



Pengaruh Media Lego Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Siswa Autis di Sekolah Luar Biasa Kabupaten Bone

The Effect of Lego Media on the Ability to Recognize Colors in Autistic Students at Special Schools in Bone Regency

Fitriani Tahir*, Triyanto Pristiwaluyo, Bastiana

Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia.

*Penulis Koresponden: fitriantahir62@gmail.com

ABSTRAK

Rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal warna dengan media lego pada anak autis kelas dasar II. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) Kemampuan dasar mengenal warna bagi siswa autis kelas II sebelum penggunaan media Lego. 2) Kemampuan dasar mengenal warna bagi siswa autis kelas II setelah penggunaan media Lego. 3)Peningkatan kemampuan mengenal warna melalui penggunaan media Lego siswa autis kelas II. Pendekatan penelitian kuantitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah seorang anak autis kelas II yang berinisial WN.Tehnik pengumpulan data yang dilakukan adalah tes perbuatan. Analisis data menggunakan hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan. Kesimpulan penelitian ini yaitu 1) kemampuan mengenal warna pada seorang anak autis kelas II sebelum penerapan media Lego pada kategori tidak mampu, 2) kemampuan mengenal warna pada seorang anak autis kelas II setelah penerapan berada pada kategori sangat mampu, 3) terdapat peningkatan kemampuan mengenal warna pada seorang anak autis kelas II dari kategori tidak mampu meningkat menjadi kategori sangat mampu.

Kata kunci : Media Lego, Kemampuan mengenal warna, Anak Autis

ABSTRACT

The formulation of the research problem is how to increase the ability to recognize colors with lego media in elementary class II autistic children. The purpose of this study was to find out 1) Basic ability to recognize colors for class II autistic students before using Lego media. 2) Basic ability to recognize color for autistic students in class II after using Lego media. 3) Improving the ability to recognize colors through the use of Lego media for class II autistic students. Descriptive quantitative research approach. The subject of this study was a class II autistic child with the initials WN. The data collection technique used was an action test. Data analysis used test results before and after treatment. The conclusions of this study are 1) the ability to recognize color in a class II autistic child before the application of Lego media is in the incapacitated category, 2) the ability to recognize color in a class II autistic child after application is in the very capable category, 3) there is an increase in the ability to recognize color in a class II autistic child from the unable category increased to the very capable category.

Keywords: Lego Media, Ability to recognize colors, Autistic Children.

1. PENDAHULUAN

Setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan yang layak tanpa kecuali, termasuk bagi mereka yang menyandang kebutuhan khusus. Siswa berkebutuhan khusus (ABK) adalah siswa yang dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya secara signifikan mengalami kelainan (fisik, mental, intelektual, sosial, emosional) dibandingkan dengan siswa-siswa yang lain seusianya sehingga mereka memerlukan pelayanan pendidikan khusus. Siswa berkebutuhan khusus perlu mendapatkan layanan pendidikan yang dapat memenuhi kebutuhan belajarnya misalnya dari segi kemampuan menulis, membaca maupun berhitung. Setiap siswa berkebutuhan khusus memiliki karakteristik dan keunikan masing-masing sesuai dengan jenis kelainan yang mereka miliki.

Salah satu jenis siswa berkebutuhan khusus yaitu siswa autis. Autis diartikan sebagai gangguan perkembangan perpasif yang ditandai oleh adanya abnormalitas dan kelainan yang muncul sebelum anak berusia 3 tahun, anak dengan autis mengalami tiga permasalahan yang merupakan karakteristik utama anak autis. Tiga permasalahan tersebut adalah interaksi sosial, komunikasi, dan perilaku. Ketiga permasalahan tersebut saling berkaitan satu sama lainnya sehingga mereka tidak mampu mengekspresikan perasaan maupun keinginan, sehingga perilaku dan hubungan dengan orang lain menjadi terganggu. Beberapa gangguan tersebut anak autis mengalami hambatan dalam proses pembelajaran seperti menulis, menggambar dan mengenal warna.

Autisme berasal dari kata "*auto*" yang berarti sendiri (Peeters, 2004) mengatakan bahwa "autisme merupakan suatu gangguan perkembangan, gangguan pemahaman atau gangguan perasif dan bukan suatu bentuk penyakit mental". Menurut Jamaris (2014: 227) bahwa "autisme adalah keadaan disebabkan oleh kelainan dalam perkembangan otak yang ditandai dengan kelainan dalam interaksi sosial, komunikasi, dan perilaku sangat kaku dan pengulangan perilaku.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 08 Maret 2021 yang dilakukan pada kelas II di SLB Negeri 1 Bone terdapat anak autis kelas II dengan inisial WN dengan karakteristik hiperaktif seperti suka lari-lari, mondar-mandir, ketawa sendiri dan ketika sudah bosan WN langsung pergi meninggalkan tempat duduknya, diketahui bahwa WN mampu memasang puzzle huruf dengan baik pada tempatnya dan suka bermain game. Diperoleh data dan informasi dari guru bahwa WN belum mampu mengenal warna dengan baik Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi pada saat pembelajaran, peneliti menginstruksikan anak untuk menyebutkan warna yang ada dekatnya dan menunjukkan warna akan tetapi anak hanya mampu menyebutkan warna tersebut ketika peneliti sudah menyebutnya terlebih dahulu dan hanya bisa menunjukkan warna secara acak bukan berdasarkan warna yang disebutkan oleh peneliti.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh (Firda Nurmala Hayati, 2017) Berdasarkan penelitian yang dilakukan di dapat hasil bahwa ada pengaruh permainan lego terhadap meningkatkan kemampuan social anak Autis Sedangkan penelitian yang akan dilakukan terkait dengan pengenalan warna dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak.

Berdasarkan hal tersebut, maka dengan ini peneliti bertujuan untuk mengenalkan warna kepada anak dengan menggunakan media lego. Lego adalah sejenis alat permainan bongkah plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya dikalangan anak-anak, Bongkah-bongkah ini dan kepingan lain bisa disusun menjadi model apa saja dan bisa di kelompokkan berdasarkan warnanya, jadi anak bisa dengan mudah mengenal macam-macam warna menggunakan media lego karena lego mempunyai banyak macam warna.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Lego Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Autis Kelas Dasar II Di UPT SLB Negeri 1 Bone "

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Hakikat Media Lego

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Kata media berasal dari bahasa latin "Medius" yang secara harfiah diartikan sebagai tengah, perantara atau pengantar. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong dalam proses pembelajaran. AECT (Maryam, 2013: 19) "memberikan batasan media sebagai bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi".

Media adalah segala sesuatu yang dapat ditangkap dan difungsikan oleh indera manusia sebagai sarana atau alat komunikasi. Gerlach dan Ely (Arsyad A, 2011: 23) mengatakan bahwa "media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap". Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi verbal dan visual.

Media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Oemar H (Arsyad A, 2011: 24) media pembelajaran adalah alat, metode dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah". Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala

sesuatu yang di gunakan oleh guru dan siswa sebagai alat, metode atau teknik yang digunakan untuk memudahkan dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah.

2.2. Media Lego

Lego adalah sejenis alat permainan bongkah plastik kecil yang terkenal didunia khususnya di kalangan anak-anak Bongkah-bongkah ini dan kepingan lain bisa disusun menjadi model apa saja jadi anak bisa dengan mudah mengenal macam- macam warna menggunakan media lego dikarenakan lego sendiri mempunyai banyak macam warna. Lego adalah permainan konstruktif yang berbentuk kepingan plastik dengan bermacam warna serta dapat dirangkai dan disusun menjadi berbagai bentuk. Menurut Nur Rohimah Tisnawati (2020) menjelaskan bahwa anak yang terbiasa bermain lego dapat memenuhi tiga aspek perkembangannya yaitu motorik halus, motorik kasar, serta kognitifnya.

Menurut Santi (Nur Rohimah Tisnawati, 2020) menyebutkan bahwa lego merupakan permainan bongkar pasang yang dapat dirangkai sesuai keinginan serta memiliki ukuran yang berbeda-beda dan berwarna warni. Menurut Milla and Mas'udah (2017), Lego juga berperan dalam hal mengenal warna anak dikarenakan warna lego itu sendiri sangat bermacam-macam jadi mempermudah anak dalam mengenal warna menggunakan lego. Sesuai dengan teori Vigotsky (Milla and Mas'udah, 2017) mengungkapkan bahwa anak mengkontruksi pengetahuannya berdasarkan pengalamannya sebagaimana halnya mainan berbentuk balok dan mainan konstruktif bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan kognitifnya.

2.3. Hakikat Autis

Ada banyak yang beredar mengenai pengertian Autis salah satunya Menurut Kanner (Asrori, 2020) menjelaskan tentang anak autis, yaitu suatu keadaan yang dialami seseorang serta dapat berpengaruh terhadap ketidakmampuan seseorang dalam melakukan kontak sosial terhadap lingkungannya, dengan berbagai komunikasi. Anak-

anak dengan autistic ini lebih sering menampilkan gejala melalui gangguan komunikasi tidak dapat melakukan komunikasi baik secara verbal maupun non verbal berpotensi menjadi hiperaktif.

Menurut Bastiana (2017:36) Mengemukakan pendapat tentang autis yaitu, anak Autis adalah anak yang mengalami gangguan perkembangan yang dimanifestasikan dalam hambatan komunikasi verbal dan nonverbal, masalah dalam interaksi sosial, gerakan yang berulang dan stereotip, sangat terganggu dengan perubahan dari suatu rutinitas, memberikan respon yang tidak sesuai dengan rangsangan sensoris”

Menurut Jamaris (2014: 227) Autisme adalah keadaan disebabkan oleh kelainan dalam perkembangan otak yang ditandai dengan kelainan dalam interaksi sosial, komunikasi, dan perilaku sangat kaku dan pengulangan perilaku.”

Berdasarkan berbagai pengertian di atas autisme secara sederhana dapat diartikan sebagai anak yang memiliki sikap cenderung ingin hidup sendiri tanpa mepedulikan orang lain yang juga memiliki hambatan dalam berinteraksi sosial, komunikasi serta perilaku.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Dan Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif.

3.2. Variabel penelitian

Variabel penelitian dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengenal warna pada anak autis kelas dasar II di UPT SLB Negeri 1 Bone.

3.3. Definisi operasional variabel

Target behavior yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna Kemampuan mengenal warna dalam penelitian ini adalah skor yang ingin dicapai oleh

siswa (subjek) melalui tes perbuatan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dengan penggunaan media Lego

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes perbuatan. Instrumen tes yang digunakan terdiri dari 9 item. Kriteria penilaian adalah apabila anak mampu melakukan instruksi yang telah ditentukan tanpa bantuan dan hasilnya baik maka diberi skor 1, apabila anak belum mampu melakukan instruksi yang telah ditentukan tanpa bantuan dan hasilnya baik maka diberi skor 0.

3.5. Teknik Analisis Data

Dalam rangka pengambilan kesimpulan sehubungan dengan penelitian ini maka untuk analisis data digunakan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan komunikasi ekspresif sebelum maupun setelah penerapan media . Adapun prosedur analisisnya adalah sebagai berikut:

- 1) Menabulasikan data hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan.
- 2) Kategorisasi skor tes awal dan tes akhir, kemudian dikonversi ke nilai dengan rumus
$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Sumber : Sudjana, 2006: 118)
- 3) Membandingkan hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan, jika skor hasil tes sesudah perlakuan lebih besar dari skor sebelum perlakuan maka dinyatakan ada peningkatan dan jika sebaliknya maka tidak ada peningkatan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada anak autis kelas II di UPT SLB Negeri 1 Bone. Penelitian ini telah dilaksanakan mulai tanggal 09 mei 2022 sampai dengan 09 juni 2022. Tes unjuk kerja dilakukan sebanyak dua kali, yakni sebelum dan sesudah penerapan media Lego. Tes pertama dilakukan

sebelum penerapan media Lego untuk memperoleh gambaran tingkat kemampuan awal anak. Sedangkan tes kedua dilakukan sesudah penerapan media Lego untuk gambaran peningkatan kemampuan mengenal Warna subjek. Materi tes yang diberikan berupa tes perbuatan, yaitu subjek diminta melakukan kegiatan yang diperintahkan oleh peneliti.

1) Deskripsi kemampuan mengenal Warna anak autis kelas II di UPT SLB Negeri 1 Bone sebelum penerapan Media Lego

Sebelum diadakan Tindakan, terlebih dahulu dilakukan tes untuk mengetahui kemampuan awal mengenal warna atau tes sebelum tindakan. Tes ini dilakukan pada saat observasi awal. Berdasarkan hasil tes sebelum penerapan media Lego pada subjek (seorang anak autis), maka data kemampuan awal mengenal warna seorang anak autis kelas II di UPT SLB Negeri 1 Bone dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 1. Nilai Kemampuan Awal Mengenal Warna Anak Autis Sebelum Penerapan Media Lego

Nama	Skor Kemampuan	Nilai	Kategori
WN	1	11,11	Tidak mampu

2) Deskripsi kemampuan mengenal Warna anak autis kelas II di UPT SLB Ngeri 1 Bone sesudah penerapan media Lego

Berdasarkan hasil tes sesudah penerapan media Lego pada subjek (seorang anak autis), dilaksanakan selama 1 bulan dengan jumlah pertemuan sebanyak 13 kali pertemuan. Materi tersebut disampaikan secara bertahap. Maka data kemampuan mengenal Warna pada seorang anak autis kelas II di UPT SLB Negeri1 Bone pada table sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai Kemampuan mengenal Warna Anak Autis Sesudah Penerapan Media Lego

Nama	Skor kemampuan	Nilai	Kategori
WN	9	100	Sangat mampu

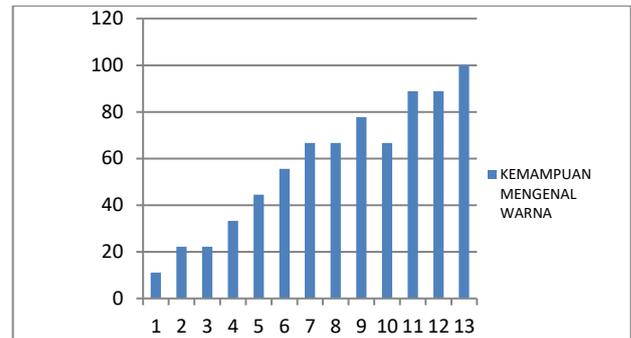


Diagram 1. Persentase penggunaan Media Lego untuk meningkatkan kemampuan Mengenal Warna pada seorang anak autis kelas II di UPT SLB Negeri 1 Bone.

Tabel 3. Data Kemampuan Mengenal Warna Sebelum Dan Sesudah Penerapan Media Lego Pada Anak Autis Kelas II Di UPT SLB Negeri 1 Bone.

Nama	Tes awal (Pretest)			Tes akhir (Posttest)		
	Skor	Nilai	Kategori	Skor	Nilai	Kategori
WN	1	11,11	Tidak mampu	9	100	Sangat mampu

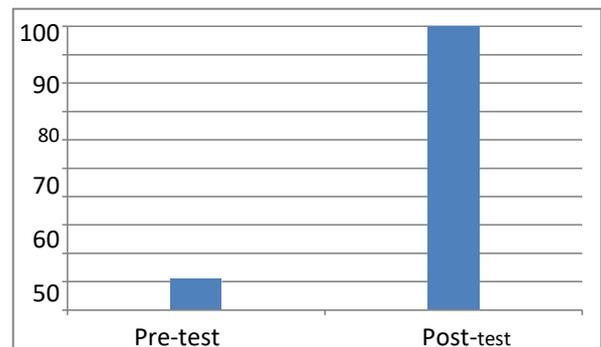


Diagram 2. Perbandingan Skor Sebelum Dan Sesudah Penerapan Media Lego Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Autis Kelas II Di UPT SLB Negeri 1 Bone

1. PEMBAHASAN

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif, kemampuan mengenal warna pada anak merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya sebab pengenalan warna pada anak dapat merangsang indera penglihatan otak, warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena

warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata.

Harun rasyid dkk menyatakan bahwa menyebut, mengklasifikasikan, membedakan, dan menghitung warna merupakan kemampuan kognitif logika yang digunakan anak sebagai dasar melakukan asimilasi, adaptasi, dan akomodasi terhadap lingkungan dan situasi baru, sehingga kemampuan tersebut membentuk skema baru sehingga anak memiliki kemampuan aktivitas memproses informasi.

Kemampuan anak dalam mengenal warna juga dipengaruhi focus penglihatan anak saat mengikuti kegiatan pengenalan warna. Seperti pendapat (Harun rasyid dkk) bahwa konsentrasi penglihatan anak dalam melihat suatu objek diperlukan frekuensi yang berulang kali sensitifitas benda yang dilihat, insentifitas warna yang dilihat, efektivitas penglihatan anak serta durasi atau lamanya waktu yang di gunakan untuk melihat objek benda itu. Oleh karena itu anak butuh waktu dan konsentrasi yang berulang kali dalam mengenal warna harus memberikan stimulasi secara terus menerus agar anak benar-benar mengenal warna-warna.

Pada penelitian ini penulis ingin mengetahui apakah terjadi peningkatan kemampuan mengenal warna pada seorang anak autisme kelas II di UPT SLB Negeri 1 Bone melalui penerapan Media Lego. Penelitian ini dilakukan selama 13 kali pertemuan yang dilaksanakan di sekolah dan di rumah subjek. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil kemampuan mengenal warna seorang anak autisme kelas II di UPT SLB Negeri 1 Bone setelah diterapkan media Lego. hal tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan skor *pretest* atau sebelum penerapan media Lego anak sebesar 1 dengan nilai 11,11 dengan kategori tidak mampu. Kemudian pada tes akhir *posttest* atau setelah penerapan media Lego anak memperoleh skor 9 dengan nilai 100 dengan kategori sangat mampu. Menurut paramita (Milla and Mas'udah, 2017) pengenalan warna merupakan aktifitas yang mudah di buat dan menyenangkan, melalui berbagai media, seni

pengenalan, tidak hanya untuk anak-anak, namun juga orang dewasa.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan Montolalu (Milla and Mas'udah, 2017) dalam kehidupan anak bermain mempunyai arti yang sangat penting, dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohani.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu pertimbangan dalam memilih cara atau metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kekhususan anak meningkatkan kemampuan mengenal warna anak autisme adalah media Lego. Melalui penerapan media Lego dalam pembelajaran mengenal warna.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, secara empiris menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada anak. Peningkatan kemampuan tersebut membuktikan bahwa penerapan Media Lego memiliki kesesuaian dengan karakteristik dan kebutuhan anak autisme, seperti pembelajaran yang lebih konkrit, pembelajaran dari tahap yang lebih mudah kemudian berpindah ke tahap yang lebih sukar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dari 9 aspek kegiatan yang telah dilakukan subjek penelitian (WN) mampu melakukan 9 aspek kegiatan dengan baik dan benar sesuai intruksi yang diberikan oleh peneliti.

Berdasarkan perbandingan hasil tes awal dengan hasil tes akhir, maka diperoleh gambaran bahwa adanya peningkatan kemampuan Mengenal warna pada seorang anak autisme setelah diterapkan Media Lego. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perbandingan antara skor awal yang diperoleh WN pada tes awal yang masih rendah dari skor yang diperoleh pada tes akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiran, S. (2016). *Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Di Paud Nazareth Oesapa*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12367>
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Direktorat jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan
- Asrori, A. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Pena Persada.
- Bastiana. 2017. *Memahami Pendidikan Inklusi*. Makassar. Badan penerbit UNM.
- Hadis,A. & N. B. 2017. *Pendidikan Peserta Didik Autistik*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Hari, Christiana Soetjningsih. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta : KENCANA.
- Harun Rasyid, dkk. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo <https://doi.org/10.36456/special.vol1.no2.a2781> Jakarta: KENCANA.
- Jamaris, Martini. 2014. *Kesulitan Belajar*. Bogor: Galia Indonesia
- Kusuma TC, dkk. 2021. *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*.
- Megawati. 2020. *Pembelajaran Pada Anak Berkebutuhan khusus Autis Di Masa Covid-19 Di Sekolah Luar Biasa Negeri Tanjung Jabung Timur*
- Milla, D., & Mas'udah. (2017). *Pengaruh Bermain Lego Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Kelompok a Di Tk Sabilul Hikmah Surabaya*. *PAUD Teratai*, 6(2), 1–4. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/19197/17531>
- Nur Rohimah Tisnawati. (2020). *Pengaruh Permainan Lego Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Autis*. *SPECIAL : Special and Inclusive*
- Nurmayani, N. (2014). *Bermain dan kreativitas pada anak usia dini*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 20(77). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpk/article/view>
- Rahayu, R. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Primer Melalui Permainan Lego Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. *E-Jupekhu*, 3, 265–275.http://repository.unp.ac.id/11613/1/2_A_RI_RAHAJU_95944_1185_2014.pdf
- Sinring, Abdullah., Saman, Abdul, Pattaufi., & Amir, Rudi. *Panduan Penulisan Skripsi*.Makassar: FIP UNM
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: ALFABETA
- Tintia, N. (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. <http://repository.radenintan.ac.id/5439/>