

**PENGEMBANGAN PAPAN FLANEL TERINTEGRASI *ROLE*
PLAY DALAM PEMBELAJARAN BERHITUNG ANAK USIA
5-6 TAHUN PADA KELOMPOK B TK RABIAH AL ADAWIYAH**



Oleh:
RINA WINANTI
1101622010

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN
PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Judul Penelitian : Pengembangan Papan Flanel Terintegrasi *Role Play* dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun pada Kelompok B TK Rabiah Al-Adawiyah

Nama Mahasiswa : Rina Winanti

NIM : 1101622010

Program Studi : Teknologi Pendidikan

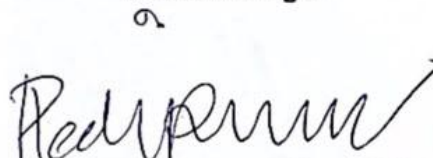
Tanggal Ujian : 15 Juli 2026

Pembimbing I



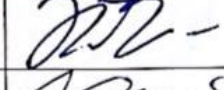
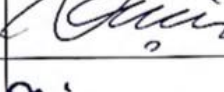
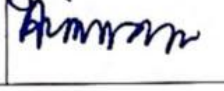
Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd
NIP. 197403112002121001

Pembimbing II



Retno Widyaningrum S.Kom, M.M.
NIP. 197307142005022001

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		07/08/26
Karta Sasmita, S.Pd, M.Si., Ph.D (Wakil Penanggung Jawab)**		07/08/26
Kunto Imbar Nursetyo, S.Pd, M.Pd (Ketua Penguji)***		21/07 26
Mulyadi, M.Pd. (Penguji I)****		23/07 26
Drs. R.A. Hirmana Wargahadibrata, M.Sc.Ed (Penguji II)*****		21/07/2026

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, merupakan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Rina Winanti

NIM : 1101622010

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengembangan Papan Flanel Terintegrasi *Role Play* dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun pada Kelompok B TK Rabbiah Al Adawiyah" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Agustus 2025 sampai Juni 2026
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 07 Juli 2026



Rina Winanti

NIM: 1101622010



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rina Winanti
NIM : 1101622010
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Teknologi Pendidikan
Alamat email : rinawinanti17@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (...)

yang berjudul :

Pengembangan Papan Flanel Terintegrasi *Role Play* dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun pada Kelompok B TK Rabiah Al Adawiyah

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Agustus 2026

Penulis

(Rina Winanti)

**PENGEMBANGAN PAPAN FLANEL TERINTEGRASI *ROLE PLAY*
DALAM PEMBELAJARAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN PADA
KELOMPOK B TK RABIAH AL ADAWIYAH
(2026)**

Rina Winanti

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan mengembangkan Media Papan Flanel Terintegrasi *Role Play* untuk pembelajaran berhitung anak usia 5–6 tahun pada Kelompok B TK Rabbiah Al Adawiyah. Pengembangan media menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974), yang meliputi tahapan *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Produk yang dihasilkan berupa media papan flanel bertema Dapuriah yang dirancang untuk membantu anak mengenal angka, penjumlahan, dan pengurangan sederhana melalui kegiatan bermain peran. Media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran dengan rata-rata skor berturut-turut 3,35, 3,94, dan 3,67, yang seluruhnya berada pada kategori Sangat Baik. Setelah direvisi, media diuji melalui *one-to-one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan peserta didik, serta membantu mereka memahami konsep berhitung sederhana. Berdasarkan hasil observasi kepada pengguna, LKPD dan *assessment checklist*, sebagian besar peserta didik mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Secara keseluruhan, Media Papan Flanel Terintegrasi *Role Play* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran berhitung bagi anak usia 5–6 tahun.

Kata Kunci: Pengembangan, Papan Flanel, *Role Play*, Anak Usia 5-6 Tahun

**DEVELOPMENT OF A FLANNEL BOARD INTEGRATED WITH THE
ROLE-PLAY FOR EARLY MATHEMATICS LEARNING OF CHILDREN
AGED 5–6 YEARS IN GROUP B OF TK RABIAH AL ADAWIYAH
(2026)**

Rina Winanti

ABSTRACT

This development research aimed to develop a Flannel Board Media Integrated with the *Role Play* Model for early mathematics learning for children aged 5–6 years in Group B of TK Rabiah Al Adawiyah. The development process adopted the 4D model proposed by Thiagarajan (1974), which consists of four stages: *Define*, *Design*, *Develop*, and *Disseminate*. The product developed was a Dapuriah-themed flannel board designed to help children recognize numbers and learn simple addition and subtraction through role-playing activities. The product was validated by a subject matter expert, a media expert, and an instructional design expert, obtaining average scores of 3.35, 3.94, and 3.67, respectively, all of which were categorized as Very Good. After revisions were made based on the experts' suggestions, the product was evaluated through *one-to-one evaluation*, *small group evaluation*, and *field testing*. The findings showed that the media increased children's learning interest, encouraged active participation, and supported their understanding of basic counting concepts. Based on user observation, students' worksheets, and assessment checklists, most children achieved the Very Well Developed (BSB) category. Overall, the Flannel Board Media Integrated with the *Role Play* Model was considered feasible for use as a learning medium for early mathematics instruction for children aged 5–6 years.

Keywords: Development, Flannel Board, *Role Play*, Children Aged 5–6 Year

HALAMAN PERSEMBAHAN

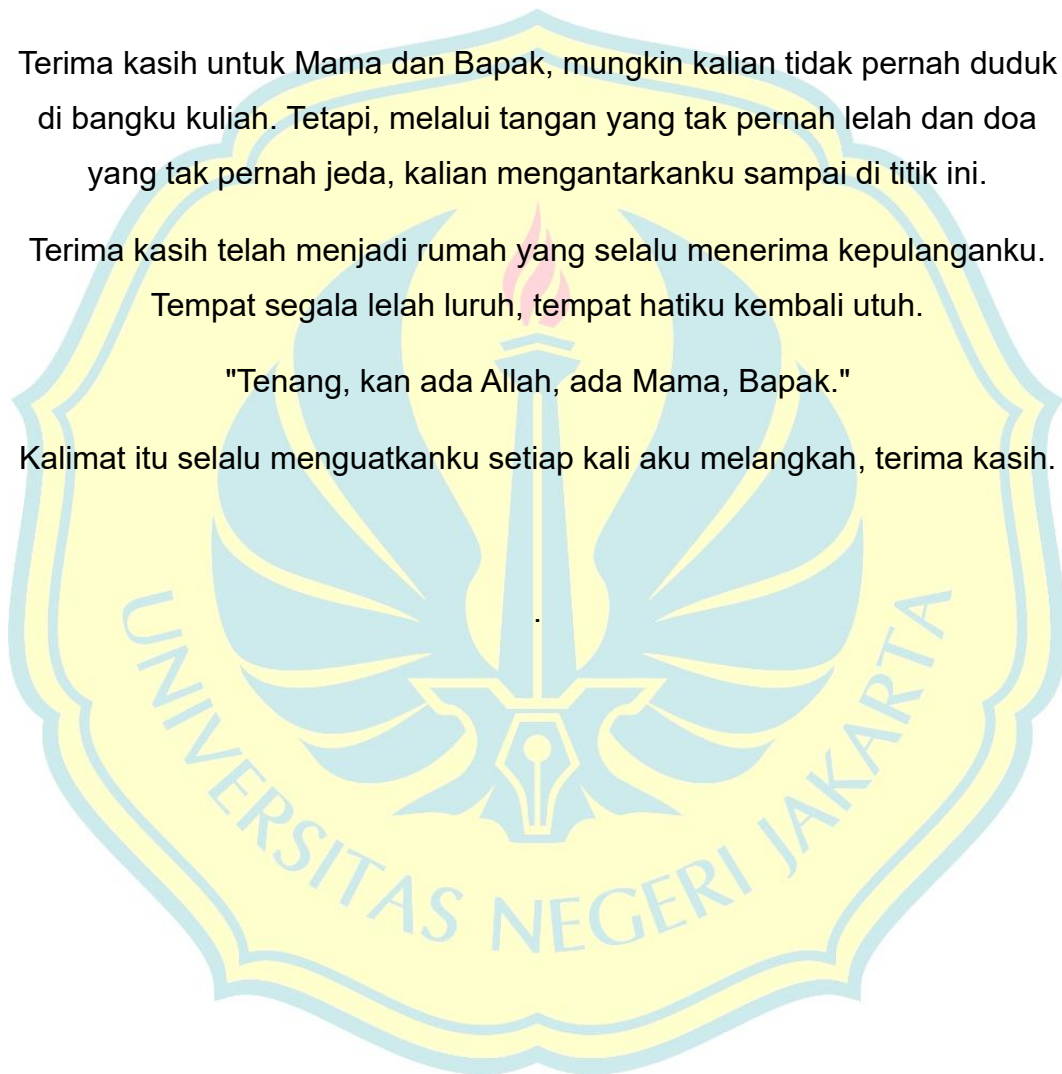
Terima kasih sudah mau bertahan sampai di titik ini, aku yang luar biasa dan berharga.

Terima kasih untuk Mama dan Bapak, mungkin kalian tidak pernah duduk di bangku kuliah. Tetapi, melalui tangan yang tak pernah lelah dan doa yang tak pernah jeda, kalian mengantarkanku sampai di titik ini.

Terima kasih telah menjadi rumah yang selalu menerima kepulanganku. Tempat segala lelah luruh, tempat hatiku kembali utuh.

"Tenang, kan ada Allah, ada Mama, Bapak."

Kalimat itu selalu menguatkan ku setiap kali aku melangkah, terima kasih.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Papan Flanel Terintegrasi *Role Play* dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5–6 Tahun pada Kelompok B TK Rabiah Al Adawiyah"**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa doa, dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Mama, Bapak, dan Dede Iki, yang selalu menjadi sumber kekuatan dan penyemangat penulis. Terima kasih atas kasih sayang, doa yang selalu dipanjatkan, pengorbanan, serta kepercayaan yang senantiasa menguatkan penulis.
2. Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, atas dukungan terhadap penyelenggaraan pendidikan
3. Bapak Karta Sasmita, S.Pd, M.Si., Ph.D selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

4. Ibu Diana Ariani, M.Pd., selaku Koordinator S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, atas bantuan dan dukungan selama proses akademik
5. Bapak Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Retno Widyaningrum, M.M. selaku dosen pembimbing II yang telah mendampingi penulis dengan penuh kesabaran, terima kasih atas arahan, kritik, saran, motivasi, serta waktu yang diberikan selama proses penyusunan penelitian.
6. Bapak Mulyadi, M.Pd. selaku validator instrumen penelitian, Ibu Niken Pratiwi, M.Pd. selaku ahli materi, Ibu Greria Tensa Novela, M.Pd. selaku ahli media, dan Ibu Resti Utami, M.Pd. selaku ahli desain pembelajaran, terima kasih atas kontribusi dan masukannya dalam proses penyelesaian penelitian.
7. Ibu Robiatul Adawiyah, S.Pd. selaku Kepala TK Rabiah Al Adawiyah dan Ibu Heni Kurniasih, S.Pd. selaku Guru Kelompok B, terima kasih atas kepercayaan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian di TK Rabiah Al Adawiyah.
8. Anak-anak Kelompok B TK Rabiah Al Adawiyah Tahun Ajaran 2025/2026, atas tawa, semangat, rasa ingin tahu, dan antusiasme yang kalian tunjukkan selama kegiatan berlangsung.
9. Kak Haliza Zahra selaku kakak tingkat yang tidak pernah bosan meluangkan waktu untuk mendengarkan di setiap kebingungan.

10. Nadia, Adriene, Fanta, Santa, dan Amel, yang telah menjadi teman seperjuangan sejak awal perkuliahan hingga akhirnya sama-sama berada di tahap penyelesaian penelitian ini. Terima kasih telah tumbuh bersama, saling mendengarkan, saling menguatkan, serta berbagi banyak cerita selama menjalani masa perkuliahan.
11. Nathania Nasywa, Deswita, Azzaliyah, dan Sulava, selaku adik tingkat Program Studi Teknologi Pendidikan, sudah hadir dengan semangat, perhatian, dan keceriaan di sela-sela penyusunan penelitian ini.
12. Nurul Itsnaini, teman sejak sekolah dasar, terima kasih atas kebersamaan dan saling menguatkan dalam keluh kesah. Destiani selaku teman penulis, atas dukungan dan selalu ada dalam cerita penulis, dan Kak Mary, atas perhatian dan pengertiannya.
13. Seluruh dosen Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
14. Seluruh kakak tingkat, adik tingkat, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas doa, bantuan, dan dukungan selama penulis menempuh perkuliahan hingga penyusunan skripsi.

Jakarta, 7 Juli 2026

Rina Winanti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI Error! Bookmark not defined.	
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	18
C. Rumusan Masalah.....	18
D. Ruang Lingkup	19
E. Tujuan Pengembangan	20
F. Kegunaan Pengembangan	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA	22
A. Kajian Pengembangan Pembelajaran	22
1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran	22
2. Klasifikasi Model Pengembangan Pembelajaran	28
3. Model Pengembangan Pembelajaran Berorientasi Produk	32

4.	Hasil Analisis Model Pengembangan	42
B.	Kajian Media Pembelajaran	44
1.	Pengertian Media Pembelajaran	44
2.	Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	48
3.	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	52
4.	Prinsip-Prinsip Pembuatan Media Visual	55
C.	Kajian Media Papan Flanel.....	59
1.	Pengertian Papan Flanel	59
2.	Manfaat dan Fungsi Papan Flanel	60
3.	Kelebihan dan Kekurangan Papan Flanel	62
4.	Tahapan Membuat Media Papan Flanel.....	65
D.	Kajian Model Role Play	66
1.	Pengertian <i>Role Play</i>	66
2.	Manfaat dan Fungsi <i>Role Play</i>	68
3.	Prosedur <i>Role Play</i>	69
E.	Kajian Sekolah TK Rabiah Al Adawiyah	76
1.	Profil Sekolah TK Rabiah Al Adawiyah	76
2.	Visi, Misi, Tujuan, dan Motto Sekolah TK Rabiah Al Adawiyah .	77
F.	Kajian Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak-Kanak	79
1.	Pengertian Anak Usia 5-6 Tahun.....	79
2.	Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6	80
G.	Kajian Matematika Permulaan Anak Usia Dini	83
1.	Pengertian Matematika Permulaan	83
2.	Konsep Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini	86
H.	Kajian Ragam Pengetahuan	88

1. Definisi Ragam Pengetahuan	88
2. Jenis Ragam Pengetahuan	90
I. Hasil Penelitian Relevan	94
J. Rasional Pengembangan	97
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	100
A. Tujuan Khusus Penelitian	100
B. Prosedur Pengembangan.....	101
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	127
A. Nama dan Karakteristik Produk	127
B. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	134
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	187
A. Kesimpulan.....	187
B. Saran	191
DAFTAR PUSTAKA	194
LAMPIRAN.....	200
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	268

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Model 4D	33
Gambar 2. 2 Tahapan Model Rapid Prototyping	37
Gambar 2. 3 Tahapan Model Hannafin and Peck	40
Gambar 2. 4 Model Konseptual	99
Gambar 3. 1 Tahapan Model 4D	101
Gambar 3. 2 Tahap Define pada Model 4D	102
Gambar 3. 3 Tahap Design pada Model 4D	107
Gambar 3. 4 Tahap Development pada Model 4D	111
Gambar 3. 5 Tahap Disseminate pada Model 4D	125
Gambar 4. 1 Papan Flanel	128
Gambar 4. 2 Set Bahan Makanan Sehat	129
Gambar 4. 3 Kartu Resep Sederhana	130
Gambar 4. 4 Simbol Angka	130
Gambar 4. 5 Simbol Operasi Hitung	131
Gambar 4. 6 Tas Penyimpanan Flanel Transparan	132
Gambar 4. 7 Kayu Penyangga	132
Gambar 4. 8 Buku Panduan Pelaksanaan	133
Gambar 4. 9 QR Code Video Deskripsi	134
Gambar 4. 10 Peta Kompetensi	137
Gambar 4. 11 Peta Konsep	138
Gambar 4. 12 Color Palette Asset	149
Gambar 4. 13 Desain Awal Papan Flanel	150
Gambar 4. 14 Desain Awal Kartu Resep	157
Gambar 4. 15 Desain Awal Buku Panduan Pelaksanaan	158

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Model Pengembangan	42
Tabel 2. 2 Penelitian Relevan	94
Tabel 3. 1 Alur Tujuan Pembelajaran Berhitung Sederhana.....	106
Tabel 3. 2 Alat Pengumpulan Data.....	116
Tabel 3. 3 Interval Skala Likert.....	123
Tabel 3. 4 Kategori Hasil Uji Kelayakan.....	124
Tabel 4. 1 Perumusan Tujuan Pembelajaran	139
Tabel 4. 2 Tabel Penyusunan Standar Tes	139
Tabel 4. 3 Pemilihan Media berdasarkan Ragam Pengetahuan	141
Tabel 4. 4 Anggaran Biaya Media	142
Tabel 4. 5 Jabaran Materi	147
Tabel 4. 6 Visual Set Bahan Makanan Sehat.....	152
Tabel 4. 7 Visual Simbol Angka.....	154
Tabel 4. 8 Visual Simbol Operasi Hitung.....	156
Tabel 4. 9 Visual Tas Penyimpanan Flanel Transparan.....	157
Tabel 4. 10 Perbaikan Evaluasi Ahli Materi	160
Tabel 4. 11 Uji Kelayakan Ahli Materi	161
Tabel 4. 12 Perbaikan Evaluasi Ahli Media	164
Tabel 4. 13 Uji Kelayakan Ahli Media	167
Tabel 4. 14 Perbaikan Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran.....	171
Tabel 4. 15 Uji Kelayakan Ahli Desain Pembelajaran.....	171
Tabel 4. 16 Perbaikan Uji Coba One To One	175
Tabel 4. 17 Hasil Observasi Pengguna (Guru) Uji Coba Field Test.....	178
Tabel 4. 18 Hasil LKPD Uji Coba Field Test	180
Tabel 4. 19 Hasil Assesment Checklist Peserta Didik Uji Coba Field Test	181

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	201
Lampiran 2 : Transkrip Hasil Wawancara Pra-Penelitian	202
Lampiran 3: Assesment Checklist Peserta Didik (Pra-Penelitian)	206
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	212
Lampiran 5: Garis Besar Isi Media	220
Lampiran 6: Validasi Instrumen	223
Lampiran 7: Hasil Review Ahli Materi	226
Lampiran 8: Hasil Review Ahli Media	229
Lampiran 9: Hasil Review Ahli Desain Pembelajaran	232
Lampiran 10: Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	235
Lampiran 11: Hasil Uji Kelayakan Ahli Media	239
Lampiran 12: Hasil Uji Kelayakan Ahli Desain Pembelajaran	243
Lampiran 13: Hasil Uji Coba One To One	247
Lampiran 14: Hasil Uji Coba Small Group	253
Lampiran 15: Hasil Uji Coba Field Test	259
Lampiran 16: Dokumentasi Penelitian	265