



MENINGKATKAN KEMAMPUAN DIMENSI RUANG MELALUI BERMAIN BALOK GEOMETRI PADA TAMAN KANAK-KANAK LESTARI BENGKULU UTARA

Hartiyah¹, Yaswinda²

^{1,2} Universitas Negeri Padang, Indonesia,

¹hartiyahlia@gmail.com, ²yaswinda@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to improve the spatial dimension skills of children aged 4–5 years through geometric block play at Taman Kanak-Kanak Lestari, North Bengkulu. The research used Classroom Action Research with the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The subjects were 15 children. Data were collected through observation, performance assessment, documentation, and product evaluation. The results showed improvement in all spatial dimension indicators, including shape visualization, spatial orientation, size comparison, and spatial construction. The average “very well developed” category increased from 9.55 in the initial condition to 83.75 in Cycle II. Therefore, geometric block play was proven effective in enhancing early childhood spatial dimension skills.

Keywords: Early Childhood, Geometric Blocks, Spatial Dimension, Classroom Action Research, Cognitive Skills.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dimensi ruang anak usia 4–5 tahun melalui bermain balok geometri di Taman Kanak-Kanak Lestari, Bengkulu Utara. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 15 anak. Data dikumpulkan melalui observasi, unjuk kerja, dokumentasi, dan penilaian hasil karya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dimensi ruang pada seluruh indikator, yaitu visualisasi bentuk, orientasi spasial, komparasi ukuran, dan konstruksi ruang. Rata-rata kategori berkembang sangat baik meningkat dari 9,55 pada kondisi awal menjadi 83,75 pada siklus II. Dengan demikian, bermain balok geometri terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan dimensi ruang anak usia dini.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Balok Geometri, Dimensi Ruang, Penelitian Tindakan Kelas, Kemampuan Kognitif.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan aspek fundamental dalam sistem pendidikan yang bertugas memberikan rangsangan menyeluruh pada perkembangan kognitif, motorik, bahasa, serta sosial-emosional anak. Tahap ini adalah masa keemasan bagi pertumbuhan saraf anak, sehingga lingkungan belajar harus mampu memfasilitasi semangat eksplorasi. Sebagai bagian dari PAUD, TK diharapkan mengusung konsep 'belajar

seraya bermain' demi mendukung tumbuh kembang yang optimal., karena bermain adalah dunia anak (Nurlina dkk. , 2024; Ritonga dkk. , 2023). Tujuan utama dari pembelajaran kognitif di tahap ini adalah mempersiapkan mental anak agar dapat memahami konsep-konsep dasar, termasuk dalam matematika dan ruang yang akan menjadi landasan bagi pendidikan selanjutnya.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di Taman Kanak-Kanak Lestari, Desa Sumber Rejo, Kecamatan Hulu Palik, Kabupaten Bengkulu Utara. Berdasarkan hasil observasi terhadap 15 siswa, ditemukan data yang menunjukkan rendahnya kemampuan kognitif anak dalam aspek dimensi ruang. Pada indikator visualisasi bentuk, hanya 2 anak (13,3%) yang berada pada kategori berkembang sangat baik, sedangkan 6 anak (40,0%) masih belum berkembang. Pada indikator orientasi spasial untuk posisi atas-bawah, hanya 1 anak (6,7%) yang berkembang sangat baik dan 7 anak (46,7%) masih belum berkembang. Hal yang hampir sama juga terlihat pada orientasi spasial depan-belakang, yaitu hanya 1 anak (6,7%) yang berkembang sangat baik, sedangkan 7 anak (46,7%) masih belum berkembang. Pada indikator komparasi ukuran, hanya 2 anak (13,3%) yang mampu membedakan ukuran balok dengan baik, sementara 6 anak (40,0%) masih belum berkembang. Sementara itu, pada indikator konstruksi ruang, hanya 1 anak (6,7%) yang mampu menggabungkan 3 jenis balok dengan sangat baik, sedangkan 8 anak (53,3%) masih berada pada kategori belum berkembang.

Anak-anak tersebut mengalami kesulitan dalam menentukan posisi objek secara tepat (seperti di atas, bawah, depan, belakang), susunan ruang dengan baik dan kesulitan dalam membedakan bentuk geometri yang mirip. Kejadian ini menunjukkan bahwa rangsangan yang diberikan selama ini belum secara optimal menyentuh aspek visual-spasial anak.

Pentingnya kemampuan dimensi ruang sangat terkait dengan kecerdasan visual-spasial yang merupakan komponen dari kecerdasan majemuk. Dimensi ruang secara umum dipahami sebagai kemampuan mental untuk mengamati, memvisualisasikan, dan memanipulasi informasi visual dalam konteks ruang. Menurut Indriyani dkk. (2025), dimensi ruang adalah suatu proses kognitif yang mencakup persepsi spasial, di mana anak harus bisa mengenali hubungan antara objek dalam ruang. Di sisi lain, Hasanah dan Fuqaha (2023) menyebut bahwa dimensi ruang berkaitan erat dengan kecerdasan matematis-logis, di mana anak belajar memahami volume dan kapasitas melalui pengamatan objek. Menurut penjelasan yang lebih mendalam dari Prasetya dan Suryana (2025), kompetensi dalam dimensi ruang mencakup identifikasi bentuk-bentuk geometri, pemahaman terhadap orientasi arah, serta kemampuan membayangkan perubahan objek secara bertahap.

Dari sudut pandang kognitif, kemampuan dimensi ruang melibatkan aktivitas otak dalam memproses informasi visual yang kompleks. Dimensi ruang itu sendiri terdiri dari beberapa elemen penting, yaitu: 1) Konsep bentuk (lingkaran, segitiga, persegi); 2) Konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek); 3) Konsep posisi (atas-bawah, depan-belakang, kanan-kiri); dan 4) Konsep jarak atau volume. Dukungan teori dari Howard Gardner mengenai kecerdasan spasial menekankan bahwa kemampuan ini memungkinkan anak membayangkan objek dengan akurat meskipun dari sudut pandang yang berbeda (Indrawanto dan Suryana, 2023). Hal ini juga berkaitan erat dengan geometri ruang, yang mempelajari objek tiga dimensi yang mengisi ruang. Menurut Rosalina dan Anggreani (2025), pengenalan geometri ruang pada anak membantu mereka memahami bahwa suatu benda memiliki volume dan massa, yang merupakan tingkat pemahaman yang lebih tinggi daripada sekadar mengenal gambar dua dimensi (Sintia dkk. , 2024; Wahyuningsih, 2021).

Metode paling ampuh untuk merangsang kemampuan kognitif dalam dimensi ruang adalah melalui aktivitas bermain. Bagi anak-anak dalam tahap usia dini, bermain bukan hanya sekadar aktivitas hiburan, tetapi juga merupakan cara mereka membangun

pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman langsung (Wardani dan Suryana, 2022; Cendana dan Suryana, 2022). Alat yang paling sesuai untuk tujuan ini adalah balok geometris. Balok geometris berfungsi sebagai alat belajar yang bersifat manipulatif dan memiliki bentuk tiga dimensi yang nyata. Permainan konstruktif menggunakan balok memungkinkan anak untuk merakit, menumpuk, dan membangun struktur yang dapat melatih keterampilan mereka secara parsial (Suhanji dan Fadiyah, 2020; Rahmatia dkk. , 2022). Kegiatan bermain dengan balok geometris memiliki berbagai manfaat, termasuk pengembangan imajinasi, koordinasi antara mata dan tangan, serta keterampilan memecahkan masalah (Silvia dkk. , 2025; Sylvani dkk. , 2023; Masruroh, 2022).

Keterkaitan antara aktivitas bermain dengan balok dan kemampuan dalam dimensi ruang terletak pada interaksi fisik anak saat mereka bermain dengan objek tersebut. Ketika anak bermain balok, mereka secara alami memahami konsep gravitasi, keseimbangan, dan kedalaman (Hafid dkk. , 2025; Rahmawati dkk. , 2023). Jika dibandingkan dengan alat bermain lain seperti puzzle atau roda kincir, balok memberikan rangsangan yang lebih intens pada elemen geometri ruang karena sifatnya yang tiga dimensi (Rahayu dkk. , 2021; Rahmawati dkk. , 2025). Studi sebelumnya oleh Herawati dkk. (2026) dan Wahyuni dkk. (2023) menunjukkan bahwa frekuensi bermain balok berhubungan positif dengan peningkatan kecerdasan visual-spasial anak. Sintesis dari literatur menunjukkan bahwa penggunaan balok adalah cara yang sangat efektif untuk mengajarkan konsep ruang secara konkret (Nurulliyah dkk. , 2023; Yulita dan Erita, 2023).

Idealnya, anak-anak di tingkat TK harus sudah bisa menjelajahi konsep geometri dan ruang sebagai persiapan untuk pembelajaran selanjutnya. Namun, pada faktanya di TK Lestari, terdapat perbedaan yang mencolok antara harapan teori dan kenyataan di lapangan. Analisis menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan media lembar kerja peserta didik (LKPD) yang bersifat tidak konkret. Ketidacukupan media manipulatif dan keterbatasan variasi dalam permainan menyebabkan anak-anak cepat merasa bosan dan menghadapi kesulitan dalam memahami konsep dimensi ruang dengan baik (Putri dkk. , 2022; Jummiati dkk. , 2023).

Masalah yang teridentifikasi adalah rendahnya keterampilan persepsi spasial anak-anak karena kurangnya rangsangan dari media yang menarik. Meskipun sudah ada kajian tentang geometri, penelitian yang membahas "dimensi ruang" di konteks pedesaan Bengkulu Utara masih sangat jarang dilakukan. Terdapat celah penelitian di mana balok sering kali dianggap sebagai alat permainan tanpa bimbingan yang terstruktur untuk mencapai target kognitif tertentu (Khoilula dkk. , 2025; Tanjung dkk. , 2025). Oleh karena itu, ini menjadi jalan keluar dengan mengimplementasikan permainan balok geometris secara sistematis. Alasan pemilihan balok adalah karena efektivitasnya dalam merangsang kognisi anak secara menyeluruh (Yanti, 2024; Pratiwi dkk. , 2024). Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan langkah-langkah permainan balok yang berfokus pada penguatan indikator dimensi ruang tertentu di TK Lestari.

Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan agar anak-anak dapat mencapai standar perkembangan yang sesuai dengan usia mereka. Berdasarkan latar belakang yang ada, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dimensi ruang melalui permainan balok geometris pada anak-anak di Taman Kanak-Kanak Lestari. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Dimensi Ruang Melalui Bermain Balok Geometri Pada Siswa Taman Kanak-Kanak Lestari. Harapan dari penelitian ini adalah dapat memberikan referensi yang berguna bagi para guru dalam merancang pembelajaran geometri yang inovatif dan bermakna untuk anak usia dini.

KAJIAN TEORI

Kemampuan Dimensi Ruang Anak Usia Dini

Kemampuan dimensi ruang (spatial ability atau kemampuan spasial) merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan anak memahami posisi, arah, bentuk, ukuran, hubungan antarbenda, serta memvisualisasikan objek dalam ruang (Rahmatia, et al., 2021). Kemampuan ini menjadi dasar penting bagi perkembangan matematika, sains, teknologi, seni, dan kemampuan pemecahan masalah pada jenjang pendidikan berikutnya.

Menurut teori perkembangan kognitif, kemampuan spasial mulai berkembang pesat pada masa kanak-kanak awal. Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai mampu mengenali simbol, mengelompokkan bentuk, membandingkan ukuran, dan membangun representasi sederhana mengenai hubungan ruang. Pengalaman belajar yang bersifat konkret menjadi sangat penting untuk membantu anak memahami konsep-konsep tersebut (Jummiati, et al., 2023).

Pengertian Kemampuan Dimensi Ruang

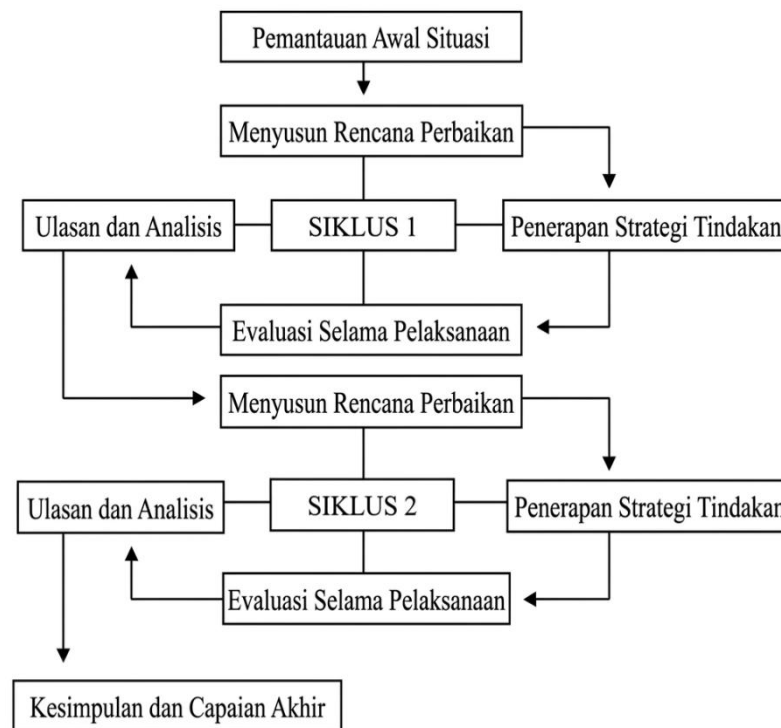
Kemampuan dimensi ruang adalah kemampuan individu dalam memahami, mengamati, memanipulasi, dan membayangkan hubungan antarobjek di dalam ruang dua maupun tiga dimensi (Rahmawati, et al., 2023).

Secara umum kemampuan dimensi ruang meliputi kemampuan untuk: mengenali bentuk dan ukuran benda; memahami posisi dan arah suatu objek; memperkirakan jarak; membayangkan perubahan bentuk atau posisi suatu benda; menyusun objek menjadi bangunan tertentu; memahami hubungan bagian dengan keseluruhan (Sintia et al., 2024).

Dalam pendidikan anak usia dini, kemampuan dimensi ruang tidak diajarkan melalui hafalan, tetapi dikembangkan melalui aktivitas bermain yang memberikan pengalaman langsung terhadap benda-benda konkret.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif untuk Meningkatkan kemampuan dimensi ruang siswa usia 4–5 tahun melalui bermain balok geometri di Taman Kanak-Kanak Lestari Bengkulu Utara. Model PTK yang digunakan adalah Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahap berulang: Perencanaan, Tindakan, Observasi, Dan Refleksi. Menurut Stephen Kemmis, PTK atau Penelitian Tindakan adalah sebuah kajian yang bersifat reflektif oleh pelaksana, untuk Meningkatkan kemampuan berpikir rasional dalam melaksanakan tugas-tugas mereka, memperdalam pemahaman terhadap tindakan yang diambil, serta memperbaiki praktik pembelajaran yang dilaksanakan.



Gambar 1. Bagan siklus Kemmis dan McTaggart

Subjek penelitian berjumlah 15 siswa usia 4-5 tahun . Karakteristik subjeknya adalah siswa yang sedang berada pada tahap berpikir konkret, aktif bermain, dan perlu stimulasi melalui media manipulatif untuk memahami bentuk dan ruang. Variabel penelitian terdiri atas variabel tindakan, yaitu bermain balok geometri , dan variabel hasil, yaitu kemampuan dimensi ruang .

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, unjuk kerja, dokumentasi, dan penilaian hasil karya . Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas siswa, rubrik unjuk kerja, lembar penilaian hasil susunan balok, pedoman dokumentasi, dan catatan guru. Skala penilaian dapat menggunakan skala 1-4: belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik.

Untuk mengetahui persentase hasil observasi, digunakan rumus persentase menurut Sugiyono (2020), yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = persentase yang diperoleh
- F = frekuensi jawaban atau jumlah anak pada kategori tertentu
- N = jumlah seluruh subjek penelitian

HASIL

Kondisi awal kemampuan Dimensi Ruang

Tabel 1. Instrumen Penilaian Meningkatkan kemampuan Dimensi Ruang Bermain Balok Geometri di TK Lestari Sumber Rejo

No	Indikator Kemampuan	Deskripsi Pengamatan	Butir
1.	Visualisasi Bentuk	1.2 Anak mampu menyebutkan nama bentuk geometri pada balok yang dipegang. Sintia dkk. (2024)	1
2.	Orientasi Spasial	2.1 Anak mampu menempatkan balok di posisi "atas" atau "bawah" benda lain. 2.2 Anak mampu meletakkan balok di posisi "depan" atau "belakang" bangunan. Indriyani dkk. (2025)	2
3.	Komparasi Ukuran	3.1 Anak mampu mengidentifikasi balok yang berukuran lebih panjang atau lebih pendek.	3
4.	Konstruksi Ruang	4.2 Anak mampu saat menggabungkan 3 jenis balok.	4

Tabel 2 : Hasil Observasi Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) Meningkatkan kemampuan Dimensi Ruang Bermain Balok Geometri di TK Lestari Sumber Rejo

No	Indikator Kemampuan	Deskripsi Pengamatan (Butir)	BSB (F)	BSB (%)	BSH (F)	BSH (%)	MB (F)	MB (%)	BB (F)	BB (%)
1	Visualisasi Bentuk	1.2 Anak mampu menyebutkan nama bentuk geometri pada balok yang dipegang.	2	13,3	3	20,0	4	26,7	6	40,0
2	Orientasi Spasial	2.1 Anak mampu menempatkan balok di posisi "atas" atau "bawah" benda lain.	1	6,7	2	13,3	5	33,3	7	46,7
3	Orientasi Spasial	2.2 Anak mampu meletakkan balok di posisi "depan" atau "belakang" bangunan.	1	6,7	3	20,0	4	26,7	7	46,7
4	Komparasi Ukuran	3.1 Anak mampu mengidentifikasi balok yang berukuran lebih panjang atau lebih pendek.	2	13,3	2	13,3	5	33,3	6	40,0
5	Konstruksi Ruang	4.2 Anak mampu saat menggabungkan 3 jenis balok.	1	6,7	2	13,3	4	26,7	8	53,3

Tabel 3 : Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus 1 (Pertemuan 1, 2, 3) Meningkatkan kemampuan Dimensi Ruang Bermain Balok Geometri di TK Lestari Sumber Rejo

No	Deskripsi Pengamatan (Butir)	P1 - BS (F/%)	P1 - BS (H/%)	P1 - MB (F/%)	P1 - BB (F/%)	P2 - BS (F/%)	P2 - BS (H/%)	P2 - MB (F/%)	P2 - BB (F/%)	P3 - BS (F/%)	P3 - BS (H/%)	P3 - MB (F/%)	P3 - BB (F/%)

1	1.2 Menyebutkan nama bentuk geometri	4 / 26,7	3 / 20, 0	4 / 26,7	4 / 26,7	6 / 40,0	4 / 26,7	3 / 20,0	2 / 13,3	8 / 53,3	4 / 26,7	2 / 13,3	1 / 6,7
2	2.1 Menempatkan balok posisi "atas/bawah"	3 / 20,0	3 / 20, 0	4 / 26,7	5 / 33,3	5 / 33,3	4 / 26,7	3 / 20,0	3 / 20,0	7 / 46,7	4 / 26,7	3 / 20,0	1 / 6,7
3	2.2 Meletakkan balok posisi "depan/belakang"	3 / 20,0	2 / 13, 3	5 / 33,3	5 / 33,3	4 / 26,7	4 / 26,7	4 / 26,7	3 / 20,0	6 / 40,0	5 / 33,3	3 / 20,0	1 / 6,7
4	3.1 Mengidentifikasi ukuran panjang/pendek	4 / 26,7	3 / 20, 0	4 / 26,7	4 / 26,7	5 / 33,3	4 / 26,7	3 / 20,0	3 / 20,0	7 / 46,7	4 / 26,7	3 / 20,0	1 / 6,7
5	4.2 Menggabungkan 3 jenis balok	2 / 13,3	3 / 20, 0	5 / 33,3	5 / 33,3	4 / 26,7	4 / 26,7	4 / 26,7	3 / 20,0	6 / 40,0	5 / 33,3	3 / 20,0	1 / 6,7

Tabel 4 : Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus 2 Pertemuan 1, 2, 3 Meningkatkan kemampuan Dimensi Ruang Bermain Balok Geometri di TK Lestari Sumber Rejo

No	Deskripsi Pengamatan (Butir)	P1 BS B (F/ %)	P1 BS H (F/ %)	P1 M B (F/ %)	P1 B B (F/ %)	P2 BS B (F/ %)	P2 BS H (F/ %)	P2 M B (F/ %)	P2 B B (F/ %)	P3 BS B (F/ %)	P3 BS H (F/ %)	P3 M B (F/ %)	P3 B B (F/ %)
1	1.2 Menyebutkan nama bentuk geometri	10 / 66, 7	3 / 20, 0	2 / 13, 3	0 / 0	12 / 80, 0	2 / 13, 3	1 / 6,7	0 / 0	14 / 93, 3	1 / 6,7	0 / 0	0 / 0
2	2.1 Menempatkan balok posisi "atas/bawah"	9 / 60, 0	4 / 26, 7	2 / 13, 3	0 / 0	11 / 73, 3	3 / 20, 0	1 / 6,7	0 / 0	13 / 86, 7	2 / 13, 3	0 / 0	0 / 0
3	2.2 Meletakkan balok posisi "depan/belakang"	9 / 60, 0	4 / 26, 7	2 / 13, 3	0 / 0	11 / 73, 3	3 / 20, 0	1 / 6,7	0 / 0	13 / 86, 7	2 / 13, 3	0 / 0	0 / 0
4	3.1 Mengidentifikasi ukuran panjang/pendek	10 / 66, 7	3 / 20, 0	2 / 13, 3	0 / 0	12 / 80, 0	2 / 13, 3	1 / 6,7	0 / 0	14 / 93, 3	1 / 6,7	0 / 0	0 / 0

5	4.2	9 / 4 / 2	0	11	3	1	0	13	2	0	0
	Menggabu	60, 26, / / 0	/ / 0	/ / 73, 20, 6,7	/ / 86, 13, 7	/ / 13, 3	/ / 0	/ / 86, 13, 7	/ / 13, 3	/ / 0	/ / 0
	ngkan	3 0 7 13,		73, 20, 6,7				86, 13, 7	13, 3		
	jenis balok		3	3	0			7	3		

Tabel 5 : Persentase Peningkatan Akhir (Kategori BSB) Meningkatkan kemampuan Dimensi Ruang Bermain Balok Geometri di TK Lestari Sumber Rejo

No	Indikator Kemampuan / Deskripsi Pengamatan	Kondisi Awal (%)	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)	Keterangan
1	1.2 Anak mampu menyebutkan nama bentuk geometri pada balok yang dipegang.	13,3	53,3	93,3	Meningkat
2	2.1 Anak mampu menempatkan balok di posisi "atas" atau "bawah" benda lain.	6,7	46,7	86,7	Meningkat
3	2.2 Anak mampu meletakkan balok di posisi "depan" atau "belakang" bangunan.	6,7	40,0	86,7	Meningkat
4	3.1 Anak mampu mengidentifikasi balok yang berukuran lebih panjang atau lebih pendek.	13,3	46,7	93,3	Meningkat
5	4.2 Anak mampu saat menggabungkan 3 jenis balok.	6,7	40,0	86,7	Meningkat
	Rata-rata	9,34	45,34	89,34	Meningkat

Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis tindakan pada siklus I, peneliti menemukan beberapa kelemahan dalam pelaksanaan bermain balok geometri. Refleksi ini dilakukan untuk menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil refleksi juga didiskusikan bersama guru kelas agar tindakan pada siklus II dapat direncanakan dengan lebih baik. Pada siklus I, kemampuan dimensi ruang anak masih berada pada kategori belum berkembang secara optimal. Pada pertemuan ketiga siklus I, hasil yang diperoleh belum mencapai KKM yang ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh masih banyak anak yang belum mampu menempatkan balok pada posisi orientasi spasial yang tepat, belum mampu menyebutkan nama bentuk geometri, serta masih mengalami kesulitan dalam mengonstruksi ruang.

Selain itu, anak juga kurang memahami cara menggabungkan berbagai jenis balok menjadi susunan yang utuh. Untuk mengatasi hal tersebut, guru kembali menjelaskan bentuk-bentuk geometri, memberikan contoh konkret, serta memberikan penguatan dan reward kepada anak yang aktif dan berhasil menjawab pertanyaan. Guru juga mengingatkan kembali contoh bentuk konstruksi yang telah ditempel agar mudah dipahami oleh anak. Pada aspek konstruksi ruang, sebagian anak masih kesulitan menyusun dan menggabungkan balok secara tepat. Sebagai solusi, guru memberikan contoh melalui media visual berupa susunan balok yang rapi dan teratur agar dapat ditiru oleh anak. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

a. Perbaikan Perencanaan

Sebelum pelaksanaan siklus II, peneliti melakukan perbaikan perencanaan. Perbaikan tersebut meliputi penyusunan RPPH dengan tema membangun miniatur lingkungan sekolah untuk mengenalkan dimensi ruang, menyiapkan lembar observasi dan evaluasi, serta menyiapkan contoh gambar anak yang menempatkan balok sesuai orientasi

ruang. Visualisasi bentuk geometri dibuat lebih jelas, sedangkan komparasi ukuran panjang dan pendek yang sebelumnya bersifat abstrak diganti dengan alat peraga balok nyata yang lebih menarik.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan pada hari Senin, tanggal 4 Juni 2026 sampai dengan 18 Juni 2026, dengan jumlah anak sebanyak 15 orang. Pada siklus ini, pembelajaran dibuat lebih konkret, bervariasi, dan menarik agar anak lebih mudah memahami konsep dimensi ruang melalui bermain balok geometri.

Deskripsi Siklus II

Siklus II dilaksanakan setelah peneliti melakukan refleksi terhadap hasil penelitian pada siklus I. Hasil pengolahan data pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan dimensi ruang anak melalui bermain balok geometri sudah mulai berkembang dengan baik, namun belum seluruhnya mencapai nilai yang diharapkan. Oleh karena itu, tindakan pada siklus II difokuskan pada perbaikan pembelajaran agar peningkatan kemampuan anak menjadi lebih optimal. Pada siklus II, anak diberi kesempatan untuk bermain balok geometri dengan bimbingan yang lebih terarah, penggunaan media visual yang lebih jelas, serta pemberian motivasi dan reward selama kegiatan berlangsung. Guru juga mencontohkan kembali cara menyebutkan bentuk geometri, menempatkan balok pada posisi ruang yang tepat, membandingkan ukuran panjang-pendek, dan menyusun beberapa jenis balok menjadi bangunan sederhana.

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan dimensi ruang anak mengalami peningkatan yang sangat baik. Anak terlihat lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan menyusun bentuk ruang geometri, merasa senang karena model bentuk yang ditampilkan menarik, serta lebih aktif menirukan contoh yang diberikan guru. Pemberian reward berupa jempol dan tepuk tangan juga membuat anak semakin percaya diri dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas.

Tabel 6 : Rekapitulasi Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 Setelah Tindakan Meningkatkan kemampuan Dimensi Ruang Bermain Balok Geometri di TK Lestari Sumber Rejo

No	Aspek yang diamati	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Menyebutkan nama bentuk geometri pada balok yang dipegang (Visualisasi Bentuk)	BSB: 3 (15%), BSH: 2 (10%), MB: 3 (15%), BB: 12 (60%)	BSB: 4 (20%), BSH: 2 (10%), MB: 3 (15%), BB: 11 (55%)	BSB: 5 (25%), BSH: 2 (10%), MB: 3 (15%), BB: 10 (50%)
2	Menempatkan balok posisi atas/bawah atau depan/belakang (Orientasi Spasial)	BSB: 2 (10%), BSH: 3 (15%), MB: 2 (10%), BB: 13 (65%)	BSB: 3 (15%), BSH: 3 (15%), MB: 2 (10%), BB: 12 (60%)	BSB: 4 (20%), BSH: 5 (25%), MB: 3 (15%), BB: 8 (40%)
3	Mengidentifikasi ukuran balok panjang atau pendek (Komparasi Ukuran)	BSB: 2 (10%), BSH: 2 (10%), MB: 2 (10%), BB: 14 (70%)	BSB: 3 (15%), BSH: 2 (10%), MB: 2 (10%), BB: 13 (65%)	BSB: 4 (20%), BSH: 2 (10%), MB: 2 (10%), BB: 12 (60%)
4	Menggabungkan minimal 3 jenis balok menjadi bangunan (Konstruksi Ruang)	BSB: 3 (15%), BSH: 2 (10%), MB: 2 (10%), BB: 13 (65%)	BSB: 4 (20%), BSH: 2 (10%), MB: 2 (10%), BB: 12 (60%)	BSB: 5 (25%), BSH: 2 (10%), MB: 2 (10%), BB: 11 (55%)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada setiap pertemuan terjadi peningkatan kemampuan dimensi ruang anak melalui bermain balok geometri dari aspek pertama sampai aspek keempat. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anak semakin mampu mencapai kategori berkembang sangat baik pada seluruh aspek yang ditetapkan.

Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, peningkatan kemampuan dimensi ruang anak melalui bermain balok geometri pada kategori berkembang sangat baik sudah mencapai KKM. Hal ini berarti kemampuan dimensi ruang anak melalui bermain balok geometri mengalami peningkatan yang nyata. Hasil yang ditemukan setelah pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa anak lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan menyusun bentuk ruang geometri. Anak juga merasa senang karena model bentuk yang ditampilkan menarik dan mudah dicontoh, sehingga merangsang minat mereka untuk mengenal dimensi ruang. Pemberian reward berupa jempol dan tepuk tangan pada anak yang berhasil juga meningkatkan semangat mereka dalam kegiatan pembelajaran. Pada akhir siklus II, kemampuan dimensi ruang anak berkembang sangat baik. Anak mampu menunjukkan visualisasi bentuk balok geometri, orientasi spasial posisi balok, komparasi ukuran, dan penggabungan balok menjadi susunan konstruksi yang rapi. Karena nilai yang dicapai anak sudah memenuhi indikator yang ditetapkan, maka siklus II dihentikan.

Analisis Data

Data observasi yang diperoleh selama penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai berkembang sangat baik sudah mencapai indikator yang ditetapkan. Rekapitulasi peningkatan kemampuan dimensi ruang anak melalui bermain balok geometri pada kategori BSB dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Persentase Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) Meningkatkan kemampuan Dimensi Ruang Bermain Balok Geometri di TK Lestari Sumber Rejo

No	Aspek yang diamati	Kondisi Awal (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Keterangan
1	Menyebutkan nama bentuk geometri pada balok yang dipegang (Visualisasi Bentuk)	13,3	25	85	Meningkat
2	Menempatkan posisi balok sesuai arah ruang (Orientasi Spasial)	6,7	20	85	Meningkat
3	Mengidentifikasi ukuran balok panjang atau pendek (Komparasi Ukuran)	13,3	20	85	Meningkat
4	Menggabungkan berbagai jenis balok menjadi bangunan (Konstruksi Ruang)	6,7	25	80	Meningkat
	Rata-rata	9,55	22,5	83,75	Meningkat

Berdasarkan tabel tersebut, seluruh aspek mengalami peningkatan dari kondisi awal ke siklus I dan meningkat lagi pada siklus II. Peningkatan tertinggi tampak pada aspek visualisasi bentuk, orientasi spasial, dan komparasi ukuran yang masing-masing mencapai 85% pada siklus II. Sementara itu, aspek konstruksi ruang juga meningkat menjadi 80%, yang menunjukkan bahwa anak semakin mampu menyusun balok menjadi bangunan yang lebih terstruktur.

PEMBAHASAN

Anak pada kelompok usia 4-5 tahun berada pada fase perkembangan kognitif praoperasional menurut teori Jean Piaget. Pada tahapan ini, anak belajar memahami lingkungan sekitarnya melalui representasi simbolik dan pengalaman langsung yang bersifat konkret. Konsep abstrak seperti dimensi ruang, bentuk visual, dan hubungan posisi antarobjek tidak dapat dipahami anak hanya melalui penjelasan verbal atau lembar kerja

kertas dua dimensi. Oleh karena itu, diperlukan media manipulatif yang dapat diindera secara langsung.

Balok geometri hadir sebagai alat permainan edukatif (APE) yang ideal karena memiliki struktur tiga dimensi nyata (memiliki panjang, lebar, dan tinggi). Melalui karakteristik fisiknya yang bervariasi – mulai dari kubus, balok, silinder, hingga prisma – media ini merangsang rasa ingin tahu anak untuk bereksplorasi secara kinestetik sekaligus visual.

Penelitian menunjukkan bahwa bermain balok geometri dapat meningkatkan kemampuan dimensi ruang anak usia 4–5 tahun di TK Lestari Bengkulu Utara. Peningkatan terjadi pada semua indikator, yaitu visualisasi bentuk, orientasi spasial, komparasi ukuran, dan konstruksi ruang. Rata-rata kategori berkembang sangat baik naik dari 9,55 pada kondisi awal menjadi 83,75 pada siklus II.

Pada hasil pengumpulan data dan analisis tindakan pada siklus I, peneliti menemukan beberapa kelemahan dalam pelaksanaan bermain balok geometri. Refleksi ini dilakukan untuk menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya kemampuan dimensi ruang anak masih berada pada kategori belum berkembang secara optimal. Anak juga kurang memahami cara menggabungkan berbagai jenis balok geometri menjadi susunan yang utuh. Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus menjelaskan kembali bentuk-bentuk geometri, memberikan contoh konkret, serta memberikan penguatan dan reward kepada anak yang aktif dan berhasil menjawab pertanyaan. Guru juga kembali mengingatkan contoh bentuk konstruksi yang telah ditempel agar mudah dipahami oleh anak.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, peningkatan kemampuan dimensi ruang anak melalui bermain balok geometri pada kategori berkembang sangat baik sudah mencapai KKM. Hal ini berarti kemampuan dimensi ruang anak melalui bermain balok geometri mengalami peningkatan yang nyata. Hasil yang ditemukan setelah pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa anak lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan menyusun bentuk ruang geometri. Pemberian reward berupa jempol dan tepuk tangan pada anak yang berhasil juga meningkatkan semangat mereka dalam kegiatan pembelajaran. Pada akhir siklus II, kemampuan dimensi ruang anak berkembang sangat baik. Anak mampu menunjukkan visualisasi bentuk balok geometri, orientasi spasial posisi balok, komparasi ukuran, dan penggabungan balok menjadi susunan konstruksi yang rapi.

Peningkatan tersebut terjadi karena anak belajar melalui pengalaman langsung dengan media yang konkret dan menarik. Balok geometri memungkinkan anak memegang, menyusun, membandingkan, dan memindahkan objek sehingga konsep ruang menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, guru memberi bimbingan yang lebih terarah, contoh visual yang jelas, penguatan, dan reward sehingga anak lebih aktif dan percaya diri selama kegiatan berlangsung.

Secara teori, kemampuan dimensi ruang berkaitan dengan kecerdasan visual-spasial, yaitu kemampuan mengenali, memvisualisasikan, dan memanipulasi objek dalam ruang. Artikel juga menjelaskan bahwa dimensi ruang mencakup pengenalan bentuk, ukuran, posisi, dan hubungan antarobjek. Karena anak usia dini masih berada pada tahap berpikir konkret, penggunaan media manipulatif seperti balok geometri sangat sesuai untuk membantu pemahaman konsep tersebut.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sintia dkk. yang menunjukkan bahwa bermain balok dapat mengenalkan bentuk geometri pada anak. Penelitian Rahmawati dkk., Wahyuni dkk., dan Yanti juga mendukung bahwa media balok berpengaruh positif terhadap kemampuan geometri dan kognitif anak usia dini. Selain itu, penelitian Indriyani dkk. dan Hasanah & Fuqaha menegaskan bahwa permainan balok dapat meningkatkan persepsi spasial dan kecerdasan matematis-logis anak.

Dengan demikian, bermain balok geometri terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan dimensi ruang anak usia 4-5 tahun. Hasil ini diperkuat oleh teori perkembangan anak dan penelitian terdahulu yang sama-sama menunjukkan bahwa media konkret dan kegiatan bermain merupakan cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Peningkatan kemampuan dimensi ruang yang signifikan terjadi karena anak belajar melalui pengalaman langsung (*hands-on learning*). Balok geometri memberikan kesempatan bagi anak untuk memegang, memutar, memindahkan, dan menyusun objek secara nyata. Jika susunan balok mereka runtuh, anak mendapatkan umpan balik langsung (*direct feedback*) dari alam bahwa konstruksinya belum seimbang. Proses *trial and error* (coba-gagal) inilah yang membangun struktur kognitif baru di dalam otak anak, membuat pemahaman spasial mereka bersifat permanen dan mendalam, bukan sekadar hafalan sementara.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa bermain balok geometri dapat meningkatkan kemampuan dimensi ruang anak usia 4-5 tahun di TK Lestari Bengkulu Utara. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator, yaitu visualisasi bentuk, orientasi spasial, komparasi ukuran, dan konstruksi ruang. Rata-rata kategori berkembang sangat baik meningkat dari 9,55% pada kondisi awal menjadi 83,75% pada siklus II. Dengan demikian, media balok geometri terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai referensi dalam daftar pustaka yang menunjukkan bahwa permainan balok berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif dan kemampuan geometri anak.

Daftar Pustaka

- Ardini, Pp, & Lestariningsih, A. (2018). *Bermain Dan Permainan Siswa Usia Dini: Sebuah Kajian Teori Dan Praktik* . Adjie Media Nusantara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Siswa Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*, 6 (1), 140-150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1516>
- Cohen, L., & Emmons, C. (2016). Bermain Balok: Bahasa Spasial Pada Siswa Prasekolah. *Early Childhood Research Quarterly*, 36, 421-432. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1223064>
- Fitriani, D., Dkk. (2021). Penerapan Ptaman Kanak-Kanak Dalam Pembelajaran Aktif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (5), 897-906. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.897>
- Hafid, M., Dkk. (2025). Memainkan Balok Untuk Perkembangan Siswa Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*, 10 (1), 1-12. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7504>
- Hasanah, S., & Agung, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Siswa Melalui Ptaman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Siswa*, 2 (2), 1-10. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24538>
- Hasanah, S., & Fuqaha, A. (2023). Meningkatkan Kecerdasan Matematis Logis Melalui Permainan Balok Geometri Pada Siswa Usia Dini. *Jurnal Ghulamuna: Pendidikan Siswa Usia Dini*, 5 (1), 37-41. <https://www.jurnal.inkadha.ac.id/index.php/ghulamuna/article/view/324>
- Herawati, N., Nafiqoh, H., & Alam, Sk (2026). Pengaruh Permainan Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Usia Dini. *Jurnal Ceria (Cerdas Ilmiah Siswa Usia Dini)*, 8 (1), 150-157. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/ceria/article/view/31074>

- Holis, A. (2017). Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 10 (1), 1–12. <https://doi.org/10.52434/Ip.V10i1.84>
- Indrawanto, Cas, & Suryana, D. (2023). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penggunaan Media Balok Konstruksi Di Taman Kanak-Kanak “Aisyiyah Bakung”. *Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*, 11 (1), 1–12. <https://E-Journal.StamanKanak-Kanakipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Empowerment/Article/View/369>
- Indriyani, N., Asmah, A., & Nita, Cir (2025). Penerapan Permainan Balok Untuk Meningkatkan Persepsi Spasial Siswa Usia 3–4 Tahun Di Kb Pkk Anggrek Bululawang. *Jurnal Asghar (Pendidikan Siswa Usia Dini)*, 10 (1), 33–43. <https://E-Journal.Uingusdur.Ac.Id/Asghar/Article/View/12186>
- Jummiati, J., dkk. (2023). Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Geometri melalui Permainan Balok Geometri Berpasangan. *Jurnal Pendidikan Tuntas*.
- Jummiati, S., Komariyah, I., & Warni, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Siswa Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Geometri Berpasangan Di Taman Kanak-Kanak Taratak Minang Pasaman Barat Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Terpadu*, 5 (1), 1–10. <https://doi.org/10.37985/Jpt.V1i4.278>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2018). *Perencana Penelitian Tindakan*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-2219-0>
- Khadijah, A., & Armanilah, A. (2017). Bermain Dan Permainan Siswa Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10 (1), 60–75. <http://Repository.Uinsu.Ac.Id/8459/1/Bermain%20aud.Pdf>
- Khoilula, Ht, Nasution, F., & Sitorus, As (2025). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Pada Siswa Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Masjid Nurul Muslim. *Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*, 7 (1), 1–11. <https://Ejournal.Aspirasi.Or.Id/Index.Php/Jupenbaud/Article/View/138>
- Mertler, Ca (2017). *Penelitian Tindakan: Meningkatkan Sekolah Dan Memberdayakan Pendidik*. Publikasi Sage. <https://doi.org/10.4135/9781483396487>
- Nevianti, N. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Pada Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*, 9 (1), 1–15. https://www.academia.edu/50979339/Proposal_Ptaman_Kanak-Kanak_Upaya_Meningkataman_Kanak-Kanakataman_Kanak-Kanakan_Kemampuan_Mengenal_Geometri_Melalui_Permainan_Balok_Pada_Kelompok_A
- Ningsih, Mf, Lestari, S., & Miranda, D. (2019). Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Siswa Usia 4-5 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini Bina Insan. *Jurnal Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini Borneo*, 7 (2), 1–12. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6094>
- Norton, L. (2019). *Penelitian Tindakan Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315147547>
- Nurlina, N., Utama, F., Laali, Sa, Susilaningsih, Cy, Yunita, Y., Risnajayanti, R., Idhayani, N., Sudiyarti, S., Wahyuni, Ns, & Yulina, E. (2024). Pendidikan Siswa Usia Dini: Konsep Dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini (Jpendidikan Anak Usia Dini)*, 12 (2), 1–18. <https://Repository.Um.Ac.Id/5531/1/Fullteks.Pdf>
- Pratiwi, D., Suryana, A., & Mardhiyana, D. (2024). Implementasi Penggunaan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Usia 4–5 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini Bina Bangsa Islamic School Serang Banten. *Jurnal Kognisi Dan Pendidikan Siswa Usia Dini*, 6 (2), 1–14. <https://Journal.Walisongo.Ac.Id/Index.Php/Joece/Article/View/27722>
- Putri, Am, Insani, A., & Hasiana, I. (2022). Pengaruh Media Balok Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Siswa Kelompok A Taman Kanak-Kanak Mutiara

- Bangsa Surabaya. *Jurnal PGRI Buana*, 9 (1), 120-128. https://www.researchgate.net/publication/366705575_Pengaruh_Media_Balok_Terhadap_Kemampuan_Mengenal_Bentuk_Geometri_Pada_Siswa_Kelompok_A_Taman_Kanak-Kanak_Mutiara_Bangsa_Surabaya
- Rahayu, H., Pawitri, A., & Syaikh, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Pengenalan Geometri Siswa Usia Dini Melalui Media Roda Kincir. *Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*, 4 (1), 127-133. <https://jurnal.staman.kanak-kanakipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1101>
- Rahmatia, H., dkk. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi*, 6(1), 47-57.
- Rahmawati, N., Zaenulloh, Mr, & Fauzi, Aa (2025). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Edukatif Puzzle Geometri Dalam Meningkatkan Kognitif Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Asma Nadia. *Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*, 13 (1), 1-15. https://scholar.google.com/ititions?view_op=view_itation&hl=id&user=rxjviugaaaaj&itation_for_view=rxjviugaaaaj:w7oemfmy1hyc
- Rahmawati, U., dkk. (2023). Pengaruh Kegiatan Bermain Balok terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Rahmawati, U., Handayani, T., Putri, Yf, & Febrianty. (2023). Pengaruh Kegiatan Bermain Balok Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Siswa Usia 4-5 Tahun Di Kb Nur Zabrina Desa Karya Mulia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5 (1), 265-272. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.10925>
- Ritonga, Mr, Mesra, R., Pratiwi, Sh, Salem, Vet, Wahyu, L., Wahyuni, W., Khasanah, U., Tuerah, Pr, Korompis, Me, & Putra, Smd (2023). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*, 11 (2), 1-20. https://www.researchgate.net/publication/380456874_Penelitian_Tindakan_Kelas
- Rosalina, Pa, & Anggreani, C. (2025). Membiasakan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Metode Bermain Menggunakan Media Papan Bentuk 3d Pada Siswa Kelompok A Pendidikan Anak Usia Dini Terpadu Negeri Pembina Banjarmasin Timur. *Jurnal Ilmu Kependidikan Siswa Usia Dini*, 14 (1), 61-71. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad/article/view/14653>
- Sari, Dkk. (2021). Penerapan Ptaman Kanak-Kanak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*, 5 (2), 1-10. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1046>
- Sintia, L., Sari, R. P., & Haryaono, M. (2024). Mengenal Bentuk Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok pada Anak Kelompok B. *Early Childhood Research and Practice*.
- Sintia, L., Sari, Rp, & Haryono, M. (2024). Mengenal Bentuk Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Pada Siswa Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Belimbing Raya Kepahiang. *Jurnal Mommy (Jurnal Inovasi Pendidikan Siswa Usia Dini)*, 7 (2), 100-109. <https://jurnal.utami.id/index.php/jm/article/view/104/85>
- Suhanji, A., & Fadiyah, F. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (Ape) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Siswa Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*, 5 (1), 1-19. <https://repositori.ptiq.ac.id/id/eprint/1078/>
- Suryana, D., & Desmila. (2022). Menyampaikan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Bermain Balok. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini-Lectura*, 7 (2), 143-153. https://journal.unilak.ac.id/index.php/pendidikan_anak_usia_dini-lectura/article/view/8632
- Tanjung, Kh, Nasution, F., & Sitorus, As (2025). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Pada Siswa Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Permainan Balok Di Taman

- Kanak-Kanak Masjid Nurul Muslimin. *Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*, 7 (1), 1-11.
<https://Ejournal.Aspirasi.Or.Id/Index.Php/Jupenbaud/Article/View/138>
- Ulvik, M., & Riese, H. (2016). Penelitian Tindakan Dalam Pendidikan: Perspektif Teoretis. *Penelitian Tindakan Pendidikan*, 24 (1), 1-13.
<https://doi.org/10.1080/00220272.2016.1183309>
- Wahyuni, Im, Windasari, Iw, & Hendra. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri Melalui Media Balok Warna Pada Kelompok A2 Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal I. *Jurnal Pelangi (Pendidikan Siswa Usia Dini)*, 10 (2), 1-10.
<https://Ejournal.Iaimbima.Ac.Id/Index.Php/Pelangi/Article/View/1246>
- Wahyuningsih. (2021). Pengenalan Warna Bentuk Geometri Dengan Media Balok Pada Siswa Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Jeron Nogosari Boyolali. *Jurnal Educatio*, 8 (1), 1-12.
<https://Ejournal.Unma.Ac.Id/Index.Php/Educatio/Article/View/1055>
- Wulandari, Dkk. (2020). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan Siswa Usia Dini*, 4 (2), 1-10.
<https://doi.org/10.31004/Jptam.V4i2.620>
- Yanti, Ar (2024). Pengaruh Media Balok Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Siswa Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (1), 1-15.
<https://Repository.Metrouniv.Ac.Id/Id/Eprint/9886/>
- Yaswinda. (2023). Pengaruh Media Labirin Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. *Pelangi Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*.
<https://Ejournal.Iaimbima.Ac.Id/Index.Php/Pelangi/Article/View/1263>
- Yulita, N., & Erita, N. (2023). Permainan Acak Balok Geometri Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Koto Barat. *Jurnal Pendidikan Terbuka*, 11 (1), 45-52.
<https://doi.org/10.31004/Jptam.V7i2.11114>
- Yulita, N., & Erita, N. (2023). Permainan Acak Balok Geometri dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.