

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk kepribadian dan karakter individu melalui proses pembelajaran yang terarah sesuai norma yang berlaku. Pemerintah menyadari bahwa sistem pendidikan yang baik akan melahirkan generasi yang berkualitas, adaptif, serta siap menghadapi tantangan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, reformasi pendidikan terus dilakukan agar selaras dengan perkembangan global dan mampu mencetak sumber daya manusia yang relevan dengan tuntutan zaman. Pendidikan juga harus berorientasi pada masa depan dengan menjamin hak setiap individu untuk mengembangkan potensinya secara optimal.

Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan merupakan bimbingan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak agar mereka dapat tumbuh secara alami, baik sebagai pribadi maupun anggota masyarakat, menuju kehidupan yang sejahtera dan

bahagia¹. Sejalan dengan itu, UNESCO merekomendasikan empat pilar pendidikan abad ke-21 *learning to know, learning to do, learning to be*, dan *learning to live together* sebagai landasan bagi proses pembelajaran yang utuh dan bermakna². Pilar-pilar tersebut menegaskan bahwa pendidikan tidak berhenti pada transfer pengetahuan, tetapi harus menumbuhkan belajar yang bermakna (*meaningful learning*), yaitu ketika peserta didik mampu mengaitkan pengalaman baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sehingga terbentuk pemahaman yang mendalam dan bertahan lama.

Pendidikan di Indonesia diatur melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan dibagi ke dalam empat jenjang, yaitu anak usia dini, dasar, menengah, dan tinggi. Tercantum dalam Pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 penyelenggaraan (Pendidikan Anak Usia Dini) PAUD dapat dilakukan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, maupun informal³. Anak usia dini dikenal sebagai *golden age* masa di mana perkembangan intelektual

¹ Nafisah Zein, 'Mengurai Dasar Filosofis Pendidikan Ki Hajar Dewantara: Tinjauan Metaanalisis', *Al-Abshar: Journal of Islamic Education Management*, 2.2 (2023), 190–207 <<https://doi.org/10.58223/al-abshar.v2i2.112>>.

² Cindy Priscilla and Deddy Yusuf Yudhyarta, 'Asatiza : Jurnal Pendidikan', *ASATIZA - Jurnal Pendidikan*, 2.1 (2021), 64–76.

³ Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, *DATABASE PERATURAN BPK*, 2003, pp. 39–45 <<https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>>.

anak dapat mencapai hingga 80% (Osbon, White, & Bloom)⁴. Pada fase ini anak memerlukan stimulasi yang tepat agar potensi kognitif, afektif, sosial, dan motoriknya berkembang secara seimbang.

Mengacu kepada Kemendiknasmen No 13 Tahun 2025, ruang lingkup intrakurikuler pendidikan anak usia dini mencakup enam aspek perkembangan tersebut yang kemudian diintegrasikan dalam tiga elemen capaian pembelajaran: (1) Agama dan budi pekerti, (2) Jati diri dan dasar literasi, serta (3) Matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni. Salah satu pembelajaran yang ada yaitu Matematika, matematika menjadi bagian penting bagi anak usia dini karena hampir setiap aktivitas sehari-hari berkaitan dengan konsep matematika.⁵, Salah satu bentuk nyata dari berkembangnya kemampuan kognitif tampak pada kemampuan anak memahami konsep-konsep awal matematika. Kemampuan matematika merupakan kemampuan dasar yang diperlukan pada setiap aspek kehidupan manusia⁶, penguasaan ini penting bagi anak karena menjadi landasan bagi pemahaman berbagai konsep matematika selanjutnya.

⁴ Miftahul Achyar Kertamuda, *Strategi Sukses Membentuk Karakter Emas Pada Anak Sejak Usia Dini* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015).

⁵ Eva Delfia and Farida Mayar, 'Penanaman Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan Pencocokkan Kepingan Buah', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.1 (2019).

⁶ Feri Faila Sufa and Ch. Evy Tri Widyahening, 'Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Matematika Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.3 (2023),

Kemampuan berhitung yang baik sejak dini dapat memudahkan anak dalam memahami operasi bilangan dalam matematika⁷. Bilangan adalah pengetahuan dasar yang diperlukan untuk memahami nilai-nilai berbagai pengelompokan benda dalam matematika⁸. Sayangnya, data empiris menunjukkan bahwa kemampuan matematika anak Indonesia masih rendah.

Berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor rata-rata matematika pelajar Indonesia hanya mencapai 366, turun 13 poin dibanding tahun 2018, dan jauh di bawah rata-rata OECD yaitu 472⁹. Temuan ini sejalan dengan hasil *Indonesian National Assessment Programme* (INAP) tahun 2016 yang menunjukkan bahwa 77,13% anak Indonesia memiliki kompetensi matematika sangat rendah, 20,58% cukup, dan hanya 2,29% yang tergolong baik¹⁰. Walaupun PISA mengevaluasi remaja, tetapi rendahnya capaian tersebut menunjukkan adanya masalah mendasar dalam penguasaan konsep matematika sejak jenjang awal. Artinya, fondasi pembelajaran matematika di PAUD menjadi sangat penting.

⁷ Susan Sperry Smith, *Early Childhood Mathematics* (Amerika: Pearsin, 2009).

⁸ Elisa Malapata and Lanny Wijayaningsih, 'Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2019) .hal 284

⁹ *Andreas Schleicher. Programme For International Student Assessment: PISA 2022 Insights and Interpretations*, (OECD:2023)

¹⁰ Maria Fatima Bona, *Indonesia Darurat Matematika*, 2018 ([Indonesia Darurat Matematika](#))

Rendahnya capaian ini tidak semata karena faktor intelektual anak, tetapi juga oleh penggunaan strategi dan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut teori piaget harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui anak, yang terbagi menjadi empat yaitu tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahap pra operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11-18 tahun). Anak usia 5–6 tahun berada pada transisi dari tahap praoperasional menuju operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir simbolik, mengklasifikasi objek, memahami hubungan sebab-akibat sederhana, serta mulai menerapkan logika terhadap hal-hal konkret¹¹.

Oleh karena itu, peran guru bukan hanya menyampaikan materi, tetapi merancang pengalaman belajar yang relevan dengan tahap perkembangan anak. Pada pendidikan anak usia dini, pembelajaran perlu diwujudkan melalui aktivitas bermain karena anak belajar paling efektif ketika mereka mengeksplorasi, mencoba, dan berinteraksi secara langsung¹². Hal ini sejalan dengan Kurikulum PAUD menurut Kemendiknasmen No. 13 Tahun 2025, prinsip utamanya adalah menciptakan suasana belajar yang menggembirakan, yaitu positif, menantang, menyenangkan, dan

¹¹ Indrijati, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016).

¹² Asmidar Parapat, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (Edu Publisher, 2020).

memotivasi. Pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain yang memberikan ruang eksplorasi dan pengalaman nyata untuk mengembangkan karakter serta kemampuan anak

Namun, kondisi ideal yang diamanatkan kurikulum tersebut belum sepenuhnya terwujud di TK Rabiah Al Adawiyah. Berdasarkan hasil wawancara awal peneliti dengan guru di TK Rabiah Al Adawiyah, ditemukan bahwa proses pembelajaran pada kelompok B (usia 5–6 tahun), anak-anak belum sepenuhnya terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dan pendekatan yang digunakan guru masih bersifat tradisional.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memang dijadikan pedoman dalam setiap kegiatan, mulai dari doa pembuka, kegiatan inti, hingga penutup. Namun demikian, implementasi standar isi dalam kurikulum belum sepenuhnya tercermin dalam praktik pembelajaran. Sejumlah anak masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar penjumlahan dan pengurangan. Guru juga mengungkapkan bahwa banyak anak cenderung kesulitan melakukan operasi hitung sederhana, sebagaimana terlihat pada hasil wawancara dengan guru, dan daftar cek pengamatan oleh guru (assesment checklist).

Daftar cek pengamatan guru atau daftar assesment checklist adalah penilaian pencapaian perkembangan yang sudah ditetapkan di dalam RPPH yang digunakan guru yang terdiri dari empat skala

yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB), hasil menunjukkan bahwa banyak siswa yang kemampuannya Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB).

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru, media yang digunakan dalam pembelajaran hanya menggunakan jari tangan saja, sehingga anak kurang fokus serta tidak terlibat secara aktif. Anak menghitung angka tanpa benar-benar memahami konsepnya, dan kegiatan tersebut tidak dipadukan dengan permainan atau media visual yang memancing minat belajar. Akibatnya, pembelajaran berhitung menjadi monoton dan membosankan, misalnya hanya dengan menghitung menggunakan jari tanpa pengalaman manipulatif yang bermakna.

Kesenjangan ini menunjukkan adanya perbedaan antara tuntutan kurikulum yang menekankan pembelajaran melalui aktivitas bermain yang tidak hanya berorientasi pada ketercapaian capaian pembelajaran, tetapi juga pada kebahagiaan anak, dengan realitas pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional berupa ceramah dan minim penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan definisi terbaru dari Association for Educational Communications and Technology (AECT, 2023), teknologi pendidikan merupakan *“the ethical study and application of theory,*

*research, and practices, and empower learners through strategic design, management, implementation, and evaluation of learning experiences and environment using appropriate processes and resources*¹³. Definisi tersebut menegaskan bahwa teknologi pendidikan tidak hanya berfokus pada penggunaan media, tetapi juga pada perancangan, pengelolaan, implementasi, dan evaluasi pengalaman belajar secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Dalam mewujudkan pengalaman belajar tersebut, pendidik perlu menentukan pendekatan pembelajaran yang sesuai, salah satunya melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini, terdapat berbagai model pembelajaran diantaranya ceramah, diskusi, demonstrasi, *role play*, dan eksperimen¹⁴. Metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan penyampaian informasi atau materi secara lisan oleh pendidik kepada peserta didik. Metode diskusi merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk bertukar pendapat dan memecahkan suatu permasalahan secara bersama-sama. Metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang dilakukan melalui peragaan suatu proses, situasi, atau objek agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

¹³ Keith Heggart Albert Ritzhaupt and others, 'AECT Definition'

¹⁴ cc

Sementara itu, metode eksperimen merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan percobaan secara langsung melalui kegiatan mengamati, membuktikan, menganalisis, dan menarik kesimpulan terhadap objek yang dipelajari¹⁵. Adapun *role play* atau bermain peran yang berpusat pada peserta didik, *role play* menekankan sifat sosial pembelajaran dan melihat perilaku kerjasama siswa untuk merangsang baik secara sosial maupun intelektual¹⁶. Karakteristik tersebut menjadikan *role play* sebagai model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan dalam penelitian ini. Selain selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun yang belajar melalui bermain, model ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran pada Kurikulum Merdeka PAUD yang menekankan pembelajaran yang bermakna melalui aktivitas bermain. Ditambahkan penelitian oleh Fatimah dan Jasper (2019) tentang "Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role playing*) Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Kamal Laud Dendang T.A 2018/2019", hasil penelitian menunjukkan bahwa *role play* dinyatakan terdapat pengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6

¹⁵ Helmiati, *Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo)

¹⁶ Budiyo, *Sintaks* 45..., hal. 129

tahun dilihat dari perbandingan kelas eksperimen yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol¹⁷.

Selaras dengan pemilihan model pembelajaran, pemilihan media pembelajaran juga menjadi aspek penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Sadiman menjelaskan bahwa media adalah perantara yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima¹⁸, sedangkan AECT (Association for Educational Communications and Technology) mendefinisikan media sebagai segala bentuk saluran untuk menyalurkan pesan atau informasi. Miarso menambahkan bahwa media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar peserta didik¹⁹. Dengan demikian, media berperan sebagai alat perantara komunikasi yang menimbulkan rangsangan belajar agar proses pembelajaran berlangsung efektif. Dalam konteks diatas, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Sadiman (2016) menyatakan bahwa media berfungsi sebagai perantara yang memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menumbuhkan minat belajar peserta didik.

¹⁷ Fatiah Afriani Lubis dan Jasper Simanjuntak, "Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5–6 Tahun di RA Al-Kamal LAUD Dendang T.A. 2018/2019," *Jurnal Usia Dini* 5, no. 2 (2019)

¹⁸ Sadiman, Arief S, dkk. 2008. Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.

¹⁹ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).

Media grafis terdiri atas berbagai jenis, di antaranya gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan (*chart*), grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, serta papan buletin²⁰. Gambar atau foto merupakan media yang mampu menyajikan objek secara visual dengan menampilkan detail sesuai keadaan sebenarnya. Sketsa adalah gambar sederhana yang memperlihatkan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa menampilkan detail. Diagram merupakan gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur suatu objek secara garis besar. Bagan (*chart*) dan grafik digunakan untuk menyajikan ide, informasi, maupun data secara visual sehingga lebih mudah dipahami. Kartun merupakan gambar yang digunakan untuk menyampaikan materi secara ringkas, menarik, dan komunikatif. Poster adalah media visual yang memadukan gambar dan tulisan untuk menyampaikan pesan tertentu serta memengaruhi atau memotivasi perilaku. Peta dan globe merupakan media yang menggambarkan permukaan bumi berdasarkan skala tertentu. Sementara itu, papan buletin merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pengumuman dalam kurun waktu tertentu. Adapun papan flanel merupakan media grafis berupa papan yang dilapisi kain flanel

²⁰ Sadiman, Arief, dkk., Media Pendidikan (Rajawali Pers, 2009)

sehingga berbagai gambar atau objek dapat dipasang, dilepas, dan digunakan kembali dengan mudah²¹.

Di antara berbagai jenis media grafis tersebut, papan flanel memiliki karakteristik yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran melalui kegiatan menempel, memindahkan, dan menyusun gambar sesuai kebutuhan. Karakteristik tersebut menjadikan papan flanel efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan dapat digunakan berulang kali.

Selain mendukung perkembangan kognitif, penggunaan papan flanel juga sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun yang senang belajar melalui kegiatan bermain dan menggunakan benda konkret.

Menurut Bambang dkk. (2012:1.3) dalam *Buku Anak Prasekolah* (2000), "masa lima tahun pertama merupakan masa pesatnya perkembangan motorik anak." Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak yang berlangsung seiring dengan kematangan sistem saraf dan otot.

Salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan motorik tersebut adalah melalui kegiatan bermain yang melibatkan manipulasi berbagai benda secara langsung. Dalam penelitian ini,

²¹ Endang Switri, *Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran* (t.t.: Qiara Media, 2022)

stimulasi tersebut difasilitasi melalui penggunaan media papan flanel yang terintegrasi *role play*. Saat menggunakan papan flanel, anak melakukan berbagai aktivitas, seperti mengambil, memegang, menempel, melepaskan, dan memindahkan potongan flanel. Aktivitas tersebut melatih koordinasi mata dan tangan sebagai bagian dari perkembangan motorik halus. Selain itu, kegiatan bermain peran yang dilakukan secara bergantian memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak, berinteraksi, dan bekerja sama dengan teman, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Oleh karena itu, media papan flanel tidak hanya membantu anak memahami konsep berhitung permulaan, tetapi juga memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik halus serta keterampilan sosial anak melalui aktivitas bermain yang melibatkan gerak dan interaksi.

Hal ini didukung oleh penelitian Denny dan Dadan yang berjudul "Pengembangan Media Papan Flanel untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika pada Anak", yang menunjukkan bahwa media papan flanel praktis dan efektif²². Ditambah penelitian oleh Pasaribu dan Ginting (2019) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Sea and Land dalam Meningkatkan

²² Denny Rahmalia dan Dadan Suryana, "Pengembangan Media Papan Flanel untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika pada Anak," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021)

Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun”, ditemukan bahwa penggunaan media flanel terbukti sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran berhitung penjumlahan maupun pengurangan bagi anak usia dini²³.

Oleh karena itu, penerapan *role play* menggunakan media papan flanel dalam pembelajaran berhitung diharapkan dapat mendorong anak untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran serta memahami konsep matematika secara kontekstual. Untuk mendukung hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat visual dan manipulatif, tetapi juga mampu menghadirkan situasi bermain peran yang menggambarkan aktivitas keluarga di dapur sebagai pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang menggunakan konsep peran keluarga, di mana guru berperan sebagai Ibu, sedangkan anak berperan sebagai kakak dan adik yang bekerja sama menyiapkan bahan makanan, menghitung jumlah bahan, serta melakukan aktivitas penjumlahan dan pengurangan menggunakan media papan flanel. Dengan demikian, media papan flanel terintegrasi *role play* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran berhitung yang bermakna, menyenangkan, serta selaras dengan karakteristik

²³ M. Pasaribu dan M. B. Ginting, "Pengembangan Media Pembelajaran *Sea and Land* dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5–6 Tahun," *Jurnal Buah Hati* 6, no. 2 (2019)

perkembangan anak usia 5–6 tahun dan prinsip pembelajaran PAUD yang berpusat pada anak.

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung pentingnya media pembelajaran dalam pembelajaran berhitung. Penelitian oleh Alutfi Eka dkk (2023) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun" dengan produk papan flanel tersebut terbukti kemampuan kognitif siswa dapat berkembang, Anak mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, anak mampu mengenal konsep bilangan, anak mengenal lambang bilangan dan anak mampu mengenal lambang huruf²⁴.

Pasaribu dan Ginting (2019) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Sea and Land dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun" menemukan bahwa penggunaan media flanel tersebut terbukti sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran berhitung penjumlahan maupun pengurangan bagi anak usia dini²⁵.

Selanjutnya penelitian oleh Almira (2025) tentang "Pengembangan Media Papan Flanel Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN Pare 6"

²⁴ Alutfi Eka Aryani, Raden Rachmy Diana, dan Munawarah, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4–5 Tahun," *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia* 2, no. 1 (2023)

²⁵ M. Pasaribu dan M. B. Ginting, "Pengembangan Media Pembelajaran *Sea and Land* dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5–6 Tahun," *Jurnal Buah Hati* 6, no. 2 (2019)

menyebutkan bahwa papan flanel bergambar yang terbukti valid dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN Pare 6²⁶.

Ditambahkan penelitian oleh Fatimah dan Jasper (2019) tentang "Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role playing*) Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Kamal Laud Dendang T.A 2018/2019", hasil penelitian menunjukkan bahwa *role play* dinyatakan terdapat pengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dilihat dari perbandingan kelas eksperimen yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol²⁷.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Suci Castellia (2025) berjudul "Peningkatan Kemampuan Operasi Penjumlahan Serta Keterampilan Sosial Emosional Melalui Bermain Peran Pada Anak Usia Dini" yang membuktikan bahwa bermain peran efektif meningkatkan kemampuan operasi penjumlahan dan keterampilan sosial-emosional secara terintegrasi pada anak usia dini²⁸.

Hal ini menunjukkan bahwa untuk membantu anak-anak memahami konsep bilangan dan operasi bilangan, perlu dilakukan upaya untuk menyajikan kepada mereka media yang menarik dan

²⁶ Almira, Almira (2025) *PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN FLANEL BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SDN PARE 6*. Undergraduate thesis, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

²⁷ Fatiah Afriani Lubis dan Jasper Simanjuntak, "Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5–6 Tahun di RA Al-Kamal LAUD Dendang T.A. 2018/2019," *Jurnal Usia Dini* 5, no. 2 (2019)

²⁸ Suci Castellia, "Peningkatan Kemampuan Operasi Penjumlahan serta Keterampilan Sosial Emosional melalui Bermain Peran pada Anak Usia Dini," (2025)

menyemangati, dan untuk lebih menyenangkan dan interaktif ditambah dengan pembelajaran *role play*.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat bahwa pembelajaran berhitung pada anak usia dini membutuhkan pendekatan yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga melibatkan pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan bermakna. Media visual seperti papan flanel telah terbukti mampu membantu anak memahami konsep bilangan dan operasi hitung melalui representasi yang dapat dilihat, disentuh, dan dimanipulasi secara langsung. Namun, efektivitas media tidak sepenuhnya optimal apabila tidak didukung oleh strategi pembelajaran yang memberi ruang bagi anak untuk terlibat secara aktif, berinteraksi, dan membangun makna melalui pengalaman sosial.

Integrasi *role play* dalam pembelajaran berhitung di TK dilakukan melalui penggunaan media papan flanel dengan dapur dan keluarga. Dalam skema ini, anak berperan menyiapkan bahan makanan dengan cara menambahkan jumlah bahan sesuai perintah (penjumlahan) atau mengurangi bahan yang telah digunakan (pengurangan), misalnya mengambil dan melepas potongan bahan pada papan flanel. Media papan flanel berfungsi sebagai lingkungan belajar konkret yang memungkinkan anak memahami konsep penjumlahan dan pengurangan melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan aktivitas bermain peran yang terstruktur,

sehingga pembelajaran berhitung menjadi kontekstual dan bermakna bagi anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Masalah penelitian yang diidentifikasi berdasarkan telaah terhadap permasalahan yang telah diuraikan, yaitu:

1. Pembelajaran berhitung permulaan belum sepenuhnya dilaksanakan melalui aktivitas bermain yang bermakna dan berpusat pada anak sesuai prinsip pembelajaran PAUD.
2. Anak masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar penjumlahan dan pengurangan.
3. Hasil penilaian perkembangan kognitif menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak masih didominasi kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB).
4. Pembelajaran berhitung cenderung bersifat mekanis dan kurang memberikan pengalaman anak.
5. Media yang digunakan dalam pembelajaran berhitung masih terbatas dan belum mendukung keterlibatan aktif serta interaksi anak selama proses belajar.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi pembelajaran berhitung permulaan pada anak usia 5–6 tahun di TK Rabiah Al Adawiyah?

2. Bagaimana kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun di TK Rabiah Al Adawiyah berdasarkan hasil analisis kebutuhan?
3. Bagaimana kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berhitung permulaan?
4. Bagaimana karakteristik pembelajaran berhitung permulaan yang sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD?
5. Bagaimana proses mengembangkan media papan flanel terintegrasi *role play* "Dapuria" dalam pembelajaran berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun?

D. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang disebutkan, maka ruang lingkup masalah dibatasi pada bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran yaitu media papan flanel yang terintegrasi *role play* dalam pembelajaran berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun.

Dengan fokus Pembahasan pengembang yaitu:

1. Materi

Materi berhitung permulaan yaitu pengenalan angka, penjumlahan, dan pengurangan Kelompok B TK Rabiah Al Adawiyah

2. Media

Media papan flanel terintegrasi *role play* akan menjadi media pembelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan

3. Sasaran

Siswa usia 5-6 tahun kelompok B TK Rabiah Al Adawiyah

4. Tempat

TK Rabiah Al Adawiyah berlokasi di Jalan Ujung Krawang No. 33, RT.010, RW.05, Kec. Cakung, Kota Adm. Jakarta Timur, Prov. D.K.I. Jakarta

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Papan Flanel Terintegrasi *Role play* dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kelompok B TK Rabiah Al Adawiyah

F. Kegunaan Pengembangan

Media Papan Flanel memberikan manfaat bagi penggunanya yaitu:

1. Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penguatan kajian teoretis mengenai penggunaan media papan flanel terintegrasi *role play* dalam mengenalkan konsep penjumlahan dan pengurangan pada anak usia 5–6 tahun, serta menjadi rujukan bagi penelitian pengembangan media pembelajaran sejenis.

2. Praktis

a. Siswa Usia Dini

Memfasilitasi pembelajaran berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun.

b. Guru

Membantu guru dalam menyajikan konsep penjumlahan dan pengurangan secara lebih menarik. Jika terbukti efektif dan mudah diterapkan, media ini juga berpotensi menginspirasi guru untuk mengembangkan alat pembelajaran serupa sesuai kebutuhan kelas.

c. TK Rabiah Al Adawiyah

Memberikan media pembelajaran yang dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berhitung. Media ini diharapkan dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak.

d. Pengembang

Mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan media papan flanel, sekaligus meningkatkan kemampuan dalam menulis karya ilmiah. Proses tersebut juga diharapkan dapat mengasah kreativitas dan keterampilan pengembang dalam merancang produk pembelajaran yang lebih efektif.