



## **IMPLEMENTASI PERMAINAN BRICK BALOK SEBAGAI MEDIA STIMULASI KEMAMPUAN MENGENAL POLA DAN BENTUK DI TK PERTIWI GEMBOL BLORA**

Siti Nur Anifah<sup>1</sup> Helina Himmatul Ulya Lina<sup>2</sup> Latifatus Sa'adah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>IAI Khozinatul Ulum Blora

e-mail korespondensi: [anifahn370@gmail.com](mailto:anifahn370@gmail.com)

### **Abstract**

*Early childhood development is an important foundation for children's learning readiness at the next level of education, including the ability to recognize patterns and shapes as the basis for mathematical thinking. This study aims to determine the implementation of brick beam games as a medium for stimulating children's ability to recognize patterns and shapes at Pertiwi Gembol Blora Kindergarten. The subjects of the study were children at Pertiwi Gembol Blora Kindergarten. The study used a qualitative descriptive approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions to obtain a comprehensive picture of children's achievements. The results showed that children were able to distinguish basic shapes, recognize colors from brick blocks, have higher self-confidence, practice patience and perseverance, and demonstrate more flexible finger skills in arranging patterns and shapes. Most children were in the Developing According to Expectations (BSH) and Developing Very Well (BSB) categories. This study concluded that brick beam games are effective as a fun learning game to improve the ability to recognize patterns and shapes in early childhood.*

*Keywords: Early Childhood, Shapes, Brick Block Games, Patterns.*

### **PENDAHULUAN**

Kemampuan mengenali pola dan bentuk merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting dikembangkan pada anak usia dini karena menjadi fondasi bagi perkembangan kognitif dan kemampuan berpikir logis (Yusman et al., 2023). Hal ini berarti bahwa sejak usia dini anak perlu distimulasi agar dapat mengenali keteraturan dan perbedaan yang ada di sekitarnya. Kemampuan ini akan membentuk cara berpikir yang lebih terstruktur sehingga anak dapat menalar hubungan antar benda. Selain itu, keterampilan ini membantu anak memahami konsep sederhana yang menjadi dasar pembelajaran di jenjang berikutnya.

Stimulasi yang tepat akan membantu anak lebih mudah memahami hubungan antar objek, mengelompokkan benda, serta mempersiapkan mereka untuk tahap belajar berikutnya seperti membaca dan berhitung (Yuningsih et al., 2023). Pemberian stimulasi yang terencana dan berulang akan memperkuat daya ingat anak terhadap konsep yang dipelajari. Kemampuan ini berperan dalam fondasi matematika, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah pada anak (Suryana & Desmila, 2022). Penguasaan konsep pola dan bentuk sejak dini memungkinkan anak mengembangkan cara berpikir terstruktur sehingga mampu mengidentifikasi hubungan sebab-akibat secara lebih sistematis. Kemampuan mengenali pola dan bentuk menjadi sangat penting karena anak yang terlatih dalam mengenali pola cenderung lebih mudah memahami urutan, klasifikasi, serta keteraturan dalam lingkungan sekitarnya, yang berdampak langsung pada kesiapan belajar formal di tingkat sekolah dasar (Pajarianto et al., 2022). Kemampuan ini juga membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir logis dan memecahkan masalah secara sistematis.

Pengembangan kemampuan mengenali pola dan bentuk memiliki urgensi yang tinggi dalam konteks pendidikan anak usia dini karena kemampuan ini berkaitan dengan stimulasi otak kiri dan kanan secara seimbang, yang akan mendukung kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak (Sari, 2024). Media pembelajaran yang tepat, seperti permainan brick block, dapat memberikan pengalaman

konkret dan interaktif yang memfasilitasi anak dalam mengeksplorasi pola, bentuk, dan hubungan antarobjek secara mandiri (Septianingtyas & Khasanah, 2023). Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain (*learning through play*) yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif anak dalam proses belajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan secara alami (Eldasari, 2024). Pendekatan ini memperkuat keyakinan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi, memperdalam pemahaman, serta membantu anak menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan secara lebih bermakna.

Hasil observasi awal di TK Pertiwi Gembol Blora menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 4-5 tahun masih mengalami kesulitan dalam mengenali pola sederhana, seperti urutan warna atau bentuk geometris, serta membedakan bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, dan persegi. Anak-anak cenderung hanya mampu meniru atau menghafal bentuk tanpa memahami keterkaitan antara bentuk-bentuk tersebut. Kondisi ini semakin diperkuat dari hasil wawancara dengan guru kelas, yang menyatakan bahwa “banyak anak belum bisa membedakan bentuk secara konsisten, misalnya lingkaran dengan oval, atau segitiga dengan persegi panjang. Anak-anak lebih sering menghafal nama bentuk, tetapi ketika diminta menyusun pola, masih bingung.” (Marni, 20 Juni 2025). Situasi ini menjadi indikasi perlunya intervensi yang lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan visual anak melalui media permainan yang menyenangkan, menantang, serta sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Salah satu media yang dinilai tepat untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah permainan balok, karena bersifat konkret, mudah diakses, dan dapat mendorong anak untuk aktif bereksplorasi (Gani & Rahmawati, 2020). Untuk menjelaskan relevansi penggunaan balok dalam pembelajaran, penelitian ini didasarkan pada beberapa landasan teori perkembangan anak. Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teori kognitif Piaget, yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam perkembangan anak usia dini, serta teori Vygotsky mengenai pembelajaran melalui interaksi sosial (Kusmiati et al., 2024). Permainan balok merupakan media konkret yang memungkinkan anak melakukan eksplorasi, menyusun pola, serta membedakan bentuk, sehingga sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang menekankan pengalaman nyata dan interaksi aktif (Lyu, 2023). Permainan balok memiliki sejumlah keunggulan yang kuat dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Penelitian Wahyuningsih (2021) menunjukkan bahwa permainan balok terstruktur “*Blocks Rock*” meningkatkan kemampuan berpikir spasial anak lebih efektif dibandingkan permainan papan ditandai dengan peningkatan akurasi, kecepatan reaksi, dan aktivitas di area otak yang terkait pemrosesan spasial. Selain itu, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kegiatan block play meningkatkan kreativitas anak secara signifikan, terutama dalam aspek perhatian terhadap detail, penerimaan perbedaan, kelancaran ide, dan orisinalitas (Yusmiati et al., 2022). Aktivitas ini memberi kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dan mengekspresikan gagasannya secara bebas melalui bangunan yang mereka ciptakan. Studi lain juga membuktikan bahwa semi-structured *block play* memiliki efek besar dalam meningkatkan kemampuan matematika dan fungsi eksekutif, terutama bagi anak dari keluarga dengan pendidikan orang tua rendah menandakan potensi *block play* untuk mendorong kesiapan sekolah (Lyu, 2023). Temuan ini menunjukkan bahwa block play dapat menjadi strategi intervensi yang inklusif karena membantu mengurangi kesenjangan perkembangan kognitif antar kelompok sosial.

Penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa media permainan balok atau brick block efektif menumbuhkan kemampuan mengenal pola dan warna, melatih kesabaran, meningkatkan rasa percaya diri, serta mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Penelitian oleh Istiana et al. (2022) yang meneliti efektivitas media balok angka di RA NU Al Madina Desa Kedungwungu Kecamatan Todanan Kabupaten Blora. Media ini membuat proses belajar lebih menarik karena melibatkan aktivitas bermain sambil belajar, sehingga anak lebih fokus dan termotivasi. Penelitian lain menemukan bahwa media balok sederhana mampu secara signifikan meningkatkan pengenalan bentuk geometri anak usia dini setelah intervensi, melalui penggunaan media yang konkret dan pengalaman langsung (Zahroh et al., 2024). Aktivitas ini membantu anak menghubungkan konsep abstrak dengan objek nyata, sehingga pemahaman menjadi lebih mudah dan bertahan lama. Diperkuat penelitian di RA Muslimat NU Banglarangan menyoroti kontribusi permainan balok terhadap pengembangan intelegensi anak secara keseluruhan (Gani & Rahmawati, 2020). Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan balok bukan sekadar hiburan, tetapi sarana pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal pola dan bentuk, serta keterampilan pemecahan masalah.

Sebagian besar penelitian sebelumnya menekankan efek permainan balok terhadap kecerdasan visual, kreativitas, atau motorik halus secara umum, tetapi sedikit yang menitikberatkan pada penerapan permainan *brick block* secara sistematis untuk mengembangkan kemampuan mengenal pola dan bentuk secara spesifik di TK Pertiwi Gembol Blora. Selain itu, sebagian penelitian bersifat kuantitatif dengan fokus pada peningkatan skor tes, sehingga kurang menggambarkan proses belajar anak selama bermain dan interaksi yang terjadi dalam konteks pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi *gap* tersebut dengan melakukan penerapan permainan *brick block* secara sistematis, disertai observasi terhadap kemampuan anak mengenal pola dan bentuk, sehingga diperoleh gambaran yang lebih mendalam tentang efektivitas permainan tersebut dalam praktik pendidikan di TK.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah dan dampak penerapan permainan *brick block* dalam mengembangkan kemampuan mengenal pola dan bentuk pada anak usia dini di TK Pertiwi Gembol Blora. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang kegiatan bermain yang edukatif, menyenangkan, dan menstimulasi perkembangan mengenal pola dan bentuk anak. Hasil penelitian juga dapat menjadi dasar rekomendasi untuk pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan yang lebih sistematis di TK maupun PAUD lainnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena berfokus pada upaya memahami dan menggambarkan fenomena yang terjadi secara alami dalam konteks pembelajaran anak usia dini (Abdussamad, 2021). Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Pertiwi Gembol Blora dengan jumlah murid sebanyak 15 anak usia 4-5 tahun. Subjek penelitian adalah anak-anak dalam kelompok tersebut, sedangkan guru kelas berperan sebagai informan kunci yang memberikan keterangan tambahan terkait strategi pembelajaran serta kendala yang dihadapi dalam mendampingi anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Abdussamad, 2021). Observasi difokuskan pada aktivitas anak ketika terlibat dalam kegiatan bermain *brick balok*. Selama proses ini, peneliti mengamati bagaimana anak mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dasar, menyusun pola berulang, serta membedakan bentuk-bentuk yang mirip, seperti lingkaran dan oval atau segitiga dan persegi panjang (Sugiyono, 2021). Catatan lapangan dibuat dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan mengenal pola dan bentuk (Abdussamad, 2021).

Instrumen lain yang digunakan adalah wawancara. Wawancara dilakukan dengan 1 guru kelas sebagai informan utama. Wawancara ini diarahkan untuk menggali strategi dan langkah-langkah yang digunakan guru dalam membantu anak mengenali pola dan bentuk, misalnya dengan memperkenalkan bentuk melalui benda konkret, memberikan latihan menyusun balok dengan pola tertentu, atau mengulang instruksi dengan bahasa sederhana agar mudah dipahami anak (Murdiyanto, 2020). Guru juga diminta menjelaskan kendala yang sering muncul, seperti anak yang hanya menghafal nama bentuk tanpa memahami perbedaan antar bentuk, kesulitan mengikuti pola secara berurutan, atau kurangnya konsentrasi saat kegiatan berlangsung. Melalui wawancara ini diperoleh gambaran nyata mengenai praktik pembelajaran sekaligus hambatan yang dihadapi dalam mengembangkan kemampuan mengenal pola dan bentuk anak. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data melalui foto-foto kegiatan anak saat bermain balok, catatan perkembangan harian yang dimiliki sekolah, serta perangkat pembelajaran yang digunakan guru (Murdiyanto, 2020). Data dokumentasi ini membantu memberikan bukti visual dan administratif yang mendukung hasil observasi maupun wawancara (Murdiyanto, 2020). Berikut adalah kisi-kisi instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini:

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Lembar Unjuk Kerja

Variabel	Indikator
<b>Mengenal Pola dan Bentuk</b>	1. Anak dapat membedakan bentuk dasar dengan mudah
	2. Anak dapat mengenal warna dari media brick balok
	3. Rasa percaya diri anak menjadi lebih tinggi
	4. Melatih kesabaran dan ketekunan anak
	5. Keterampilan jari anak menjadi lebih luwes

Sumber: (Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021)

Hasil observasi unjuk kerja anak kemudian diklasifikasikan ke dalam empat kategori penilaian, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Klasifikasi ini digunakan untuk mempermudah dalam menafsirkan tingkat pencapaian kemampuan anak dalam mengenal pola dan bentuk. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman. Proses analisis dimulai dengan reduksi data, yaitu memilah data yang relevan dengan fokus penelitian mengenai pengenalan pola dan bentuk. Setelah itu, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemahaman. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi, yaitu menghubungkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran utuh tentang kemampuan anak dalam mengenal pola dan bentuk, serta strategi dan kendala yang dialami guru dalam proses pembelajaran.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di TK Pertiwi Gembol Blora yang berlokasi di pedesaan. Kegiatan pembelajaran di sekolah ini masih sederhana, dengan ruang kelas yang relatif terbatas dan fasilitas belajar yang tidak terlalu banyak. Permainan brick balok dapat menumbuhkan kemampuan anak dalam membedakan bentuk dasar. Aktivitas menyusun balok membuat anak mengenali perbedaan bentuk seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. Proses ini memberi kesempatan anak melihat, memegang, dan merasakan bentuk sehingga pemahaman menjadi lebih konkret. Observasi memperlihatkan anak mampu menunjukkan perbedaan bentuk dengan lebih cepat setelah beberapa kali latihan. Anak tampak menikmati kegiatan dan semakin percaya diri menjawab pertanyaan guru. Situasi ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung membantu anak memahami konsep bentuk.

Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa anak-anak tidak lagi mengalami kebingungan ketika diminta menyebutkan nama bentuk dan mampu menjawab dengan lebih lancar. Keberhasilan ini terjadi karena anak terlibat aktif memanipulasi balok sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih nyata. Hal tersebut dijelaskan oleh guru kelas bahwa pembelajaran berbasis permainan memberi ruang eksplorasi tanpa tekanan sehingga anak berani mencoba berulang kali. Lingkungan kelas yang mendukung membuat anak merasa aman untuk bereksperimen. Kombinasi faktor tersebut menjadikan permainan brick balok sarana efektif dalam menumbuhkan kemampuan mengenal bentuk di TK (Marni, 2025).

Penelitian terdshulu menegaskan bahwa penggunaan media manipulatif seperti balok dapat meningkatkan pemahaman konsep geometri pada anak karena pembelajaran dilakukan melalui pengalaman langsung (Mutmainah et al., 2021). Media konkret membantu anak menghubungkan konsep abstrak dengan dunia nyata sehingga memudahkan proses berpikir. Kegiatan bermain yang dilakukan berulang mendorong anak membangun kemampuan secara bertahap.

Kemampuan mengenal warna juga meningkat seiring penggunaan media brick balok. Warna balok yang beragam menarik perhatian anak dan membuat anak-anak fokus membedakan warna. Anak mampu menyebutkan nama warna dengan benar ketika menyusun balok sesuai arahan guru dan bahkan sering mengulang penyebutan warna secara spontan. Proses ini menunjukkan keterkaitan antara media visual dan kemampuan perseptual anak (Marni, 2025). Peningkatan ini memperlihatkan bahwa stimulasi visual yang konsisten membantu memperkuat memori warna dan mempercepat proses identifikasi pada anak.

Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa media berwarna yang kontras dapat meningkatkan daya konsentrasi dan memori visual pada anak usia dini (Rahmawati & Sari, 2022). Warna berfungsi sebagai stimulus visual yang memperkuat ingatan jangka panjang. Media yang menarik secara visual membuat anak merasa terlibat aktif dalam pembelajaran. Efektivitas warna dalam media pembelajaran terbukti mampu mempertahankan fokus anak lebih lama. Paparan warna yang konsisten membantu anak membangun asosiasi visual yang kuat. Hasil penelitian ini mendukung pentingnya penggunaan media visual yang bervariasi untuk memfasilitasi perkembangan perseptual.

Permainan brick balok terbukti pula menumbuhkan rasa percaya diri anak. Anak yang awalnya ragu menyusun balok menjadi lebih berani mencoba setelah mendapat kesempatan berulang. Anak-anak semakin sering menampilkan hasil karyanya kepada guru dan teman serta tampak bangga ketika mendapat apresiasi. Situasi ini membuat anak-anak lebih terbuka dan aktif dalam berpartisipasi (Marni, 2025). Perubahan perilaku ini menunjukkan bahwa pengalaman sukses dalam bermain dapat memperkuat keyakinan anak terhadap kemampuannya sendiri.

Pemberian umpan balik positif melalui kegiatan bermain dapat meningkatkan self-efficacy anak (Yusman & Rusmayadi, 2023). Anak akan merasa lebih yakin terhadap kemampuannya ketika mendapat penghargaan dan dukungan dari guru. Lingkungan yang bebas dari hukuman juga mendorong anak untuk mengambil risiko mencoba hal baru. Kebiasaan ini menumbuhkan sikap berani dalam mengekspresikan ide dan kreativitas. Self-efficacy yang tinggi berdampak pada meningkatnya motivasi intrinsik untuk terus belajar. Temuan ini memperkuat pentingnya peran guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung rasa percaya diri anak.

Permainan brick balok turut melatih kesabaran dan ketekunan. Anak sering mengalami kegagalan ketika balok jatuh atau bentuk susunan tidak sesuai, tetapi anak-anak belajar mencoba kembali meskipun sempat merasa kesulitan. Anak mulai memahami bahwa keberhasilan memerlukan usaha berulang dan terlihat lebih tenang dalam menghadapi hambatan (Marni, 2025). Pengalaman ini membuat anak belajar mengendalikan emosi dan mengurangi rasa frustrasi ketika gagal. Ketekunan yang terbentuk menjadi fondasi penting bagi kemampuan memecahkan masalah. Aktivitas semacam ini membantu anak mempersiapkan diri menghadapi tantangan pembelajaran di masa mendatang.

Penelitian lain menjelaskan bahwa permainan konstruktif seperti balok membantu anak belajar mengelola emosi dan meningkatkan daya tahan terhadap frustrasi (Wahyuningsih, 2021). Aktivitas yang memungkinkan anak mengulang percobaan mengajarkan makna proses dalam mencapai hasil. Ketekunan yang ditanamkan sejak dini akan menjadi dasar penting dalam pembentukan karakter. Proses bermain yang bersifat menyenangkan mendorong anak untuk tetap berusaha tanpa merasa tertekan. Lingkungan yang mendukung membuat anak nyaman saat mencoba kembali setelah gagal. Temuan ini menegaskan pentingnya pemberian pengalaman belajar yang berulang untuk mengembangkan sikap pantang menyerah.

Aktivitas menyusun, mencocokkan, dan menata balok melatih koordinasi mata dan tangan sehingga anak yang awalnya kesulitan memegang balok kini mampu menata dengan lebih presisi. Perubahan ini terlihat saat anak dapat menyusun balok dengan stabil dan lebih lancar memegang alat tulis setelah kegiatan (Marni, 2025). Latihan yang dilakukan secara berulang membantu memperkuat otot-otot jari. Koordinasi motorik yang semakin baik mendukung kesiapan anak untuk kegiatan pramenulis. Perkembangan ini menjadi modal penting bagi keterampilan akademik pada jenjang berikutnya.

Studi lain menemukan bahwa penggunaan media konstruktif secara rutin dapat memperkuat otot-otot kecil pada jari dan meningkatkan keterampilan pramenulis (Yusmiati et al., 2022). Kegiatan yang dilakukan dalam suasana menyenangkan membuat anak berlatih tanpa merasa terbebani. Hasil ini mendukung pentingnya media permainan sebagai stimulasi fisik di TK. Aktivitas konstruktif juga membantu anak mengembangkan konsentrasi saat menata balok sesuai pola. Peningkatan keterampilan motorik halus berdampak positif pada kemampuan anak memegang pensil dengan benar. Bukti ini menegaskan bahwa media brick balok efektif untuk mempersiapkan anak menghadapi tuntutan belajar di sekolah dasar.

## **PEMBAHASAN**

Perencanaan kegiatan permainan brick balok di TK Pertiwi Gembol Blora dilakukan dengan menyiapkan media, ruang kelas, serta tujuan pembelajaran yang jelas. Guru merancang pola pembelajaran mulai dari pengenalan bentuk dan warna hingga penyusunan pola sederhana. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menyiapkan balok warna-warni dan menentukan pola yang sesuai dengan kemampuan anak sebelum kegiatan dimulai (Marni, 2025). Keterangan ini menunjukkan bahwa perencanaan yang matang memudahkan anak menerima pembelajaran secara bertahap. Anak lebih mudah memahami kegiatan karena guru menyiapkan langkah sesuai tahap perkembangan. Strategi yang terarah juga membuat anak lebih fokus saat kegiatan berlangsung. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menegaskan pentingnya penggunaan media balok angka dalam perencanaan pembelajaran anak usia dini untuk mencapai tujuan pengenalan konsep dasar (Zhang et al., 2020). Hal tersebut menegaskan bahwa perencanaan yang tepat dalam bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak. Dengan demikian, perencanaan penggunaan media brick balok menjadi fondasi penting dalam keberhasilan proses belajar anak di TK.

Pelaksanaan permainan brick balok berjalan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan inti, dan refleksi. Guru memperkenalkan nama bentuk dan warna menggunakan balok nyata, kemudian memberi contoh pola sederhana yang diikuti anak. Hasil wawancara menunjukkan bahwa

pada awalnya anak-anak hanya meniru pola yang diberikan guru, namun setelah beberapa kali latihan anak-anak mulai mampu membuat pola sendiri (Wawancara dengan Bu Marni, 20 Juni 2025). Uraian ini memperlihatkan bahwa pelaksanaan kegiatan menekankan keterlibatan aktif anak. Anak belajar melalui pengalaman konkret, bukan sekadar mendengarkan penjelasan. Proses ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Pelaksanaan ini sesuai dengan penelitian terdahulu bahwa kegiatan bermain balok mendorong kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah anak (Jazariyah et al., 2025). Temuan ini menegaskan bahwa semi-structured block play efektif meningkatkan kemampuan matematika dan fungsi eksekutif anak. Pelaksanaan permainan brick balok bukan hanya sebagai aktivitas bermain, tetapi juga sarana pengembangan mengenal pola dan bentuk yang terstruktur.

Evaluasi dilakukan dengan mengamati unjuk kerja anak saat menyusun balok. Guru menilai kemampuan anak dalam mengenal bentuk, warna, pola, serta aspek non-kognitif seperti kesabaran dan percaya diri. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menilai hasil belajar anak dari cara anak-anak menyusun balok, termasuk kesesuaian pola dan kemampuan anak menjelaskan bentuk yang digunakan (Wawancara dengan Bu Marni, 20 Juni 2025). Keterangan ini menegaskan bahwa evaluasi dilakukan secara otentik melalui aktivitas sehari-hari anak. Guru tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses belajar yang dilalui. Anak mendapatkan penilaian yang lebih adil sesuai dengan usaha yang dilakukan.

Evaluasi yang dilakukan mendukung penggunaan balok sebagai media pengenalan bentuk dapat dinilai melalui pengamatan aktivitas anak. Hasil pengamatan menunjukkan anak mampu membedakan serta menyusun bentuk sederhana sesuai instruksi. Selain itu, anak juga terlihat lebih aktif dan antusias ketika terlibat dalam permainan menggunakan balok. Hasil ini juga relevan dengan penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya evaluasi berbasis aktivitas nyata untuk mengukur perkembangan keterampilan sosial dan visual anak (Yusmiati, 2022). Evaluasi berbasis unjuk kerja memberikan gambaran menyeluruh tentang kemajuan anak.

Proses pembelajaran dengan brick balok tidak terlepas dari hambatan. Beberapa anak cenderung hanya meniru pola tanpa benar-benar memahami, ada yang cepat bosan, serta kesulitan membedakan bentuk yang mirip. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian anak hanya mampu menyusun balok dengan meniru pola yang diberikan, namun mengalami kebingungan ketika diminta membuat susunan baru (Wawancara dengan Bu Marni, 20 Juni 2025). Hal ini menunjukkan perlunya strategi tambahan dari guru. Anak membutuhkan variasi contoh pola agar bisa belajar membangun pemahaman sendiri. Guru juga perlu memberi motivasi agar anak tetap fokus hingga kegiatan selesai.

Hambatan serupa juga ditemukan dalam penelitian terdahulu yang menekankan bahwa kompleksitas pola balok memengaruhi keterampilan spasial anak, sehingga anak yang kurang bimbingan sering hanya meniru tanpa memahami (Zhang et al., 2020). Anak membutuhkan media manipulatif yang jelas dan bimbingan guru agar dapat membedakan bentuk dengan benar. Oleh karena itu, hambatan yang muncul di lapangan menjadi hal wajar dan dapat diatasi melalui strategi pendampingan yang tepat. Hambatan yang muncul di lapangan menjadi hal wajar dan dapat diatasi melalui strategi pendampingan yang tepat.

Penerapan permainan brick balok memberi peluang besar untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak. Kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan kemampuan mengenal pola dan bentuk, tetapi juga dapat dikembangkan untuk melatih keterampilan bahasa, kerja sama, dan pemecahan masalah. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru melihat potensi penggunaan balok untuk melatih anak bercerita maupun bekerja sama dalam kelompok (Wawancara dengan Bu Marni, 20 Juni 2025). Hal ini memperlihatkan bahwa media brick balok tidak hanya bermanfaat untuk aspek kognitif, tetapi juga membuka ruang untuk pengembangan aspek lain yaitu mengenal pola dan bentuk. Guru dapat mengembangkan kegiatan menjadi lebih variatif sesuai kebutuhan pembelajaran. Permainan balok sederhana mampu meningkatkan pengenalan bentuk geometri sekaligus melatih kerjasama anak. Permainan balok sederhana mampu meningkatkan pengenalan bentuk geometri sekaligus melatih kerjasama anak. Alasan utamanya karena anak dapat langsung memanipulasi balok sesuai bentuk yang dikenali, sementara interaksi dalam menyusun bersama teman melatih keterampilan sosial.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menemukan adanya hubungan antara kompleksitas susunan balok anak usia tiga tahun dengan keterampilan spasial anak-anak di kemudian hari (Jazariyah et al., 2025). Dengan kata lain, semakin terampil anak menyusun balok, semakin tinggi

pula keterampilan spasial yang berkembang. Selain itu, hasil penelitian ini juga relevan dengan studi terdahulu yang menunjukkan bahwa bahasa spasial anak berkembang selama bermain balok (Nurita et al., 2025). Anak tidak hanya menyusun bentuk, tetapi juga belajar menyebutkan posisi, arah, dan urutan pola. Pada penelitian ini, guru mendorong anak untuk menceritakan hasil susunannya sehingga keterampilan spasial dan komunikasi berkembang bersama.

Penggunaan media balok baik dalam bentuk fisik maupun digital sama-sama menstimulasi kemampuan spasial anak, meskipun pengalaman fisik memberi pengaruh yang lebih kuat (Fyffe & Lewis, 2024). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini, karena kegiatan langsung menggunakan balok nyata membuat anak lebih fokus dan mudah memahami konsep bentuk. Studi terdahulu menemukan bahwa transparansi konsep dalam penggunaan alat peraga atau manipulatif sangat menentukan keberhasilan pembelajaran matematika (Ulfa et al., 2025). Hal ini sesuai dengan penelitian di TK Pertiwi Gembol Blora, di mana penggunaan balok konkret yang jelas bentuk dan warnanya membantu anak lebih mudah mengenali perbedaan antar bentuk.

Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain berdampak positif terhadap kesiapan sekolah anak, sesuai dengan hasil penelitian ini yang memperlihatkan peningkatan kemampuan mengenal pola dan bentuk dasar setelah kegiatan bermain balok (Fyffe et al., 2024). Keterampilan berpikir komputasional melalui pengenalan pola juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya hubungan antara permainan manipulatif dan kemampuan mengenali pola berulang (Acosta et al., 2024). Penelitian ini memperlihatkan hal yang serupa, yakni anak mulai memahami keteraturan pola sederhana melalui balok. Block play terbukti efektif meningkatkan keterampilan matematika, fungsi eksekutif, dan keterampilan spasial pada anak prasekolah (Schmitt et al., 2024), temuan yang konsisten dengan peningkatan capaian anak di TK Pertiwi Gembol Blora.

## SIMPULAN

Implementasi permainan brick balok di TK Pertiwi Gembol Blora dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan refleksi. Anak mampu membedakan bentuk dasar dengan mudah, mengenal warna dari media brick balok, menunjukkan rasa percaya diri, melatih kesabaran dan ketekunan, serta memiliki keterampilan jari yang semakin luwes dalam menyusun pola dan bentuk. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar anak menunjukkan perkembangan sesuai harapan dan beberapa di antaranya telah berkembang dengan sangat baik.

Guru dianjurkan menjadikan permainan brick balok sebagai bagian rutin pembelajaran tematik dengan variasi pola dan bentuk yang menantang agar anak terdorong berpikir kreatif. Kegiatan sebaiknya dilakukan dalam sesi singkat serta dikombinasikan antara aktivitas individu dan kelompok untuk menjaga fokus dan keterlibatan anak. Sekolah diharapkan menambah jumlah dan variasi balok agar semua anak mendapat kesempatan yang sama. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh permainan balok pada keterampilan bahasa, kerjasama sosial, dan kemampuan pemecahan masalah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV Syakir Media Press.
- Acosta, Y., Pérez-Bonachea, L., Companioni, B., Escalante, D., Zevallos-Bravo, B. E., Hajari, E., Neinhuis, C., Fontes, D., & Lorenzo, J. C. (2024). Phenotypic characterization of two under-utilized *Teramnus labialis* (L.f.) Spreng species grown in Cuba. *Biologia*, 79(7), 2043–2048. <https://doi.org/10.1007/s11756-024-01662-0>
- Istiana, A. E. D., Saifulloh, A., & Ulya, H. H. (2022). Efektivitas media balok angka dalam pengenalan angka pada peserta didik kelompok A di RA NU Al Madina Desa Kedungwungu Kecamatan Todanan Kabupaten Blora. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–13.

- Sari, D. P. (2024). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan plastisin. *Pernik*, 7(1), 8–17. <https://doi.org/10.31851/pernik.v7i1.15921>
- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini. (2021). *Panduan pelaksanaan bimbingan teknis penguatan literasi anak usia dini* (pp. 1–28). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://id.scribd.com/document/543412241/011021-Panduan-Bimtek-Penguatan-Litdas-ttd>
- Fatimatus Zahroh, S., Nurfatikasari, S., Andi Setiawan, M., & Ali, J. (2024). Peningkatan pengenalan bentuk geometri melalui media balok sederhana pada anak usia dini di KB Tunas Bangsa Taman Pemalang. *Prosiding SINAU Seminar Nasional Anak Usia Dini*, 1, 776–787. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/sinau/article/view/2249>
- Fyffe, L., & Lewis, A. (2024). Does play-based learning support children's everyday resiliency? A cross-case analysis of parents' and kindergarten teachers' perceptions of play-based learning as a precedent to young children's coping during the pandemic-affected 2020–2021 school year. *Children*, 11(11), 1–15. <https://doi.org/10.3390/children11111378>
- Fyffe, L., Sample, P. L., Lewis, A., Rattenborg, K., & Bundy, A. C. (2024). Entering kindergarten after years of play: A cross-case analysis of school readiness following play-based education. *Early Childhood Education Journal*, 52(1), 167–179. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01428-w>
- Gani, N. W., & Rahmawati, R. (2020). Penerapan permainan media balok dalam mengenalkan angka pada anak kelompok B2 di Raodhatul Athfal (RA) Al-Muhajirin Kota Palu. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15, 24–29. <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/view/1566>
- Jazariyah, J., Purnamasari, Y. M., Atika, A. R., & Karimah, U. (2025). Panduan bermain berisiko untuk stimulasi motorik anak usia dini: Sebuah pengembangan inovatif dengan pendekatan ADDIE. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 767–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.6495>
- Kusmiati, E. E., Widartiningsih, W., Fauziati, E., & Muhibbin, M. (2024). Perkembangan kognitif Jean Piaget dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 32–37. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4471>
- Lyu, J. (2023). The effective of block play and pretend play in early childhood development. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 16(1), 155–160. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/16/20231138>
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode penelitian kualitatif (sistematisa penelitian kualitatif)*. Yogyakarta Press. [http://www.academia.edu/download/35360663/METODE\\_PENELITIAN\\_KUALITAIF.docx](http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.docx)
- Nurita, A., Suntari, Y., & Banindra Yudha, C. (2025). Penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran sifat bangun datar kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v6i1.213>
- Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2022). Pengembangan model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan visual-spasial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–55. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>
- Septianingtyas, D., & Khasanah, I. (2023). Penerapan penggunaan media permainan balok untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional PG-PAUD: Transisi PAUD ke SD yang Menyenangkan*. <https://conference2.upgris.ac.id/index.php/snpaud/article/download/28/22/46>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D., & Desmila. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 143–153. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8632>
- Ulfa, M., Marzuki, K., & Musi, M. A. (2025). Pengaruh metode pembelajaran berbasis masalah dengan media puzzle geometric shapes terhadap kemampuan visual spasial anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1041–1052. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1376>
- Wahyuningsih, W. (2021). Pengenalan warna dan bentuk geometri dengan media balok pada anak usia 5–6 tahun di TK Pertiwi 2 Jeron Nogosari Boyolali. *Educatio: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 410–418. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1055>

- Yuningsih, N., Daulay, M. I., & Pahlawan, U. (2023). Meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui bermain balok pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 1(2), 69–73. <https://publikasi.abidan.org/index.php/refleksi/article/download/221/160/821>
- Yusman, A. D. Y., & Rusmayadi, R. (2023). Pengaruh bermain konstruktif balok terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23987–23992. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10415>
- Yusmiati, Y., Surbakti, A., & Masganti, M. (2022). Efektivitas permainan puzzle dan balok terhadap peningkatan keterampilan sosial emosional anak usia dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa pandemi Covid-19. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(3), 1527–1538. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i3.905>
- Zhang, X., Chen, C., Yang, T., & Xu, X. (2020). Spatial skills associated with block-building complexity in preschoolers. *Frontiers in Psychology*, 11, 563493. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.563493>