

ANALISIS PERMAINAN LEGO DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA DINI

Inah Hayati¹, Komala²

¹ KOBER NURI , Bandung

² IKIP SILIWANGI, Cimahi

¹inahhayati13@gmail.com, ²komalaikipsiliwangi@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Cognitive is a competency that must be possessed and developed by children. The most important part of cognitive thinking is logical thinking. Based on the results of research data analysis conducted by Utami, Qur'aniati, Kusuma (2017), and Kartini & Susilawati (2018), it shows that the level of situations is still low in the ability to think logically. This needs to get a good stimulus, one of which is the method of using lego games. The purpose of this article is to look at lego games in developing children's logical thinking skills. The method used is a literature study as a first step in preparing a research framework to obtain secondary data in the field. The data technique is the documentation method based on published papers and research results. Data analysis using bibliographic annotations. The sample in this study is a study entitled "Playing Lego Improves Cognitive Development of Preschool Children (4-5 years)", and a study entitled "The Effect of Lego Learning Media to Improve Early Childhood Creativity". The results of the research after reading several articles and research results that have been published can result in significant development of children's logical thinking with the application of the lego playing method. With games that are expected to develop rapidly, children will be more successful and teachers will be more varied in carrying out learning activities.

Keywords: Lego Games, Ability to Think Logically, Early Childhood.

ABSTRAK

Kognitif merupakan kompetensi yang harus dimiliki dan dikembangkan oleh anak. Bagian terpenting dari kognitif adalah berpikir logis, Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan oleh Utami, Qur'aniati, Kusuma (2017) dan Kartini & Susilawati (2018) menunjukkan situasi tingkatan yang masih rendah dalam kemampuan berfikir logis. Hal ini perlu mendapat stimulus yang baik, salah satunya dengan metode penggunaan permainan lego. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui permainan lego dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak. Metode yang digunakan adalah studi literatur sebagai langkah awal dalam mempersiapkan kerangka penelitian untuk mendapatkan data sekunder di lapangan. Teknik pengumpulan data yaitu metode dokumentasi berdasarkan pada karya tulis dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan. Analisis data menggunakan anotasi bibliografi. Sampel dalam penelitian ini adalah penelitian yang berjudul "Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun)", dan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini". Hasil penelitian setelah membaca beberapa artikel dan hasil penelitian yang telah dipublikasikan maka dapat disimpulkan terjadi perkembangan yang signifikan terhadap berpikir logis anak dengan diterapkannya metode bermain lego. Dengan permainan lego diharapkan keberhasilan berpikir logis anak akan semakin berhasil dan para guru akan lebih bervariasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Permainan Lego, kemampuan berfikir logis, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan periode penting dalam meletakkan dasar tumbuh kembang anak secara menyeluruh yang meliputi perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan konsep ke-disiplinan, kemandirian, seni, moral serta nilai-nilai agama. Menurut Hurlock (2003) seluruh potensi yang ada dalam diri anak sangat membutuhkan rangsangan dan situasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak sehingga tumbuh kembang nya akan tercapai secara maksimal. Begitu pula pendapat dari Mursid (dalam Nurqolbi, Riyanto & Lestari, 2019) dikatakannya dasar dari pendidikan anak meliputi upaya dan tindakan semua unsur di lingkungan terdekat anak yang bertindak sebagai pendidik melalui proses pengasuhan dan perawatan dengan menciptakan situasi lingkungan yang dapat merangsang anak untuk bereksplorasi melalui kegiatan mengamati, mengasosiasi dan mencipta dengan melakukan percobaan yang melibatkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak.

Sejak dini anak-anak hendaknya diberi rangsangan yang tepat karena usia dini merupakan periode keemasan dari tumbuh kembang seorang anak, dan berdasarkan survey menunjukkan kapasitas perkembangan yang dicapai pada usia dini adalah sebesar 80%, sedangkan setelah melewati masa keemasan perkembangan anak hanya mencapai sebesar 20% (Yus, 2011). Menurut Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Usia Dini yang tercantum dalam peraturan nomor 137 tahun 2014 yang dimaksud dengan perkembangan anak adalah meliputi perkembangan daya pikir (kognitif), bahasa, sosial emosional, agama dan moral, seni, fisik motorik.

Salah satu kompetensi yang cukup penting dan harus dimiliki dan dikembangkan anak adalah aspek kognitif. Menurut Muslihuddin & Agustin (2008) menyatakan bahwa perkembangan kognitif pada anak sangat berperan penting terhadap keberhasilan anak dalam belajar, hal tersebut dikarenakan oleh hampir seluruh kegiatan belajar anak berkaitan dengan mengingat dan berpikir. Sejalan pula dengan pendapat yang di kemukakan oleh Susanto (2014) bahwa perkembangan kognitif pada anak merupakan salah satu perkembangan yang relatif penting yang harus dikembangkan dikarenakan dalam pengembangan kognitif anak itu nantinya akan membantu anak dalam mengembangkan sudut pandang dengan berdasar pada apa yang dilihat, didengar atau dirasakan anak, mengembangkan pemikiran-pemikiran anak dalam menghubungkan suatu kejadian dengan kejadian lainnya, pemahaman terhadap symbol-simbol yang ada dilingkungan terdekat anak, memberikan penalaran baik yang terjadi secara alami atau terjadi karena suatu proses percobaan, dan mampu memecahkan masalah yang terjadi.

Sedangkan menurut pendapat Wiyani (2014) menyatakan bahwa perkembangan kognitif yang terjadi pada anak merupakan proses perubahan secara psikis yang dapat mempengaruhi dalam hal kemampuan pola pikir anak melalui proses menggali potensi terhadap dirinya, orang lain, hewan dan tumbuhan serta benda-benda yang ada dilingkungan sekitar anak yang dapat dijadikan bahan pembelajaran bagi anak. Berdasarkan Permendikbud tahun 2014 No 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang menyebutkan bahwa aspek kognitif meliputi belajar memec-

ahkan masalah sederhana, mampu berpikir secara logika, dan berpikir secara simbolis. Bagian yang terpenting dari aspek kognitif adalah berpikir logis, dimana anak harus mampu mengamati, mengetahui keterkaitan sebab akibat, mengklasifikasikan benda, mengurutkan benda, mengikuti aturan, ABC-ABC (Permendikbud tahun 2014 No 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.)

Berkaitan dengan berpikir logis pada anak ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menunjang perkembangannya, yaitu harus memberikan ruang dan waktu yang cukup kepada anak supaya anak dapat melakukan aktivitas bermain imajinasi atau pura-pura memerankan tokoh atau profesi, anak harus dijadikan pusat kegiatan belajar, memotivasi anak untuk secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan anak dan tahapan perkembangan anak, dan memberikan penghargaan terhadap hasil belajar anak (Wiyani, 2014). Menurut Mursid (dalam Nurqolbi, Riyanto & Lestari, 2009) mengatakan bahwa kemampuan mengingat atau berpikir logis merupakan kemampuan anak dalam mengamati, melihat keterkaitan berbagai hal, kemampuan untuk bertanya guna mendapatkan informasi terkait sebab akibat.

Menurut Novan (dalam Mardhiyatun, 2018) permasalahan yang sering terjadi di lembaga PAUD terkait dengan berpikir logis anak adalah anak selalu dihadapkan dengan cara berpikir yang tidak masuk akal, yang sudah tentu akan berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan berpikir logis anak, sehingga anak menjadi kurang inisiatif dan berkreativitas. Permasalahan lain yang

ditemukan juga adanya anak yang tidak menghargai pendapat orang lain, hal ini akan mengakibatkan anak selalu menganggap dirinya benar dan tidak mau memikirkan pendapat temannya. Ada juga anak yang malas sekolah yang tentunya akan menghambat proses berpikir anak karena kurangnya pengetahuan yang diterimanya dan pada akhirnya membuat anak tersebut malas untuk belajar, kesulitan dalam menghafal dan rendahnya daya konsentrasi pada anak. Dan kebanyakan lembaga hanya menerapkan satu metode dalam kegiatan pembelajarannya.

Hal tersebut juga tidak lepas dari metode yang biasa diterapkan oleh guru yang memprioritaskan pembelajaran akademik seperti menulis simbol angka dan huruf atau menyusun kalimat dengan tidak memberikan latihan sebelumnya. Dengan kata lain aspek akademik mendapat stimulus yang paling besar dan mengabaikan aspek yang lainnya. Rangsangan yang tepat pasti bisa mempengaruhi terhadap tumbuh kembang anak. Dan hal tersebut dapat dilakukan melalui bermain. Seperti yang diutarakan oleh Purnama, Hijriyani, & Heldanta (2019) bahwa sangat penting bagi anak untuk bisa bermain karena sudah menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan anak untuk proses pertumbuhannya secara natural.

Menurut Prasetyono (2008) menyatakan bahwa bermain adalah bagian yang memiliki peranan dalam membentuk pribadi anak yang seutuhnya. Dengan bermain anak akan bereksplorasi tentang lingkungan sekitarnya, melatih kemampuan panca inderanya, dapat mengekspresikan perasaan serta berekreasi dan belajar secara menyenangkan. Hal yang serupa juga dikemukakan oleh Purnama, Hijriyani, & Heldanta (2019) yang meny-

atakan tujuan dari bermain dapat dikelompokkan dalam beberapa kriteria antara lain; untuk anak bereksplorasi, untuk bereksperimen, untuk bermain imitasi anak, dan untuk beradaptasi. Sedangkan manfaat dari bermain itu sendiri adalah untuk melatih kemampuan motorik, konsentrasi dan untuk mengembangkan kemampuan sosial anak (Purnama, Hijriyani, & Heldanta, 2019).

Salah satu ragam mainan yang bisa diterapkan disekolah untuk membantu dalam peningkatan berpikir logis anak yaitu dengan bermain lego. Lego merupakan seperangkat mainan edukatif dari plastik berbentuk bongkah-bongkah yang dapat disusun sedemikian rupa membentuk suatu bangunan atau bentuk lainnya. Sehingga anak-anak akan lebih bisa berkreativitas sesuai dengan keinginannya dan akan merangsang berpikir logis anak tersebut. Menurut Sudono (dalam Kartini & Susilawati, 2018) menyebutkan bahwa permainan lego merupakan sebuah permainan yang tidak hanya untuk dimikmati dalam suatu aktivitas bermain akan tetapi dapat juga dijadikan sarana dalam mengembangkan daya imajinasi dan kemampuan berfikir pada anak, selain itu lego tergolong kedalam permainan yang konstruktif dan permainan konstruktif itu sendiri termasuk ke dalam permainan produktif. Begitu pula pendapat dari Mulyadi (dalam Kartini & Susilawati, 2018) yang menyatakan bahwa bermain lego adalah salah satu bentuk aktivitas yang bersifat membangun, dimana anak dapat menciptakan bangunan dengan menggunakan lego.

Dengan permainan lego diharapkan tingkat berpikir logis anak usia dini akan semakin berhasil dan para guru akan lebih bervariasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai

dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Tintia (2018) dengan hasil dari penelitiannya menyatakan bahwa dengan penggunaan alat permainan lego yang dilakukan guru telah berhasil baik terhadap pengembangan kreativitas peserta didik di *Creativkids and U Art Bandar Jaya Timur*.

Dari hasil pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan lego dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak, dan harapan peneliti adalah dari teori yang telah dianalisis dan berdasarkan pada beberapa hasil penelitian sebelumnya yang dapat menjelaskan tentang permainan lego terhadap perkembangan kemampuan berpikir logis anak seyogyanya dapat diterapkan dalam pembelajaran sehari hari di sekolah.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian studi literatur yang didasarkan pada karya tulis dan hasil penelitian yang telah di publikasikan. Metode penelitian literatur ini digunakan dengan tujuan sebagai langkah awal dalam menyiapkan dan membuat kerangka penelitian yang menggunakan sumber bacaan dalam mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian.

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian yaitu referensi dari penelitian yang dilakukan oleh Utami, Qur'aniati, Kusuma (2017) dengan judul penelitian "Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun)", dengan sampel dalam penelitiannya sebanyak 18 orang murid TK A Pertiwi Dharma Wanita Trenggalek dengan usia 4-5 tahun, sedangkan metode yang digunakannya yaitu menggunakan *quasy experimental*. Dan juga referensi dari penelitian yang

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.6 | November 2020

dilakukan oleh Kartini & Susilawati (2018) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, dengan sampel dalam penelitiannya sebanyak 53 orang murid kelompok B TK Gelobal kabupaten Melawi, dan metode penelitian yang digunakannya yaitu *quasy experimental*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu metode dokumentasi berdasarkan pada karya tulis dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis anotasi bibliografi (*annotated bibliography*).

Langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis penelitian ini yaitu dengan mengorganisir sumber bacaan yang relevan terkait penggunaan permainan lego dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini dengan tahapan mencari ide, tujuan umum dan simpulan dari sumber bacaan dengan membaca abstrak, beberapa paragraf pendahuluan, dan kesimpulan, serta mengelompokkan literatur berdasarkan kategori. Selanjutnya menyatukan hasil dari organisasi literatur menjadi suatu ringkasan dan mencari keterkaitan antar literatur. Kemudian mengidentifikasi isu-isu kontroversi dalam bacaan. Dan yang terakhir merumuskan pertanyaan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelitian studi literatur dari penelitian yang telah dilakukan oleh Utami, Qur'aniati, Kusuma (2017) didapatkan hasil melalui uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yaitu terjadi perbedaan yang signifikan setelah dilakukan intervensi berupa permainan lego selama tiga

minggu dengan ditunjukkan nilai $p=0,05$ pada kelompok perlakuan yang berarti terjadi perbedaan perkembangan kognitif yang signifikan sebelum dan sesudah intervensi, sedangkan untuk kelompok kontrol bernilai $p=0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan perkembangan kognitif sebelum dan sesudah dilakukan aktifitas selain bermain lego. Hasil uji dari *Mann Whitney U Test* menunjukkan $p=0,05$ yang artinya ada pengaruh bermain lego terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah. Begitu juga berdasarkan studi literatur dari penelitian yang telah dilakukan oleh Kartini & Susilawati (2018) diperoleh data mean kreativitas eksperimen lebih besar dari pada mean kelompok kontrol yaitu $37,00 > 31,17$. Melalui hasil uji-t dan *posttest* kemampuan kreativitas kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa nilai t -tabel dengan derajat bebas (df) 34 dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ adalah sebesar 2,032. Nilai t hitung $3,389 > t$ table 2,032 dan nilai p -value $0,000 < \alpha$ taraf signifikansi 0,005. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak usia dini pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media lego.

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan terhadap beberapa sumber bacaan atau referensi, menyebutkan bahwa permainan lego bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran kepada anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif berpikir logis anak.

Pembahasan

Dari hasil analisis yang dilakukan terhadap sumber bacaan atau referensi yang berkaitan dengan permainan lego dalam meningkatkan kemampuan kognitif berpikir logis anak yang berupa artikel-artikel penelitian dari beberapa jur-

nal, menunjukkan adanya pengaruh yang baik dari permainan lego terhadap kemampuan kognitif berpikir logis anak.

Berdasarkan hasil dari membaca, mencatat dan mengolah artikel penelitian maka dapat dianalisis bahwa bermain merupakan salah satu hak yang paling mendasar pada anak dalam proses tumbuh kembangnya. Dunia anak identik dengan dunia bermain dan penuh permainan. Oleh karenanya untuk mencapai hasil pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan yang diharapkan maka metode pembelajaran yang diterapkannya pun harus sesuai pula dengan kebutuhan anak. Metode yang tepat untuk diterapkan pada anak salah satunya adalah dengan metode belajar seraya bermain. Sejalan dengan pendapat yang diutarakan oleh Davida (dalam Utami, Qur'aniati, Kusuma, 2017) bahwa secara tidak langsung kegiatan bermain dapat membuat anak mengembangkan kemampuan fisik motorik, sosial emosional dan kemampuan kognitifnya.

Kemampuan daya pikir seorang anak sebagian besar dapat berkembang melalui kegiatan bermain (Montolalu, 2010). Penyelidikan yang dilakukan oleh Vygotsky (dalam Montolalu, 2010) membenarkan adanya keterhubungan antara kegiatan bermain dengan perkembangan daya pikir anak. Bermain merupakan salah satu media yang sangat penting dalam mengolah berpikir pada anak sebab bermain dapat membantu dalam perkembangan pengetahuan melalui hasil pengalaman sehingga dapat memperkaya pola pikir pada anak.

Berdasarkan pada kerangka berpikir logis anak yang tercantum dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak disebutkan bahwa

anak akan mengenal tentang mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukuran, mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis, memasang benda dengan 2 variasi, mengenal pola ab-ab/abc-abc, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran dan warna.

Penerapan permainan lego dikatakan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sulikah (dalam Tintia, 2018) yang menyatakan bahwa permainan lego memiliki tingkat kesulitan yang agak sulit, maka dalam memainkannya diperlukan tingkat daya cipta yang tinggi sehingga dengan tidak langsung mengacu daya berpikir logis pada anak. Seperti juga pendapat yang dikemukakan oleh Nad (dalam Utami, Qur'aniati, Kusuma, 2017) menyatakan bahwa lego merupakan salah satu jenis permainan yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Sama halnya dengan pendapat dari Handayani (dalam Utami, Qur'aniati, Kusuma, 2017) yang mengatakan bahwa anak yang terbiasa memainkan permainan lego atau permainan bongkar pasang dapat memenuhi capaian perkembangan yang meliputi aspek perkembangan motorik kasar, halus, dan juga kognitif. Begitu pula teori yang dikemukakan oleh Davida (dalam Utami, Qur'aniati, Kusuma, 2017) yang menyatakan bahwa dengan permainan lego anak akan mengenal konsep warna, bentuk geometri, ukuran dan tekstur yang nantinya akan merangsang anak untuk melakukan pengamatan terhadap konsep tersebut dan anak akan mengalami proses pembelajaran sehingga akan merangsang daya

pikir anak terhadap pengamatan yang dilakukannya. Perkembangan kognitif pada anak usia dini berada pada level pemikiran praoperasional, yang mana pada level ini anak lebih berpikir secara kompleks dan di tunjukkan dengan kemampuan mengklasifikasikan benda dan keterhubungan antara pengalaman nyata dengan pengetahuan anak (Perry dan Potter, 2005).

Berdasarkan pada pendapat-pendapat dan teori yang sudah dikemukakan di atas menyebutkan bahwa permainan lego dapat menunjang dalam meningkatkan kemampuan kognitif berpikir logis pada anak. Hal ini didukung pula oleh beberapa penelitian yang sudah dilakukan. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Willy (2006), yang menyimpulkan bahwa dengan bermain lego dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Utami, Qur'aniati, Kusuma (2017) yang menyimpulkan bahwa permainan lego dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak pra sekolah (4-5 tahun) dalam hal kemampuan berpikir logis, membayangkan sesuatu objek yang digambarkan dengan pola tertentu, mengingat dan mengamati dengan cepat dan cermat. Penelitian yang hampir sama juga dilakukan oleh Maulida, Hendrawijaya, Imsiyah (2018) dan hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang tinggi antara permainan lego dengan perkembangan kognitif anak usia dini di play group Al-Irsyad Al-Islamiyah Jember.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis yang telah dilakukan dengan menganalisa beberapa sumber bacaan atau referensi dan

berdasarkan analisis terhadap beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya terkait dengan permainan lego dan kemampuan berpikir kognitif logis anak, maka dapat di simpulkan bahwa permainan lego dapat meningkatkan kemampuan kognitif berpikir logis anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, E. (2003). *Pengembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kartini, K., & Susilawati, I. (2018). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN LEGO UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 33-43.
- Mardhiyatun, R. (2018). *Pengembangan Berfikir Logis Anak Usia 5-5 Tahun di Paud Islam Makarima Kartasura*. (Skripsi Institut Islam Negeri Surakarta Tahun 2018).
- Maulida, D. A., Hendrawijaya, A. T., & Imsiyah, N. (2018). Hubungan Antara Permainan Lego Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Play Group Al-Irsyad Al-Islamiyyah Jember. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 9-11.
- Montolalu, B. E. F. (2010). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muslihuddin & Agustin, (2008). *Mengenal dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Jamak Anak Usia Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal*. Bandung: Rizqi Press.
- Nurqolbi, R. I., Riyanto, A. A., & Lestari, R. H. (2019). PENGARUH KETERAMPILAN PROSES SAINS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS PADA

- ANAK USIA DINI. *CERIA (Cerdas Energi Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 189-196.
- Permendikbud, 2014. No 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Perry dan Potter, (2005). *Fundamental Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Prasetyono, D.S. (2008). *Serba-Serbi Anak Autis (Autisme dan Gangguan Psikologi Lainnya)*. Jogjakarta: Think.
- Purnama, S, Hijriyani, Y. H, S, & Heldanta. (2019). *Pengembangan alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tintia, N. (2018). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun di Creativkids and U Art Bandar Jaya Timur*. (skripsi Universitas Intan Lampung 2018)
- Utami, S, Qur'aniati, N, Kusuma, E. (2017). *Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun)*. <http://e-journal.unair.ac.id/JNERS/article/download/4993/3235>.
- Willy, D. (2006). *Pengembangan Piranti Permainan Alternatif Bagi Pendidikan Anak Dini Usia (PADU)*. <http://willydeni.wordpress.com>
- Wiyani, N.A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grava Media.
- Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media.