

## ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memperoleh informasi apakah terdapat perbedaan dan sebesar apa pengaruh peningkatan kelas yang memperoleh model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Educational Games Memory* Terhadap Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Peserta Didik Kelas Rendah di SDN 067 Nilem. Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan kuaasi eksperimen (*quasi experimental*). Populasi dalam penelitian adalah kelompok siswa kelas IIA dan IIB dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Negeri 067 Nilem yang beralamat di jalan Nilem no.10 Kecamatan Lengkog. Teknik penentuan sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Metode analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sample test, dan *Effect Size*. Hasil penelitian menunjukkan pada hasil uji *Independent Sample* bahwa signifikansi 0,000 Berdasarkan pada table *descriptive statistics* nilai *mean* atau nilai rata-rata *posttest* kelas Eksperimen adalah sebesar 85,44, sedangkan nilai *mean* atau rata-rata pada *posttest* di kelas kontrol sebesar 80,84. Berdasarkan Uji *Independent Sample Test* menunjukkan angka  $0,000 < 0,005$  yang memberikan arti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan daya ingat peserta didik kelaas rendah dari kelas yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Educational Games Memory* pada siswa kelas IIA (kelas eksperimen) dan yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* di kelas IIB (kelas kontrol) di SD Negeri 067 Nilem.

Kata Kunci : *Discovery Learning*, Aplikasi *Educational Games Memory*, Kemampuan  
Daya Ingat

## **ABSTRACT**

*This research aims to determine whether there are differences and how big the influence of class improvements that receive the Discovery Learning learning model with information-assisted memory educational games is on improving the memory abilities of low-class students at SDN 067 Nilem. The research method used is experimental research with a research design that uses quasi-experimental. The population in the study was a group of students in class IIA and IIB in the Indonesian language learning Negeri 067 Nilem whose address was at Jalan Nilem no.10, Lengkok District. The sampling technique used in this research is purposive sampling. The analytical methods used are normality test, homogeneity test, independent sample test, and effect size. The results of the research show that the results of the Independent Sample test show that the significance is 0.000. Based on the descriptive statistics table, the mean or average value of the posttest in the experimental class is 85.44, while the mean or average value of the posttest in the control class is 80.84. Based on the Independent Sample Test, it shows the number  $0.000 < 0.005$ , which means that there is a significant difference in the memory abilities of low class students from classes that use the Discovery Learning learning model assisted by the Educational Games Memory Application in class IIA students (experimental class) and those who use Direct instruction learning model in class IIB (control class) at SD Negeri 067 Nilem.*

*Keywords: Discovery Learning, Memory Education Game Application, Memory Ability*

## ABSTRAK

Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho naha aya bédana jeung sabaraha gedé pangaruh perbaikan kelas anu narima modél pangajaran Discovery Learning kalawan kaulinan edukasi memori berbantuan informasi dina ngaronjatkeun kamampuh memori siswa kelas handap di SDN 067 Nilem. Métode panalungtikan anu digunakeun nyaéta panalungtikan ékspérimén kalawan desain panalungtikan anu ngagunakeun métode kuasi ékspérimén. Populasi dina ieu panalungtikan nya éta sakelompok siswa kelas IIA jeung IIB dina pangajaran basa Indonésia Negeri 067 Nilem anu alamatna di Jalan Nilem no.10 Kacamatan Lengkog. Téhnik sampling anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta purposive sampling. Métode analisis anu digunakeun nyaéta uji normalitas, uji homogénitas, uji sampel berpasangan, uji sampel mandiri, jeung ukuran éfék. Hasil panalungtikan nuduhkeun yén hasil uji Independent Sampel nuduhkeun signifikansi 0,000 Dumasar kana tabel statistik deskriptif, rata-rata atawa rata-rata postés di kelas ékspérimén nyaéta 85,44, sedengkeun rata-rata atawa rata-rata nilai postés di kelas kontrol nya éta 80,84. Dumasar kana Uji Sampel Independen nuduhkeun angka  $0,000 < 0,005$ , hartina aya béda anu signifikan dina kamampuh ingetan siswa kelas handap ti kelas anu ngagunakeun modél pangajaran Discovery Learning dibantuan ku Aplikasi Memori Game Edukasi di kelas IIA. siswa (kelas ékspérimén) jeung nu ngagunakeun modél pangajaran Direct instruction di kelas IIB (kelas kontrol) di SD Negeri 067 Nilem.

Kecap Pamageuh: Discovery Learning, Aplikasi Game Atikan Mémoi, Kamampuh Mémoi