

DAMPAK PERMAINAN LEGO TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Rahmadyanti¹, Fepy Martini²
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Abdi Nusantara^{1,2}
rahmadyanti75@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini (5-6 tahun) di Ra Bani Asyyfa dan Paud Nurul Hassanah Pandeglang Banten. Metode yang digunakan adalah *quesi eksperimen* dengan pendekatan *Non Equivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Hasil Penelitian menunjukkan dari 30 responden mayoritas perkembangan kognitif anak yang mulai berkembang (MB) saat sebelum diberikan permainan lego yaitu sebanyak 21 responden (70%) responden. Sedangkan dari 30 responden mayoritas perkembangan kognitif anak setelah diberikan permainan lego sebanyak 25 responden (83%) dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) namun terdapat 5 responden (17%) perkembangan kognitifnya masih berkembang sesuai harapan (BSH) hal ini disebabkan oleh kebanyakan jenis kelamin responden adalah laki-laki berdasarkan, hasil Uji Wilcoxon diketahui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0.001 < 0.005$. Simpulan, ada hubungan yang signifikan antara pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini (5-6 tahun).

Kata Kunci : Bermain Lego, Kognitif, Perkembangan Anak, Usia 5-6

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Lego games on cognitive development of early childhood (5-6 years) in Ra Bani Asyyfa and Paud Nurul Hassanah Pandeglang Banten. The method used is quesu experiment with Non Equivalent Control Group Design approach. The sampling technique uses total sampling technique. The research results showed that out of 30 games, the majority of children's cognitive balance started to be balanced (MB) when they were given a game of playing, namely 21 games (70%) were playing. Meanwhile, of the 30 respondents, the majority of children's cognitive balance was attributed to playing games, as many as 25 respondents (83%) were categorized as very well balanced (BSB), but there were 5 respondents (17%) whose cognitive development was still developing according to expectations (BSH). This was caused by many types of the respondent's gender is male based on, The results of the Wilcoxon Uji are known as the Asymp value. Sig. (2-tailed) equal to $0.001 < 0.005$. Conclusion There is a significant relationship between the influence of Lego games on the cognitive development of early childhood (5-6 years).

Keywords: Playing Lego , Cognitive , Child Development, Ages 5-6

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini merupakan kelompok usia 0-8 tahun yang berada pada perkembangan proses yang unik, karena pada proses perkembangannya (tumbuh dan

kembang) terjadi bersama dengan *golden age* (masa peka). *Golden age* merupakan waktu yang paling tepat untuk memberikan bekal yang kuat pada anak. Pada masa peka, kecepatan perkembangan otak anak selama hidupnya, artinya : *Golden age* merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali dan mengasah segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya. Anak-anak pada usia dini memerlukan berbagai layanan dan bantuan dari orang dewasa dari kebutuhan jasmani dan rohani. Dimana bentuk layanan tersebut di tujukan untuk memfasilitasi pertumbuhan sebagai peletakan dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya. Sehingga anak dapat tumbuh kembang secara optimal sesuai nilai, norma serta harapan masyarakat. Dalam upaya mengoptimalkan segala kemampuan yang dimiliki anak usia dini, seharusnya setiap pendidik memahami pertumbuhan dan perkembangan berdasarkan pada tahap tumbuh kembang anak agar mencapai hasil yang sangat optimal (Yuniarti et al., 2022).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia dini menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus (Kusmaryati et al., 2023). Menurut Depkes RI, bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara (Widyawaty, 2021). Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) Sekitar 5-10% anak Indonesia diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Data angka kejadian keterlambatan perkembangan umum belum diketahui dengan pasti, tetapi diperkirakan sekitar 1-3% anak di bawah usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum (Mardeyanti et al., 2021).

Spesialis anak Hassenfeld Children's Hospital at NYU Langone di New York, mengelompokkan beberapa jenis keterlambatan perkembangan yang terjadi pada anak dan salah satunya adalah keterlambatan perkembangan kognitif. Keterlambatan kognitif dapat mempengaruhi fungsi intelektual, mengganggu kesadaran dan menyebabkan kesulitan dalam belajar. Selain itu, anak juga mengalami kesulitan berkomunikasi dan bermain dengan orang lain. Keterlambatan kognitif dapat terjadi pada anak yang mengalami cedera otak karena infeksi, seperti meningitis, yang dapat menyebabkan pembengkakan di otak yang dikenal sebagai ensefalitis. Di samping itu, down syndrome, juga dapat meningkatkan risiko terjadinya keterlambatan kognitif (Ginting et al., 2023).

Aspek Perkembangan kognitif ialah salah satu aspek yang harus dimaksimalkan pertumbuhannya. Dalam mengontrol sikap dan sifat orang lain yang berpatokan di dalam otak maka kognitif sangat perlu dikembangkan. Keterampilan seseorang dalam memahami konsep belajar, memikirkan hal baru, memahami sekitarnya, memecahkan permasalahan yang dihadapi serta menemukan konsep baru merupakan makna dari landasan kognitif. Dalam memaksimalkan kognitif anak dapat dilakukan dengan beberapa kegiatan bermain pola, menyusun, mengenal bentuk, ukuran dan warna, serta menghadapi permasalahan kecil (Yuniasih & Watini, 2022).

Pengembangan kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mengolah pemerolehan belajar, dapat mengemukakan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, selain itu juga anak dilatih untuk memiliki kemampuan dalam memilah, mengelompokkan, dan mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti (Syafrina & Adiningsih, 2020).

Kemampuan Kognitif anak ditunjukkan dengan cara melaksanakan kegiatan bermain menggunakan alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Sedangkan perkembangan kognitif adalah Perkembangan berfikir atau kecerdasan, yaitu

kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Purba et al., 2021). Menurut (Damayanti et al., 2022) alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya yang berguna untuk mengembangkan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak. Anak bebas mengekspresikan perasaan takut, cemas, gembira atau perasaan lainnya, sehingga dengan memberikan kebebasan bermain, orang tua mengetahui suasana hati anak. Diharapkan bahwa dengan bermain, anak akan mendapatkan stimulus yang cukup agar dapat berkembang secara optimal.

Permainan Lego dapat dimaknai dengan permainan yang dilakukan dengan membongkar dan menyusun kembali bentuk aslinya atau membuat bentuk baru dengan balok plastik yang tersusun dari kepingan balok atau kubus yang berbeda ukuran. Balok dan kubus kepingan ini biasanya dapat dirubah dalam bentuk benda yang berbeda beda sesuai dengan daya khayal anak dalam menciptakan benda yang diinginkan anak. Mainan bongkar pasang atau Lego ini sudah sangat populer untuk anak umur 2-6 tahun. Mainan ini sangat disukai anak karena dapat memicu daya kreatifitas anak dalam menciptakan sebuah karya atau benda (Siti, 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Andarwati et al., 2020) menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan alat permainan lego dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak di PAUD Arriyaduil Badi'ah Kota Karawang. Hal ini dibuktikan dengan anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel, menerapkan pengetahuan dalam konteks yang baru, mengenal berbagai perbedaan bentuk benda, mengklasifikasikan bentuk-bentuk benda yang sama, dan memasang benda sesuai dengan pasangannya.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 19 oktober 2023 di RA Bani Assyfa Pandeglang Banten saya melihat proses pembelajaran di RA Bani Assyfa Pandeglang Banten masih sangat kurang menggunakan media pembelajaran. Terdapat jumlah anak 30 orang, saya melihat nilai kreativitas anak masih rendah 23 orang, hanya beberapa anak yang kreativitasnya mulai berkembang yaitu 7 orang. Salah satu alternatif untuk mengatasi anak yang kreativitasnya masih rendah yaitu dengan menggunakan alat media permainan yang menarik untuk anak mainkan seperti permainan lego.

Pada penelitian serupa, penelitian yang dilakukan Khasanah (Mungalim & Rismawati, 2020) dengan judul *The Effect of Lego Play Activity Therapy on Anxiety Levels of Preschool Children (3-6 years) due to Hospitalisation* "lego" sudah dimodifikasi dan untuk melihat perkembangan secara umum pada anak usia dini. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Fadilatunnisa et al., 2021) dengan judul *Bermain Lego sebagai Pembelajaran Harian untuk Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia Dini*. Pada beberapa penelitian sebelumnya, peneliti ingin melihat pengaruh media lego terhadap kreativitas anak usia dini. Sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas bermain "lego" pada perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia dini. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait Dampak Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini (4-5 tahun) di RA Bani Assyfa Tahun 2023.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian jenis quasi eksperimen dengan pendekatan *Non Equivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan pre-

test and post-test with control group design, hanya pada desain ini kelompok perlakuan dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dalam rancangan ini menggunakan kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dan dilakukan observasi pertama (pretest) yang memungkinkan peneliti dapat menguji perubahan yang terjadi setelah adanya perlakuan. Sampel pada penelitian ini dipilih menggunakan teknik Total sampling yaitu teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel pada penelitian ini yaitu anak usia (5-6 tahun) yang bersekolah di RA Bani Assyfa dan PAUD Nurul Hassanah yaitu sebanyak 60 anak.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1.

Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Dan jenis kelamin di RA Bani Assyfa dan PAUD Nurul Hassanah

Data Siswa	Kategori	Jumlah	F (%)
Usia	4 th	0	0
	5 th	29	49
	6 th	31	51
Jenis Kelamin	Laki-laki	36	60
	Perempuan	24	40

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui dari 60 responden untuk kategori usia mayoritas berusia 6 tahun sebanyak 31 responden (51%) sedangkan berdasarkan jenis kelamin jumlah responden laki-laki lebih banyak yaitu sebanyak 36 (59%) responden

Table. 2

Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Variabel	Kolmogorov-Smirnov	
	<i>P</i>	Normalitas
Post Intervensi	0,000	Tidak Normal
Post Kontrol	0.000	Tidak Normal

Berdasarkan Tabel 2 di atas didapatkan data bahwa uji normalitas data dengan Kolmogorov-Smirnov nilai signifikansi Sig. pada perkembangan kognitif anak pada kelompok kontrol dan intervensi sebesar $0,000 < 0,005$ artinya seluruh variabel tersebut berdistribusi tidak normal, sehingga dilakukan uji wilcoxon range list.

Tabel 3.

Distribusi Frekuensi perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan permainan lego

Perkembangan Logis matematis Anak	BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
Pre Intervensi	-	-	21	70	9	30	-	-
Post Intervensi	-	-	-	-	5	17	25	83
Pre kontrol	-	-	21	70	9	30	-	-
Post Kontrol	-	-	5	17	10	33	15	50

Berdasarkan tabel 3 dari 30 responden kelompok Intervensi sebelum diberikan permainan lego mayoritas perkembangan kognitif anak yang mulai berkembang (MB)

dan perkembangan kognitif anak berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 9 responden (30%) sedangkan setelah diberikan permainan lego pada kelompok intervensi yaitu sebanyak 25 (83%) responden, dan perkembangan kognitif anak berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 (17%) responden. Sedangkan dari 30 responden kelompok Kontrol mayoritas perkembangan kognitif anak yang berkembang sangat baik (BSB) yang tidak diberikan permainan lego yaitu sebanyak 15 (50%) responden, perkembangan kognitif anak berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 10 (33%) responden, sedangkan perkembangan kognitif anak mulai berkembang (MB) sebanyak 5 (17%) responden.

Tabel 4.

Pengaruh Permainan Edukatif Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini (5-6 Tahun)

Perkembangan kognitif anak	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Intervensi	-4.791 ^b	<.001
Kontrol	-4.377 ^b	<.001

Hasil Uji Wilcoxon diketahui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0.001 < 0.005$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini (5-6 tahun) di RA Bani Assyfa dan PAUD Nurul Hassanah Tahun 2023

PEMBAHASAN

Perkembangan Kognitif Anak Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan Lego

Berdasarkan tabel 3 dari 30 responden mayoritas perkembangan kognitif anak yang mulai berkembang (MB) saat sebelum diberikan permainan lego yaitu sebanyak 21 responden (70%) responden. Sedangkan dari 30 responden mayoritas perkembangan kognitif anak setelah diberikan permainan lego sebanyak 25 responden (83%) dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) namun terdapat 5 responden (17%) perkembangan kognitifnya masih berkembang sesuai harapan (BSH) hal ini disebabkan oleh kebanyakan jenis kelamin responden adalah laki-laki menurut asumsi peneliti anak laki-laki akan lebih aktif dalam bermain dibandingkan dengan anak perempuan sehingga anak laki-laki akan lebih cenderung untuk melakukan permainan lego, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Maesaroh (2023) yang mengatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak salah satunya yaitu jenis kelamin anak. Anak laki-laki cenderung lebih aktif dalam melakukan sesuatu hal, sehingga perkembangan kognitif anak akan lebih cepat dibandingkan dengan perempuan.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian Astuti & Kasih (2021) bermain lego mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif dengan hasil analisis statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan nilai signifikansi $p = 0,008$. Hasil ini sesuai dengan penelitian sebelumnya bahwa dengan bermain konstruktif lego akan membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak (Aristi et al., 2021). Hasil ini juga sesuai dengan Dewi et al. (2021) menyebutkan bahwa melalui permainan lego akan terjadi pengenalan terhadap konsep warna, geometri, ukuran dan tekstur benda, selanjutnya hasil pengamatan anak terhadap konsep-konsep tersebut akan tersimpan dalam benak anak sehingga anak akan mengalami proses belajar, mencoba menggali ingatan dalam benak anak yang telah didapatkan, serta belajar mengungkapkan pendapat.

Menurut asumsi peneliti perubahan perkembangan kognitif pada responden setelah diberikan intervensi berupa permainan lego. Hal ini mungkin disebabkan oleh

beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan, diantaranya usia anak, jenis kelamin, jumlah saudara, mainan yang tersedia, usia orang tua, serta pendidikan dan pekerjaan orang tua, sehingga hasil yang diperoleh juga berbeda pada tiap-tiap responden. Anak prasekolah juga akan belajar untuk berpikir, berpendapat, menyelesaikan masalah, mengasah keterampilan melalui kemampuannya menyusun lego, serta membangun koordinasi mata dan tangan sehingga dapat menyiapkan anak untuk belajar membaca. Lego memiliki berbagai macam warna yang dapat membantu anak belajar membedakan bentuk dan pola-pola, serta dari bentuk-bentuk yang dibuat, anak akan belajar mengenal simetri.

Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (5-6 tahun) di RA Bani Assyfa dan PAUD Nurul Hassanah Pandeglang Banten Tahun 2023.

Hasil Uji Paired sampel t test diketahui nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini (5-6 tahun) di ra bani assyfa dan PAUD Nurul Hassanah pandeglang banten tahun 2023.

Hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan oleh Diswiko (2020) melalui uji *Wilcoxon Signed Rank Test* setelah dilakukan intervensi berupa permainan lego selama tiga minggu, menunjukkan nilai $p = 0,05$ pada kelompok perlakuan yang berarti terjadi perbedaan perkembangan kognitif yang signifikan sebelum dan sesudah intervensi sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Damayanti et al. (2022) hasil penelitian menunjukkan rerata perkembangan kognitif pada kelompok intervensi sebelum dan sesudah perlakuan masing-masing yaitu 55,09 dan 66,09 dengan nilai signifikansi $p < 0,000 < 0,05$ yang artinya ada pengaruh pemberian stimulasi permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pada kelompok perlakuan melalui uji *Wilcoxon Signed Rank Test* setelah dilakukan intervensi berupa permainan lego selama tiga minggu, menunjukkan 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 *Mann Whitney U Test* menunjukkan $p < 0,05$ yang berarti ada pengaruh bermain lego terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah.

Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memiliki peranan cukup penting. Karena melalui alat permainan edukatif lego ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan. Sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Selaian itu, dengan alat permainan edukatif ini anak belajar tapi terasa bermain. Maksudnya meskipun aktivitas yang dilakukan anak adalah bermain, namun dalam bermain itu sesungguhnya anak telah belajar. Maka sering kali ada sebuah ungkapan “bermain sambil belajar”. Bermainnya anak merupakan proses belajarnya anak. Dengan bermain anak dapat belajar banyak hal yang belum diketahui sebelumnya, baik menyangkut kognitif, bahasa maupun sosial emosional

Hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan disana mereka menggunakan lego. Cara menggunakan lego dengan menyusun lego sesuai dengan imajinasi anak. lego dapat disusun menyerupai apa saja sesuai imajinasi anak. hal ini sesuai dengan pendapat emi sulikah yaitu cara bermain lego membutuhkan kesabaran dan imajinasi karena tingkat kesulitannya yang lumayan maka permainan ini secara tidak langsung dapat mengasah kreativitas dan daya pikir otak anak. Cara bermain lego disana sesuai dengan aturan bermain menurut Astuti & Kasih (2021) yaitu ada empat aturan bermain pembangunan yaitu: lego untuk membangun, membangun lego di atas alas, mengambil lego secukupnya, dan start sampai finish lancar. Salah satu manfaat dari lego yaitu dapat mengembangkan kreativitas anak, hal ini didukung dari pendapat Syafrina & Adiningsih (2020) bahwa salah satu manfaat lego dapat menstimulasi kreativitas, imajinasi, konsentrasi, ketelitian, motorik halus, dan kognitif.

Menurut asumsi peneliti permainan lego merupakan permainan edukatif yang sangat bagus dikarenakan lego merupakan permainan yang membuat proses pembelajaran lebih aktif, karena dengan menggunakan media-media yang menarik seperti lego anak mampu mengeluarkan imajinasi mereka, anak mampu menciptakan hal-hal baru dari permainan lego ini dan dengan menggunakan media permainan lego anak tidak mudah bosan. Oleh karena itu, media pembelajaran menggunakan permainan lego akan meningkatkan kreatifitas dan pemahaman seorang anak. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan usia anak adalah dengan bermain. Pembelajaran dengan bermain ini dapat dijadikan salah satu cara untuk membantu anak belajar banyak hal yang belum diketahui sebelumnya, baik menyangkut kognitif, bahasa maupun sosial emosionalnya. Sehingga dengan diberikannya permainan lego ini sangat efektif terhadap perkembangan kognitif anak pada usia dini (5-6 Tahun).

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan mengenai kreativitas anak usia dini Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan Lego dimana dapat dilihat dari Hasil uji *wilcoxon range list* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini (5-6 tahun) di RA Bani Assyfa dan PAUD Nurul Hassanah Pandeglang Banten Tahun 2023.

SARAN

Penelitian ini semoga dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak sehingga dapat melatih pengembangan seluruh potensi anak usia dini agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Permainan lego juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran anak di rumah dan dapat membantu orang tua dalam memantau perkembangan kognitif anak. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan, informasi dan bahan penelitian selanjutnya untuk menunjang wawasan dan pengetahuan mahasiswa terutama tentang pertumbuhan dan perkembangan anak

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, S., & Sukma, E. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN 04 Cupak Kabupaten Solok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4159–4165. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/3780/1814>

- Andarwati, S. R., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Permainan Lego (Parallel Play) terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3-6 Tahun. In *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah Bengkulu*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36085/jkmb.v8i1.480>
- Aristi, T. A., Purna, R. S., & Afriwardi, A. (2021). Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Konstruktif Lego terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Prasekolah Usia 5 Sampai 6 Tahun. *Menara Medika*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31869/mm.v3i2.2443>
- Astuti, S., & Kasih, D. (2021). Pengaruh Permainan Lego terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5–6 Tahun di Tk Gembira Jatibening Bekasi Jawa Barat. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(2), 54–66. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/warna/article/view/761/427>
- Damayanti, P. D., Muslih, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *AS-SABIQUN*, 4(2), 443–455. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/1780/1224>
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Diswiko, E. (2020). Pengaruh Permainan Lego terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Melati Desa Martapura Kec. Sikap Dalam. *Skripsi*. IAIN Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/4380/>
- 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), 55–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.1005>
- Ginting, R. L., Sagala, A. K., Nst, M. A., Simamora, M. S., Pulungan, R. A., Silalahi, R. U., Ginting, S. N. B., Pane, S. A. A., & Fatimah, Y. N. (2023). Hubungan Antara Faktor Genetik dan Lingkungan Perkembangan Autisme dan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 4(2), 77–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/diksi.v4i2.361>
- Kusmaryati, P., Syamsidar, S., & Triana, W. (2023). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Perkembangan Anak Usia 48-59 Bulan. *Jurnal Ilmiah Obsgin: Jurnal Ilmiah Ilmu Kebidanan & Kandungan*, 15(2), 248–253. <https://doi.org/https://doi.org/10.36089/job.v15i2.1214>
- Maesaroh, S. (2023). Pengaruh Pendidikan Seksual Dengan Metode Pupper Show Terhadap Pengetahuan Anak Usia Dini Tentang Pelecehan Seksual Pada Anak Tahun 2021. *Skripsi*. Universitas Medika Suherman. <https://repository.medikasuherman.ac.id/xmlui/handle/123456789/2804?show=full>
- Mardeyanti, M., Hamidah, H., & Nikmah, R. (2021). Optimalisasi Pertumbuhan dan Perkembangan Balita dengan Stimulasi Tumbuh Kembang. *Prosiding Diseminasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2021*, 172–182. <https://ejournal.poltekkesjakarta3.ac.id/index.php/ProsidingPKM/article/view/816/279>
- Mungalim, S. M., & Rismawati, R. R. (2020). The Effect of Lego Play Activity Therapy on Anxiety Levels of Preschool Children (3-6 years) due to

- Hospitalisation. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI)*, 3(1), 57–66. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/jiki.v3i1.76>
- Purba, A., Anggorowati, A., Sujianto, U., & Muniroh, M. (2021). Penurunan Nyeri Post Sectio Caesarea Melalui Teknik Relaksasi Benson dan Natural Sounds Berbasis Audio Visual. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 4(2), 425–432. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/jks.v4i2.1808>
- Santi, R., & Mariyani, M. (2023). Pengaruh Edukasi MP-ASI Menggunakan Media Booklet terhadap Peningkatan Pengetahuan MP-ASI Pada Ibu Bayi Usia 0-6 Bulan. *Jurnal Ners*, 7(2), 1303–1307. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jn.v7i2.17250>
- SITI, A. (2020). *Pengaruh Bermain Balok Susun Warna (Lego) terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Nurul Amanah Sindangsari Candipuro Lampung Selatan*. Uin Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/12204>
- Syafrina, R., & Adiningsih, V. E. (2020). Efektivitas Bermain “Lego” untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4–5 Tahun. *Motiva: Jurnal Psikologi*, 3(1), 19–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.31293/mv.v3i1.4797>
- Widyawaty, E. D. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kejadian Keterlambatan Bicara di House of Fatima Child Center Kota Malang. *Health Care Media*, 5(1), 29–32. <https://stikeswch-malang.e-journal.id/Health/article/view/164>
- Yuniarti, D., Purwaningsih, Y., Soesilo, A. M., & Suryantoro, A. (2022). Food Diversification and Dynamic Food Security: Evidence from Poor Households. *Jurnal Ekonomi Pembangunan: Kajian Masalah Ekonomi Dan Pembangunan*, 23(1), 43–55. <https://journals.ums.ac.id/index.php/JEP/article/view/16302/7699>
- 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>