

## ABSTRAK

Fajria, Sifa Khusnul. 2018. *Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dipadu Dengan Metode Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Dan Aktivitas Siswa (Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Kelas Vii E Semester Genap Di MTs. Baitul Hikmah, Tempurejo)*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember.  
Pembimbing: (1) Ika Priantari, S.Si, M.Pd. (2) Aulya Nanda Prafitasari, M.Pd.

**Kata Kunci :** *Discovery Learning, Education Game, hasil belajar, aktivitas siswa.*

Latar belakang penelitian ini adalah cara mengajar guru yang masih menggunakan metode ceramah dan kegiatan belajar mengajar yang masih cenderung pasif, serta guru jarang sekali menggunakan model pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi malas dan siswa kelas VII E yang memiliki karakter siswa yang masih suka bermain karena masih terbawa karakter SD (Sekolah Dasar).

Masalah dalam penelitian ini yang mana telah dirangkum oleh peneliti adalah Bagaimana peningkatan hasil belajar IPA dan aktivitas siswa pokok bahasan Pencemaran Lingkungan kelas VII E Semester Genap Di MTs.Baitul Hikmah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dipadu dengan metode *Education Game* ? Terdapat dua tujuan dalam penelitian ini yang dirangkum peneliti adalah Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA dan aktivitas belajar siswa kelas VII E Semester Genap MTs.Baitul Hikmah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan metode *Education Game* pokok bahasan Pencemaran Lingkungan.

Jenis penelitan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian tindakan kelas terdapat 2 siklus yang mana masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, Refleksi. Pelaksanaan penelitian yaitu pada 17 Mei 2018 hingga 26 Mei 2018 di kelas VII E MTs. Baitul Hikmah Tempurejo.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh yaitu hasil belajar siswa meningkat setelah menerapkan model *Discovery Learning* dipadu dengan metode *Education Game*. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada prasiklus dengan prosentase ketuntasan sebesar 33% meningkat pada siklus I dengan prosentase ketuntasan klasikal 61,1% peningkatan hasil ketuntasan klasikal dari prasiklus ke siklus I mencapai 28,1% dan meningkat pada siklus II dengan prosentase ketuntasan klasikal 88,80% meningkat dari siklus I yaitu mencapai 27,7%. Sedangkan hasil penelitian aktivitas belajar siswa meningkat setelah menerapkan model *Discovery Learning* dipadu dengan metode *Education Game*, persentase aktivitas belajar siswa siklus I sebesar 47,95% dan pada siklus II naik menjadi 85,63% terjadi peningkatan sebesar 37,68%.

Kesimpulan penelitian ini adalah Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dipadu dengan Metode *Education Game* terbukti dapat menjadi pilihan dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa.

## ABSTRACT

Fajria, Sifa Khusnul. 2018. Use of the *Discovery Learning* Learning Model Combined With *Game Education* Methods To Improve Learning Outcomes Ipa And Student Activities (Topic of Environmental Pollution Class E VII Semester At MTs. Baitul Hikmah, Tempurejo). Thesis, Department of Biology Education, the Faculty of Education, University of Muhammadiyah Jember.  
Supervisor: (1) Ika Priantari, S.Si, M.Pd. (2) Aulya Nanda Prafitasari, M.Pd.

**Keywords :** *Discovery Learning, Education Game, learning outcomes, student activities.*

The background of this study is how to teach teachers still use the lecture method and learning activities that they tend to be passive, and teachers rarely use learning model so as to make students become lazy and class VII E, which has the character of students who still like to play because they carried away character SD (elementary School).

The problem in this study were How to increase learning outcomes and learning activity of the subject IPA Environmental Pollution class VII E Semester Lessons In MTs.Baitul using Discovery learning model combined with methods Education Learning Game?. There are two objectives in this study are summarized researchers are To find science learning outcome and learning activities of students of class VII E Semester Lessons MTs.Baitul use Discovery learning model Learning the Game Education method subject of Environmental Pollution.

This type of research is the Classroom Action Research (CAR). Implementation research is on May 17, 2018 until May 26, 2018 in class VII E MTs. Baitul Hikmah Tempurejo. Researchers used four data collection methods among which observation, interview, test and documentation.

Based on the results obtained by the student learning outcomes increased after applying the model of Discovery Learning combined with methods Education Game. The percentage of completeness in the classical student learning outcomes at the end of the test cycle Isebesar 61.10% and at the end of the test the second cycle increased to 88.80%. The research of student activity increased after applying the model of Discovery Learning Education Games combined with the method, the percentage of students learning activities amounted to 47.95% the first cycle and the second cycle increased to 85.63%.

It is concluded that use of the Discovery Learning Model Learning Education Games Combined with a method proven to be an option in science teaching to improve student learning outcomes and student learning activities. The results obtained student learning increase student and managed to meet the completeness criteria and learning activities of students is increasing every meeting.