

**PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN LEGO
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL SERIASI UKURAN PADA ANAK
KELOMPOK A TK PEMBINA BUKIT RAYA DESA TUMBANG KAJAMEI**

Reni¹ & Intan Kamala¹

Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya
Jl. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya
Email : renipalangkaraya@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan mengenali seriasi ukuran adalah salah satu bagian dari lingkup perkembangan kognitif yang harus dikembangkan oleh anak usia dini. Namun, kemampuan mengenali seriasi ukuran pada anak masih belum berkembang optimal sesuai usianya, seperti anak belum mampu mengurutkan 5 benda berdasarkan ukuran terpanjang sampai pendek atau sebaliknya dan belum mampu mengurutkan 5 benda berdasarkan ukuran terbesar sampai terkecil atau sebaliknya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan lego terhadap kemampuan mengenali seriasi ukuran pada anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimental dengan desain '*One Group Pre-Test and Post-Test Design*'. Jadi sampel penelitian ini anak kelompok A TK Pembina Bukit Raya Desa Tumbang Kajamei Kecamatan Bukit Raya Kabupaten Katingan yang berjumlah 16 orang ditetapkan sebagai sampel penelitian ini. Lembar observasi digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Kemudian, data dianalisis dengan menggunakan rumus uji t. Ketentuannya bila t_{hitung} lebih kecil ($<$) dari t_{tabel} , maka H_0 diterima, dan H_a ditolak, tetapi sebaliknya bila t_{hitung} lebih besar ($>$) dari t_{tabel} maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa t_{hitung} adalah (16,071), dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi yaitu 5% (2,131). Dengan t_{hitung} 16,071 > t_{tabel} 2,131, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan lego terhadap kemampuan mengenali seriasi ukuran pada anak kelompok A TK Pembina Bukit Raya Desa Tumbang Kajamei Kecamatan Bukit Raya Kabupaten Katingan tahun ajaran 2021/2022.

Kata Kunci: Permainan Lego, Kemampuan Mengenali Seriasi Ukuran

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat dasar dan menjadi masa keemasan (*golden age*) bagi anak. Menurut Undang undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan ditaman kanak-kanak membantu pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan dan kemampuan dasar. Berk dalam Wahyudin dan Agustin (2012:7), menjelaskan bahwa “Pada masa usia dini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti fisik, sosial emosional, dan kognitif sedang mengalami masa yang tercepat dalam rentan perkembangan hidup manusia”. Aspek-aspek tersebut harus dikembangkan pada anak usia dini, sesuai dengan yang tercantum pada peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini ada enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam diri anak yaitu, Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, dan Seni. Setiap aspek perkembangan mempunyai tingkat pencapaian perkembangan dan indikator pencapaian perkembangan. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak yaitu aspek perkembangan kognitif. Susanto (2011:47) menyatakan bahwa:

“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 ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar”.

Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) anak usia 4-5 tahun pada aspek kognitif salah satunya adalah anak mampu mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran. Smith dalam Widayanti (2016:2) mendeskripsikan “Seriasi sebagai meletakkan lebih dari dua objek, atau sebuah kelompok yang berisi lebih dari dua anggota ke dalam sebuah urutan”. Seriasi lebih sulit bila dibandingkan dengan membandingkan, karena anak harus membuat beberapa keputusan. Sedangkan menurut Piaget dan Szeminska dalam Widayanti (2016:2) “Seriasi adalah kemampuan mengurutkan beberapa benda dalam beberapa dimensi”. Kemampuan seriasi yang dikembangkan dalam pembelajaran di TK adalah seriasi ukuran dan warna. Dalam penelitian ini, seriasi yang akan dikembangkan adalah seriasi ukuran. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal seriasi ukuran pada anak adalah melalui permainan lego.

Musfiroh (2016:7.6) menyatakan bahwa “Permainan adalah sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri untuk meminimalkan kemenangan lawan.” Pengertian lainnya adalah permainan merupakan alat untuk mempelajari fungsi hidup sebagai persiapan untuk menghadapi kehidupan yang sebenarnya. Bucher dalam Musfiroh (2016) permainan merupakan kegiatan yang telah dikenal oleh setiap orang baik anak-anak maupun orang tua, baik laki-laki maupun perempuan dan kegiatan ini mampu menggerakkan untuk berlatih, bergembira, dan melakukan rileksasi.

Selain penggunaan metode yang tepat, penggunaan media yang menarik juga sangat mendukung belajar anak. Salah satu media yang tepat dan menarik untuk memudahkan anak dalam kemampuan seriasi ukuran adalah media lego. Lego adalah jenis alat permainan bongkah plastik kecil serta kepingan lain yang bisa disusun menjadi model apa saja serta memiliki warna yang berwarna-warni, memiliki ukuran

yang berbeda dan berjumlah banyak. Pada saat menyusun setiap keping lego, anak dapat mengenal berbagai macam bentuk, ukuran maupun warna yang terdapat pada lego tersebut sehingga akan menghasilkan bentuk bangunan lego yang sempurna dan menarik. Melalui metode ini diharapkan kemampuan seriasi ukuran pada anak dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun, dengan lingkup perkembangan berpikir simbolik yaitu anak sudah mampu mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran. Berdasarkan acuan tersebut seharusnya anak usia 4-5 tahun sudah mampu mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran. Namun pada kenyataannya kemampuan seriasi atau mengurutkan pada anak kelompok A TK Pembina Bukit Raya Desa Tumbang Kajamei masih belum optimal. Peneliti menemukan beberapa masalah pada anak kelompok A khususnya kemampuan seriasi ukuran, pada saat guru memberikan beberapa kali pembelajaran tentang kegiatan mengurutkan 5 gambar dengan cara menggunting dan menempelkan gambar pada Lembar Kerja Anak (LKA) sesuai urutan gambar dari yang panjang sampai ukuran terpendek atau sebaliknya, dan mengurutkan ukuran gambar dari besar sampai dengan yang terkecil atau sebaliknya, saat peneliti memeriksa hasil kerja anak terlihat anak masih belum mampu melakukannya dengan benar, banyak anak melakukan kesalahan seperti penempatan ukuran yang terbalik dan beberapa anak tidak dapat menyelesaikan pekerjaannya. Padahal kemampuan seriasi penting dalam perkembangan kognitif anak, karena seriasi menjadi fondasi dari sistem angka seperti 2 lebih besar dari 1, 3 lebih besar dari 2, dan seterusnya.

Berdasarkan masalah disekolah tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat judul skripsi sebagai berikut “Pengaruh Penggunaan Permainan Lego Terhadap Kemampuan Mengenal Seriasi Ukuran Pada Anak Kelompok A TK Pembina Bukit

Raya Desa Tumbang Kajamei Kecamatan Bukit Raya Kabupaten Katingan Tahun Ajaran 2021/2022”.

Pengertian Kognitif

Kognitif berkaitan erat dengan proses berpikir. Proses berpikir yang dilakukan bertujuan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar, sehingga dengan pengetahuan yang didapaknya anak akan dapat menjadi manusia yang dapat berguna bagi lingkungan sekitarnya.

Susanto (2011:47) menyatakan bahwa “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 ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar (Susanto,2011:47).

Beberapa ahli yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti halnya definisi inteligensi menurut Gardner mengemukakan bahwa “Inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih” (Susanto,2011:47).

Teori Dasar Perkembangan Kognitif

Susanto (2011: 49) menyatakan bahwa “Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar”. Menurut Montessori masa ini di tandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui pancaindra. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak. Itu artinya bahwa apabila orang tua mengetahui anaknya telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulus yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya.

Piaget dalam Susanto (2011: 49) berpendapat bahwa “Anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional konkret”. Pada saat ini sifat

egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berbeda disekitarnya. Orang tua sering menganggap periode ini sebagai masa sulit karena anak menjadi susah diatur, bisa disebut nakal atau bandel, suka membantah dan banyak bertanya. Anak mengembangkan keterampilan berbahasa dan menggambar, namun egois dan tak dapat mengerti penalaran abstrak atau logika (Susanto,2011: 49).

Pengertian Berpikir Logis

Logis dapat diartikan sebagai sesuatu yang sesuai dengan logika, benar menurut penalaran dan masuk akal. Logis dalam matematika sering dikaitkan dengan penggunaan aturan logika. Seseorang yang taat pada aturan logika dapat dikatakan bahwa orang tersebut dapat berpikir logis.

Saragih dalam Surat (2016:60) mengungkapkan bahwa:

“Berpikir logis mempunyai perbedaan dengan menghafal. Menghafal hanya mengacu pada pencapaian kemampuan ingatan belaka, sedangkan berpikir logis lebih mengacu pada pemahaman pengertian (dapat mengerti), kemampuan aplikasi, kemampuan analisis, kemampuan sintesis, bahkan kemampuan evaluasi untuk membentuk kecakapan (suatu proses)”.

Berdasarkan pengertian dari berpikir logis maka diperoleh tiga indikator yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir logis yang dikemukakan oleh Saragih dalam Surat (2016:60) ketiga indikator tersebut adalah:

- ❖ Hubungan antara fakta. Hubungan antara fakta disini maksudnya permasalahan atau situasi yang melibatkan pemikiran logis dan menghubungkan penalaran yang bisa dipahami oleh orang lain.
- ❖ Memberi alasan maksudnya berpikir logis berpikir secara tepat dalam kerangka maupun materi dalam proses berpikir logis siswa dituntut untuk memberi alasan-alasan secara jelas.

- ❖ Kemampuan menyimpulkan maksudnya untuk membuat sebuah jawaban yang jelas siswa harus bisa berpikir logis dan menyimpulkan suatu pendapat

Kemampuan Berpikir Logis

Kemampuan berpikir logis adalah kemampuan manusia untuk memperoleh suatu pengetahuan menurut suatu pola tertentu atau logika tertentu. Menurut tim psikologi dalam Surat (2016:60) dimensi ini melihat seseorang dari bagaimana orang tersebut menarik kesimpulan dan keputusan. Seorang *thinking* mendasarkan keputusannya dengan mempertimbangkan logika dan nalar. Orang tipe ini sangat tegas dalam memutuskan dan memilih pekerjaan dengan alasan-alasan yang rasional.

Karakteristik Berpikir Logis

Ni'matus dalam Surat (2016:61) menyatakan karakteristik dari berpikir logis adalah sebagai berikut:

- a. Keruntutan Berpikir. Siswa dapat menentukan langkah yang ditempuh dengan teratur dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan dari awal perencanaan hingga didapatkan suatu kesimpulan.
- b. Kemampuan Berargumen. Siswa dapat memberikan argumennya secara logis sesuai dengan fakta atau informasi yang ada terkait langkah perencanaan masalah dan penyelesaian masalah yang ditempuh.
- c. Penarikan Kesimpulan. Siswa dapat menarik suatu kesimpulan dari suatu permasalahan yang ada berdasarkan langkah penyelesaian yang telah ditempuh.

Pengertian Seriasi Ukuran

Kegiatan mengurutkan disebut juga dengan kegiatan seriasi. Seriasi merupakan identifikasi terhadap perbedaan, mengatur atau mengurutkan benda tersebut sesuai dengan perbedaannya. Dalam proses mengurutkan benda, anak mengembangkan cara berpikir mengenai sekelompok benda. Mengurutkan juga merupakan dasar memahami arti dan mengurutkan nomor. Anak mulai mengurutkan benda dengan karakteristik

fisik, tetapi secara bertahap berkembang untuk mengurutkannya sesuai dengan kuantitas.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun, dengan lingkup perkembangan berpikir simbolik yaitu salah satunya mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran.

Smith dalam Widayanti (2016:2) mendeskripsikan "Seriasi sebagai meletakkan lebih dari dua objek, atau sebuah kelompok yang berisi lebih dari dua anggota ke dalam sebuah urutan". Seriasi lebih sulit bila dibandingkan dengan membandingkan, karena anak harus membuat beberapa keputusan. Sedangkan menurut Piaget dan Szeminska dalam Widayanti (2016:2) menyatakan bahwa "Seriasi adalah kemampuan mengurutkan beberapa benda dalam beberapa dimensi". Kemampuan seriasi penting dalam perkembangan kognitif anak, karena seriasi menjadi fondasi dari sistem angka seperti 2 lebih besar dari 1, 3 lebih besar dari 2.

Seriasi dapat berdasarkan berat, ukuran, volume, dan lain-lain. Seriasi merupakan kemampuan mengurutkan susunan obyek-obyek berdasarkan karakteristik ukurannya, misal dari yang terkecil sampai yang terbesar, dari yang terpendek sampai yang terpanjang. Pemahaman anak dalam seriasi (mengurutkan) diantaranya adalah mengurutkan obyek berdasarkan pola ukuran bentuk, pola ukuran warna, menghitung setiap obyek hanya satu kali secara berurutan, menyusun obyek berdasarkan ukuran panjang dan pendek serta menyusun obyek berdasarkan ukuran besar dan kecil. Bila anak telah dapat membuat suatu seriasi maka ia tidak akan mengalami kesulitan untuk membuat seriasi selanjutnya. Seriasi juga merupakan kemampuan dasar untuk membandingkan, memahami lambang sama dengan tidak sama.

Permainan Lego

Musfiroh (2016:7.6) menyatakan bahwa "Permainan adalah sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan

sendiri untuk meminimalkan kemenangan lawan.” Pengertian lainnya adalah permainan merupakan alat untuk mempelajari fungsi hidup sebagai persiapan untuk menghadapi kehidupan yang sebenarnya. Bucher dalam Musfiroh (2016) permainan merupakan kegiatan yang telah dikenal oleh setiap orang baik anak-anak maupun orang tua, baik laki-laki maupun perempuan dan kegiatan ini mampu menggerakkan untuk berlatih, bergembira, dan melakukan rileksasi.

Bermain bagi anak-anak sangat memberikan manfaat bagi mereka. Anak-anak akan mengenal berbagai jenis permainan dan masing-masing permainan ini memiliki manfaat yang berbeda-beda, sehingga kejiwaan mereka akan semakin berkembang.

Lego merupakan salah satu media bermain pembangunan yang bersifat terstruktur berbentuk balok-balok, yaitu memiliki bentuk yang sudah mempunyai bentuk yang telah ditentukan sebelumnya dan mengarahkan anak bagaimana cara untuk menyusun bahan-bahan tersebut menjadi suatu karya baru.

Maulida, dkk (2018:10) menyatakan bahwa “lego adalah jenis alat permainan bongkah plastik kecil serta kepingan lain yang bisa disusun menjadi model apa saja serta memiliki warna yang berwarna-warni, memiliki ukuran yang berbeda dan berjumlah banyak”. Pada saat menyusun setiap keping lego, anak dapat mengenal berbagai macam bentuk, ukuran maupun warna yang terdapat pada lego tersebut sehingga akan menghasilkan bentuk bangunan lego yang sempurna dan menarik.

Kartini & Indria (2018) menyatakan bahwa “lego adalah sejenis alat permainan balok yang terbuat dari plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak atau remaja tidak memandang laki-laki ataupun perempuan”. Balok-balok ini serta kepingan plastik bisa disusun menjadi model apa saja. Mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, istana, kapal terbang, rumah, semuanya bisa dibuat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode pendekatan eksperimen

adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi atau pengisiannya menggunakan nilai skor. Observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini seluruh anak TK Pembina Bukit Raya Desa Tumbang Kajamei Kecamatan Bukit Raya Kabupaten Katingan tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 31 orang anak. Sampel penelitian ini adalah anak kelompok A TK Pembina Bukit Raya Desa Tumbang Kajamei Kecamatan Bukit Raya Kabupaten Katingan dengan jumlah 16 orang anak. Adapun rumusan *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk menganalisis data adalah menggunakan rumus uji t (Arikunto,2010: 349-350).

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\square}}$$

Gambar 1. Rumus uji-t

Keterangan:

- t = Harga (nilai selisih *pre-test* dan *post-test*)
- Md = Mean dari deviasi (d) antara *pre-test* dan *post-test*
- xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi
- N = Banyaknya subyek
- df = atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif berupa skor atau nilai hasil belajar diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Dimana skor *pre-test* sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* setelah diberikan perlakuan. Dokumentasi *Pre-Test*.

Dokumentasi *Pre-Test*



Dokumentasi Treatment



Dokumentasi *Post-Test*



Berdasarkan penelitian dapat diketahui hasil dari data observasi yang berupa data hasil *pre-test* dan *post-test* yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Data nilai *pre-test* dan *post-test*

No.	Subjek	Nilai pre-test	Nilai post-test
1.	AS	10	12
2.	JJ	5	7
3.	SJ	9	11
4.	Ma	9	11
5.	An	6	8
6.	Ar	7	10
7.	Me	9	11
8.	Be	6	8
9.	BA	7	10
10.	Ta	8	11
11.	Er	7	10
12.	CP	10	12
13.	MZ	6	9
14.	YK	9	10
15.	ZZ	7	9
16.	Pr	8	10
Jumlah		123	159

Untuk menguji apakah hipotesis penelitian tersebut benar adanya peneliti menggunakan uji-t untuk menganalisis data *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan. Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{x^2d}{n}}}$$

Keterangan:

- t : Harga (nilai selisih *pre-test* dan *post-test*)
- Md : mean dari deviasi (d) antara *pre-test* dan *post-test*
- x^2d : perbedaan deviasi dengan mean deviasi
- n : banyaknya subyek
- df : atau db adalah N-1

Ketentuannya bila t_{hitung} lebih kecil ($<$) dari t_{tabel} , maka H_0 diterima, dan H_a ditolak, tetapi sebaliknya bila t_{hitung} lebih besar ($>$) dari t_{tabel} maka H_0 ditolak, dan H_a diterima (Sugiyono, 2015).

Tabel 2. Data hasil uji-t

No	Subjek	Nilai pre-test	Nilai post-test	Selisih (d)	Md	Xd (d-md)	X ² d (d-md) ²
1.	AS	10	12	2	2.25	-0.25	0.0625
2.	JJ	5	7	2	2.25	-0.25	0.0625
3.	SJ	9	11	2	2.25	-0.25	0.0625
4.	Ma	9	11	2	2.25	-0.25	0.0625
5.	An	6	8	2	2.25	-0.25	0.0625
6.	Ar	7	10	3	2.25	0.75	0.5625
7.	Me	9	11	2	2.25	-0.25	0.0625
8.	Be	6	8	2	2.25	-0.25	0.0625
9.	BA	7	10	3	2.25	0.75	0.5625
10.	Ta	8	11	3	2.25	0.75	0.5625
11.	Er	7	10	3	2.25	0.75	0.5625
12.	CP	10	12	2	2.25	-0.25	0.0625
13.	MZ	6	9	3	2.25	0.75	0.5625
14.	YK	9	10	1	2.25	-1.25	1.5625
15.	ZZ	7	9	2	2.25	-0.25	0.0625
16.	Pr	8	10	2	2.25	-0.25	0.0625
Jumlah		123	159	36	-	-	5

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{36}{16} = 2,25$$

Dari tabel analisis di atas, dapat diuji melalui tes signifikan dengan menggunakan uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\bar{d}}} = \frac{2,25}{\sqrt{\bar{d}}}$$

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan pada anak kelompok A TK Pembina Bukit Raya Desa Tumbang Kajamei Kecamatan Bukit Raya Kabupaten Katingan, dianalisis menggunakan rumus uji-t, maka nilai t_{hitung} yang diperoleh = 16,071. Sedangkan taraf

signifikannya yang menggunakan t_{tabel} uji t yaitu 5% (0.05), jadi dari data hasil penelitian yang dihitung sesuai dengan rumusnya $(N-1) = (16-1) = 15$ maka t_{tabel} adalah 2,131.

Untuk mengetahui hasil penelitian yang ada pengaruh atau tidak ada pengaruh dapat dilihat dari t_{hitung} lebih kecil dari ($<$) t_{tabel} , maka penelitian disebut tidak ada pengaruhnya, dan sebaliknya jika t_{hitung} lebih besar dari ($>$) t_{tabel} , maka hasil penelitian ada pengaruhnya. Adapun hasil dari penelitian ini nilai t_{hitung} adalah **(16,071)**, sedangkan nilai t_{tabel} adalah **(2,131)**, dari data ini dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} **(16,071)** $>$ t_{tabel} **(2,131)**, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu ada pengaruh penggunaan permainan lego terhadap kemampuan mengenal seriasi ukuran pada anak kelompok A TK Pembina Bukit Raya Desa Tumbang Kajamei Kecamatan Bukit Raya Kabupaten Katingan tahun ajaran 2021/2022.

Setelah delapan kali perlakuan menggunakan permainan lego kemampuan mengenal seriasi ukuran pada anak menunjukkan pengaruh yang baik, dapat dilihat dari total skor *post test* bahwa kemampuan anak dalam mengenal seriasi ukuran dapat berkembang secara optimal. Kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal seriasi ukuran yang ditunjukkan oleh anak kelompok A TK Pembina Bukit Raya Desa Tumbang Kajamei Kecamatan Bukit Raya Kabupaten Katingan sesudah menggunakan permainan lego secara keseluruhan menunjukkan pengaruh yang baik, seperti anak lebih interaktif dan juga termotivasi untuk belajar karena kegiatan yang dilakukan sangat menyenangkan dan sebagai hiburan bagi anak. Bucher dalam Musfiroh (2016) permainan merupakan kegiatan yang telah dikenal oleh setiap orang baik anak-anak maupun orang tua, baik laki-laki maupun perempuan dan kegiatan ini mampu menggerakkan untuk berlatih, bergembira, dan melakukan rileksasi.

Hal ini tidak terlepas dari proses permainan lego yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Permainan lego yang dimainkan yaitu membuat bangunan-bangunan dengan 5 ukuran yang berbeda, kemudian mengurutkan bangunan-bangunan tersebut dari ukuran terpanjang sampai terpendek, ukuran terpendek sampai terpanjang, ukuran terbesar sampai terkecil, dan ukuran terkecil sampai terbesar. Kegiatan ini mampu mengembangkan kemampuan mengenal seriasi ukuran pada anak karena setiap permainan yang dimainkan

memberikan pembelajaran tentang mengenal ukuran panjang, pendek, besar dan kecil yang tanpa anak sadari sehingga kegiatan belajar tidak membosankan dan membuat anak mampu menyelesaikan setiap kegiatan dalam permainan. Sejalan Maulida, dkk (2018:10) menyatakan bahwa “lego adalah jenis alat permainan bongkah plastik kecil serta kepingan lain yang bisa disusun menjadi model apa saja serta memiliki warna yang berwarna-warni, memiliki ukuran yang berbeda dan berjumlah banyak”.

Berdasarkan pembahasan diatas diketahui bahwa kegiatan permainan lego dapat menstimulasi kemampuan mengenal seriasi ukuran pada anak sehingga dapat berkembang secara optimal, dimana anak mampu membuat dari ukuran terpanjang sampai terpendek, ukuran terpendek sampai terpanjang, ukuran terbesar sampai terkecil, dan ukuran terkecil sampai terbesar sesuai dengan skenario yang sudah peneliti tentukan. Dari hasil penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa permainan lego dapat mempengaruhi kemampuan mengenal seriasi ukuran pada anak kelompok A TK Pembina Bukit Raya Desa Tumbang Kajamei Kecamatan Bukit Raya Kabupaten Katingan tahun ajaran 2021/2022.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana diuraikan sebelumnya pada pembahasan, dilihat dari perhitungan menggunakan uji-t maka nilai t_{hitung} yang diperoleh = **16,071**. Sedangkan taraf signifikan t_{tabel} yaitu 5% (**2,131**), dari data ini dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} (**16,071**) > t_{tabel} (**2,131**), jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan permainan lego terhadap kemampuan mengenal seriasi ukuran pada anak kelompok A TK Pembina Bukit Raya Desa Tumbang Kajamei Kecamatan Bukit Raya Kabupaten Katingan tahun ajaran 2021/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Kartini & Indria. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal PAUD (2018, vol 1 (2))
- Martono, Wahyuni Christiany. dkk. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B TK Beringin III Palangka Raya*.

- Maulida, dkk. 2018. Hubungan Antara Permainan *Lego* Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di *Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember*. *Jurnal Edukasi* (2018, vol 1:9-11)
- Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Rineka Cipta, PT
- Musfiroh (2016). *Bermain Dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka: Tangerang Selatan.
- Nikmah, dkk. 2020. Peningkatan Kecakapan Pengurutan (Seriasi) Ukuran Melalui Permainan *Smile Circuit* Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD* vol. 2 no. 1.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta :Departemen Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD
- Rahlini. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengurutkan Benda Dari Ukuran Terkecil Ke Terbesar Dengan Media Gambar Di Kelompok A TK Dewi Sartika Kecamatan Pandawan*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*. Vol 1 No 2.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Jakarta: CV. Alfabet.
- Surat, I Made. 2016. *Pembentukan Karakter dan Kemampuan Berpikir Logis Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Berbasis Sainifik*. *Jurnal EMASAINS* Vol V No 1
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Wahyudin U & Agustin, M. (2012). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Wahyuni Christiany Martono & Riana Anggraini. 2019. Standar Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini di TK Muslimat NU-1 Palangka Raya. *Journal Pintar Harati*. Volume 15 Nomor 1. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JPH/article/view/853>
- Widayanti, Dwi Melia. 2016. *Peningkatan Seriasi Ukuran Melalui Penggunaan Media Benda Konkret Pada Kelompok A*. *Jurnal PG PAUD* Edisi 2 tahun ke-5.