

PENGARUH MEDIA QUBOTU DALAM MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN TUJUH PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Rizma Dwi Nillam Sary^{a,1}, Sri Widayati^{b,2}, Nurhenti Dorlina Simatupang^{c,3},
Afifah Rahmaningrum^{d,4}

^{a,b,c,d} Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

¹ rizma.22086@mhs.unesa.ac.id; ² sriwidayati@unesa.ac.id; ³ nurhentidorlina@unesa.ac.id;

⁴ afifahrahmaningrum@unesa.ac.id

Informasi artikel

Received :
13 Desember 2025
Revised :
2 Januari 2026.
Publish :
15 Maret 2026

Kata kunci:
Quiet Book;
Lambang Bilangan;
Kognitif;
Anak Usia Dini;
Pengaruh

Keywords:
Quiet Book;
Number Symbols;
Cognitive;
Early Childhood;
Influence

ABSTRAK

Kemampuan mengenal lambang bilangan penting bagi perkembangan matematika anak, namun masih terkendala dalam pembelajaran. Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media *Qubotu* (*Quiet Book* Angka 7) dalam mengatasi kesulitan mengenal lambang bilangan tujuh yang sering terbalik pada anak usia 5-6 tahun di TK Puri Cendekia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest* yang melibatkan 14 anak sebagai sampel. Hasil menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang signifikan, dibuktikan dengan kenaikan rata-rata skor anak dari 55% pada *pretest* menjadi 95% pada *Posttest*. Hasil uji statistik menguatkan temuan tersebut dengan nilai asymp. sig. (2-tailed) sebesar 0.001 jauh lebih kecil dari 0.05. Nilai tersebut membuktikan bahwa media *Qubotu* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan tujuh. Media *Qubotu* juga efektif dalam memfasilitasi pembelajaran aktif (*learning by doing*) melalui kegiatan yang beragam dalam mengenalkan lambang bilangan tujuh pada anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Qubotu* merupakan media pembelajaran yang direkomendasikan untuk menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

ABSTRACT

The ability to recognize number symbols is important for children's mathematical development; however, challenges are still encountered in the learning process. Therefore, this study aims to examine the effect of *Qubotu* (*Quiet Book* Number 7) media in overcoming difficulties in recognizing the number seven symbol, which is often reversed, among 5–6-year-old children at Puri Cendekia Kindergarten. This study used a quantitative approach with a *one-group pretest-posttest* design involving 14 children as samples. The results showed a significant improvement in ability, as evidenced by an increase in the children's average score from 55% in the *pretest* to 95% in the *posttest*. The statistical test results reinforced these findings with an asymp. sig. (2-tailed) value of 0.001, which is much smaller than 0.05. This value proves that the *Qubotu* media has a positive effect on improving children's ability to recognize the number seven. The *Qubotu* media is also effective in facilitating active learning (*learning by doing*) through various activities in introducing the number seven symbol to children. This study concludes that the *Qubotu* media is a recommended learning media for stimulating the ability to recognize number symbols in early childhood.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

PENDAHULUAN

Individu pada rentang usia dini tengah berada dalam periode pertumbuhan yang sangat signifikan, periode tersebut sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*) (Rahmawati et al., 2024). Pada masa ini, fungsi sel-sel saraf bekerja sangat pesat dan memungkinkan anak dalam menerima segala sesuatu dengan baik melalui rangsangan atau stimulasi dari lingkungan (Oktaviani, 2024). Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk dan memberikan stimulasi pada anak sejak usia dini. Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi anak secara sadar dan terencana demi mencapai berbagai aspek perkembangan seperti iman, akhlak mulia, pengetahuan, kreativitas, serta kemandirian pada anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pembinaan bagi anak usia 0-6 tahun yang dilaksanakan dengan memberikan stimulasi dan dorongan agar anak siap tumbuh dan berkembang secara jasmani dan rohani (Ifadloh & Widayati, 2021). Tujuan pendidikan anak usia dini mencakup pengembangan enam aspek, yang kini dirumuskan menjadi enam elemen berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Tahun 2024 termasuk nilai agama dan moral, sosio-emosional, nilai Pancasila, bahasa, motorik, serta kognitif. Salah satu aspek penting yang menjadi fokus perkembangan adalah aspek kognitif.

Jean Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif merupakan cara anak untuk beradaptasi dan mendefinisikan suatu objek serta kejadian yang berada di sekitarnya (Istiqomah et al., 2021). Selanjutnya, Piaget memiliki pandangan bahwa anak berperan baik dalam membuat pengetahuan tentang realita, sehingga anak tidak mudah menerima informasi begitu saja tanpa proses tertentu. Pada teorinya Piaget mengungkapkan bahwa dalam kehidupan setiap individu pasti melewati empat tahap perkembangan kognitif. Empat tahap perkembangan kognitif yang dicetuskan oleh Piaget meliputi tahap sensorimotor, pra operasional, operasional, operasi formal (Istiqomah et al., 2021). Anak usia dini dalam konteks tersebut masuk pada tahap pra operasional. Pada tahap tersebut anak mulai belajar melalui bahasa dan simbol yang berada di lingkungan sekitarnya.

Perkembangan kognitif mencakup kemampuan berpikir analisis dan memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Cabang aspek kognitif yang penting

untuk distimulasi sejak dini adalah kemampuan matematika awal (Nayla et al., 2025). Matematika berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari menghitung benda, memahami waktu, hingga proses jual beli (Zummiyasa et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan konsep matematika awal kepada anak usia 0-6 tahun. Kemampuan matematika awal sendiri mencakup pengelompokan objek, mencocokkan, menyusun urutan, memahami pola, geometri dasar, pengukuran, dan pemahaman konsep bilangan (Ayuni et al., 2022). Terkait konsep bilangan, materi yang dapat dikenalkan terlebih dahulu kepada anak adalah mengenal lambang bilangan atau simbol angka. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan keterampilan anak dalam mengenal simbol-simbol pada lambang bilangan (Cahyani, 2020).

Kemampuan mengenal lambang bilangan harus dimiliki serta dikuasai oleh anak sebagai dasar kemampuan matematika (Sholihat et al., 2025). Faktanya, pembelajaran mengenal lambang bilangan di lapangan seringkali menghadapi berbagai hambatan. Permasalahan yang ditemukan termasuk anak belum bisa berhitung secara urut dan terdapat anak yang masih terbalik dalam menulis lambang bilangan. Penelitian yang telah dilakukan oleh Rofiqoh & Ekayati, (2020) serta Hapsari et al., (2022) menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman konseptual pada anak mengenai lambang bilangan. Hal tersebut dapat terjadi karena pembelajaran yang kurang interaktif, misalnya hanya melalui kegiatan menulis di papan tulis atau menggunakan lembar kerja anak, sehingga anak mudah bosan dan pembelajaran kurang maksimal.

Permasalahan serupa ditemukan di kelompok B (5-6 tahun) TK Puri Cendekia. Berdasarkan wawancara dan pengamatan awal yang dilakukan pada 26 Mei 2025, pengenalan angka sering dilakukan melalui pembiasaan rutin seperti menghitung benda sekitar dan penggunaan LKA (Lembar Kegiatan Anak). Hasil pengamatan awal menunjukkan adanya 68% dari dua kelas dengan total keseluruhan anak adalah 28, terdapat 19 anak yang belum mengenal lambang bilangan dengan benar dan masih ada anak yang terbalik saat menuliskan lambang bilangan dan 9 anak yang sudah mampu mengenal dan menuliskan dengan tepat, khususnya pada lambang bilangan tujuh. Peneliti berasumsi hal tersebut bisa terjadi karena guru sering menggunakan cara *mirroring* saat mengajarkan menulis pada anak. Namun, seharusnya posisi ideal saat mengajarkan menulis pada anak adalah dengan duduk berdampingan dengan anak. Mengajarkan menulis secara berhadapan dapat menyebabkan anak salah persepsi dan

berpengaruh pada kemampuan visual anak dalam memahami gambar, bentuk, maupun lambang bilangan (Tania et al., 2025).

Permasalahan di atas menegaskan peran penting guru dan media pembelajaran dalam membangun pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi anak (Rahmaningrum & Fauziah, 2020). Media pembelajaran sangat beragam jenisnya, yang paling sering digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah media pembelajaran jenis visual (Suryantika et al., 2024). Salah satu media visual interaktif dan mudah digunakan dalam pembelajaran adalah media *Quiet Book*. Media *Quiet Book* merupakan buku interaktif yang menawarkan halaman-halaman edukatif (Rosiqoh & Ekayati, 2020). Media *Quiet Book* dapat digunakan untuk mengenalkan berbagai macam materi pada anak. Namun, pada penelitian ini media *Quiet Book* digunakan untuk melatih kemampuan berhitung, mengelompokkan, dan memperkenalkan konsep lambang bilangan melalui pendekatan belajar sambil bermain. Media *Quiet Book* berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Surtiwi et al., 2021) merupakan media yang efektif untuk mengurangi rasa bosan dan meningkatkan minat belajar pada anak 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Puri Cendekia, ditemukan bahwa 68% dari 28 anak atau sama sejumlah 19 anak di kelompok B masih terbalik dan belum memahami penulisan lambang bilangan tujuh yang benar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan menguji pengaruh media *Quiet Book*. Media *Quiet Book* yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan pada penelitian ini bernama *Qubotu* (*Quiet Book* Angka Tujuh) untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan tujuh pada anak usia 5-6 di TK Puri Cendekia. Penelitian ini mengangkat topik lambang bilangan tujuh dikarenakan hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa terdapat 19 anak yang masih terbalik menuliskan lambang bilangan tujuh diantara 28 anak pada dua kelas kelompok B di TK Puri Cendekia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi-experimental research*) melalui desain *One-Group Pretest-Posttest*. Desain ini dipilih untuk menguji pengaruh media *Qubotu* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun dengan membandingkan kondisi sebelum

dan sesudah perlakuan (Djaali, 2020). Penelitian dilaksanakan di TK Puri Cendekia, Kabupaten Gresik, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Fokus utama prosedur ini adalah memberikan intervensi (*treatment*) yang terukur pada satu kelompok subjek untuk melihat sejauh mana media *Qubotu* tersebut efektif mengurangi kesalahan penulisan angka yang terbalik pada anak usia 5-6 tahun.

Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana dari total populasi 28 anak di Kelompok B, dipilih sampel sebanyak 14 anak yang memiliki karakteristik frekuensi kesalahan penulisan angka tujuh tertinggi. Sumber data utama diperoleh melalui observasi terstruktur dan dokumentasi selama proses *pretest*, pemberian *treatment*, hingga *posttest*. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dengan indikator penilaian spesifik, yaitu kemampuan anak menunjuk lambang bilangan 7 di antara deretan angka 1-10 serta ketepatan menulis lambang bilangan 7 secara benar tanpa posisi terbalik.

Untuk menjamin transparansi analisis, data yang terkumpul diproses melalui dua tahap pengujian statistik. Tahap pertama adalah uji normalitas menggunakan kriteria Shapiro-Wilk untuk menentukan distribusi data pada sampel kecil ($n=14$). Tahap kedua adalah uji hipotesis apabila data berdistribusi normal, maka digunakan uji *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan signifikan secara statistik antara hasil *pretest* dan *posttest*. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, analisis akan dialihkan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon guna memastikan keakuratan simpulan mengenai pengaruh media *Qubotu* terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum dilakukan pengolahan data peneliti akan melakukan proses penelitian. Proses penelitian melewati tahap pelaksanaan *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Setelah peneliti selesai melakukan penelitian di TK Puri Cendekia dan mendapatkan data yang dibutuhkan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengolahan data. Peneliti melakukan implementasi media *Qubotu* (*Quiet Book* Angka 7) pada anak usia 4-5 tahun atau kelompok B di TK Puri Cendekia. Jumlah anak yang menjadi subjek

penelitian adalah 14 anak. Hasil dari implementasi yang telah dilakukan oleh peneliti tersebut akan dijelaskan seperti di bawah ini.

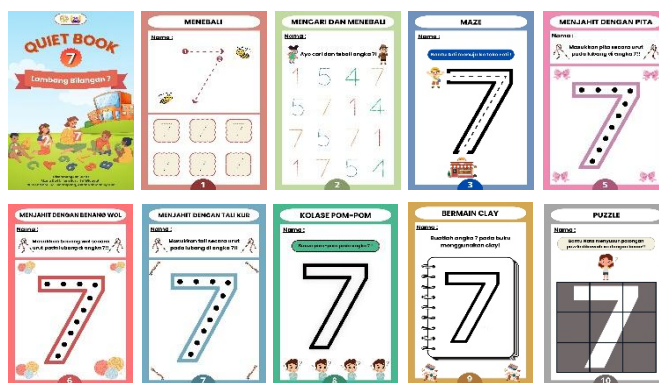
Pelaksanaan *Pretest*, uji coba lapangan pada tahap ini diawali dengan melakukan tahap *pretest* kepada 14 anak kelompok B di TK Puri Cendekia. *Pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal anak mengenai materi lambang bilangan sebagai upaya stimulasi kemampuan anak sebelum diberi perlakuan atau *treatment*. *Pretest* pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media *flashcard* dan lembar kerja yang dibagikan kepada anak untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal lambang bilangan, khususnya tambang bilangan 7. *Pretest* dilakukan melalui kegiatan menunjuk lambang bilangan 7 antara lambang bilangan 1-10 menggunakan media *flashcard*, serta kegiatan menulis lambang bilangan 1-10 pada lembar kerja yang telah dibagikan kepada anak. Hasil dari kegiatan *pretest* yang telah dilakukan pada penelitian ini terhadap 14 anak kelompok B di TK Puri Cendekia dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Anak Kelompok B di TK Puri Cendekia

No	Nama	Butir Instrumen		Total Skor	Persentase
		1	2		
1.	KEN	2	1	3	37%
2.	DOI	3	3	6	75%
3.	AMR	2	1	3	37%
4.	HIR	3	1	4	50%
5.	FAR	2	1	3	37%
6.	KIA	2	1	4	50%
7.	SOP	3	1	4	50%
8.	RIZ	3	3	6	75%
9.	ASY	2	2	4	50%
10.	AIS	3	2	5	62%
11.	KNR	2	3	5	62%
12.	KRA	2	3	5	62%
13.	ZAE	3	3	5	62%
14.	KIR	2	3	5	62%
Rata-Rata		2,4	2	4,4	55%

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa hasil dari pengukuran awal kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, khususnya lambang bilangan 7 memperoleh total skor rata-rata sebesar 4,4. Hal tersebut, dapat diartikan bahwa kemampuan anak mengenal lambang bilangan 7 di kelompok B TK Puri Cendekia masih rendah. Terdapat dua butir instrumen yang menjadi dasar penilaian kemampuan awal anak kelompok B pada TK Puri Cendekia.

Pelaksanaan *Treatment*, tahap berikutnya setelah pelaksanaan *pretest* selesai merupakan tahap pelaksanaan *treatment* atau pemberian perlakuan kepada subjek penelitian. Pelaksanaan *treatment* pada penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali dan membutuhkan waktu 60 menit setiap 1 kali pelaksanaan *treatment*. *Treatment* pada penelitian ini menggunakan media *Qubotu* sebagai stimulasi untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan khususnya lambang bilangan 7. Terdapat 10 kegiatan mengenai materi lambang bilangan 7 yang terdapat dalam media *Qubotu*. Berikut ini tampilan dari media *Qubotu*



Gambar 1. Media *Qubotu*

Pada pelaksanaan *treatment* ke-1, peneliti menjelaskan terlebih dahulu terkait tema yang akan dibahas yaitu cara menulis angka 7 yang benar dan tidak terbalik. Selanjutnya, peneliti akan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pelaksanaan *treatment*, peneliti memberikan 4 kegiatan pada anak. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan menulis angka 7 mengikuti garis, mencari dan menebali angka 7 diantara angka-angka lain, kegiatan *maze* angka 7, dan yang terakhir merupakan kegiatan menulis angka 7 dengan menggabungkan garis pada titik. Kegiatan *treatment* ke-1 dapat dilihat melalui gambar 1 di bawah ini.



Gambar 2. Pelaksanaan *Treatment* Ke-1

Pelaksanaan *treatment* ke-2, dilakukan dengan proses yang sama seperti pada *treatment* ke-1. Namun, kegiatan yang digunakan untuk *treatment* kedua menggunakan media *Qubotu* untuk anak adalah tiga kegiatan. Kegiatan tersebut adalah menjahit angka 7 dengan menggunakan media yang berbeda-beda. Kegiatan menjahit meliputi, menjahit bentuk angka 7 menggunakan pita, benang wol, dan tali kur. Pada

treatment kedua ini sama halnya dengan *treatment* pertama, dimana anak akan dibagi menjadi 3 kelompok dan anak akan berpindah ke kelompok berikutnya untuk melaksanakan seluruh kegiatan menjahit dengan media yang berbeda-beda. Kegiatan *treatment* kedua dapat dilihat melalui gambar 2 di bawah ini.



Gambar 3. Pelaksanaan *Treatment* Ke-2

Pelaksanaan *treatment* ke-3, dilakukan sama dengan *treatment* pertama dan kedua. Terdapat tiga kegiatan yang ada pada pelaksanaan *treatment* ketiga ini. Kegiatan yang terdapat pada *treatment* ketiga yakni, membentuk lambang bilangan 7 menggunakan pom-pom, membentuk lambang bilangan 7 menggunakan *clay*, dan menyusun *puzzle* angka 7. Pada *treatment* ketiga ini anak dibagi menjadi tiga kelompok, namun tidak melakukan perpindahan kelompok untuk melakukan tiap-tiap kegiatan seperti pada *treatment* ke-1 dan ke-2. Pembagian tiga kelompok pada anak dengan cara membagi anak menjadi tiga kelompok berisi 4 sampai 5 anak per kelompok. Setiap kelompok dipegang oleh satu guru atau rekan bantu penelitian. Pelaksanaan *treatment* ketiga dapat dilihat melalui gambar 3 di bawah ini.



Gambar 4. Pelaksanaan *Treatment* Ke-3

Pelaksanaan *treatment* dengan media *Qubotu* (*Quiet Book* Angka 7) mendapat respon antusias dari anak-anak, menandakan tingginya minat belajar mereka. Meskipun secara keseluruhan prosesnya menyenangkan dan efektif dalam mendorong semangat belajar anak, terdapat beberapa kendala yang menjadi temuan dari penelitian ini. Anak-anak mengalami sedikit kesulitan pada kegiatan menjahit menggunakan pita dan benang wol. Hal tersebut, dikarenakan kurangnya tenaga saat menarik media jahit. Selain itu, kegiatan menyusun *puzzle* lambang bilangan 7 pada *treatment* ketiga juga sempat membingungkan beberapa anak karena bentuk potongan yang serupa.

Namun, kendala tersebut tidak mengurangi semangat belajar anak. Anak-anak tetap terlihat sangat senang dan tidak bosan melakukan kegiatan yang ada di media *Qubotu* (*Quiet Book* Angka 7). Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Qubotu* (*Quiet*

Book Angka 7) dengan beragam kegiatannya berhasil meningkatkan motivasi belajar mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Puri Cendekia. Setelah seluruh pelaksanaan *treatment* selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah melakukan tes akhir untuk melihat peningkatan yang terjadi pada kemampuan anak mengenal lambang bilangan 7.

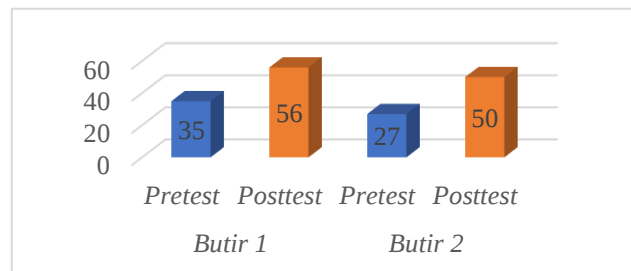
Pelaksanaan *Posttest*, tahap terakhir dari pelaksanaan implementasi media *Qubotu (Quiet Book Angka 7)* merupakan pengukuran yang dilakukan setelah subjek penelitian mendapat *treatment* atau perlakuan. Tahap *posttest* pada penelitian ini untuk mengukur kemampuan mengenal lambang bilangan 7 pada anak usia 5-6 tahun atau kelompok B di TK Puri Cendekia setelah diberi perlakuan. *Posttest* dilakukan pada 14 anak di kelompok B, TK Puri Cendekia. Indikator yang diukur kepada anak meliputi kemampuan menunjuk lambang bilangan 7 diantara ambang bilangan 1-10 melalui media *flashcard* dan menulis lambang bilangan 1-10 pada lembar kerja yang telah di siapkan oleh peneliti. Hasil kegiatan *posttest* pada 14 anak di TK Puri Cendekia dapat diamati pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil *Posttest* Anak Kelompok B di TK Puri Cendekia

No	Nama	Butir Instrumen		Total Skor	Persentase
		1	2		
1.	KEN	4	3	7	87%
2.	DOI	4	4	8	100%
3.	AMR	4	4	8	100%
4.	HIR	4	1	5	62%
5.	FAR	4	4	8	100%
6.	KIA	4	3	7	87%
7.	SOP	4	4	8	100%
8.	RIZ	4	4	8	100%
9.	ASY	4	4	8	100%
10.	AIS	4	3	7	87%
11.	KNR	4	4	8	100%
12.	KRA	4	4	8	100%
13.	ZAE	4	4	8	100%
14.	KIR	4	4	8	100%
Rata-Rata		4	3,5	7,5	95%

Berdasarkan tabel 2 yang telah disajikan di atas merupakan hasil pengukuran akhir (*posttest*) kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Puri Cendekia. Pada pelaksanaan *posttest* ini rata-rata total skor anak sebesar 7,5 dengan total skor maksimal sebesar 8. Apabila dipersentasekan total skor rata-rata anak adalah 95%. Hal tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan tujuh telah mengalami peningkatan. Namun, untuk

melihat perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* anak, peneliti akan menyajikan grafik hasil *pretest* dan *posttest* anak dalam bentuk presentase di bawah ini.



Grafik 1. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Anak

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah ditampilkan di atas digunakan untuk mengetahui efektivitas media *Qubotu* (*Quiet Book* Angka 7) untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan tujuh pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan grafik 1 di atas dapat diketahui bahwa pada instrumen butir 1 terdapat selisih hasil dari kemampuan anak saat *pretest* dan *posttest* sebesar 21 poin. Sedangkan, pada instrumen butir 2 selisih hasil *pretest* dan *posttest* anak sebesar 23 poin. Selanjutnya, akan dilakukan uji normalitas menggunakan uji shapiro wilk untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Berikut di bawah ini merupakan tabel 3 yang memaparkan tentang hasil uji normalitas dari hasil data pada penelitian ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.206	14	.109	.895	14	.095
<i>Posttest</i>	.408	14	.000	.581	14	.000

Berdasarkan hasil data pada tabel 3 di atas sesuai dengan dasar pengambilan keputusan normalitas Shapiro-Wilk dengan menggunakan sampel 14 anak yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,095 dan 0.000. Selanjutnya, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tidak berdistribusi normal karena $0.000 < 0.05$. Oleh sebab itu, dapat dilakukan uji wilcoxon sebagai alternatif untuk menguji hipotesis pada penelitian ini.

Adapun dasar dalam pengambilan keputusan pada uji wilcoxon yakni, jika nilai $asym.sig (2-tailed) < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya, penerapan media *Qubotu* memiliki pengaruh dalam mengembangkan kemampuan mengenal

lambang bilangan anak usia 5-6 tahun. Sebaliknya, jika nilai asymp.sig (2-tailed) > 0,05 maka H_a ditolak dan H_o diterima. Artinya, penerapan media *Qubotu* tidak berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun. Berikut di bawah ini merupakan tabel 4 yang menampilkan hasil analisis uji wilcoxon.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Test Statistics	
	Posttest - Pretest
Z	-3.311
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Berdasarkan hasil uji wilcoxon dengan menggunakan SPSS versi 26 menunjukkan bahwa nilai z memperoleh -3.311 dan asymp.sig (2-tailed) 0.001. Hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima, yang mana berdasarkan kriteria yang berlaku bahwa 0.001 lebih kecil dari 0.05. Oleh sebab itu dapat disimpulkan penerapan media *Qubotu* memiliki pengaruh dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan tujuh pada anak usia 5-6 tahun di TK Puri Cendekia.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Qubotu* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan tujuh pada anak usia 5-6 tahun di TK Puri Cendekia. Sebelum anak-anak diberi perlakuan atau *treatment* berupa media *Qubotu* nilai rata-rata awal kemampuan mengenal lambang bilangan tujuh anak hanya sebesar 4,4 atau jika dipersentasekan menjadi 55%. Namun, setelah diberi perlakuan nilai rata-rata anak meningkat menjadi 7,5 atau dalam bentuk persen menjadi 95%. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan pada kemampuan anak mengenal lambang bilangan tujuh. Hal tersebut, dapat diartikan bahwa melalui media *Qubotu* anak dapat lebih mudah mengingat, memahami, dan mengenal lambang bilangan tujuh melalui berbagai kegiatan yang ada di dalam media. Temuan ini diperkuat dengan pendapat Yuhariati et al. (2021) bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi mendukung proses pembelajaran.

Media *Qubotu* bukan hanya sekedar buku bermain anak, melainkan alat bantu yang memberikan pengalaman nyata bagi anak untuk menyentuh dan merasakan bentuk angka tujuh. Hal ini sangat sejalan dengan teori Jean Piaget, yang menyebutkan bahwa anak usia 2–7 tahun (tahap pra operasional) belum bisa berpikir terlalu abstrak. Mereka butuh sesuatu yang fisik untuk memahami simbol. Jika kita tarik kesimpulan dari teori

tersebut, penggunaan *Qubotu* berfungsi sebagai jembatan bagi anak, dari yang awalnya hanya melihat angka sebagai gambar asing, menjadi paham karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas di dalam buku tersebut. Analisis ini diperkuat oleh penelitian Istiqomah et al. (2021), yang menegaskan bahwa belajar melalui benda nyata jauh lebih efektif daripada sekadar menghafal. Jadi, *Qubotu* berhasil mengubah stigma terkait pengenalan konsep matematika sejak usia dini yang terkesan sulit diberikan kepada anak menjadi pengalaman belajar sambil bermain yang masuk akal bagi logika anak kecil. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa melalui media *Qubotu* anak tidak hanya mengetahui angka tujuh, tapi mereka juga mengenal maknanya melalui tangan dan mata mereka sendiri. Kesimpulan yang dapat diambil yakni, media *Qubotu* membantu anak dalam mengenal lambang bilangan tujuh melalui pengalaman nyata.

Selama pelaksanaan *pretest* terdapat anak yang kebingungan antara angka 1 dan 7 pada kegiatan menunjuk lambang bilangan 7 antara lambang bilangan 1-10. Menurut Nisa' (2024) hal tersebut dapat terjadi karena persepsi anak terhadap bentuk lambang bilangan dipengaruhi oleh pengalaman, proses belajar, pengetahuan yang dimiliki anak, serta imajinasi anak terkait bentuk-bentuk yang menyerupai angka itu sendiri. Selanjutnya, saat anak menuliskan lambang bilangan 7 terdapat 6 anak yang menuliskannya secara terbalik dan 2 anak menulis lambang bilangan 7 kurang tepat. Penelitian Fischer (2022) menjelaskan bahwa permasalahan penulisan angka terbalik pada anak dapat disebut "*mirror writing*". Menurut Fischer kondisi tersebut merupakan hal yang wajar dan sementara pada proses perkembangan kemampuan menulis anak. Namun, persoalan tersebut harus tetap menjadi perhatian agar anak mendapatkan stimulasi yang tepat sebelum melangkah ke jenjang pendidikan formal selanjutnya.

Berdasarkan implementasi media *Qubotu* pada anak usia 5-6 tahun di TK Puri Cendekia terdapat peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Peningkatan kemampuan yang dialami oleh anak pada penelitian ini selaras dengan pendekatan "*learning by doing*" yang dikemukakan oleh John Dewey. Pendekatan *learning by doing* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan anak agar dapat melakukan, melihat, dan merasakan secara langsung materi yang sedang dipelajari atau singkatnya dapat disebut anak bisa langsung mempraktekannya (Norvia

et al., 2023). Media *Qubotu* sebagai sumber belajar yang dapat digunakan anak untuk belajar terkait lambang bilangan 7 melalui pengalaman nyata. Hal tersebut, karena media *Qubotu* memiliki beragam kegiatan yang dapat menstimulasi tidak hanya pada aspek kognitif saja namun juga aspek perkembangan lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media *Qubotu* (*Quiet Book* Angka 7) memiliki pengaruh signifikan dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan tujuh pada anak usia 5-6 tahun di TK Puri Cendekia. Pengaruh tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil kemampuan anak, dimana rata-rata persentase skor anak meningkat dari 55% pada *pretest* menjadi 95% pada *posttest*. Bukti lain juga dapat dilihat melalui hasil uji statistik wilcoxon yang menunjukkan nilai signifikan $0.001 < 0.005$. Pengaruh tersebut dicapai karena media *Qubotu* mampu memfasilitasi pengalaman nyata dan menerapkan pendekatan *learning by doing* melalui beragam kegiatan interaktif yang sesuai dengan karakteristik kognitif pra-operasional anak yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Hal tersebut, memudahkan anak dalam mengingat dan memahami lambang bilangan tujuh, sekaligus mengatasi permasalahan penulisan angka terbalik. Oleh sebab itu, media *Qubotu* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan tujuh pada anak usia dini, khususnya kelompok B atau usia 5-6 tahun. Hal tersebut, dikarenakan media *Qubotu* merupakan media yang memiliki berbagai macam kegiatan terkait penguatan anak dalam mengenal lambang bilangan tujuh serta memudahkan anak untuk memahami cara menulis lambang bilangan tujuh dengan arah yang benar dan agar tidak terbalik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala TK Puri Cendekia Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik, para guru, dan anak-anak kelompok B *Energetic* yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada orang tua yang telah memberi dukungan. Apresiasi juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan rekan yang telah membantu selama proses penelitian serta segala dukungan yang telah diberikan. Ucapan terimakasih yang terakhir peneliti

sampaikan kepada jurnal ABATA yang telah membantu dalam proses publikasi artikel ini, sehingga hasil dari penelitian ini dapat menghasilkan manfaat bagi peneliti lainnya pada bidang anak usia dini.

REFERENSI

- Ayuni, Y. R. P., Komalasari, D., Ningrum, M. A., & Saroinsong, W. P. (2022). Pengembangan Buku Panduan Konsep Pola Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini*, 3(2), 155–172.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.155-172>
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, & Kementerian pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka* (Issue 021).
- Cahyani, A. D. . (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(3), 181.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v8i3.25070>
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Fischer, J.-P. (2022). Children ' s Mirror Writing : A Comprehensive Story. *Hal Open Science*, 03897628. <https://hal.science/hal-03897628v1>
- Hapsari, D. T., Palupi, W., & Fitrianingtyas, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Dengan Media Lotto Angka Berwarna. *Jurnal Kurama Cendekia*, 13(1), 116–126.
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.99836>
- Ifadloh, L., & Widayati, S. (2021). Pengaruh Youtube Konten Musik Anak Terhadap Kecerdasan Musikal Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini*, 2(2), 107–116.
<https://doi.org/https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt>
- Istiqomah, N., Yogyakarta, S. K., & Info, A. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151–158. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Nayla, F., Siregar, Z., & Sit, M. (2025). Pengaruh Metode Make And Match terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 121–133. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Nisa', R. C. (2024). *Visualisasi Lambang Bilangan Sebagai Pendekatan Kreatif Untuk Pengenalan Angka Pada Kelompok A di TK Tunas Bangsa Kalibaru Banyuwangi*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Norvia, L., Muslimah, & Surawan. (2023). Penerapan Pendekatan Learning By Doing Dalam Meningkatkan Rasa Kepercayaan Diri Siswa Sdn 3 Tangkiling. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1),

23–30.

- Oktaviani, A. F. (2024). *Pengembangan Media Quiet Book “Fun Match Math” untuk Menstimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 4-5 Tahun di Dusun Ngaliyan Desa Nargosari Kapanewon Samigaluh Kabupaten Kulon Progo Yogyakarta*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Rahmaningrum, A., & Fauziah, P. (2020). Peran Guru pada Pengasuhan Anak dari Keluarga Tenaga Kerja Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1282–1292. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.796>
- Rahmawati, F. A., Simatupang, N. D., & Widayati, S. (2024). Pengembangan Buku Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Usia Dini di LPA Sunshine UNESA. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(1), 147–158.
- Rosiqoh, D. L., & Ekayati, I. A. S. (2020). Penerapan Media Quiet Book untuk Meningkatkan Kemampuan membilang 1-10. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 162–165.
- Sholihat, N. Z., Sabani, F., Hutami, E. P., & Hasis, P. K. (2025). Analisis Kesulitan Anak dalam Mengidentifikasi Simbol Angka dan Memilih Warna. *Generasi Emas*, 8(1), 54–64.
- Surtiwi, Amal, A., & Nurhidayah, S. (2021). Pengaruh Media Quiet Book Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Insan Cita. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 9363.
- Suryantika, R., Widayati, S., Maulidiyah, E. C., Hasibuan, R., & Khumairoh, L. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak dalam Menulis Angka 8 melalui Media Vituleka. *Jurnal Children Advisory Research and Education*, 12(1), 54–68. <https://doi.org/10.25273/jcare.v12i1.19848>
- Tania, N., Kurnia, A., Nursihah, A., Ayuningtyas, F., Islam, U., & Gunung, S. (2025). Analisis Korelasional Tentang Hubungan Antara Kegiatan Bermain Maze Geometri dengan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini. *Jurnal Lentera Anak*, 6(1), 99–120.
- Yuhasriati, Y., Khairani, N., Rosmiati, R., & ... (2021). Pengembangan Media Quiet Book untuk Stimulasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini. *Jurnal Serambi ...*, 9(4), 625–630.
- Zummiasa, Armia, V., Mas’udah, Widayati, S., & Reza, M. (2023). Pengembangan Media Lift the Flap Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Penjumlahan 1-5 Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 9(1), 66–78.