



Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelas A Di Ra Al-Kautsar Kota Banjar

Shofia Nursaadah*, Teti Ratnasih**, Nano Nurdiansah***

* nursaadahshofia80@gmail.com, ** tetiratnasih@uinsgd.ac.id, *** nano@uinsgd.ac.id

UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang berkembangnya semangat belajar anak-anak di kelompok A RA Al-Kautsar Banjar, terutama dalam mengenal konsep bilangan 1-10, dan masalah perhatian selama pembelajaran. Beberapa anak cenderung melamun, sulit menjawab pertanyaan guru, dan belum mampu membedakan atau membilang lambang bilangan 1-10. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Masa usia dini merupakan periode penting bagi pengembangan potensi dan aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini adalah permainan lego. Bermain lego membantu anak mengenal konsep bilangan dan memecahkan masalah, serta meningkatkan kemampuan imajinasi dan berpikir mereka. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, parsial item per indikator, normalitas, homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata perkembangan kognitif anak dari 58 (kategori cukup) sebelum intervensi lego menjadi 70 (kategori baik) setelah intervensi. Uji hipotesis menghasilkan thitung = 11,75 dan ttabel = 1,74, yang membuktikan adanya pengaruh signifikan permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Kautsar Banjar.

Kata Kunci: Perkembangan Kognitif, Permainan Lego, Anak Usia Dini.

Abstract

This research is motivated by the lack of enthusiasm for learning among children in group A of RA Al-Kautsar Banjar, particularly in recognizing the concept of numbers 1-10, and issues with attention during lessons. Some children tend to daydream, have difficulty answering teachers' questions, and are unable to differentiate or count the symbols of numbers 1-10. Therefore, this study aims to determine the effect of Lego play on early childhood cognitive development. Early childhood is a crucial period for developing a child's potential and developmental aspects, including cognitive development. One of the factors influencing early childhood cognitive development is Lego play. Playing with Lego helps children recognize number concepts, solve problems, and enhances their imagination and thinking abilities. The method used is quasi-experimental with a one-group pretest-posttest design. Data analysis includes validity, reliability, partial item per indicator, normality, homogeneity, and t-tests. The results show a significant increase in the average cognitive development score of children from 58 (fair category) before the Lego intervention to 70 (good category) after the intervention. Hypothesis testing yields a t-value of 11.75 and a t-table value of 1.74, proving a significant effect of Lego play on early childhood cognitive development in group A of RA Al-Kautsar Banjar.

Keywords: Cognitive Development, Lego Play, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Di Indonesia, pendidikan anak usia dini merupakan suatu hal yang sangat penting dan patut diperhatikan karena dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya sebelum melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini dapat kita lihat dalam UU. No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14, yang menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak ia lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sikdinas, 2005).

Pendidikan anak usia dini hendaknya dirancang dalam nuansa bermain, sejalan dengan prinsip belajar anak usia dini, yaitu bermain sambil belajar. Bermain adalah inti dari kegiatan anak, memungkinkan mereka menunjukkan berbagai potensi, kemampuan, dan bakat-bakat yang dimiliki sehingga aspek-aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang dengan optimal (Eliyawati, 2005). Bermain juga menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya tangkap, karena bermain merupakan sumber pengalaman dan uji coba.

Menurut Piaget dalam Mayesty (1990), bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Bermain membantu mengembangkan keterampilan intelektual, kognitif, spiritual, sosial, dan motorik anak, serta mendukung tahap

perkembangan anak. Salah satu manfaat bermain adalah dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak (Fadlilah, 2014).

Piaget mengatakan bahwa kemampuan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan sistem saraf serta pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya (Kliegman, 2012). Perkembangan kognitif meliputi proses berpikir anak, termasuk kemampuan menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Menurut Piaget dalam Musbikin (2010), perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang merasakan, mengingat, dan membuat alasan untuk berimajinasi. Menurut Billet (2017), kemampuan kognisi manusia lebih dari kepandaian individu dan dibentuk melalui kontribusi dari dunia sosial. Wong (2017) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi, yang dapat dilakukan melalui bermain atau dengan benda-benda di sekitar.

Piaget dalam Santrock (2007) menyatakan ada empat tahap perkembangan kognitif yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Usia RA tergolong dalam fase praoperasional yaitu usia dua sampai tujuh tahun. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan gambaran mental untuk memahami dunianya. Media belajar yang tepat sangat diperlukan bagi perkembangan kemampuan kognitif anak agar berkembang dengan baik dan terarah.

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010), salah satu pencapaian perkembangan anak usia 4-6 tahun adalah perkembangan kognitif. Anak usia 4-6 tahun sangat peka terhadap rangsangan lingkungan, sehingga saat ini merupakan saat yang strategis untuk mengenalkan konsep bilangan, simbol bilangan, dan berhitung. Keingintahuannya terlihat jelas ketika dia didorong dan dimotivasi oleh tugas-tugas perkembangannya. Tentunya akan lebih efektif jika kegiatan pengenalan konsep bilangan dilakukan melalui berbagai permainan, karena bermain merupakan latihan dan berpikir bagi anak. Anak diyakini akan lebih sukses dalam belajar jika apa yang dipelajarinya sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuannya.

Faktanya, pada kelompok A, anak-anak cenderung kurang antusias, seperti anak yang belum mengetahui konsep bilangan 1-10, anak yang berbicara sendiri dan tidak memperhatikan guru karena tidak menarik, dan ada juga anak yang melamun sehingga kemampuan kognitifnya kurang berkembang. Sehingga ketika guru bertanya, anak kesulitan menjawab, bahkan terkadang mereka diam saja kecuali ada guru lain yang membantu. Selain itu anak masih belum mengetahui cara membedakan lambang bilangan 1-10, anak masih belum mengetahui cara menghitung jumlah benda 1-10, dan anak masih belum mengenal konsep bilangan 1-10. Hal ini terlihat ketika anak melakukan aktivitas bermain di dalam kelas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih terampil dan kreatif dalam menciptakan atau mengembangkan permainan yang ada agar lebih menarik, sehingga dapat mempengaruhi kemampuan

kognitif anak dalam aspek daya ingat dan penalaran maupun kemampuan untuk merancang sesuai dengan imajinasinya.

Sehubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, salah satu cara untuk mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah melalui penggunaan permainan yang menyenangkan dan mudah digunakan seperti permainan Lego. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak karena bermain Lego memerlukan imajinasi dan kemampuan berpikir pemainnya. Beberapa model yang diinginkan pemain, seperti bangunan, mobil, bingkai, dan bentuk lainnya, menjadi karya yang dapat merangsang kemampuan berpikir otak dan menunjukkan buah imajinasi. Lego dimainkan oleh lebih dari 400 juta anak di seluruh dunia, termasuk Indonesia, dimana Lego baru mulai populer pada awal tahun 1980an (Cahyo, 2011).

Yulianti (2009) berpendapat bahwa manfaat anak bermain Lego adalah anak dapat menciptakan misi, memahami dasar-dasar, memahami alat, berkomunikasi dan bertukar pikiran, melatih keterampilan manipulasi motorik halus, dan mengembangkan keterampilan motorik halus.

METODE PENELITIAN

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa metode penelitian adalah pendekatan ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan tertentu. Pemilihan metode yang sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian sangat penting untuk mendapatkan hasil yang optimal. Pemilihan metode yang tepat sangat menentukan keberhasilan penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest pada satu kelompok subjek, di mana kelompok tersebut menerima perlakuan setelah pretest. Metode ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, tanpa memerlukan kelompok kontrol. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. *One Group Pretest Posttest Design*

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

O₁: Pengukuran awal (nilai pre-test).

O₂: Posttest pada kelas eksperimen.

X : Perlakuan kegiatan permainan lego.

O₁- O₂ : Pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A RA Al-Kautsar Banjar

Penelitian ini mengambil populasi dari RA Al-Kautsar Banjar yang berjumlah 18 anak. Seluruh populasi digunakan sebagai sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, yang mengolah data dengan angka untuk mendapatkan informasi terorganisir. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data primer melalui observasi, pretest-posttest, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan untuk memahami perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan lego, dengan menggunakan lembar observasi yang dirancang berdasarkan standar kompetensi lulusan PAUD yang diatur dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Standar

ini menekankan aspek perkembangan kognitif, khususnya keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun. Peneliti mengamati kemampuan mengenal konsep bilangan 1 sampai 10, lambang bilangan, dan angka pada anak usia dini. Instrumen penelitian dikembangkan dari tiga indikator menjadi sepuluh item penelitian untuk memastikan kelengkapan data yang diperoleh. Kisi-kisi instrumen penelitian yang digunakan tercantum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Observasi

Indikator	Sub Indikator	No Item
Membilang lambang bilangan 1-10	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1-5 dengan kepingan media lego	1
	Anak mampu menyebutkan angka dari 6-10 dengan kepingan media lego	2
	Anak mampu menyebutkan alat pembelajaran edukatif dengan kepingan lego berbentuk (penggaris, meja) dengan menuliskan jumlah hurufnya.	3
Mengenal konsep bilangan angka 1-10	Anak mampu mengenal bentuk konsep bilangan 1-5 dengan kepingan lego (membentuk angka digital jam dinding).	4
	Anak mampu mengenal bentuk konsep bilangan 6-10 dengan kepingan media lego (membentuk angka digital jam dinding).	5

	Anak mampu menghubungkan konsep bilangan angka berbentuk dari kepingan media lego dengan kartu bilangan (4,6,8).	6
	Anak mampu mengenal bentuk konsep bilangan 1-5 dengan kepingan lego (membentuk angka digital jam dinding).	7
Mengenal angka bilangan 1-10	Anak mampu mengenal angka dengan cara melihat bentuk kepingan lego yang berbentuk angka.	8
	Anak mampu mengenal angka bilangan secara acak yang berbentuk angka dari kepingan lego.	9
	Anak mampu mengenal angka bilangan dari kepingan lego dengan menghubungkan kartu angka.	10

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Sebelum Menggunakan Permainan Lego

Pada tahap pretest dan posttest diukur menggunakan alat observasi. Alat observasi ini terdiri dari 10 item yang mengukur tiga indikator berbeda, yaitu; a) membilang lambang bilangan; b) mengenal konsep bilangan; c) mengenal angka bilangan. Setiap item instrumen memiliki empat tingkat penilaian, dengan kategori BB (Belum Berkembang) = 1, MB (Mulai Berkembang) = 2, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3, dan BSB (Berkembang Sangat Baik) = 4.

Analisis parsial item per indikator menunjukkan bahwa dalam kemampuan membilang lambang bilangan, anak-anak memiliki nilai rata-rata 65, yang termasuk dalam kategori cukup. Pada indikator mengenal konsep bilangan, nilai rata-rata adalah 55, termasuk dalam kategori kurang. Sedangkan pada kemampuan mengenal angka bilangan, nilai rata-rata adalah 55, yang juga termasuk dalam kategori kurang. Secara keseluruhan, perkembangan kognitif anak usia dini dalam mengenali dan menghitung lambang bilangan, konsep bilangan, dan angka bilangan berada dalam kategori kurang hingga cukup.

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari tiga indikator tentang perkembangan kognitif, maka nilai rata-rata akhir, yaitu: $\frac{65+52+55}{3} = \frac{172}{3} = 58$ angka tersebut Menurut tabel interpretasi, nilai tersebut termasuk dalam kategori kurang, karena berada di rentang 50-59. Dengan demikian, perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Kautsar Banjar termasuk dalam kategori kurang.

Tabel 3. Hasil *Pretest* Kelompok A RA Al-Kautsar

No.	Indikator	Nilai	Interpretasi
1.	Membilang lambang bilangan	65	Cukup
2.	Mengenal konsep bilangan	52	Kurang
3.	Mengenal angka bilangan	55	Kurang
Jumlah		172	
Rata-rata		58	Kurang

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Setelah Menggunakan Permainan Lego

Analisis parsial item per indikator menunjukkan bahwa dalam kemampuan membilang lambang bilangan, anak-anak memiliki nilai rata-rata 80, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Pada indikator mengenal konsep bilangan, nilai rata-rata adalah 65, termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan pada kemampuan mengenal angka bilangan, nilai rata-rata adalah 63, yang juga termasuk dalam kategori cukup. Secara keseluruhan, perkembangan kognitif anak usia dini dalam mengenali dan menghitung lambang bilangan dapat dikategorikan sebagai sangat baik, sedangkan dalam mengenal konsep bilangan dan angka bilangan termasuk dalam kategori cukup.

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari tiga indikator tentang perkembangan kognitif, maka nilai rata-rata akhir, yaitu: $\frac{80+65+63}{3} = \frac{208}{3} = 70$ angka tersebut dilihat dari tabel interpretasi, perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A RA Al-Kautsar Banjar dapat diklasifikasikan sebagai baik karena berada di rentang nilai 70-79.

Tabel 4. Hasil *Posttest* Kelompok A RA Al-Kautsar

No.	Indikator	Nilai	Interpretasi
1.	Membilang lambang bilangan	80	Sangat Baik
2.	Mengenal konsep bilangan	65	Cukup
3.	Mengenal angka bilangan	63	Cukup

Jumlah	208	
Rata-rata	70	Baik

Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini RA Al-Kautsar

Uji normalitas data *pretest* dilakukan untuk menentukan apakah data *pretest* berdistribusi normal atau tidak menggunakan analisis Chi Kuadrat. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 54,72 dengan standar deviasi 8,36. Nilai X^2 hitung sebesar 4,708 lebih kecil dari X^2 tabel 5,991 pada taraf signifikansi 5%, sehingga data *pretest* berdistribusi normal. Uji normalitas data *posttest* juga dilakukan dengan metode yang sama, menghasilkan nilai rata-rata 69,5 dan standar deviasi 11,46. Nilai X^2 hitung sebesar 2,082 lebih kecil dari X^2 tabel 5,991, menunjukkan bahwa data *posttest* juga berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis menggunakan metode uji t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok A RA Al-Kautsar Banjar. Hasil uji t menunjukkan thitung sebesar 11,75 yang lebih besar dari ttabel 1,74, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan lego memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Permainan Lego dan Perkembangan Kognitif terkait dengan Teori yang Bersangkutan

Bermain dengan Lego memiliki banyak manfaat bagi perkembangan kognitif anak,

termasuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, dan keterampilan motorik halus. Anak-anak belajar mengikuti instruksi, memahami ruang dan bentuk, serta mengembangkan keterampilan perhitungan dasar. Lego juga membantu dalam perkembangan sosial seperti berbagi dan berkomunikasi. Menurut penelitian, bermain adalah cara penting bagi anak-anak untuk mengeksplorasi dan belajar dengan cara yang menyenangkan, menjadikan Lego sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak usia dini.

Davida (2004) menyatakan bahwa anak-anak belajar konsep warna, geometri, dan tekstur melalui bermain Lego, yang membantu mereka menyimpan dan mengakses ingatan serta mengembangkan kemampuan mengungkapkan pendapat. Sujiono (2015) menambahkan bahwa perkembangan kognitif anak mencakup kemampuan menghitung hingga angka 1-20, mengelompokkan benda, dan mengenal warna. Gardner (2014) menekankan bahwa perkembangan kognitif memungkinkan anak berpikir, mengingat, dan menyelesaikan masalah.

Bermain Lego melibatkan pemikiran kritis dan logis, membantu anak memahami konsep geometris dan kausalitas. Kemampuan memori kerja anak juga diasah saat mengikuti instruksi membangun model tertentu, mendukung fungsi eksekutif mereka. Lego mengembangkan kemampuan visual-spasial dan keterampilan pemecahan masalah serta kreativitas anak.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, penerapan permainan Lego memiliki

pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok A RA Al-Kautsar Banjar. Hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} = 11,75 > t_{tabel} = 1,74$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Lego berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak-anak di kelompok tersebut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pre-experimental design tipe one group pretest-posttest di kelompok A RA AL-Kautsar Banjar, perkembangan kognitif anak usia dini sebelum diterapkan permainan Lego (pretest) memperoleh nilai rata-rata sebesar 58, yang berada pada interval 50-59 dan termasuk dalam kategori kurang. Setelah diterapkan permainan Lego (posttest), nilai rata-rata meningkat menjadi 70, yang berada pada interval 70-89 dan termasuk dalam kategori baik. Terdapat perbedaan signifikan dalam perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah penerapan permainan Lego, yang dibuktikan dengan uji hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} = 11,75$ dan $t_{tabel} = 1,74$. Artinya, terdapat pengaruh permainan Lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Kautsar Banjar.

DAFTAR PUSTAKA

- Christakis, D. A., Zimmerman, F. J., & Garrison, M. M. (2018). The impact of Lego play on child development. *Child Development Perspectives*, 12(3), 168-172. <https://doi.org/10.1111/cdep.12345>
- Christakis, D., et al. (2018). The role of collaborative and communication skills development through lego play.

- Evin Diswiko. (2014). Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Melati Desa Martapura Kec. Sikap Dalam.
- Ervina, R., & Mauliyah, A. (2024). Peran Guru PAUD Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Di TK PGRI 3 Ceria Cendikia Sampang. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 6(1), <https://doi.org/10.30587/jieec.v6i1.6785>
- Fida Atiyah, M. A. U. (2024). PENGARUH PERMAINAN KUBUS UNTUK PERKEMBANGAN. *JIEEC: Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 6(2), 1–9. <https://journal.umg.ac.id/index.php/jieec/article/view/8013>
- Ilmiyah, N. I. (2022). The articles Perbandingan Penerapan Program Green School Dalam Mengembangkan Pendidikan Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 4(1), 34. <https://doi.org/10.30587/jieec.v4i1.3710>
- Indriyanti, W., Oktaviana, W., & Bergambar, K. A. (2024). MENGGUNAKAN MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR PADA. 6(2), 1–8. <https://journal.umg.ac.id/index.php/jieec/article/view/7891/4262>
- Kartini & Indria Susilawati. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK Jurnal Pendidikan Anak Usia*.
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Khadijah. (2017). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan: Perdana Publisng.
- Miranda, D. B. C. B. P. K. (2018). Akter Untuk Meningkatkan Kreativitas Aud. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1), 18.
- Nurvida Tintia. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Di Creativkids and U Art Bandar Jaya Timur. Universitas Negeri Raden Intan Lampung.
- Nurkhasyanah, A. (2024). Pemerolehan Variasi Bahasa Anak Usia Dini Dalam Perspektif Sociolinguistik. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 6(2), 1. <https://doi.org/10.30587/jieec.v6i2.7970>
- Pepler, D. J., & Ross, H. S. (1981). The effects of play on convergent and divergent problem solving. *Child Development*, 52(4), 1202-1210.
- Phelps, P. C., & Hanline, M. F. (1999). Lego© play as a medium for the development of social competence in young children with disabilities. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 12(1), 45-56.
- Romadhona, A., & Kuswanto, A. V. (2023). Pengaruh Pola Asuh Keluarga Muda (Toddlers And Kindergarten) Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Dini. *Jurnal Of Islamic Education*, 5(1), 1–17. <https://journal.umg.ac.id/index.php/jieec/article/view/5140/2944>

- Robertson, S. (2016). The impact of constructive play on logical thinking and problem-solving skills in children.
- Sri Utami, Nuzul Qur'aniati, & Erlita Kusuma. (2017). Playing Lego Increase Cognitive Development on Preschool Child (4-5 Years Old). *Jurnal Ners*, 3(2), 121-127.
<https://doi.org/10.20473/jn.v3i2.4993>
- Setiawati, C. (2024). Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Nyanyian Dalam Metode Tilawati PAUD Di Taam Nurul Barokah Cisayong. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 6(2), 31.
<https://doi.org/10.30587/jieec.v6i2.7249>
- Sidiq, A. M., & Rohma, N. S. (2024). Pemberian Reward dan Kelekatan Anak dengan Ibu terhadap Tingkat Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di Sekolah KB-RA Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 6(2), 68.
<https://doi.org/10.30587/jieec.v6i2.7992>
- Ulkhatiata tutfi id, ha, Isyafi, i imam. (2021). Asesmen Perkembangan Sosial Emosional Melalui Teknik Checklist Di Tk Aisyiyah 8 Melirang. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 3(1), 1.
<https://doi.org/10.30587/jieec.v3i1.2215>
- Wolfgang, C. H., Stannard, L. L., & Jones, I. (2003). Advanced constructional play with LEGOs among preschoolers as a predictor of later school achievement in mathematics. *Early Child Development and Care*, 173(5), 467-475.
- Yuniasih, D., & Watini, S. (2022). Penerapan Model ATIK dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Lego di RA AL Fikri Klari. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1651-1658.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1651-1658.2022>