



Pengaruh Permainan Balok Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 5-6 Tahun

Siti Maharani¹, Icam Sutisna² & Yenti Juniarti³

¹²³Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Sitimaharani173@gmail.com, icamsutisna@ung.ac.id, yenti@ung.ac.id

Info Artikel	Abstrak
<i>Sejarah Artikel:</i>	Studi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana permainan balok mempengaruhi keterampilan memecahkan masalah pada anak-anak berusia 5-6 tahun di TK Negeri Kartini. Permainan balok dipilih karena salah satu jenis permainan edukatif yang dapat mendorong perkembangan kognitif anak, khususnya dalam bidang berfikir kritis dan pemecahan masalah. Pendekatan yang diterapkan adalah eksperimen dengan rancangan pretest-posttest satu kelompok. Sebanyak 16 anak dari kelompok B menjadi subjek dalam penelitian ini. Peningkatan ini terlihat dalam berbagai aspek seperti kemampuan mengamati, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengkomunikasikan, melakukan eksperimen, hingga menyimpulkan. Dengan temuan ini, permainan balok terbukti bisa dianggap sebagai salah satu metode pengajaran yang efisien dalam mendukung pertumbuhan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada anak-anak di usia dini
Diterima	
Februari 2026	
Disetujui	
Februari 2026	
Dipublikasikan	Kata kunci: Balok; Kemampuan Problem Solving; Anak Usia Dini
Maret 2026	

Abstract

This study aims to determine the extent to which block play influences problem-solving skills in 5-6 years-old children at kartini state kindergarten. Block play was chosen because it is a type of educational game that can encourage children's cognitive development, particularly in the areas of critical thinking and problem-solving. The approach used was an experiment with a single-group pretest-posttest design. A total of 16 children from group B became subject in this study. This improvement was seen in various aspect such as the ability to observe, group, compare, measure, communicate, conduct experiments, and draw conclusions. Based on these findings, block plat has been proven to be an efficient teaching method in supporting the development of critical and creative thinking skills in children at an early age.

Keywords: Block; Problem Solving; Early Childhood



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang umumnya dilakukan oleh seseorang yang berperan sebagai pengantar kepada individu yang memerlukannya; pengantar ini bisa berupa guru atau melalui pembelajaran mandiri. Terdapat berbagai metode yang dapat diterapkan oleh guru untuk mendidik anak-anak, khususnya usia dini, karena mereka membutuhkan bimbingan dan perhatian yang intens. Kesabaran dan ketekunan sangatlah penting. Apabila kita tidak dapat menghadapinya dengan tenang, kita akan merasakan dampak dari situasi tersebut. (Etivali, 2019:213).

Pendidikan memegang peranan yang sangat vital dalam kehidupan setiap individu. Tujuan dari pendidikan adalah untuk menyediakan proses belajar yang memungkinkan manusia untuk bertahan hidup. Pendidikan dimulai sejak masa kanak-kanak agar nilai-nilai tersebut dapat diterapkan di masa dewasa. Diharapkan anak-anak mendapatkan pendidikan yang sesuai dalam tahap awal kehidupan mereka. Pandangan Sayer dan rekan-rekan (2018) mendukung hal ini dengan menyatakan bahwa “pertumbuhan dan kemajuan anak sejak umur dini sangat memperhatikan pengembangan seluruh aspek kepribadian secara komprehensif. Karena itu, sistem pendidikan perlu disusun untuk mendukung pembentukan karakter dan potensi anak secara holistik yang berkualitas seharusnya dapat diberikan pada usia dini. Pendidikan berfungsi membantu individu, baik dirinya sendiri maupun orang lain, untuk mencapai berbagai tujuan yang ingin dicapai. Umumnya, pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang disampaikan oleh seorang pengajar kepada individu yang memerlukan pengetahuan; pengajar ini sering disebut guru, tetapi bisa juga berfungsi sebagai seorang otodidak. (Adzroil, 2019:213).

Terdapat 6 aspek perkembangan yang penting dalam pertumbuhan anak yaitu (1) perkembangan fisik. Perkembangan fisik meliputi aspek pertumbuhan tubuh, serta keterampilan motorik besar seperti berjalan dan berlari, dan keterampilan motorik kecil seperti menggenggam dan menulis. (2) Kognitif juga memainkan peranan dalam perkembangan ini. Yang dimana pada perkembangan ini berkaitan dengan kemampuan berfikir anak, memahami, dan memecahkan

masalah, serta keterampilan akademik seperti membaca dan berhitung. (3) perkembangan bahasa. Perkembangan ini berhubungan dengan keterampilan berbicara, pengertian bahasa, serta kemampuan berkomunikasi baik secara verbal maupun nonverbal bersama orang lain. (4) Kemajuan emosional dan sosial. di mana pada perkembangan ini berkaitan dengan kemampuan membangun koneksi dengan orang lain memerlukan keterampilan dalam mengelola perasaan serta memahami emosi diri sendiri dan orang lain. (5) perkembangan moral dan etika. Yang dimana pada perkembangan ini berkaitan dengan pemahaman tentang nilai-nilai, norma sosial, serta Kemampuan untuk membedakan antara apa yang benar dan apa yang salah. (6) perkembangan kemandirian. Yang dimana pada perkembangan ini melibatkan pembentukan kepercayaan diri, kemandirian, serta pemahaman tentang siapa diri mereka dalam lingkungan sosial.

Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak dari permainan balok terhadap keterampilan memecahkan masalah di taman kanak-kanak negeri kartini yang terletak di Desa Bulontalangi Barat, Kecamatan Bulango Timur, Kabupaten Bone Bolango, anak-anak yang berumur 5 hingga 6 tahun permainan balok digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, termasuk kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Di dalam studi ini, diterapkan metode eksperimen yang menggunakan desain pretest dan posttest pada satu kelompok. Terdapat 16 anak sebagai objek yang menjadi bagian dari kelompok B. data dikumpulkan menggunakan berbagai metode, termasuk observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Alat ukur yang digunakan telah melalui pengujian untuk validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan problem solving anak setelah diberikan perlakuan bermain balok, yang mencakup kemampuan mengamati, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengkomunikasikan, melakukan eksperimen, dan menyimpulkan. Berdasarkan uji statistik, diperoleh hasil bahwa permainan balok memberikan pengaruh peningkatan kemampuan problem solving anak dapat dipengaruhi secara signifikan oleh permainan balok. Oleh karena itu, permainan ini bisa dijadikan

metode yang ampuh dalam mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Pendidikan anak usia dini, yang sering dikenal dengan PAUD, sangat penting dalam perkembangan anak. Selama periode usia antara 1 hingga 6 tahun, anak-anak mengalami periode yang dikenal sebagai masa emas, di mana pertumbuhan otak berlangsung dengan sangat cepat. Proses perkembangan ini tidak hanya melibatkan aspek fisik, tetapi juga meliputi kognitif, bahasa sosial, emosional, dan moral. Pendidikan yang diterima selama masa ini memiliki dampak besar terhadap kesiapan anak untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya serta perkembangan pribadi secara keseluruhan.

Pada tahap awal kehidupan, metode pembelajaran melalui bermain terbukti sebagai cara yang efisien untuk menyokong pertumbuhan anak. Permainan dengan balok, yang termasuk dalam kategori permainan konstruktif, telah menunjukkan banyak keuntungan dalam mendukung kemajuan dalam keterampilan berfikir anak, seperti kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Dengan bermain balok, anak-anak diberi kesempatan untuk mengamati, mengelompokkan, membandingkan, serta merancang dan menciptakan struktur berdasarkan imajinasi mereka. Proses ini melibatkan pengambilan keputusan dan pencarian solusi atas tantangan yang dihadapi selama bermain.

Namun, berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK Negeri Kartini, Masih terdapat banyak anak yang kesulitan saat menghadapi tantangan dan menyelesaikan permasalahan yang timbul saat bermain balok. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan problem solving anak masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Meskipun permainan balok sering digunakan dalam pembelajaran, pendekatan yang dilakukan belum sepenuhnya berfokus dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Masalah ini mendasari alasan mengapa penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki pengaruh permainan balok terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah pada Anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun sangatlah krusial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan pertumbuhan metode pembelajaran yang lebih efisien, khususnya dalam mengoptimalkan

proses belajar. pemanfaatan permainan balok sebagai alat untuk merangsang keterampilan pemecahan masalah anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan numerik dengan metode eksperimen, yang menerapkan desain One-Group Pretest-Posttest. Desain ini dipilih untuk melihat perbedaan atau perubahan kemampuan problem solving Anak sebelum dan setelah menjalani kegiatan sebagai perlakuan. bermain menggunakan media permainan balok. Dalam desain ini, hanya terdapat Sebuah kelompok subjek yang melakukan tes awal (pretest) sebelum mendapatkan perlakuan dan tes ulang (posttest) setelah perlakuan tanpa kelompok kontrol pembanding menurut Sugiyono (2021). Desain One-Group Pretest-Posttest adalah sebuah rancangan penelitian di mana satu kelompok yang sama diukur atau diuji sebelum dan sesudah diberi perlakuan atau intervensi untuk melihat perubahan yang terjadi bentuk variabel tertentu dengan melihat selisih hasil Uji awal dan uji akhir. Uji awal dilaksanakan untuk mengevaluasi kemampuan pemecahan masalah anak sebelum menggunakan media, sedangkan uji akhir dilakukan setelah anak menerima perlakuan berupa rangsangan pemecahan masalah melalui kegiatan bermain dengan media balok dalam beberapa sesi pertemuan.

Subjek penelitian berjumlah 16 anak dari kelompok B di TK Negeri Kartini. Teknik pengambilan sampel jenuh dilakukan dengan mengambil seluruh anggota populasi sebagai sampel. Karakteristik subjek yang dibahas adalah anak-anak yang berumur antara 5 hingga 6 tahun sudah terbiasa mengikuti kegiatan bermain di sekolah, mampu mengikuti arahan, dan menunjukkan minat terhadap permainan balok. Jumlah subjek ini disesuaikan dengan kondisi kelas dan kebutuhan penelitian dalam desain One-Group Pretest-Posttest. Pemilihan subjek pada kelompok B ini juga didasarkan atas hasil diskusi awal dengan guru kelas dan kepala sekolah yang merekomendasikan kelompok usia 4-5 tahun sebagai sasaran yang paling sesuai untuk diberikan stimulasi sensorimotor melalui media permainan balok anak-anak dalam rentang usia ini menunjukkan rasa ingin tahu

yang besar. kemampuan eksplorasi yang aktif, dan sedang berada dalam masa perkembangan koordinasi gerakan tubuh yang insentif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Temuan dari penelitian yang telah dilakukan di TK Negeri Kartini menunjukkan bahwa, ditemukan bahwa kegiatan bermain balok memberikan dampak besar terhadap peningkatan keterampilan anak usia 5 sampai 6 tahun dalam menyelesaikan masalah. Pada awalnya, sebelum intervensi dilakukan, sebagian besar anak-anak mengalami tantangan saat berusaha menjadikan balok-balok itu sebagai sebuah struktur yang kokoh, belum mampu membedakan bentuk dan ukuran secara tepat, serta belum menunjukkan kemampuan untuk menyampaikan alasan mengapa mereka menyusun balok dengan cara tertentu. Namun seiring dengan berjalannya perlakuan berupa permainan balok yang dilakukan secara rutin dalam beberapa kali pertemuan, tampak perubahan yang cukup mencolok. Anak-anak mulai menunjukkan keaktifan, inisiatif, dan strategi yang lebih terarah saat menghadapi tantangan dalam menyusun balok. Mereka juga mulai terbiasa mengamati, membandingkan tinggi-rendahnya bangunan, menyesuaikan bentuk dan ukuran balok, serta mencoba kembali jika susunan baloknya runtuh. Di sinilah kemampuan problem solving mulai berkembang secara nyata tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga berkaitan dengan sikap tidak mudah menyerah serta cara anak mengungkapkan pemikirannya.

Penemuan ini sesuai dengan teori kognitif yang diajukan oleh Piaget, yang menjelaskan bahwa anak berumur 5 hingga 6 tahun berada dalam fase praoperasional, yaitu periode ketika anak mulai memanfaatkan simbol-simbol untuk mewakili objek dan mulai memahami konsep-konsep dasar logika secara intuitif. Bermain balok menjadi sarana yang sangat tepat untuk memfasilitasi perkembangan kognitif ini, karena anak dilibatkan langsung dalam aktivitas konkret yang menuntut mereka mengamati, menyusun, dan memperkirakan hasil dari tindakan mereka. Selain itu, Piaget juga memperkenalkan pendekatan konstruktivisme yang menyoroti betapa krusialnya bagi anak untuk

mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan di sekelilingnya. Dalam hal ini, permainan balok memberikan kesempatan bagi anak untuk mengalami langsung, mencoba berbagai pendekatan, dan menemukan jawaban atas tantangan yang mereka hadapi saat bermain.

Tidak hanya itu, indikator problem solving yang diterapkan dalam studi ini, seperti kemampuan mengamati, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, bereksperimen, mengkomunikasikan, hingga menyimpulkan, seluruhnya menunjukkan peningkatan setelah kegiatan permainan balok dilakukan. Hal ini memperkuat pandangan dari Brewer dan Scully (dalam Suryati, 2019), yang menekankan bahwa salah satu cara yang paling ampuh untuk memperbaiki kemampuan berpikir kritis Pada anak-anak usia dini, kegiatan bermain merupakan sarana utama dalam pembelajaran. Dengan menggunakan blok bangunan, anak-anak tidak hanya menikmati waktu bermain, tetapi juga diajak untuk mengasah kemampuan berpikir, melakukan analisis, serta mencari solusi atas masalah secara mandiri. Temuan ini sesuai dengan pendapat dari NAEYC (National Association for the Education of Young Children) pengalaman bermain yang bermakna mampu merangsang rasa ingin tahu anak dan membantu mereka belajar menghadapi tantangan, mencoba kembali, dan membangun ketekunan serta kepercayaan diri.

Dengan kata lain, permainan balok bukan sekadar aktivitas fisik menyusun balok menjadi bentuk tertentu, melainkan menjadi wadah yang mendorong anak-anak untuk berpikir, berproses, dan belajar menyelesaikan masalah melalui pengalaman langsung. Melalui permainan yang menyenangkan, anak-anak tumbuh menjadi pemikir kecil yang aktif, kreatif, mereka dapat menemukan solusi untuk setiap tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Pembahasan

Hasil dari observasi ini menunjukkan bahwa permainan dengan balok bisa memberikan kesempatan belajar yang berarti bagi anak-anak dalam usia dini. Aktivitas ini bukan hanya menyenangkan, tetapi juga menantang dan merangsang berbagai aspek perkembangan, terutama dalam membangun kemampuan problem

solving. Melalui permainan yang bersifat konkret dan eksploratif, anak-anak di TK Negeri Kartini telah menunjukkan bahwa mereka mampu menjadi pemikir cilik yang aktif, penuh inisiatif, dan mampu mengembangkan strategi dalam menghadapi berbagai situasi. Hal ini menunjukkan bahwa media balok lebih dari sekedar sarana bermain, tetapi juga Berperan sebagai sarana pembelajaran yang efisien untuk mendukung pertumbuhan kognitif anak secara optimal.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di TK Negeri Kartini, terungkap bahwa aktivitas bermain balok berdampak secara signifikan pada peningkatan keterampilan pemecahan masalah pada anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun. Sebelum intervensi dilakukan, mayoritas anak menghadapi tantangan dalam menyusun balok untuk membentuk struktur yang kokoh, belum mampu membedakan bentuk dan ukuran secara tepat, serta belum menunjukkan kemampuan untuk menyampaikan alasan mengapa mereka menyusun balok dengan cara tertentu. Namun seiring dengan berjalannya treatment berupa permainan balok yang dilakukan secara rutin dalam beberapa kali pertemuan, tampak perubahan yang cukup mencolok. Anak-anak mulai menunjukkan keaktifan, inisiatif, dan strategi yang lebih terarah saat menghadapi tantangan dalam menyusun balok. Mereka juga mulai terbiasa mengamati, membandingkan tinggi-rendahnya bangunan, menyesuaikan bentuk dan ukuran balok, serta mencoba kembali jika susunan baloknya runtuh. Di sinilah kemampuan problem solving mulai berkembang secara nyata tidak hanya dalam dimensi pemikiran, tetapi juga dalam segi sikap tidak mudah menyerah serta cara anak mengungkapkan pemikirannya.

Temuan ini sejalan dengan konsep perkembangan kognitif yang diusulkan oleh Jean Piaget. Ia menjelaskan bahwa anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun berada pada fase praoperasional, yaitu saat mereka mulai memanfaatkan simbol untuk merepresentasikan objek dan secara intuitif memahami konsep-konsep logika dasar. Bermain balok menjadi sarana yang sangat tepat untuk memfasilitasi perkembangan kognitif ini, karena anak dilibatkan langsung dalam aktivitas konkret yang menuntut mereka mengamati, menyusun, dan memperkirakan hasil dari tindakan mereka. Selain itu, pendekatan konstruktivisme yang juga

diperkenalkan Piaget menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Dalam konteks tersebut, permainan balok memberi ruang bagi anak untuk mengalami secara langsung, mencoba berbagai strategi, dan mencari solusi untuk masalah yang mereka alami saat bermain.

Tidak hanya itu, indikator problem solving yang digunakan dalam penelitian ini, seperti kemampuan mengamati, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, bereksperimen, mengkomunikasikan, hingga menyimpulkan, seluruhnya menunjukkan peningkatan setelah kegiatan permainan balok dilakukan. Hal ini memperkuat pandangan dari Brewer dan Scully (dalam Suryati, 2019), yang menegaskan bahwa bermain adalah salah satu cara terbaik untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis pada anak-anak tidak sekadar bersenang-senang, tetapi juga dilatih untuk berpikir, menganalisis, dan memecahkan masalah secara mandiri. Penelitian ini konsisten dengan pendapat NAEYC (Asosiasi Nasional untuk Pendidikan Anak Usia Dini) yang menyatakan bahwa pengalaman bermain yang berarti dapat mendorong rasa ingin tahu pada anak serta membantu mereka dalam menghadapi kesulitan, mencoba lagi, dan mengembangkan ketekunan serta kepercayaan diri.

Dengan kata lain, permainan balok bukan sekadar aktivitas fisik menyusun balok menjadi bentuk tertentu, melainkan menjadi wadah yang mendorong anak-anak untuk berpikir, berproses, dan belajar menyelesaikan masalah melalui pengalaman langsung. Melalui permainan yang menyenangkan, anak-anak tumbuh menjadi pemikir kecil yang aktif, kreatif, dan dapat merumuskan jawaban atas setiap tantangan yang muncul dalam aktivitas harian mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, disimpulkan bahwa bermain balok berdampak positif pada keterampilan pemecahan masalah anak-anak berumur 5 hingga 6 tahun, dengan melakukan aktivitas bermain yang teratur dan menyenangkan, anak-anak menunjukkan perkembangan dalam kemampuan

pengamatan, membedakan bentuk dan ukuran, menyusun strategi, serta mencari solusi saat menghadapi kesulitan selama bermain. Anak tidak hanya belajar menyusun balok menjadi bentuk yang diinginkan, tetapi juga belajar berpikir logis, mengatasi kegagalan, dan mencoba kembali dengan pendekatan yang berbeda. Permainan balok terbukti memberikan pengalaman belajar yang bermakna, di mana anak dilatih untuk berpikir kritis, berinisiatif, serta mengkomunikasikan gagasan mereka secara sederhana namun jelas. Proses ini mendukung perkembangan kognitif sesuai dengan perkembangan anak dan berdasarkan teori yang menunjukkan bahwa di usia awal, anak-anak memperoleh pengetahuan dengan cara yang paling efektif melalui pengalaman nyata yang mencakup eksplorasi dan penyelesaian masalah secara langsung.

Oleh karena itu, permainan balok mampu menjadi salah satu cara belajar yang baik untuk meningkatkan kemampuan anak-anak pada usia dini dalam memecahkan masalah. Diharapkan agar guru dan orang tua dapat memanfaatkan bermain secara maksima, baik dalam proses belajar di sekolah maupun saat bersenang-senang di rumah, sehingga anak bisa berkembang menjadi individu yang mampu berfikir sendiri, kreatif, dan menyelesaikan berbagai tantangan sejak dini.

REFERENSI

- Brewer, J. A., & Scully, P. A. (2019). *Developmentally appropriate curriculum: Best practices in early childhood education* (7th ed.). Pearson Education.
- Bruner, J. S. (2021). *The Process of Education: Pembelajaran Berbasis Penemuan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Charlesworth, R., & Lind, K. K. (2007). *Math and science for young children* (5th ed.). Thomson Delmar Learning.
- Djaali. (2022). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Etivali, Adzroil Ula Al, and Bagus kurnia ps Alaika M. (2019). "Pendidikan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal :Penelitian Medan Agama* 10(2):212–37.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2021). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Ibda, H. (2015). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 15–26.
- Marinda, E. (2020). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Teori Jean Piaget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 192–198. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.284>
- Mulyasa, E. (2021). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- NAEYC. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8* (3rd ed.). National Association for the Education of Young Children.
- Retnowati, S. (2020). *Teori Vygotsky dan Aplikasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryati, N. (2019). Permainan Balok dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(1), 11–20.
- Yuliani, N. (2023). *Strategi Pembelajaran di PAUD: Integratif, Holistik, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group.