

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang – undang RI 20 tahun 2003 pasal 1 butir 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut agar memiliki kesiapan”.

Pendidikan berlangsung saat manusia pertama di alam dunia sampai akhir hayat, oleh karena itu pendidikan ini wajib kita cari dan pelajari, pintar tidaknya seseorang itu bukan karena pembelajarannya melainkan apa yang dicari didapatkan dan dipelajari begitu juga dengan berkembang atau tidaknya pendidikan.

Menurut Mansur (2005: 88) kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya adalah pengertian anak usia dini.

Pada masa mendatang tidak akan tergantikan pesatnya pertumbuhan dan perkembangan yang di alami anak pada masa golden age atau masa emas. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi Slamet Suyanto (2005:6), terbukti bahwa dalam kurun waktu 4 tahun pertama 50% kecerdasan anak terbentuk, setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%.

Robbins (2000: 494-495) menyatakan pendapatnya bahwa keterampilan ini dibedakan atas 4 katategori, yakni:

- a) *Basic Literacy Skill*, yang dimiliki oleh orang-orang merupakan suatu keahlian dasar, misalnya seperti mendengarkan, menulis, membaca, atau juga kemampuan dalam berhitung.
- b) *Technical Skill*, merupakan suatu keahlian yang didapat itu, misalnya seperti menggunakan komputer, memperbaiki handphone, serta lain sebagainya.

- c) *Interpersonal Skill*, dalam melakukan komunikasi antar sesama merupakan suatu keahlian tiap-tiap orang, contohnya seperti mengemukakan pendapat serta bekerja bersama dalam tim.
- d) *Problem Solving*, merupakan suatu keahlian seseorang di dalam memecahkan sebuah masalah dengan menggunakan logikanya.

Kemampuan dalam bertingkah laku dan berinteraksi seseorang dengan orang lain sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial adalah perkembangan *social*. Pada usia 2-3 tahun anak mulai belajar memainkan peran sosial dalam aktivitas dengan teman sebayanya juga terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang berada dimasyarakat upaya mengembangkan kemampuan sosial dan mengembangkan sikap sosial. Kemampuan bersosialisasi adalah salahsatu kemampuan yang perlu dikuasai anak, karena anak akan berinteraksi dengan orang lain (Wahyudin & Agustin, 2011).

Masa usia 2-3 tahun anak mulai mempergunakan kriteria orang dewasa dalam menilai orang-orang dan situasi, yang mana merupakan masa sosialisasi anak yang sesungguhnya. Pada usia ini, anak biasanya mulai melaksanakan kontak sosial dengan orang-orang diluar keluarganya terutama dengan anak-anak seusianya, anak sudah dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa. Anak kurang sosialisasi dapat disebabkan oleh perubahan fisik yang juga berpengaruh terhadap tingkah laku anak. Di samping itu juga dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan berupa perubahan perlakuan orang dewasa terhadap anak. (Somantri, 2005).

Adapun beberapa dampak dari masalah sosial yang sering dialami anak adalah: anak ingin menang sendiri, merasa berkuasa, kurang sabar menunggu giliran bila sedang bermain bersama, menyerang orang atau anak lain, merebut mainan atau barang orang lain, merusak barang teman lain, memilih-milih teman dan ingin diperhatikan atau, agresif dengan cara kurang mampu berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan orang dan lingkungan baru (Wahyudin & Agustin, 2011: 45).

Alat permainan edukatif yang penulis teliti berupa lego, adapun permainan lego ini termasuk permainan konstruktif, permainan ini adalah permainan bisa mengasah otak anak yang produktif. Bongkah plastik merupakan permainan sejenis lego yang terkenal dikalangan anak-anak, kepingan lain dan bongkah-bongkah ini bisa disusun menjadi model apa saja, seperti kendaraan beroda empat, bangunan, kapal, patung, pesawat, kreta api, robot, dan lainnya. Lego ini dimainkan secara berkelompok, adapun dari manfaat bermain lego bagi perkembangan anak diantaranya: Dapat membantu menstimulus kreativitas anak, konsentrasi, ketelitian dan imajinasi (Susanto, ahmad 2014: 133-139).

Sesuai dengan Permendikbud No 137 tahun 2014 pasal 5 standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) usia 4-5 tahun, pada setiap saat menyusun 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 menarik dan sempurna. Dengan bermain lego juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif ialah mengenal klasifikasi benda yang memiliki persamaan yaitu: bentuk, ukuran, atau warna, mengelompokkan berbagai bentuk geometri seperti: segitiga, segiempat, dan lingkaran, juga dapat mengenal ukuran seperti: membedakan konsep panjang-pendek, membedakan konsep tinggi rendah, membedakan konsep berat-ringan, dan membedakan konsep besar-kecil.

Dunia anak adalah dunia bermain melalui kegiatan bermain, anak belajar banyak hal, bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya, untuk itu diperlukan alat permainan yang tepat dan benar, agar bisa meningkatkan perkembangan dan sosial pada anak dan jika terdapat kekurangan dalam perkembangan atau lainnya harus diberikan latihan sejak dini agar keterlambatan tersebut dapat diminimalkan. Hal ini dapat dilakukan dengan alat permainan untuk menciptakan perkembangan anak yang lebih optimal (Dwi Sunar, 2007: 5).

Bermain menurut Docker dan fleer (2000:41-43) dalam Yuliani Nurani (2010:34) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang ikhlas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Bermain sama dengan bekerja pada orang dewasa dan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan anak serta merupakan satu cara yang paling efektif untuk menurunkan stres pada anak, dan penting untuk kesejahteraan mental dan emosional anak (Champbell dan Glaser, 1995 dikutip oleh Supartini, 2004: 55).

Dengan demikian, berdasarkan hasil pengamatan di Kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Cileunyi Bandung adalah, keterampilan bermain Lego dilakukan pada saat istirahat berlangsung dan ketika ada jam luang seperti pada saat anak-anak menunggu pembelajaran inti. Begitu juga dengan keterampilan sosial diterapkannya pada saat bermain lego, sebelum bermain dimulai guru memberikan aturan yang menumbuhkan sikap sosial seperti tidak boleh rebutan, harus bermain bersama dll, selain dari itu guru juga memperhatikan anak-anak yang sedang bermain lego. Hasil dari observasi kondisi awal siswa yang berada di kelompok A yang berjumlah 21 siswa dapat terhitung hanya 10 anak yang terampil dalam bermain lego secara berkelompok dengan keterampilan sosial.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka dari itu peneliti sangat tertarik melakukan penelitian keterampilan sosial anak dengan menggunakan alat permainan agar keterampilan sosial anak berkembang dengan sangat menyenangkan dengan sendirinya tanpa ada paksaan dan guru pun tidak meninggalkan kewajibannya dalam mendidik. Adanya uraian diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Keterampilan Bermain Lego Secara Berkelompok dengan Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini”** (Penelitian di kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Cileunyi Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diuraikan rumusan fokus masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan bermain lego secara berkelompok di kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Cileunyi Bandung?
2. Bagaimana keterampilan sosial pada anak usia dini di Kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Cileunyi Bandung?
3. Bagaimana Hubungan keterampilan bermain lego secara berkelompok dengan keterampilan sosial pada anak usia dini di kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Cileunyi Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diuraikan tujuan penelitian ini, untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui bagaimana keterampilan bermain lego secara berkelompok di kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Cileunyi Bandung.
2. Untuk mengetahui keterampilan sosial pada anak usia dini di Kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Cileunyi Bandung.
3. Untuk mengetahui hubungan keterampilan bermain lego secara berkelompok dengan keterampilan sosial pada anak usia dini di kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Cileunyi Bandung.

D. Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka ada beberapa hal yang dapat dijadikan manfaat penelitian yaitu:

1. Bagi anak, meningkatkan keterampilan sosial anak agar berkembang secara optimal.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan bagi guru untuk menggunakan metode bermain lego secara berkelompok bagi anak, khususnya dalam meningkatkan perkembangan keterampilan sosial anak.

3. Bagi lembaga PAUD, sebagai bahan pertimbangan tentang penggunaan lego sebagai strategi untuk meningkatkan perkembangan keterampilan sosial anak menjadi lebih baik lagi ke depannya.
4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian yang relevan.

E. Kerangka Berpikir

Bermain adalah salah satu kegiatan yang dapat membuat keadaan semakin membaik, baik itu pikiran maupun tubuh karena dengan bermain kita dapat berekspresi sesuka hati. Menurut Maemunah (2013:15) Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.

Menurut Piaget (dalam Fadlillah, 2018: 7) suatu kegiatan yang dilakukan berulang kali sehingga menimbulkan kesenangan dan kepuasan, seluruh kegiatannya selama terdapat unsur kesenangan maupun kebahagiaan bagi diri seseorang, dan bagi anak usia dini, adalah pengertian dari bermain menurut pernyataannya dengan demikian dalam konteks ini bermain harus dijadikan upaya yang dipahami sebagai kegiatan yang baik untuk membuat anak menjadi nyaman, ceria, senang dan bersemangat.

Menurut Mulyadi (dalam Aisyah, 2015: 195), kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan sering dikaitkan dengan bermain pengertian dari secara umum. Memiliki lima pengertian bermain: Pertama, sesuatu yang memiliki nilai intrinsik pada anak dan menyenangkan. Kedua, motivasinya lebih intrinsik dan tidak memiliki tujuan ekstrinsik. Ketiga, bersifat sukarela dan spontan, bebas dipilih oleh anak dan tidak ada unsur keterpaksaan. Keempat, melibatkan anak berperan aktif dalam keikutsertaan. Kelima, dengan sesuatu yang bukan bermain anak memiliki hubungan sistematis yang khusus, seperti belajar bahasa, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, pemecahan masalah, kreativitas, dan sebagainya.

Bermain memiliki unsur pendidikan sekaligus merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Sejalan dengan definisi diatas, menurut (Abidin 2009: 7) bermain memiliki beberapa karakteristik antara lain:

1. *Motivational*, berdasarkan keinginan sendiri serta untuk keinginan sendiri atau atas motifasi intrinsik dilakukan dari seorang anak.
2. *Emotional*, kegiatan yang melibatkan emosi- emosi positif pada diri seseorang anak adalah bermain. Seperti bumerang pada saat meluncur dari tempat paling tinggi secara berulang tanpa rasa takut.

Menurut Yunus (2009: 1) bahwa “Bermain merupakan dunia anak tempat dimana mereka bertemu, beraktivitas dan berkreativitas walaupun mereka tidak saling mengenal, mereka berkumpul bersama untuk bermain. Melalui bermain mereka akan saling mengenal dan berinteraksi dengan bahasanya masing-masing. Melalui bermain mereka juga akan belajar tentang kehidupan, melatih keberanian sehingga menumbuhkan rasa kepercayaan diri, serta belajar menghargai teman. Dengan demikian bermain tidak hanya bersenang-senang melainkan banyak pelajaran yang didapatkan didalamnya, perkembangan dan pengalamanpun semakin maju dengan sendirinya tanpa harus dipaksa untuk dapat berkembang dengan baik.

Menurut (Susanto, ahmad 2014: 133-139) lego merupakan permainan konstruktif yang mana permainan konstruktif ini merupakan permainan yang produktif yang bisa mengasah otak anak, bongkah plastik sejenis permainan yang terkenal di kalangan anak-anak merupakan lego, yang mana kepingan lain dan bongkah-bongkah ini dapat disusun menjadi model apa saja, seperti bangunan, kota, patung, pesawat terbang, robot, kendaraan roda empat, kereta api, dan lain-lain. Orangtua biasanya sudah mengenalkan lego kepada anak-anaknya sejak balita, terkenal karena permainan ini dapat menstimulasi kreativitas anak dalam membuat sesuatu yang dilakukan bersama antara orangtua dan anak, anak dan teman-temannya (berkelompok) akan menyatukan ide bersama dalam bermain lego.

Permainan lego ini hampir sama seperti *building block*, hanya saja ada sedikit perbedaan yang mana *building block* ini biasanya mengkhususkan bangunan rumah, namun untuk lego banyak objek yang ditirukan, seperti membuat pesawat, mobil-mobilan dsb. Alat permainan edukatif ini bernama lego berupa potongan-potongan persegi maupun persegi panjang, yang masing-masing dapat ditancapkan dan disusun sesuai dengan keinginannya, alat ini terbuat dari plastik yaitu permainan edukatif berupa lego.

Lego juga terbuat dari bahan plastik yang merupakan alat permainan edukatif modern. Terdapat berbagai pengertian diatas yang dapat penulis simpulkan yaitu bahwa pengertian lego yang terbuat dari bahan plastik merupakan alat permainan edukatif modern, memiliki berbagai warna dan bentuk terdiri dari potongan persegi yang masing-masing dapat ditancapkan juga persegi panjang dan disusun sesuai dengan kreativitas. Anak mempunyai beberapa fungsi dan proses tumbuh kembang bagi permainan dan dalam bermain. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada, permainan lego ini dimainkan secara berkelompok. Dalam penelitian ini indikator variabel X yaitu: a) Menstimulus kreativitas anak, b) Klasifikasi benda, c) Mengelompokkan bentuk, d) Mengenal ukuran dan lain- lain.

Keterampilan sosial menurut Hargie, Saunders, & Dickson dalam Gimpel & Merrell (1998: 54) adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Remaja dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain.

Hurlock (1978: 250) mengemukakan bahwa kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntunan sosial merupakan perolehan perkembangan keterampilan sosial. Selanjutnya menurut Herawati (2006) mengatakan bahwa perkembangan keterampilan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, juga dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran untuk menyesuaikan diri dengan norma, kelompok, moral dan tradisi untuk membaurkan diri menjadi suatu

kesatuan dan saling berkomunikasi serta mampu bekerja sama (http://repository.upi/operator/s_paud_0702449_capter.Pdf).

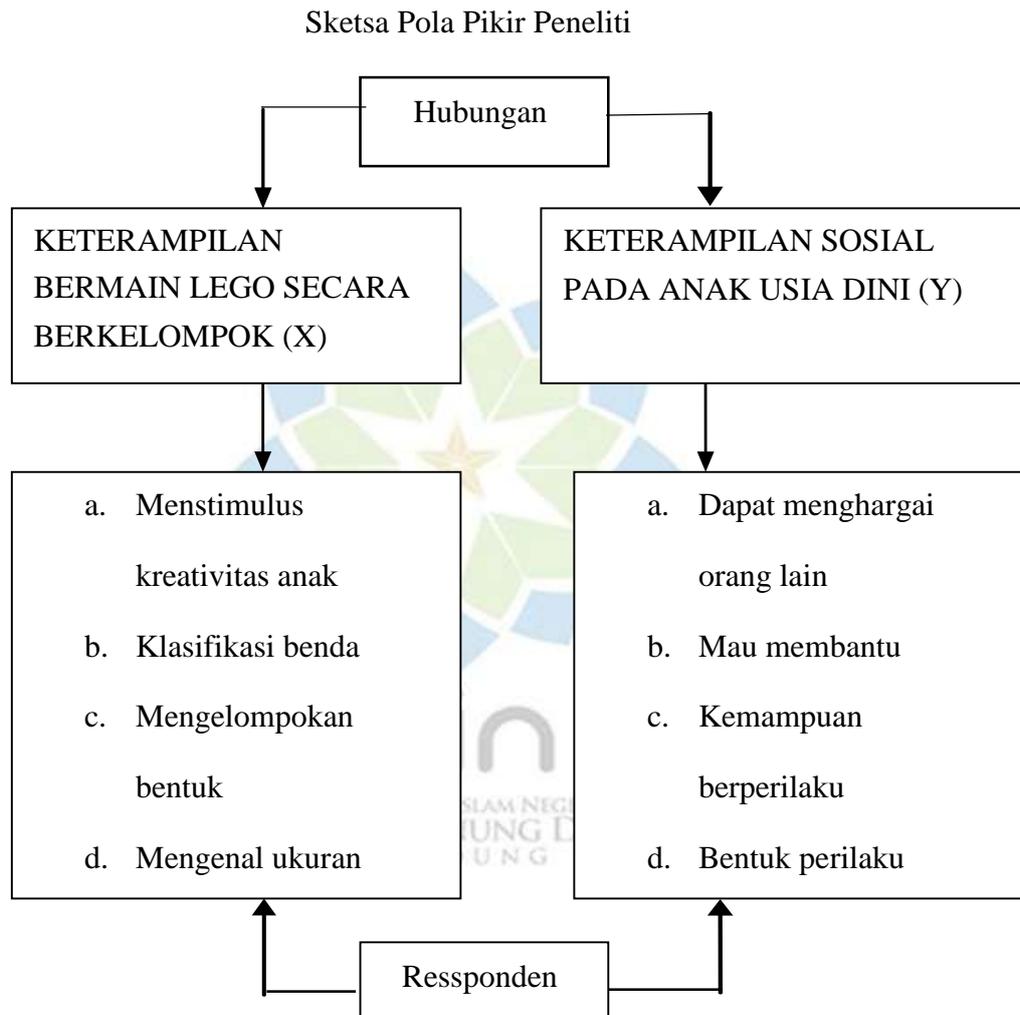
Keterampilan sosial menurut Rachmawari (2005: 16) kemampuan anak untuk dapat perhatian sesorang dalam kemampuan beradaptasi secara benar dengan lingkungannya dan menghindari konflik saat berkomunikasi baik secara fisik maupun verbal. Sedangkan Suharti (2004) mengemukakan bahwa keterampilan merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang lain yang berada disekitarnya. (http://repository.upi/operator/s_paud_0702449_capter.Pdf).

Selanjutnya menurut Kurniawati (2005: 35) keterampilan sosial yang perlu dimiliki anak-anak bagi kemandirian pada jenjang kehidupan selanjutnya merupakan kebutuhan primer. Hal ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan keluarga maupun di lingkungan sekitarnya. Keterampilan merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang lain yang berada disekitarnya.

Dari ketiga definisi di atas mengenai keterampilan sosial yang ditemukan, dapat diambil kesimpulan mengenai keterampilan sosial adalah keterampilan bergaul, bersosial dengan orang lain sesuai dengan nilai norma, dan moral yang berlaku dalam suatu masyarakat di lingkungan sekitar dimana individu itu berada baik dengan individu lain maupun dengan kelompoknya sehingga dapat diterima oleh lingkungan sekitarnya. Untuk mengoptimalkan keterampilan sosial anak maka diperlukan pemberian stimulus berupa pembelajaran sosial bagi anak, terlebih lagi dalam belajar sosial sangat minim terjadi pada anak 4-5 tahun.

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) usia 4-5 tahun dalam Permendikbud No 137 tahun 2014 pasal 5 terdapat indikator mengenai perkembangan sosial yaitu: Mau berbagi, menolong, dan membantu teman, menghargai orang lain, menunjukkan rasa percaya diri, disiplin dan memahami peraturan.

Indikator variabel keterampilan sosial (Y) dalam penelitian ini meliputi: (a) Dapat menghargai orang lain, (b) Mau membantu, (c) Kemampuan berperilaku, (d) Bentuk perilaku. Secara skematis kerangka berfikir yang telah di paparkan dapat digambarkan sbb :



Gambar 1.1
Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono (2012:64) adalah tanggapan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis yang akan di uji dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak adanya Hubungan Keterampilan Bermain Lego secara Berkelompok dengan Keterampilan Sosial pada Anak Usia Dini di Kelompok A RA Nurul Amal Ciguruwik Cileunyi Bandng.

Ha: Adanya Hubungan Keterampilan Bermain Lego secara Berkelompok dengan Keterampilan Sosial pada Anak Usia Dini di RA Nurul Amal Ciguruwik Cileunyi Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini digunakan sebagai acuan dan pertimbangan untuk memperoleh sebuah penelitian yang berkualitas.

1. Penelitian yang relevan dari Hana Dolvina Betoky (2013) tentang *“Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Proyek di Kelompok B Tk Islam Alam Nusantara”*. Hasil penelitiannya kondisi awal kompetensi sosial anak di Kelompok B TK Islam Alam Nusantara masih belum terstimulasi secara maksimal, dengan persentase kategori kurang sebesar 69%, kategori cukup 31% dan kategori berkembang baik 0%, namun setelah pnenetapan metode proyek , kompotensi sosial yang berada dalam kategori kurang sebesar 0% , kategori cukup 32% dan berkembang baik 68%. Persamaan peneliti Hana Dolvina Betoky dengan penelitian penulis yaitu pada variabel (Y) yang sama-sama mengambil keterampilan sosial pada anak uisa dini. Adapun perbedaannya yaitu di variabel (X).
2. Menurut Sinta Spadyani Hilya Jannah (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *“Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain lego pada anak kelompok B di TK Putra Bangsa Jatikuwung Kecamatan Gondang Rejo Kabupaten Karang Anyar Tahun Ajaran 2014-2015”* diketahui bahwa, penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas menggunakan media lego untuk kreativitas anak. Pada prasiklus 49,5 %. Pada siklus I menjadi

57,47 %. Pada siklus II kreativitas anak meningkat menjadi 84,78 %. Kesimpulan penelitian ini adalah melalui bermain lego dapat meningkatkan kreativitas anak. Persamaan peneliti Sinta Spadyani Hilya Jannah dengan penelitian penulis yaitu pada variabel (X) yang sama-sama mengambil keterampilan bermain lego. Adapun perbedaannya yaitu di variabel (Y) dan pada desain penelitiannya, jika penelitian ini variabelnya mengembangkan kreativitas anak, sedangkan penulis menggunakan keterampilan sosial pada anak usia dini, dan penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas sedangkan penulis menggunakan desain penelitian korelasi.

3. Menurut Yuliana, M. Syukri, Halida (2015) dalam penelitian “Pemanfaatan permainan lego untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial di TK” penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Perkembangan anak ditujukan dengan pencapaian nilai pada aspek pengenalan bentuk sebesar 42,9 % (BSH), aspek pengenalan warna sebesar 35,7 % (BSH), aspek pengenalan ukuran 42,9 % (MB), dan aspek ide untuk merancang sebesar 35,7 %. Persamaan peneliti Yuliana, M. Syukri, Halida dengan penelitian penulis yaitu pada variabel (X) yang sama-sama mengambil keterampilan bermain lego. Adapun perbedaannya yaitu di variabel (Y) dan pada desain penelitiannya, jika penelitian ini variabelnya mengembangkan kecerdasan visual spasial, sedangkan penulis menggunakan keterampilan sosial pada anak usia dini, dan penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif sedangkan penulis menggunakan desain penelitian korelasi.
4. Menurut Fitria Yulianti Ningtiyas dalam penelitian “Metode bermain lego dalam upaya menumbuhkembangkan kinestetik pada anak usia dini (studi kasus di lembaga pendidikan manusia unggul)”. Penelitian ini menggunakan kualitatif naturalistik dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode bermain lego dalam upaya menumbuhkembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini, sangat berpengaruh. Pola pikir anak lebih kreatif dan imajinatif. Persamaan peneliti Fitria Yulianti Ningtiyas dengan penelitian penulis yaitu pada variabel (X) yang sama-sama mengambil bermain lego.

Adapun perbedaannya yaitu di variabel (Y) dan pada desain penelitiannya, jika penelitian ini variabelnya menumbuh kembangkan kinestetik pada anak usia dini, sedangkan penulis menggunakan keterampilan sosial pada anak usia dini, dan penelitian ini menggunakan studi kasus sedangkan penulis menggunakan desain penelitian korelasi.

5. Menurut Sri Utami, Nuzul Qur'aniati, Erlita Kusuma R. (2015) dalam penelitian "Bermain lego meningkatkan perkembangan kognitif anak usia pra sekolah (4-5 tahun) penelitian ini menggunakan jenis penelitian Quasi Experimental. Hasil dari penelitian ini ada pengaruh bermain lego terhadap perkembangan kognitif anak usia pra sekolah. Persamaan peneliti Sri Utami, Nuzul Qur'aniati, Erlita Kusuma R dengan penelitian penulis yaitu pada variabel (X) yang sama-sama mengambil bermain lego. Adapun perbedaannya yaitu di variabel (Y) dan pada desain penelitiannya, jika penelitian ini variabelnya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia pra sekolah (4-5 tahun), sedangkan penulis menggunakan keterampilan sosial pada anak usia dini, dan penelitian ini menggunakan Quasi Experimental sedangkan penulis menggunakan desain penelitian korelasi.