



PENGARUH TAHAPAN BERMAIN BALOK TERHADAP PENGENALAN KONSEP BENTUK PADA USIA 5-6 TAHUN DI TK DIKNAS KOTA BENGKULU

Wita Apriani, Rafhi Febryan Putera

Pendidikan Guru PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

Kata Kunci :

Media Balik
Konsep Bentuk
Geometris
Anak Usia Dini,

ABSTRACT

This research is motivated by the low understanding of children in recognizing geometry, especially the concept of shape. This study used a true quantitative research approach to the pretest-posttest control group design type. The research subjects were 12 children. Methods of data collection using observation and documentation. The data analysis used the statistical calculation of the Ttest Test. Based on the results of data analysis at the time of initial observation (pretest) and observation after treatment (posttest), the result of the decision making is that H_0 is rejected so that H_a is accepted because $T_{count} > T_{table}$ is $5.54 > 2.57$. So it can be concluded that this study shows that there is a significant influence between the stages of playing blocks on the introduction of the concept of shape at the age of 5-6 years in the Kindergarten DIKNAS City of Bengkulu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman anak dalam mengenal geometri terutama konsep bentuk. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif *true eksperimen* jenis *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 12 anak. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik perhitungan Uji T_{test} . Berdasarkan hasil analisis data pada saat observasi awal (*pretest*) dan observasi setelah perlakuan (*posttest*) diperoleh hasil pengambilan keputusannya yaitu H_0 ditolak sehingga H_a diterima karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $5,54 > 2,57$. Maka dapat disimpulkan pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tahapan bermain balok terhadap pengenalan konsep bentuk pada usia 5-6 tahun di TK Diknas Kota Bengkulu..

Email penulis:

witapriani2@gmail.com

PENDAHULUAN

Usia dini ialah usia yang sangat efektif untuk mengembangkan berbagai aspek yang dimiliki anak meliputi Aspek Agama dan Moral, Fisik Motorik, Bahasa, Kognitif, dan Sosial

Emosional. Upaya pengembangan aspek tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk mengembangkan kemampuan kognitif (Widyastuti, 2015) .

Menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan kognitif, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir. (Nasional, 2009)

Dalam (Saragi, 2014) Jean Piaget menjelaskan pengetahuan merupakan konstruksi dari seseorang yang mengetahui, maka tidak dapat ditransfer kepada penerima yang pasif. Penerima sendiri yang harus mengkonstruksi pengetahuan itu, baik objek maupun lingkungan hanyalah sarana untuk terjadinya konstruksi tersebut. Piaget percaya bahwa setiap makhluk hidup perlu beradaptasi dan mengorganisasi lingkungan fisik disekitarnya agar tetap bertahan hidup. Pikiran dan tubuh juga mengalami hal yang sama sehingga perkembangan pemikiran juga mirip dengan perkembangan biologis.

Dari teori diatas dapat di uraikan penjelasan bahwa pengetahuan seseorang hanya dapat diperoleh melalui pengalaman langsung. Dari pengalaman tersebut dapat memunculkan pola pikir konstruktif. Begitu juga dengan anak, pengetahuan tidak bisa di transfer secara langsung oleh pendidik. Namun pendidik dapat memberikan stimulus terhadap konsep berpikir konstruktif untuk mengembangkan kognitif anak melalui berbagai media pembelajaran.

Menurut Piaget dalam Sunanik 2014, perkembangan struktur kognitif hanya berjalan bila anak mengasimilasikan dan mengakomodasikan rangsangan dalam lingkungannya. Ini hanya mungkin bila nalar anak dibawa ke situasi lingkungan tertentu. Baru bila seseorang bertindak terhadap lingkungannya, bergerak dalam ruang, berinteraksi dengan objek, mengamati dan meneliti, serta berpikir, ia berasimilasi dan berakomodasi terhadap alam. Perbuatan itu mengembangkan skemata dan juga pengetahuannya. (Sunanik, 2014).

Menurut Hasanah dalam (Hasanah & Agung, 2019) Pengenalan konsep geometri pada anak dapat distimulasi melalui kegiatan yang menyenangkan, yaitu bermain. Pengenalan geometri melalui bermain akan membuat anak menjadi rileks, tidak merasa terbebani dan berdampak positif terhadap pembelajaran. Dengan mengenalkan anak kepada geometri, diharapkan dapat membantu anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam kehidupan sehari-hari, melalui berbagai latihan dasar anak diharapkan kelak mempunyai pola pemikiran yang logis, kritis dan rasional. Strategi penyampaian yang tepat sangat dibutuhkan dalam pemahaman konsep bentuk geometri dan dalam proses belajar mengajar agar dapat mengarahkan anak untuk memahami dan menguasai bentuk-bentuk dari geometri (Hasanah & Agung, 2019)

Beberapa ahli psikologi anak seperti Rodgers, Erikson, Piaget, Vygotsky, dan Freud dalam (Tantriyani, 2013) menyampaikan paling tidak ada tiga jenis kegiatan bermain yang mendukung pembelajaran anak yaitu, permainan fungsional atau sensorimotor, Permainan peran, dan permainan konstruktif. Permainan konstruktif dilakukan melalui kegiatan bermain untuk membuat bentuk-bentuk tertentu menjadi sebuah karya dengan menggunakan beraneka bahan, baik bahan cair, maupun bahan terstruktur. Bermain pembangunan menurut Piaget dapat membantu mengembangkan keterampilan anak dalam rangka keberhasilan sekolahnya di kemudian hari.

Maka dapat dikatakan bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi sekali oleh stimulasi yang diberikan pada usia dini. Dimana Usia dini merupakan usia yang tepat untuk anak

diberikan arahan, dorongan, dan rangsangan yang tepat agar kemampuan anak berkembang secara optimal.

Perkembangan kemampuan dasar kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti. Sesuai dengan kurikulum tahun 2010 dibagi menjadi tiga bidang yaitu bidang pengetahuan umum dan sains. Bidang pengembangan kognitif yang perlu dikembangkan adalah bidang pengembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola. Pelaksanaan proses pembelajaran mengenal konsep bentuk, warna, ukuran dan pola di Taman Kanak-kanak harus memahami serta menggunakan media sebagai alat bantu seperti bermain konstruktif (R. Dewi, 2012).

Menurut Tedjasaputra beberapa jenis permainan konstruktif salah satunya adalah balok. Media balok adalah alat edukatif yang terbuat dari kayu atau plastik berbentuk balok dengan bentuk-bentuk yang beragam, dan kegiatan pembelajaran ini terdiri dari menyusun merangkai dan membangun. Media balok akan melatih anak untuk berimajinasi dan berpikir agar menjadi sebuah bentuk tertentu (Ningsih & Wahyuningsih, 2018).

Dalam Konsep geometri yang dapat dikembangkan pada anak melalui bermain balok yaitu mengenalkan konsep bentuk. Menurut Lestari, K.W menjelaskan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar. (Setiyani, 2019)

Dalam prakteknya, belajar geometri pada anak usia dini diperlukan strategi pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan peserta didik untuk belajar. Setiap anak memiliki tingkat intelektual yang berbeda-beda sehingga perkembangan kemampuan berfikir anak pun berbeda pula. Perbedaan tersebut menyebabkan perbedaan penguasaan dan pemahaman konsep dan tahapan belajar yang dialaminya sebagai akibat dari berbagai faktor yang mempengaruhinya.

Van Hiele berpendapat bahwa ada lima tahapan anak belajar geometri, yaitu sebagai berikut: (a) Tahap Pengenalan. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, kubus, bola, lingkaran, dan lain-lain, tetapi ia belum memahami sifatnya, (b) Tahap Analisa. Pada tahap ini, anak sudah dapat memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri. Misalnya, anak dapat mengetahui dan mengenal bahwa sisi panjang yang berhadapan itu sama panjang, bahwa panjang kedua diagonalnya sama panjang dan memotong satu sama lain sama panjang dan lain-lain, dan (c) Tahap Pengurutan. Pada tahap ini, anak sudah dapat mengenal bentuk-bentuk geometri dan memahami sifat-sifatnya dan anak sudah dapat mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang satu sama yang lain berhubungan. (Hasanah & Agung, 2019).

Salah satu strategi yang dapat diberikan guru dalam mengenalkan konsep bentuk geometri kepada anak adalah melalui kegiatan bermain balok. Kegiatan bermain balok dapat mendorong diri anak untuk berimajinasi dan mengembangkan minat yang diinginkannya. Dalam bermain balok tentu tidak hanya asal bermain, maka agar anak dapat memahami berbagai konsep dengan benar perlu menerapkan tahapan-tahapan bermain balok yang sesuai. Namun pada umumnya di lapangan masih banyak guru yang belum mengenalkan tahapan-tahapan bermain balok pada anak. (Prihatini & Christiana, 2014b)

Menurut (Dwansi, Riswandi, & Surahman, 2017) dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terdapat sembilan indikator pada perkembangan mengenal bentuk geometri dikembangkan melalui tingkat pencapaian

perkembangan anak di lingkup perkembangan berpikir logis (kognitif) yakni (1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna, atau ukuran, (2) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi, (3) Mengelompokkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

Tingkat Pencapaian Perkembangan tersebut dikembangkan menjadi sembilan indikator yang digunakan sebagai penilaian yaitu: (a) Memilih bentuk geometri sesuai dengan warna, (b) Memilih bentuk geometri sesuai dengan bentuk, (c) Memilih bentuk geometri sesuai dengan ukuran (besar, sedang, kecil), (d) Menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk persegi, (e) Menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk lingkaran, (f) Menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk segitiga, (g) Mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan warna, (h) Mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan bentuk, (i) Mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan ukuran.

Pada saat peneliti melakukan magang 2 di TK Diknas Kota Bengkulu, peneliti menemukan terdapat beberapa anak yang kurang mengenal konsep bentuk terutama pada kelompok B usia 5-6 tahun. Anak-anak sering mengalami kesulitan ketika diminta guru mengurutkan bentuk jika belum diberi contoh. Sejauh ini anak hanya mengerjakan tugas sama persis dengan yang dicontohkan oleh guru. Mengingat pentingnya hal tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Tahapan Bermain Balok Terhadap Pengenalan Konsep Bentuk Pada Usia 5-6 Tahun di TK Diknas Kota Bengkulu”.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan ialah kuantitatif *True Eksperimen*. Tujuannya menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat dengan cara membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Ciri dari metode ini sampel yang digunakan untuk kelompok eksperimen dan kontrol dipilih secara random dari populasi yang ada. (Prihatini & Christiana, 2014).

Pada penelitian ini menggunakan metode *true eksperimen* jenis *Pretest-Posttest Control Group Design*. Emzir (2012:96) mengemukakan *Pretest-Posttest Control Group Design* adalah *desain* ini terdapat dua kelompok yang yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian kedua kelompok tersebut diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberi perlakuan, setelah diberi perlakuan kemudian kedua kelompok tersebut diberi posttest untuk mengetahui perbedaan kemampuan anak setelah diberi perlakuan (Y. Dewi, 2013).

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara acak atau random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok lain tidak diberi perlakuan. Bagan penelitiannya digambarkan sebagai berikut:

| | | |
|--------|---|----------------|
| R (KE) | X | O ₁ |
| R (KK) | | O ₂ |

Gambar 1. Bagan Penelitian

Keterangan : O_1 = Nilai Pretest (sebelum diberi treatment)
 O_2 = Nilai Posttest (setelah diberi treatment)
 X = Treatment (tahapan bermain balok)
 R (KE) = kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa bermain balok dengan tahapannya.
 R (KK) = kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Penelitian ini dilakukan di TK Diknas Kota Bengkulu terhadap pengenalan konsep bentuk dengan jumlah anak sebagai sampel uji instrumen sebanyak 12 anak dari keseluruhan 18 anak terdiri dari 3 kelas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2010, hlm. 203), mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks tersusun dari proses pengamatan dan ingatan. Sedangkan menurut Arikunto (2010, hlm. 274) metode dokumentasi merupakan pengumpulan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah dan lain sebagainya. Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto kegiatan dan hasil belajar anak kelompok B di TK Diknas Kota Bengkulu yang merupakan data pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan yang telah direncanakan benar-benar telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang judul pengaruh tahapan bermain balok terhadap pengenalan konsep bentuk pada usia 5-6 tahun ini dilaksanakan pada bulan Desember 2020 dengan 5 kali pertemuan, yaitu 1 kali diadakannya *pre-test*, 3 kali perlakuan dan 1 kali *post-test*. Dari data hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan dan diperoleh hasil yang diolah dengan menggunakan perhitungan T_{test} . Adapun perhitungan statistik dengan menggunakan tabel T_{test} sebagai berikut :

Tabel 1. Perhitungna menggunakan Uji T_{test} pengenalan bentuk

| No. | Nama (n) | Nilai Pretest (X_1) | Nilai Posttest (X_2) | Perbedaan (D) | D^2 |
|--------------------|----------|-------------------------------|-------------------------------|----------------|------------------------------|
| 1 | Bqs | 23 | 24 | -1 | 1 |
| 2 | Rr | 21 | 23 | -2 | 4 |
| 3 | Ant | 20 | 23 | -3 | 9 |
| 4 | Olv | 17 | 19 | -2 | 4 |
| 5 | Sf | 16 | 20 | -4 | 16 |
| 6 | Vn | 18 | 20 | -2 | 4 |
| N = 6 | | $X_1 = 115$ | $X_1 = 129$ | D = -14 | $D^2 = 38$ |
| Rata - Rata | | 19,16 | 21,5 | | |

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data mengenai kemampuan mengklasifikasi anak saat sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Pada saat observasi awal (*pretest*) diperoleh skor keseluruhan dari 6 anak sebesar 115. Dengan nilai rata-rata 19,16 dengan skor terendah 16 dan skor tertinggi 23. Perlakuan berupa kegiatan menyusun balok dengan kegiatan menyusun balok berdasarkan stimulasi yang telah diberikan guru yakni menyusun sesuai dengan tahapan dari bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat. Disini peneliti ingin mengetahui kemampuan anak membedakan konsep bentuk geometris melalui tahapan bermain balok.

Setelah pemberian perlakuan, anak-anak kelompok eksperimen berkembang kemampuan kognitifnya contohnya anak mampu mengenal konsep bentuk lingkaran, segitiga dan

segiempat. Pada saat observasi akhir (*posttest*) diperoleh skor keseluruhan dari 6 anak sebesar 129, dengan nilai rata-rata 21,5. Skor terendah 19 dan skor tertinggi 24. Kemudian hasil penelitian dihitung berdasarkan Uji T_{test} diperoleh bahwa $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ yaitu $5,54 > 2,57$ dengan taraf signifikansi = 5% (0.05), maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima.

Penggunaan media balok merupakan salah satu cara untuk memberikan pemahaman mengenai konsep geometri kepada anak. Anak dapat melihat secara langsung bentuk lingkaran, persegi dan segitiga. Bermain dengan menggunakan balok geometris dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak melalui kemampuan mengingat, menunjukkan dan mengelompokkan bentuk yang ada disekitarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sujiono dalam (Sujiono, 2009) bahwa pengetahuan, pemahaman dan penerapan dapat dikembangkan dalam pengembangan kognitif anak usia dini karena pada tahap ini anak mampu mengingat, menunjukkan, mengelompokkan dan mengerjakan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangannya (Rohaeni, 2014).

Teori Piaget dalam Sumarno (2000, hlm. 79), bahwa anak yang berumur 3 tahun dan 12 tahun diberi bermacam-macam objek dan disuruh membuat klasifikasi yang serupa menjadi satu, ada beberapa 85 kemungkinan yang terjadi. Yang termuda mulai dengan koleksi figuratif. Ia menyusun objek-objek tidak hanya berdasar pada kesamaan dan perbedaan, tetapi juga menjajarkannya dalam ruang, dengan baris, bentuk, ruang, dan lain-lain. Akibatnya koleksi itu sendiri membentuk suatu gambaran yang banyak. Anak yang lebih dewasa akan mengelompokkan objek-objek itu secara lebih terstruktur. Misalnya anak diberikan bermacam-macam benda geometris (bulat, segitiga, persegi) anak disuruh mengklasifikasi benda-benda tersebut (Kurnia, Saparahayuningsih, & Wembrayarli, 2014).

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tahapan bermain balok terhadap pengenalan konsep bentuk pada usia 5-6 tahun di TK Diknas Kota Bengkulu. Dari penelitian ini membuktikan bahwa tahapan bermain balok dapat digunakan dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri yang terlihat adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bentuk setelah perlakuan yang diberikan. Penelitian ini juga membuktikan Teori Bloom (dalam Puspitasari, 2016) bahwa anak usia dini dikatakan mampu berpikir secara optimal apabila anak dapat mengevaluasi kegiatan belajarnya sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka sepenuhnya dalam hal pemahaman geometri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diketahui bahwa perhitungan dari Uji T_{test} diperoleh $T_{\text{hitung}} = 5,54$ lebih besar dari $T_{\text{tabel}} = 2,57$ dan hasil pengambilan keputusannya yaitu H_0 ditolak sehingga H_a diterima karena $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ yaitu $5,54 > 2,57$. Dengan demikian terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tahapan bermain balok terhadap pengenalan konsep bentuk pada usia 5-6 tahun di TK Diknas Kota Bengkulu.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, R. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Mencari Pasangan Pada Anak TK Aba Troketon 2 Pedan Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dewi, Y. (2013). Pengaruh Kegiatan Meronce Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Pertiwi Singopadu, Sidoharjo, Sragen Kelompok A Tahun Pelajaran 2012/2013. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dwansi, R. M., Riswandi, R., & Surahman, M. (2017). Pengenalan Geometri Anak Usia Dini Melalui Media Manipulatif. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).

- Hasanah, L., & Agung, S. (2019). Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 115–124.
- Kurnia, S. D., Saparahayuningsih, S., & Wembrayarli, W. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Klasifikasi Berdasarkan Warna Bentuk Dan Ukuran Pada Kelompok B6 Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Kota Bengkulu. Universitas Bengkulu.
- Nasional, K. P. (2009). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009. *Jakarta: Direktorat Pembinaan Tk Dan Sd*.
- Ningsih, R. C., & Wahyuningsih, R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran (Balok Dan Puzzle) Terhadap Kemampuan Mengenal Geometri Di Tkit Bina Madina Gedongan Colomadu Tahun Pelajaran 2017/2018. Iain Surakarta.
- Prihatini, D., & Christiana, E. (2014a). Penggunaan Media Balok Cuisenaire Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Dan Ukuran Pada Anak Kelompok A Di TK R. A Kartini. *Paud Teratai*, 3(3), 1–6.
- Prihatini, D., & Christiana, E. (2014b). Penggunaan Media Balok Cuisenaire Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Dan Ukuran Pada Anak Kelompok A Di TK R. A Kartini. *Paud Teratai*, 3(3).
- Puspitasari, R. N. (2016). Pengaruh Media Loto Warna Dan Bentuk Terhadap Pemahaman Geometri Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita. *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(2), 99–108.
- Rohaeni, E. (2014). Penerapan Metode Bermain Balok Dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini Pada Paud Nuansa Kota Bandung. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 3(2), 181–197.
- Saragi, D. (2014). Konstruktivisme Jean Piaget Dalam Teori Bermain, Suatu Pembelajaran Seni Pada Anak.
- Setiyani, D. E. (2019). Pengaruh Permainan Balok Terhadap Kemampuan Pengenalan Bangun Datar Pada Anak Kelompok B Di RA Raden Fatah Blitar.
- Sujiono, Y. N. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sunanik, S. (2014). Perkembangan Anak Ditinjau Dari Teori Konstruktivisme. *Syamil: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal Of Islamic Education)*, 2(1), 14.
- Tantriyani, A. N. U. R. (2013). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Kelompok A Di TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten Tahun 2012/2013. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Widyastuti, D. S. (2015). Permainan Balok Berpengaruh Terhadap Kemampuan Kognitif Anak. Universitas Muhammadiyah Surakarta.