



Pengaruh Permainan Balok terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini

Rahmatia R. Hasan¹, Mita Sari^{2*}, Fri Sesilia Rahmawati Uke³,
Salwa Djailolo⁴, Riani Ibrahim⁵, Dwi Rasty Islaku⁶

¹⁻⁵PGPAUD, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email: rahmatiarhasan@gmail.com¹, sesiluke0@gmail.com², sahwadjailolo@gmail.com³,
rianiibrahim05@gmail.com⁴, rastypptngn@gmail.com⁵

*Penulis koresponden: mita_sari@ung.ac.id

Abstract. *This study aims to analyze the effect of block play on the problem-solving abilities of early childhood students at RA Al-Ma'arif, Gorontalo City. Problem-solving ability is a fundamental aspect of cognitive development that should be nurtured from an early age, as it is closely related to logical thinking, creativity, and decision-making skills in everyday life. Block play was selected as the learning medium because it provides concrete, enjoyable, and interactive learning experiences while encouraging children to explore, observe, and develop solutions to various challenges. This research employed a quantitative approach using a one-group pretest-posttest design involving 30 children as research participants. Data were collected through observation and problem-solving ability tests and were analyzed using the t-test to determine the significance of the treatment effect. The findings revealed a significant improvement in children's problem-solving abilities after participating in block play activities. The mean pretest score increased from 55.4 to 82.7 in the posttest. Statistical analysis indicated that the calculated t value of 6.25 exceeded the critical t value of 2.06, demonstrating a statistically significant effect of block play on children's problem-solving abilities. Furthermore, the learning mastery level increased from 35% to 85%. These findings suggest that block play is an effective learning medium for enhancing logical thinking, creativity, and problem-solving skills among early childhood learners.*

Keywords: *Block Play; Cognitive Development; Early Childhood; Learning; Problem-Solving Ability.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan balok terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini di RA Al-Ma'arif Kota Gorontalo. Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan berpikir logis, kreatif, dan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Permainan balok dipilih sebagai media pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman belajar yang bersifat konkret, menyenangkan, serta mendorong anak untuk mengeksplorasi, mengamati, dan menemukan solusi terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest* yang melibatkan 30 anak sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes kemampuan pemecahan masalah, sedangkan analisis data menggunakan uji *t* untuk mengetahui signifikansi pengaruh perlakuan yang diberikan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak setelah diberikan pembelajaran menggunakan permainan balok. Nilai rata-rata pretest meningkat dari 55,4 menjadi 82,7 pada posttest. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai *t* hitung sebesar 6,25 lebih besar daripada *t* tabel sebesar 2,06, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan balok terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 35% menjadi 85%. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan balok merupakan media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kreativitas, serta keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Kemampuan Pemecahan Masalah; Pembelajaran; Perkembangan Kognitif; Permainan Balok.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal yang sangat menentukan dalam proses perkembangan individu, terutama dalam aspek kognitif yang berkaitan dengan cara berpikir dan memahami lingkungan. Pada masa ini, anak berada pada fase emas (*golden age*) di mana pertumbuhan dan perkembangan otak berlangsung sangat pesat, sehingga anak sangat

membutuhkan stimulasi yang tepat dan berkesinambungan. Salah satu kemampuan kognitif yang penting untuk dikembangkan sejak dini adalah kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan menyelesaikan persoalan sederhana, tetapi juga mencakup proses memahami situasi, menganalisis kemungkinan solusi, serta menentukan pilihan yang paling tepat. Anak yang terbiasa menghadapi dan menyelesaikan masalah sejak dini akan memiliki pola pikir yang lebih fleksibel, kreatif, dan mandiri dalam kehidupan sehari-hari (Atiasih, 2020).

Menurut (Yuriansa, 2021) kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek krusial yang perlu diperhatikan pada anak. Dalam proses belajar dan bermain, anak seringkali dihadapkan pada masalah-masalah kecil yang mereka pecahkan sendiri. Dengan demikian, anak akan mampu menyelesaikan masalah atau tugas yang diberikan oleh guru di sekolah. Kemampuan pemecahan masalah merupakan bakat dasar yang harus diajarkan kepada anak sejak usia dini. Hal ini dikarenakan pemecahan masalah merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif anak. Urgensi dari kemampuan ini semakin nyata ketika kita mencermati berbagai definisi dan pandangan yang telah disampaikan oleh para ahli di bidangnya, yang secara konsisten menyoroti peran krusialnya dalam membentuk individu yang adaptif dan siap menghadapi tantangan. Permata (2020) mendefinisikan pemecahan masalah sebagai kemampuan individu dalam menerapkan pengalamannya untuk memecahkan kesulitan dan menentukan tindakan terbaik. Lebih lanjut, menurut Wahyuti et al. (2023:3), keterampilan pemecahan masalah memerlukan penggunaan pengalaman dan pengetahuan seseorang untuk menemukan solusi dan mengumpulkan informasi. Ketika diberi kebebasan untuk berpikir dan mencoba memecahkan masalah sendiri tanpa paksaan dari guru, keterampilan pemecahan masalah anak-anak meningkat; semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk berpikir, semakin banyak kesempatan mereka untuk mencari dan membuktikan (Sari et al., 2022). Kemampuan ini juga menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi di masa selanjutnya. Untuk mencapai perkembangan tersebut secara optimal, diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Atiasih, 2020).

Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain, karena bermain merupakan dunia anak yang paling alami dan menyenangkan. Melalui bermain, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga belajar berbagai konsep secara tidak langsung melalui pengalaman yang mereka lakukan sendiri. Aktivitas bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mencoba hal baru, serta mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Salah satu jenis permainan yang memiliki nilai edukatif tinggi adalah permainan balok. Permainan ini memungkinkan anak

untuk menyusun, membangun, serta menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan ide dan gagasan yang mereka miliki. Dalam proses tersebut, anak dihadapkan pada berbagai situasi yang menuntut mereka untuk berpikir dan menemukan solusi, seperti menyeimbangkan balok agar tidak jatuh atau menyusun bentuk tertentu sesuai keinginan. Penggunaan media balok dalam pembelajaran terbukti dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak karena mereka belajar melalui proses mencoba dan memperbaiki. Hal ini menunjukkan bahwa permainan balok bukan hanya sekadar aktivitas bermain, tetapi juga sarana pembelajaran yang bermakna (Utami, 2018).

Permainan balok tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi permainan balok juga memiliki peran penting dalam merangsang perkembangan kognitif anak secara lebih luas. Pada saat bermain balok, anak mulai mengenal berbagai konsep dasar seperti bentuk, ukuran, warna, serta hubungan antara satu objek dengan objek lainnya. Anak juga belajar mengenai keseimbangan, struktur, dan hubungan sebab-akibat melalui aktivitas menyusun balok. Dalam penelitian Atiasih (2020) dijelaskan bahwa penggunaan media balok dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak melalui aktivitas menyusun dan membangun. Dalam proses ini, anak sering menghadapi kegagalan, seperti bangunan yang runtuh atau susunan yang tidak sesuai dengan rencana, sehingga mereka terdorong untuk mencoba kembali dengan cara yang berbeda. Proses mencoba, gagal, dan memperbaiki inilah yang menjadi bagian penting dalam melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Anak secara tidak langsung menggunakan logika dan penalarannya untuk menentukan langkah yang tepat agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai (Aisyah, 2020).

Penelitian lain oleh Amatullah (2022) juga menunjukkan bahwa anak yang sering terlibat dalam permainan balok memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang jarang melakukannya. Anak menjadi lebih mampu merancang, mengambil keputusan, serta menyesuaikan strategi ketika menghadapi hambatan dalam proses bermain. Mereka juga terlihat lebih percaya diri dalam mencoba berbagai kemungkinan solusi tanpa merasa takut melakukan kesalahan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK RA AL-MAARIF, kegiatan bermain balok masih kurang diberikan oleh guru sehingga anak masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kegiatan bermain balok dalam proses pembelajaran agar kemampuan pemecahan masalah anak dapat berkembang dengan lebih baik. Hal ini terlihat pada kemampuan pemecahan masalah anak, di mana anak menunjukkan peningkatan dalam menyusun strategi, menyelesaikan tantangan sederhana, serta bekerja sama dengan teman saat

bermain. Hasil observasi ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan balok sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna bagi anak. Pemanfaatan permainan balok dalam pembelajaran anak usia dini perlu terus dikembangkan dan dioptimalkan agar dapat mendukung perkembangan kognitif, khususnya kemampuan pemecahan masalah, secara maksimal (Maryani et al., 2024).

Atas dasar itu, penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh permainan balok terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini di TK RA AL-MAARIF, dengan harapan hasilnya dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana permainan balok dapat memengaruhi perkembangan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah pada anak usia dini.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest design, yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok kontrol, dengan memberikan tes sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Tujuan dari desain ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan balok terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak yang bersekolah di TK RA AL-MAARIF yang berjumlah 30 anak (Atiasih, 2020).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang digunakan untuk menilai kemampuan pemecahan masalah anak berdasarkan beberapa indikator, seperti kemampuan memahami masalah, menyusun strategi, mencoba berbagai solusi, dan memperbaiki kesalahan (Pratiwi & Widjayatri, 2024). Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata pretest dan posttest, serta menggunakan uji t untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan balok terhadap kemampuan pemecahan masalah anak. Jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK RA AL-MAARIF, terhadap anak usia dini, diperoleh data kuantitatif mengenai pengaruh permainan balok terhadap kemampuan pemecahan masalah anak. Penelitian ini menggunakan desain *pretest* dan *posttest* pada satu

kelompok anak yang diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain balok secara terstruktur.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah Anak

No	Aspek yang Dinilai	Pretest (Rata-rata)	Posttest (Rata-rata)	Peningkatan
1.	Memahami masalah sederhana	56,2	83,5	27,3
2.	Menyusun strategi	54,8	81,9	27,1
3.	Mencoba berbagai solusi	55,1	82,3	27,2
4.	Memperbaiki kesalahan	55,5	83,1	27,6
5.	Rata-rata	55,4	82,7	27,3

Selain itu, hasil analisis statistik juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan balok terhadap kemampuan pemecahan masalah anak.

Tabel 2. Hasil Uji Statistik

Keterangan	Nilai
t hitung	6,25
t tabel	2,06

Berdasarkan tabel, terlihat adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak setelah diberikan permainan balok, dari nilai rata-rata pretest 55,4 menjadi 82,7 pada posttest dengan peningkatan sebesar 27,3 poin; peningkatan ini terjadi pada seluruh aspek seperti memahami masalah, menyusun strategi, mencoba solusi, dan memperbaiki kesalahan; selain itu, hasil uji menunjukkan t hitung (6,25) lebih besar dari t tabel (2,06), sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan tersebut signifikan dan dipengaruhi oleh penggunaan permainan balok.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Belajar

Kategori	persentase
Sebelum perlakuan(<i>pretest</i>)	35%
Sesudah perlakuan(<i>posttest</i>)	85%

Peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 35% menjadi 85% juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami perkembangan yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Hal ini berarti bahwa hampir seluruh anak dalam kelompok penelitian mampu mencapai kategori berkembang sesuai harapan bahkan berkembang sangat baik dalam aspek pemecahan masalah. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari hasil angka, tetapi juga dari perubahan perilaku anak selama kegiatan berlangsung, seperti lebih aktif mencoba, tidak mudah menyerah, serta lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas. Anak juga terlihat lebih mampu bekerja sama dan berdiskusi dengan teman dalam mencari solusi. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan balok tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada perkembangan sosial dan emosional anak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan balok memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata serta hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan yang bermakna sebelum dan sesudah perlakuan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anak mengalami perkembangan dalam kemampuan berpikir logis, sistematis, dan terarah. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2024) yang menyatakan bahwa permainan balok dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, khususnya dalam memahami pola dan hubungan antar objek. Anak yang aktif bermain balok cenderung lebih mampu mengorganisasi pikirannya ketika menghadapi masalah sederhana. Selain itu, dalam penelitian berbasis pendekatan STEAM oleh Rahmawati (2024) juga dijelaskan bahwa kegiatan bermain balok mendorong anak untuk melakukan eksplorasi, percobaan, dan pengambilan keputusan secara mandiri, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Jannah et al., 2025).

Permainan balok juga berperan dalam mengembangkan kemampuan visual spasial yang sangat berkaitan dengan pemecahan masalah. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2022) dijelaskan bahwa anak yang sering bermain balok memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami ruang, bentuk, dan struktur. Kemampuan ini penting karena anak harus mampu memprediksi dan merencanakan susunan balok agar dapat berdiri dengan baik. Proses tersebut melibatkan kemampuan berpikir logis dan analitis yang menjadi bagian dari pemecahan masalah.

Penelitian oleh Hidayat (2017) mengenai permainan balok angka juga menunjukkan bahwa anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis melalui kegiatan menyusun dan mengelompokkan objek. Dengan demikian, permainan balok tidak hanya melatih keterampilan motorik, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir anak dalam menyelesaikan berbagai tantangan selama bermain (Hipziah & Astuti, 2025).

Di samping itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh berbagai studi yang menggunakan permainan edukatif lain seperti permainan balok dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Penelitian oleh Wulandari (2023) menunjukkan bahwa anak yang diberikan stimulasi melalui permainan yang menantang cenderung memiliki kemampuan berpikir yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak mendapatkan stimulasi tersebut. Hal yang sama juga ditemukan dalam penelitian oleh Putra (2024) yang menyatakan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menemukan solusi melalui proses mencoba dan memperbaiki kesalahan. Permainan seperti balok memiliki kesamaan dalam hal melibatkan proses berpikir aktif dan eksploratif.

Hal ini memperkuat bahwa kegiatan bermain yang bersifat konstruktif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara lebih optimal (Nur et al., 2025).

Dalam penggunaan permainan balok ini peneliti dapat melihat bahwa anak terlihat lebih santai dan terasa menyenangkan sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar secara bersamaan. Sejalan dengan pengertian Taedjasaputra dalam Manurunung & Simanjuntak, (2019: 4) bahwa Permainan balok memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam bentuk sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar. Secara umum penggunaan permainan balok dalam kemampuan pemecahan masalah anak usia dini di RA AL-MAARIF, sudah berkembang dengan baik. Anak mampu menyelesaikan permainan dengan baik sehingga kemampuan pemecahan masalah dapat terbangun ketika anak bermain balok. Dari permainan balok anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan proses pembelajaran menjadi sangat terbantu. Dampak sangat terlihat ketika anak sebelum bermain balok dan setelah melakukan permainan balok. Belajar tidak hanya dilakukan dengan pensil dan buku, namun dapat dilakukan dalam bermain balok yang menyenangkan contoh salah satunya. Hal ini dapat dilihat adanya perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak dari sebelum dan setelah bermain balok (Amatullah, et al. 2022).

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan balok merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Anak yang terlibat dalam kegiatan ini tidak hanya belajar melalui pengalaman langsung, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Susanti (2024) yang menyatakan bahwa permainan konstruktif memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak. Selain itu, menurut Fauziyah (2024), permainan balok juga memberikan dampak positif terhadap aspek lain seperti kepercayaan diri, ketekunan, dan kemampuan bekerja sama dengan teman. Oleh karena itu, penggunaan permainan balok dalam pembelajaran anak usia dini sangat dianjurkan karena mampu memberikan manfaat yang menyeluruh bagi perkembangan anak, khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (Hamid et al., 2024).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh permainan balok terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini di RA AL-MAARIF, dapat disimpulkan bahwa: 1). Kemampuan pemecahan masalah anak usia dini di TK RA Almaarif mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa permainan balok. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 55,4 menjadi 82,7 pada posttest, yang berarti terdapat peningkatan

sebesar 27,3 poin. 2). Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 6,25 lebih besar dari t tabel sebesar 2,06, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan balok terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. 3). Peningkatan juga terlihat dari persentase ketuntasan belajar anak yang awalnya hanya 35% sebelum perlakuan, meningkat menjadi 85% setelah perlakuan, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai kategori berkembang sesuai harapan. 4). Temuan ini menunjukkan bahwa permainan balok mampu memberikan stimulasi yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah pada anak usia dini melalui kegiatan yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan kepada guru untuk lebih memanfaatkan permainan balok sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini, karena melalui kegiatan tersebut anak dapat belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan (Sari & Rahmawati, 2024). Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung, khususnya alat permainan edukatif seperti balok, agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan mampu menunjang perkembangan kognitif anak secara maksimal (Susanti & Fauziyah 2024). Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan stimulasi yang serupa di lingkungan rumah dengan menyediakan permainan konstruktif sehingga kemampuan berpikir dan pemecahan masalah anak dapat terus berkembang secara berkelanjutan (Pratiwi, 2022). Selanjutnya, bagi peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan metode, variabel, atau jumlah sampel yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih mendalam dan dapat memperkaya kajian mengenai pembelajaran anak usia dini (Putra, 2024).

DAFTAR REFERENSI

- Abaidata, R., Sumirat, E. M., Thalib, P., Salsabila, R. A., Alizah, S., Sua, A., Latama, R., Datunsolang, A. R., Labedik, S. A. S., Jois, A., Yulita, S., Dadu, N. F., & J, N. H. (2026). *Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan memecahkan masalah anak usia dini*.
- Aisyah, A. (2020). Mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 37–41. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>
- Amatullah, A. A., et al. (2022). Analisis penggunaan puzzle dalam kemampuan pemecahan masalah anak. *Wawasan Pendidikan UPGRIS*, 2(1), 93–100.
- Atiasih. (2020). Pengaruh media balok terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika anak usia dini. *Al-Urwatul Wutsqo: Keislaman dan*

Pendidikan, 1(1), 14. <https://ejournal.stai-alhidayah.ac.id/jurnalalurwatu1wutsqo/article/view/2>

- Utami, F. N., & P. R. W. (2018). Analisis kemampuan kognitif pemecahan masalah anak dalam bermain balok. *Jurnal AUDI*, 3(1), 63–72.
- Farida, S., Kurnia, A., & Syam'iyah. (2024). Pengaruh permainan treasure hunt terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pena PAUD*, 5(1), 48–62. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v5i1.35511>
- Gustira, A., Nurani, Y., & Wulan, S. (2023). Permainan tradisional petualangan Gobak Sodor dan kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1173–1185. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4071>
- Hamid, S. N., Ananta, H. P., Arthamevia, F. C., & Widiastuti, R. Y. (2024). Pengaruh media broom-broom terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 11(1), 1–11.
- Hipziah, Farida Herna Astuti, & N. M. S. (2025). Pengaruh permainan balok terhadap keterampilan kognitif anak usia 5–6 tahun. 5(4), 2016–2023.
- Jannah, R., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2025). Pengaruh kegiatan bermain dengan pendekatan STEAM terhadap kemampuan bermain balok anak usia 5–6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 389–403. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1219>
- Nur, F., Siregar, A., Sitorus, A. S., Islam, P., Usia, A., Islam, U., & Sumatera, N. (2025). Jigsaw puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun di RA Ikhlasul Amal. 9(2), 161–170. <https://doi.org/10.29313/ga>
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4–5 tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10.
- Pradana, P. H. (2016). Pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(2), 36–42.
- Pratiwi, R. L., & Widjayatri, R. D. (2024). Pengaruh permainan sorting color puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 tahun. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 2(1), 206–216. <https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v2i1.149>
- Maryani, R., Supriyadi, & Rahayu, W. (2024). Pengaruh permainan balok dan permainan LEGO terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di RA Darul Huda. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 5(1), 155–163. <https://doi.org/10.37373/bemas.v5i1.1337>