



## **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN LEGO DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK HANG TUAH**

Dwi Rulismi<sup>1</sup> Ana Marisaputri<sup>2</sup>, Tirta Mutiara Indah<sup>3</sup>, Nia Anandita Putri<sup>4</sup>  
Universitas Dehasen Bengkulu, Indonesia  
TK Hang Tuah Kota Bengkulu, Indonesia  
Email : [dwirulismi@unived.ac.id](mailto:dwirulismi@unived.ac.id) , [annamarisaputri0@gmail.com](mailto:annamarisaputri0@gmail.com),  
[tirtamutiaraindah9@gmail.com](mailto:tirtamutiaraindah9@gmail.com), [niaanandita05@gmail.com](mailto:niaanandita05@gmail.com)

---

### **ABSTRAK**

Pendidikan anak usia dini merupakan masa keemasan (golden age) di mana stimulasi yang tepat sangat menentukan perkembangan intelektual anak. Salah satu aspek perkembangan yang krusial adalah kemampuan kognitif, yang mencakup kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan memahami konsep simbolik. Namun, berdasarkan observasi awal di TK Hang Tuah, sebagian besar anak masih memiliki keterbatasan dalam daya konsentrasi dan kemampuan memecahkan masalah praktis. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penerapan media pembelajaran melalui permainan Lego dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Hang Tuah. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Pre-Experimental Design model One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 15 anak dari Kelompok A (usia 4-5 tahun) dan Kelompok B (usia 5-6 tahun). Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur, tes perbuatan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan. Pada pretest, 3 anak (20%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 8 anak (53,3%) Mulai Berkembang (MB), 3 anak (20%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 1 anak (6,7%) Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah posttest, tidak terdapat anak pada kategori BB (0%), kategori MB menurun menjadi 6 anak (40%), kategori BSH meningkat menjadi 6 anak (40%), dan kategori BSB meningkat menjadi 3 anak (20%). Hal ini menunjukkan bahwa permainan Lego efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Hang Tuah.

Kata Kunci: Media pembelajaran, permainan Lego, kemampuan kognitif, anak usia dini, TK Hang Tuah

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) di mana stimulasi yang tepat sangat menentukan perkembangan intelektual anak di masa depan. Salah satu aspek perkembangan yang krusial adalah aspek kognitif, yang mencakup kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan memahami konsep-konsep simbolik. Dengan kegiatan bermain, anak-anak bebas mengeksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan diri secara maksimal. Salah satu media pembelajaran berupa adalah permainan konstruktif, yaitu kegiatan membangun atau menggabungkan sesuatu. Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang dapat membantu kepada pendidik dan peserta didik dalam berjalannya suatu kegiatan proses belajar mengajar (Elsa Kaniawati et al., 2023). Jenis media pembelajaran salah satu media permainan lego. Permainan Lego merupakan media permainan konstruktif yang terdiri dari balok-balok plastik yang dapat disambungkan untuk membentuk berbagai bentuk. Permainan Lego mampu merangsang kemampuan berpikir logis, imajinatif, serta koordinasi motorik dan visual anak. Jenis permainan ini membantu anak dalam belajar merencanakan, memvisualisasikan, dan mewujudkan ide-idenya secara nyata, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir spasial (Janes Sinaga & Julita Lusiana Sinambela, 2023). Dari berbagai permainan edukatif, Lego menonjol karena sifatnya yang terbuka (*open-ended*). Anak-anak dapat membangun apa saja sesuai imajinasi mereka tanpa batasan kaku, menjadikan Lego alat yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun (Sri Rika Amriani.H, 2023).

Berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa bermain Lego memiliki dampak positif pada perkembangan anak secara menyeluruh. Penelitian-penelitian sebelumnya membuktikan bahwa permainan Lego secara signifikan meningkatkan kreativitas anak usia dini, baik melalui studi kuasi-eksperimen maupun Penelitian Tindakan Kelas (Reneta Utami Putri & Abdul Muhid, 2026). Di TK Hang Tuah, pengamatan awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih memiliki keterbatasan dalam daya konsentrasi dan kemampuan memecahkan masalah praktis. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk menjembatani pola pikir anak yang masih bersifat konkret. Permainan

Lego dipilih sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) karena sifatnya yang manipulatif dan open-ended, memungkinkan anak bereksperimen dengan bentuk, warna, dan struktur. Melalui Lego, anak tidak hanya bermain, tetapi juga melakukan proses kognitif tinggi seperti analisis dan sintesis.

Rumusan masalah dalam penelitian kali ini berfokus pada dua aspek utama. Pertama, bagaimana penerapan media terhadap kemampuan kognitif anak usia 4–6 tahun di TK Hang Buah. Kedua, Seberapa Efektif penggunaan media permainan lego terhadap kemampuan kognitif di TK Hang Buah. Berdasarkan rumusan tersebut, penelitian ini memiliki beberapa tujuan utama yakni Mendeskripsikan profil perkembangan kemampuan kognitif anak usia 4–6 tahun di TK Hang Buah, Mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan tersebut, serta merumuskan rekomendasi strategi stimulasi yang efektif bagi guru.

Pendahuluan ini memberikan konteks dan rasionalitas untuk dilakukannya kajian literatur mengenai Penerapan Media Pembelajaran Melalui Permainan Lego dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Hang Buah. Dengan menganalisis temuan-temuan penelitian yang ada, kajian literatur ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang signifikan dalam bidang ini dan memberikan dasar yang kokoh untuk pengembangan pendekatan dan strategi pembelajaran yang lebih efektif menggunakan permainan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media Lego terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak secara terukur dan statistik. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*, di mana peneliti melakukan observasi awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan dan observasi akhir (*posttest*) setelah rangkaian permainan Lego selesai dilaksanakan (Arikunto, 2021). Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik TK Hang Buah Kelompok A (usia 4–5 tahun) dan Kelompok B (usia 5–6 tahun) dengan jumlah total 15 anak. Indikator kemampuan kognitif yang diukur dalam penelitian ini merujuk pada teori perkembangan kognitif Piaget dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, yaitu:

| Kode | Indikator                                      | Skor (1-4)         |
|------|--|--------------------|
| K1   | Mengklasifikasikan benda (warna/bentuk/ukuran) | BB = 1,<br>MB = 2, |

|    |   |                     |
|----|---|---------------------|
| K2 | Mengenal konsep bilangan dan jumlah       | BSH = 3,<br>BSB = 4 |
| K3 | Memecahkan masalah sederhana              |                     |
| K4 | Berpikir spasial (posisi atas-bawah, dll) |                     |
| K5 | Merencanakan dan mewujudkan konstruksi    |                     |

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik utama yaitu:

1. Observasi terstruktur: Mengamati perkembangan anak dalam memahami konsep geometri, keseimbangan, dan jumlah saat bermain Lego.
2. Tes Perbuatan: Pemberian tugas spesifik kepada anak untuk menyusun Lego berdasarkan pola tertentu guna mengukur kecerdasan visual-spasial.
3. Dokumentasi: Pengumpulan foto kegiatan dan lembar penilaian perkembangan anak (harian dan bulanan).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian kemampuan kognitif 15 anak sampel disajikan sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Prettest Penilaian Kemampuan Kognitif Anak TK Hang Tuah**

| No | Nama Anak (Inisial) | Kelompok | Indikator |    |     |     | Kategori |
|----|---------------------|----------|-----------|----|-----|-----|----------|
|    |                     |          | BB        | MB | BSH | BSB |          |
| 1  | AA                  | B        | ✓         | -  | -   | -   | BB       |
| 2  | AS                  | B        | ✓         | -  | -   | -   | BB       |
| 3  | BM                  | B        | ✓         | -  | -   | -   | BB       |
| 4  | CN                  | A        | -         | ✓  | -   | -   | MB       |
| 5  | DA                  | B        | -         | ✓  | -   | -   | MB       |
| 6  | EA                  | B        | -         | ✓  | -   | -   | MB       |
| 7  | FA                  | A        | -         | ✓  | -   | -   | MB       |
| 8  | GA                  | B        | -         | ✓  | -   | -   | MB       |
| 9  | HA                  | B        | -         | ✓  | -   | -   | MB       |
| 10 | IA                  | B        | -         | ✓  | -   | -   | MB       |
| 11 | JA                  | A        | -         | ✓  | -   | -   | MB       |
| 12 | KA                  | B        | -         | -  | ✓   | -   | BSH      |
| 13 | LA                  | B        | -         | -  | ✓   | -   | BSH      |
| 14 | MA                  | B        | -         | -  | ✓   | -   | BSH      |

|               |    |   |          |          |          |          |     |
|---------------|----|---|----------|----------|----------|----------|-----|
| 15            | NA | A | -        | -        | -        | ✓        | BSB |
| <b>Jumlah</b> |    |   | <b>3</b> | <b>8</b> | <b>3</b> | <b>1</b> |     |

Keterangan: BB=Belum Berkembang, MB=Mulai Berkembang,

BSH=Berkembang Sesuai Harapan, BSB=Berkembang Sangat Baik

**Tabel 2. Hasil Posttest Penilaian Kemampuan Kognitif Anak TK Hang Tuah**

| No            | Nama Anak (Inisial) | Kelompok | Indikator |          |          |          | Kategori |
|---------------|---------------------|----------|-----------|----------|----------|----------|----------|
|               |                     |          | BB        | MB       | BSH      | BSB      |          |
| 1             | AA                  | B        | -         | ✓        | -        | -        | MB       |
| 2             | AS                  | B        | -         | ✓        | -        | -        | MB       |
| 3             | BM                  | B        | -         | ✓        | -        | -        | MB       |
| 4             | CN                  | A        | -         | -        | ✓        | -        | BSH      |
| 5             | DA                  | B        | -         | -        | ✓        | -        | BSH      |
| 6             | EA                  | B        | -         | -        | ✓        | -        | BSH      |
| 7             | FA                  | A        | -         | -        | ✓        | -        | BSH      |
| 8             | GA                  | B        | -         | -        | -        | ✓        | BSB      |
| 9             | HA                  | B        | -         | -        | -        | ✓        | BSB      |
| 10            | IA                  | B        | -         | -        | -        | ✓        | BSB      |
| 11            | JA                  | A        | -         | ✓        | -        | -        | MB       |
| 12            | KA                  | B        | -         | ✓        | -        | -        | MB       |
| 13            | LA                  | B        | -         | ✓        | -        | -        | MB       |
| 14            | MA                  | B        | -         | -        | ✓        | -        | BSH      |
| 15            | NA                  | A        | -         | -        | ✓        | -        | BSH      |
| <b>Jumlah</b> |                     |          | <b>-</b>  | <b>6</b> | <b>6</b> | <b>3</b> |          |

Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest

**Tabel 3. Rekapitulasi Kategori Kemampuan Kognitif (Pretest vs Posttest)**

| Kategori                        | Pretest        | Posttest     |
|---------------------------------|----------------|--------------|
| BB (Belum Berkembang)           | 3 anak (20%)   | 0 anak (0%)  |
| MB (Mulai Berkembang)           | 8 anak (53,3%) | 6 anak (40%) |
| BSH (Berkembang Sesuai Harapan) | 3 anak (20%)   | 6 anak (40%) |
| BSB (Berkembang Sangat Baik)    | 1 anak (6,7%)  | 3 anak (20%) |

Berdasarkan tabel 4, terjadi peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan pada 15 anak setelah diberikan permainan Lego. Pada saat *pretest*, sebanyak 3 anak (20%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 8 anak (53,3%) pada kategori Mulai Berkembang (MB),

3 anak (20%) pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan hanya 1 anak (6,7%) pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah diberikan perlakuan (*posttest*), tidak terdapat anak yang masih berada pada kategori BB (0%). Jumlah anak pada kategori MB menurun menjadi 6 anak (40%), sementara jumlah anak pada kategori BSH meningkat menjadi 6 anak (40%), dan kategori BSB meningkat menjadi 3 anak (20%). Dengan demikian, 60% anak berhasil mencapai kategori BSH atau BSB pada *posttest*, dan tidak ada lagi anak yang masuk kategori BB. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Lego efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Hang Tuah.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, penerapan media pembelajaran melalui permainan Lego terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Hang Tuah. Efektivitas ini dibuktikan oleh peningkatan capaian kategori kemampuan kognitif dari *pretest* ke *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan pada 15 anak setelah diberikan permainan Lego, 60% anak berhasil mencapai kategori BSH pada *posttest*, dan tidak ada lagi anak yang masuk kategori BB. Pergeseran positif dari kategori rendah ke kategori tinggi ini sejalan dengan temuan Lestari & Mariyani (2024) yang melaporkan bahwa permainan Lego berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan Lego juga dilaporkan oleh Divanti & Nashiruddin (2025), yang menemukan bahwa permainan konstruktif Lego mampu menstimulasi anak dalam membangun solusi atas permasalahan yang dihadapi secara mandiri dan berulang, serta membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis, algoritmik, dan mengenali pola dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa permainan Lego merupakan media yang efektif untuk stimulasi kognitif anak usia dini.

Perkembangan kemampuan kognitif anak di TK Hang Tuah menunjukkan gambaran yang beragam antar kelompok usia. Pada Kelompok B (usia 5–6 tahun) telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak-anak pada kelompok ini mampu membangun konstruksi kompleks (seperti replika kapal atau rumah panggung). Selain itu, anak-anak Kelompok B

menunjukkan kemampuan pemecahan masalah dengan mencari balok pengganti saat balok yang diinginkan habis. Hal ini sejalan dengan temuan Lestari & Mariyani (2024) bahwa permainan Lego memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir logis, penyelesaian masalah, dan kreativitas anak, serta membantu anak dalam mengasah keterampilan sosial melalui kerja sama dalam kelompok .

Pada Kelompok A (usia 4–5 tahun) , anak mulai mengenal pola dan bentuk geometri sederhana. Guru berperan memberikan arahan intensif pada pengenalan bentuk dan pola, dan fokus anak mulai meningkat dalam pengerjaan tugas. Namun, koordinasi dalam tim masih memerlukan bimbingan guru. Perbedaan capaian antar kelompok usia ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif menurut teori Piaget dalam (Nurhalimah dkk., 2023), bahwa anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional yang masih memerlukan bimbingan konkret, sementara anak usia 5-6 tahun mulai memasuki tahap operasional konkret awal yang memungkinkan mereka mengerjakan tugas lebih kompleks secara mandiri.

Media pembelajaran melalui permainan Lego mendukung peningkatan kognitif melalui tiga mekanisme utama, yaitu problem solving, imajinasi spasial, dan aktivitas manipulatif. Ketiga mekanisme ini bekerja secara sinergis menciptakan pengalaman bermain yang kompleks dan bermakna.

Pertama, problem solving muncul saat anak menghadapi tantangan membangun atau memperbaiki struktur. Aktivitas ini melatih kemampuan berpikir divergen dan inovatif pada anak. Saat anak mencoba menyambungkan dua balok, mereka melakukan proses kognitif sebab-akibat: jika balok tidak terpasang dengan benar, konstruksi akan goyah. Hal ini melatih anak untuk berpikir kritis dan mencari solusi secara mandiri. Pendekatan pembelajaran berbasis teori siberetik melalui permainan konstruktif Lego membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis, algoritmik, dan mengenali pola dalam menyelesaikan masalah. Temuan ini juga relevan dengan konsep *problem solving* yang diidentifikasi dalam metode Lego Education “Rakit, Atasi, Ciptakan”, di mana anak-anak didorong untuk menemukan solusi kreatif atas tantangan yang diberikan.

Kedua, imajinasi spasial berkembang saat anak menciptakan bentuk berdasarkan ide kreatif. Kemampuan membayangkan bentuk tiga dimensi dan mewujudkannya merupakan pencapaian kognitif tinggi bagi anak usia dini. Anak-anak Kelompok B yang mampu membangun

konstruksi kompleks (replika kapal atau rumah panggung) menunjukkan kemampuan visualisasi spasial yang baik. Penelitian Divanti & Nashiruddin (2025) juga menemukan bahwa bermain Lego membantu anak mengenal konsep bilangan dan memecahkan masalah, serta meningkatkan kemampuan imajinasi dan berpikir anak. Sifat open-ended Lego memungkinkan anak untuk terus bereksperimen tanpa batasan, sehingga imajinasi mereka dapat berkembang secara optimal.

Ketiga, aktivitas manipulatif dalam menyambung dan memutar balok Lego mengasah motorik halus dan integrasi sensorimotor. Aktivitas ini menjadi fondasi bagi perkembangan kognitif yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya. Ketika anak memegang, menyusun, dan membongkar balok Lego, mereka mengembangkan koordinasi mata-tangan yang merupakan prasyarat penting untuk keterampilan menulis dan aktivitas akademik lainnya di sekolah dasar.

Salah satu indikator efektivitas media pembelajaran adalah kemampuannya mempertahankan minat anak. Dibandingkan dengan metode ceramah atau penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) berbasis kertas, media Lego mampu mempertahankan fokus anak dalam durasi yang lebih lama (rata-rata 15-25 menit). Warna yang kontras, tekstur yang khas, dan kepuasan saat berhasil menyelesaikan sebuah bangunan memberikan *reward* psikologis bagi anak, sehingga mereka lebih terlibat secara kognitif. Temuan ini sejalan dengan Divanti & Nashiruddin (2025) yang menyatakan bahwa permainan Lego yang dipadukan dengan pendekatan aktif mampu menstimulasi anak dalam membangun solusi atas permasalahan yang dihadapi secara mandiri dan berulang.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi teoretis yang memperkuat teori perkembangan kognitif Piaget dan Vygotsky. Sesuai dengan tahap praoperasional Piaget, anak usia 4-5 tahun (Kelompok A) masih memerlukan bimbingan konkret dalam belajar, sementara anak usia 5-6 tahun (Kelompok B) yang mulai memasuki tahap operasional konkret awal menunjukkan kemampuan berpikir lebih abstrak dan kompleks. Selain itu, temuan ini mendukung konsep Vygotsky tentang *zone of proximal development*, di mana anak mencapai kemampuan yang lebih tinggi dengan bantuan yang sesuai (*scaffolding*) dari guru atau teman sebaya.

Secara praktis, temuan ini memberikan rekomendasi bagi guru dan lembaga PAUD untuk mengintegrasikan permainan Lego secara lebih intensif dalam kurikulum pembelajaran guna memaksimalkan potensi perkembangan kognitif anak. Sinaga & Sinambela (2023)

merekomendasikan hal serupa, bahwa pendidik perlu mengintegrasikan permainan Lego secara lebih intensif dalam kurikulum pembelajaran di PAUD untuk memaksimalkan potensi perkembangan anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran melalui permainan Lego efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Hang Tuah. Efektivitas ini ditunjukkan oleh peningkatan capaian kemampuan kognitif anak dari pretest ke posttest, di mana kategori Belum Berkembang (BB) menurun dari 20% menjadi 0%, sementara kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat hingga mencapai 60% pada posttest.

Efektivitas permainan Lego bekerja melalui tiga mekanisme utama, yaitu *problem solving* yang melatih berpikir divergen dan inovatif, imajinasi spasial yang mengembangkan kemampuan visualisasi tiga dimensi, serta aktivitas manipulatif yang mengasah koordinasi mata-tangan dan integrasi sensorimotor. Ketiga mekanisme ini menciptakan pengalaman bermain yang kompleks dan bermakna, sehingga Lego tidak hanya mengembangkan kreativitas sebagai produk, tetapi juga sebagai proses berpikir adaptif dan reflektif.

Dengan demikian, permainan Lego direkomendasikan sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) yang efektif untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya di TK Hang Tuah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Rukmatin, F. I., & Rusdiani, N. I. (2024). Implementasi Metode Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 4(1), 53-63.
- Arikunto, S., 2021. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka. Cipta.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal PAUD agapedia, 6(1), 49-58.
- Putri, R. U., & Muhid, A. (2026). Permainan Lego dan Kreativitas Anak: A Scoping Review: Lego Play and Children's Creativity: A Scoping Review. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 8(1), 46-59.

- Lestari, D., & Mariyani, M. (2024). Pengaruh Alat Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun di PAUD Arriyadatul Badi'ah. *Malahayati Nursing Journal*, 6(5), 1972-1981.
- Divanti, A. I., & Nashiruddin, A. (2025). Implementasi teori sibermetik terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini melalui permainan konstruktif Lego. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 39-48.
- Nurhalimah, S., Susilawati, D., & Ramdani, Z. (2023). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya dalam pembelajaran PAUD. *Jurnal Obsesi*, 7(3), 2899-2910.
- Elsa Kaniawati, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari Ulan Nurmilah, Ulan Nurmilah, & Usep Setiawan. (2023). EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Number 2).
- Janes Sinaga, & Julita Lusiana Sinambela. (2023). Strategi Pembelajaran Efektif Melalui Permainan: Pengaruh Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Kepandaian Pada Anak-Anak. *Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*.
- Anggil Viyantini Kuswanto, Cahniyo Wijaya Kuswanto, Erfha Nurrahmawati, Neni Mulya, & Kanada Komariyah. (2024). Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini PERMAINAN LEGO: UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS AUD. *Ejournal.Uin-Malang.Ac.Id*, 5(2), 2715-3622. <https://doi.org/10.18860/pres.v4i2.xxxxx>
- Imroatun, Adella Fadilatunnisa, Nur Khasanah, & Supriyati H. Rahayu. (2021). Bermain Lego sebagai Pembelajaran Harian untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.1005>
- Intan Sundari, Yenni Puspita, & Wenny Indah Purnama Eka Sari. (2023). Pengaruh Bermain Konstruksi (Lego) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun.
- Renetea Utami Putri, & Abdul Muhid. (2026). Permainan Lego dan Kreativitas Anak: A Scoping Review. In *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* (Vol. 8). <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC>

Shofia Nursaadah, Teti Ratnasih, & Nano Nurdiansah. (2025). Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelas A Di Ra Al-Kautsar Kota Banjar. *Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 2025.

Sri Rika Amriani.H. (2023). ECEJ+2630. *Ininnawaparaedu*.