

LEGO: LEBIH DARI SEKERDAR MAINAN, MEMBANGUN KOGNITIF ANAK

Sumyati¹, Nuryati², Umalihayati³

^{1,2,3} PG PAUD, Universitas Bina Bangsa, Indonesia

Alamat e-mail : Dzakwan.clg@gmail.com¹ , nuryatimamah98@yahoo.com² ,
umalihayatiucum@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to determine the application of Lego games in developing the cognitive abilities of 5-6-year-old children at Al Khairiyah Delingseng Cilegon Early Childhood Education Center. Cognitive development in early childhood includes symbolic thinking and problem-solving skills that must be honed through fun and educational media. One such medium is Lego games, which can stimulate children's logical and imaginative thinking and motor and visual coordination. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The subjects in this study were classroom teachers and children aged 5–6 years who actively participated in Lego play activities at the PAUD. The collected data were analyzed through data reduction, presentation, and conclusion drawing. The study results show that using Lego games contributes positively to children's cognitive development, particularly in symbolic thinking and problem solving. Children can recognize and arrange number symbols, match shapes, and construct simple buildings with creativity and logical thinking.

Keywords: Building Children's Cognitive Skills, Lego

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan Lego dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD Al Khairiyah Delingseng Cilegon. Perkembangan kognitif anak usia dini mencakup kemampuan berpikir simbolik dan pemecahan masalah yang perlu diasah melalui media yang menyenangkan dan edukatif. Salah satunya adalah permainan Lego yang mampu merangsang kemampuan berpikir logis, imajinatif, serta koordinasi motorik dan visual anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas dan anak usia 5–6 tahun yang aktif mengikuti kegiatan bermain Lego di PAUD tersebut. Data yang dikumpulkan dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan Lego memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif anak, khususnya dalam aspek berpikir simbolik dan pemecahan masalah. Anak mampu mengenali dan menyusun lambang bilangan, mencocokkan bentuk, serta menyusun bangunan sederhana dengan kreativitas dan pemikiran logis.

Kata Kunci: Membangun Kognitif Anak, dengan lego

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan individu yang berada dalam rentang usia 0–6 tahun yang sedang mengalami masa perkembangan paling pesat dan fundamental dalam kehidupan manusia. Masa ini disebut juga sebagai *golden age*, karena pada tahap inilah seluruh aspek perkembangan baik fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun moral spiritual berkembang dengan sangat cepat. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan kognitif, yaitu kemampuan berpikir, memecahkan masalah, mengingat, memahami konsep, dan mengolah informasi. Kemampuan ini merupakan dasar dari berbagai aktivitas belajar dan berpengaruh terhadap keberhasilan anak di jenjang pendidikan berikutnya (Nuryati et al., 2023). Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan pada masa ini akan sangat menentukan perkembangan anak di masa mendatang.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini

yang perlu mendapatkan perhatian khusus” (Umalihayati et al., n.d.). Anak usia 2–7 tahun berada pada tahap preoperational, di mana mereka mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan objek, namun masih belum mampu berpikir secara logis dan sistematis (Khadijah & Amelia, 2020). Oleh karena itu, stimulasi yang tepat diperlukan agar potensi kognitif anak dapat berkembang secara optimal (Nuryati & Rangganis, 2022). Salah satu bentuk stimulasi yang dapat digunakan di PAUD adalah melalui media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Salah satu pendekatan yang efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak adalah melalui kegiatan bermain. Bermain bukan hanya aktivitas menyenangkan, melainkan merupakan bagian integral dari proses belajar anak usia dini. Hurlock menyatakan bahwa bermain merupakan sarana utama bagi anak untuk mengenal dunia sekitarnya dan melatih kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta berkreasi (Nianggolan, 2021). Dalam

konteks ini, permainan edukatif seperti lego menjadi pilihan strategis karena melibatkan kegiatan menyusun, membangun, dan mencipta yang menuntut kemampuan berpikir logis dan kreatif (Hasanah, 2019). Permainan lego mendorong anak untuk menggunakan kemampuan kognitif dalam merancang bangunan, mengenali bentuk dan warna, serta menyusun strategi dalam menyelesaikan tugas konstruktif. Menurut Piaget, anak usia 5–6 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka mulai mengembangkan pemikiran simbolik dan imajinatif, namun masih kesulitan memahami konsep logis yang kompleks (Nuryati, 2019). Permainan seperti lego sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan ini karena memungkinkan anak untuk belajar melalui eksplorasi dan pengalaman konkret.

Permainan Lego adalah jenis permainan konstruktif yang terdiri dari balok-balok plastik kecil beraneka bentuk, ukuran, dan warna yang dapat disusun atau dirangkai menjadi berbagai bentuk dan model sesuai imajinasi anak. Lego berasal dari kata Denmark "*leg godt*" yang berarti "bermain dengan baik" (Hasibuan,

2020). Permainan lego adalah suatu permainan bongkar pasang yang berfokus pada serangkaian permainan yang dapat dimainkan dari berbagai jenis (Jalil, 2019). Permainan ini diciptakan untuk memberikan pengalaman bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik.

Permainan ini merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak, dari permainan ini anak mampu menciptakan sesuatu karya yang unik sesuai dengan pemikirannya. Jadi permainan lego adalah seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergerigi, sehingga dapat disatukan yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk. misalnya : berbentuk robot, mobil, pesawat, rumah, gedung, dan lain-lain (Diswiko, 2020).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di PAUD Al Khairiyah Delingseng Kota Cilegon, penerapan permainan lego dalam kegiatan pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara optimal. Permainan ini sudah dikenalkan, tetapi belum terintegrasi secara sistematis dalam kegiatan yang dirancang untuk menstimulasi aspek

kognitif anak. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana penerapan permainan lego dapat dikembangkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap praktik pendidikan anak usia dini yang lebih kreatif dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak. Kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas membutuhkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah. Kesabaran dan pantang menyerah menjadi kunci utama, namun realita dilapangan justru sebaliknya, anak-anak mudah menyerah, tidak sabar dan gampang emosi di saat menghadapi tantangan kognitif, serta kurang fokus dalam aktivitas pembelajaran. Guru di PAUD tersebut juga menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran masih terbatas pada metode ceramah dan aktivitas motorik halus sederhana, tanpa banyak variasi media edukatif yang dapat menstimulasi berpikir anak.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat adanya kesenjangan antara potensi manfaat permainan Lego bagi perkembangan kognitif anak dan penerapannya di lapangan,

khususnya di PAUD Al Khairiyah Delingseng Cilegon. Secara teoretis, berbagai penelitian dan pendapat ahli menunjukkan bahwa permainan konstruktif seperti Lego mampu menstimulasi kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, kreativitas, dan konsentrasi anak usia dini. Namun, pada kenyataannya, di PAUD Al Khairiyah penerapan Lego masih terbatas, belum dirancang secara sistematis, dan belum menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang terarah pada pengembangan kognitif. Kesenjangan ini diperkuat dengan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian anak usia 5–6 tahun di sekolah tersebut masih mengalami kesulitan dalam aktivitas yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi. Rendahnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru, serta dominannya metode konvensional, membuat anak kurang mendapatkan stimulasi kognitif yang optimal. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian dengan menggali data yang bersumber dari lapangan yaitu di PAUD Khairiyah Kota Cilegon. Penelitian yang digunakan bersifat kualitatif yaitu menggunakan latar alamiah dengan menafsirkan fenomena yang terjadi dengan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif pada penelitian ini bertujuan untuk menyajikan data, menganalisa data, dan mengintreprestasikan hasil penelitian tersebut (Fadli, 2021). Tipe strategi yang diterapkan oleh pendidik (bermain sambil belajar, dengan menggunakan media bermain lego untuk mengembangkan kognitif anak.

Sumber data primer: Guru kelas, kepala sekolah, dan peserta didik di PAUD Khairiyah Delingseng Kota Cilegon. Sedangkan sumber data sekunder: Dokumen-dokumen sekolah yang relevan seperti RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), dokumentasi kegiatan bermain lego di kelas, serta hasil observasi dan catatan guru. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpul data dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil obserasi terhadap 13 indikator perkembangan kognitif terhadap peningkatan kemampuan berpikir anak secara menyeluruh. Anak mampu membuat hasil karya berdasarkan pengalaman yang mereka liat menggunakan media Lego, Anak juga mampu membuat hasil karya dengan imajinasinya menggunakan media lego, berpikir kritis, mampu menyelesaikan permainan lego sampai akhir sesuai tema, mampu dan dapat mengerjakan sendiri tanpa bantuan (mandiri) , berkreasi sendiri membuat hasil karya yang berbeda dari tema yang diberikan . membuat karya dalam berbagai bentuk menggunakan media lego dan dapat menggabungkan dan menyusun lego dengan baik sesuai dengan imajinasinya, dapat mengenal warna dan bentuk, mengelompokan benda dan dapat menghitung benda secara sederhana serta anak dapat menyusun dan memecahkan masalah sendiri. Dapat disimpulkan bahwa media lego memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir anak secara menyeluruh baik dalam aspek berpikir kritis, kreatiitas, imajinasi, hingga

kemampuan menyelesaikan masalah sederhana. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media Lego dapat berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Kegiatan pembelajaran dilakukan dalam enam kali pertemuan selama tiga minggu. Setiap pertemuan dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif anak melalui aktivitas bermain menggunakan media Lego. Aktivitas tersebut meliputi mengenal bentuk dan warna, menyusun pola, menghitung jumlah balok, serta menciptakan bangunan sederhana. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif anak setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media Lego. Sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenali warna, menyusun pola, dan menghitung benda secara sederhana. Namun, setelah melalui enam kali pertemuan

dengan media Lego, terlihat peningkatan dalam berbagai aspek.

Berdasarkan hasil observasi terhadap 13 indikator perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun, dapat disimpulkan bahwa media Lego memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir anak secara menyeluruh. Pada indikator kemampuan membuat karya berdasarkan pengalaman, sebanyak 6 anak berada pada kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH) dan 4 anak pada kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB), menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu menuangkan pengalaman yang mereka lihat ke dalam bentuk karya menggunakan media Lego. Dalam hal berimajinasi, 6 anak berada pada kategori BSH dan 5 anak pada kategori BSB, menandakan bahwa imajinasi anak berkembang dengan baik ketika diberi kebebasan berkarya. Indikator berpikir kritis juga menunjukkan hasil yang cukup baik, dengan 5 anak di kategori BSH dan 3 anak di BSB. Hal ini menunjukkan bahwa anak aktif bertanya dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Kemampuan bercerita atau berkomentar terhadap hasil

karya juga mengalami peningkatan, dengan mayoritas anak berada di kategori BSH dan BSB. Pada indikator fokus dan ketuntasan tugas, sebagian besar anak (6 anak di BSH dan 5 anak di BSB) mampu menyelesaikan permainan Lego sampai tuntas sesuai tema yang diberikan.

Indikator kemandirian menunjukkan bahwa 5 anak telah mandiri dalam menyelesaikan tugas tanpa bantuan, dan 3 anak sudah mencapai tahap sangat baik. Kreativitas anak dalam membuat hasil karya yang berbeda dari tema yang diberikan menunjukkan perkembangan positif, di mana 6 anak berada pada kategori BSH dan 4 anak di BSB. Kemampuan anak dalam menciptakan variasi bentuk serta menggabungkan dan menyusun Lego juga menunjukkan hasil optimal, dengan sebagian besar anak berada pada kategori BSH dan BSB. Kemampuan dasar kognitif seperti mengenal warna dan bentuk, mengelompokkan benda, menghitung benda sederhana, serta menyusun dan memecahkan masalah sederhana juga mengalami peningkatan yang signifikan. Terlihat bahwa sebagian besar anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan hingga

berkembang sangat baik dalam keempat indikator tersebut. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Lego sangat efektif dalam membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, baik dalam aspek berpikir kritis, kreativitas, imajinasi, hingga kemampuan menyelesaikan masalah sederhana.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Lego secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD Al Khairiyah Delingseng. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak pada tahap praoperasional (2–7 tahun) mengembangkan pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya, terutama melalui bermain (Nianggolan, 2021). Media Lego merupakan alat permainan konstruktif yang memfasilitasi anak untuk berpikir logis, mengenali pola, dan memecahkan masalah secara sederhana. Penggunaan media ini juga meningkatkan daya konsentrasi,

kreativitas, dan kemampuan eksploratif anak. Peningkatan yang signifikan dalam hasil observasi menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis bermain konkret seperti Lego sangat efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama penelitian, dapat diinterpretasikan bahwa penerapan media Lego memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD Al Khairiyah Delingseng Cilegon. Anak-anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek kognitif, seperti kemampuan mengenal warna dan bentuk, mengelompokkan benda, menghitung, serta menyusun dan memecahkan masalah sederhana. Peningkatan ini terjadi karena media Lego memberikan stimulasi visual dan taktil yang kuat, memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (Aditomo, 2022). Warna-warna cerah dan bentuk balok yang bervariasi membantu anak dalam membedakan kategori objek, mengasah daya ingat, serta

memahami pola dan urutan secara konkret.

Selama proses bermain, anak-anak juga dihadapkan pada tantangan yang melatih penalaran logis, seperti bagaimana menyusun balok agar bangunan tidak runtuh, atau bagaimana membuat bentuk tertentu sesuai instruksi. Aktivitas ini tidak hanya mendorong kreativitas, tetapi juga melatih kemampuan berpikir sistematis dan pemecahan masalah (Nuryati, 2019). Media Lego juga sesuai dengan gaya belajar anak usia dini, yang cenderung visual dan kinestetik. Anak-anak belajar lebih cepat ketika mereka terlibat secara langsung dalam aktivitas fisik dan dapat melihat hasil dari tindakan mereka secara nyata (Hidayati et al., 2023). Selain itu, penggunaan media ini terbukti meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar anak (Fauzi, 2018). Anak menjadi lebih fokus, antusias, dan tertantang secara positif untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Dengan demikian, interpretasi dari hasil temuan menunjukkan bahwa media Lego tidak hanya berperan sebagai alat bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan

kemampuan berpikir anak. Hal ini sejalan dengan (Sartika & Mulyana, 2024) yang menjelaskan tentang penerapan media ini mampu mendukung proses pembelajaran yang bermakna, aktif, dan menyenangkan. Senada dengan (Ofori et al., 2020) menyatakan bahwa pembelajaran harus sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, penggunaan media Lego dalam kegiatan pembelajaran di PAUD sangat disarankan sebagai strategi untuk mendukung perkembangan kognitif anak secara optimal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai penerapan media Lego terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD Al Khairiyah Delingseng Cilegon, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Lego secara efektif mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek kognitif, seperti mengenali bentuk dan warna, mengelompokkan benda, menghitung jumlah balok, serta menyusun dan

memecahkan masalah sederhana. Aktivitas bermain Lego terbukti mampu merangsang daya pikir anak secara konkret, melatih kemampuan analisis dan penalaran logis, serta meningkatkan fokus dan konsentrasi selama proses belajar.

Peningkatan kemampuan kognitif ini terjadi karena media Lego menyediakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak belajar melalui eksplorasi langsung dan interaksi aktif dengan media, yang membuat proses pembelajaran lebih bermakna. Hasil penelitian ini juga menguatkan teori perkembangan kognitif Piaget dan konsep zona perkembangan proksimal dari Vygotsky, di mana anak mengembangkan kemampuan berpikir melalui interaksi dengan lingkungan dan bantuan dari orang dewasa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Lego merupakan alat pembelajaran yang sangat relevan dan bermanfaat dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Penerapan media ini dapat dijadikan alternatif pendekatan pembelajaran yang tidak hanya edukatif, tetapi juga mampu

membangun minat belajar dan kreativitas anak sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, A. (2022). Capaian Pembelajaran untuk Satuan PAUD (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA). *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*.
- Diswiko, E. (2020). *Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Melati Desa Martapura Kec. Sikap Dalam*. IAIN Bengkulu.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54.
- Fauzi, F. (2018). Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 15(3), 386–402. <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlad.y.v5i1.3831>
- Hasibuan, E. S. (2020). *Pengembangan Media Lego Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Hikmah Kec. Sosa Tahun Ajaran 2020/2021*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Hidayati, S., Weriana, W., Suryana, E., & Abdurrahmansyah, A. (2023). Perkembangan kognitif menurut teori sosio-kultural dan implikasinya dalam pembelajaran. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6706–6714.
- Jalil, A. (2019). *Pengembangan Media Permainan Lego Huruf pada Anak Usia Dini (Doctoral dissertation, Pascasarjana)*.
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82.
- Nianggolan, A. M. & D. A. (2021). Teori Perkembangan Jean Piaget. *Journal of Psychology Humanlight*, 2(1), 31–47.
- Nuryati, Mayasari, E. D., Cahyaningrat, M., & Masaroh.

- (2023). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Kolase Di RA Daarul Fuqoha Kecamatan Pamarayan Kabupaten Serang*. 3, 11448–11458.
- Nuryati, N. (2019). Kreativitas Guru Dalam Menciptakan Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Untirta 2019*, 293–304.
- Nuryati, N., & Rangganis, R. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 73–83.
- Ofori, D. A., Anjarwalla, P., Mwaura, L., Jamnadass, R., Stevenson, P. C., Smith, P., Koch, W., Kukula-Koch, W., Marzec, Z., Kasperek, E., Wyszogrodzka-Koma, L., Szwerc, W., Asakawa, Y., Moradi, S., Barati, A., Khayyat, S. A., Roselin, L. S., Jaafar, F. M., Osman, C. P., ... Slaton, N. (2020). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Molecules*, 2(1), 1–12.
<http://clik.dva.gov.au/rehabilitation-library/1-introduction-rehabilitation%0Ahttp://www.scirp.org/journal/doi.aspx?DOI=10.4236/as.2017.81005%0Ahttp://www.scirp.org/journal/PaperDownload.aspx?DOI=10.4236/as.2012.34066%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.201>
- Sartika, S., & Mulyana, D. S. (2024). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Umur 5-6 Tahun di PAUD Mentari Desa Sukaharja Karawang Tahun 2023. *Jurnal Ilmiah Kebidanan Indonesia*, 14(04), 163–171.
- Umalihayati, U., Yuliana, R., Sa'diyah, H., Fajari, L. E. W., Aini, S., Havita, V. N., Cahyaningsih, A. P., Ningsih, P. R., Ningrum, S., & Azzahra, G. A. (n.d.). Analysis of learning difficulties in reading, writing, and counting (Calistung) in upper elementary school: A case study. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 8(2), 277–295.