

## ABSTRAK

**Sri Roihanati, Nim 1103113054, Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di R.A Ibnu Halim Tj. Mulia Hilir Medan T/A 2014-2015**

Kemampuan kognitif sangat diperlukan bagi anak dalam melaksanakan kegiatan belajar untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Masalah yang dijumpai adalah kurangnya kemampuan kognitif anak.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, penelitian ini memiliki populasi yang terdiri dari 3 kelas, yakni kelas A, kelas B dan kelas C yang berjumlah 45 siswa. Dengan menggunakan sampel sebanyak 2 kelas yang dipilih secara acak (random) yang masing-masing kelas terdiri dari 15 siswa, dimana kelas A sebagai kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan permainan lego dan kelas C sebagai kelas kontrol yang menggunakan permainan puzzle. Instrument pengumpulan data yaitu pedoman observasi. Untuk mendeskripsikan data penelitian digunakan teknik analisis statistik deskriptif, dengan uji t dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$ .

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 10,2 dengan nilai tertinggi 12 dan nilai terendah 8, dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 6,06 dengan nilai tertinggi 8 dan nilai terendah 4. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hasil perhitungan terlihat bahwa  $t_{hitung} = 10,324 > t_{tabel} = 1,701$  yang menunjukkan t hitung lebih besar dari t tabel. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga dapat dinyatakan : “Ada pengaruh yang signifikan antara permainan lego terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di R.A Ibnu Halim Tj. Mulia Hilir Medan”.

THE  
Character Building  
UNIVERSITY