



Penerapan Permainan Balok untuk Meningkatkan Persepsi Spasial Anak Usia 3–4 Tahun di KB PKK Anggrek Bululawang

Nursasi Indrayani^{1*}, Ayu Asmah², Cicilia Ika Rahayu Nita³

¹Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

²Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

³Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

*Corresponding Author. E-mail: nursasiindrayani@gmail.com

Abstrak

Kemampuan persepsi spasial merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya pada rentang usia 3–4 tahun yang sedang berada pada masa emas perkembangan otak. Namun, hasil observasi awal di KB PKK Anggrek Bululawang menunjukkan bahwa hanya 1 dari 12 anak yang mencapai ketuntasan dalam persepsi spasial, dengan ketuntasan klasikal sebesar 8,33%. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan balok dapat meningkatkan kemampuan persepsi spasial anak. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus pembelajaran yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan persepsi spasial anak, yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan klasikal dari 8,33% (pra siklus), menjadi 50% pada siklus I, dan mencapai 75% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan balok efektif dalam menstimulasi pengenalan bentuk, ruang, dan imajinasi anak melalui aktivitas konkret dan menyenangkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan balok adalah media efektif untuk meningkatkan kemampuan persepsi spasial pada anak usia dini, serta dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat bagi guru PAUD.

Kata Kunci: Permainan Balok, Persepsi Spasial, Anak Usia Dini

Abstract

Spatial perception is a vital component of cognitive development in early childhood, particularly for children aged 3 to 4 years who are in the critical period of brain growth. Initial observations at KB PKK Anggrek Bululawang indicated that only 1 out of 12 children met the criteria for spatial perception mastery, resulting in a classical completeness rate of 8.33%. This study aimed to explore the effectiveness of block play in enhancing spatial perception skills. The research employed Classroom Action Research (CAR) with two learning cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observation and documentation. The results revealed a significant improvement in spatial perception, with classical completeness increasing from 8.33% (pre-cycle) to 50% in Cycle I and 75% in Cycle II. These findings suggest that block play effectively stimulates children's recognition of shapes, spatial orientation, and imagination through engaging and concrete activities. The study concludes that block play is an effective and enjoyable learning medium to improve spatial perception in early childhood and serves as a valuable teaching alternative for early childhood educators.

Keywords: Block Play, Spatial Perception, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses perkembangan anak secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, sosial, emosional, bahasa, maupun kognitif. Usia 0–6 tahun dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), di mana perkembangan otak anak berada dalam tahap paling pesat dan menentukan fondasi kemampuan anak di masa depan (Yatri & Amini, 2022). Oleh karena itu, stimulasi yang tepat pada masa ini sangat diperlukan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, salah satunya adalah kemampuan visual spasial.

Kemampuan visual-spasial adalah salah satu bentuk kecerdasan yang diusulkan oleh Howard Gardner dalam teori kecerdasan jamaknya. Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengolah informasi yang berhubungan dengan ruang dan bentuk. Dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan ini penting bagi anak dalam memahami dan memanipulasi objek di ruang sekitar mereka, seperti dalam kegiatan menggambar, menyusun blok, dan lainnya (Hibatullah et al., 2020). Pengembangan kemampuan ini dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas yang melibatkan manipulasi objek dalam ruang, yang memungkinkan anak memahami konsep-konsep geometri dasar (Sujiono, 2011).

Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan adalah kemampuan persepsi spasial. Persepsi spasial merupakan bagian dari kecerdasan visual-spasial yang berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengenali, mengolah, dan memanipulasi bentuk serta ruang. Kemampuan ini mencakup kepekaan terhadap warna, garis, ukuran, bentuk, serta hubungan antar objek (Jamaris, 2014). Anak yang memiliki persepsi spasial yang baik cenderung lebih mudah dalam memahami arah, posisi benda, serta konsep-konsep geometris dasar, yang menjadi landasan penting dalam proses pembelajaran di jenjang pendidikan berikutnya (Sujiono, 2011;Hibatullah et al., 2020). Pembelajaran dengan menggunakan media tertentu diperlukan dalam mengembangkan kemampuan persepsi spasial anak.

Salah satu pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan persepsi spasial adalah dengan permainan balok. Permainan balok memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menyusun berbagai bentuk bangunan sesuai dengan imajinasi mereka, yang melibatkan kemampuan untuk memahami hubungan ruang dan bentuk. Bermain balok juga dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, serta keterampilan motorik halus anak (W. Wahyuni & Pusari, 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2019) di TK Himawari Semarang menunjukkan bahwa penerapan permainan balok secara sistematis mampu meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak secara signifikan, dengan ketuntasan mencapai 94,44% pada siklus kedua. Temuan serupa juga diperoleh dalam penelitian Yatri & Amini (2022) di TK Al-Azhar Lampung Selatan, yang menyatakan bahwa anak yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk dan ukuran objek, menunjukkan perkembangan pesat dalam menyusun struktur balok setelah beberapa kali sesi bermain. Hasil-hasil ini memperkuat argumen bahwa permainan balok dapat menjadi media efektif dalam mengembangkan kemampuan persepsi spasial pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal di KB PKK Anggrek Bululawang, diketahui bahwa dari 12 anak usia 3–4 tahun, hanya 1 anak yang telah mencapai ketuntasan dalam aspek persepsi spasial, sehingga ketuntasan klasikalnya hanya sebesar 8,33%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak masih memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif untuk menstimulasi kemampuan spasial. Upaya yang telah dilakukan sebelumnya, seperti menggunakan media gambar dan foto, belum mampu

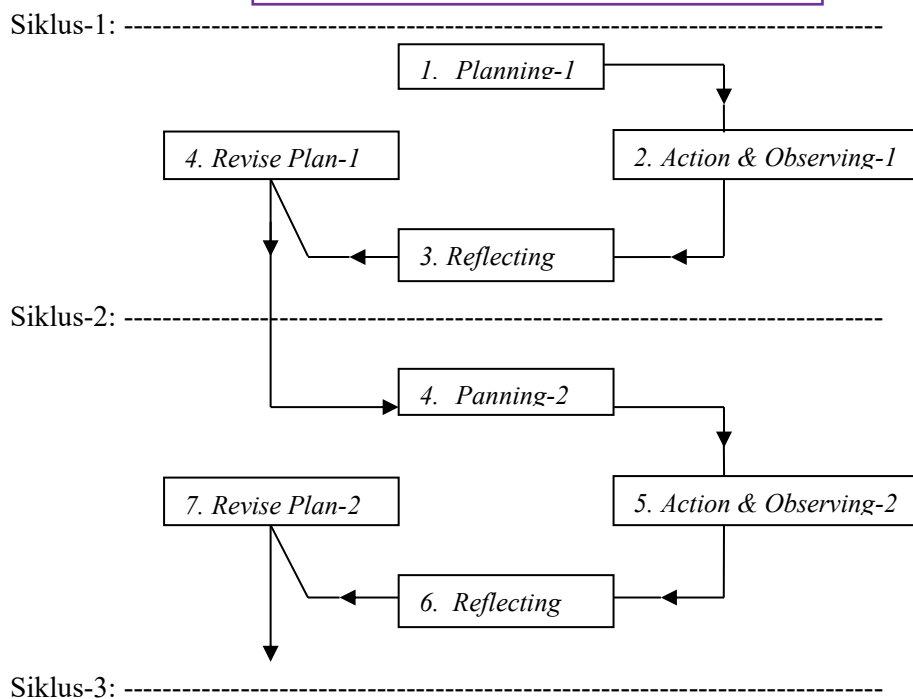
menarik perhatian anak secara optimal, bahkan anak cenderung kurang antusias dan hasilnya tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Inovasi pembelajaran diperlukan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Inovasi yang digunakan harus menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif dalam mengembangkan kemampuan persepsi spasial anak adalah permainan balok. Permainan ini melibatkan aktivitas menyusun, menggabungkan, dan membentuk objek secara fisik, sehingga anak dapat memahami konsep ruang, bentuk, dan ukuran melalui pengalaman langsung. Selain itu, permainan balok juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus, kreativitas, serta pemecahan masalah anak (Wahyuni & Pusari, 2015).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan balok dapat meningkatkan kemampuan persepsi spasial anak usia 3–4 tahun di KB PKK Anggrek Bululawang, Kabupaten Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dengan pendekatan ini, diharapkan permainan balok mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan persepsi spasial anak dan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi guru PAUD.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan persepsi spasial anak usia 3–4 tahun melalui penerapan permainan balok. PTK digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di kelas serta mencari solusi pemecahannya melalui tindakan yang sistematis dan berkelanjutan (Azizah, 2021). Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Arif & Oktafiana, 2023). Desain model Kemmis dan Mc. Taggart dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Model Kemmis dan Mc. Taggart (Purba et al., 2021).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2025, bertempat di KB PKK Anggrek Bululawang, Kecamatan Bululawang, Kabupaten Malang, pada semester genap tahun ajaran berjalan. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 3–4 tahun di KB PKK Anggrek Bululawang, sebanyak 12 anak, yang terdiri atas 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Teknik pemilihan subjek menggunakan teknik total sampling karena jumlah anak dalam satu rombongan belajar masih dalam skala kecil dan memungkinkan seluruhnya dilibatkan dalam proses penelitian. Sasaran dalam penelitian ini adalah kemampuan persepsi spasial anak usia dini, yang mencakup kemampuan membedakan bentuk, menyusun objek berdasarkan bentuk dan ukuran, serta menyampaikan kembali bentuk yang dibuat secara verbal.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPPH dan menyiapkan alat permainan balok serta instrumen observasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengenalkan kegiatan permainan balok kepada anak, membagikan alat permainan, memberikan contoh, serta membimbing anak selama kegiatan berlangsung. Tahap observasi dilakukan oleh observer menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap refleksi dilakukan setelah masing-masing siklus untuk mengevaluasi hasil, mengidentifikasi kekurangan, dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Data dikumpulkan menggunakan dua teknik, yaitu observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung untuk menilai kemampuan persepsi spasial anak. Dokumentasi digunakan untuk merekam kegiatan pembelajaran

melalui foto atau video, serta mengarsipkan catatan proses dan hasil tindakan. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah lembar observasi kemampuan persepsi spasial anak, yang mencakup delapan indikator perilaku, antara lain kemampuan membedakan bentuk, mengelompokkan, menyusun, menyebutkan bentuk, dan membuat karya dari balok. Penilaian dilakukan dengan kategori “muncul” dan “tidak muncul”. Lembar observasi yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Lembar Observasi Kemampuan Persepsi Spasial

No	Deskripsi Perilaku	Penilaian	
		Muncul	Tidak Muncul
1	Anak dapat membedakan bentuk-bentuk dari balok		
2	Anak dapat mengelompokkan balok sesuai dengan bentuknya		
3	Anak dapat menyusun balok berdasarkan bentuk yang ditentukan		
4	Anak mampu menyelesaikan bangun diluar langkah-langkah yang diberikan oleh guru		
5	Anak dapat menyebutkan bentuk balok yang diberikan oleh guru		
6	Anak dapat memasangkan benda berdasarkan pasangannya		
7	Anak mampu membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya		
8	Anak dapat menceritakan bentuk yang dibuatnya		

sumber: (Melya Nurul Oktavianty et al., 2024; R. Wahyuni, 2019).

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Penilaian dilakukan berdasarkan tingkat ketuntasan belajar individual dan klasikal. Ketuntasan individual dihitung dengan rumus persentase pencapaian indikator kemampuan oleh masing-masing anak. Seorang anak dinyatakan tuntas jika memperoleh nilai $\geq 70\%$ (Arikunto, 2006). Rumus perhitungan ketuntasan belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{ketuntasan belajar} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Ketuntasan klasikal dihitung berdasarkan jumlah anak yang mencapai ketuntasan individual dibagi total jumlah anak, dan dinyatakan berhasil jika $\geq 75\%$ anak mencapai ketuntasan, sesuai dengan standar yang dikemukakan oleh Trianto (dalam Panjaitan et al., 2020). Rumus perhitungan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$\text{ketuntasan klasikal} = \frac{\text{siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan balok dapat meningkatkan kemampuan persepsi spasial anak usia 3–4 tahun di KB PKK Anggrek Bululawang. Kemampuan persepsi spasial anak diamati melalui indikator seperti membedakan bentuk, menyusun balok, mengenali ukuran, serta menjelaskan bentuk yang dibuat. Proses penelitian dilakukan dalam dua siklus.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 12 anak, hanya 1 anak (8,33%) yang menunjukkan ketuntasan dalam kemampuan persepsi spasial. Anak-anak umumnya belum dapat menyusun bentuk sesuai instruksi, belum mampu membedakan bentuk balok secara konsisten, dan masih kesulitan menyampaikan bentuk yang mereka buat. Ketidakmampuan sebagian anak dalam mengenali bentuk secara menyeluruh menjadi salah satu penyebab belum berkembangnya kemampuan persepsi spasial secara optimal. Oleh karena itu, pendampingan menjadi aspek penting dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Pengenalan terhadap berbagai bentuk melalui pembelajaran yang dirancang secara efektif dan responsif dapat memperkaya wawasan anak dalam memahami konsep spasial (Maisyarah & Ismawati, 2023). Peran pendidik dalam proses ini sebaiknya difokuskan pada pemberian stimulasi berupa pengenalan bentuk tanpa membatasi kreativitas anak untuk menciptakan bentuknya sendiri, guna menjaga dan menumbuhkan daya imajinasi mereka.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, jumlah anak yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 6 anak (50%). Anak-anak mulai menunjukkan minat terhadap permainan balok, mulai mampu menyusun bentuk sederhana, dan terlihat mulai memahami konsep ukuran dan bentuk. Pada siklus II, dilakukan perbaikan terhadap strategi pelaksanaan, seperti pemberian contoh yang lebih jelas, pujian positif, serta pelibatan lebih aktif. Utsman (2003) Peran guru sangat menentukan dalam proses pembelajaran. Guru yang memiliki kompetensi tinggi cenderung lebih mampu membangun suasana belajar yang kondusif serta mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara maksimal.

Hasilnya, ketuntasan meningkat menjadi 9 anak (75%). Anak-anak mampu menyusun balok secara mandiri, menyebutkan bentuknya, bahkan menjelaskan secara sederhana struktur yang mereka buat. Peningkatan pada siklus II juga dapat terlihat dari hasil penyusunan balok. Bentuk dari susunan balok sudah mulai terlihat dengan jelas, meskipun masih ada beberapa peserta didik yang masih belum terlihat dengan jelas bentuknya. Nurhandayani & Putri, (2022) menyebutkan dalam penelitiannya, bahwa permainan balok mampu meningkatkan kemampuan konsentrasi anak. Hasil lengkap ketuntasan klasikal dapat dilihat pada tabel 1.

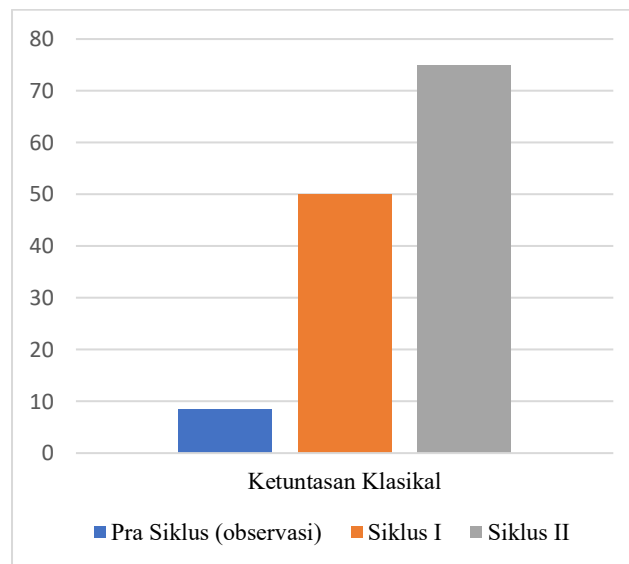
Tabel 2. Perbandingan Hasil Ketuntasan Klasikal Belajar Siswa

No	Pembelajaran	Ketuntasan Klasikal	Keterangan
1	Pra Siklus (observasi)	8,33 %	Belum Tuntas
2	Siklus I	50 %	Belum Tuntas
3	Siklus II	75 %	Tuntas

Sumber: Data Penelitian (2025).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa penerapan permainan balok secara sistematis terbukti dapat meningkatkan kemampuan persepsi spasial anak. Temuan ini menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian, yaitu mengkaji efektivitas permainan balok dalam mengembangkan kemampuan spasial anak usia dini. Peningkatan kemampuan terjadi karena permainan balok memberikan pengalaman belajar konkret. Anak-anak dapat langsung memanipulasi bentuk,

ukuran, dan ruang dengan cara yang menyenangkan. Aktivitas menyusun balok menstimulasi fungsi kognitif, visual, motorik halus, serta daya imajinasi. Gardner (dalam Yuliani, 2013) mengemukakan bahwa pengembangan kemampuan spasial pada anak dapat dilakukan melalui beragam pendekatan, salah satunya dengan merancang lingkungan serta aktivitas yang mampu merangsang persepsi visual dan ruang secara optimal. Selaras dengan hal tersebut, Tientje et al., (2004) menegaskan bahwa kemampuan persepsi spasial dapat ditingkatkan melalui kegiatan latihan yang terarah dan berkelanjutan. Perbedaan hasil ketuntasan klasikal juga dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 2. Perbandingan Hasil pengukuran Ketuntasan Klasikal.

Hasil ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Jamaris (2014), yang menyatakan bahwa persepsi spasial melibatkan kemampuan mengenali bentuk visual dan hubungan spasial antar objek. Selain itu, penelitian ini mendukung teori kecerdasan majemuk Howard Gardner, khususnya kecerdasan spasial, yang berperan dalam pengolahan informasi visual secara mendalam. Penggunaan warna pada balok juga turut memberikan pengaruh peningkatan kemampuan persepsi spasial anak. Hakim et al., (2024) menjelaskan bahwa warna menjadi elemen kunci dalam perkembangan kognitif anak, karena dapat melatih otak dalam membedakan, mengingat dan menghubungkan informasi visual. Warna warni yang digunakan pada balok menjadikan perhatian dan fokus dari peserta didik lebih baik. Khotimah (2021) juga menyebutkan bahwa anak-anak lebih peka terhadap bentuk dan warna. Rosidah (2014) juga menyebutkan bahwa ketertarikan anak terhadap sesuatu yang berhubungan dengan warna, bentuk, ruang dan benda menjadi pertanda munculnya persepsi spasial, salah satu cirinya adalah anak senang bermain dengan merancang bangun. Membangun dengan balok memberikan kemampuan peserta didik untuk mengamati bentuk (Depdiknas, 2009).

Temuan ini juga menguatkan hasil penelitian sebelumnya oleh Wahyuni (2019) dan (Yatri & Amini, 2022) yang menunjukkan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kecerdasan spasial anak

usia dini secara signifikan. Triharsono (2013) menjelaskan bahwa permainan balok sangat berperan dalam mengembangkan penalaran anak. Dalam konteks penelitian ini, peningkatan dari 8,33% menjadi 75% menunjukkan bahwa pendekatan bermain konkret seperti permainan balok sangat relevan dan efektif diterapkan di lembaga PAUD. Meskipun ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai, masih ditemukan beberapa peserta didik yang belum mencapai ketuntasan secara individual. Perbedaan ini dapat terjadi karena tingkat kemampuan persepsi spasial pada setiap anak tidaklah sama. Meskipun demikian, kemampuan persepsi spasial masih dapat dikembangkan melalui stimulasi yang tepat dan berkesinambungan. Hamidah et al., (2018) menyatakan bahwa setiap anak memiliki tingkat kecerdasan spasial yang bervariasi, tergantung pada potensi dan pengalaman belajar masing-masing. Giasi (2020) menyatakan bahwa anak usia dini yang belum mempunyai pengalaman dengan permainan balok akan memulia dengan kegiatan sensormotor. Anak akan memulai membangun apabila mereka mengerti cara menggunakan balok-balok tersebut.

Secara teoritis, temuan ini tidak hanya mengkonfirmasi hasil-hasil sebelumnya, tetapi juga memperluas pemahaman bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi metode yang moderat dan adaptif dalam memfasilitasi perkembangan kognitif awal anak. Hal ini memperkuat ide bahwa media edukatif yang sesuai tahap perkembangan anak dapat menjadi dasar dalam menyusun kurikulum PAUD berbasis permainan.

SIMPULAN

Penerapan permainan balok terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan persepsi spasial anak usia 3–4 tahun di KB PKK Anggrek Bululawang. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar anak dari 8,33% pada pra-siklus menjadi 75% pada siklus II. Permainan balok memberikan pengalaman belajar konkret yang menstimulasi kemampuan visual, motorik halus, dan imajinasi anak. Pendekatan ini sejalan dengan teori kecerdasan visual-spasial serta didukung oleh penggunaan media yang menarik seperti warna. Meskipun ketuntasan klasikal tercapai, perbedaan individu menunjukkan perlunya stimulasi lanjutan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, permainan balok layak dijadikan media pembelajaran dalam mengembangkan persepsi spasial anak di PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. www.mitrailmumakassar.com
- Arikunto, S. (2006). Prosedur penelitian tindakan kelas. *Bumi Aksara*, 136(2), 2–3.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22.
- Giasi, N. (2020). Peningkatan kecerdasan visual-spasial melalui permainan balok pada kelompok b di tk anggrek mekar haya-haya kecamatan limboto barat kabupaten gorontalo. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(01), 55–70.

- Hakim, A. R., Nugroho, U., Or, S. P. K., Or, M., Jayanti, K. D., Muryadi, A. D., & Febrianti, R. (2024). Pengaruh Lotto Warna dan Balok Kubus untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 10(1).
- Hamidah, N., Susanto, S., & Yudianto, E. (2018). Kecerdasan Visual Spasial Siswa Ditinjau dari Tipe Kepribadian Hippocrates-Galenus. *Jurnal Saintifika*, 20(2), 9.
- Hibatullah, I. N., Susanto, S., & Monalisa, L. A. (2020). Profil kemampuan spasial siswa ditinjau dari tipe kepribadian florence littauer. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 115–124.
- Jamaris, M. (2014). Pengembangan instrumen baku kecerdasan jamak anak usia dini. *Param. J. Pendidik. Univ. Negeri Jakarta*.
- Khotimah, K. (2021). *UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL PADA KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL TARBIYATUL HUDAJENGGAWAH JEMBER TAHUN PELAJARAN 2020/2021*. Institut Agama Islam Negeri Jember.
- Maisyarah, M., & Ismawati, D. (2023). UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MELALUI METODE BERMAIN BALOK WARNA. *GAHWA*, 2(1), 67–83.
- Melya Nurul Oktavianty, Putu Aditya Antara, & Dewa Ayu Puteri Handayani. (2024). Model Pembelajaran STEAM terhadap Kemampuan Kecerdasan Visual Spasial di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(2), 320–330. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i2.82058>
- Nurhandayani, I. N., & Putri, F. E. (2022). “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Balok Di PAUD Plamboyan 3 Karawang. *Jurnal CARE*, 9(2).
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Discovery Learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357.
- Purba, P. B., Mawati, A. T., Kuswandi, J. S., Hulu, I. L., Sitopu, J. W., Pasaribu, A. N., Yuniwati, I., & Masrul. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (A. Rikki & J. Simarmata, Eds.). Yayasan Kita Menulis.
- Rosidah, L. (2014). Peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui permainan maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 281–290.
- Tientje, M., Nurlaila, N. Q., & Iskandar, Y. (2004). Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Untuk Mengembangkan Multiple Intelegensi. *Jakarta: Dharma Graha Group*.
- Triharsono, A. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. CV Andika Offset.
- Utsman, U. , M. ,. (2003). *Menjadi Guru Profesional*. Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, R. (2019). *PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA ALBARKAH JALAN SUDIRMAN DUSUN III CINTA RAKYAT KECAMATAN PERCUTSEI TUAN MEDAN TAHUN AJARAN 2018-2019*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Wahyuni, W., & Pusari, R. W. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Di Sentra Balok Pada Kelompok A TK Himawari Semarang. *Paudia*, 4(1), 520226.

Y. N. Sujiono. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.

Yatri, I., & Amini, N. (2022). Penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini. *Jurnal El-Audi*, 3(2), 91–105.