



1. Surat Pengantar Observasi Awal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon : (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 9297/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 1 Juli 2026
Lampiran : -
Hal : Observasi Awal

Yth.
Kepala TK LAB UNDIKSHA Singaraja
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah SKRIPSI, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan observasi awal penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Gabriel Armando Simangunsong
NIM : 1911061016
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
• Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

2. Surat Permohonan Uji Judges I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 9299/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 1 Juli 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Putu Adithya Antara, S.Pd, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah SKRIPSI, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Gabriel Armando Simangunsong
NIM : 1911061016
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

3. Surat Permohonan Uji Judges II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 9300/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 1 Juli 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Made Vina Arie Paramitha. S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah SKRIPSI, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Gabriel Armando Simangunsong
NIM : 1911061016
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

4. Hasil Uji Instrumen Judges I

LEMBAR VALIDASI AHLI
INSTRUMEN DAYA INGAT ANAK USIA DINI

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) "Activity Box" Dalam Meningkatkan Daya Ingat Pada Anak Usia Dini Kelas B di TK LAB UNDIKSHA Singaraja Tahun Ajaran 2025/2026

Nama Peneliti : Gabriel Armando Simangunsong

Nama Ahli/Validator : Dr. Putu Adithya Antara, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Jabatan : Universitas Pendidikan Ganesha

Tanggal Validasi : 30 Juni 2026

B. Petunjuk Penilaian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir instrumen observasi daya ingat anak dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang tersedia.
2. Skala penilaian mengacu pada tingkat relevansi butir instrumen terhadap indikator dan aspek yang diukur:
 - 1 = Tidak Relevan (Butir tidak mengukur indikator sama sekali)
 - 2 = Kurang Relevan (Butir kurang tepat mengukur indikator, butuh banyak revisi)
 - 3 = Relevan (Butir sudah tepat mengukur indikator, butuh sedikit revisi bahasa)
 - 4 = Sangat Relevan (Butir sangat tepat mengukur indikator, dapat digunakan tanpa revisi)
3. Mohon berkenan memberikan saran atau masukan pada kolom catatan jika ada butir yang perlu diperbaiki.

C. Tabel Validasi Butir Pernyataan Observasi

No	Indikator / Butir Pernyataan	Tidak Relevan	Relevan	Catatan/Saran
1	Anak mampu mengingat dan menempelkan 3-4 kepingan magnet warna ke Activity Box sesuai dengan susunan warna yang baru saja diperlihatkan lalu		✓	

	disembunyikan oleh guru			
2	Anak mampu mengingat bentuk geometri yang tepat dan menempelkannya pada area Activity Box yang sesuai murni dari ingatan visualnya		✓	
3	Anak mampu mengingat dan mencari kepingan magnet angka tertentu yang sempat ditunjukkan guru, lalu menempelkannya di papan magnet.		✓	
4	Anak mampu menyadari dan membetulkan letak jika ada kepingan magnet (warna/bentuk/angka) di Activity Box yang posisinya sengaja diubah oleh guru.		✓	
5	Anak mampu mengambil dan menempelkan kepingan magnet berdasarkan 2 perintah lisan yang diberikan bersamaan (contoh: "Ambil magnet merah, lalu tempel di atas magnet kotak").		✓	
6	Anak mampu mendengar dan menempelkan magnet angka secara berurutan di Activity Box hanya dengan mendengarkan sebutan angkanya dari guru (tanpa dicontohkan secara visual).		✓	
7	Anak mampu mengulang kembali secara lisan instruksi atau aturan level permainan Activity Box yang baru saja dijelaskan oleh guru		✓	
8	Anak mampu mengingat dan menempelkan kepingan magnet berdasarkan kombinasi 2 ciri sekaligus.		✓	
9	Anak mampu mengingat dan menyusun			

	urutan kepingan magnet kompleks sesuai dengan pola berantai yang diinstruksikan sebelumnya.		✓	
10	Anak mampu menceritakan kembali langkah-langkah atau tahapan yang baru saja ia lakukan saat menyelesaikan tantangan Activity Box dari level 1 hingga selesai.		✓	

D. Validasi Konstruksi dan Bahasa

No	Indikator / Butir Pernyataan	1	2	3	4	Catatan/Saran
1	Kesesuaian instrumen dengan karakteristik dan tahap perkembangan kognitif anak usia dini (usia 4-5/5-6 tahun).				✓	
2	Kejelasan kalimat dalam instrumen sehingga mudah dipahami oleh observer (guru/peneliti).				✓	
3	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan komunikatif.				✓	
4	Kejelasan kriteria rubrik penilaian (skor 1 sampai 4)			✓		

E. Komentar dan Saran Umum

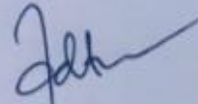
F. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen observasi daya ingat ini dinyatakan:

- [☐] Layak digunakan tanpa revisi
- [☒] Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- [☐] Tidak layak digunakan dan harus dibuat ulang

*Berikan Centang (✓) pada salah satu pilihan

Singaraja, 30 Juni 2026



Dr. Putu Adithya Antara, S.Pd., M.Pd.
NIP.198303022006041001

5. Hasil Uji Instrumen Judges II

LEMBAR VALIDASI AHLI
INSTRUMEN DAYA INGAT ANAK USIA DINI

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) "Activity Box" Dalam Meningkatkan Daya Ingat Pada Anak Usia Dini Kelas B di TK LAB UNDIKSHA Singaraja Tahun Ajaran 2025/2026

Nama Peneliti : Gabriel Armando Simangunsong

Nama Ahli/Validator : Made Vira Arie Paramitha, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Jabatan : Universitas Pendidikan Ganesha

Tanggal Validasi : 30 Juni 2026

B. Petunjuk Penilaian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir instrumen observasi daya ingat anak dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang tersedia.
2. Skala penilaian mengacu pada tingkat relevansi butir instrumen terhadap indikator dan aspek yang diukur:
 - 1 = Tidak Relevan (Butir tidak mengukur indikator sama sekali)
 - 2 = Kurang Relevan (Butir kurang tepat mengukur indikator, butuh banyak revisi)
 - 3 = Relevan (Butir sudah tepat mengukur indikator, butuh sedikit revisi bahasa)
 - 4 = Sangat Relevan (Butir sangat tepat mengukur indikator, dapat digunakan tanpa revisi)
3. Mohon berkenan memberikan saran atau masukan pada kolom catatan jika ada butir yang perlu diperbaiki.

C. Tabel Validasi Butir Pernyataan Observasi

No	Indikator / Butir Pernyataan	Tidak Relevan	Relevan	Catatan/Saran
1	Anak mampu mengingat dan menempelkan 3-4 kepingan magnet warna ke Activity Box sesuai dengan susunan warna yang baru saja diperlihatkan lalu		✓	Siparanti "dan"

	disembunyikan oleh guru			
2	Anak mampu mengingat bentuk geometri yang tepat <u>dan</u> menempelkannya pada area Activity Box yang sesuai murni dari ingatan visualnya		✓	
3	Anak mampu mengingat <u>dan</u> mencari kepingan magnet angka tertentu yang sempat ditunjukkan guru, lalu menempelkannya di papan magnet.		✓	
4	Anak mampu menyadari <u>dan</u> membetulkan letak jika ada kepingan magnet (warna/bentuk/angka) di Activity Box yang posisinya sengaja diubah oleh guru.		✓	
5	Anak mampu mengambil <u>dan</u> menempelkan kepingan magnet berdasarkan 2 perintah lisan yang diberikan bersamaan (contoh: "Ambil magnet merah, lalu tempel di atas magnet kotak").		✓	
6	Anak mampu mendengar <u>dan</u> menempelkan magnet angka secara berurutan di Activity Box hanya dengan mendengarkan sebutan angkanya dari guru (tanpa dicontohkan secara visual).		✓	
7	Anak mampu mengulang kembali secara lisan instruksi atau aturan level permainan Activity Box yang baru saja dijelaskan oleh guru		✓	
8	Anak mampu mengingat <u>dan</u> menempelkan kepingan magnet berdasarkan kombinasi 2 ciri sekaligus.		✓	
9	Anak mampu mengingat <u>dan</u> menyusun			

	urutan kepingan magnet kompleks sesuai dengan pola berantai yang diinstruksikan sebelumnya.		✓	
10	Anak mampu menceritakan kembali langkah-langkah atau tahapan yang baru saja ia lakukan saat menyelesaikan tantangan Activity Box dari level 1 hingga selesai.		✓	

D. Validasi Konstruksi dan Bahasa

No	Indikator / Butir Pernyataan	1	2	3	4	Catatan/Saran
1	Kesesuaian instrumen dengan karakteristik dan tahap perkembangan kognitif anak usia dini (usia 4-5/5-6 tahun).				✓	
2	Kejelasan kalimat dalam instrumen sehingga mudah dipahami oleh observer (guru/peneliti).			✓		
3	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan komunikatif.				✓	
4	Kejelasan kriteria rubrik penilaian (skor 1 sampai 4)			✓		

E. Komentar dan Saran Umum

Sesuai dan Guri

6. Surat Balasan Telah Melakukan Uji Judges I

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan dibawah ini:

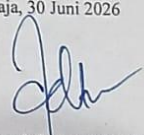
Nama : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198303022006041001
Jabatan : Wakil Dekan III

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Gabriel Armando Simangunsong
NIM : 1911061016
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 30 Juni 2026


Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198303022006041001

7.

8. Surat Balasan Telah Melakukan Uji Judges II

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan dibawah ini:

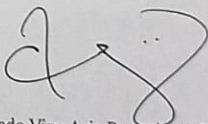
Nama : Made Vina Arie Paramita. S.Pd., M.Pd.
NIP : 199206042019032014
Jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Gabriel Armando Simangunsong
NIM : 1911061016
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 30 Juni 2026



Made Vina Arie Paramita. S.Pd., M.Pd.
NIP. 199206042019032014

10. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 9296/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 1 Juli 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala TK LAB UNDIKSHA SINGARAJA
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah SKRIPSI, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data SKRIPSI di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Gabriel Armando Simangunsong
NIM : 1911061016
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

11. Nama Responden Kelompok Eksperimen

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Gede Raka Adi Arkatama	L
2	Thisa Afsin Putri Herwanto	P
3	Jade Achmad Jefferson	L
4	Komang Raisha Putra Hendrawan	P
5	Komang Danita Valorin Mahaputri	P
6	Zayne Broslyn Dsilva	L
7	I Wayan Agus Krisna	L
8	I Nyoman Haridra Dwiputra	L
9	Gavriella Sharon Rantetana	P
10	Putu Anandita Maheswari	P
11	Ni Putu Akila Septiani Dewi	P
12	Putu Narendra Dharma Pranata	L
13	Arsyanendra Prabaswara	L
14	Rafandra Alfarizki Syathir	L
15	Kadek Andre Kusuma Jaya	L
16	Gede Zaccheo Mahesvara	L
17	Komang Ardi Anargya Nugraha	L
18	Gede Andra Mahanta Kusuma	L
19	Ni Kadek Jesslin Anindya	P

12. Nama Respondens Kelompok Kontrol

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Putu Deana Nareswari	P
2	I Gusti Ayu Panji Widya Iswari	P
3	Ni Komang Nayyara Sachi Isvara	P
4	I Kadek Mas Aprilio Pradipta	L
5	Komang Julio Shuardita	L
6	Komang Davina Letysya	P
7	Putu Bagas Narendra Wijaya	L
8	Ketut Nicholas Awisky Suputra	L
9	Quinno Shad	L
10	Ni Luh Shanti Maha Putri	P
11	I Komang Rittitaechin Chuenkwanlert	L
12	I Gusti Ayu Kiara Suma Aishwarya	P
13	Komang Gaury Santania Ashakira	P
14	I Gusti Rangga Putra Mandala	L
15	A.A Ngurah Raiden Amertabhumi Panji	L
16	Putu Cyra Kirania Pratista	P
17	Putu Rava Arthur Aswindra	L
18	I Gusti Bagus Gangga Sagara	L

14. Hasil Post-test Kelompok Eksperimen

[illegible]

17. Analisis Deskriptif Daya Ingat Anak Kelompok Eksperimen dan Kontrol
(Pre-test)

Descriptives

Kelas			Statistic	Std.Error
Daya Ingat	Pre-test Kontrol	Mean	20,78	0,669
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound Upper Bound	
			19,36 22,19	
		5% Trimmed Mean	20,72	
		Median	20,50	
		Variance	8,065	
		Std.Deviation	2,84	
		Minimum	15	
		Maximum	25	
		Range	10	
		Interquartile Range	5	
		Skewness	0,038	0,536
		Kurtosis	-0,899	1,038
	Pre-test Eksperimen	Mean	25,63	0,828
		95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound Lower Bound	
			23,89 27,37	
		5% Trimmed Mean	25,86	
		Median	26	
		Variance	13,023	
		Std.Deviation	3,609	
		Minimum	15	
		Maximum	29	
		Range	14	
		Interquartile Range	3	
		Skewness	-1,521	0,524
		Kurtosis	2,457	1,014

18. Analisis Deskriptif Daya Ingat Anak Kelompok Eksperimen dan Kontrol (Posstest)

Descriptives

Kelas			Statistic	Std.Error
Daya Ingat	Post-Test Kontrol	Mean	30,17	0,453
		95% Confidence Interval for Mean	29,22	
		Lower Bound	31,12	
		Upper Bound		
		5% Trimmed Mean	30,20	
		Median	30,50	
		Variance	3,44	
		Std.Deviation	1,85	
		Minimum	27	
		Maximum	33	
		Range	6	
		Interquartile Range	2	
		Skewness	0,21	0,536
		Kurtosis	-0,512	1,038
	Post-Test Eksperimen	Mean	37,53	0,422
		95% Confidence Interval for Mean	36,65	
		Upper Bound	38,41	
		Lower Bound		
		5% Trimmed Mean	37,6	
		Median	38	
		Variance	3,37	
		Std.Deviation	1,84	
		Minimum	34	
		Maximum	40	
		Range	6	
		Interquartile Range	2	
		Skewness	-0,415	0,524
		Kurtosis	0,125	1,014

19. Kisi-kisi Instrumen Daya Ingat

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah
1.	Aspek Daya Ingat Visual	Anak mampu mengingat dan menempelkan 3-4 kepingan magnet warna ke <i>Activity Box</i> sesuai dengan susunan warna yang baru saja diperlihatkan lalu disembunyikan oleh guru.	1,2,3,4	4
		Anak mampu mengingat bentuk geometri yang tepat dan menempelkannya pada area <i>Activity Box</i> yang sesuai murni dari ingatan visualnya.		
		Anak mampu mengingat dan mencari kepingan magnet angka tertentu yang sempat ditunjukkan guru, lalu menempelkannya di papan magnet.		
		Anak mampu menyadari dan membetulkan letak jika ada kepingan magnet (warna/bentuk/angka) di <i>Activity Box</i> yang posisinya sengaja diubah oleh guru.		
2.	Aspek Daya Ingat Auditori	Anak mampu mengambil dan menempelkan kepingan magnet berdasarkan 2 perintah lisan yang diberikan bersamaan (contoh: "Ambil magnet <i>merah</i> , lalu tempel di atas magnet <i>kotak</i> ").	5,6,7	3
		Anak mampu mendengar dan menempelkan magnet angka secara berurutan di <i>Activity Box</i> hanya dengan mendengarkan sebutan angkanya dari guru (tanpa dicontohkan secara visual).		
		Anak mampu mengulang kembali secara lisan instruksi atau aturan level permainan <i>Activity Box</i> yang baru saja dijelaskan oleh guru.		
3.	Aspek Daya Ingat Sekuensial	Anak mampu mengingat dan menempelkan kepingan magnet berdasarkan kombinasi 2 ciri sekaligus	8,9,10	3
		Anak mampu mengingat dan menyusun urutan kepingan magnet kompleks sesuai dengan pola berantai yang diinstruksikan sebelumnya.		
		Anak mampu menceritakan kembali langkah-langkah atau tahapan yang baru saja ia lakukan saat menyelesaikan tantangan <i>Activity Box</i> dari level 1 hingga selesai.		
Jumlah				10

20. Lembar Observasi Daya Ingat

No	Indikator / Butir Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mampu mengingat dan menempelkan 3-4 kepingan magnet warna ke <i>Activity Box</i> sesuai dengan susunan warna yang baru saja diperlihatkan lalu disembunyikan oleh guru				
2	Anak mampu mengingat bentuk geometri yang tepat dan menempelkannya pada area <i>Activity Box</i> yang sesuai murni dari ingatan visualnya				
3	Anak mampu mengingat dan mencari kepingan magnet angka tertentu yang sempat ditunjukkan guru, lalu menempelkannya di papan magnet.				
4	Anak mampu menyadari dan membetulkan letak jika ada kepingan magnet (warna/bentuk/angka) di <i>Activity Box</i> yang posisinya sengaja diubah oleh guru.				
5	Anak mampu mengambil dan menempelkan kepingan magnet berdasarkan 2 perintah lisan yang diberikan bersamaan (contoh: "Ambil magnet merah, lalu tempel di atas magnet kotak").				
6	Anak mampu mendengar dan menempelkan magnet angka secara berurutan di <i>Activity Box</i> hanya dengan mendengarkan sebutan angkanya dari guru (tanpa dicontohkan secara visual).				
7	Anak mampu mengulang kembali secara lisan instruksi atau aturan level permainan <i>Activity Box</i> yang baru saja dijelaskan oleh guru				
8	Anak mampu mengingat dan menempelkan kepingan magnet berdasarkan kombinasi 2 ciri sekaligus.				
9	Anak mampu mengingat dan menyusun urutan kepingan magnet kompleks sesuai dengan pola berantai yang diinstruksikan sebelumnya.				
10	Anak mampu menceritakan kembali langkah-langkah atau tahapan yang baru saja ia lakukan saat menyelesaikan tantangan <i>Activity Box</i> dari level 1 hingga selesai.				

21. Rubrik Penilaian Daya Ingat

No	Aspek	No Butir	Indikator	Butir	Kriteria	Skor
1	Aspek Daya Ingat Visual	1	Anak mampu mengingat dan menempelkan 3-4 kepingan magnet warna ke <i>Activity Box</i> sesuai dengan susunan warna yang baru saja diperlihatkan lalu disembunyikan oleh guru.	1	Mampu secara mandiri dan lancar	
				2	Mampu sendiri tetapi belum maksimal	
				3	Mampu dengan bantuan	
				4	Belum Mampu	
		2	Anak mampu mengingat bentuk geometri yang tepat dan menempelkannya pada area <i>Activity Box</i> yang sesuai murni dari ingatan visualnya.	1	Mampu secara mandiri dan lancar	
				2	Mampu sendiri tetapi belum maksimal	
				3	Mampu dengan bantuan	
				4	Belum mampu	

No	Aspek	No Butir	Indikator	Butir	Kriteria	Skor
		3	Anak mampu mengingat dan mencari kepingan magnet angka tertentu yang sempat ditunjukkan guru, lalu menempelkannya di papan magnet.	1	- Mampu secara mandiri dan lancar	
				2	Mampu sendiri tetapi belum maksimal	
				3	Mampu dengan bantuan	
				4	Belum mampu	
		4	Anak mampu menyadari dan membetulkan letak jika ada kepingan magnet (warna/bentuk/angka) di <i>Activity Box</i> yang posisinya sengaja diubah oleh guru.	1	Mampu secara mandiri dan lancar	
				2	Mampu sendiri tetapi belum maksimal	
				3	Mampu dengan bantuan	
				4	Belum mampu	

No	Aspek	No Butir	Indikator	Butir	Kriteria	Skor
2	Aspek Daya Ingat Auditori	5	Anak mampu mengambil dan menempelkan kepingan magnet berdasarkan 2 perintah lisan yang diberikan bersamaan (contoh: "Ambil magnet merah, lalu tempel di atas magnet kotak").	1	Mampu secara mandiri dan lancar	
				2	Mampu sendiri tetapi belum maksimal	
				3	Mampu dengan bantuan	
				4	Belum mampu	
		6	Anak mampu mendengar dan menempelkan magnet angka secara berurutan di <i>Activity Box</i> hanya dengan mendengarkan sebutan angkanya dari guru (tanpa dicontohkan secara visual).	1	Mampu secara mandiri dan lancar	
				2	Mampu sendiri tetapi belum maksimal	
				3	Mampu dengan bantuan	
				4	Belum mampu	

No	Aspek	No Butir	Indikator	Butir	Kriteria	Skor
		7	Anak mampu mengulang kembali secara lisan instruksi atau aturan level permainan <i>Activity Box</i> yang baru saja dijelaskan oleh guru.	1	Mampu secara mandiri dan lancar	
				2	Mampu sendiri tetapi belum maksimal	
				3	Mampu dengan bantuan	
				4	Belum mampu	
3	Aspek Daya Ingat Sekuensial	8	Anak mampu mengingat dan menempelkan kepingan magnet berdasarkan kombinasi 2 ciri sekaligus.	1	Mampu secara mandiri dan lancar	
				2	Mampu sendiri tetapi belum maksimal	
				3	Mampu dengan bantuan	
				4	Belum mampu	

No	Aspek	No Butir	Indikator	Butir	Kriteria	Skor
		9	Anak mampu mengingat dan menyusun urutan kepingan magnet kompleks sesuai dengan pola berantai yang diinstruksikan sebelumnya.	1	- Mampu secara mandiri dan lancar	
				2	Mampu sendiri tetapi belum maksimal	
				3	Mampu dengan bantuan	
				4	Belum mampu	
		10	Anak mampu menceritakan kembali langkah-langkah atau tahapan yang baru saja ia lakukan saat menyelesaikan tantangan <i>Activity Box</i> dari level 1 hingga selesai.	1	Mampu secara mandiri dan lancar	
				2	Mampu sendiri tetapi belum maksimal	
				3	Mampu dengan bantuan	
				4	Belum mampu	

22. Modul

MODUL AJAR PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF “*ACTIVITY BOX*”
DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT PADA KELAS B
TK LABORATORIUM UNDIKSHA SINGARAJA TAHUN AJARAN 2025/2026



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026

ALAT PERMAINAN EDUKATIF “ACTIVITY BOX”

A. Informasi Umum

Nama	: Gabriel Armando Simangunsong
Instansi	: TK Laboratorium Undiksha
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Jenjang/Kelas	: B
Profil Pelajar Pancasila	: 1. Beriman dan bertakhta kepada Tuhan Yang Maha Esa. 2. Berakhlak mulia 3. Mandiri 4. Kreatif dan inovatif.
Model Pembelajaran	: Tatap Muka
Tujuan Kegiatan	: 1. (Daya Ingat Visual) Mengingat dan menempelkan kembali susunan 3-4 kepingan magnet (warna/bentuk geometri/angka) yang sempat diperlihatkan lalu disembunyikan oleh guru. 2. (Daya Ingat Auditori) Mengingat dan menjalankan 2 perintah lisan secara bersamaan, serta mampu menyebutkan ulang aturan permainan. 3. (Daya Ingat Sekuensial) Mengingat pola kombinasi berantai dan mampu menceritakan kembali langkah-langkah memecahkan tantangan pada Activity Box.
Kata Kunci	:
Deskripsi Umum Kegiatan	: ➤ Kegiatan bermain activity box yang melibatkan anak Kelompok B. dengan menggali pengetahuan anak tentang angka, warna, bentuk dasar dan kombinasinya.
Usia	: 5-6 Tahun
Alokasi Waktu	: 1-7 Pertemuan

Sarana dan Prasarana :

1. Alat Permainan Edukatif “Activity Box”
2. Lembar Observasi

B. Komponen Inti

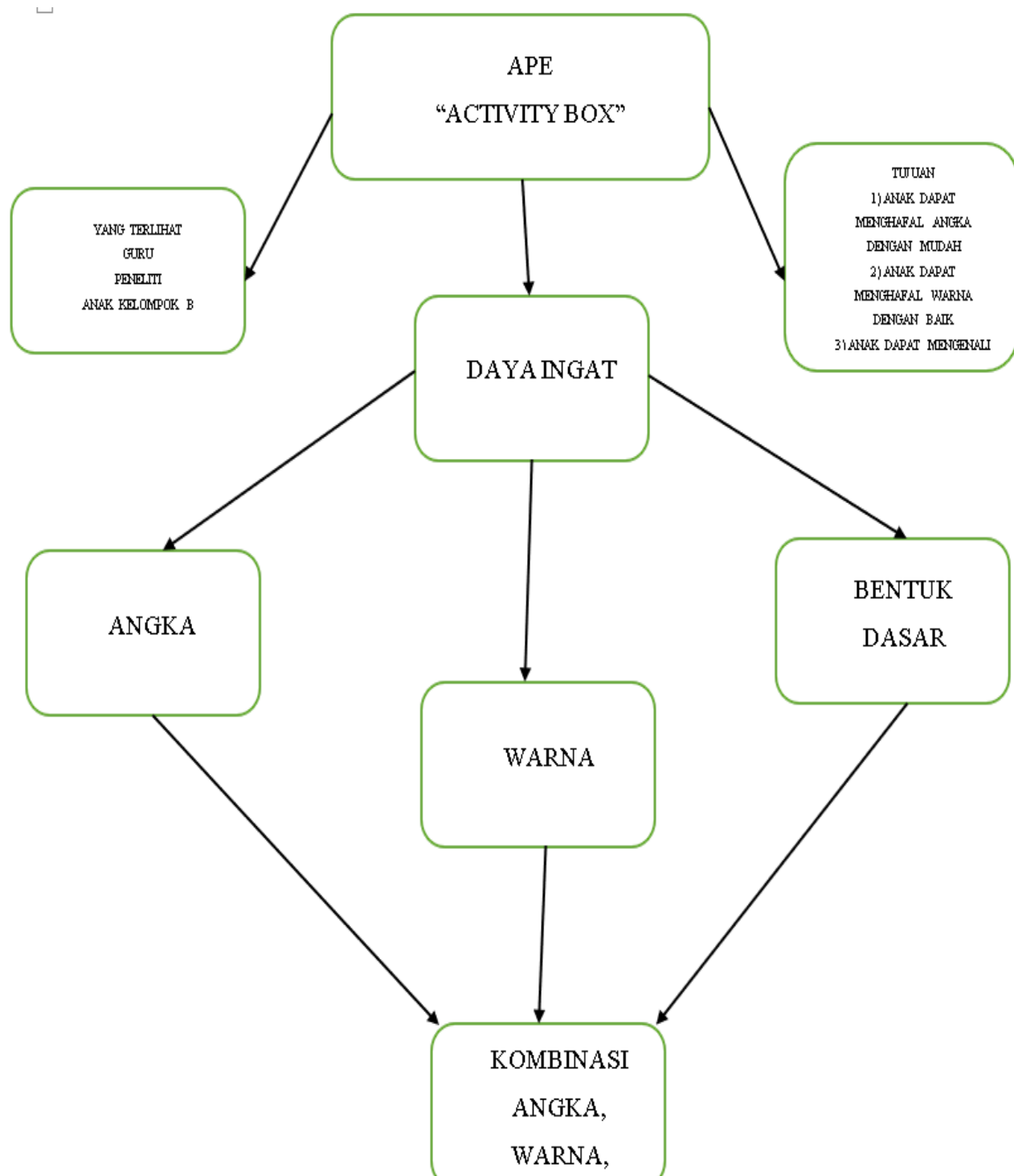
Sumber : Alat Permainan Edukatif “Activity Box”

Topik Diskusi :

1. Siapa yang sudah dapat mengenal warna
2. Siapa yang sudah dapat mengenal angka
3. Siapa yang sudah dapat mengenal bentuk geometri



C. Peta Konsep



D. Ide Kegiatan

Berdasarkan peta konsep yang telah dipaparkan dibuat, guru memfokuskan kegiatan bermain “activity box” dengan melihat dari keikutsertaan anak untuk bermain “activity box” dalam penghafalan angka, warna, dan bentuk dasar geometri saat bermain activity box yang digunakan. berikut kegiatan yang dilakukan.

E. Tahap Memfasilitasi Pembelajaran

Berdasarkan peta konsep yang telah dipaparkan dibuat, guru memfokuskan kegiatan menari dengan melihat dari keikutsertaan anak untuk menari tari kreasi dalam pembawaan gerak maupun ekspresi saat menarikan tari kreasi yang ditampilkan, berikut kegiatan yang dilakukan.



Hari	Uraian Kegiatan
1	Kegiatan 1 Menebalkan Kata "Komputer" Alat dan Bahan Lembar kerja anak (LKPD), pensil, penghapus. Cara Bermain Anak diminta menebalkan kata "Komputer" menggunakan format garis putus-putus tipis yang telah disediakan pada lembar kerja agar melatih motorik halus dan daya ingat huruf. Kegiatan 2 (Activity Box) Melatih Daya Ingat Visual Warna Alat dan Bahan Activity Box, kepingan warna merah, kuning, biru, hijau dengan magnet Cara Bermain Guru menyusun petunjuk warna pada satu sisi Activity Box, lalu Memberikan perintah untuk menanyakan warna yang cocok dari petunjuk warna yang ada di box untuk disesuaikan. Anak diminta mengingat dan menempelkan kembali urutan magnet warna tersebut dengan tepat pada sisi box dengan petunjuk tersebut. Kegiatan 3 Mencari Jejak (Maze) Alat dan Bahan LKPD Maze, pensil, penghapus. Cara Bermain Anak mencari jalan keluar pada gambar maze agar dapat sampai ke tujuan akhir untuk melatih fokus.

2

Kegiatan 1

Melipat Bentuk Segitiga

Alat dan Bahan

Kertas origami, buku menempel, lem.

Cara Bermain

Mengajak anak melipat kertas origami menjadi sebuah bentuk segitiga, kemudian ditempelkan pada buku.

Kegiatan 2 (Activity Box)

Melatih Daya Ingat Visual Angka

Alat dan Bahan

Activity Box, kepingan magnet angka 1, 2, 3, dan 4.

Cara Bermain

Guru menyusun petunjuk angka pada satu sisi Activity Box, lalu Memberikan perintah untuk menanyakan angka yang cocok dari petunjuk angka yang ada di box untuk disesuaikan. Anak diminta mengingat dan menempelkan kembali urutan magnet angka tersebut dengan tepat pada sisi box dengan petunjuk tersebut.

Kegiatan 3

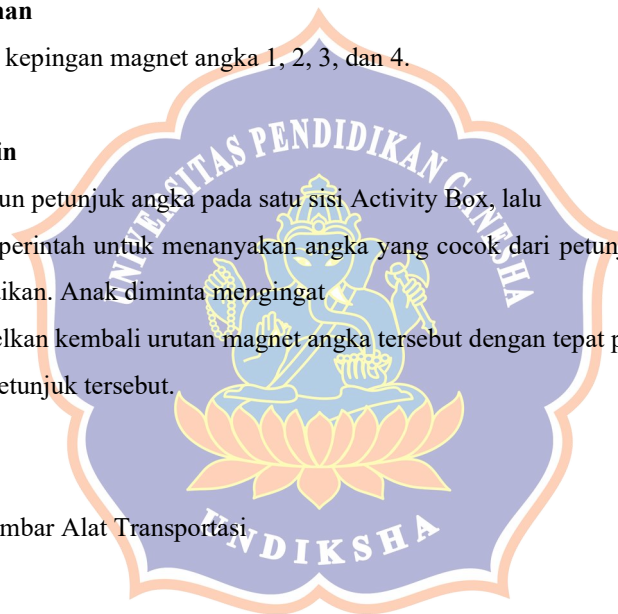
Mewarnai Gambar Alat Transportasi

Alat dan Bahan

Lembar kerja bergambar, krayon/pensil warna.

Cara Bermain

Anak mewarnai gambar alat transportasi dengan rapi.



3

Kegiatan 1

Menghitung Jumlah Gambar Geometri

Alat dan Bahan

Lembar kerja anak, pensil, penghapus.

Cara Bermain

Minta anak untuk menghitung berapa jumlah gambar (segitiga, kotak, dll) pada lembar kerja dan menuliskan angkanya dengan menebalkan garis putus-putus tipis.

Kegiatan 2 (Activity Box)

Melatih Daya Ingat Bentuk Dasar Geometri

Alat dan Bahan

Activity Box, kepingan bentuk kotak, persegi panjang, segitiga, bulat.

Cara Bermain

Guru menyusun petunjuk bentuk geometri pada satu sisi Activity Box, lalu Memberikan perintah untuk menanyakan bentuk geometri yang cocok dari petunjuk bentuk geometri yang ada di box untuk disesuaikan. Anak diminta mengingat dan menempelkan kembali urutan magnet bentuk geometri tersebut dengan tepat pada sisi box dengan petunjuk tersebut.

Kegiatan 3

Meronce dengan Pernak Pernik

Alat dan Bahan

Tali, pernak-pernik berbagai warna.

Cara Bermain

Ajak anak membuat kalung atau gelang dengan mengingat



4

Kegiatan 1

Mengelompokkan Gambar Sesuai Pasangan

Alat dan Bahan

Lembar kerja anak, pensil.

Cara Bermain

Minta anak mengelompokkan benda-benda berdasarkan kategori warnanya dengan cara melingkari gambar yang sesuai.

Kegiatan 2 (Activity Box)

Kombinasi Daya Ingat Angka dan Warna

Alat dan Bahan

Activity Box sisi kombinasi (angka & warna).

Cara Bermain

Guru memberikan petunjuk menyusun angka, warna, dan bentuk geometri pada satu sisi Activity Box, lalu Memberikan perintah untuk menanyakan angka, warna, dan bentuk geometri yang cocok dari petunjuk angka, warna, dan bentuk geometri yang ada di box untuk disesuaikan. Anak diminta mengingat dan menempelkan kembali urutan magnet angka, warna, dan bentuk geometri tersebut dengan tepat pada sisi box dengan petunjuk tersebut.

Kegiatan 3

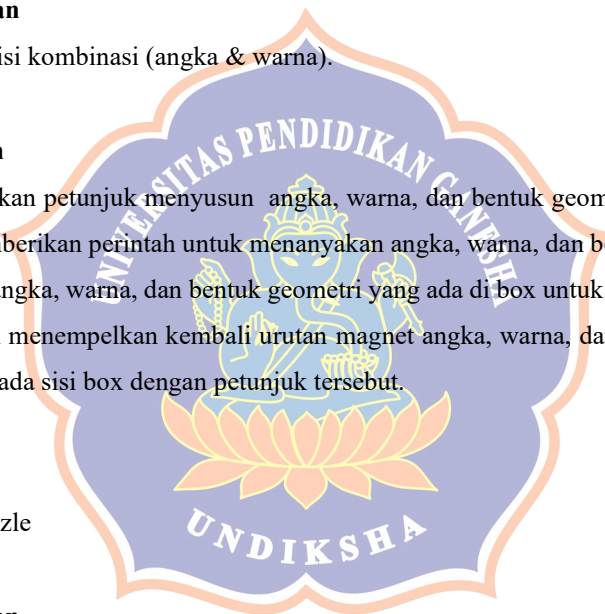
Menyusun Puzzle

Alat dan Bahan

Puzzle sederhana.

Cara Bermain

Minta anak untuk menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sambil melatih memori visual letak kepingan.



5

Kegiatan 1

Meniru Menulis Huruf

Alat dan Bahan

Papan tulis, spidol, buku kotak anak, pensil.

Cara Bermain

Anak berlatih meniru menulis huruf di buku kotak. Guru menggunakan format garis putus-putus tipis di buku anak sebagai panduan agar mudah diikuti.

Kegiatan 2 (Activity Box)

Kombinasi Daya Ingat Bentuk Geometri dan Angka

Alat dan Bahan

Activity Box sisi kombinasi (bentuk & angka).

Cara Bermain

Guru memberikan petunjuk menyusun angka, warna, dan bentuk geometri pada satu sisi Activity Box, lalu Memberikan perintah untuk menanyakan angka, warna, dan bentuk geometri yang cocok dari petunjuk angka, warna, dan bentuk geometri yang ada di box untuk disesuaikan. Anak diminta mengingat dan menempelkan kembali urutan magnet angka, warna, dan bentuk geometri tersebut dengan tepat pada sisi box dengan petunjuk tersebut.

Kegiatan 3

Menghitung dengan Tutup Botol

Alat dan Bahan

Tutup botol plastik bekas.

Cara Bermain

Minta anak untuk mengingat jumlah tutup botol yang ditunjukkan oleh guru, lalu menghitungnya secara mandiri.

6

Kegiatan 1

Kolase Pola Topi dengan Kertas Origami

Alat dan Bahan

Pola topi pada kertas, potongan kertas origami warna-warni, lem.

Cara Bermain

Anak berkegiatan seni menempelkan potongan kertas pada pola topi sesuai dengan instruksi urutan warna dari guru.

Kegiatan 2 (Activity Box)

Kombinasi Daya Ingat Kompleks (Warna, Angka, Bentuk)

Alat dan Bahan

Activity Box sisi kombinasi lengkap.

Cara Bermain

Guru memberikan petunjuk menyusun angka, warna, dan bentuk geometri pada satu sisi Activity Box, lalu Memberikan perintah untuk menanyakan angka, warna, dan bentuk geometri yang cocok dari petunjuk angka, warna, dan bentuk geometri yang ada di box untuk disesuaikan. Anak diminta mengingat dan menempelkan kembali urutan magnet angka, warna, dan bentuk geometri tersebut dengan tepat pada sisi box dengan petunjuk tersebut.

Kegiatan 3

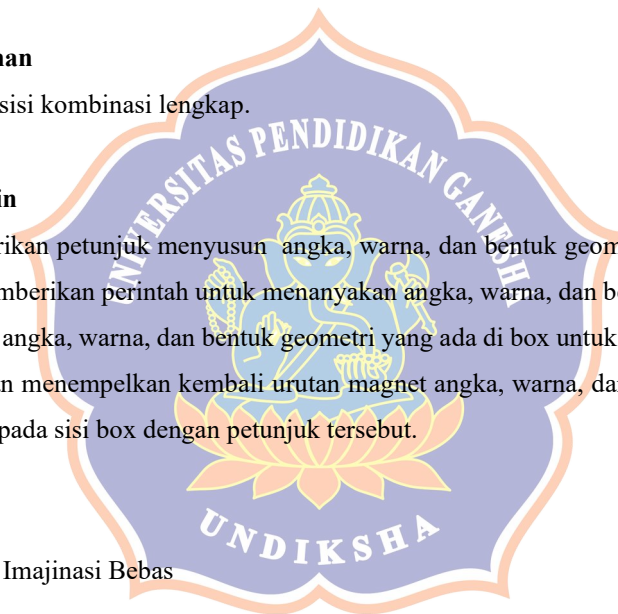
Menggambar Imajinasi Bebas

Alat dan Bahan

Buku gambar, pensil, penghapus.

Cara Bermain

Minta anak menggambar bentuk-bentuk geometri yang mereka ingat dari permainan Activity Box sebelumnya secara mandiri.



7	Kegiatan 1 Bermain Balok Susun (Balok Geometri) Alat dan Bahan Set balok susun kayu berbentuk geometri. Cara Bermain Anak diminta mengingat bentuk bangunan sederhana yang disusun oleh guru, kemudian membangun ulang konstruksi balok tersebut dari ingatan mereka. Kegiatan 2 (Activity Box) Review Ingatan Keseluruhan (Tantangan Akhir) Alat dan Bahan Activity Box lengkap (keempat sisi). Cara Bermain Guru memberikan petunjuk menyusun angka, warna, dan bentuk geometri pada satu sisi Activity Box, lalu Memberikan perintah untuk menanyakan angka, warna, dan bentuk geometri yang cocok dari petunjuk angka, warna, dan bentuk geometri yang ada di box untuk disesuaikan. Anak diminta mengingat dan menempelkan kembali urutan magnet angka, warna, dan bentuk geometri tersebut dengan tepat pada sisi box dengan petunjuk tersebut. Kegiatan 3 Evaluasi Menebalkan Angka Alat dan Bahan Lembar kerja (LKPD), pensil. Cara Bermain Anak mengevaluasi pengenalan angkanya dengan menebalkan angka 1, 2, 3, dan 4 menggunakan garis putus-putus tipis sambil menyebutkan nama angkanya.
---	---

23. Dokumentasi Kelas Eksperimen





24. Dokumentasi Kelas Kontrol





25. Uji Normalitas Post-Test

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Daya Ingat	Post-test Kelompok Kontrol	,165	18	,200	,940	18	,250
	Post-test Kelompok Eksperimen	,142	19	,200	,941	19	0,274



26. Uji Normalitas *Pre-Test*

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Daya Ingat	Pre-test Kelompok Kontrol	,145	18	,200	,950	18	,421
	Pre-test Kelompok Eksperimen	,165	19	,180	,915	19	,092



27. Riwayat

Riwayat Hidup



Gabriel Armando Simangunsong lahir di Jakarta Timur pada Tanggal 1 Juni 2001. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan Togap Mangisi Ribuan Simangunsong dan Dosma Silalahi. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Kristen Protestan. Penulis Alamat di Kampung Rawa Badung, Kecamatan Cakung, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta. Penulis menempuh pendidikan dasar di SD Negeri Klender 10 Pagi dan lulus pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan pendidikan pada jenjang SMP di SMP Negeri 146 Jakarta lulus pada tahun 2016. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan pada jenjang SMA di SMA Budaya Jakarta dan lulus pada tahun 2019. Setelah lulus SMA penulis melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Pendidikan Ganesha dan mengambil Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan. Pada pertengahan tahun 2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yaitu berupa skripsi yang berjudul “pengaruh penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) "*Activity Box*" terhadap daya ingat anak Kelompok B di TK Laboratorium Undiksha Singaraja tahun ajaran 2025/2026”

