

Optimalisasi Manajemen Pendayagunaan Alat Permainan Edukatif Balok untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini

Yunia Giat Ikhtiarani*

Sekolah Tinggi Agama Islam Jarinabi, Indonesia yuniagiatichtiarani@gmail.com

Ridho Gumelar Bakti

Sekolah Tinggi Agama Islam Jarinabi, Indonesia ridhogumelar1993@gmail.com

Abstract: *This study examines the management of educational building blocks (APE) in stimulating early childhood creativity at PAUD Lestari Asih, Pandan Makmur Village. A qualitative case study approach was employed to obtain an in-depth understanding of the planning, implementation, maintenance, and evaluation of block-based learning activities. Data were collected through observations, semi-structured interviews with one principal, four teachers, and five children, as well as documentation, while observations involved all 24 children. Data were analysed using the interactive model of Miles and Huberman through data reduction, data display, and conclusion drawing, with source triangulation, technique triangulation, and member checking to ensure trustworthiness. The findings indicate that the effective management of block-based educational play materials is characterised by integrated planning, implementation, maintenance, and evaluation processes that support meaningful learning experiences. The utilisation of block play contributes to children's creativity by encouraging imagination, problem-solving, communication, collaboration, and creative thinking through exploratory activities. Its effectiveness is influenced by teachers' pedagogical competence, parental support, and a conducive learning environment, while limited facilities, children's individual characteristics, and classroom management remain challenges. These findings highlight that the educational value of block play depends not only on the availability of learning media but also on systematic management practices that optimise creativity stimulation in early childhood education.*

Keywords: *educational play tools, block play, management, creativity, early childhood education*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan manajemen pendayagunaan Alat Permainan Edukatif (APE) balok dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini di PAUD Lestari Asih Desa Pandan Makmur. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses perencanaan, pelaksanaan, pemeliharaan, dan evaluasi pendayagunaan APE balok. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur terhadap satu kepala PAUD, empat guru, dan lima peserta didik, serta dokumentasi, sedangkan observasi dilakukan terhadap seluruh 24 anak. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dengan menjamin keabsahan melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan *member check*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen pendayagunaan APE balok yang dilaksanakan secara terintegrasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkontribusi dalam mengembangkan kreativitas anak melalui aktivitas eksplorasi, imajinasi, pemecahan masalah, komunikasi, dan kerja sama. Keberhasilan implementasi dipengaruhi oleh kompetensi guru, dukungan orang tua, dan lingkungan belajar yang kondusif, sedangkan keterbatasan sarana, karakteristik anak, dan pengelolaan kelas menjadi faktor penghambat. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas APE balok tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan media pembelajaran, tetapi juga oleh kualitas manajemen pendayagunaannya dalam mendukung stimulasi kreativitas anak usia dini.

Kata kunci: alat permainan edukatif, balok, manajemen, kreativitas, pendidikan anak usia dini

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi esensial yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena menjadi landasan bagi kemampuan berpikir

kritis, pemecahan masalah, inovasi, dan adaptasi terhadap perubahan pada abad ke-21. Masa anak usia dini merupakan periode yang sangat menentukan dalam pembentukan berbagai aspek perkembangan, sehingga stimulasi yang diberikan pada fase ini akan berpengaruh terhadap kemampuan anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran di satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tidak cukup hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga harus memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi ide, berimajinasi, serta menghasilkan berbagai karya secara mandiri. Lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi dan pengalaman langsung terbukti mampu mengembangkan kreativitas secara lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat pasif (Qoumariah et al., 2025). Temuan lain juga menunjukkan bahwa kesempatan berekspresi melalui aktivitas yang bermakna berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak sejak usia dini (Putri et al., 2026; Kao et al., 2026).

Salah satu strategi yang banyak diterapkan untuk menstimulasi kreativitas anak adalah pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE), terutama permainan balok (*block play*). Permainan konstruktif ini memberikan kesempatan kepada anak untuk menuangkan gagasan, mengembangkan imajinasi, mengenal konsep ruang dan bentuk, serta menyelesaikan berbagai permasalahan melalui aktivitas bermain. Selain mendukung perkembangan kognitif, permainan balok juga mendorong interaksi sosial, kemampuan berkomunikasi, dan kerja sama antaranak selama proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain balok mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif karena anak diberi kebebasan untuk merancang, membangun, dan memodifikasi berbagai bentuk sesuai imajinasinya (Agustin & Hakim, 2023). Hasil tersebut diperkuat oleh penelitian lain yang menemukan bahwa penggunaan balok secara interaktif dapat meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus memperkaya pengalaman belajar anak (Ardhi & Warmansyah, 2024; Kao et al., 2026).

Meskipun permainan balok memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran, keberhasilannya tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan media, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut dikelola dalam proses pembelajaran. Pendayagunaan APE memerlukan perencanaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, pengorganisasian sarana yang memadai, pelaksanaan kegiatan bermain yang memperhatikan karakteristik perkembangan anak, serta pemeliharaan dan evaluasi agar media tetap berfungsi secara optimal. Pengelolaan yang baik memungkinkan setiap aktivitas bermain menjadi pengalaman belajar yang bermakna dan mampu menstimulasi kreativitas anak secara berkelanjutan. Sebaliknya, APE yang tidak dimanfaatkan secara sistematis cenderung hanya menjadi pelengkap pembelajaran tanpa memberikan dampak yang optimal terhadap perkembangan anak. Pentingnya aspek manajemen ini telah ditegaskan dalam beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa kualitas pengelolaan sarana pembelajaran berpengaruh terhadap efektivitas proses belajar di PAUD (Asriyani & Munastiwi, 2023; Sholehah & Munastiwi, 2022).

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan permainan balok dalam mendukung perkembangan anak usia dini dari berbagai perspektif. Sebagian penelitian berfokus pada efektivitas permainan balok dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif anak (Masnipal, 2020; Agustin &

Hakim, 2023). Penelitian lainnya menyoroti penggunaan balok sebagai media pembelajaran interaktif maupun integrasinya dengan pendekatan STEAM untuk mengembangkan imajinasi kreatif dan kemampuan pemecahan masalah anak (Ardhi & Warmansyah, 2024; Kao et al., 2026). Selain itu, media bermain berbasis eksplorasi seperti *loose parts* juga terbukti memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas apabila diterapkan melalui strategi pembelajaran yang tepat (Qoumariah et al., 2025; Umamah et al., 2026). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih menitikberatkan pada efektivitas media atau model pembelajaran, sedangkan kajian yang secara khusus mengulas manajemen pendayagunaan APE balok sebagai faktor yang mendukung optimalisasi stimulasi kreativitas anak usia dini masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penelitian yang tidak hanya mengkaji fungsi permainan balok sebagai media belajar, tetapi juga bagaimana pengelolaannya dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di satuan PAUD.

Berbagai hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan balok merupakan media yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui aktivitas bermain yang bersifat konstruktif, eksploratif, dan berpusat pada anak. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada efektivitas permainan balok sebagai media pembelajaran atau integrasinya dengan model pembelajaran tertentu. Kajian mengenai bagaimana proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pemeliharaan, dan evaluasi pendayagunaan APE balok memengaruhi keberhasilan stimulasi kreativitas anak masih relatif terbatas. Padahal, media pembelajaran yang sama dapat memberikan hasil yang berbeda apabila dikelola dengan strategi yang berbeda. Kondisi ini menunjukkan bahwa aspek manajemen pendayagunaan APE merupakan bagian penting yang perlu mendapat perhatian lebih dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di satuan PAUD.

Kondisi tersebut juga tercermin di PAUD Lestari Asih Desa Pandan Makmur. Berdasarkan hasil observasi awal, APE balok telah dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mendukung perkembangan kreativitas anak. Namun, efektivitas penggunaannya masih dipengaruhi oleh berbagai aspek, seperti perencanaan kegiatan, variasi aktivitas bermain, pengelolaan waktu, serta kemampuan guru dalam memfasilitasi eksplorasi anak. Selain itu, hasil pengamatan menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak belum berkembang secara merata. Dari 24 anak yang menjadi subjek penelitian, masih terdapat empat anak yang berada pada kategori belum berkembang, sedangkan anak lainnya berada pada kategori mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa keberhasilan stimulasi kreativitas tidak hanya ditentukan oleh keberadaan APE balok, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut dikelola secara sistematis dalam keseluruhan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengisi keterbatasan penelitian sebelumnya dengan menempatkan manajemen pendayagunaan APE balok sebagai fokus utama kajian dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini. Kebaruan penelitian terletak pada analisis yang komprehensif terhadap proses perencanaan, pelaksanaan, pemeliharaan, dan evaluasi pendayagunaan APE balok serta keterkaitannya dengan stimulasi kreativitas anak dalam konteks penyelenggaraan pembelajaran di PAUD Lestari Asih Desa Pandan Makmur. Hasil penelitian

diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian manajemen pembelajaran pada pendidikan anak usia dini sekaligus menjadi rujukan praktis bagi guru dan pengelola PAUD dalam mengoptimalkan pemanfaatan APE sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan manajemen pendayagunaan APE balok dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini di PAUD Lestari Asih Desa Pandan Makmur serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasinya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai manajemen pendayagunaan Alat Permainan Edukatif (APE) balok dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini di PAUD Lestari Asih Desa Pandan Makmur. Desain studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti mengkaji fenomena secara komprehensif dalam konteks yang nyata sehingga mampu menggambarkan proses perencanaan, pelaksanaan, pemeliharaan, dan evaluasi pendayagunaan APE balok beserta faktor-faktor yang memengaruhi implementasinya di satuan PAUD.

Informan penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan keterlibatan, pengalaman, dan pengetahuan mereka terhadap fokus penelitian. Informan utama terdiri atas 1 kepala PAUD, 4 guru, dan 5 peserta didik yang dipilih karena terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan APE balok serta mampu memberikan informasi sesuai kebutuhan penelitian. Selain itu, seluruh 24 peserta didik di PAUD Lestari Asih menjadi subjek observasi untuk memperoleh gambaran mengenai implementasi pendayagunaan APE balok dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pendayagunaan APE balok dalam kegiatan pembelajaran serta respons peserta didik selama proses bermain. Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali informasi dari kepala PAUD, guru, dan peserta didik mengenai perencanaan, pelaksanaan, pemeliharaan, evaluasi, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pendayagunaan APE balok. Dokumentasi dilakukan melalui penelaahan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), administrasi pengelolaan APE, dokumentasi kegiatan pembelajaran, dan dokumen perkembangan kreativitas anak sebagai data pendukung penelitian.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak proses pengumpulan data hingga diperoleh temuan yang kredibel. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan *member check* untuk memastikan konsistensi hasil penelitian. Seluruh rangkaian penelitian dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pengumpulan data, analisis data, uji keabsahan data, hingga penyusunan laporan penelitian.

PEMBAHASAN

Manajemen Pendayagunaan APE Balok dalam Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, manajemen pendayagunaan Alat Permainan Edukatif (APE) balok di PAUD Lestari Asih Desa Pandan Makmur telah dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pemeliharaan, dan evaluasi yang saling terintegrasi. APE balok digunakan secara konsisten sesuai tema pembelajaran dan mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sehingga pemanfaatannya tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga menjadi bagian dari strategi pembelajaran untuk menstimulasi kreativitas anak. Keselarasan antara dokumen pembelajaran, praktik di kelas, dan hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan APE balok telah dikelola secara sistematis sebagai bagian dari proses pembelajaran, bukan sekadar aktivitas bermain yang bersifat insidental.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan pendayagunaan APE balok diawali oleh proses perencanaan pembelajaran yang matang. Guru tidak hanya menentukan jenis balok yang akan digunakan, tetapi juga menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran, tema, serta karakteristik perkembangan anak. Perencanaan tersebut memberikan arah yang jelas terhadap aktivitas bermain sehingga setiap kegiatan memiliki tujuan pedagogis yang terukur. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Aksoy dan Aksoy (2023) yang menunjukkan bahwa permainan balok mampu mengembangkan kreativitas anak. Namun, penelitian ini memberikan penjelasan yang lebih mendalam bahwa efektivitas permainan balok tidak hanya ditentukan oleh aktivitas konstruktif yang dilakukan anak, tetapi juga oleh kualitas perencanaan pembelajaran yang mengintegrasikan tujuan, media, dan pengalaman belajar dalam satu kesatuan proses manajemen.

Implementasi perencanaan tersebut tampak pada pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung secara terstruktur melalui tahapan sebelum bermain, saat bermain, dan setelah bermain. Selama proses bermain, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong eksplorasi, memberikan stimulasi melalui pertanyaan terbuka, serta mendokumentasikan perkembangan kreativitas anak sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran. Pendekatan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain tidak berhenti pada aspek rekreatif, tetapi diarahkan menjadi pengalaman belajar yang reflektif dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan Mohammed et al. (2026) yang menempatkan *play-based learning* sebagai pendekatan yang efektif dalam membangun pengalaman belajar anak. Meskipun demikian, penelitian ini memperlihatkan bahwa kualitas pengalaman tersebut sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru mengelola interaksi pembelajaran selama proses bermain, sehingga fungsi manajemen menjadi faktor penting yang menghubungkan penggunaan APE balok dengan berkembangnya kreativitas anak.

Manajemen pendayagunaan APE balok tidak berhenti pada tahap pelaksanaan, tetapi dilanjutkan melalui pemeliharaan dan evaluasi secara berkelanjutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru membiasakan anak merapikan serta mengelompokkan kembali balok setelah digunakan sebagai bagian dari pembelajaran tanggung jawab dan perawatan media. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap proses bermain maupun hasil karya anak berdasarkan

indikator perkembangan kreativitas yang telah ditetapkan. Praktik tersebut menunjukkan bahwa pemeliharaan dan evaluasi tidak hanya bertujuan menjaga kondisi APE agar tetap layak digunakan, tetapi juga menjadi dasar bagi guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran berikutnya. Temuan ini sejalan dengan Ernanda dan Ismaniar (2025) serta Yani (2025) yang menekankan pentingnya evaluasi berkelanjutan dalam pembelajaran anak usia dini. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa pemeliharaan APE dan evaluasi perkembangan anak merupakan dua proses yang saling berkaitan dalam menjaga keberlanjutan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa keberhasilan pendayagunaan APE balok di PAUD Lestari Asih tidak ditentukan oleh keberadaan media pembelajaran semata, tetapi oleh manajemen yang mengintegrasikan perencanaan, pelaksanaan, pemeliharaan, dan evaluasi dalam satu siklus pembelajaran. Keterpaduan keempat tahapan tersebut memungkinkan APE balok dimanfaatkan secara konsisten untuk mendorong anak bereksplorasi, berimajinasi, memecahkan masalah, dan menghasilkan karya sesuai tahap perkembangannya. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian manajemen pembelajaran anak usia dini dengan menunjukkan bahwa efektivitas APE balok bergantung pada kualitas pengelolaannya, bukan hanya pada karakteristik media yang digunakan. Dengan demikian, penelitian ini memperluas kajian terdahulu yang umumnya berfokus pada efektivitas permainan balok, menjadi pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pentingnya manajemen pendayagunaan APE sebagai prasyarat dalam mengoptimalkan stimulasi kreativitas anak usia dini.

Kontribusi Pendayagunaan APE Balok terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Hasil observasi memperlihatkan bahwa pendayagunaan APE balok memberikan kontribusi terhadap berkembangnya kreativitas anak di PAUD Lestari Asih Desa Pandan Makmur. Dari 24 anak yang menjadi subjek penelitian, 10 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 10 anak pada kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan 4 anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Selama kegiatan pembelajaran, anak tampak mampu menyusun balok menjadi berbagai bentuk sesuai tema, mengembangkan gagasan berdasarkan imajinasi sendiri, serta menceritakan hasil karyanya kepada guru maupun teman. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa balok tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat bermain, tetapi juga menjadi media yang memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi ide dan menemukan berbagai kemungkinan bentuk melalui pengalaman langsung. Proses seperti ini dipandang sebagai karakter utama permainan balok karena anak membangun kreativitas melalui eksplorasi, imajinasi, dan pemecahan masalah (Aksoy & Aksoy, 2023). Pada saat yang sama, kemampuan anak menyusun bentuk yang semakin beragam juga mengindikasikan berkembangnya kemampuan spasial dan penalaran yang menjadi dasar berpikir kreatif sebagaimana dijelaskan oleh Gold et al. (2026).

Perkembangan kreativitas yang terlihat pada sebagian besar anak tidak muncul secara instan, tetapi terbentuk selama mereka terlibat dalam aktivitas bermain. Anak diberi kesempatan untuk mencoba berbagai susunan balok, mengubah bentuk yang telah dibuat, kemudian memperbaikinya kembali ketika hasilnya belum sesuai dengan gagasan yang diinginkan. Situasi ini membuat proses

belajar berlangsung lebih alami karena anak belajar melalui pengalaman, bukan sekadar mengikuti contoh yang diberikan guru. Kesempatan bereksplorasi semacam ini terbukti menjadi salah satu faktor yang mendorong berkembangnya kreativitas (Mayar et al., 2025). Bahkan, penggunaan media yang bersifat *open-ended* memungkinkan setiap anak menghasilkan karya yang berbeda meskipun menggunakan bahan yang sama (Umamah et al., 2026). Gambaran tersebut tampak pada penelitian ini, di mana variasi bentuk bangunan yang dihasilkan anak menunjukkan bahwa mereka tidak terpaku pada satu pola tertentu, tetapi berusaha menuangkan ide sesuai imajinasi dan pengalaman masing-masing.

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan bahwa belum seluruh anak mampu menunjukkan perkembangan kreativitas yang optimal. Masih terdapat empat anak yang berada pada kategori Belum Berkembang, terutama karena mereka cenderung pasif selama kegiatan berlangsung, lebih sering mengamati dibandingkan dengan terlibat langsung, serta masih ragu mengemukakan ide ketika diminta menjelaskan hasil karyanya. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan pendayagunaan APE balok tidak hanya ditentukan oleh kualitas media, tetapi juga dipengaruhi oleh keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Musyarofah dan Asmawulan (2026) menjelaskan bahwa media konstruktif akan memberikan manfaat yang lebih optimal ketika anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungan belajarnya. Pandangan tersebut diperkuat oleh Damayanti et al. (2022) yang menekankan bahwa efektivitas APE sangat bergantung pada kualitas interaksi yang dibangun selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, balok menyediakan potensi untuk menstimulasi kreativitas, tetapi perkembangan setiap anak tetap dipengaruhi oleh kesiapan individu dan bagaimana guru mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong partisipasi seluruh peserta didik.

Aktivitas bermain balok pada penelitian ini juga memperlihatkan bahwa kreativitas berkembang lebih optimal ketika guru memberikan ruang eksplorasi yang cukup tanpa mengambil alih proses berpikir anak. Selama pembelajaran, guru berperan memberikan pertanyaan pemantik, mengarahkan ketika anak mengalami kesulitan, serta mendorong mereka untuk menjelaskan alasan di balik bentuk bangunan yang dibuat. Pendekatan tersebut membuat anak tetap memiliki kebebasan untuk berkreasi, tetapi tidak kehilangan arah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis bermain pada dasarnya memang menempatkan guru sebagai fasilitator yang menciptakan pengalaman belajar bermakna melalui interaksi dan pendampingan yang proporsional (Mohammed et al., 2026). Hal serupa juga terlihat pada penelitian Kao et al. (2026) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain balok yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan imajinasi kreatif anak secara bertahap. Pengalaman di PAUD Lestari Asih memperlihatkan bahwa keseimbangan antara kebebasan bereksplorasi dan pendampingan guru menjadi salah satu faktor yang mendukung berkembangnya kreativitas anak selama kegiatan bermain berlangsung.

Kontribusi pendayagunaan APE balok pada penelitian ini tidak hanya tampak pada kemampuan anak menghasilkan berbagai bentuk bangunan, tetapi juga pada berkembangnya kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, serta menyampaikan ide kepada teman dan guru. Ketika anak membangun suatu konstruksi, mereka saling berdiskusi mengenai bentuk yang akan dibuat, berbagi balok yang

diperlukan, bahkan memperbaiki susunan yang dianggap kurang tepat. Interaksi tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara sosial sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir. Lumbantoruan dan Nasir (2026) menyebutkan bahwa pemanfaatan APE yang dirancang secara tepat mampu mendukung perkembangan berbagai aspek anak secara terpadu. Hasil kajian sistematis yang dilakukan Ernanda dan Ismaniar (2025) juga memperlihatkan bahwa penggunaan APE tidak hanya berdampak pada kreativitas, tetapi juga turut berkontribusi terhadap perkembangan bahasa, sosial-emosional, dan kemampuan kognitif anak. Gambaran tersebut tampak pada penelitian ini, di mana aktivitas bermain balok menjadi media yang memungkinkan berbagai aspek perkembangan muncul secara bersamaan dalam satu kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa pendayagunaan APE balok berkontribusi terhadap stimulasi kreativitas anak usia dini apabila didukung oleh pengelolaan pembelajaran yang terencana dan pelaksanaan yang konsisten. Kreativitas yang muncul tidak hanya dipengaruhi oleh keberadaan media balok, tetapi juga oleh kesempatan yang diberikan kepada anak untuk bereksplorasi, kualitas interaksi selama bermain, serta pendampingan guru yang mendorong anak berpikir dan mengembangkan gagasannya sendiri. Pandangan bahwa perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh karakteristik permainan, lingkungan belajar, dan keterlibatan peserta didik telah banyak dikemukakan dalam berbagai penelitian (Rantina et al., 2026). Penelitian ini memperluas pemahaman tersebut dengan menunjukkan bahwa keberhasilan stimulasi kreativitas tidak dapat dilepaskan dari aspek manajerial dalam pendayagunaan APE, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pemeliharaan, hingga evaluasi. Dengan kata lain, manajemen pendayagunaan APE bukan hanya berfungsi mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran, tetapi juga menjadi prasyarat penting agar potensi kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

Faktor Pendukung dan Penghambat Manajemen Pendayagunaan APE Balok dalam Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala PAUD dan guru, keberhasilan pendayagunaan APE balok di PAUD Lestari Asih didukung oleh ketersediaan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar. Meskipun jumlah APE balok yang dimiliki belum sepenuhnya lengkap, informan menyatakan bahwa media yang tersedia masih mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran karena dipadukan antara APE buatan pabrik dan APE yang dibuat sendiri oleh guru. Salah seorang guru menjelaskan bahwa "*APE yang ada kami manfaatkan semaksimal mungkin dan disesuaikan dengan tema pembelajaran setiap hari.*" Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa balok tetap dapat digunakan dalam berbagai tema pembelajaran, sehingga anak memiliki kesempatan untuk menyusun berbagai bentuk sesuai imajinasinya. Selama proses pembelajaran, anak tampak aktif memanfaatkan balok untuk membangun rumah, sekolah, menara, maupun bentuk lain yang dikembangkan berdasarkan ide mereka sendiri.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi salah satu faktor yang mendukung stimulasi kreativitas anak. Kepala

PAUD menjelaskan bahwa komunikasi dengan orang tua dilakukan secara rutin untuk menyampaikan perkembangan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut informan, *"kalau ada perkembangan atau kendala pada anak biasanya kami sampaikan kepada orang tua supaya bisa dilanjutkan pembiasaannya di rumah."* Guru juga menjelaskan bahwa dukungan orang tua membuat anak lebih percaya diri mengikuti kegiatan bermain dan tidak ragu mencoba berbagai bentuk konstruksi yang dibuat menggunakan balok. Hasil observasi memperlihatkan bahwa anak yang memperoleh dukungan dari guru dan keluarga cenderung lebih aktif berdiskusi, berani menyampaikan ide, serta mampu menyelesaikan hasil karyanya hingga akhir kegiatan pembelajaran.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi salah satu faktor yang mendukung stimulasi kreativitas anak. Kepala PAUD menjelaskan bahwa komunikasi dengan orang tua dilakukan secara rutin untuk menyampaikan perkembangan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut informan, *"kalau ada perkembangan atau kendala pada anak biasanya kami sampaikan kepada orang tua supaya bisa dilanjutkan pembiasaannya di rumah."* Guru juga menjelaskan bahwa dukungan orang tua membuat anak lebih percaya diri mengikuti kegiatan bermain dan tidak ragu mencoba berbagai bentuk konstruksi yang dibuat menggunakan balok. Hasil observasi memperlihatkan bahwa anak yang memperoleh dukungan dari guru dan keluarga cenderung lebih aktif berdiskusi, berani menyampaikan ide, serta mampu menyelesaikan hasil karyanya hingga akhir kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan pendayagunaan APE balok di PAUD Lestari Asih tidak semata-mata ditentukan oleh keberadaan media pembelajaran, melainkan oleh kemampuan guru dalam mengelola media tersebut sebagai bagian dari pengalaman belajar anak. Mohammed et al. (2026) menjelaskan bahwa media pembelajaran akan memberikan dampak optimal ketika guru mampu merancang pengalaman belajar yang mendorong anak untuk bereksplorasi dan menemukan gagasannya sendiri. Kondisi tersebut tampak pada proses pembelajaran di PAUD Lestari Asih, di mana keterbatasan jumlah balok tidak mengurangi kesempatan anak untuk berkreasi karena guru menyesuaikan kegiatan dengan tema, karakteristik perkembangan, dan tujuan pembelajaran. Guru tidak mendominasi aktivitas bermain, tetapi lebih banyak memberikan stimulus melalui pertanyaan terbuka, pendampingan, dan penguatan sehingga anak memiliki ruang untuk membangun ide-idenya secara mandiri. Pendekatan seperti ini turut memperkuat kemampuan berpikir divergen, pemecahan masalah, dan kreativitas anak (Kao et al., 2026).

Kreativitas anak juga dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mendukung proses eksplorasi, bukan hanya oleh aktivitas di dalam kelas. Komunikasi yang terjalin antara guru dan orang tua memungkinkan stimulasi yang diberikan di sekolah dapat dilanjutkan di rumah, sehingga perkembangan anak berlangsung lebih konsisten. Rantina et al. (2026) menyebutkan bahwa kolaborasi keluarga dan sekolah merupakan fondasi penting dalam membangun pengalaman belajar anak usia dini. Sebaliknya, keterbatasan sarana, pola asuh yang terlalu protektif, perubahan suasana hati anak, maupun pengelolaan kelas yang kurang kondusif dapat mengurangi kesempatan anak untuk mencoba berbagai ide baru. Lingkungan yang memberikan rasa aman untuk bereksperimen cenderung menghasilkan perkembangan kreativitas yang lebih baik dibandingkan dengan lingkungan yang

terlalu banyak memberikan batasan (Mayar et al., 2025; Musyarofah & Asmawulan, 2026).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa faktor pendukung dan faktor penghambat tidak bekerja secara terpisah, tetapi saling berkaitan dalam membentuk efektivitas pendayagunaan APE balok. Aksoy dan Aksoy (2023) menegaskan bahwa media bermain hanya akan memberikan manfaat optimal apabila dikelola melalui proses pembelajaran yang terencana. Pandangan tersebut relevan dengan kondisi di PAUD Lestari Asih karena keberhasilan stimulasi kreativitas tidak hanya dipengaruhi oleh keberadaan APE, tetapi juga oleh kompetensi guru, keterlibatan orang tua, pengelolaan kelas, serta lingkungan belajar yang mendukung. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak berhenti pada pembuktian bahwa APE balok bermanfaat bagi kreativitas anak, tetapi memperlihatkan bahwa manajemen pendayagunaan APE merupakan elemen yang menentukan keberhasilan pemanfaatan media tersebut dalam pembelajaran anak usia dini, sebagaimana mulai diarahkan dalam kajian Gold et al. (2026) dan Zhang et al. (2023).

KESIMPULAN

Manajemen pendayagunaan Alat Permainan Edukatif (APE) balok berkontribusi penting dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini apabila dikelola melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pemeliharaan, dan evaluasi yang terintegrasi dengan kebutuhan perkembangan anak. Pendayagunaan APE balok tidak hanya mendorong anak mengembangkan imajinasi, kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan kemampuan berkomunikasi, tetapi juga memperkuat interaksi sosial selama proses bermain. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam memfasilitasi pembelajaran, dukungan orang tua, serta lingkungan belajar yang kondusif, sedangkan keterbatasan sarana, karakteristik anak, dan pengelolaan kelas menjadi faktor yang perlu mendapat perhatian untuk mengoptimalkan stimulasi kreativitas. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa efektivitas APE balok tidak hanya ditentukan oleh keberadaan media pembelajaran, tetapi juga oleh kualitas manajemen pendayagunaannya sebagai bagian dari proses pembelajaran di PAUD. Temuan ini memberikan implikasi bahwa lembaga pendidikan anak usia dini perlu memperkuat pengelolaan APE melalui peningkatan kompetensi guru, penyediaan sarana yang memadai, serta penguatan kolaborasi dengan orang tua agar stimulasi kreativitas berlangsung secara berkelanjutan. Penelitian selanjutnya disarankan mengkaji efektivitas manajemen pendayagunaan berbagai jenis APE pada konteks dan karakteristik lembaga PAUD yang berbeda sehingga diperoleh model pengelolaan yang lebih komprehensif untuk mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini.

REFERENSI

- Agustin, D., & Hakim, A. (2023). Kontribusi Teknik Permainan Balok Model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif dalam Perkembangan Berpikir Kreatif. *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD*, 3(2). <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i2.3009>
- Aksoy, M., & Aksoy, A. B. (2023). An investigation on the effects of block play on the creativity of children. *Early Child Development and Care*, 193(1), 139–

158. <https://doi.org/10.1080/03004430.2022.2071266>
- Ardhi, A. S., & Warmansyah, J. (2024). Efektivitas Alat Peraga Balok Kayu dalam Mendorong Kreativitas Anak Usia Dini: Analisis Pembelajaran dengan Pendekatan Interaktif. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.29240/zuriah.v4i2.8284>
- Ardhi, A. S., & Warmansyah, J. (2024). Efektivitas alat peraga balok kayu dalam mendorong kreativitas anak usia dini: Analisis pembelajaran dengan pendekatan interaktif. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Asriyani, S., & Munastiwi, E. (2023). Peran Manajemen Sarana dan Prasarana dalam Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2379>
- Dahniar, D., & Muryanti, E. (2026). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Balok di PAUD Islam Hawari Tanjung Ganti I. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i03.16057>
- Dahniar, D., & Muryanti, E. (2026). Meningkatkan kreativitas anak melalui permainan balok di PAUD Islam Hawari Tanjung Ganti I. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(3). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i03.16057>
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas alat permainan edukatif (APE) terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *AS-SABIQUN*, 4(2), 443–455.
- Ernanda, W. A., & Ismaniar. (2025). Systematic literature review: The role of educational toys (APE) in the development of early childhood development aspects. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 13(4).
- Gani, A., Sari, M., Dama, A. P., Molamahu, A., Miolo, D., & Sahrain, S. N. (2026). Pengaruh Permainan Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di RA Al-Ma'arif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dan Kewarganegaraan*, 3(2), 129–138. <https://doi.org/10.61132/paud.v3i2.1142>
- Gold, Z. S., Perlman, J., Howe, N., & Byrd, N. S. (2026). Block play supports children's informal and formal spatial skills. *Cognitive Development*, 79, 101740. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2026.101740>
- Hasan, R. R., Sari, M., Uke, F. S. R., Ibrahim, R., & Islaku, D. R. (2026). Pengaruh Permainan Balok terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 3(3), 92–100. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v3i3.1136>
- Kao, C. P., Lin, K. Y., & Williams, P. J. (2026). The influence of STEAM-based block play on creative imagination and performance in preschool children: a latent growth curve model: C.-P. Kao et al. *International Journal of Technology and Design Education*, 36(2), 465–482.. <https://doi.org/10.1007/s10798-025-10014-1>
- Kao, C. P., Lin, K. Y., & Williams, P. J. (2026). The influence of STEAM-based block play on creative imagination and performance in preschool children: A latent growth curve model. *International Journal of Technology and Design Education*, 36(2), 465–482. <https://doi.org/10.1007/s10798-025-10014-1>
- Lumbantoruan, L., & Nasir, A. (2026). Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam

- mengembangkan kemampuan anak usia dini. *Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3).
- Masnipal. (2020). Building Blocks Play: Model Reconstruction, Teacher's Guidance and Early Childhood Creativity. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 3(1), 14–35. <https://doi.org/10.26555/jecce.v3i1.1763>
- Mayar, F., Sonita, S., Wilanda, N. S., Az-zahra, R. T., Kristianti, K., & Safitri, S. (2025). The effect of modified bombik play activities on children's creativity: A pre-experimental approach in early childhood education. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 10(2), 494–504.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis*. sage.
- Mohammed, A. H., Nigussie, B., Schellens, T., & Rotsaert, T. (2026). Play-based learning in early childhood education: A scoping review. *Early Childhood Education Journal*. <https://doi.org/10.1007/s10643-026-02127-6>
- Musyarofah, M., & Asmawulan, T. (2026). Utilising magnetic building blocks as a learning medium to enhance creativity in early childhood: A qualitative case study. *Proceedings of the International Summit on Science, Technology, and Humanity*.
- Putri, F. Y., Kusumawardani, R., & Aprilyanti, D. S. (2026). Upaya Satuan PAUD untuk Mengoptimalkan Kreativitas Anak Usia Dini dalam Kegiatan Menggambar Bebas. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v4i2.9281>
- Qoumariah, S., Mustapa, N., Aisyah, S., Ulfah, S. M., & Chandrawati, T. (2025). Stimulation of Early Childhood Creativity through STEAM Learning Based on Loose Parts Media: A Systematic Narrative Review. *PAUDIA*. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1746>
- Rantina, M., Nurani, Y., & Pujiastuti, S. I. (2026). Creative play and creativity development: A three-level meta-data analysis of moderators (age, culture, play type). *F1000Research*, 15, 150. <https://doi.org/10.12688/f1000research.172078.1>
- Sholehah, A. M., & Munastiwi, E. (2022). Manajemen Pembelajaran Work From Home (WFH) dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4529–4537. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1597>
- Suryana, D., & Desmila. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 143–153. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8632>
- Umamah, A. Z., Halim, A., & Nafisah, A. D. (2026). Exploring the Use of Loose Parts Boxes in Developing Creativity and Problem-Solving Skills in Early Childhood. *Academia Open*. <https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.14196>
- Umamah, A. Z., Halim, A., & Nafisah, A. D. (2026). Exploring the use of loose parts boxes in developing creativity and problem-solving skills in early childhood. *Academia Open*, 11(1). <https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.14196>
- Yani, A. M. (2025). Assessment of educational protection tools (APE) of block in early childhood education. *International Journal of Educational Research*

Excellence, 5(1), 67–72. <https://doi.org/10.55299/ijere.v5i1.1647>

Zhang, L., Yang, X., & Pan, Y. (2023). The impact of block play on young children's production of intrinsic frame of reference: A quasi-experiment. *Early Education and Development*, 35(2), 204–219. <https://doi.org/10.1080/10409289.2022.2129945>