

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
“ACTIVITY BOX” DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT
PADA ANAK USIA DINI KELAS B DI TK LABORATORIUM
UNDIKSHA SINGARAJA TAHUN AJARAN 2025/2026**

Oleh

Gabriel Armando Simangunsong, 1911061016

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) "*Activity Box*" terhadap daya ingat anak Kelompok B di TK Laboratorium Undiksha Singaraja tahun ajaran 2025/2026. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen menggunakan desain *pre-test post-test control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok B di TK Laboratorium Undiksha Singaraja yang berjumlah 37 anak. Sampel ditentukan dengan mengambil dua kelas, yaitu satu kelompok sebagai kelas eksperimen (19 anak) yang diberikan perlakuan berupa APE "*Activity Box*" dan satu kelompok sebagai kelas kontrol (18 anak) yang menggunakan alat permainan umum (*puzzle* bentuk jadi). Data kemampuan daya ingat anak dikumpulkan melalui metode observasi menggunakan instrumen lembar observasi. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (Uji-t) berbantuan program SPSS 24. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test daya ingat kelompok eksperimen (37,53) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (30,17). Hasil pengujian hipotesis menggunakan Uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) "*Activity Box*" terhadap peningkatan daya ingat anak Kelompok B di TK Laboratorium Undiksha Singaraja Tahun Ajaran 2025/2026.

Kata Kunci: *Activity Box*, Alat Permainan Edukatif, Anak Usia Dini, Daya Ingat.

***The Effect of the 'Activity Box' Educational Game Tool (EGT) in Improving
Memory of Group B Early Childhood Students at UNDIKSHA Laboratory
Kindergarten Singaraja in the 2025/2026 Academic Year***

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the Educational Game Tool (EGT) "Activity Box" on the memory of Group B children at TK Laboratorium Undiksha Singaraja in the academic year 2025/2026. This research is a quantitative study with a quasi-experimental approach utilizing a pre-test post-test control group design. The population in this study consisted of all Group B children at TK Laboratorium Undiksha Singaraja, totaling 37 children. The sample was determined by selecting two classes: one group as the experimental class (19 children) which was given the treatment using the "Activity Box" EGT, and one group as the control class (18 children) which utilized with Educational Game Tool (EGT) Puzzle. Data on the children's memory capabilities were collected through observation methods using an observation sheet instrument. The collected data were then analyzed using descriptive and inferential statistical analysis techniques (t-test) assisted by the SPSS 24 software. The descriptive analysis results showed that the mean post-test memory score of the experimental group (37.53) was higher than that of the control group (30.17). The hypothesis testing results using the t-test indicated a significance value of $0.000 < 0.05$. This means that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Based on these findings, it can be concluded that there is a significant effect of using the Educational Game Tool (EGT) "Activity Box" on improving the memory of Group B children at TK Laboratorium Undiksha Singaraja in the Academic Year 2025/2026.

Keywords: Educational Game Tool, Activity Box, Memory, Early Childhood