini, nenekku Djami, adikku Indri Sri Wulan Oktaviani, tante Ninik Andriyani dan sepupuku Dewi Puspita Sari yang selalu memberikan nasihat serta semangat mengerjakan skripsi ini;

9. Sahabat-sahabat prodi PLS Diana, Rohima, Dzakiyah, Aisyah, Ines, Barweh, Nurdiyah, Deka dan bunda-bunda konsentrasi PAUD, teman-teman seangkatan “PLS 2013” terimakasih untuk kebersamaan dan kenangan indah selama masa kuliah ini;
10. Teman-teman kos Pak Partono Amanda, Chindy, Fifi, Hema, Diana dan Nurul terimakasih telah menjadi teman sekaligus saudara yang selalu menghibur dan memberikan semangat dalam pengerjaan skripsi ini;
11. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini semata-mata karena pertolongan Allah SWT melalui mereka. Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulisan selama ini mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak untuk memperbaiki skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 24 Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Permainan <i>Lego</i>	6
2.1.1 Kreativitas	9
2.1.2 Mengembangkan Imajinasi	11
2.2 Perkembangan Kognitif	12
2.2.1 Mengenal Warna	16
2.2.2 Memahami Konsep Besar/Kecil	17
2.2.3 Mengklasifikasikan Benda berdasarkan Bentuk	19
2.3 Hubungan Antara Permainan <i>Lego</i> dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	21

2.4 Hipotesis.....	22
2.5 Kajian Penelitian Terdahulu	23
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Jenis Penelitian.....	28
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
3.3 Penentuan Subjek Penelitian	30
3.4 Definisi Operasional	30
3.3.1 Permainan <i>Lego</i>	30
3.3.2 Perkembangan Kognitif	30
3.5 Desain Penelitian.....	31
3.6 Data dan Sumber Data	33
3.7 Metode Pengumpulan Data	33
3.7.1 Observasi	33
3.7.2 Dokumentasi	34
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas	35
3.8.1 Uji Validitas.....	35
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	37
3.9 Teknik Penyajian Data dan Analisis Data Penelitian	39
3.9.1 Teknik Penyajian Data	39
3.9.2 Analisis Data Penelitian	41
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Data Pendukung	42
4.1.1. Profil lembaga <i>Play Group</i> Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember	42
4.1.2 Data pendidik di <i>Play Group</i> Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember	42
4.1.3 Data peserta didik di <i>Play Group</i> Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember	43
4.1.4 Rencana kegiatan harian (RKH) di <i>Play Group</i> Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember	43

4.2 Penyajian dan Interpretasi Data	44
4.2.1 Hubungan antara X_1 (Kreativitas) dengan Y (Perkembangan Kognitif)	46
4.2.2 Hubungan antara X_2 (Mengembangkan Imajinasi) dengan Y (Perkembangan Kognitif)	47
4.3 Analisis Data	49
4.3.1 Hubungan antara Kreativitas dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	49
4.3.2 Hubungan antara Mengembangkan Imajinasi dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	50
BAB 5. PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Penelitian Terdahulu	24
3.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas	36
3.2 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas	38
3.3 Hasil Uji Reliabilitas	39
4.1 Interpretasi nilai korelasi r	44
4.2 Hubungan antara Permainan <i>Lego</i> dengan Perkembangan Kognitif	
Anak Usia Dini	45
4.3 Hubungan antara X_1 (Kreativitas) dengan Y (Perkembangan Kognitif	
Anak Usia Dini)	46
4.4 Hubungan antara X_2 (Mengembangkan Imainasi) dengan Y	
(Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini).....	47
4.5 Hubungan Antar Setiap Indikator	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Desain Penelitian	32



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Matrik Penelitian	60
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	61
1) Metode Observasi.....	61
2) Metode Doumentasi	61
3) Kisi-kisi lembar observasi.....	61
4) Lembar Observasi	64
5) Rubrik	67
Lampiran 3 Data Mentah Uji Validitas Variabel X (Permainan <i>Lego</i>)	77
Lampiran 4 Data Mentah Uji Validitas Variabel Y (Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini)	78
Lampiran 5 Perhitungan Uji Validitas Instrument Penelitian	79
1) Korelasi butir soal 2 dengan faktor 1	79
2) Korelasi butir soal 2 dengan jumlah total	80
Lampiran 6 Hasil Hitung Uji Validitas Instrumen Penelitian Menggunakan SPSS (<i>Statistical Product And Service Solution</i>) seri 24	81
1) Korelasi Butir soal 1-4 dengan faktor 1	81
2) Korelasi Butir soal 5-7 dengan faktor 2	81
3) Korelasi Butir soal 8-12 dengan faktor 3	82
4) Korelasi Butir soal 13-16 dengan faktor 4	82
5) Korelasi Butir soal 17-20 dengan faktor 5	84
Lampiran 7 Data Mentah Uji Reliabilitas Skor Ganjil-Genap	85
Lampiran 8 Perhitungan Uji Reliabilitas Instrument Penelitian	85
Lampiran 9 Perhitungan Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS Seri 24	86
Lampiran 10 Data Mentah Penelitian Variabel X (Permainan <i>Lego</i>)	87
Lampiran 11 Data Mentah Penelitian Variabel Y (Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini)	88

Lampiran 12 Hasil Perhitungan Penelitian Manual	89
1) Korelasi Variabel X dengan Y	90
2) Korelasi Variabel X_1 dengan Y	90
3) Korelasi Variabel X_2 dengan Y.....	91
Lampiran 13 Hasil Perhitungan Menggunakan SPSS	
(<i>Statistical Package for the Social Science</i>) 24	92
1) Hubungan Permainan <i>Lego</i> dengan Perkembangan	
Kognitif Anak Usia Dini	92
2) Hubungan X_1 (Kreativitas) dengan Y	
(Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini)	92
3) Hubungan X_2 (Mengembangkan Imajinasi) dengan Y	
(Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini)	92
Lampiran 14 Profil Lembaga	93
Lampiran 15 Data Pendidik Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember	94
Lampiran 16 Data Peserta Didik Play Group Al-Irsyad	
Al-Islamiyyah Jember	95
Lampiran 17 Rencana Kegiatan Harian	96
Lampiran 18 Surat Ijin Penelitian	97
Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	98
Lampiran 20 Lembar Konsultasi.....	99
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian	101
Lampiran 22 Biodata Peneliti	10

BAB 1. PENDAHULUAN

Padababini akan diuraikan tentang 1.1 Latar Belakang, 1.2 Rumusan Masalah, 1.3 Tujuan Penelitian, dan 1.4 Manfaat Penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah layanan pendidikan bagi anak usia prasekolah untuk mengembangkan dan mengoptimalkan berbagai macam potensi yang ada pada diri anak sedini mungkin. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk sejak usia dini (Ulfah, 2015). Sedemikian pentingnya masa usia dini hingga sering disebut sebagai *“the golden age”* atau usia emas. *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember* merupakan lembaga pendidikan yang berperan penting dalam membentuk karakter, berakhlak mulia, cerdas dan kreatif.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 tahun 2014, Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Besarnya potensi anak sejak masa kelahiran, anak membutuhkan bimbingan orang tua untuk membantu mengoptimalkan aspek-aspek tumbuh kembang anak saat anak mulai beranjak diusia bermain dan besar rasa ingin mengetahui hal-hal disekelilingnya. Aspek-aspek yang dimaksud adalah fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan rasa beragama. Semakin lengkap dan sempurna tahap-tahap perkembangan pada semua aspek, semakin sempurna kecerdasan anak tersebut. Sebaliknya, semakin rendah tingkat pencapaian perkembangan pada

semua aspek di atas, semakin rendah pula tingkat kecerdasannya (Suyadi, 2010:65).

Pada masa *golden age* ini, sangat penting sekali untuk merangsang perkembangan pada anak, salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan yaitu perkembangan kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Beberapa ahli yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti halnya definisi inteligensi menurut Gardner (dalam Susanto 2014:47), mengemukakan bahwa inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.

Pada aspek perkembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis dan dapat memberi alasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi. 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. Sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Sudono, 2000:3) mengemukakan bahwa pada tahap praoperasional, panca indera berperan sangat penting. Anak memahami pengertian dan konsep-konsepnya lewat benda nyata. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, anak mendapatkan masukan-masukan untuk diproses bersama pengetahuan yang dimiliki. Dalam kesempatan lain, Hurlock (dalam Susanto 2014:50) menyatakan bahwa anak usia 3-5 tahun adalah masa permainan. Oleh sebab itu, harus ada alat-alat permainan yang diletakkan di arena bermain yang aman dan nyaman (Yusanto dkk., 2011:127-128). Seperti yang diungkapkan Freeman dan Munandar (dalam Ismail, 2006:11) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, kognitif, sosial, moral, dan

emosional anak. Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2006:273). Dalam mengembangkan kognitif anak dapat dilakukan dengan memberikan rangsangan dan kegiatan yang menyenangkan secara berkelanjutan melalui permainan.

Berdasarkan hal tersebut, *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember menerapkan permainan dalam proses pembelajaran anak, tujuan dari adanya permainan ini agar anak didik dalam mengikuti pembelajaran tidak merasa jenuh dan bosan. Salah satunya yaitu permainan *lego*. Untuk pemilihan alat permainan edukatif (APE) harus berkaitan dengan aspek perkembangan anak, terutama pada aspek perkembangan kognitif sehingga tujuan dari pemilihan alat permainan edukatif (APE) dapat mengoptimalkan aspek perkembangan itu sendiri. Bagi anak usia dini permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan misalnya permainan *lego*. Permainan *lego* merupakan salah satu cara mengembangkan kognitif anak usia dini. Menurut Vigotsky (dalam Zaman dkk, 2010:1.21) *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 bongkah plastik kecil serta kepingan lain yang bisa disusun model apa saja serta memiliki warna yang berwarna-warni, memiliki ukuran yang berbeda dan berjumlah banyak. Berdasarkan teori di atas, dapat diketahui bahwa permainan *lego* sesuai untuk mengembangkan kognitif anak.

Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember merupakan lembaga pendidikan yang menerapkan permainan *lego*. Tujuan penerapan permainan *lego* ini agar dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Akan tetapi, pada kenyataannya kognitif pada anak masih kurang optimal. Terutama kemampuan mengenal warna, mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan memahami konsep besar atau kecil. Hal ini terlihat ketika anak diminta untuk menyebutkan warna-warna pada *lego* serta menyusun *lego* berdasarkan bentuk dan ukuran, anak masih tampak kebingungan dan cenderung belum tahu. Dengan demikian, kemampuan kognitif anak harus dilatih setiap hari dengan hal-hal

yang menyenangkan seperti permainan *lego* yang menghasilkan berbagai bentuk baru yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin meneliti lebih dalam mengenai pengembangan kognitif melalui permainan *lego*. Sehubungan dengan itu, maka judul penelitian ini adalah “Hubungan antara Permainan *Lego* dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, perumusan masalah dari penelitian ini adalah “Adakah Hubungan antara Permainan *Lego* dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

- a. Sebagai referensi literatur bagi pengembangan penelitian selanjutnya di bidang pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.
- b. Sebagai informasi mengenai pentingnya permainan *lego* dalam pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan aspek kognitif anak.

1.4.2 Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai pendidikan anak usia dini.
- b. Bagi pendidik, untuk lebih menginovasi pembelajaran anak melalui permainan terutama dalam mengembangkan aspek kognitif pada anak.

- c. Bagi *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah, dapat dijadikan sebagai pengembangan pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam mengasah kemampuan kognitif anak.
- d. Bagi Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, dapat dijadikan masukan dalam upaya untuk mengembangkan peran PLS di dalam masyarakat.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan tentang 2.1 Permainan *Lego*, 2.2 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, 2.3 Hubungan antara Permainan *Lego* dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, 2.4 Hipotesis dan 2.5 Kajian Terdahulu.

2.1 Permainan *Lego*

Kata “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang. Menurut Nasih dan Khalidah (2009:139), permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif, atau kedua-duanya. Freeman dan Munandar (dalam Ismail, 2006:11) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, kognitif, sosial, moral, dan emosional anak. Sedangkan menurut Semiawan (2008:19-20), permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar.

Permainan yang diberikan pada proses pembelajaran terutama pada pendidikan anak usia dini merupakan hal yang sangat penting agar anak tidak merasa bosan. Selain itu dengan adanya permainan, anak dapat belajar secara tidak sadar dan dapat membantu mengembangkan aspek-aspek yang terdapat pada diri anak. Seperti yang tercantum dalam Undang-undang Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 13 ayat 1, bahwa pelaksanaan pembelajaran harus mencakup prinsip:

- a. Kecukupan jumlah dan keragaman jenis bahan ajar serta alat permainan edukatif dengan peserta didik: dan
- b. Kecukupan waktu pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Hasan (2009:272), manfaat permainan bagi anak usia balita, yaitu:

1. Mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental anak
2. Memenuhi kebutuhan emosi anak.

3. Mengembangkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak.
4. Membantu proses sosialisasi anak.

Permainan *lego* merupakan salah satu permainan yang diterapkan pada saat pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini. Menurut Wildanysukses (2013), *lego* adalah suatu alat permainan yang terdiri dari berbagai macam potongan aneka bentuk bangun ruang seperti balok, prisma ataupun tabung yang memiliki suatu sistem *knock-down* pada salah satu sisinya sehingga bisa dibongkar dan dipasangkan kembali, *lego* dapat disusun dan disatukan antar bagian agar terbentuk suatu bangun ruang yang variatif. Sedangkan menurut Soebachman (2012), *lego* merupakan alat permainan bongkar plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya dikalangan anak-anak atau remaja tidak pandang lelaki ataupun perempuan, permainan *lego* memacu kreativitas anak berbentuk balok-balok plastik berwarna-warni ukuran mini yang dapat disusun menjadi beragam bentuk seperti mobil, rumah, pesawat terbang, ataupun robot, tergantung pada imajinasi dan kreativitas anak. *Lego* bukan semata-mata mainan tetapi merupakan alat permainan yang mengacu kreativitas anak. Permainan *lego* memiliki beberapa nilai kelebihan yang bermanfaat untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan memicu penggemarnya untuk memiliki rasa gembira, belajar dan mau peduli dengan sesama. Sejalan dengan pendapat Sudono (2000) menyatakan dalam permainan yang memiliki kegiatan memasang, memadukan, membangun dan menumpuk dapat menjadikan imajinasi anak semakin berkembang. Lazuardi (2012), mengungkapkan bahwa ada manfaat yang diperoleh dari mainan *lego*, yaitu:

- a) Aspek Kognisi adalah salah satu aspek yang penting untuk dimiliki dan dilatih oleh setiap anak yang sedang dalam masa pertumbuhan. Aspek ini melatih seseorang untuk menciptakan daya cipta, imajinasi dan kreativitas. Walaupun dapat dimainkan oleh segala usia, namun permainan *lego* juga memiliki klasifikasi umur. Misalnya ada *lego* yang dapat dimainkan oleh anak usia dua sampai lima tahun dan usia dua hingga 12 tahun

- b) Menyatukan Ide, dengan memainkan *lego* tentunya anak dapat saling bertukar ide untuk mewujudkan kreasi imajinasi. Dengan *lego*, anak dapat mewujudkan sebuah seni.

Mainan *lego* tidak hanya bermanfaat untuk mengasah pada satu perkembangan saja, tetapi membantu mengembangkan berbagai perkembangan pada anak. Maka dari itu, pemberian permainan pada masa anak-anak sangat baik sekali untuk menstimulasi tumbuh kembangnya. Permainan *lego* sangat tepat sekali untuk diberikan kepada anak usia dini mengingat kemampuan yang dimiliki dalam masa perkembangan perlu diasah dan dilatih agar dapat berkembang dengan optimal. Dengan permainan *lego* anak dapat bermain sambil belajar mengenal warna serta bongkahan-bongkahan *lego* yang tidak berbahaya dapat dibuat dan dibentuk sesuai keinginan sekaligus dapat mengembangkan kreativitas anak dalam menghasilkan ide-ide baru. Selain itu menurut

“Ada beberapa kegunaan dan manfaat mainan *lego* untuk balita 2-5 tahun, yaitu a) parsial, kecerdasan parsial atau kecerdasan ruang termasuk diantaranya kecerdasan dimensional balita dapat dilatih dan dikembangkan dalam menyusun potongan balok ataupun kubus ketika disusun secara vertikal ataupun horizontal. Konsep dasar bangun ruang mengenai panjang, lebar dan tinggi sebuah bangun dapat dikenalkan semenjak dini, b) kreativitas dan imajinasi, daya imajinasi dan kreativitas balita dapat dilatih dan dikembangkan dalam permainan *lego* ini. Membuat rumah-rumahan atau robot-robotan yang memiliki keanekaragaman bentuk dan pola merupakan stimulasi dasar dalam mengembangkan daya kreativitas dan imajinasi balita dalam menyusun sebuah bangun ruang, c) analitis, kemampuan analitis balita didasarkan pada pengamatan dan kesesuaian antar pilihan bentuk bangun dengan model atau bentuk bangunan yang sesungguhnya. Misalnya bentuk atap rumah adalah segitiga sedangkan bentuk roda adalah bulat dan bentuk bola adalah bundar, d) keterampilan, keterampilan dalam menyeimbangkan penyusunan *block* atau potongan balok agar tidak mudah jatuh ataupun tetap kokoh dalam posisinya bisa dilatih juga. Balita akan mengembangkan keterampilan desain konstruksi bangunan yang tepat disesuaikan dengan tingkat kestabilan struktur, e) motorik halus, ketelitian dalam menyatukan atau memasang antar bentuk agar dapat menyatu dapat digunakan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan motorik halus balita” (Wildanysukse, 2013).

Dari uraian di atas bahwa permainan *lego* adalah permainan bongkar pasang berupa bongkahan plastik yang memiliki berbagai warna dan bentuk, yang bisa disusun menjadi beragam bentuk bangunandengan memasang atau membentuk tiap bongkahansecara bersusun sehingga dapat mengembangkan imajinasi danmelatih kreativitas anak

2.1.1 Kreativitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Menurut Santrock (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010:6) kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara baru dengan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Sedangkan menurut Sujiono dan Sujiono (2005:134) menyatakan bahwa kreativitas yang ditunjukkan anak merupakan bentukkreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya seolah tanpaterkendali. Hal ini biasa dilakukan anak ketika anak sedang bermain. Salah satunya dengan menggunakan alat permainan *lego*, *lego* bukan semata-mata mainan tetapi merupakan alat permainan yang mengacu kreativitas anak. Senada dengan pendapat Soebachman (2012), permainan *lego* adalah permainan yang memacu kreativitas anak, permainan berbentuk balok-balok plastik berwarna-warni ukuran mini yang dapat disusun menjadi beragam bentuk.

“Karakteristik tindakan anak yang menunjukkan kreativitas; (a) belajar kreatif, (b) rentang perhatian panjang, (c) mampu mengorganisasikan yang menakjubkan, (d) dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda, (e) belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya, (f) menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami” (Torrancedalam Suratno, 2005:11).

Kreativitas anak usia dini muncul ketika mereka diberikan kebebasan untuk menuangkan ide atau pemikirannya. Jika kreativitas tidak dikembangkan sejak dini, maka anak cenderung akan kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dikemudian hari, selain itu anak juga tidak akan tumbuh dan berkembang secara utuh. Ungkapan ini diperkuat oleh pendapat Beetlestone (2012:13) yang mengungkapkan bahwa kreativitas sangat penting bagi

perkembangan semua anak, kreativitas merupakan unsur yang penting dalam kesuksesan anak. Semakin berpengalaman anak dalam memecahkan sebuah masalah semakin banyak sesuatu atau ide-ide baru yang ada dipikirkannya. Oleh karena itu, penting sekali untuk melatih kreativitas anak sedini mungkin dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan seperti pemberian permainan untuk mengembangkan kreativitas anak. Seperti yang diungkapkan oleh Munandar (1999:45-46), kreativitas penting untuk dipupuk dan dikembangkan melalui pendidikan sejak usia dini dengan alasan karena orang dapat mewujudkan dirinya. Adapun yang diungkapkan oleh Hurlock (1978:11) mengenai kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak, yaitu:

- a) Waktu, anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasan atau konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau *original*. Anak-anak jika sudah mencoba sesuatu mereka tidak mau atau sulit untuk pindah pada kegiatan yang lain.
- b) Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya. Adakalanya anak tidak mau membaur dengan teman-temannya karena sedang melakukan sesuatu yang menarik perhatiannya.
- c) Dorongan, terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif, bebas dari ejekan. Anak kreatif biasanya dianggap tidak sama dengan teman lain dan mungkin berbuat sesuatu yang aneh menurut orang dewasa dan membuat orangtua khawatir.
- d) Sarana untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi perlu disediakan sarana bermain.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam melatih kreativitas anak salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan permainan sehingga dengan sarana tersebut anak terlatih untuk memecahkan sebuah masalah dengan ide-ide atau pemikirannya dalam kegiatan permainan tersebut.

2.1.2 Mengembangkan Imajinasi

Imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat (Beaty dalam Rachmawati & Kurniati 2010:53). Imajinasi merupakan kemampuan berpikir seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas luasnya, dalam merespon suatu stimulasi. Kemampuan ini sangat berguna untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), imajinasi merupakan daya pikir untuk membayangkan (diangan-angan) atau menciptakan gambar-gambar (lukisan, karangan dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Dengan demikian imajinasi tersebut dapat dikatakan bahwasanya merupakan daya pikir pada anak untuk melakukan suatu kegiatan melalui hasil pemikirannya sendiri.

Anak-anak adalah makhluk yang terbiasa berpikir menggunakan imajinasi. Kemampuan imajinatif anak merupakan bagian dari aktivitas otak kanan yang bermanfaat untuk kecerdasannya. Di masa balita, imajinasi merupakan bagian dari tugas perkembangannya, sehingga anak sangat suka membayangkan sesuatu, mengembangkan khayalannya, dan bercerita membagi ide-ide imajinatifnya kepada sekitarnya. Imajinasi juga memperkaya pengetahuan anak, karena rasa keingintahuan mereka yang besar mendorong mereka untuk mencari dan menggali lebih dalam sesuatu yang ingin mereka tahu. Jika mampu mengembangkan, mengasah dan mengelola imajinasi anak, maka berimajinasi akan bermanfaat dalam meningkatkan kecerdasan kreatifnya, membuatnya lebih produktif karena potensi dan kemampuan imajinasi anak merupakan proses awal tumbuh kembangnya daya cipta dalam diri anak yang dapat menghasilkan sebuah kreasi yang menarik dan bermanfaat untuk perkembangan kepribadiannya (Platinum Generasi, 2010)

Imajinasi anak berkaitan erat dengan tumbuh kembangnya kreativitas dalam diri anak. Imajinasi sangat besar manfaatnya bagi perkembangan kognitif anak usia dini sehubungan dengan hal ini Smilansky (dalam Rachmawati&Kurniati 2010:54) mengemukakan imajinasi merupakan salah satu

hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Dengan menerapkan permainan *lego* dalam pembelajaran anak usai 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. Sehingga jika anak disuruh menyusun *lego* dengan satu warna yang samamenjadi bentuk bangunan yang sesuai dengan keinginan, anak akan lebih mudah untuk melakukannya. Maka pembelajaran dengan menggunakan penerapan sebuah permainan terutama permainan *lego* dapat membantu mengembangkan kemampuan imajinatif anak. Seperti yang diungkapkan oleh Montolalu (2010:5.21), alat permainan edukatif *lego* ini sangat menarik untuk melatih daya kreatifitas dan imajinasi seseorang. Anak-anak dapat sambil belajar mengenal warna, karena warnanya yang beranekaragam dapat dibangun dan dibentuk sesuai dengan warna yang disukai.

Jadi dapat disimpulkan mengembangkan imajinasi adalah upaya berfantasi dengan daya cipta yang dilakukan seseorang tanpa dibatasi kenyataan serta memperluas dan memperlebar khayalannya dalam membayangkan sesuatu yang diangan-angankan sehingga dapat menghasilkan suatu kegiatan atau kreasi yang didapat dari hasil pemikirannya sendiri.

2.2 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Werner (dalam Monks dkk., 2006), perkembangan ialah suatu proses yang menunjukkan ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang. Sedangkan menurut Sutirna (2013:14) bahwa perkembangan itu merupakan suatu deretan perubahan yang tersusun dan berarti, yang berlangsung pada individu dalam jangka waktu tertentu. Perkembangan tidak terbatas pada pengertian perubahan secara fisik, melainkan di dalamnya juga terkandung serangkaian perubahan secara terus menerus dari fungsi-fungsi jasmaniah dan rohaniah yang dimiliki individu menuju tahap kematangan, melalui pertumbuhan dan belajar (Desmita, 2005:4). Sedangkan kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) (Rahman, 2009:51). Menurut Darsinah (2011:2), kognitif merupakan

proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sama halnya dengan pendapat Susanto (2014:47) menyatakan bahwa kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan seseorang dengan berbagai minat terutama kepada ide-ide. Piaget (dalam Hildayani, 2006:3.4) menyatakan bahwa cara anak mempelajari, mengingat, mendengar, dan mengamati dunia disekitar mereka tidaklah pasif, melainkan secara alamiah. Mereka memiliki rasa ingin tahu mengenai dunia di sekitar mereka dan secara aktif mencari informasi yang dapat membantu mereka memahami serta mengerti situasi di sekitar mereka. Selanjutnya menurut Piaget (dalam Gunarsa, 2012:136) perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya.

Kematangan dalam proses berfikir pada anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan telah diketahui bahwa mengenal adalah ciri khas anak karena sesuai dengan dunia anak yang memiliki rasa ingin tahu yang kuat terhadap segala sesuatu terutama yang menarik minatnya. Melalui rasa ingin tahu, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya untuk meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan. Piaget (dalam Sujiono dkk., 2010:2.6) berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, masuk dalam perkembangan tahap praoperasional. Perkembangan kognitif pada tahap praoperasional ini anak usia dini ditandai dengan kefasihan menggunakan tanggapan simbolik. Karena dengan pengetahuan bahasa mereka berkembang pesat yang menjadikan mereka memiliki kemampuan untuk menggunakan penggambaran simbolik dalam berpikir, memecahkan masalah dan permainan kreatif. Dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah proses kemampuan berpikir anak yang diperoleh melalui dirinya sendiri dengan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran

Perkembangan dari setiap anak tidaklah sama. Jika anak berkembang pikirannya dengan cepat dan baik, maka anak akan menjadi lebih kognitif, anak akan berkembang optimal dalam kehidupannya sejalan dengan tumbuh kembang anak yang bersangkutan. Dalam segala aktivitasnya, anak juga dapat beraktivitas dengan baik dan optimal. Memberikan stimulasi sesuai dengan pencapaian perkembangan anak merupakan cara agar anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya, dibandingkan dengan tidak adanya pemberian stimulasi pada anak yang dapat memperlambat perkembangannya. Stimulasi perkembangan anak adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak usia 0-6 tahun agar berkembang secara optimal (Sulistiyawati, 2014:65). Dengan demikian kognitif anak dapat dirangsang melalui sebuah permainan agar dapat melatih kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan untuk melakukan penalaran dan pemecahan masalah, misalnya melalui permainan *lego*.

Dalam permainan *lego* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu dengan menyusun bongkahan *lego*. Pada tahap awal mengenal *lego*, anak mencoba untuk menyusun bongkahan *lego* dengan cara memasang bongkahan *lego*. Dengan tidak sadar anak juga dapat mengenal warna yang ada di bongkahan *lego* tersebut serta dapat mencocokkan bentuk *lego* dari ukuran yang terkecil hingga yang terbesar. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (dalam Susanto, 2014:50) menyatakan bahwa anak usia 3-5 tahun adalah masa permainan. Bermain dengan benda atau alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Vigotsky (dalam Zaman dkk, 2010:1.21) *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. Selanjutnya dikemukakan oleh Afandi dkk (2013:15) bahwa 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.

Menstimulasi kognitif anak melalui permainan *lego* membutuhkan proses dan waktu untuk membiasakan dan melatih daya pikir anak terutama dalam mengenal warna, memahami konsep besar kecil dan mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk. Seperti yang diungkapkan oleh Susanto (2014:58) bahwa 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. Selain itu menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini bahwa indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun adalah mampu mengenal benda dengan membedakan benda berdasarkan bentuk dan ukuran, mengenal benda dengan memasangkan benda sesuai dengan pasangannya dan mampu mengenal bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran). Sedangkan dalam 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. Menurut Darsinah (2011:2), salah satu 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.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses berfikir dalam memperoleh suatu informasi atau pengetahuan dengan mempelajari, mengingat, melihat dan memahami objek yang ada disekitar. Dalam penelitian ini, peneliti memilih tiga indikator perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun sesuai dengan menu generik yaitu mengenal

warna, memahami konsep besar atau kecil dan mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk

2.2.1 Mengenal Warna

Warna adalah salah satu bentuk pantulan cahaya dari benda yang ditangkap oleh indra penglihatan. Menurut Prawira (1989:4), warna merupakan unsur keindahan dalam seni, warna termasuk unsur yang nampak dan visual yang dapat membedakan sebuah bentuk dari sekelilingnya. Sedangkan menurut Sanyoto (2005:9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis warna adalah sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan.

Permainan *lego* sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam belajar mengenal warna. Penggunaan permainan *lego* sangat tepat untuk mengajarkan anak dalam mengenal warna dasar, karena anak bisa mengenal warna dasar melalui sebuah permainan. *Lego* ini memiliki berbagai macam warna dan bentuk sehingga anak akan tertarik untuk belajar mengenal warna. Menurut teori Prang (dalam Hakim dan Utomo, 2003:80) terdapat pengelompokan kelas warna, yaitu:

1. *Primary*: merupakan warna utama atau pokok yaitu merah, kuning dan biru.
2. *Binary*: warna kedua dan terjadi dari gabungan antara dua warna *primary* yaitu merah ditambah biru akan menjadi violet, merah dan kuning akan menjadi oranye, dan biru ditambah kuning akan menjadi hijau.
3. Warna antara (*intermedian*): warna dari campuran warna *primary* dan *binary*, misalnya merah dicampur hijau menjadi merah hijau.
4. *Tertiary* (warna ketiga): merupakan warna-warna dari campuran warna *binary*. Misalkan, violet dicampur dengan hijau dan sebagainya.
5. *Quaternary*: ialah warna campuran dari dua warna *tertiary*. Misalnya semacam hijau violet dicampur dengan oranye hijau, oranye violet dicampur dengan oranye hijau, dan hijau oranye dicampur dengan violet oranye.

Pengenalan warna adalah salah satu perkembangan kognitif yang harus dikembangkan sejak anak usia dini. Tedjasaputra (2005:43) menyatakan bahwa anak usia prasekolah diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan alam. Terdapat banyak manfaat yang diperoleh dalam mengenalkan warna sejak usia dini seperti melatih daya ingat, mengasah imajinasinya serta dapat menumbuhkan sikap kreatif pada anak. Senada dengan pendapat Harun dkk. (2009:146) berpendapat bahwa anak usia dini sangat sensitif penglihatannya pada benda yang menarik dan mencolok, seperti benda atau warna merah, ungu, kuning, biru, dan hijau. Warna-warna tersebut sangat sensitif terhadap penglihatan mereka sehingga akan memberikan dampak efektif terhadap perkembangan kemampuan membangun tingkat konsentrasi penglihatan yang akan tersimpan dalam memori otaknya secara baik dan tahan lama.

“Manfaat pembelajaran pengenalan warna adalah memberikan kesempatan anak untuk: 1) menyesuaikan bentuk dan warna, 2) mengkombinasikan warna, 3) melihat hubungan antara bentuk, ukuran dan warna, 4) menggores dan menggambar sesuatu sesuai petunjuk guru, 5) mengembangkan kreativitas anak, 6) mengembangkan kemampuan sensoris, 7) mengembangkan kemampuan koordinasi mata-tangan, 8) anak menjadi sangat tertarik dan merasa senang sehingga rasa ingin tahu muncul pada saat pembelajaran pengenalan warna, 9) memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar anak” (Montolalu, 2010:74).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa banyak manfaat yang diperoleh dari mengenalkan berbagai warna sejak usia dini. Selain dapat meningkatkan daya ingat anak, mengenal warna juga dapat mengoptimalkan perkembangan anak dalam mengembangkan imajinasi, kreativitas serta dapat menumbuhkan minat belajar anak.

2.2.2 Memahami Konsep Besar atau Kecil

Konsep merupakan landasan untuk proses berpikir yang memiliki peran yang sangat penting untuk pijakan selanjutnya. Menurut Soedjaji (2000:14) mengungkapkan bahwa pengertian dari konsep ialah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya

dinyatakan dengan istilah atau rangkaian kata. Sedangkan menurut Woodruff (dalam Amin, 1987), mendefinisikan konsep sebagai berikut: (1) suatu gagasan/ide yang relatif sempurna dan bermakna, (2) suatu pengertian tentang suatu objek, (3) produk subjektif yang berasal dari cara seseorang membuat pengertian terhadap objek-objek atau benda-benda melalui pengalamannya (setelah melakukan persepsi terhadap objek/benda). Lebih lanjut Beaty (1996:61) mengungkapkan bahwa dalam mengajarkan konsep ukuran pada anak usia dini yaitu mengenai konsep kebalikan. Misalnya menjelaskan mengenai konsep besar dan kecil, panjang dan pendek, banyak dan sedikit dan lain sebagainya. Kemampuan memahami konsep ukuran (besar atau kecil) merupakan salah satu kemampuan kognitif yang sesuai dengan menu generik anak usia dini. Selain itu menurut Liebeck (dalam Mulyono, 2003:250), menyatakan bahwa konsep menunjukkan pada pemahaman dasar anak. Anak dapat mengembangkan suatu konsep ketika mereka mampu mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda dan mampu memasang atau menghubungkan benda berdasarkan ukurannya.

Konsep ukuran diperoleh dari pengalaman anak pada waktu ia berinteraksi dengan lingkungannya, khususnya pengalaman yang berhubungan dengan membandingkan mengklasifikasikan dan menyusun benda-benda. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan anak dalam mengembangkan kemampuan dasar yang terkait dengan ukuran adalah anak menyusun benda berdasarkan ukuran paling kecil hingga ukuran paling besar atau sebaliknya, mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan membandingkan mana yang lebih tinggi antara seorang anak dengan temannya, dan sebagainya (Jamaris, 2006:47). Dalam permainan *lego*, anak dituntut untuk menyusun bongkahan *lego* menjadi suatu bentuk sesuai kreativitasnya, sebelum kegiatan menyusun *lego* dengan caramemasangkan bongkahan *lego* anak harus mengerti dan memahami ukuran dari bongkahan *lego* terlebih dahulu, disusun berdasarkan ukuran paling terkecil atau terbesar sehingga akan menghasilkan bentuk bangunan yang utuh. Sejalan dengan pendapat Aisyah dkk. (2008:5.33) bahwa anak mendapatkan lebih banyak pengalaman didalam lingkungannya maka anak mulai menaruh perhatian khusus kepada hubungan antar benda-benda yang ada disekitarnya. Ukuran adalah salah

satu yang diperhatikan anak secara khusus. Anak dapat memahami satu macam ukuran dengan cara belajar konsep kebalikan, seperti besar dulu baru kecil. Kemudian barulah anak bisa membandingkan keduanya.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa memahami konsep besar atau kecil merupakan kemampuan yang diperoleh anak saat anak belajar membandingkan objek yang terlihat sama tetapi ukuran berbeda, dengan cara mengamati, memegang, membuat dan menggunakannya secara langsung.

2.2.3 Mengklasifikasikan Benda berdasarkan Bentuk

Klasifikasi yaitu kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya atau karakteristik lainnya termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya kedalam rangkaian tersebut. Menurut Sefeldt & Barbara (2008:394) penggolongan (klasifikasi) adalah kegiatan mengelompokkan benda-benda yang serupa atau memiliki kesamaan. Sedangkan menurut Syamsudin (2002:106) menjelaskan secara rinci bahwa pengelompokkan adalah kegiatan menyusun, memilih, mengumpulkan atau memisahkan suatu himpunan benda ke dalam beberapa himpunan yang lebih kecil berdasarkan atribut benda (ukuran, warna, bentuk) sehingga menjadi beberapa himpunan. Senada dengan hal tersebut, Suyanto (2005:162) mengemukakan bahwa klasifikasi adalah mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok. Mengklasifikasikan benda merupakan salah satu indikator dari tingkat pencapaian perkembangan bidang pengembangan kognitif yaitu tentang konsep bentuk, warna, ukuran dan pola. Mengelompokkan benda dalam hal ini adalah kegiatan menyortir atau memilah-milahkan benda sesuai dengan kriteria atau klasifikasi yang dikehendaki. Anak-anak dapat membedakan benda menurut warna, bentuk maupun ukuran melalui kegiatan mengelompokkan. Menurut Bhargava dan Kirova (2002:57) kemampuan mengklasifikasikan dianggap penting untuk kelangsungan hidup serta untuk proses kognitif yang lebih tinggi.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pengklasifikasian benda berdasarkan bentuk. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bentuk adalah rupa atau wujud. Bentuk terdiri dari 3 bentuk dasar yaitu: a) lingkaran, b) kotak dan c) segitiga. Jamaris (2006:53) berpendapat bahwa kemampuan mengenal bentuk merupakan kemampuan dasar untuk dapat membedakan bentuk-bentuk huruf, kemampuan dasar membaca dapat dilihat dari kemampuan anak tersebut dalam melakukan diskriminasi secara visual, yaitu kemampuan dalam membedakan berbagai bentuk seperti bentuk segitiga, lingkaran, segi empat atau bentuk lainnya.

Klasifikasi dapat dikenalkan dan diajarkan kepada anak melalui berbagai kegiatan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Beberapa permainan yang mengajarkan konsep klasifikasi salah satunya yaitu permainan *lego*. Sesuai dengan pendapat Wildanysukses (2013), *lego* adalah suatu alat permainan yang terdiri dari berbagai macam potongan aneka bentuk bangun ruang seperti balok, prisma ataupun tabung yang memiliki suatu sistem *knock-down* pada salah satu sisinya sehingga bisa dibongkar dan dipasangkan kembali, *lego* dapat disusun dan disatukan antar bagian agar terbentuk suatu bangun ruang yang variatif. Kemudian dilanjutkan dengan pendapat Jayanti (2013:15) bahwa Indikator kemampuan anak usia 3-4 tahun harus menguasai 4 bentuk yaitu lingkaran, bujur sangkar, persegi, dan segitiga. Berbagai macam potongan aneka bentuk yang terdapat pada permainan *lego* ini bisa mengajarkan anak untuk mengetahui berbagai macam bentuk, selain itu dari permainan ini anak diajarkan untuk memilah bentuk apa saja yang akan disusun sesuai dengan hasil mengklasifikasi bentuk yang mereka pilih dan pasang sesuai bentuk pasangannya. Sementara itu Sefeldt & Barbara (2008:395-396) mengemukakan bahwa saat mengklasifikasikan benda meliputi dua kegiatan yang dilakukan oleh anak yakni sebagai berikut:

- a. Membandingkan, yaitu proses dimana anak-anak membangun hubungan antara dua benda pada suatu atribut tertentu.

b. Menyusun, yaitu melibatkan perbandingan benda-benda yang lebih banyak dari dua atau lebih perangkat, dan mencakup penempatan benda-benda ke dalam suatu urutan dari yang pertama ke yang terakhir.

Sesuai dengan pendapat di atas, salah satu kegiatan yang terdapat pada permainan *lego* ini yaitu kegiatan menyusun, menyusun merupakan suatu kegiatan yang dapat menghasilkan suatu bentuk bangunan. Menyusun bongkahan-bongkahan *lego* dengan bentuk yang sama akan menghasilkan bentuk bangunan *lego* yang menarik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk ialah kemampuan untuk memilih dan menggolongkan benda berdasarkan pada ciri atau karakteristik tertentu yang memiliki kesamaan bentuk. Dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif seperti yang terdapat pada permainan *lego*. Permainan dengan kegiatan memasang bentuk sesuai pasangannya.

2.3 Hubungan antara Permainan *Lego* dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Semiawan (2008:19-20), permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Terdapat berbagai macam permainan yang diterapkan pada pembelajaran anak usia dini, salah satunya yaitu permainan *lego*. *lego* adalah suatu alat permainan yang terdiri dari berbagai macam potongan aneka bentuk bangun ruang seperti balok, prisma ataupun tabung yang memiliki suatu sistem *knock-down* pada salah satu sisinya sehingga bisa dibongkar dan dipasangkan kembali, *lego* dapat disusun dan disatukan antar bagian agar terbentuk suatu bangun ruang yang variatif (Wildanysukses, 2013).

Melalui permainan *lego* ini perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Vigotsky (dalam Zaman dkk, 2010:1.21) *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. Permainan *lego* yang berbentuk balok dengan bahan dasar plastik merupakan alat permainan yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, karena untuk menjadi sebuah bentuk bangunan 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 mengenal berbagai macam bentuk, ukuran maupun warna yang terdapat pada *lego* tersebut sehingga akan menghasilkan bentuk bangunan *lego* yang sempurna dan menarik.

Permainan *lego* merupakan permainan yang nyata bagi anak melalui pengenalan benda-benda yang memiliki warna, bentuk dan ukuran sehingga anak tertarik untuk memainkannya dan bermanfaat untuk anak dalam mengingat berbagai macam warna, bentuk dan ukuran. Sehingga melalui permainan *lego* yang menyenangkan ini dan bisa dibentuk menjadi bentuk bangunan apa saja yang diinginkan, diharapkan perkembangan kognitif anak dapat berkembang secara optimal.

2.4 Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah suatu pernyataan yang menunjukkan pertautan atau hubungan antara dua variabel atau lebih yang merupakan dugaan dan jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian untuk menentukan benar tidaknya masih perlu pengujian secara empiris melalui pengumpulan dan pengolahan data penelitian (Masyhud, 2014:72). Menurut Arikunto (2006:73), ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu:

1. Hipotesis kerja atau disebut hipotesis alternatif yang disingkat H_a . Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y atau adanya perbedaan antara dua kelompok;
2. Hipotesis nol, disingkat H_0 . Hipotesis nol sering juga disebut hipotesis statistik, karena biasanya digunakan dalam penelitian yang bersifat statistik dengan diuji perhitungan statistik. Hipotesis nol menyatakan tidak adanya

perbedaan antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh variabel X dan variabel Y.

Berdasarkan paparan teori dalam kajian pustaka, maka premis dari penelitian ini yaitu:

1. Permainan merupakan kegiatan yang dirancang untuk pembelajaran pada pendidikan anak usia dini seperti permainan *lego*. Permainan *lego* merupakan salah satu permainan yang penting untuk diterapkan dalam pembelajaran terutama pada anak usia dini, karena melalui permainan *lego* dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.
2. *Lego* merupakan alat permainan edukatif yang berupa bongkahan plastik yang memiliki berbagai warna dan bisa dibentuk sesuai keinginan anak sehingga anak tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.
3. Permainan *lego* merupakan permainan yang dapat menstimulasi perkembangan terutama pada perkembangan kognitif anak. Kegiatan menyusun atau membentuk dalam permainan *lego* menuntut anak untuk menggunakan imajinasinya serta anak dapat mengenal bentuk, warna dan ukuran yang terdapat pada *lego* tersebut.

Dari premis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang erat antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini sehingga hipotesis dari penelitian ini yaitu:

Hipotesis kerja (H_a) : Ada hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*.

2.5 Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu merupakan tinjauan penelitian yang relevan berfungsi sebagai landasan dan acuan kerangka berfikir untuk mengkaji suatu masalah yang menjadi saran dari suatu penelitian. Berikut kajian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Ramaikis Jawati (Universitas Negeri Padang, tahun 2013)	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil penelitian: Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan permainan ludo geometri kemampuan kognitif anak meningkat. Terlihat pada saat anak dapat dengan baik mengenal bentuk geometri serta mengenal bilangan. • Perbedaan: Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah penelitian terdahulu mengkaji tentang kegiatan permainan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak. Sedangkan pada penelitian ini lebih fokus pada korelasi permainan <i>lego</i> dengan perkembangan kognitif anak usia dini. • Persamaan: Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama ingin mengetahui perkembangan kognitif anak usia dini.
2.	Vera Heryanti (Universitas Bengkulu, tahun 2014)	Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak) di Paud Budi Mulya Kota Manna	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil Penelitian: Hasil penelitian ini adalah bahwa dengan melalui permainan tradisional (congklak) perkembangan kognitif anak dapat meningkat. • Perbedaan: Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			<p>saat ini adalah penelitian terdahulu memberikan penjelasan tentang peningkatan dari perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak). Sedangkan penelitian ini mencari hubungan antara permainan <i>lego</i> dengan perkembangan kognitif anak usia dini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persamaan: Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang perkembangan kognitif anak usia dini.
3.	Putu Rahayu Ujianti (Universitas Pendidikan Ganesha, tahun 2014)	Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk di Kelompok A TK PGRI Singaraja	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil penelitian: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menerapkan metode bermain <i>puzzle</i> dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak, dengan hasil peningkatan perkembangan kognitif anak terjadi ketika menerapkan metode bermain <i>puzzle</i> dengan memberikan contoh berbagai macam bentuk geometri. • Perbedaan: Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah penelitian terdahulu memfokuskan pada peningkatan perkembangan kognitif melalui kegiatan bermain

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			<p><i>puzzle</i>. Sedangkan penelitian ini fokus pada hubungan permainan <i>lego</i> dengan perkembangan kognitif anak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persamaan: Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang perkembangan kognitif anak usia dini.
4.	Diah Sari Widyastuti (Universitas Muhammadiyah Surakarta, tahun 2015)	Permainan Balok Berpengaruh Terhadap Kemampuan Kognitif Anakkelompok B di TK Pertiwi Mlese	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan balok dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak dengan menumpuk balok sambil memperhatikan besar kecilnya. • Perbedaan: Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah penelitian terdahulu lebih memfokuskan pada metode permainan balok untuk dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Sedangkan penelitian ini fokus pada hubungan permainan <i>lego</i> dengan perkembangan kognitif anak. • Persamaan: Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama ingin mengetahui perkembangan kognitif anak.

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
5.	Durrotul Milla (Universitas Negeri Surabaya, tahun 2017)	Pengaruh Bermain <i>Lego</i> Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Kelompok A Di Tk Sabilul Hikmah Surabaya	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara bermain <i>lego</i> terhadap kemampuan mengenal warna pada anak, sehingga dapat disimpulkan dengan adanya media seperti yang terdapat pada kegiatan bermain <i>lego</i> dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal warna. • Perbedaan: Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah jika penelitian terdahulu menggunakan media <i>lego</i> untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal warna, sedangkan penelitian saat ini menggunakan permainan <i>lego</i> untuk mengetahui perkembangan kognitif anak • Persamaan: Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang perkembangan kognitif anak.

Sumber data: Diolah berdasarkan penulisan pustaka

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan tentang 3.1 Jenis Penelitian, 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian, 3.3 Teknik Penentuan Subjek Penelitian, 3.4 Definisi Operasional Variabel, 3.5 Rancangan Penelitian, 3.6 Data dan Sumber Data, 3.7 Metode Pengumpulan Data, 3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas, 3.9 Metode Pengolahan dan Analisis Data.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Masyhud (2014:128), penelitian korelasional adalah penelitian yang berusaha untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih. Sedangkan penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif sesuai dengan namanya banyak menggunakan angka, maka data dimulai dari pengumpulan data, penafsiran serta penampilan dan hasil. Disertai tabel, grafik, bagan, gambar atau tampilan lain (Arikunto, 2006:10).

Dalam penelitian ini akan dicari adanya hubungan antara dua variabel yaitu variabel permainan *lego* dengan variabel perkembangan kognitif anak usia dini. Hubungan antara variabel ini selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi tata jenjang. Menurut Masyhud (2014:10), korelasi tata jenjang atau Rank Spearman (*Spearman's rho*) merupakan teknik korelasi yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel yang datanya berupa data jenjang atau ranking dan jumlah kasusnya kurang dari 30 kasus. Alasan peneliti menggunakan penelitian korelasi adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penentuan tempat dan waktu penelitian merupakan langkah awal dan hal yang penting untuk memulai melaksanakan penelitian. Menurut Nasution (2003:43), tempat penelitian atau lokasi penelitian merupakan tempat atau lokasi sosial penelitian yang dicirikan oleh adanya unsur yaitu pelaku, tempat dan kegiatan yang diobservasi. Metode penentuan tempat yang digunakan adalah *purposive area*. *Purposive area* yaitu peneliti memiliki tujuan dan pertimbangan khusus atau tertentu di dalam pengambilan sampelnya (Masyhud, 2014:100).

Dengan memperhatikan hal tersebut, maka peneliti menetapkan lokasi penelitian di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*. Adapun yang menjadi pertimbangan dalam menentukan tempat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya dalam memanfaatkan permainan *lego* pada saat proses pembelajaran di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*
2. Terdapat masalah dalam aspek perkembangan kognitif halus anak di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*.
3. Peneliti sudah mengenal situasi dan kondisi daerah penelitian sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian ditempat tersebut.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 6 bulan dimulai pada bulan Januari 2017 sampai bulan Juli 2017 di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*, dengan rincian waktu 3 bulan persiapan, 2 bulan penelitian di lapangan dan 1 bulan penulisan laporan setelah proposal disetujui dan diseminarkan.

3.3 Penentuan Subjek Penelitian

Penentuan subjek penelitian ini ditentukan melalui teknik populasi. Menurut Masyhud (2014: 90), populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya akan kita kaji atau teliti. Teknik populasi artinya seluruh subjek dijadikan subjek penelitian (Darmadi, 2011: 46). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka subjek pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik usia 3-4 tahun di *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember yang berjumlah 20 anak.

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi). Penyusunan definisi operasional harus dilakukan secara cermat, karena definisi operasional tersebut akan menjadi rujukan atau acuan dalam pengembangan instrumen pengambilan data (Masyhud, 2014:55).

3.4.1 Permainan *Lego*

Permainan *lego* merupakan permainan bongkar pasang berupa bongkahan plastik dengan berbagai macam warna dan bentuk yang dapat dibuat dan disusun menjadi suatu bentuk bangunan yang diinginkan. Adapun indikator dalam penelitian ini yang termasuk dalam permainan *lego* adalah kreativitas dan mengembangkan imajinasi.

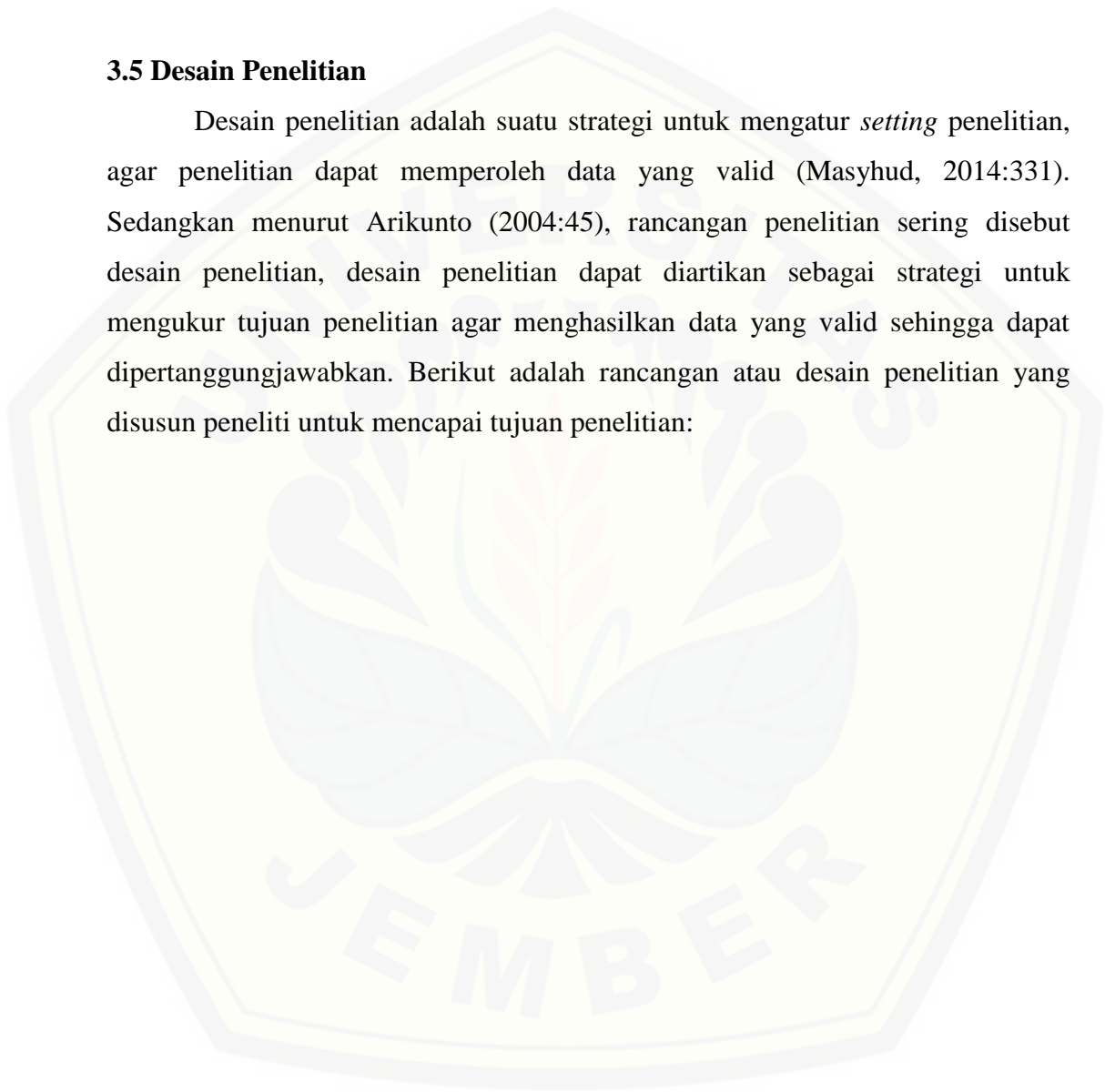
3.4.2 Perkembangan Kognitif

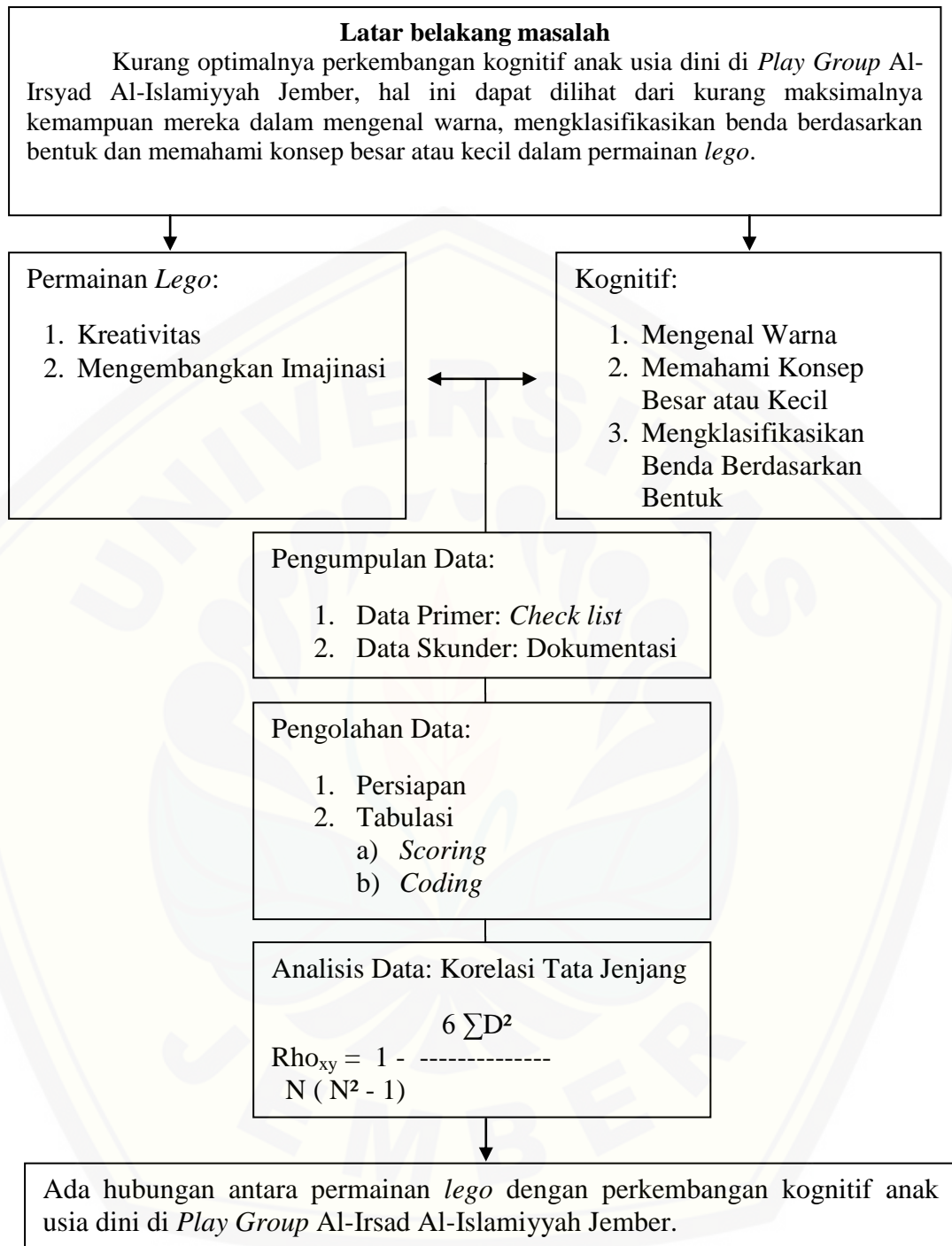
Perkembangan kognitif merupakan suatu proses berfikir dalam memperoleh suatu informasi atau pengetahuan dengan mempelajari, mengingat, melihat dan memahami objek yang ada disekitar. Seperti permainan *lego*, sebuah alat permainan edukatif yang dapat memperkenalkan berbagai macam warna yang terdapat pada bongkahan *lego*, permainan yang menuntut anak untuk membentuk atau menyusun bongkahan-bongkahan *lego*, kegiatan menyusun tersebut sekaligus dapat mengajarkan anak untuk mengetahui macam-macam bentuk yang terdapat

pada *lego* sehingga anak dapat memasang *lego* tersebut sesuai dengan bentuk pasangannya. Adapun indikator yang termasuk dalam perkembangan kognitif anak usia dini adalah mengenal warna, memahami konsep besar atau kecil dan mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk.

3.5 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah suatu strategi untuk mengatur *setting* penelitian, agar penelitian dapat memperoleh data yang valid (Masyhud, 2014:331). Sedangkan menurut Arikunto (2004:45), rancangan penelitian sering disebut desain penelitian, desain penelitian dapat diartikan sebagai strategi untuk mengukur tujuan penelitian agar menghasilkan data yang valid sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Berikut adalah rancangan atau desain penelitian yang disusun peneliti untuk mencapai tujuan penelitian:





Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

- ↓ : Menghasilkan
↔ : Adanya hubungan timbal balik
- ⌈ : Tahap-tahap

3.6 Data dan Sumber Data

Data adalah kumpulan fakta atau informasi yang dapat berbentuk angka atau deskripsi yang berasal dari sumber data (Arikunto, 2006:129). Sedangkan sumber data yaitu dari mana data itu dapat diperoleh (Dimiyati, 2013:39). Menurut Arikunto (2006:102), menjelaskan bahwa secara garis besar sumber data penelitian dibedakan menjadi dua macam, yakni:

- a) Data primer atau pokok yaitu data yang diperoleh secara langsung dari subjek atau objek penelitian. Data primer yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan instrument pengambilan data langsung dari sumber data yang dicari. Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari peserta didik usia 3-4 tahun di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*.
- b) Data sekunder atau pelengkap yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung sebagai data tambahan atau pelengkap dalam penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen atau sumber informasi dan kepustakaan yang terkait.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan (Nazir, 2003:174). Sedangkan menurut Arikunto (2010:192), pengumpulan data merupakan tahap yang sangat menentukan dalam penelitian, karena kualitas dari data mempengaruhi hasil yang akan diraih. Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi berbentuk *check list* dan dokumentasi.

3.7.1 Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki (Supardi, 2006:88). Observasi juga diartikan sebagai pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan

(Wahyudi dan Agustin dalam Fadillah, 2014:229). Menurut Sudjana (2008:199) observasi merupakan metode pengumpulan data yang tidak menggunakan perkataan atau tidak disertai dengan komunikasi lisan. Selanjutnya menurut Dimiyati (2013:70) observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang terstandar. Menurut Arikunto (2006:157), jenis observasi dibagi menjadi 2 yaitu:

- a) Observasi sistematis adalah observasi yang dilakukan dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.
- b) Observasi non sistematis adalah observasi yang jenis observasi ini dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menggunakan jenis observasi sistematis yaitu dengan menggunakan daftar cek (*check list*) sebagai pedoman pengamatan. Daftar cek (*check list*) merupakan salah satu instrumen penelitian yang biasanya digunakan sebagai alat bantu dalam pengumpulan data dengan metode observasi yang berisi sederet daftar pernyataan yang berkaitan dengan indikator dari variabel yang diteliti dan disampingnya telah disediakan kolom untuk diberi tanda *check* sesuai dengan fakta atau fenomena yang diobservasi (Masyhud, 2014:223). Dalam penelitian ini data yang akan diperoleh dengan menggunakan metode observasi sistematis adalah hasil pembelajaran peserta didik terutama pada perkembangan kognitif melalui permainan *lego* di *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember.

3.7.2 Metode Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:274), metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Dokumentasi yaitu memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat penelitian dilakukan (Darmadi, 2011:266). Sedangkan Widoyoko (2013:50) mengemukakan bahwa dokumentasi dalam arti sempit berarti barang-barang atau benda-benda yang tertulis, sedangkan dalam arti yang lebih luas, dokumentasi bukan hanya terwujud tulisan saja tetapi dapat

berupa benda-benda peninggalan seperti prasasti dan simbol-simbol lainnya.

Adapun data yang akan diraih dengan metode dokumentasi adalah:

- a. Profil lembaga *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember.
- b. Data pendidik di *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember
- c. Data peserta didik di *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember.
- d. Rencana kegiatan harian (RKH) di *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember.

3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

3.8.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau keaslian suatu instrumen sebelum instrumen diberikan kepada responden maka terlebih dahulu menguji validitas instrumen (Arikunto, 2006:168). Instrumen dapat dikatakan memenuhi syarat validitas jika instrumen tersebut dapat mengukur semua yang harusnya diukur, sehingga instrumen tersebut benar-benar cocok untuk mengukur apa yang hendak diukur (Masyhud, 2014:230). Sama halnya dengan pendapat Sugiyono (2008:136), bahwa instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan menurut Arikunto (2006:168), suatu instrumen yang valid atau sah jika mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Oleh karena itu peneliti harus menguji terlebih dahulu instrumen penelitian berupa *check list* yang akan digunakan. Peneliti akan menguji instrumen dengan satu kali pengecekan. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan perhitungan manual pada setiap butir soal instrumen. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi tata jenjang, yaitu:

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

Rho : Koefisien Korelasi

D : Selisih perbedaan antara kedudukan skor variabel X dan variabel Y

N : Jumlah peserta didik atau subjek penelitian

6 dan 1: Bilangan konstan

Uji validitas data tersebut diberikan kepada subjek penelitian yaitu peserta didik yang berjumlah 16 anak di *Strawberry Preschool* yang memiliki karakteristik sama. Sehingga dari hasil uji validitas menggunakan rumus tata jenjang pada setiap item pernyataan dengan r tabel 0,506 (N:16) dengan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikan 5%. Suatu data dikatakan valid jika hasil perhitungan korelasi butir soal dengan skor faktor atau dengan skor total menunjukkan lebih tinggi atau sama dengan r tabel ($r_{hitung} \geq r_{tabel}$). Namun sebaliknya, suatu data dikatakan tidak valid jika hasil perhitungan korelasi butir soal dengan skor faktor atau dengan skor total menunjukkan lebih rendah dari r tabel ($r_{hitung} \leq$). Berikut adalah tabel hasil perhitungan manual uji validitas tiap butir soal dengan faktor dan tiap butir soal dengan jumlah total:

Tabel 3.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas

No. Butir Soal	Korelasi dengan Faktor	r-tabel	Kesimpulan
1	0,674	0,506	Valid
2	0,621	0,506	Valid
3	0,673	0,506	Valid
4	0,561	0,506	Valid
5	0,672	0,506	Valid
6	0,852	0,506	Valid
7	0,521	0,506	Valid

No. Butir Soal	Korelasi dengan Faktor	r-tabel	Kesimpulan
8	0,675	0,506	Valid
9	0,546	0,506	Valid
10	0,537	0,506	Valid
11	0,719	0,506	Valid
12	0,536	0,506	Valid
13	0,836	0,506	Valid
14	0,681	0,506	Valid
15	0,804	0,506	Valid
16	0,557	0,506	Valid
17	0,582	0,506	Valid
18	0,566	0,506	Valid
19	0,727	0,506	Valid
20	0,647	0,506	Valid

Sumber: data primer diolah tahun 2017

Berdasarkan data yang terkumpul dari hasil validitas 20 pernyataan yang disediakan oleh peneliti kepada 16 subjek penelitian, hasil tersebut menunjukkan 20 pernyataan yang valid dan 0 pernyataan yang tidak valid.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2011:221), reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Jika sebuah data benar adanya sesuai kenyataan maka berulang kali data tersebut diambil hasil yang diperoleh akan sama. Hal tersebut dapat dihasilkan dari instrumen yang reliabel atau dapat dipercaya. Sedangkan menurut Masyhud (2014:250), reliabilitas pada aspek konsistensi instrumen secara menyeluruh. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen penelitian menggunakan metode belah dua atau *split-half*.

Masyhud (2014:252) menyebutkan langkah-langkah dalam uji reliabilitas sebagai berikut:

- a) Peneliti menyusun instrumen penelitian dengan jumlah butir instrumen genap.
- b) Peneliti membagi instrumen menjadi dua bagian, yaitu dengan cara ganjil dan genap atau atas bawah.
- c) Peneliti mengkorelasikan jumlah skor bagian satu dengan bagian dua.
- d) Hasil korelasi tersebut kemudian diolah kembali dengan rumus *Spearman Brown* sebagai berikut:

Brown sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2r_{xy} \text{Split half}}{1 + r_{xy} \text{Split half}}$$

Keterangan:

R_{11} : Koefisien reliabilitas

$r_{xy} \text{split half}$: Hasil korelasi belah dua

Setelah koefisien reliabilitas instrumen diketahui, maka tingkat reliabilitas dapat dikategorikan menjadi beberapa kategori, yakni:

Tabel 3.2 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
0,00 – 0,79	Tidak Reliabel
0,80 – 0,84	Reliabilitas Cukup
0,85-0,89	Reliabilitas Tinggi
0,90-1,00	Reliabilitas Sangat Tinggi

Sumber: Masyud, 2014:256

Berikut merupakan hasil perhitungan manual Uji Reliabilitas instrumen menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Science*) 24:

Tabel 3.3 Tabel Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,830	2

Sumber: data primer diolah tahun 2017

Dari tabel perhitungan dengan menggunakan menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Science*) 24 dapat diketahui bahwa reliabilitas instrumen penelitian sebesar 0,830 yang berarti bahwa uji reliabilitas ini termasuk dalam kategori reliabilitas cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen *check list* dalam penelitian ini terbukti reliabilitasnya untuk mengukur hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini.

3.9 Teknik Penyajian dan Analisis Data Penelitian

3.9.1 Teknik Penyajian Data

Teknik penyajian data merupakan cara peneliti mengkaji dan mengolah data awal atau data mentah sehingga menjadi data atau informasi. Menurut Arikunto (2006:235) sebelum melakukan analisis data, peneliti harus melakukan pengolahan data. Pengolahan data meliputi 3 langkah yaitu:

a. Persiapan

Persiapan merupakan langkah pertama untuk mengecek kelengkapan data dan kelengkapan identitas responden sehingga diperoleh data yang dapat dipertanggungjawabkan, persiapan ini dimaksudkan untuk merapikan data agar bersih, rapi dan tinggal mengadakan pengolahan lanjutan atau menganalisis. Kegiatan dalam langkah persiapan ini antara lain:

- 1) Mengecek nama dan kelengkapan identitas pengisi,
- 2) mengecek kelengkapan data,

3) mengecek macam isian data.

b. Tabulasi

Tabulasi merupakan langkah dalam penyajian data yang berbentuk tabel. Tujuan dari kegiatan ini untuk memudahkan dalam menguraikan data agar mudah dibaca. Kegiatan tabulasi ini antara lain:

1) *Scoring*

Memberikan skor terhadap item-item yang perlu diberi skor. Dalam penelitian ini, item pernyataan akan diberi skor sebagai berikut:

- a) Berkembang sangat baik = skor 4
- b) berkembang baik = skor 3
- c) cukup berkembang = skor 2
- d) tidak berkembang = skor 1

2) *Coding*

Memberi kode terhadap item-item yang tidak diberi skor. Pemberian kode dapat berupa angka, huruf, ataupun kata pada variabel tertentu. Jawaban dalam instrument penelitian ini diberi kode sebagai berikut:

- a) Jika responden menunjukkan berkembang sangat baik, maka diberi kode BSB,
- b) jika responden menunjukkan belum berkembang, maka diberi kode BB,
- c) jika responden menunjukkan cukup berkembang, maka diberi kode CB,
- d) jika responden menunjukkan tidak berkembang, maka diberi kode TB.

3) Mengubah jenis data, disesuaikan atau dimodifikasi dengan teknik analisis yang digunakan

4) Memberi kode dalam hubungan dengan pengolahan data jika akan menggunakan komputer, dalam hal ini pengolahan data memberikan kode pada semua variabel, kemudian menentukan tempatnya di dalam *coding sheet (coding form)*.

c. Penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian

Dalam hal ini pengolahan data diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada, sesuai dengan pendekatan penelitian yang diambil.

3.9.2 Analisis Data Penelitian

Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus atau dengan aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian (Arikunto, 2006:239). Sedangkan menurut Masyhud (2014:256), teknik analisis data adalah langkah yang sangat penting dalam penelitian, sebelum melakukan analisis peneliti harus bisa menggunakan teknik mana yang akan digunakan. Penelitian ini menggunakan korelasi tata jenjang karena jumlah responden kurang dari 30 orang. Adapun rumus korelasi tata jenjang sebagai berikut:

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N (N^2 - 1)}$$

Keterangan:

Rho : Koefisien korelasi

D : Selisih perbedaan antara kedudukan skor variabel X dan variabel Y

N : Jumlah peserta didik atau subjek penelitian

6 dan 1: Bilangan konstanta.

Kriteria yang digunakan $N= 16$ dengan harga r tabel sebesar 0,506 dalam taraf signifikan 95%. Melalui hasil analisis data tersebut diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. H_a diterima jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka kesimpulannya ada hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*.
2. H_o diterima jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka kesimpulannya tidak ada hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*.

BAB 5. PENUTUP

Dalam bab ini akan diuraikan tentang 5.1 Kesimpulan, 5.2 Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi terdapat hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember* diterima dan hipotesis nol (H_0) berbunyi tidak ada hubungan antara permainan *lego* dengan perkembangan kognitif anak usia dini di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember* ditolak. Artinya bahwa permainan *lego* memberikan kontribusi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

a) Pengelola *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*

Kepada pengelola *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember* disarankan agar lebih memberikan kesempatan kepada para pendidik untuk melaksanakan dan mengembangkan pembelajaran sehingga memotivasi pendidik membuat atau mengembangkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak.

b) Pendidik

Kepada pendidik *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember* disarankan agar lebih inovatif dan kreatif dalam memilih alat permainan yang menyenangkan bagi anak, serta memberikan fasilitas yang lengkap agar anak tertarik pada pembelajaran khususnya dalam pengembangan kognitif anak usia dini.

c) Peneliti lain

Kepada peneliti lain 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, membuat garis mendatar, lurus serta lingkaran, dapat menggunting kertas dan dapat membangun menara dari balok. Sebab permainan *lego* juga akan mempengaruhi tumbuh kembang anak pada perkembangan lainnya



DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., dkk, 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenda Media Group.
- Aisyah, Siti, dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: universitas terbuka.
- Amin, Moh. 1987. *Mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam dengan Menggunakan Metode "Discovery" dan "Inquiry"*. Jakarta: Depdikbud-Dirjen Dikti.
- Anggani Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan*
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beetlestone, florence. 2012. *Creative learning strategi pembelajaran untuk melesatkan kreativitas siswa*. Bandung: nusa media
- Bhargava, A. & Kirova, A. (2002). *Assessing the development of mathematical Concept in Presschool Children: Checklists for Teachers*. *Journal of Teaching & Learning*. 2 (1), 53-63. <http://ojs.uwindsor.ca/ojs/leddy/index.php>. [Diakses 1 juni 2017]
- Darmadi, H. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Darsinah. 2011. *Perkembangan Kognitif*. Surakarta: Qinant.
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Dimiyati, J. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana.
- Gunarsa, Singgih. 2012. *Dasar & Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Hakim, Rustam dan Utomo, Hardi. 2003. *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap Prinsip-Unsur dan Aplikasi Disain*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.

- Haniah. 2016. *Definisi Permainan, Manfaat Bermain bagi Pembelajaran Anak*. <http://pustakapaud.blogspot.co.id/2016/08/definisi-permainan-manfaat-bermain-bagi-pembelajaran-anak.html>. [Diakses pada 23 November 2016].
- Harun, Rasyid dkk. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: DIVA PRESS.
- Henry, Wiencek. 1987. *The World of LEGO Toys*. New York: Harry N. Abrams
- Hildayani, Rini dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia
- Jayanti, Ilo. 2013. *Dunia Pendidikan: Kurikulum 2013*. [http://www.beritahu.me; Internet](http://www.beritahu.me;Internet). [Diakse pada tanggal 1 juni 2017].
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <http://kbbi.web.id/bentuk>. [Diakses 10 Desember 2016].
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <http://kbbi.web.id/imajinasi>. [Diakses 1 Juni 2017].
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <http://kbbi.web.id/kreativitas>. [Diakses 9 Desember 2016].
- Lazuardi, Ardi. 2012. *Permainan Leggo*. Surabaya: Abosolute Grafika.
- Masyud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Monks, F. J., dkk. 2006. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagianannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Montalu, B. E. F., dkk. 2005. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Mulyono, Abdurrahman. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Nasih, Munjih Ahmad dan Khalidah, Nur Lilik. 2009. *Metode dan Teknik Pembelajaran PAI*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Nasution. 2003. *Metode Research: Penelitian Ilmiah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nazir, Moh. 2003. *Metode Penelitian*. Bogor: chalis Indonesia (Anggota IKPI). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. 17 Oktober 2014. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. 17 Oktober 2014. Jakarta.
- Platinum Generasi. 2010. *BantuKembangkan Imajinasi Anak*. <http://www.facebook.com/notes/untuk-generasi-platinum/bantu-kembangkan-imajinasi-anak/125513287775919>. [Diakses 1 Juni 2017]
- Prawira, Sulasmi Darma. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta.
- Rakhmawati, yeni dan kurniawati, euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana
- Santrock, J. W. 2006. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sanyoto, Ebdi Sadjiman Drs. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta.
- Seefeldt, Carol dan Barbara A.Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta : PT Indeks.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Index.
- Sholicha, Zumrotus. 2013. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna dengan Media Lego Pada Anak Kelompok A TK Al-Amin Wage Sidoarjo*. *Skripsi*. Surabaya: Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya.

- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Soedjadi. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana, Djuju. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah: Untuk Pendidikan Nonformal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono dkk, 2010. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani Nuraini dan Sujiono. 2005. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Sujiono, Yuliani Nuraini dan Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sulistyawati, A. 2014. *Deteksi Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta Selatan : Salemba Medika.
- Supardi. 2006. *Metodologi Penelitian*.
<http://sakalvin.blogspot.com/2013/04/metode-pengumpulan-data-dan-daftar-pustaka.html>. [1 Desember 2016].
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sutirna. 2013. *Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta: ANDI OFFSET
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Syamsudin, abin. 2002. *Psikologi kependidikan*. Bandung: remaja rosda karya

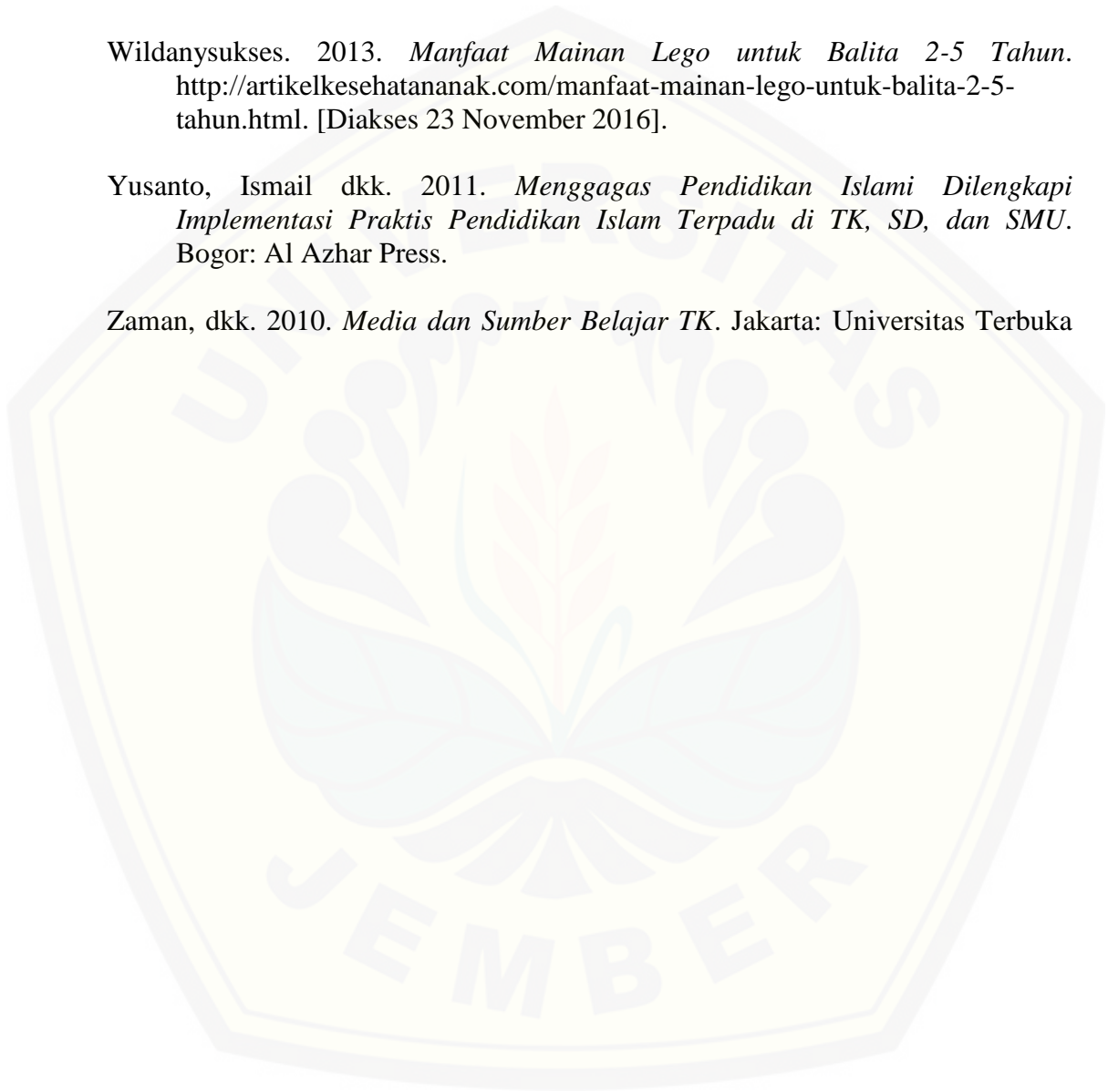
Tedjasaputra, Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.

Ulfah, Fari. 2015. *Manajemen PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Widoyoko, E. Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wildanysukses. 2013. *Manfaat Mainan Lego untuk Balita 2-5 Tahun*. <http://artikelkesehatananak.com/manfaat-mainan-lego-untuk-balita-2-5-tahun.html>. [Diakses 23 November 2016].

Yusanto, Ismail dkk. 2011. *Menggagas Pendidikan Islami Dilengkapi Implementasi Praktis Pendidikan Islam Terpadu di TK, SD, dan SMU*. Bogor: Al Azhar Press.

Zaman, dkk. 2010. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka



Lampiran 1

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS
Hubungan antara Permainan <i>Lego</i> dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di <i>Play Group</i> Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember	Adakah Hubungan antara Permainan <i>Lego</i> dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di <i>Play Group</i> Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember	1. Permainan <i>Lego</i> <i>o</i> 2. Perkembangan Kognitif	1. Kreativitas 2. Mengembangkan Imajinasi 1. Mengenal Warna 2. Memahami Konsep Besar/Kecil 3. Mengklasifikasikan Benda berdasarkan Bentuk	1. Primer: Anak didik <i>Play Group</i> Al-Irsyad Al-Islamiyyah 2. Skunder: 1. Kepustakaan 2. Dokumentasi	5 Metode penentuan daerah penelitian menggunakan <i>purposive areayaitu</i> di <i>Play Group</i> Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember 6 Teknik penentuan subjek penelitian menggunakan teknik populasi. 7 Metode pengumpulan data: a. <i>Check List</i> b. Dokumentasi 8 Jenis penelitian: korelasional melalui pendekatan kuantitatif, menggunakan rumus tata jenjang $Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$	Ada Hubungan antara Permainan <i>Lego</i> dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di <i>Play Group</i> Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember

Lampiran 2

Instrumen Penelitian

1. Metode Observasi

No.	Variabel	Data yang akan diraih	Sumber Data
1.	Permainan Lego	Kreativitas	Peserta Didik
		Mengembangkan Imajinasi	
2.	Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	Mengenal Warna	Peserta Didik
		Memahami Konsep besar atau kecil	
		Mengelompokkan Benda berdasarkan bentuk	

2. Metode Dokumentasi

No.	Data yang akan diraih	Sumber Data
1.	Profil <i>PlayGroup</i> Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember	Pengelola Lembaga
2.	Data pendidik <i>Play Group</i> Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember	Pengelola Lembaga
3.	Data peserta didik <i>Play Group</i> Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember	Pengelola Lembaga
4.	Rencana kegiatan harian (RKH) <i>Play Group</i> Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember	Pengelola Lembaga

3. Kisi-kisi Lembar Observasi

3.1 Kreativitas

No.	Aspek	Indikator	No.	Sumber Data
1.	Kreativitas	Anak dapat membuat berbagai bentuk <i>lego</i>	1	Observasi
		Membuat bentuk <i>lego</i> yang beda	2	
		Anak memiliki kepercayaan diri	3	
		Anak memiliki rasa ingin tahu	4	

No.	Aspek	Indikator	No.	Sumber Data
2.	Mengembangkan Imajinasi	Mengaplikasikan permainan lego dengan kreatif	5	Observasi
		Imajinasi yang dituangkan dalam permainan lego sesuai kenyataan	6	
		Imajinasi anak dalam menciptakan gambar sesuai dengan kenyataan	7	

3.2 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

No.	Aspek	Indikator	No	Sumber Data
1.	Mengenal Warna	Mengenal macam warna pada lego	8	Observasi
		Mencocokkan 3 warna	9	
		Menyebutkan 3 warna premier	10	
		Menunjukkan 3 warna (dari yang tertua ke warna yang lebih muda)	11	
		Membedakan 3 warna binary	12	
2.	Memahami konsep besar atau kecil	Memasang bongkahan <i>lego</i> dengan ukuran yang besar	13	Observasi
		Memasang bongkahan <i>lego</i> dengan ukuran yang kecil	14	
		Memasang bongkahan lego dari yang terbesar hingga terkecil	15	
		Mengurutkan dua ukuran (besar dan kecil) sesuai perintah	16	

No.	Aspek	Indikator	No	Sumber Data
3.	Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk	Menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi	17	Observasi
		Menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk lingkaran	18	
		Menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk segitiga	19	
		Merapikan bongkahan <i>lego</i> sesuai dengan bentuk	20	

4) Lembar Observasi

Nama Peserta Didik :

Jenis Kelamin :

Usia :

Nama Pengamat :

Tanggal Observasi :

No.	Observasi	Kriteria Penilaian			
		BSB	BB	CB	TB
2.1	Permainan <i>Lego</i>				
A.	Kreativitas				
1.	Anak dapat membuat berbagai bentuk <i>lego</i> dari benda yang pernah dilihat				
2.	Anak dapat membuat bentuk <i>lego</i> berbeda dari lainnya				
3.	Anak memiliki kepercayaan diri menunjukkan hasil karyanya				
4.	Anak didik menunjukkan sikap rasa ingin tahu yang tinggi				
B.	Mengembangkan Imajinasi				
5.	Anak dapat mengaplikasikan permainan <i>lego</i> dengan kreatif				
6.	Anak dapat menuangkan imajinasinya dalam permainan <i>lego</i> sesuai kenyataan				
7.	Imajinasi anak dalam menciptakan gambar sesuai dengan kenyataan				
2.2	Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini				
C.	Mengenal Warna				
8.	Anak dapat mengenal berbagai macam warna yang digunakan pada saat menyusun <i>lego</i>				

No.	Observasi	Kriteria Penilaian			
		BSB	BB	CB	TB
9.	Anak dapat mencocokkan hingga 5 warna pada <i>lego</i>				
10.	Anak dapat menyebutkan 3 warna primer (kuning, merah dan biru)				
11.	Anak dapat menunjukkan hingga 3 warna (dari yang tertua ke warna yang lebih muda)				
12.	Anak dapat membedakan 3 warna binary (orange, ungu dan hijau)				
D.	Memahami konsep besar atau kecil				
13.	Anak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> dengan ukuran yang besar				
14.	Anak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> dengan ukuran yang kecil				
15.	Anak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> dari yang terbesar hingga terkecil				
16.	Anak dapat mengurutkan dua ukuran (besar dan kecil) sesuai perintah pendidik				
E.	Mengklasifikasikan Benda berdasarkan Bentuk				
17.	Anak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi				
18.	Anak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk lingkaran				
19.	Anak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk segitiga				
20.	Anak dapat merapikan bongkahan <i>lego</i> dengan memasukkannya sesuai dengan bentuk ke tempat mainan.				

Keterangan:

- a. Skor 4 : Berkembang Sangat Baik
- b. Skor 3 : Berkembang Baik
- c. Skor 2 : Cukup Berkembang
- d. Skor 1 : Tidak Berkembang



5) Rubriks

No.	Pernyataan	Rubriks	Skor
A.	Permainan <i>Lego</i>		
1.	Anak dapat membuat berbagai bentuk <i>lego</i>	Anak tidak dapat membuat <i>lego</i> sendiri	1
		Anak dapat membuat <i>lego</i> dengan bantuan pendidik	2
		Anak dapat membuat <i>lego</i> dengan sederhana	3
		Anak sudah dapat membuat <i>lego</i> sendiri dengan baik dan benar	4
2.	Membuat bentuk <i>lego</i> yang berbeda	Anak tidak dapat membuat bentuk <i>lego</i> sendiri yang berbeda	1
		Anak dapat membuat bentuk <i>lego</i> yang berbeda didampingi oleh pendidik	2
		Anak dapat membuat bentuk <i>lego</i> sendiri namun bertanya kepada pendidik atau temannya	3
		Anak dapat membuat bentuk <i>lego</i> sendiri yang berbeda dengan baik dan benar	4
3.	Anak memiliki kepercayaan diri dalam menunjukkan hasil karyanya	Anak tidak berani atau malu dalam menunjukkan hasil karyanya kepada pendidik maupun teman-temannya di depan kelas	1

No.	Pernyataan	Rubriks	Skor
		Anak didik hanya berani menunjukkan hasil karyanya kepada pendidik saja	2
		anak didik berani menunjukkan hasil karyanya dengan didampingi oleh pendidik di depan kelas	3
		Anak didik berani dan percaya diri menunjukkan hasil karyanya sendiri di depan kelas	4
4.	Anak memiliki rasa ingin tahu	Anak didik cenderung pasif ketika mengikuti kegiatan permainan <i>lego</i>	1
		Anak didik bersifat aktif dalam permainan <i>lego</i> melalui dorongan pendidik	2
		Anak didik bersifat aktif dalam permainan <i>lego</i> ketika melihat temannya	3
		Anak didik memiliki semangat antusias yang tinggi dan bersifat aktif ketika kegiatan berlangsung	4
5.	Anak dapat mengaplikasikan permainan <i>lego</i> dengan kreatif	Anak tidak dapat membuat bentuk bangunan dengan kreatif	1
		Anak dapat membuat bentuk bangunan dengan disusun saja	2

No.	Pernyataan	Rubriks	Skor
		Anak dapat membuat bentuk bangunan dengan kreatif (rumah-rumahan)	3
		Anak dapat membuat bentuk bangunan dengan sangat kreatif (tidak hanya membuat rumah saja, tetapi banyak bentuk bangunan dari imajinasinya)	4
6.	Anak dapat menuangkan imajinasinya dalam permainan <i>lego</i> sesuai kenyataan	Angan-angan yang dituangkan dalam permainan <i>lego</i> tidak sesuai dengan fakta yang ada dilingkungan sekitar	1
		Angan-angan yang dituangkan dalam permainan <i>lego</i> masih terbatas ditelvisi saja	2
		Bentuk yang dihasilkan oleh imajinasi anak sesuai bentuk nyata di lingkungan sekitar	3
		Bentuk yang dihasilkan dalam imajinasi anak sangat tepat dengan kenyataan dilingkungan sekitar	4
7.	Imajinasi anak dalam menciptakan gambar sesuai dengan kenyataan	Imajinasi anak dalam menciptakan gambar tidak sesuai dengan kenyataan	1
		Imajinasi anak dalam menciptakan gambar hanya terbatas	2

No.	Pernyataan	Rubriks	Skor
		Imajinasi anak dalam menciptakan gambar sesuai dengan gambar sekitar	3
		Imajinasi anak dalam menciptakan gambar sangat sesuai dengan kenyataan	4
8.	Anak dapat mengenal macam warna	Anak didik tidak dapat mengenal 6 macam warna yang ada di kepingan <i>lego</i>	1
		Anak didik dapat mengenal 2-3 warna yang ada di kepingan <i>lego</i>	2
		Anak didik dapat mengenal 4-5 warna yang ada di kepingan <i>lego</i>	3
		Anak didik dapat mengenal 6 macam warna yang ada di kepingan <i>lego</i>	4
9.	Anak dapat mencocokkan hingga 5 warna pada <i>lego</i>	Anak tidak dapat mencocokkan 5 warna yang ada di bongkahan <i>lego</i>	1
		Anak hanya dapat mencocokkan 2 warna (hijau dan kuning) yang ada di bongkahan <i>lego</i>	2
		Anak hanya dapat mencocokkan warna 3 (biru, kuning, hijau)	3

No.	Pernyataan	Rubriks	Skor
		Anak dapat mencocokkan lebih dari 3 warna (hijau, kuning, biru, merah, ungu dan orange) yang ada di bongkahan <i>lego</i>	4
10.	Anak dapat menyebutkan warna <i>primer</i> (kuning, merah dan biru)	Anak didik tidak dapat menyebutkan warna <i>primer</i> yang ada di kepingan <i>lego</i>	1
		Anak didik hanya dapat menyebutkan 1 warna <i>primer</i> saja	2
		Anak didik hanya dapat menyebutkan 2 warna <i>primer</i>	3
		Anak didik dapat menyebutkan 3 warna <i>primer</i> yang ada di kepingan <i>lego</i>	4
11.	Anak dapat menunjukkan hingga 3 warna (dari yang tertua kewarna yang lebih muda)	Anak tidak dapat menunjukkan 3 warna (dari yang tertua kewarna yang lebih muda)	1
		Anak hanya dapat menunjukkan 1 warna (dari yang tertua kewarna yang lebih muda) dengan dorongan pendidik	2
		Anak dapat menunjukkan hingga 2 warna (dari yang tertua kewarna yang lebih muda)	3

No.	Pernyataan	Rubriks	Skor
		Anak dapat menunjukkan hingga lebih dari 3 warna (dari yang tertua ke warna yang lebih muda)	4
12.	Anak dapat membedakan 3 warna binary (orange, ungu dan hijau)	Anak tidak dapat membedakan 3 warna binary (orange, ungu dan hijau)	1
		Anak dapat membedakan 1 warna binary	2
		Anak dapat membedakan 2 warna binary (orange, ungu dan hijau) dengan bantuan teman	3
		Anak dapat membedakan 3 warna binary (orange, ungu dan hijau) dengan benar dan tepat	4
13.	Anak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> sesuai dengan ukuran yang besar	Anak tidak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> dan cenderung diam	1.
		Anak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> sesuai dengan ukuran yang besar tetapi dibantu oleh temannya	2
		Anak didik dapat memasang bongkahan <i>lego</i> sesuai dengan ukuran yang besar tetapi masih belum rapi	3
		Anak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> sesuai ukuran yang besar dengan baik	4

No.	Pernyataan	Rubriks	Skor
14.	Anak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> dengan ukuran yang kecil	Anak tidak mau memasang bongkahan <i>lego</i> dan bermain sendiri	1
		Anak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> sesuai dengan ukuran yang kecil tetapi dibantu oleh pendidik	2
		Anak didik dapat memasang bongkahan <i>lego</i> sesuai dengan ukuran yang kecil tetapi membutuhkan waktu yang lama	3
		Anak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> sesuai ukuran yang kecil dengan baik dan benar	4
15..	Anak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> dari yang terbesar hingga terkecil	Anak tidak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> dari yang terbesar hingga terkecil	1
		Anak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> akan tetapi dimulai dari yang terkecil hingga terbesar	2
		Anak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> dari yang terbesar hingga terkecil dengan mencontoh punya temannya	3

No.	Pernyataan	Rubriks	Skor
		Anak dapat memasang bongkahan <i>lego</i> dari yang terbesar hingga terkecil secara mandiri	4
16.	Anak dapat mengurutkan dua ukuran (besar dan kecil) sesuai perintah pendidik	Anak tidak dapat mengurutkan dua ukuran (besar dan kecil) sesuai perintah pendidik	1
		Anak hanya dapat mengurutkan ukuran (besar) sesuai perintah pendidik	2
		Anak dapat mengurutkan dua ukuran (besar dan kecil) sesuai perintah pendidik dengan dibantu oleh temannya	3
		Anak dapat mengurutkan dua ukuran (besar dan kecil) sesuai perintah pendidik	4
17.	Anak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi	Anak tidak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi	1
		Anak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi secara berkelompok	2
		Anak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi dengan melihat temannya	3

No.	Pernyataan	Rubriks	Skor
		Anak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi secara mandiri	4
18.	Anak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk lingkaran	Anak tidak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi	1
		Anak hanya mau menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi setelah diperintah oleh pendidik	2
		Anak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi dengan tetapi masih belum rapi	3
		Anak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi dengan baik dan benar	4
19.	Anak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk segitiga	Anak tidak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi	1
		Anak hanya dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi setelah melihat hasil pekerjaan temannya	2
		Anak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi namun tidak cermat	3

No.	Pernyataan	Rubriks	Skor
		Anak dapat menyusun bongkahan <i>lego</i> dengan bentuk persegi secara baik dan benar	4
20.	Anak dapat merapikan bongkahan <i>lego</i> dengan memasukkannya sesuai dengan bentuk ke tempat mainan	Anak tidak mau merapikan bongkahan <i>lego</i> yang sudah digunakan ke tempat mainan	1
		Anak didik dapat merapikan bongkahan <i>lego</i> yang sudah digunakan ke tempat mainan tetapi dengan tidak benar (melempar bongkahan <i>lego</i> ke tempat mainan)	2
		Anak dapat merapikan bongkahan <i>lego</i> yang sudah digunakan ke tempat mainan namun dengan bantuan teman	3
		Anak dapat merapikan bongkahan <i>lego</i> yang sudah digunakan ke tempat mainan dengan rapi dan benar	4

Lampiran 3

Data Mentah Uji Validitas Variabel X (Permainan Lego)

No.	Subjek Penelitian	Kreativitas				Faktor 1	Mengembangkan Imajinasi			Faktor 2	Jumlah Total
		1	2	3	4		5	6	7		
1	Affan	3	4	4	4	15	4	4	4	12	27
2	Alken	3	2	2	4	11	3	4	2	9	20
3	Rasya	3	4	3	2	12	3	4	4	11	23
4	Tanisha	3	4	3	3	13	4	2	3	9	22
5	Aqeela	3	4	3	4	14	4	4	2	10	24
6	Virza	3	3	2	3	11	3	3	3	9	20
7	Annisa	4	4	3	4	15	2	4	4	10	25
8	Alfiandra	3	4	3	4	14	4	4	4	12	26
9	Fatih	4	3	4	3	14	3	4	2	9	23
10	Ecla	4	3	3	4	14	4	4	3	11	25
11	Hanif	3	4	3	4	14	2	3	3	8	22
12	Amir	3	3	4	3	13	2	3	2	7	20
13	Amirah	4	4	4	4	16	3	4	3	10	26
14	Yoona	3	4	3	4	14	4	3	4	11	25
15	Alief	2	3	2	3	10	3	3	3	9	19
16	Fakhry	4	4	2	4	14	3	2	3	8	22
Jumlah		52	57	48	57	214	51	55	49	155	369

Lampiran 4

Data Mentah Uji Validitas Variabel Y (Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini)

No.	Subjek Penelitian	Mengena Warna					Faktor 3	Memahami Konsep Besar/Kecil				Faktor 4	Mengklasifikasikan Benda berdasarkan Bentuk				Faktor 5	Jumlah Total
		8	9	10	11	12		13	14	15	16		17	18	19	20		
1	Affan	4	3	3	4	4	18	4	4	4	4	16	4	3	4	3	14	48
2	Alken	3	3	4	3	3	16	4	4	4	4	16	3	4	3	3	13	45
3	Rasya	4	4	4	4	4	20	4	4	4	3	15	4	3	4	4	15	50
4	Tanisha	3	3	4	3	3	16	3	3	4	4	14	3	3	3	3	12	42
5	Aqeela	4	4	4	3	4	19	4	4	4	3	15	3	3	4	4	14	48
6	Virza	4	4	4	4	3	19	3	3	3	4	13	3	3	2	3	11	43
7	Annisa	3	4	4	3	4	18	4	4	4	3	15	2	3	3	4	12	45
8	Alfiandra	4	4	4	4	4	20	4	2	4	4	14	3	2	4	4	13	47
9	Fatih	4	4	3	4	4	19	4	4	4	3	15	4	4	4	4	16	50
10	Ecla	4	3	4	4	3	18	3	3	2	2	10	3	3	2	3	11	39
11	Hanif	3	3	4	4	3	17	3	3	3	4	13	4	3	3	3	13	43
12	Amir	4	3	2	2	3	14	3	3	3	3	12	3	3	4	3	13	39
13	Amirah	4	4	4	4	3	19	4	4	3	4	15	4	4	2	4	14	48
14	Yoona	3	2	4	4	4	17	4	4	4	4	16	3	2	2	2	9	42
15	Alief	3	3	3	3	3	15	3	3	4	3	13	3	4	4	3	14	42
16	Fakhry	4	3	4	4	3	18	3	3	3	3	12	4	3	4	3	14	44
Jumlah		58	54	59	57	55	283	57	55	57	55	224	53	50	52	53	208	715

Lampiran 5

Perhitungan Uji Validitas Instrument Penelitian

1) Korelasi butir soal 2 dengan faktor 1

No.	Subjek Penelitian	Butir 2	Faktor 1	Rank X	Rank Y	D	D ²
		(X)	(Y)				
1	Affan	4	15	5,5	2,5	3	9
2	Alken	2	11	16	14,5	1,5	2,25
3	Rasya	4	12	5,5	13	7,5	56,25
4	Tanisha	4	13	5,5	11,5	-6	36
5	Aqeelah	4	14	5,5	7	-1,5	2,25
6	Virzaa	3	11	13	14,5	-1,5	2,25
7	Annisa	4	15	5,5	2,5	3	9
8	Alfiandra	4	14	5,5	7	-1,5	2,25
9	Fatih	3	14	13	7	6	36
10	Ecla	3	14	13	7	6	36
11	Hanif	4	14	5,5	7	1,5	2,25
12	Amir	3	13	13	11,5	1,5	2,25
13	Amirah	4	16	5,5	1	4,5	20,25
14	Yoona	4	14	5,5	7	-1,5	2,25
15	Alief	3	10	13	16	-3	9
16	Fakhry	4	14	5,5	7	-1,5	2,25
Jumlah							229,5

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 229,5}{16(16^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{1,337}{4080} \\
 &= 1 - 0,337 \\
 &= 0,663
 \end{aligned}$$

2) Korelasi butir soal 2 dengan jumlah total

No.	Subjek Penelitian	Butir 2	Jumlah Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
		(X)	(Y)				
1	Affan	4	27	5,5	1	4,5	20,25
2	Alken	2	20	16	14	2	4
3	Rasya	4	23	5,5	8,5	-3	9
4	Tanisha	4	22	5,5	11	-5,5	30,25
5	Aqeelah	4	24	5,5	7	-1,5	2,25
6	Virzaa	3	20	13	14	-1	1
7	Annisa	4	25	5,5	5	0,5	0,25
8	Alfiandra	4	26	5,5	2,5	3	9
9	Fatih	3	23	13	8,5	4,5	20,25
10	Ecla	3	25	13	5	8	64
11	Hanif	4	22	5,5	11	-5,5	30,25
12	Amir	3	20	13	14	-1	1
13	Amirah	4	26	5,5	2,5	3	9
14	Yoona	4	25	5,5	5	0,5	0,25
15	Alief	3	19	13	16	-3	9
16	Fakhry	4	22	5,5	11	-5,5	30,25
Jumlah							240

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 240}{16(16^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{1440}{4080} \\
 &= 1 - 0,352 \\
 &= 0,648
 \end{aligned}$$

Lampiran 6

**Hasil Hitung Uji Validitas Instrumen Penelitian Menggunakan SPSS
(Statistical Product And Service Solution)seri 24.**

1) Korelasi Butir soal 1-4 dengan faktor 1

		Correlations				
		1	2	3	4	f1
1	Pearson Correlation	1	,138	,316	,321	,674**
	Sig. (2-tailed)		,611	,233	,225	,004
	N	16	16	16	16	16
2	Pearson Correlation	,138	1	,290	,158	,627**
	Sig. (2-tailed)	,611		,276	,559	,009
	N	16	16	16	16	16
3	Pearson Correlation	,316	,290	1	,000	,673**
	Sig. (2-tailed)	,233	,276		1,000	,004
	N	16	16	16	16	16
4	Pearson Correlation	,321	,158	,000	1	,561*
	Sig. (2-tailed)	,225	,559	1,000		,024
	N	16	16	16	16	16
f1	Pearson Correlation	,674**	,627**	,673**	,561*	1
	Sig. (2-tailed)	,004	,009	,004	,024	
	N	16	16	16	16	16

2) Korelasi Butir 5-7 dengan Faktor 2

		Correlations			
		5	6	7	f2
5	Pearson Correlation	1	,084	,209	,672**
	Sig. (2-tailed)		,757	,438	,004
	N	16	16	16	16
6	Pearson Correlation	,084	1	,067	,582*
	Sig. (2-tailed)	,757		,806	,018
	N	16	16	16	16
7	Pearson Correlation	,209	,067	1	,675**
	Sig. (2-tailed)	,438	,806		,004
	N	16	16	16	16
f2	Pearson Correlation	,672**	,582*	,675**	1

Sig. (2-tailed)	,004	,018	,004	
N	16	16	16	16

3) Korelasi Butir 8-12 dengan faktor 3

		Correlations					
		8	9	10	11	12	f3
8	Pearson Correlation	1	,485	-,194	,291	,163	,546*
	Sig. (2-tailed)		,057	,472	,274	,547	,029
	N	16	16	16	16	16	16
9	Pearson Correlation	,485	1	,156	,107	,289	,673**
	Sig. (2-tailed)	,057		,563	,693	,278	,004
	N	16	16	16	16	16	16
10	Pearson Correlation	-,194	,156	1	,495	,041	,537*
	Sig. (2-tailed)	,472	,563		,051	,882	,032
	N	16	16	16	16	16	16
11	Pearson Correlation	,291	,107	,495	1	,220	,719**
	Sig. (2-tailed)	,274	,693	,051		,414	,002
	N	16	16	16	16	16	16
12	Pearson Correlation	,163	,289	,041	,220	1	,537*
	Sig. (2-tailed)	,547	,278	,882	,414		,032
	N	16	16	16	16	16	16
f3	Pearson Correlation	,546*	,673**	,537*	,719**	,537*	1
	Sig. (2-tailed)	,029	,004	,032	,002	,032	
	N	16	16	16	16	16	16

4) Korelasi Butir 13-16 dengan faktor 4

		Correlations				
		13	14	15	16	f4
13	Pearson Correlation	1	,633**	,608*	,220	,836**
	Sig. (2-tailed)		,008	,013	,414	,000
	N	16	16	16	16	16
14	Pearson Correlation	,633**	1	,347	-,011	,681**
	Sig. (2-tailed)	,008		,187	,969	,004
	N	16	16	16	16	16
15	Pearson Correlation	,608*	,347	1	,347	,804**
	Sig. (2-tailed)	,013	,187		,187	,000
	N	16	16	16	16	16

	N	16	16	16	16	16
16	Pearson Correlation	,220	-,011	,347	1	,557*
	Sig. (2-tailed)	,414	,969	,187		,025
	N	16	16	16	16	16
f4	Pearson Correlation	,836**	,681**	,804**	,557*	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,004	,000	,025	
	N	16	16	16	16	16

5) Korelasi Butir 17-20 dengan faktor 5

Correlations

		17	18	19	20	f5
17	Pearson Correlation	1	,246	,226	,080	,582*
	Sig. (2-tailed)		,359	,399	,767	,018
	N	16	16	16	16	16
18	Pearson Correlation	,246	1	,063	,246	,566*
	Sig. (2-tailed)	,359		,817	,359	,022
	N	16	16	16	16	16
19	Pearson Correlation	,226	,063	1	,356	,727**
	Sig. (2-tailed)	,399	,817		,176	,001
	N	16	16	16	16	16
20	Pearson Correlation	,080	,246	,356	1	,647**
	Sig. (2-tailed)	,767	,359	,176		,007
	N	16	16	16	16	16
f5	Pearson Correlation	,582*	,566*	,727**	,647**	1
	Sig. (2-tailed)	,018	,022	,001	,007	
	N	16	16	16	16	16

Lampiran 7

Data Mentah Uji Reliabilitas Skor Ganjil-Genap

No.	Nama	Skor Butir Soal Ganjil (X)											Skor Butir Soal Genap (Y)										
		1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	Jumlah	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	Jumlah
1	Affan	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	37
2	Alken	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	30	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	35
3	Rasya	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	37	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	36
4	Tanisha	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	32	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	32
5	Aqeelah	3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	34	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
6	Virzaa	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	30	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	33
7	Annisa	4	3	2	4	4	3	4	4	2	3	33	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	37
8	Alfiandra	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	37	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	36
9	Fatih	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	36
10	Ecla	4	3	4	3	3	4	3	2	3	2	31	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	33
11	Hanif	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	31	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34
12	Amir	3	4	2	2	3	2	3	3	3	4	29	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	30
13	Amirah	4	4	3	3	4	4	4	3	4	2	35	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
14	Yoonaa	3	3	4	4	2	4	4	4	3	2	33	4	4	3	3	4	4	4	4	2	2	34
15	Alief	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	30	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31
16	Fakhry	4	2	3	3	3	4	3	3	4	4	33	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	33
	Jumlah	52	48	51	49	54	57	57	57	57	52	530	57	57	55	58	59	55	55	55	56	53	554

Lampiran 8

Perhitungan Uji Reliabilitas Instrument Penelitian

Butir Ganjil	Butir Genap	Rank X	Rank Y	D	D ²
38	37	1	3,5	-2,5	36
30	35	14	8	6	9
37	36	3	6	-3	16
32	32	10	14	-4	16
34	38	6	2	4	4
30	33	14	12	2	20,25
32	37	8	3,5	4	9
37	36	3	6	-3	9
37	36	3	6	-3	0,25
31	33	11,5	12	-0,5	4
31	34	11,5	9,5	2	0
29	30	16	16	0	16
35	39	5	1	4	
33	34	8	9,5	-1,5	2,25
30	31	14	15	-1	1
33	33	8	12	-4	16
Jumlah					165

Perhitungan korelasi tata jenjang:

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$= 1 - \frac{6 \times 165}{16(16^2 - 1)}$$

$$= 1 - \frac{990}{4080}$$

$$= 1 - 0,242$$

$$= 0,758$$

Hasil korelasi diolah menggunakan rumus Spearman Brown:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xysplithalf}}{1 + r_{xysplithalf}}$$

$$= \frac{2 \times 0,758}{1 + 0,758}$$

$$= \frac{1.516}{1.758}$$

$$= 0,862$$

Lampiran 9

Perhitungan Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS Seri 24

Tabel Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS Seri 24

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	16	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	16	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,830	2

Lampiran 10

Data Mentah Penelitian Variabel X (Permainan *Lego*)

No	Subyek Penelitian	Kreativitas				Jumlah X ₁	Mengembangkan Imajinasi			Jumlah X ₂	JumlahX
		1	2	3	4		45	6	7		
1	Abyzar Ulil Azmi	4	4	4	4	16	4	4	4	12	28
2	Syamima Basagili	3	3	4	4	14	4	4	3	11	25
3	Alifiah Mahira Hasna	3	3	3	4	13	4	4	3	11	24
4	Kiano Alfareza Putra	4	4	3	3	14	3	3	4	10	24
5	Fathan Aqil Putra Madrin	2	4	4	3	13	2	2	4	8	21
6	Amira Vania Prayunia	2	4	3	4	13	3	3	4	10	23
7	Shakilla	3	3	3	4	13	2	2	2	6	19
8	Zaidan Abyzar	3	3	4	3	13	1	2	2	5	18
9	M. Satria Badrika M	3	4	3	4	14	4	3	4	11	25
10	Abrar Dimitri	3	3	4	4	14	2	3	4	9	23
11	Nisah Faros	4	4	3	3	14	2	4	2	8	22
12	Azzahra Kaylarahma	3	3	3	4	13	4	2	2	8	21
13	Quincy Radellastanza	4	4	4	4	16	4	4	4	12	28
14	Lintang Ananda S. B	4	4	4	4	16	4	3	4	11	27
15	A. Anggara Gumilang	3	4	4	4	15	4	4	4	12	27
16	M. Bima Hengkara	4	3	3	3	13	3	2	3	8	21
17	Salsabila Naura	4	3	4	3	14	4	4	4	12	26
18	Aisya Sakhi Jovianka	4	4	3	4	15	4	4	4	12	27
19	Shella Sakina E	3	4	3	4	14	3	4	4	11	25
20	Talika Naila Ramadhania	3	3	4	4	14	4	4	4	12	26
Jumlah		66	71	70	74	281	65	65	69	199	480

Lampiran 11

Data Mentah Penelitian Variabel Y (Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini)

No.	Subjek Penelitian	Mengenal Warna					Jumlah Y ₁	Memahamo Konsep Besar/Kecil				Jumlah Y ₂	Mengklasifikasikan Benda berdasarkan Bentuk				Jumlah Y ₃	Jumlah Y
		8	9	10	11	12		13	14	15	16		17	18	19	20		
1	Abyzar Ulil Azmi	4	3	4	4	3	18	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	50
2	Syamima Basagili	3	3	3	3	3	15	4	4	4	3	15	4	4	4	3	15	45
3	Alifiah Mahira Hasna	2	3	3	3	3	15	4	4	4	4	16	4	3	4	4	15	46
4	Kiano Alfareza Putra	4	3	2	3	3	15	4	4	4	4	16	4	4	3	4	15	46
5	Fathan Aqil Putra Madrin	3	3	3	3	2	14	3	3	2	3	11	4	3	3	4	14	39
6	Amira Vania Prayunia	2	3	3	3	4	15	4	4	4	4	16	3	3	4	4	14	45
7	Shakilla	2	2	3	2	2	11	2	3	3	3	11	4	3	3	3	13	35
8	Zaidan Abyzar	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	12	3	3	3	4	13	40
9	M. Satria Badrika M	4	3	4	4	4	17	4	4	4	4	16	4	3	4	4	15	48
10	Abrar Dimitri	2	3	3	4	3	15	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	43
11	Nisah Faros	2	3	3	2	3	13	4	4	4	4	16	4	4	3	4	15	44
12	Azzahra Kaylarahma	3	3	2	3	2	13	2	3	3	3	11	3	4	3	4	14	38
13	Quincy Radellastanza	3	4	4	3	4	18	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	50
14	Lintang Ananda S. B	3	4	4	3	3	17	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	49
15	Anggara Gumilang	3	4	3	3	4	17	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	49
16	M. Bima Hengkara	2	3	2	2	2	11	4	4	4	4	16	4	3	4	4	15	42
17	Salsabila Naura	4	4	4	4	3	18	4	4	4	4	16	4	4	4	3	15	49
18	Aisya Sakhi Jovianka	4	4	3	4	4	19	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	51
19	Shella Sakina E	4	3	2	2	4	15	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	47
20	Talika Naila Ramadhania	4	4	3	3	4	18	4	4	4	4	16	3	3	2	3	11	45
Jumlah		61	65	61	61	63	309	74	76	75	75	300	75	71	71	75	292	901

Lampiran 12

Hasil Perhitungan Penelitian Manual

1) Korelasi Variabel X dengan Y

No	X	Y	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	28	50	1,5	2,5	-1	1
2	25	45	9	12	-3	9
3	24	46	11,5	9,5	2	4
4	24	46	11,5	9,5	2	4
5	21	39	17	18	-1	1
6	23	45	13,5	12	1,5	2,25
7	19	35	19	20	-1	1
8	18	40	20	17	3	9
9	25	48	9	7	2	4
10	23	43	13,5	15	-1,5	2,25
11	22	44	15	14	1	1
12	21	38	17	19	-2	4
13	28	50	1,5	2,5	-1	1
14	27	49	4	5	-1	1
15	27	49	4	5	-1	1
16	21	42	17	16	1	1
17	26	49	6,5	5	1,5	2,25
18	27	51	4	1	3	9
19	25	47	9	8	1	1
20	26	45	6,5	12	-5,5	30,25
Jumlah						89

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 89}{20(20^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{534}{7980} \\
 &= 1 - 0,066 \\
 &= 0,933
 \end{aligned}$$

2) Korelasi Variabel X_1 dengan Y

No	X_1	Y	Rank X	Rank Y	D	D^2
1	16	50	2	2,5	-0,5	0,25
2	14	45	9,5	12	-2,5	6,25
3	13	46	17	9,5	7,5	56,25
4	14	46	9,5	9,5	0	0
5	13	39	17	18	-1	1
6	13	45	17	12	5	25
7	13	35	17	20	-3	9
8	13	40	17	17	0	0
9	14	48	9,5	7	2,5	6,25
10	14	43	9,5	15	-5,5	30,25
11	14	44	9,5	14	-4,5	20,25
12	13	38	17	19	-2	4
13	16	50	2	2,5	-0,5	0,25
14	16	49	2	5	-3	9
15	15	49	4,5	5	-0,5	0,25
16	13	42	17	16	1	1
17	14	49	9,5	5	4,5	20,25
18	15	51	4,5	1	3,5	12,25
19	14	47	9,5	8	1,5	2,25
20	14	45	9,5	12	-2,5	6,25
Jumlah						210

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$= 1 - \frac{6 \times 210}{20(20^2 - 1)}$$

$$= 1 - \frac{1260}{7980}$$

$$= 1 - 0,157$$

$$= 0,842$$

3) Korelasi Variabel X₂ dengan Y

No	X ₂	Y	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	12	50	3,5	2,5	1	1
2	11	45	9	12	-3	9
3	11	46	9	9,5	-0,5	0,25
4	10	46	12,5	9,5	3	9
5	8	39	16,5	18	-1,5	2,25
6	10	45	12,5	12	0,5	0,25
7	6	35	19	20	-1	1
8	5	40	20	17	3	9
9	11	48	9	7	2	4
10	9	43	14	15	-1	1
11	8	44	16,5	14	2,5	6,25
12	8	38	16,5	19	-2,5	6,25
13	12	50	3,5	2,5	1	1
14	11	49	9	5	4	16
15	12	49	3,5	5	-1,5	2,25
16	8	42	16,5	16	0,5	0,25
17	12	49	3,5	5	-1,5	2,25
18	12	51	3,5	1	2,5	6,25
19	11	47	9	8	1	1
20	12	45	3,5	12	-8,5	72,25
Jumlah						150,5

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 150,5}{20(20^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{903}{7980} \\
 &= 1 - 0,113 \\
 &= 0,886
 \end{aligned}$$

Lampiran 13

Hasil Perhitungan Menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Science*) 24

1) Hubungan Permainan *Legodengan* Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Correlations

			X	Y
Spearman's rho	X	Correlation Coefficient	1.000	.932**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	20	20
	Y	Correlation Coefficient	.932**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	20	20

2) Hubungan X_1 (Kreativitas) dengan Y (Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini)

Correlations

			X1	Y
Spearman's rho	X1	Correlation Coefficient	1.000	.834**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	20	20
	Y	Correlation Coefficient	.834**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	20	20

3) Hubungan X_2 (Mengembangkan Imajinasi) dengan Y (Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini)

Correlations

			X2	Y
Spearman's rho	X2	Correlation Coefficient	1.000	.884**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	20	20
	Y	Correlation Coefficient	.884**	1.000

Sig. (2-tailed)	.000	.
N	20	20



Lampiran 14

Profil Lembaga

جمعية الإرشاد الإسلامية
Pimpinan Cabang Wanita Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember
LAJNAH PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN
Sekretariat Jl. Karimata Gg. Barokah No. 53 Telp. (0331) 335761 Fax. (0331) 330449 Jember 68121

PROFIL SEKOLAH

1. Identitas Sekolah
Nama Sekolah : Kelompok Bermain Al Irsyad Al Islamiyyah Jember
NPSN : 69777658
Propinsi : Jawa Timur
Kecamatan : Sumbersari
Kelurahan : Sumbersari
Kabupaten : Jember
Alamat Sekolah : Jl. Karimata Gang Barokah no 53 Jember
Kode Pos : 68121
Daerah : Perkotaan
Status Sekolah : Swasta
Tahun berdiri : Yayasan
Organisasi penyelenggara : 2005

2. Identitas Yayasan
Dikeluarkan Oleh : kementrian
Nomor : Hukum dan Hak
Tanggal/bln/Tahun : AHU.4264.AH.01.04. Tahun 2010
Nama yayasan : Jakarta, 14/10/2010
NPWP : YAY. Al Irsyad Al Islamiyyah Jember
: 03.053.821.9-626.000 / 08.09.2010

3. Penanggung Jawab Kelembagaan
Nama Lengkap : Hani'ah Amar
Jabatan : Ketua Pimpinan Cabang Wanita (Yayasan)

4. Identitas Kepala Sekolah
Nama Kepala Sekolah : Fatmah Ba'dil
NIP : -
Pendidikan Terakhir : 51
Spesialis/Jurusan : PAUD

5. Rekening Bank An. Lembaga
Nama bank : Bank Syariah Mandiri Cabang Jember
No Rekening : 7058795997
Nama lembaga yang di rekening : Paud Al Irsyad Jember
Alamat : Jl. Karimata Gg. Barokah No. 53 Jember

Lampiran 15

Data Pendidik *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember

No.	NAMA GURU	PENDIDIKAN TERAKHIR	JABATAN
1	Allis Husnatifati	S1	Wali Kelas
2	Kikie Agnes Marisa	S1	Wali Kelas
3	Yeni Rofi'ah	SMA	Guru Pendamping
4	Lia Aprilina	D-3	Wali Kelas
5	Yuni Setyorini	S1	Guru Pendamping
6	Lita Citra Utami	SMK	Guru Pendamping

Lampiran 16

Data Peserta Didik *Play Group* Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember

No.	Nama Lengkap	P/L	Umur
1	Abyzar Ulil Azmi	L	3,5
2	Syamima Basagili	P	3,6
3	Alifiah Mahira Hasna	P	3,3
4	Kiano Alfareza Putra	L	3,2
5	Fathan Aqil Putra Madrin	L	3,1
6	Amira Vania Prayunia	P	3,5
7	Shakilla	P	3,6
8	Zaidan Abyzar	L	3,4
9	M. Satria Badrika M	L	3,5
10	Abrar Dimitri	L	3,3
11	Nisah Faros	P	3,5
12	Azzahra Kaylarahma	P	3,3
13	Quincy Radellastanza	P	3,4
14	Lintang Ananda S. B	L	3,3
15	B. Anggara Gumilang	L	3,2
16	M. Bima Hengkara	L	3,4
17	Salsabila Naura	P	3,3
18	Aisya Sakhi Jovianka	P	3,3
19	Shella Sakina E	P	3,3
20	Talika Naila Ramadhania	P	3,3

Lampiran 17

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : 1
 Pertemuan Ke : I
 Tema : Alat Transportasi
 Subtema : Darat
 Hari/Tanggal : Senin, 17 Juli 2017

Waktu	Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak(Indikator)	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Kriteria Penilaian Anak	
				Metode	Tujuan
07.30-07.45	<ul style="list-style-type: none"> • Mentaati peraturan yang berlaku • Mengucapkan salam dan membalas salam • Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu 	I. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Masuk kelas tepat waktu • Salam • Berdoa sebelum kegiatan 		<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa bersikap disiplin • Terbiasa membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan

Waktu	Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak(Indikator)	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Kriteria Penilaian Anak	
				Metode	Tujuan
07.45-08.45	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan sederhana • Membilang banyak benda satu sampai sepuluh • Membuat bangunan dari lego • Menyebutkan berbagai warna • Membedakan bentuk benda 	II. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap tentang alat transportasi yang berada di rumah • Menghitung alat transportasi yang ada didarat • Menyusun lego sesuai perintah 	<ul style="list-style-type: none"> • Lego • Poster Alat Transportasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Demontrasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan aspek kognitif dan bahasa anak

Waktu	Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak(Indikator)	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Kriteria Penilaian Anak	
				Metode	Tujuan
08.45-09.15		III. Istirahat <ul style="list-style-type: none">• Berdoa sebelum makan• Keluar Kelas• Makan dan minum			

09.15-09.30	<ul style="list-style-type: none">• Menyimak perkataan orang lain	IV. Kegiatan Penutup <ul style="list-style-type: none">• Berdoa sesudah makan• Anak menceritakan alat transportasi darat di depan kelas• Berdoa menutup majelis, naik kendaraan, keluar dari rumah, salam dan pulang	<ul style="list-style-type: none">• Narasi cerita	<ul style="list-style-type: none">• Observasi	<ul style="list-style-type: none">• Terbiasa membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan• Mengembangkan aspek bahasa dan kognitif anak
-------------	---	---	---	---	---

Lampiran 18

Surat Ijin Penelitian

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, 336084 Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unj.ac.id

Nomor : 4468/UN25.1.5/LT/2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

12 JUL 2017

Yth. Kepala Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah
Di Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Dinda Agustin Maulida
NIM : 130210201009
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Luar Sekolah

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud mengadakan penelitian di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember yang Saudara pimpin dengan judul "Hubungan Antara Permainan Lego dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukannya.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.


Wakil Dekan I
Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP 19670625 199203 1 001

Lampiran 19

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



جمعية الاوقاف الاسلامية
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
AL-IRSYAD AL-ISLAMIYYAH
KABUPATEN JEMBER

Jl. Karimata gang Barokah No 53 Jember 68121, Telp : 0331322481 / 330449
email : alirsyadjbr@gmail.com/http://alirsyadjember.blogspot.com

SURAT KETERANGAN

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember Nomor 4468/UN25.1.5/LT/2017 tentang permohonan izin penelitian, maka pimpinan Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember, menerangkan bahwa :

Nama : Dinda Agustin Maulida
NIM : 130210201009
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Luar Sekolah

Benar-benar telah melakukan penelitian pada bulan Juli 2017 di Kelompok Bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. Surat keterangan ini dapat dipergunakan sebagai kelengkapan penulisan skripsi yang berjudul "Hubungan Antara Permainan lego dengan Perkembangan Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember


Demikian surat keterangan ini diberikan harap dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 17 Juli 2017
Kepala Kelompok Bermain PAUD
(Fatma Ba'dil)



Lampiran 20

Lembar Konsultasi


KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kalimantan No. 37, Kampus Teguhsoji, Kota Jember 60132, Telp./Fax: (0331) 334908, Jember 60132

LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI

Nama: Dinda Agustina Maulida
 NIM: 130 210 201 009
 Jurusan: Ilmu Pendidikan
 Program Studi: Pendidikan Luar Sekolah
 Judul Skripsi: Hubungan Antara Permainan Lego dengan Perkembangan kognitif Anak Usia Dini di Play Group Al-Insyaq Al-Islamiyyah Jember


Pembimbing I: Drs. H. A. T. Handrawijaya, S. H., M. Kes
 Pembimbing II: Niswatu Imiyah, S. Pd., M. Pd.

KEGIATAN KONSULTASI

No.	Hari/Tanggal	Materi	Tanda Tanda Pembimbing
1	Selasa / 9 Okt 2016	Bimbingan Matrik	/
2	Rabu / 6 Okt 2016	Acc Matrik	/
3	Senin / 19 Des 2016	Bimbingan Bab I	/
4	Rabu / 11 Feb 2017	Bimbingan Bab I, II, III	/
5	Senin / 20 Maret 2017	Revisi Bab II	/
6	Rabu / 29 Maret 2017	Revisi Uji Validitas	/
7	Jumat / 31 Maret 2017	Acc Seminar	/
8	Jumat / 16 Juni 2017	Bab I, II, III, IV dan V	/
9	Rabu / 21 Juni 2017	Revisi bab 4	/
10	Jumat / 23 Juni 2017	Revisi bab 5	/
11	Rabu / 12 Juli 2017	Revisi Ringkasan	/
12	Kamis / 13 Juli 2017	Revisi Lampiran	/
13	Juli 2017	Acc Sidang	/
14			
15			

Catatan:
 1. Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi.
 2. Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi dan Ujian Skripsi.

Lembar Konsultasi


 KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
 UNIVERSITAS JEMBER
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kalimantan No. 37, Kampus Tegaltoto, Kota Jember, Telp./Fax. (0331) 334988, Jember 68121

LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI

Nama : Dinda Agustin Maulida
 NIM : 130 210 201 009
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Luar Sekolah
 Judul Skripsi : Hubungan antara Permainan Logo dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Play Group Al-Insyaq Al-Islamiyyah Jember

Pembimbing I : Drs. H. A. T. Hengrawijaya, S.H., M.Kes
 Pembimbing II : Niswatu Insiyah, S.Pd., M.Pd.

KEGIATAN KONSULTASI

No.	Hari/Tanggal	Materi	Tanda Tanda Pembimbing
1	Senin / 3 Okt 2016	BIMBINGAN MATRIK	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Kamis / 6 Okt 2016	BIMBINGAN MATRIK	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Senin / 30 Nov 2016	ACC MATRIK	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Senin / 12 Des 2016	BIMBINGAN BAB 1	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Senin / 6 Feb 2017	BIMBINGAN BAB 1, 2, 3	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Selasa / 14 Mar 2017	BIMBINGAN BAB 1, 2, 3	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Senin / 20 Mar 2017	BIMBINGAN INSTRUMENT	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Jumat / 31 Mar 2017	ACC BAB 1, 2, 3 Seminar	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Kamis / 15 Jun 2017	Bab 4 dan 5	<input checked="" type="checkbox"/>
10	Selasa / 20 Jun 2017	Revisi Bab 4 dan 5	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Selasa / 11 Juli 2017	Revisi Lampiran	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Kamis / 13 Juli 2017	Revisi Revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
13	Jumat / 21 Juli 2017	Acc Sidang	<input checked="" type="checkbox"/>
14			
15			

Catatan:
 1. Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi.
 2. Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi dan Ujian Skripsi.

Lampiran 21

Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Pendidik menjelaskan bagaimana cara membuat *lego* menjadi bentuk bangunan



Gambar 2. Peserta didik memilih bongkahan *lego* yang akan disusun



Gambar 3. Peneliti melakukan observasi dan mengisi *check list* pada lembar observasi



Gambar 4. Peserta didik membuat bentuk *lego* dengan memasang setiap bongkahan lego tanpa bantuan guru



Gambar 5. Peserta didik menunjukkan hasil karyanya kepada guru dan teman-teman



Gambar 6. Peserta didik merapikan kembali mainan ke dalam tempat mainan

Lampiran 22

BIODATA PENELITI

Nama : Dinda Agustin Maulida
NIM : 130210201009
Tepat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 09 Agustus 1995
Agama : Islam
Alamat : Ds Kalirejo RT 03 RW 02, Kec. Dringu Kab.
Probolinggi
Riwayat Pendidikan : - TK. Dewi Sartika
- SDN Kalirejo 1
- SMPN 4 Kota Probolinggo
- SMAN 4 Kota Probolinggo
- Perguruan Tinggi Universitas Jember
Judul Penelitian: Hubungan Antara Permainan *Lego* dengan Perkembangan Anak
Usia Dini di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember

Jember, 21 Juli 2017

Dinda Agustin Maulida
NIM 130210201009







