EFEKTIVITAS BERMAIN LEGO UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Ni Ketut Arsini[1], Serli Marlina[2]
[1,2]PGPAUD FIP Universitas Negeri Padang
[1]arsinikt01@gmail.com

ABSTRACT

Early childhood education plays a crucial role in supporting children's overall development, including their social development. This study aims to examine the effectiveness of LEGO games in improving the social skills of early childhood. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Pretest–Posttest Control Group Design. The study population comprised all 27 children at Hidara Kindergarten, divided into two classes: Class A1 as the experimental group with 13 children, and Class A2 as the control group with 14 children. Data were collected using observation sheets, and hypothesis testing employed the Paired-Sample T-test. Results revealed a significance value of 0.001 (< α 0.05), indicating a statistically significant difference between experimental and control classes. The mean posttest score of the experimental class was 87.69, compared to 76.43 for the control class, yielding a difference of 11.26 points. With an effect size of 0.67 (moderate category), the contribution reached 73%. It is concluded that playing LEGO effectively enhances social aspects among young children, especially cooperation, sharing, communication, emotional regulation, empathy, and confidence. LEGO proves not merely as entertainment but as a strategic instructional instrument capable of optimally stimulating children's interpersonal

Keywords: *LEGO, social aspect, early childhood*

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, termasuk dalam aspek sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas permainan LEGO dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) dan desain *Pretest–Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian terdiri atas seluruh anak di TK Hidara yang berjumlah 27 orang, yang terbagi ke dalam dua kelas, yaitu Kelas A1 sebagai kelompok eksperimen dengan 13 anak dan Kelas A2 sebagai kelompok kontrol dengan 14 anak. Pengambilan sampel menggunakan teknik Total Sampling. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 (< α 0,05), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 87,69, sedangkan kelas kontrol adalah 76,43, dengan selisih 11,26 poin. Effect size sebesar 0,67 menunjukkan kategori sedang, dengan kontribusi pengaruh sebesar 73%. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa bermain LEGO efektif dalam mengembangkan aspek sosial anak usia dini, terutama dalam kemampuan bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, mengendalikan emosi, empati,

dan kepercayaan diri. Permainan LEGO terbukti bukan sekadar media hiburan, melainkan instrumen pembelajaran strategis yang dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal anak secara optimal.

Kata Kunci: LEGO, aspek sosial, anak usia dini

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini menjadi landasan yang sangat penting dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, bahasa, motorik, dan sosial-emosional (Rahmawati et al., 2025). Oleh sebab itu, pemberian stimulasi perlu direncanakan dan dilaksanakan secara tepat, sistematis, serta disesuaikan dengan tahapan dan karakteristik perkembangan anak. Salah satu aspek yang memiliki peranan sangat krusial adalah kemampuan sosial. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan interaksi sederhana, tetapi juga mencerminkan kapasitas anak dalam membangun relasi, memahami norma sosial, serta mengelola emosi dalam konteks kehidupan sehari-hari. Menurut (Santrock, 2011) kemampuan sosial pada anak usia dini mencakup keterampilan berinteraksi dengan teman sebaya, kemampuan berbagi, bekerja sama, serta memahami dan merespons perasaan orang lain (empati). Dengan demikian, perkembangan sosial menjadi indikator penting dalam kesiapan anak untuk beradaptasi di lingkungan yang lebih luas, seperti sekolah dan masyarakat.

Bermain merupakan salah satu pendekatan yang dianggap efektif untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang tidak hanya mampu mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak, yaitu melalui pendekatan *learning through play* (Wariyanti et al., 2022). Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar memahami orang lain, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, serta mengembangkan keterampilan bekerja sama dengan teman sebaya.

Salah satu bentuk permainan yang relevan dalam mendukung perkembangan sosial anak adalah permainan konstruktif, seperti LEGO. Permainan konstruktif merupakan jenis permainan yang melibatkan

aktivitas membangun, menyusun, dan menciptakan suatu objek dari berbagai komponen yang tersedia. Kegiatan ini tidak hanya menstimulasi aspek kognitif dan motorik, tetapi juga memiliki kontribusi signifikan terhadap perkembangan sosial-emosional anak (Rakhmawati, 2022). Dalam konteks interaksi sosial, permainan LEGO mendorong anak untuk berkolaborasi dalam merancang dan membangun suatu struktur tertentu. Proses ini menuntut adanya komunikasi yang efektif, negosiasi, serta pembagian peran di antara anak-anak. Selain itu, anak belajar untuk menghargai pendapat orang lain, menyelesaikan konflik secara konstruktif, serta mengembangkan sikap toleransi dan empati. Aktivitas ini juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan *problem solving* secara kolektif (Pos et al., 2024). Lebih lanjut, permainan konstruktif seperti LEGO dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian anak. Ketika anak berhasil menyelesaikan suatu proyek bersama kelompoknya, muncul perasaan kompetensi yang memperkuat motivasi intrinsik untuk berpartisipasi dalam interaksi sosial berikutnya. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menjadi media yang memberikan kesenangan bagi anak, tetapi juga berperan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan kemampuan sosial anak secara menyeluruh (Putri & Muhid, 2026). Oleh karena itu, integrasi permainan konstruktif dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini menjadi penting untuk dipertimbangkan. Melalui desain kegiatan yang terstruktur namun tetap fleksibel, pendidik dapat memaksimalkan potensi bermain sebagai wahana pengembangan kemampuan sosial yang optimal.

Secara lebih spesifik, permainan konstruktif seperti LEGO dapat menjadi media yang optimal dalam mengembangkan kemampuan sosial anak. Melalui aktivitas menyusun dan membangun secara bersama-sama, anak dilatih untuk bekerja sama, berbagi peran, bernegosiasi, serta menghargai pendapat orang lain.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental research*) untuk

mengkaji pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap subjek penelitian. Rancangan eksperimen menggambarkan prosedur bagi penelitian untuk menguji hipotesis penelitian. Menurut Jhon W. Best dalam (Winarni, 2018), desain penelitian eksperimen dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu pra-eksperimen, eksperimen semu (*quasi experiment*), dan eksperimen murni (*true experiment*). Ketiga kategori tersebut menunjukkan tingkat pengendalian variabel yang berbeda, yang secara berurutan mencerminkan tingkat ketepatan dalam melakukan generalisasi hasil penelitian. Dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *Pretest–Posttest Control Group Design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap kemampuan sosial anak melalui data yang berbentuk angka dan dianalisis menggunakan teknik statistik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan analisis data yang bersifat statistik. Adapun desain *quasi experiment* digunakan karena peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap seluruh variabel penelitian, tetapi tetap dapat memberikan perlakuan kepada kelompok tertentu untuk mengamati pengaruh yang ditimbulkan.

Menurut Frank dan Wallen dalam (Winarni, 2018), populasi merupakan sekelompok individu yang menjadi perhatian peneliti dan dijadikan sebagai objek penelitian untuk memperoleh hasil yang dapat digeneralisasikan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Hidara yang berjumlah 27 anak dan terbagi ke dalam dua kelas, yaitu Kelas A1 dan Kelas A2.

Sampel merupakan segmen populasi. Menurut Arikunto (2018), sampel berfungsi sebagai subset atau perwakilan dari populasi yang diselidiki untuk tujuan memperoleh data penelitian. Sebaliknya, Winarni (2018) menjelaskan bahwa sampel mewakili kumpulan elemen yang diekstraksi dari populasi yang lebih besar. Data yang dianalisis dalam penelitian biasanya berasal dari pengukuran yang berasal dari sampel yang dipilih. Sampel merupakan komponen integral yang terkait erat

dengan populasi dan berfungsi sebagai cerminan dari populasi tersebut. “Potret” sampel diantisipasi untuk mewujudkan “wajah” populasi. Metodologi pengambilan sampel yang digunakan dalam penyelidikan ini adalah teknik Total Sampling, di mana sampel mencakup keseluruhan populasi yang diperiksa. Setelah pelaksanaan proses pengacakan, kami mengidentifikasi satu kelas yang ditunjuk sebagai kelas Eksperimental, khususnya kelas A1, bersama dengan kelas lain yang diidentifikasi sebagai kelas Kontrol, yaitu kelas A2.

Variabel dapat dikonseptualisasikan sebagai konstruksi yang mencakup berbagai nilai, atau, sebagai alternatif, sebagai penentu yang, ketika diukur, akan menghasilkan skor yang menunjukkan variabilitas. Dalam konteks ini, variabel penelitian adalah manifestasi gejala yang merupakan fokus utama penyelidikan (Winarni, 2018). Sejalan dengan perspektif ini, Sugiyono (2017) mengkategorikan variabel studi berdasarkan keterkaitan mereka, membedakannya menjadi variabel independen dan variabel dependen. Investigasi ini secara khusus meneliti korelasi antara keterlibatan dalam permainan LEGO, yang dianggap sebagai variabel independen (x) yang berfungsi sebagai media pedagogis atau metode instruksional yang digunakan di Taman Kanak-kanak Hidara, dan perkembangan sosial anak, diidentifikasi sebagai variabel dependen (y) yang mewakili dampak atau hasil yang dinilai, dengan tujuan menentukan kemanjuran intervensi dalam meningkatkan kompetensi sosial peserta didik.

Metodologi pengumpulan data dalam penelitian ini diimplementasikan melalui wawancara, pengamatan, dan dokumentasi, yang merupakan upaya untuk mengumpulkan data yang mendalam, tepat, dan selaras dengan titik fokus penyelidikan. Integrasi ketiga metodologi digunakan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan secara akurat mencerminkan keadaan aktual mengenai perkembangan kompetensi sosial anak usia dini melalui kegiatan bermain konstruktif menggunakan LEGO sebagai media.

Metodologi wawancara kualitatif dilaksanakan dengan pendekatan komprehensif (wawancara mendalam) yang melibatkan pendidik kelas sebagai informan utama untuk upaya penelitian. Tujuan wawancara

adalah untuk mendapatkan wawasan yang lebih bernuansa mengenai strategi pedagogis yang diterapkan oleh pendidik, hasil yang dimaksudkan dari memasukkan permainan konstruktif dalam kerangka pendidikan, serta peningkatan kompetensi sosial anak di seluruh kegiatan.

Pengamatan langsung dilakukan mengenai keterlibatan anak selama proses belajar dan kegiatan bermain. Memanfaatkan metodologi observasional, para peneliti meneliti berbagai manifestasi perilaku sosial di antara anak-anak, termasuk kapasitas mereka untuk bekerja sama, interaksi dengan teman sebaya, sikap terhadap berbagi, kemampuan untuk terlibat, dan respons anak terhadap pemecahan masalah dalam konteks kolaboratif. Pengamatan dilakukan secara sistematis sesuai dengan pedoman pengamatan yang telah ditetapkan sebelumnya untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan secara sengaja selaras dengan indikator kemampuan sosial yang sedang diselidiki. Selanjutnya, komponen observasional dirancang untuk menilai perubahan perilaku sosial anak sebelum dan setelah intervensi yang melibatkan permainan konstruktif. Selanjutnya, teknik dokumentasi digunakan sebagai pelengkap dan penguat data dari hasil observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini, instrumen dokumentasi dirancang secara sistematis untuk merekam proses dan hasil pelaksanaan *treatment* berupa bermain LEGO.

Prosedur *treatment* yang dicatat meliputi tahapan mulai dari penyusunan perencanaan pembelajaran (RPP), pelaksanaan aktivitas bermain LEGO secara bertahap di kelas, hingga tahap evaluasi dan refleksi. Instrumen pendukung yang digunakan mencakup daftar cek (*checklist*) observasi aktivitas bermain LEGO, panduan skenario pembelajaran, dan pedoman penilaian perkembangan sosial anak. Data dokumentasi yang dikumpulkan mencakup foto/video proses kegiatan, catatan anekdot (*anecdotal record*) serta dokumen pendukung lainnya yang relevan. Data ini berfungsi sebagai bukti otentik yang dapat mempertegas temuan penelitian, sekaligus membantu peneliti dalam melakukan interpretasi data secara lebih objektif dan komprehensif.

Selanjutnya, metodologi dokumentasi digunakan untuk menambah dan memperkuat data empiris yang berasal dari pengamatan dan wawancara. Dokumentasi yang dikumpulkan mencakup bukti fotografi kegiatan pendidikan, catatan yang berkaitan dengan perkembangan anak, hasil upaya kreatif anak-anak, serta bermacam-macam dokumen tambahan yang berkaitan dengan penyelidikan penelitian. Data dokumentasi berfungsi sebagai bukti penguatan, menjelaskan temuan penelitian dan memfasilitasi peneliti dalam mencapai interpretasi data yang lebih objektif.

Fase selanjutnya melibatkan presentasi data (tampilan data), yang melibatkan pengorganisasian data ke dalam narasi deskriptif yang koheren, sehingga meningkatkan kapasitas peneliti untuk memahami pola, hubungan, dan signifikansi yang mendasari dari data yang diperoleh. Penyajian data yang sistematis memastikan bahwa temuan penelitian mudah dipahami dan koheren. Setelah ini, tahap konklusif melibatkan derivasi kesimpulan dan verifikasi selanjutnya. Kesimpulan yang ditarik dalam penelitian ini dirumuskan secara bertahap berdasarkan hasil analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif yang dilakukan selama proses penelitian. Kesimpulan yang dihasilkan kemudian dikenai verifikasi ulang untuk memastikan tingkat validitas dan konsistensi yang tinggi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas kegiatan bermain LEGO dalam mengembangkan aspek Sosial anak usia dini. Penelitian dilaksanakan pada anak usia 4–6 tahun melalui aktivitas bermain konstruktif menggunakan media LEGO yang dilakukan secara berkelompok. Pemilihan media LEGO didasarkan pada karakteristik permainan konstruktif yang mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, serta menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Aspek Sosial yang diamati dalam penelitian ini meliputi kemampuan bekerja sama, berbagi, komunikasi interpersonal, pengendalian emosi, empati, dan rasa percaya diri anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran pada kelas control di Taman Kanak-Kanak Hidara dilaksankan dengan menggunakan pembelajaran yang bersifat searah dan berpusat pada guru. Dalam pelaksanaannya proses belajar-mengajar dikelas ini sangat mengandalkan media statis, seperti buku paket, buku aktivitas, serta Lembar Kerja Anak (LKA) sebagai instrument utama dalam penyampaian materi. Karakteristik utama dari kelas control ini sangat berbeda apabila dibandingkan dengan kelas ekperimen.

Proses pembelajaran di kelas ekperimen dimulai dengan pengenalan media LEGO dan pembentukan kelompok kecil, di mana guru membagikan balok-balok LEGO serta memandu anak-anak untuk menyusun atau membangun suatu bangunan bersama-sama. Melalui aktivitas konstruktif ini, anak-anak didorong untuk berinteraksi, bekerja sama, dan berkomunikasi secara aktif dalam menyelesaikan tugas. Selama kegiatan berlangsung, aspek sosial-emosional yang diamati meliputi kemampuan bekerja sama, berbagi, komunikasi interpersonal, pengendalian emosi, empati, dan rasa percaya diri anak. Guru berperan sebagai pengamat dan fasilitator yang mencatat perkembangan perilaku anak, memberikan bimbingan, serta mendorong saling membantu dan menghargai pendapat teman. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir bangunan, tetapi lebih menekankan pada dinamika interaksi antar anak serta perkembangan perilaku sosial mereka selama kegiatan bermain berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum diberikan perlakuan, diperoleh data bahwa kemampuan Sosial anak masih berada pada kategori berkembang. Kondisi tersebut terlihat dari perilaku sebagian anak yang cenderung bermain secara individual dan belum mampu berinteraksi secara optimal dengan teman sebayanya. Selain itu, anak juga menunjukkan kesulitan dalam bekerja sama ketika diberikan tugas kelompok. Dalam beberapa situasi, anak tampak mudah marah ketika mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permainan serta belum mampu mengendalikan emosi secara baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Beberapa

anak juga masih menunjukkan sikap egosentris, seperti berebut alat permainan, kurang sabar menunggu giliran, dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun ide yang dimiliki.

Setelah kegiatan bermain LEGO diterapkan, terjadi peningkatan pada aspek Sosial anak. Anak mulai menunjukkan kemampuan berinteraksi yang lebih baik dengan teman sebaya selama kegiatan bermain berlangsung. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam bekerja sama untuk menyusun bentuk atau bangunan tertentu menggunakan balok LEGO. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perbandingan efektivitas antar kelompok, berikut adalah rekapitulasi data hasil *pretest* dan *posttest* perkembangan sosial dari kelas eksperimen dan kelas kontrol di Taman Kanak-Kanak Hidara.

Tabel 1 Hasil Preetest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nama Kelas	Tahap Tes	Rata-Rata Skor
KELAS A1 (Ekperimen)	*Pretest*	54.31
	Posttest	87.69
KELAS A2 (Kontrol)	*Pretest*	52.43
	Posttest	76.43

Berdasarkan Tabel 1 di atas, terlihat bahwa kedua kelas mengalami peningkatan kemampuan sosial, namun dengan progres yang berbeda. Kelas eksperimen yang mendapatkan stimulasi melalui bermain lego menunjukkan Peningkatan sebesar 33.38 dari rata-rata Skor *Pretest* 54.31 Menjadi 87.69. Di sisi lain, kelas kontrol juga menunjukkan peningkatan skor sebesar 24 dimana rata-rata skor *pretes* 52.43 meningkat menjadi 76.43.

Guna menindaklanjuti data deskriptif hasil pretest dan posttest yang telah diperoleh dari Taman Kanak-Kanak Hidara tersebut, maka diperlukan pengujian asumsi klasik berupa uji normalitas data. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa data empiris mengenai efektivitas bermain lego terhadap aspek sosial ini memenuhi syarat kelayakan formal. Adapun hasil perhitungan uji normalitas dengan bantuan program SPSS 26 dapat dicermati pada Tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Aspek Sosial Taman Kanak-Kanak Hidara

TES	*KELOMPOK*	*PARAMETER STSTISTIK*		
		MEAN	*SD*	*Nilai Sig. Shapi*

				ro-Wilk
PRETEST	*Eksperimen*	*54.31*	*6.787*	*.129*
	Kontrol	*52.43*	*6.548*	*.068*
POSTTEST	*Eksperimen*	*87.69*	*6.330*	*.394*
	Kontrol	*76.43*	*7.251*	*.209*

Berdasarkan Tabel 2, yang menggambarkan perhitungan yang berkaitan dengan uji normalitas nilai uji aspek sosial, parameter statistik menunjukkan bahwa skor rata-rata dalam kelompok eksperimen selama *Pretest* adalah 54,31, sedangkan skor rata-rata untuk *Pretest* pada kelompok kontrol adalah 52,43. Hasil Posttest untuk kelompok eksperimen mengungkapkan skor rata-rata 87,69, dibandingkan dengan skor rata-rata 76,43 yang diamati pada kelompok kontrol. Standar deviasi untuk *Pretest* di kelas eksperimen dihitung menjadi 6.787, sedangkan standar deviasi untuk kelas kontrol ditentukan menjadi 6.584; sebaliknya, standar deviasi untuk *Posttest* di kelas eksperimen adalah 6.330, dan untuk kelas kontrol, itu adalah 7.251.

Nilai signifikansi yang diturunkan dari uji *Shapiro-Wilk* untuk setiap set hasil tes menunjukkan signifikansi 0,129 untuk *Pretest* di kelas eksperimen dan 0,068 untuk *Pretest* di kelas kontrol. Posttest di kelas eksperimental menghasilkan nilai signifikansi 0,394, sedangkan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi 0,209. Mengingat hasil signifikansi ini, dapat disimpulkan bahwa nilai *Shapiro-Wilk* adalah < 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa distribusi data aspek sosial tidak sesuai dengan distribusi normal. Akibatnya, analisis data selanjutnya akan dijalankan menggunakan metode statistik non-parametrik.

Sesuai dengan temuan dari uji prasyarat hipotesis, uji hipotesis mengenai Aspek Sosif TK Hidara dilakukan dengan menggunakan metode statistik nonparametrik, khususnya uji *Mann-Whitney*. Tes *Mann-Whitney* digunakan untuk memastikan apakah ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil Posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengenai aspek sosial. Hasil dari Tes *Mann-Whitney* diilustrasikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Uji *Mann Whitney* Aspek Sosial Taman Kanak-Kanak Hidara

Test Statistics[a]

	HASIL
Mann-Whitney U	20.000
Wilcoxon W	125.000
Z	-3.453
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000[b]

Berdasarkan analisis yang disajikan pada Tabel 3, nilai Asymp sig. 2 *tailed* (2 ekor) 0,001, yang kurang dari tingkat alfa 0,05, diamati. Akibatnya, ini memberikan dasar untuk pengambilan keputusan dalam konteks uji *Mann-Whitney*, memungkinkan kesimpulan bahwa hipotesis nol diterima. Oleh karena itu, dapat ditegaskan bahwa ada perbedaan rata-rata yang signifikan secara statistik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Mengingat adanya perbedaan yang signifikan, dapat dikemukakan bahwa pelaksanaan Permainan LEGO efektif dalam mendorong pembangunan sosial di lingkungan Taman Kanak-kanak Hidara.

Untuk mengevaluasi kemanjuran terlibat dengan Lego dalam meningkatkan dimensi sosial di lingkungan bermain anak-anak, para peneliti menggunakan ukuran efek sebagai alat pengukuran. Kelas kontrol dalam penyelidikan ini terdiri dari 14 responden, menghasilkan skor *post-tes* rata-rata 76,43, sedangkan kelas eksperimen terdiri dari 13 responden, yang mencapai skor rata-rata 87,69. Analisis rata-rata dari kedua kelompok mengungkapkan bahwa kelas eksperimen menunjukkan skor rata-rata yang lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan diferensial 11,26 poin. Disparitas dalam skor rata-rata ini menunjukkan adanya efek yang disebabkan oleh intervensi khusus yang dialami oleh kelas eksperimen, yang tercermin dalam ukuran efek 0,67, mengkategorikannya dalam kisaran sedang dengan persentase 73 persen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain LEGO mampu memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan Sosial anak usia dini. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku anak selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya dalam kemampuan berinteraksi sosial, bekerja sama, berbagi, mengendalikan emosi, serta menunjukkan rasa percaya diri. Perubahan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain konstruktif menggunakan media LEGO dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan Sosial anak secara optimal. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa permainan konstruktif memiliki pengaruh positif terhadap

perkembangan sosial emosional anak. Lio & Sukadino (2018) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media bermain LEGO mampu meningkatkan keterampilan interaktif anak, termasuk kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, serta meningkatkan kemampuan berbahasa dan komunikasi. Anak-anak yang terlibat dalam aktivitas bermain LEGO menunjukkan peningkatan signifikansi dalam hal berdiskusi, berbagi pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok.

Bermain LEGO merupakan salah satu bentuk permainan konstruktif yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing).* Dalam kegiatan bermain secara berkelompok, anak tidak hanya terlibat dalam aktivitas menyusun dan membangun suatu bentuk tertentu, tetapi juga melakukan interaksi sosial secara aktif dengan teman sebaya. Proses tersebut menuntut anak untuk saling berkomunikasi, berdiskusi, bertukar ide, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Melalui pengalaman tersebut, anak secara tidak langsung belajar memahami pentingnya interaksi sosial, toleransi, dan tanggung jawab dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian terbaru oleh Putri (2026) yang menegaskan bahwa aktivitas konstruktif LEGO sangat berkontribusi pada aspek perkembangan sosial-emosional melalui ruang kerja sama yang tercipta saat anak bermain.

Berdasarkan hasil uji Hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001, yang secara signifikan lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,001 < 0,05). Hasil statistik ini memberikan dasar kuat untuk menerima hipotesis penelitian, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kemampuan aspek sosial anak di kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Perbedaan yang mencolok ini membuktikan bahwa variasi perlakuan (*treatment*) yang diberikan pada kedua kelompok memberikan dampak yang berbeda nyata. Kelas eksperimen yang mendapatkan stimulasi secara intensif menunjukkan perkembangan sosial yang lebih matang dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mengikuti pembelajaran konvensional.

Secara deskriptif, perbedaan perkembangan tersebut terlihat jelas pada perbandingan nilai posttest kedua kelompok. Kelas kontrol yang memiliki 14 responden memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 76,43, sedangkan kelas eksperimen dengan 13 responden berhasil mencapai nilai rata-rata yang lebih tinggi, yaitu sebesar 87,69. Selisih keunggulan sebesar 11,26 poin ini menegaskan adanya pengaruh positif yang nyata dari pemberian perlakuan khusus di kelas eksperimen. Lebih lanjut, kekuatan pengaruh ini diperkuat oleh perolehan nilai *effect size* sebesar 0,67. Jika dipersentasekan, kontribusi pengaruh tersebut mencapai 73%, yang menurut kriteria statistik masuk dalam kategori sedang. Hal ini membuktikan bahwa efektivitas intervensi yang diberikan berada pada tingkat yang meyakinkan untuk diterapkan dalam skala pembelajaran harian.

Keberadaan perbedaan yang signifikan serta besaran efek yang terukur tersebut menegaskan bahwa penerapan Permainan Lego terbukti efektif dalam mengembangkan aspek sosial anak di Taman Kanak-Kanak Hidara. Melalui media Lego, anak-anak tidak hanya bermain secara mandiri, melainkan terdorong untuk saling berinteraksi, berbagi balok mainan, bekerja sama membangun sebuah struktur, dan memecahkan masalah bersama temannya. Aktivitas kolaboratif inilah yang secara tidak langsung mengasah empati, komunikasi, toleransi, dan kemampuan bersosialisasi anak sejak usia dini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Permainan Lego bukan sekadar media hiburan, melainkan instrumen pembelajaran interaktif yang strategis dan sukses dalam menstimulasi kecerdasan interpersonal anak secara optimal.

Peningkatan kemampuan sosial anak terlihat dari kemampuan bekerja sama yang semakin berkembang selama kegiatan bermain berlangsung. Pada awal pembelajaran, beberapa anak masih menunjukkan perilaku individualis dan cenderung sulit bekerja sama dengan teman. Namun setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain LEGO secara berkelompok, anak mulai mampu berpartisipasi aktif dalam kelompok, berbagi tugas, serta menyelesaikan kegiatan bersama tanpa konflik yang berarti. Anak juga mulai belajar mendengarkan pendapat teman, menghargai ide

orang lain, dan menerima perbedaan dalam proses penyusunan LEGO. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan konstruktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung terbentuknya keterampilan sosial anak usia dini.

Selain kemampuan bekerja sama, peningkatan juga terlihat pada sikap berbagi dan kepedulian sosial anak. Selama kegiatan bermain berlangsung, anak mulai menunjukkan kesediaan untuk meminjamkan alat permainan kepada teman, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta memberikan dukungan kepada anggota kelompok lainnya. Sikap tersebut menunjukkan berkembangnya rasa empati dan kepedulian sosial pada diri anak. Kemampuan empati merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan Sosial karena membantu anak memahami perasaan dan kebutuhan orang lain dalam kehidupan sosial sehari-hari.Hal serupa juga disimpulkan oleh Leggett dkk. (2013) yang menunjukkan bahwa terapi berbasis LEGO efektif meningkatkan kualitas interaksi sosial anak, mendorong komunikasi timbal balik, kerja sama, dan kemampuan resolusi konflik dalamsetting kelompok. Secara keseluruhan, bukti empiris tersebut memperkuat posisi permainan konstruktif sebagai medium pembelajaran yang strategis dalam mengembangkan kompetensi sosial anak usia dini.

Selain mendukung perkembangan Sosial, penggunaan media LEGO juga dinilai mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Bentuk permainan yang menarik, warna yang beragam, serta variasi bentuk yang dapat dibuat menjadikan anak lebih antusias dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Anak terlihat aktif mengeksplorasi kreativitasnya melalui penyusunan berbagai bentuk menggunakan LEGO. Tingginya keterlibatan anak dalam kegiatan bermain menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Meskipun demikian, keberhasilan kegiatan bermain LEGO tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan jalannya kegiatan, memberikan

motivasi, menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta memastikan setiap anak memperoleh kesempatan yang sama untuk terlibat aktif dalam kelompok. Selain itu, guru juga perlu memberikan pendampingan ketika terjadi konflik atau kesulitan selama kegiatan bermain berlangsung agar proses interaksi sosial anak tetap berjalan secara positif dan edukatif.

Hal ini sejalan dengan penelitian terbaru yang dilakukan oleh Storksdieck (2021) mengenai pentingnya scaffolding dari guru dalam kegiatan bermain konstruktif, di mana bimbingan langsung dari pendidik terbukti meningkatkan tingkat keterlibatan dan kolaborasi anak secara bermakna. Penelitian ini menunjukkan bahwa kehadiran guru sebagai mediator dalam permainan kelompok berperan kunci dalam membantu anak mengelola emosi, menyelesaikan sengketa antarteman, dan mempertahankan fokus pada tujuan bersama. Lebih lanjut, Hughes dkk. (2022) menemukan bahwa strategi pedagogis yang digunakan guru seperti pemberian pertanyaan terbuka, pengarahan verbal, dan modeling perilaku prososial secara signifikan berkorelasi dengan peningkatan kualitas interaksi sosial anak selama aktivitas bermain berbasis proyek. Temuan ini memperkuat keyakinan bahwa guru bukan sekadar pengawas pasif, melainkan agen pembelajaran aktif yang menentukannya integrasi nilai-nilai sosial dalam setiap sesi bermain LEGO. Dengan demikian, profesionalisme dan kepekaan pedagogo guru sangat diperlukan untuk mengoptimalkan potensi pendidikan dari permainan konstruktif bagi perkembangan sosial anak usia dini.

Secara keseluruhan, temuan penyelidikan ini membuktikan bahwa keterlibatan dengan LEGO berkhasiat dalam menumbuhkan dimensi sosial anak usia dini. Bermain konstruktif menggunakan materi LEGO dapat meningkatkan kompetensi anak-anak dalam kolaborasi, komunikasi, empati, regulasi emosional, dan kepercayaan diri melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan signifikan. Akibatnya, kegiatan bermain LEGO dapat berfungsi sebagai alternatif yang layak untuk metode pedagogis yang inovatif, kreatif, dan sesuai perkembangan yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia

dini, sehingga secara optimal mendukung kemajuan sosial.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain LEGO berfungsi sebagai alat yang efektif untuk peningkatan dimensi sosial dalam perkembangan anak usia dini. Penggabungan media LEGO ke dalam praktik pendidikan menghasilkan dampak yang menguntungkan pada kemampuan anak-anak untuk terlibat secara sosial, berkolaborasi, berbagi, berkomunikasi, mengatur emosi, menunjukkan empati, dan meningkatkan harga diri.

Investigasi ini membuktikan bahwa kegiatan bermain LEGO memiliki efek positif yang nyata pada perkembangan sosial anak usia dini. Media konstruksi ini mahir menambah berbagai aspek sosio-emosional, termasuk kapasitas untuk berinteraksi, bekerja sama, berbagi, mengatur emosi, dan menumbuhkan kepercayaan diri anak melalui pengalaman pendidikan yang menyenangkan dan signifikan.

Analisis statistik mengungkapkan perbedaan penting antara kelompok eksperimen yang menerima stimulasi LEGO dan kelompok kontrol yang yang menggunakan pembelajaran konvensional. Nilai signifikansi sebesar 0,001 (lebih kecil dari 0,05) serta *effect size* 0,67 atau setara dengan kontribusi 73% mengonfirmasi bahwa intervensi bermain LEGO memiliki efektivitas sedang hingga kuat dalam meningkatkan kematangan perkembangan sosial anak secara optimal.

Perubahan perilaku anak terlihat sangat menonjol selama proses pembelajaran berlangsung. Dari awalnya yang cenderung individualis, anak-anak perlahan mampu berpartisipasi aktif dalam kelompok, berbagi tugas, mendengarkan pendapat teman, serta menghargai perbedaan ide. Mereka juga mulai menunjukkan sikap berbagi alat permainan, membantu teman yang kesulitan, dan menumbuhkan rasa empati serta kepedulian sosial yang lebih tinggi antar sesama rekan bermain.

Keberhasilan program ini tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator aktif yang membimbing

interaksi, resolves konflik, dan memotivasi kolaborasi anak. Kombinasi antara media permainan yang menarik dengan pendampingan pedagogis yang tepat menciptakan lingkungan belajar kondusif, sehingga LEGO bukan sekadar hiburan, melainkan instrumen strategis untuk mengasah kecerdasan interpersonal dan keterampilan sosial anak usia dini secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta.

Aulia, F., & Afrianingsih, A. (2026a). *Analisis Pembelajaran Cooperative Play pada Interaksi Sosial Anak Usia 4-6 Tahun*. *7*(1). https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.1739

Çakar Özkan, E. (2022). Scaffolding as Teachers' Guidance Role in the Context of Constructivist Learning Approach. *Journal of Educational Issues*, *8*(1), 399. https://doi.org/10.5296/jei.v8i1.19690

Cao, S., & Li, H. (2023b). A Scoping Review of Digital Well-Being in Early Childhood: Definitions, Measurements, Contributors, and Interventions. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 20, Number 4). MDPI. https://doi.org/10.3390/ijerph20043510

Copple-and-Bredekamp-DAP-pp-3-21. (n.d.).

Endang Widi Winarni. (2018). *TEORI DAN PRAKTIK PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF Penelitian Tindakan Kelas, Research and Development* (University of Bengkulu, Ed.). Bumi Aksara.

Imroatun, I., Fadilatunnisa, A., Hasanah, N., & Rahayu, S. H. (2021). IMPLEMENTASI BERMAIN LEGO SEBAGAI PEMBELAJARAN HARIAN UNTUK PENGEMBANGAN KREATIFITAS ANAK USIA DINI. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *3*(2), 55. https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.1005

Morrison, G. S. ., Woika, M. Jean., & Breffni, Lorraine. (2018). *Fundamentals of early childhood education*. Pearson.

Paley, B., & Hajal, N. J. (2022a). Conceptualizing Emotion Regulation and Coregulation as Family-Level Phenomena. In *Clinical Child and Family Psychology Review* (Vol. 25, Number 1, pp. 19–43). Springer. https://doi.org/10.1007/s10567-022-00378-4 *PSDAP*. (n.d.).

Putri, R. U., & Muhid, A. (2026). Permainan Lego dan Kreativitas Anak: A Scoping Review. In *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* (Vol. 8). http://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC

Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, *4*(2), 381–387. https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293

Rohaendah, I., Zahro, F., & Rakhman, A. (2024). Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Lego sebagai Aktivitas Permainan dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. In *Journal Homepage* (Vol. 7, Number 3).

Santrock, J. W. . (2024). *Life-span development*. McGraw Hill LLC.

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Vegni, N., D'Ardia, C., Di Filippo, G., & Melchiori, F. M. (2023a). The impact of Lego® Therapy on cognitive skills in Autism Spectrum Disorders: a brief discussion. *AIMS Neuroscience*, *10*(2), 190–199. https://doi.org/10.3934/Neuroscience.2023016

Vegni, N., D'Ardia, C., Di Filippo, G., & Melchiori, F. M. (2023b). The impact of Lego® Therapy on cognitive skills in Autism Spectrum Disorders: a brief discussion. *AIMS Neuroscience*, *10*(2), 190–199. https://doi.org/10.3934/Neuroscience.2023016

Vygotsky, L. S., Cole, M., John-Steiner, V., Scribner, S., & Souberman, E. (n.d.). *Mind in Society The Development of Higher Psychological Processes*.

Wariyanti, W. (2022). Perkembangan Aspek Sosial Emosional dan Sains Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 5351–5361. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2848

Winegal, I., Sudarsini, E., & Pramono, A. (n.d.). *The Effect of Practical Life Activity towards the Improvement of An Autistic Child's Fine Motor Skill* (Vol. 5, Number 1).