

## PENGARUH PERMAINAN BALOK TERHADAP KETERAMPILAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Hipziah<sup>1</sup>, Farida Herna Astuti<sup>2</sup>, Ni Made Sulastris<sup>3</sup>

Program studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pendidikan Mandalika Mataram<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [faridaherna@undikma.ac.id](mailto:faridaherna@undikma.ac.id)

### ABSTRAK

Bermain merupakan aktivitas penting dalam pendidikan anak usia dini yang berperan dalam menstimulasi perkembangan kognitif secara optimal. Namun, dalam praktik pembelajaran di PAUD, penggunaan media yang kurang bervariasi menyebabkan keterlibatan anak dalam proses belajar belum maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan permainan balok terhadap keterampilan kognitif anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *one group pre-test dan post-test*. Data dikumpulkan melalui observasi sebagai instrumen utama dan dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kognitif yang signifikan setelah perlakuan, dengan nilai t hitung (17,27) lebih besar dibandingkan t tabel (1,833) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Temuan ini menunjukkan bahwa permainan balok efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep anak. Dengan demikian, permainan balok dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini juga memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengoptimalkan pembelajaran berbasis bermain di lingkungan PAUD.

**Kata Kunci:** *Permainan Balok, Keterampilan Kognitif, Anak Usia Dini*

### ABSTRACT

Play is an essential activity in early childhood education that plays a significant role in stimulating optimal cognitive development. However, in practice, the limited variation of learning media in early childhood education often results in low student engagement in the learning process. This study aims to analyze the effect of block play on the cognitive skills of children aged 5–6 years. The research employed a quantitative approach with a one-group pre-test and post-test experimental design. Data were collected through observation as the primary instrument and analyzed using a paired sample t-test. The results showed a significant improvement in children's cognitive skills after the treatment, with the calculated t-value (17.27) exceeding the t-table value (1.833) and a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ). These findings indicate that block play is effective in enhancing children's thinking skills, problem-solving abilities, and conceptual understanding. Therefore, block play can be used as an innovative and effective learning medium to support cognitive development in early childhood. This study also provides practical contributions for teachers in optimizing play-based learning in early childhood education settings.

**Keywords:** *Block Games, Cognitive Skills, Early Childhood*

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran strategis sebagai tahap awal dalam membangun kesiapan belajar anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pada fase ini, perkembangan anak berlangsung sangat cepat, terutama pada aspek kognitif yang mencakup kemampuan berpikir, memahami, serta memecahkan masalah sederhana. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang diberikan harus mampu mengoptimalkan potensi tersebut melalui stimulasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Dalam

konteks ini, pendekatan pembelajaran yang menempatkan bermain sebagai sarana belajar menjadi sangat relevan karena mampu menghadirkan pengalaman yang bermakna sekaligus menyenangkan bagi anak. Sejumlah penelitian menegaskan bahwa aktivitas bermain tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan kognitif secara signifikan (Hardiyanti et al., 2021; Dewi, 2022).

Perkembangan kognitif pada anak usia dini mencakup kemampuan dalam mengenali konsep, mengelompokkan objek, mengingat informasi, serta berpikir logis pada tingkat sederhana. Agar kemampuan tersebut berkembang secara optimal, diperlukan stimulasi yang dirancang secara tepat dan berkesinambungan sesuai tahap perkembangan anak. Salah satu bentuk stimulasi yang efektif adalah melalui penggunaan permainan edukatif yang mengintegrasikan unsur belajar dan bermain secara terpadu. Permainan edukatif memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan edukatif mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini (Astuti et al., 2024; Ashadi, 2022).

Dalam implementasinya, guru memiliki peran yang sangat penting dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang mampu merangsang perkembangan anak secara optimal. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang harus mampu menghadirkan inovasi pembelajaran yang menarik dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang variatif menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan tidak monoton. Selain itu, penerapan strategi pembelajaran aktif terbukti mampu meningkatkan partisipasi anak serta mendorong berkembangnya kemampuan berpikir mereka. Hal ini didukung oleh berbagai penelitian yang menekankan pentingnya inovasi dan peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas (Hidupi et al., 2024; Jf & Azmi, 2022).

Perkembangan teknologi juga turut mendorong munculnya berbagai inovasi media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan anak usia dini. Media seperti game edukatif berbasis Android mampu membantu anak dalam memahami konsep dasar, seperti angka dan huruf, melalui interaksi yang menarik dan interaktif. Selain itu, permainan berbasis pemecahan masalah seperti puzzle juga dapat melatih kemampuan berpikir logis anak secara bertahap. Baik permainan konvensional maupun digital memiliki kelebihan masing-masing dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan berbagai jenis permainan tersebut berpotensi besar dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak jika digunakan secara tepat (Trisnawati et al., 2023; Tianti et al., 2024).

Salah satu bentuk permainan edukatif yang mudah diterapkan dan memiliki nilai pedagogis tinggi adalah permainan balok. Permainan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi ide, membangun struktur, serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas secara bebas. Melalui aktivitas menyusun balok, anak secara tidak langsung mempelajari berbagai konsep seperti bentuk, ukuran, keseimbangan, serta hubungan ruang. Proses tersebut juga melibatkan kemampuan berpikir logis dan perencanaan sederhana yang penting dalam perkembangan kognitif. Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan balok tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini (Suryana, 2022; Pertiwi, 2024).

Meskipun berbagai pendekatan inovatif telah banyak dikembangkan, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di PAUD masih menghadapi sejumlah kendala. Berdasarkan hasil pengamatan di PAUD Bina Lestari, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru, sehingga kesempatan anak untuk bereksplorasi menjadi

terbatas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan anak kurang aktif dalam mengembangkan ide dan kreativitasnya. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran yang diharapkan, yaitu pembelajaran yang aktif, eksploratif, dan berbasis bermain, dengan praktik yang masih bersifat konvensional. Kesenjangan ini mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji penggunaan permainan balok sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat menstimulasi keterampilan kognitif anak secara lebih optimal. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menyoroti manfaat permainan secara umum, penelitian ini menekankan pada pengujian empiris penggunaan permainan balok dalam konteks pembelajaran yang masih minim variasi media. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkaji efektivitas permainan balok, tetapi juga memperkuat penerapannya dalam situasi nyata di lembaga PAUD. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi antara penggunaan media konkret, kondisi riil pembelajaran, dan pengukuran kuantitatif terhadap peningkatan keterampilan kognitif anak usia 5–6 tahun. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif di PAUD.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*one group pre-test dan post-test design*) yang bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan keterampilan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain ini dipilih karena memungkinkan pengukuran langsung terhadap pengaruh perlakuan dalam satu kelompok tanpa pembandingan. Penelitian dilaksanakan di PAUD Bina Lestari dengan subjek anak usia 5–6 tahun yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional awal. Populasi penelitian berjumlah 22 anak, sedangkan sampel ditentukan sebanyak 10 anak melalui teknik purposive sampling dengan kriteria meliputi kehadiran aktif selama pembelajaran, kemampuan mengikuti instruksi, serta keterlibatan dalam kegiatan bermain. Pemilihan sampel ini dilakukan untuk memastikan bahwa subjek penelitian mampu mengikuti seluruh rangkaian perlakuan secara optimal.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dirancang secara sistematis. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen penelitian serta melakukan pre-test untuk mengetahui kondisi awal keterampilan kognitif anak. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pemberian perlakuan berupa kegiatan bermain balok yang dilaksanakan dalam beberapa sesi pembelajaran (misalnya 4–6 pertemuan) dengan durasi setiap pertemuan sekitar 30–45 menit. Kegiatan bermain dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis, kreativitas, serta pemecahan masalah melalui aktivitas menyusun, mengelompokkan, dan membangun bentuk tertentu. Tahap evaluasi dilakukan melalui post-test untuk mengukur perubahan kemampuan kognitif setelah perlakuan diberikan. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan secara terstruktur dan konsisten guna memperoleh data yang akurat dan dapat dibandingkan.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi sebagai instrumen utama yang dituangkan dalam bentuk lembar observasi berbasis indikator perkembangan kognitif anak usia dini. Instrumen ini mencakup beberapa aspek, seperti kemampuan mengenal bentuk, mengelompokkan objek, serta menyelesaikan masalah sederhana, yang dinilai menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Untuk menjamin kualitas data, instrumen telah melalui proses validasi oleh ahli dan uji reliabilitas secara terbatas sebelum digunakan dalam penelitian. Data

pendukung dikumpulkan melalui dokumentasi dan wawancara guna memperkuat hasil observasi serta memberikan konteks terhadap temuan penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan skor pre-test dan post-test secara signifikan. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik sehingga hasil analisis dapat disajikan secara objektif dan akurat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian diperoleh melalui analisis perbandingan skor keterampilan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan balok. Data yang terkumpul dianalisis untuk melihat perubahan yang terjadi setelah pelaksanaan pembelajaran. Secara umum, terdapat perbedaan nilai antara kondisi awal dan kondisi akhir yang diperoleh dari hasil pengukuran. Ringkasan nilai rata-rata keterampilan kognitif anak sebelum dan sesudah perlakuan disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Rata-rata Keterampilan Kognitif Anak Sebelum dan Sesudah Perlakuan**

No	Kategori	Nilai
1	Rata-rata Pre-test	23
2	Rata-rata Post-test	48,4
3	Peningkatan (Gain)	25,4
Jumlah Sampel (N)		10

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor keterampilan kognitif anak sebelum perlakuan tercatat sebesar 23, sedangkan setelah perlakuan meningkat menjadi 48,4. Selisih antara kedua nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 25,4. Data ini menggambarkan adanya perubahan nilai antara sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan pengujian menggunakan uji t yang hasilnya disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji t Keterampilan Kognitif Anak**

No	Komponen	Nilai
1	t hitung	17,27
2	t tabel ( $\alpha = 0,05$ ; $df = 9$ )	1,833
3	Keterangan	Signifikan

Berdasarkan Tabel 2, nilai t hitung sebesar 17,27 lebih besar dibandingkan dengan nilai t tabel sebesar 1,833 pada taraf signifikansi 5%. Selain itu, nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,000 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil ini menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test memiliki

perbedaan yang signifikan secara statistik. Dengan demikian, hasil analisis mengindikasikan adanya perubahan nilai keterampilan kognitif anak setelah diberikan perlakuan.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan balok memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan kognitif anak usia 5–6 tahun, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata sebesar 25,4 serta hasil uji statistik yang signifikan. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa aktivitas bermain yang terstruktur mampu mendorong perubahan dalam cara anak memahami konsep dan memecahkan masalah. Secara teoritis, temuan ini dapat dijelaskan melalui perspektif perkembangan kognitif yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungannya. Dalam hal ini, teori konstruktivisme dari Piaget menegaskan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung, sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Dengan demikian, aktivitas bermain balok yang melibatkan eksplorasi dan interaksi menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak (Ardiati, 2021).

Permainan balok sebagai bentuk permainan konstruktif memungkinkan anak untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang bersifat konkret dan bermakna. Aktivitas menyusun balok tidak hanya melibatkan koordinasi motorik, tetapi juga menuntut anak untuk melakukan proses mental seperti mengelompokkan, membandingkan, dan merencanakan struktur tertentu. Proses ini menunjukkan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman melalui pengalaman yang mereka lakukan sendiri. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan konstruktif mampu meningkatkan kreativitas serta kemampuan berpikir anak secara signifikan (Halisah & Muthohar, 2024; Sa'adah & Mufid, 2022). Selain itu, peningkatan yang terjadi dalam penelitian ini juga memperlihatkan bahwa keterlibatan aktif anak menjadi faktor kunci dalam proses pembelajaran yang efektif.

Lebih lanjut, permainan balok juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak melalui aktivitas yang menuntut pemahaman hubungan sebab-akibat. Ketika anak menyusun balok agar dapat berdiri dengan seimbang, mereka secara tidak langsung belajar mengenai konsep struktur dan stabilitas. Proses ini menunjukkan bahwa anak menggunakan penalaran sederhana untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Peningkatan kemampuan ini relevan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis apabila diberikan stimulasi yang tepat (Monika et al., 2023). Dengan demikian, permainan balok dapat dipahami sebagai media yang mampu memfasilitasi perkembangan logika anak secara alami melalui pengalaman bermain.

Selain aspek berpikir logis, kemampuan pemecahan masalah juga berkembang melalui penggunaan permainan balok dalam pembelajaran. Anak yang menghadapi kesulitan dalam menyusun balok akan mencoba berbagai alternatif solusi hingga menemukan bentuk yang sesuai, yang menunjukkan adanya proses berpikir reflektif. Proses trial and error yang dilakukan anak merupakan bagian penting dalam pembelajaran karena melatih fleksibilitas berpikir dan ketekunan. Hasil penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa aktivitas berbasis permainan memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kemampuan problem solving anak usia dini (Aspia & Anggarasari, 2024). Oleh karena itu, permainan balok tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan berpikir tingkat dasar.

Temuan penelitian ini juga memperkuat konsep bahwa pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang efektif dalam pendidikan anak usia dini. Peningkatan skor yang diperoleh menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang dirancang secara terarah mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Selain memberikan pengalaman yang menyenangkan, aktivitas bermain juga mendorong anak untuk belajar secara mandiri dan aktif. Hal ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak (Romlah, 2024; Andayani, 2021; Nurdiana, 2023). Dengan demikian, integrasi permainan dalam pembelajaran menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

Penggunaan media konkret seperti balok juga memiliki peran penting dalam membantu anak memahami konsep yang bersifat abstrak. Melalui manipulasi objek secara langsung, anak dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang menyatakan bahwa media konkret efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak (Woga & Juita, 2023). Oleh karena itu, penggunaan media konkret seperti balok dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang bermakna.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian sebelumnya yang secara khusus mengkaji pengaruh permainan balok terhadap perkembangan kognitif anak. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa permainan balok tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga kreativitas dalam berpikir dan berkreasi. Selain itu, studi internasional juga menunjukkan bahwa permainan balok memiliki kontribusi signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak (Jamaliyana et al., 2023; Aksoy & Aksoy, 2023). Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan menguji secara langsung penerapan permainan balok dalam konteks pembelajaran yang masih terbatas penggunaan medianya. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti empiris sekaligus memberikan implikasi praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran di PAUD.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan balok memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan kognitif anak usia 5–6 tahun. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari perubahan nilai, tetapi juga dari berkembangnya kemampuan anak dalam berpikir logis, mengenal konsep, serta memecahkan masalah sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang dirancang secara terarah mampu menjadi sarana efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, permainan balok dapat dimaknai sebagai media pembelajaran yang tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga edukatif dan konstruktif.

Temuan penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan pembelajaran berbasis bermain dalam pendidikan anak usia dini. Guru sebagai fasilitator memiliki peran strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, kreativitas, dan keterlibatan aktif anak. Penggunaan media yang variatif, seperti permainan balok, dapat membantu mengurangi dominasi pembelajaran yang berpusat pada guru dan mendorong anak untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, integrasi permainan balok dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif strategi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di PAUD.

Selain memberikan kontribusi praktis, penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan melibatkan

jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks, atau menggabungkan permainan balok dengan media pembelajaran lain. Selain itu, penelitian berikutnya juga dapat mengkaji pengaruh permainan balok terhadap aspek perkembangan lainnya, seperti sosial-emosional atau bahasa. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang lebih komprehensif pada pendidikan anak usia dini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 7(01), 230–238. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/87>
- Ardiati, L. (2021). Perbandingan teori perkembangan kognitif anak usia dini Jean Piaget dan Lev Vygotsky serta relevansinya terhadap pendidikan Islam (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu). <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5384/>
- Aspia, I., & Anggarasari, N. H. (2024). Funtastic game sebagai upaya meningkatkan kemampuan problem solving pada anak usia dini. *As-Sabiqun*, 6(3), 382–395. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/4624>
- Ashadi, F. (2022). Pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak di TK Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 6(1), 113–123. <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.649>
- Astuti, R. W., Rahmadani, N. D., & Lestari, S. R. (2024). Analisis permainan edukatif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. *Mentari: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/481>
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan dan perkembangan anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313–319. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Halisah, F. N., & Muthohar, S. (2024). Mengembangkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 839–849. <https://www.aulad.org/index.php/aulad/article/view/797>
- Hardiyanti, D., Santoso, D. A., & Ratno, R. (2021). Bermain: Perspektif tentang pengalaman bermain guru PAUD dan praktik bermain pada pembelajaran di PAUD. *Sentra Cendekia*, 2(2), 38–49. <https://doi.org/10.31331/sencenivet.v2i2.1762>
- Hidupri, D. W., Zohro, N. P., & Akip, M. (2024). Peran guru dalam inovasi pendidikan anak usia dini membangun masa depan berkualitas. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 103–120. <https://doi.org/10.37092/bouseik.v2i2.836>
- Jamaliyana, J., Waridah, W., & Mutaqin, N. S. (2023). Pengaruh permainan balok huruf terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Terpadu Aisyah Madong Raya. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 41–46. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v3i2.1906>
- Jf, N. Z., & Azmi, K. (2022). Strategi pembelajaran aktif pada anak usia dini. *Buhuts Al Athfal: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 2(1), 60–72. <http://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/alathfal/article/view/5312>
- Monika, S., Palupi, W., & Zuhro, N. S. (2023). Profil kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun. *Kumara Cendekia*, 11(1), 48–58. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/59950>

- Nurdiana, R. (2023). Penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan terhadap keterampilan motorik kasar anak usia dini. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 53–58. <https://doi.org/10.62070/thufuli.v1i2.25>
- Pertiwi, D. (2024). The role of teachers in the development of learning media for block play in early childhood cognitive development. *Indonesian Journal of Behavioral Studies*, 4(2), 97–104. <https://doi.org/10.19109/ijobs.v4i2.24910>
- Romlah, S. (2024). Efektivitas metode bermain sambil belajar dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(02), 572–592. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/1603>
- Sa'adah, L., & Mufid, A. (2022). Implementasi model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan kognitif anak. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 3(1), 215–228. <https://www.jiemar.org/index.php/jiemar/article/view/296>
- Suryana, D. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143–153. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8632>
- Tianti, A. M., Prini, P., & Fanani, R. C. P. (2024). Implementasi algoritma A\* untuk stimulasi kognitif anak usia 5–6 tahun melalui permainan 8 puzzle. *Melek IT: Information Technology Journal*, 10(1), 81–88. <https://doi.org/10.30742/melekitjournal.v10i1.296>
- Trisnawati, L. T., Puspita, I., Abdillah, F., & Hartati, S. (2023). Media pembelajaran berbasis game Android pada pembelajaran angka dan huruf di PAUD. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 8(2), 247–253. <https://doi.org/10.36341/rabit.v8i2.3354>
- Woga, M. T., & Juita, A. K. (2023). Stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini melalui media konkret di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(3), 685–690. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i3.1498>
- Aksoy, M., & Belgin Aksoy, A. (2023). An investigation on the effects of block play on the creativity of children. *Early Child Development and Care*, 193(1), 139–158. <https://doi.org/10.1080/03004430.2022.2071266>