

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh *Memory Game Clash of Champions (COC)* Terhadap Pemahaman Konsep Materi Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia pada Peserta Didik Kelas IV MIN 1 Tulungagung” ini ditulis oleh Rofiqil A’la Muwafiqoh, NIM. 1860205223196, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung dengan pembimbing Bapak Hafidz Rosyidiana, M.Pd.

Kata Kunci: *Memory Game*, Pemahaman Konsep, Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru saja sehingga peserta didik menjadi kurang aktif saat kegiatan pembelajaran dan mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang efektif. Hal tersebut membuat peserta didik mudah bosan selama proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang memahami konsep materi yang diberikan. Oleh karena itu, perlu adanya usaha atau tindakan guna menambah partisipasi dan keaktifan peserta didik serta pengembangan pemahaman konsep peserta didik.

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Mengetahui pengaruh *Memory Game Clash of Champions (COC)* terhadap pemahaman konsep materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia pada peserta didik kelas IV MIN 1 Tulungagung (2) Mengetahui berapa besar pengaruh *Memory Game Clash of Champions (COC)* terhadap pemahaman konsep materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia pada peserta didik kelas IV MIN 1 Tulungagung.

Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang diterapkan pada penelitian ini. Penelitian ini menggunakan sampel 2 kelas, yaitu kelas eksperimen (menggunakan *Memory Game*) dan kelas kontrol (menggunakan konvensional) yang sama-sama berjumlah 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, peserta didik diberi soal pretest sebelum materi diberikan dan posttest setelah materi diberikan. Analisis data yang digunakan adalah uji *Independent Sampel t-Test* dan uji *Cohen’s d (Effect Size)*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh *Memory Game Clash of Champions (COC)* terhadap pemahaman konsep materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia pada peserta didik kelas IV MIN 1 Tulungagung. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi uji *Independen Sampel T-test* sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria pengujian, apabila signifikansi $< 0,05$, maka dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. (2) Besar pengaruh *Memory Game Clash of Champions (COC)* terhadap pemahaman konsep materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia pada peserta didik kelas IV MIN 1 Tulungagung termasuk dalam kategori besar. Dibuktikan dengan hasil uji *Cohen’s d* sebesar 2,137339694. Kategori interpretasi *Cohen’s d*nya adalah $> 0,8$, maka $2,137339694 > 0,8$. Sehingga dinyatakan bahwa pengaruh *Memory Game Clash of Champions (COC)* terhadap pemahaman konsep materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia pada peserta didik kelas IV MIN 1 Tulungagung termasuk dalam kategori besar.

ABSTRACT

This thesis with the title "The Effect of Memory Game Clash of Champions (COC) on the Conceptual Understanding of Flora and Fauna Diversity in Indonesia Among IV Students at MIN 1 Tulungagung," was written by Rofiqil A'la Muwafiqoh, NIM. 1860205223196, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Science (FTIK) State Islamic University (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, who is supervised by Hafidz Rosyidiana, M.Pd.

Keywords: Memory Game, Conceptual Understanding, Flora and Fauna Diversity in Indonesia

This research was motivated by the observation that classroom learning activities remained predominantly teacher-centered, resulting in low student engagement and making the learning process less stimulating and less effective. As a consequence, students tended to become easily disengaged during lessons, which in turn hindered their ability to grasp the conceptual content being taught. Therefore, deliberate efforts and interventions were deemed necessary to enhance student participation and activeness, as well as to foster the development of their conceptual understanding.

This study aimed to: (1) determine whether the Memory Game Clash of Champions (COC) has a significant effect on students' conceptual understanding of flora and fauna diversity in Indonesia among fourth-grade students at MIN 1 Tulungagung; and (2) measure the magnitude of that effect.

A quantitative approach with an experimental research design was employed in this study. Two classes were selected as the sample — an experimental class, which utilized the Memory Game, and a control class, which employed conventional teaching methods — each consisting of 30 students. Data were collected through testing, whereby students completed a pretest prior to instruction and a posttest following the delivery of the material. Data analysis was conducted using the Independent Samples t-Test and Cohen's d (Effect Size) test.

The findings of this study indicate that: (1) The Memory Game Clash of Champions (COC) significantly influenced students' conceptual understanding of flora and fauna diversity in Indonesia among fourth-grade students at MIN 1 Tulungagung. This was evidenced by a significance value of 0.000 obtained from the Independent Samples t-Test. Based on the testing criteria, a significance value of less than 0.05 leads to the rejection of the null hypothesis (H_0) and the acceptance of the alternative hypothesis (H_a). (2) The magnitude of the effect of the Memory Game Clash of Champions (COC) on students' conceptual understanding of flora and fauna diversity in Indonesia falls within the large effect category. This was demonstrated by a Cohen's d value of 2.137, which exceeds the threshold of 0.8 (Cohen's $d > 0.8$). Accordingly, it is concluded that the influence of the Memory Game Clash of Champions (COC) on the conceptual understanding of flora and fauna diversity in Indonesia among fourth-grade students at MIN 1 Tulungagung is classified as having a large effect.

الملخص

هذه الأطروحة التي تحمل عنوان " أثر لعبة الذاكرة «كلاش أوف تشامبيونز» في الفهم المفاهيمي لمادة التنوع الحيوي للنباتات والحيوانات في إندونيسيا لدى تلاميذ الصف الرابع بالمدسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى تولونغاونغ " كتبها رفيق الأعلى موافقة ، رقم تعريف الطالب ١٨٦٠٢٠٥٢٢٣١٩٦، قسم إعداد معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية، كلية التربية وعلوم التعليم، جامعة سيد علي رحمة الله تولونغاونغ، المشرف الأستاذ حافظ رشيديانا ، ماجستري في التربية

الكلمات المفتاحية : التنوع الحيوي للنباتات والحيوانات، الفهم المفاهيمي ، لعبة الذاكرة كلاش أوف تشامبيونز ن إندونيسيا

جاءت هذه الدراسة انطلاقاً من ملاحظة أن عملية التعليم والتعلم ما زالت تتمحور حول المعلم، مما يجعل التلاميذ أقل مشاركة ونشاطاً أثناء الدروس، ويؤدي إلى ضعف جاذبية العملية التعليمية وقلة فاعليتها. وقد نتج عن ذلك شعور التلاميذ بالملل خلال عملية التعلم، مما انعكس سلباً على فهمهم للمفاهيم التعليمية المقدمة لهم. لذلك، برزت الحاجة إلى اتخاذ إجراءات تسهم في زيادة مشاركة التلاميذ ونشاطهم وتنمية فهمهم للمفاهيم الدراسية.

وهدفت هذه الدراسة إلى: (١) التعرف على أثر لعبة الذاكرة «صراع الأبطال» في فهم مفاهيم مادة التنوع الحيوي للنباتات والحيوانات في إندونيسيا لدى تلاميذ الصف الرابع بالمدسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى تولونغاونغ. (٢) تحديد حجم أثر لعبة الذاكرة «صراع الأبطال» في فهم مفاهيم مادة التنوع الحيوي للنباتات والحيوانات في إندونيسيا لدى تلاميذ الصف الرابع بالمدسة نفسها. اعتمدت الدراسة المنهج الكمي من خلال البحث التجريبي. وتكونت العينة من فصلين دراسيين؛ أحدهما فصل تجريبي استخدم لعبة الذاكرة، والآخر فصل ضابط استخدم الطريقة التقليدية، وبلغ عدد التلاميذ في كل فصل ٣٠ تلميذاً. وجمعت البيانات باستخدام الاختبارات، حيث أعطى التلاميذ اختباراً قِلياً قبل تقديم المادة التعليمية واختباراً بعد الانتهاء من تدريسها. أما تحليل البيانات فقد تم باستخدام اختبار وحجم الأثر

وأظهرت نتائج الدراسة ما يلي: (١) وجود أثر للعبة الذاكرة «صراع الأبطال» في فهم مفاهيم مادة التنوع الحيوي للنباتات والحيوانات في إندونيسيا لدى تلاميذ الصف الرابع بالمدسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى تولونغاونغ، وقد ثبت ذلك من خلال قيمة الدلالة الإحصائية في اختبار العينتين المستقلتين التي بلغت ٠,٠٠٠. ووفقاً لمعيار الاختبار، إذا كانت قيمة الدلالة أقل من ٠,٠٥ فإن الفرضية الصفرية تُرفض وتُقبل الفرضية البديلة. (٢) بلغ حجم أثر لعبة الذاكرة «صراع الأبطال» في فهم مفاهيم مادة التنوع الحيوي للنباتات والحيوانات في إندونيسيا لدى تلاميذ الصف الرابع بالمدسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى تولونغاونغ مستوى كبيراً، حيث أظهرت نتائج اختبار كوهين قيمة مقدارها ٠,١٣٧٣٣٩٦٩٤. وبما أن معيار التفسير يشير إلى أن قيمة الأكبر من ٠,٨ تدل على أثر كبير، وكانت القيمة المحسوبة ٠,١٣٧٣٣٩٦٩٤ > ٠,٨، فإن أثر لعبة الذاكرة «صراع الأبطال» في فهم المفاهيم يُصنف ضمن فئة الأثر الكبير.