

ABSTRAK

Yuspa Lestari Silaban, Nim : 1143113036, Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk St. Antonius 2 Mandala Medan T.A 2017/2018.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kreativitas anak masih kurang berkembang dengan cukup baik, pembelajaran masih menekankan pada kemampuan akademik, dan guru kurang melibatkan permainan atau kegiatan bermain sebagai metode belajar bagi anak untuk meningkatkan kreativitas anak. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan lego terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK St. Antonius 2 Mandala Medan T.A 2017/2018.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif . Desain dalam penelitian ini *Pre-Eksperimental Design*, dengan bentuk *One-Group Pretest-posttest Design*. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara random sampling, yaitu dengan memilih sampel dengan cara acak, kelas yang terpilih B3 sebagai kelas eksperimen sebanyak 20 anak. Variabel bebas adalah Kreativitas anak dan variabel terikat adalah permainan lego. Instrumen pengumpulan data adalah pedoman observasi. Data dianalisis dengan menggunakan metode statistik deskriptif dan uji hipotesis dengan uji-t, dilanjutkan dengan uji signifikan pada taraf $\alpha = 0.05$.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat, setelah diberikan permainan lego. Dari hasil penelitian diketahui bahwa skor tertinggi pada data pretest yaitu 11, sedangkan post-test 12. Rata-rata pretest yaitu 5,45 untuk data post-test yaitu 8,4. Hasil pengujian menyimpulkan bahwa permainan lego memberi pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak yaitu dari hasil uji hipotesis diperoleh $T_{hitung} = 21,07 > T_{tabel} = 2.093$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan lego terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK St. Antonius 2 Mandala Medan. Tahun Ajaran 2017/2018