



Implementasi Playmat Edukatif untuk Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Berbasis Permainan

Intan Yulia Rohmah¹, Isti Rusdiyani², dan Atin Fatimah³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

ABSTRAK. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi playmat edukatif untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui pembelajaran berbasis permainan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pandeglang, Banten, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilakukan pada kelompok B dengan melibatkan anak usia 5–6 tahun dan guru yang berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan format dokumentasi yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa playmat edukatif efektif mendukung perkembangan kognitif anak melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan playmat membantu anak mengenal simbol, mengelompokkan, mengingat, berpikir logis, dan memecahkan masalah sederhana. Keberhasilan implementasi didukung oleh perencanaan pembelajaran yang sistematis, peran aktif guru, serta media yang menarik. Dengan demikian, playmat edukatif merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci : Playmat Edukatif; Perkembangan Kognitif; Pembelajaran Anak Usia Dini

ABSTRACT. Early Childhood Education (PAUD) plays a crucial role in supporting the cognitive development of children aged 5–6 years. This study aims to analyze the implementation of educational playmats to optimize early childhood cognitive development through game-based learning. A descriptive qualitative approach was employed, utilizing data collection techniques such as observation, interviews, documentation, and field notes. The study was conducted at Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten in Pandeglang, Banten, during the odd semester of the 2025/2026 academic year. It focused on Group B, involving children aged 5–6 years and the teachers directly facilitating the learning activities. Research instruments included observation guidelines, interview protocols, and documentation formats tailored to the study's objectives. The results indicate that educational playmats effectively support children's cognitive development through interactive and enjoyable learning activities. The use of playmats assists children in recognizing symbols, classifying items, recalling information, thinking logically, and solving simple problems. Successful implementation was facilitated by systematic lesson planning, the active role of teachers, and engaging learning media. Thus, educational playmats serve as an effective learning medium for supporting cognitive development in early childhood.

Keyword : Educational Playmat; Cognitive Development; Early Childhood Learning

Copyright (c) 2026 Intan Yulia Rohmah dkk.

✉ Corresponding author : Intan Yulia Rohmah

Email Address : intanyuliarohmah@gmail.com

Received 8 Desember 2025, Accepted 30 Juni 2026, Published 30 Juni 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang penting karena menjadi dasar bagi perkembangan anak sebelum memasuki pendidikan formal. Pada usia 3–6 tahun, anak mengalami perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek, salah satunya perkembangan kognitif. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak melalui kegiatan yang menarik, bermakna, dan memberikan pengalaman langsung. Menurut Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai memahami lingkungan melalui penggunaan simbol dan pengalaman konkret [1],[2],[3].

Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah *playmat* edukatif. Media ini dirancang dengan berbagai gambar, warna, angka, huruf, dan simbol yang dapat membantu anak mengenal konsep dasar melalui kegiatan bermain. Penggunaan *playmat* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat melatih kemampuan anak dalam mengamati, mengingat, mengelompokkan, serta memecahkan masalah sederhana [4],[5]. Namun, dalam pelaksanaannya, penggunaan media permainan edukatif di lembaga PAUD masih belum optimal karena sebagian pendidik masih memandang permainan hanya sebagai kegiatan hiburan, bukan sebagai bagian dari proses pembelajaran yang terencana.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *playmat* edukatif memiliki manfaat dalam mendukung perkembangan anak. Penelitian Kurniasih menunjukkan bahwa *playmat* edukatif dapat meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini [6]. Penelitian Melinda juga menjelaskan ada pengaruh permainan *playmat* dengan keterampilan motorik anak tunagrahita ringan di SLB-C YPAC Palembang [7]. Senada dengan penelitian Wahyudin juga menjelaskan *playmat* dapat digunakan secara efektif untuk membantu anak kecil di kelompok B PAUD Cendrawasih 8 gekbrong mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka dalam melompat. Guru telah berhasil memasukkan permainan *playmat*, dan anak-anak tampak bersenang-senang saat memainkan permainan mereka [8]. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada aspek motorik dan belum membahas secara mendalam mengenai penerapan *playmat* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Selain itu, kajian mengenai proses pelaksanaan, evaluasi, faktor pendukung, hambatan, serta upaya optimalisasi penggunaan *playmat* dalam pembelajaran PAUD masih perlu dikaji lebih lanjut.

Menurut Putri & Afrianti, *playmat* adalah media permainan yang dirancang untuk tujuan bermain dan pembelajaran anak. Oleh karena itu, media permainan untuk anak harus dirancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas agar pembelajaran lebih efektif dan anak tetap termotivasi tanpa merasa bosan dan *playmat* ini cocok untuk perkembangan anak [4]. Menurut Fatimah pengenalan konsep geometri dapat dilakukan melalui kegiatan mengklasifikasikan objek berdasarkan ukuran, bentuk, dan warna. Oleh karena itu, melalui aktivitas bermain *playmat*, anak dapat belajar mengelompokkan objek berdasarkan ukuran, bentuk, dan warna sebagai dasar pemahaman geometri [9].

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pandeglang, ditemukan bahwa beberapa anak usia 5–6 tahun masih mengalami kesulitan dalam

mempertahankan fokus dan keterlibatan selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, keterbatasan media edukatif dan kurangnya variasi kegiatan pembelajaran menyebabkan sebagian anak mudah merasa bosan. Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pandeglang, *playmat* edukatif telah digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dengan tema geometri yang bertujuan mengenalkan bentuk, pola, dan konsep ruang melalui kegiatan bermain. Anak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan karena media tersebut memberikan kesempatan untuk belajar secara aktif dan langsung.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji implementasi *playmat* edukatif untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui pembelajaran berbasis permainan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pandeglang. Penelitian ini tidak hanya melihat penggunaan *playmat* sebagai media pembelajaran, tetapi juga menganalisis proses penerapan, evaluasi, faktor pendukung, hambatan, serta solusi dalam penggunaannya sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai pemanfaatan *playmat* dalam pembelajaran PAUD.

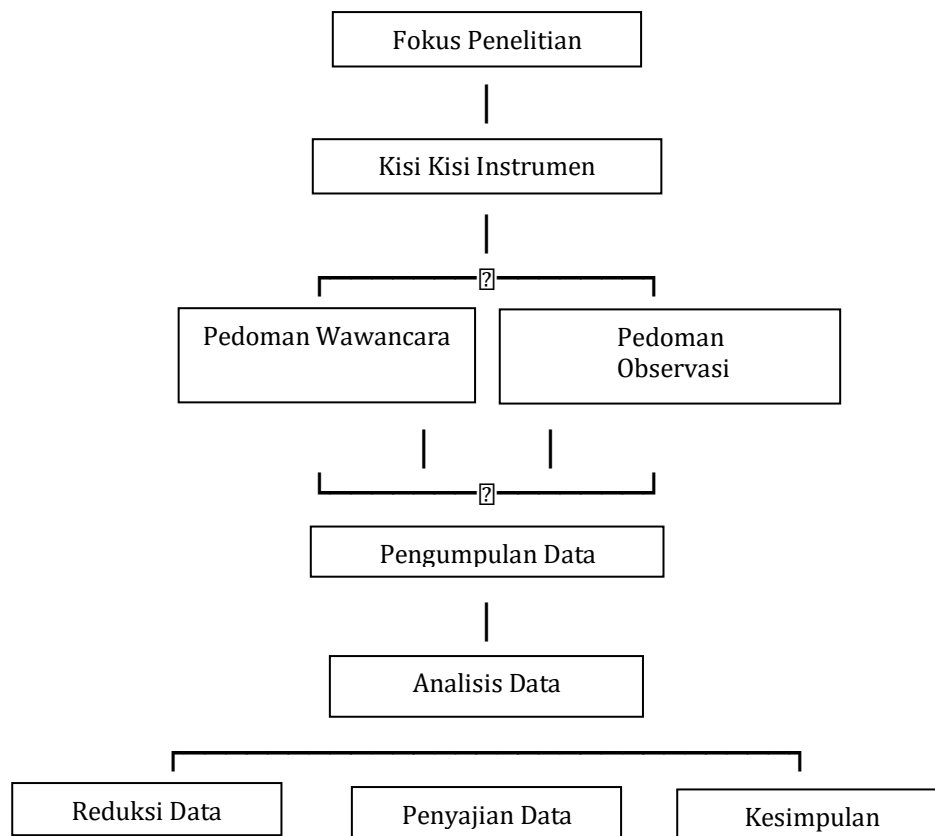
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena bertujuan untuk memahami secara lebih mendalam mengenai penerapan *playmat* edukatif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Menurut Sugiyono dalam Setiani, metode kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang dilakukan dengan menganalisis data melalui proses penggambaran dan penjelasan terhadap data yang diperoleh sesuai dengan fakta di lapangan untuk memahami fenomena yang diteliti [10]. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran menggunakan *playmat* edukatif, interaksi antara guru dan anak, serta faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pandeglang, Banten, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilakukan pada kelompok B dengan melibatkan anak usia 5–6 tahun dan guru yang berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui empat teknik, yaitu observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan catatan lapangan [11]. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung pelaksanaan kegiatan *playmat* edukatif, aktivitas anak, serta interaksi yang terjadi selama pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi mengenai penerapan *playmat* edukatif dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa perangkat pembelajaran, hasil kegiatan anak, dan dokumen terkait lainnya. Selain itu, catatan lapangan dibuat selama proses penelitian untuk mencatat kejadian atau temuan penting yang ditemukan selama kegiatan berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan format dokumentasi yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik dengan

membandingkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan agar data yang diperoleh lebih terpercaya. Selain itu, peneliti juga melakukan member check dengan pihak terkait untuk memastikan kesesuaian informasi yang diperoleh. Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu menentukan fokus penelitian, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menyusun hasil penelitian dalam bentuk deskripsi. Melalui metode tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan *playmat* edukatif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran yang Merangsang Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun. Perencanaan permainan *playmat* edukatif untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pandeglang telah disusun secara sistematis melalui RPPM dan RPPH sesuai dengan kurikulum. Perencanaan tersebut memuat aktivitas eksploratif yang bertujuan menstimulasi kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif. Salah satu kegiatan yang dirancang adalah penggunaan *playmat* edukatif yang berisi bentuk geometri, huruf, angka, dan warna sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif anak.

Penggunaan *playmat* edukatif memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui kegiatan mengamati, mengenali simbol, mengelompokkan, serta menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Aktivitas tersebut melatih kemampuan mengingat, menalar, dan memecahkan masalah sederhana. Temuan ini sejalan dengan teori

perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui objek atau pengalaman yang bersifat konkret dibandingkan penjelasan yang abstrak. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian anak telah mampu mengikuti kegiatan dengan baik, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan pendampingan sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Temuan ini memperkuat pendapat Putra dan Nidhom bahwa perencanaan pembelajaran yang sistematis menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran yang efektif [12]. Dengan demikian, perencanaan permainan *playmat* edukatif tidak hanya berfungsi sebagai pedoman kegiatan, tetapi juga sebagai strategi untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak melalui pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik tahap praoperasional menurut Piaget.



Gambar 2. Media *Playmat* Edukatif yang berisi bentuk geometri.

Pelaksanaan Pembelajaran yang Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak. Pelaksanaan pembelajaran di TK Aisyiyah Busthanul Athfal Pandeglang diawali dengan kegiatan mengaji dan membaca, kemudian dilanjutkan dengan permainan *playmat* edukatif sebelum kegiatan inti. Pada kegiatan ini, guru mengajukan pertanyaan mengenai bentuk, warna, huruf, dan angka yang terdapat pada *playmat*, serta mengarahkan anak untuk menemukan objek serupa di lingkungan sekitar. Pelaksanaan pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa *playmat* tidak hanya digunakan sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan mengamati, mengenali simbol, menghubungkan konsep, dan memecahkan masalah sederhana melalui pengalaman belajar yang konkret.

Hasil observasi menunjukkan adanya interaksi aktif antara guru dan anak selama pembelajaran berlangsung. Guru memberikan pertanyaan terbuka, kesempatan bercerita, serta contoh-contoh konkret yang mendorong anak berpikir dan mengemukakan pendapatnya. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan penggunaan benda konkret [13],[14]. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan *playmat* edukatif dan pertanyaan eksploratif mampu membantu anak membangun pemahamannya secara bertahap sesuai dengan karakteristik perkembangannya.

Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran di TK Aisyiyah Busthanul Athfal Pandeglang telah mengoptimalkan perkembangan kognitif anak melalui keterlibatan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Meskipun kemampuan anak masih bervariasi, guru secara konsisten memberikan stimulasi yang sesuai melalui pertanyaan, pendampingan, dan pengalaman belajar yang bermakna. Temuan ini mendukung pendapat Angelia bahwa pelaksanaan pembelajaran di PAUD perlu memberikan pengalaman belajar yang aktif, fleksibel, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif secara efektif [15].



Gambar 3. Kegiatan pembelajaran menggunakan *playmat* edukatif

Evaluasi Pelaksanaan *Playmat* Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif Anak. Evaluasi pelaksanaan permainan *playmat* edukatif di TK Aisyiyah Busthanul Athfal Pandeglang dilakukan melalui pengamatan perkembangan anak, pengulangan materi, serta penilaian terhadap hasil kegiatan seperti membuat kolase, bermain balok, mewarnai, dan berhitung. Evaluasi mencakup kemampuan anak dalam mengenali warna, bentuk, angka, dan huruf, serta memperhatikan aspek keterlibatan seperti antusiasme, partisipasi aktif, dan daya ingat. Hasil evaluasi tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya menilai pencapaian akhir anak, tetapi juga mengamati proses perkembangan kognitif selama kegiatan berlangsung. Melalui proses ini, guru dapat mengetahui kemampuan dan kesulitan anak sehingga pembelajaran berikutnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan masing-masing anak.

Pelaksanaan evaluasi juga dilakukan melalui kegiatan tanya jawab dan refleksi sederhana setelah anak mengikuti permainan *playmat* edukatif. Anak diarahkan untuk menghubungkan gambar atau bentuk pada *playmat* dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Kegiatan tersebut membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, mengingat informasi, serta memahami hubungan antara konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai menggunakan simbol untuk memahami lingkungan, tetapi masih membutuhkan pengalaman konkret dalam proses belajar. Dengan demikian, evaluasi melalui aktivitas langsung dapat memberikan gambaran perkembangan kognitif anak secara lebih menyeluruh.

Secara keseluruhan, evaluasi permainan *playmat* edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai bagian dari proses perbaikan pembelajaran.

Guru mendokumentasikan perkembangan anak melalui penilaian individu dan menyampaikan hasilnya kepada orang tua sebagai bentuk pemantauan perkembangan secara berkelanjutan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wirawan dalam Djatmika bahwa evaluasi dilakukan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan anak sehingga guru dapat merancang pembelajaran yang lebih sesuai [16]. Oleh karena itu, evaluasi pelaksanaan *playmat* edukatif berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak melalui proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun.



Gambar 4. Tanya jawab seputar bentuk geometri

Faktor Pendukung Penggunaan *Playmat* Edukatif. Faktor pendukung keberhasilan kegiatan *playmat* edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pandeglang terlihat dari desain media yang menarik, strategi pembelajaran yang digunakan guru, serta lingkungan belajar yang mendukung. Desain *playmat* yang berisi bentuk, warna, huruf, dan angka mampu menarik perhatian anak sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pemberian instruksi dan pertanyaan yang bervariasi oleh guru mendorong anak untuk berpikir logis, mengeksplorasi, serta menemukan solusi melalui pengalaman langsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan *playmat* tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh cara guru mengelola interaksi dan memberikan stimulasi yang sesuai dengan perkembangan anak.

Dukungan sosial dari teman sebaya dan apresiasi guru juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan *playmat* edukatif. Interaksi positif selama kegiatan membantu anak membangun rasa percaya diri, meningkatkan keberanian untuk berpartisipasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan mandiri dalam menyelesaikan masalah. Lingkungan belajar yang mendukung memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, sehingga membutuhkan aktivitas yang melibatkan pengalaman konkret dan interaksi langsung untuk membangun pemahaman terhadap konsep baru.

Selain itu, temuan penelitian ini diperkuat oleh pendapat Krath yang menyatakan bahwa permainan edukatif yang dirancang secara tepat dapat mendukung perkembangan memori kerja, kemampuan logika, dan fungsi eksekutif anak [17] .

Dengan demikian, keberhasilan pelaksanaan *playmat* edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pandeglang tidak hanya terletak pada aspek kesenangan dalam bermain, tetapi juga pada kemampuannya dalam memberikan stimulasi kognitif dan sosial-emosional melalui desain permainan, peran guru, serta dukungan lingkungan belajar yang positif.



Gambar 5. Interaksi antara anak dan guru

Faktor Penghambat Penggunaan *Playmat* Edukatif dalam Perkembangan Kognitif Anak. Faktor penghambat penerapan *playmat* edukatif untuk perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pandeglang ditemukan pada tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, keterbatasan jumlah media *playmat* yang hanya tersedia satu menjadi kendala dalam memberikan kesempatan belajar yang merata bagi seluruh anak. Kondisi tersebut menyebabkan anak harus bergantian menggunakan media sehingga waktu eksplorasi menjadi terbatas. Selain itu, keterbatasan ruang kelas juga mengurangi keleluasaan anak dalam bergerak dan mengeksplorasi lingkungan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media edukatif tidak hanya bergantung pada kualitas media, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan sarana dan kondisi lingkungan pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, hambatan terlihat dari karakteristik anak usia dini yang masih memiliki kemampuan pengendalian perhatian yang terbatas. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi, mempertahankan fokus, dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Kondisi tersebut menuntut guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi agar anak tetap terlibat aktif selama kegiatan berlangsung. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, sehingga membutuhkan kegiatan yang konkret, menarik, dan sesuai dengan pengalaman langsung agar mampu memahami konsep serta mempertahankan perhatian dalam proses belajar.

Pada tahap evaluasi, keterbatasan media dan ruang juga memengaruhi efektivitas pengamatan perkembangan anak. Guru memerlukan waktu lebih lama untuk mengamati kemampuan setiap anak karena penggunaan *playmat* dilakukan secara bergantian. Temuan ini sejalan dengan pendapat Pratiwi dan Kurniah bahwa penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia dini dapat menghadapi kendala pada tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut, terutama dalam pengelolaan kelas dan pengendalian aktivitas anak [18]. Dengan demikian, meskipun *playmat* edukatif efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif, optimalisasi penerapannya

memerlukan dukungan sarana yang memadai, strategi pengelolaan kelas yang efektif, serta variasi metode pembelajaran agar setiap anak memperoleh pengalaman belajar yang optimal.



Gambar 6. Anak-anak berlarian ketika temannya sedang melakukan kegiatan *playmat*

Solusi untuk Meningkatkan Efektivitas *Playmat* Edukatif. Solusi untuk mengoptimalkan permainan *playmat* edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pandeglang dapat dilakukan melalui peningkatan ketersediaan media dan perbaikan strategi pembelajaran. Penambahan jumlah *playmat* diperlukan agar setiap anak memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan mengeksplorasi kegiatan secara aktif. Dengan ketersediaan media yang memadai, proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif karena anak memiliki waktu interaksi yang lebih optimal dengan media pembelajaran. Selain sebagai sarana bermain, *playmat* juga berperan dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis, kemandirian, serta kemampuan memecahkan masalah pada anak.

Selain pengembangan media, guru juga perlu memberikan perhatian terhadap perbedaan karakteristik setiap anak, terutama bagi anak yang kurang percaya diri atau mengalami kesulitan mempertahankan fokus. Pendekatan individual, pemberian bimbingan langsung, serta tugas sederhana yang sesuai dengan kemampuan anak dapat membantu membangun rasa percaya diri dan memberikan pengalaman keberhasilan belajar. Hal ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun yang berada pada tahap praoperasional menurut Piaget, yaitu membutuhkan pengalaman konkret dan pendampingan agar mampu memahami konsep serta mengembangkan kemampuan berpikir secara bertahap [19],[20].

Faktor lain yang mendukung optimalisasi penggunaan *playmat* adalah adanya komunikasi dan kerja sama antara guru dan orang tua. Melalui komunikasi yang baik, orang tua dapat memahami perkembangan anak di sekolah dan memberikan stimulasi lanjutan di rumah. Sinergi antara guru, orang tua, dan anak dapat menciptakan lingkungan belajar yang konsisten sehingga perkembangan kognitif anak dapat didukung secara lebih menyeluruh.

Agar permainan *playmat* edukatif dapat memberikan dampak yang optimal terhadap perkembangan kognitif anak, diperlukan evaluasi yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan. Guru dapat menggunakan observasi perkembangan untuk menilai kemampuan anak dalam mengenali simbol, mengelompokkan, mengurutkan, serta memecahkan masalah selama kegiatan berlangsung. Hasil evaluasi tersebut dapat

menjadi dasar untuk memperbaiki aturan, desain, dan aktivitas dalam *playmat* agar sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Yulianti bahwa alat permainan edukatif mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif sehingga mendukung kesiapan anak dalam menghadapi proses pembelajaran selanjutnya [21].



Gambar 7. Pendekatan antara guru dan anak

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan *playmat* edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pandeglang dapat mendukung perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Penggunaan *playmat* melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi tidak hanya menjadi kegiatan bermain, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir, mengenal konsep dasar, serta memecahkan masalah sederhana melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Kebaruan penelitian ini terletak pada kajian penerapan *playmat* edukatif secara menyeluruh dalam pembelajaran PAUD, mulai dari proses pelaksanaan, evaluasi, faktor pendukung, hambatan, hingga solusi pengembangannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan *playmat* dipengaruhi oleh desain media, peran guru, lingkungan belajar, dan keterlibatan anak. Meskipun terdapat beberapa kendala dalam penerapannya, *playmat* tetap dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak apabila digunakan dengan strategi yang tepat.

PENGHARGAAN

Terima kasih kepada dosen pembimbing, Isti Rusdiyani dan Ati Fatimah, atas bimbingan, arahan, serta dukungan yang diberikan selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pandeglang yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada editor dan reviewer Jurnal Murhum atas kesempatan, arahan, serta masukan yang diberikan sehingga artikel ini dapat diterbitkan.

REFERENSI

- [1] B. A. Habsy, A. P. Rachmawati, R. F. W. F. Wiyono, dan A. Rakhmanita, "Penerapan Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Perkembangan Bahasa Vygotsky dalam Pembelajaran," *TSAQOFAH*, vol. 4, no. 1, hal. 143–158, Nov 2023, doi: 10.58578/tsaqofah.v4i1.2143.
- [2] M. Anggrian dan I. M. Saefurahman, "Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di PAUD," *RECQA*, vol. 2, no. 1, hal. 1–11, Mei 2025, doi: 10.64724/y20wk478.
- [3] F. H. Pakpahan dan M. Saragih, "Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget," *J. Appl. Linguist.*, vol. 2, no. 2, hal. 55–60, Jul 2022, doi: 10.52622/joal.v2i2.79.
- [4] Shinta Nurtazali Putri dan Nurul Afianti, "Pengaruh Permainan Playmat Eduterdhadap Kemampuan Merangkak, Berguling, dan Melompat Anak Usia 4-5 Tahun," *J. Ris. Pendidik. Guru Paud*, hal. 13–18, Jul 2023, doi: 10.29313/jrpgp.v3i1.1762.
- [5] N. Titih dan C. Resita, "Sosialisasi Permainan Playmat Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Penjas," *Maroones J. Pengabdi. Olahraga Singaperbangsa*, vol. 2, no. 02, hal. 66–72, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal-fkip.unsika.ac.id/index.php/maroones/article/view/7260>
- [6] S. Kurniasih, "Improving The Physical Motor Ability Of Early Children With Educational Playmat Tools," in *Proceedings of the 1st International Conference on Early Childhood Education in Multiperspective, ICECEM 2022, 26th November 2022, Purwokerto, Central Java, Indonesia*, 2023, hal. 858–863. doi: 10.4108/eai.26-11-2022.2336315.
- [7] M. Melindah dan M. Mawardah, "Pengaruh Permainan Playmat dengan Keterampilan Motorik Anak Tunagrahita Ringan," *Guid. J. Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbing. dan Konseling*, vol. 13, no. 2, hal. 472, Jun 2023, doi: 10.24127/gdn.v13i2.6997.
- [8] W. Wahyudin, Q. M. Husaini, dan D. Mulyani, "Implementasi Metode Bermain Playmat untuk Meningkatkan Motorik Kasar Melompat Anak Usia Dini (Studi Kasus Kelompok B di PAUD Cendrawasih 8 Gekbrong," *J. Pendidik. Islam dan Manaj. Ekon.*, vol. 2, no. 2, hal. 57–66, Agu 2024, doi: 10.62495/jpime.v2i2.28.
- [9] A. Fatimah, P. Setyosari, D. Kuswandi, dan H. Praherdhiono, "Development and validation of assessment tools for literacy and numeracy skills in early childhood education," *Int. J. Adv. Appl. Sci.*, vol. 11, no. 5, hal. 200–208, Mei 2024, doi: 10.21833/ijaas.2024.05.022.
- [10] C. Riani Elisabeth dan I. Kusdian Novanti, "Analisis Layanan Pick Up Service O-Ranger dalam Peningkatan Pendapatan Surat dan Paket Logistik Pada Kantor Pos Pemeriksa Purworejo," *J. Akunt.*, vol. 17, no. 01, hal. 30–41, Jul 2023, doi: 10.58457/akuntansi.v17i01.3068.
- [11] Ardiansyah, Risnita, dan M. S. Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, hal. 1–9, Jul 2023, doi: 10.61104/ihsan.v1i2.57.
- [12] Sukatin Sukatin, Khairul Mutaqin, Puji Astuti, Wahyu Widiyansih, dan Yulia Putri, "Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini," *J. Pendidik. DAN ILMU Sos.*, vol. 1, no. 3, hal. 186–194, Jul 2023, doi: 10.54066/jupendis.v1i3.492.
- [13] N. Hayati, Muthmainah, dan R. Wulandari, "Children's Online Cognitive Learning Through Integrated Technology and Hybrid Learning," *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 16, no. 1, hal. 116–132, Apr 2022, doi: 10.21009/JPUD.161.08.
- [14] N. K. Erawati dan P. B. Adnyana, "Implementation of Jean Peaget's Theory of

- Constructivism in Learning: A Literature Review," *Indones. J. Educ. Dev.*, vol. 5, no. 3, hal. 394–401, Nov 2024, doi: 10.59672/ijed.v5i3.4148.
- [15] A. Trihapsari Angelia, N. Koernia Putri, dan U. Virli Susanti, "Manajemen Penyelenggaraan PAUD : Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Pendidikan," *J. Edusiana J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 1, hal. 99–109, 2025, doi: 10.70437/edusiana.v3i1.1134.
- [16] G. H. Djatmika, "Peran Transformasi Digital dalam Meningkatkan Efisiensi Operasional pada Industri Manufaktur di Indonesia," *Tartib J. Educ. Manag.*, vol. 2, no. 1, hal. 42–52, 2025, doi: 10.62824/a09k3q22.
- [17] J. Krath, L. Schürmann, dan H. F. O. von Korflesch, "Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning," *Comput. Human Behav.*, vol. 125, no. August, hal. 106963, Des 2021, doi: 10.1016/j.chb.2021.106963.
- [18] N. Pratiwi, N. Kurniah, dan W. Wembrayarli, "Kendala-Kendala Guru PAUD dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak," *J. PENA PAUD*, vol. 2, no. 1, hal. 32, Jun 2021, doi: 10.33369/penapaud.v2i1.14730.
- [19] A. Hafiz, L. Romdaniah, R. Ahmad Nizar, S. Mauliza, A. Nata, dan A. Mu'ti, "Teori Pendidikan Ibn Sina dan Jean Piaget: Perbandingan antara Perkembangan Kognitif dan Pertumbuhan Usia Peserta Didik," *Rayah Al-Islam*, vol. 7, no. 3, hal. 1268–1285, Des 2023, doi: 10.37274/rais.v7i3.819.
- [20] N. Istiqomah dan M. Maemonah, "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget," *Khazanah Pendidik.*, vol. 15, no. 2, hal. 151, Sep 2021, doi: 10.30595/jkp.v15i2.10974.
- [21] W. Yulianti, Y. Artati, S. Hajar, dan R. Ichwanty Sabir, "Efektivitas Alat Permainan Edukatif Dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk Handayani Palampang," *J. Educ. Sci. Fond. Appl.*, vol. 4, no. 1, hal. 13–24, Mei 2025, doi: 10.56959/jesfa.v4i1.113.