

**UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR  
KOGNITIF SISWA DENGAN METODE PEMBELAJARAN *GAME*  
EDUKATIF IPA UNTUK SISWA KELAS VIII B SMP NEGERI 1  
MINGGIR**

Oleh :

**Ardiana Putri Anggraeni**

**13312244005**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *game* edukatif IPA untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa, (2) mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Minggir dengan penerapan metode pembelajaran *game* edukatif IPA, (3) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Minggir setelah menerapkan metode pembelajaran *game* edukatif IPA.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas model Kemmis & Mc. Taggart, yang terdiri dari 2 siklus. Siklus I dengan sub materi jaringan pada tumbuhan, sedangkan sub materi pada siklus II yaitu organ pada tumbuhan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII B SMP N 1 minggir, sebanyak 32 siswa. Instrumen dari penelitian ini meliputi RPP, soal *pretest* dan *posttest*, Lembar Kegiatan Siswa (LKS), serta lembar observasi keaktifan siswa. Data hasil belajar kognitif yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan *gain score* dan data keaktifan siswa dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif persentase.

Hasil penelitian ini adalah (1) Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *game* edukatif IPA diawali dengan penjelasan garis besar materi, pembentukkan kelompok, bermain kartu domino IPA sampai dengan selesai agar dapat bisa mengerjakan soal pada LKS, diskusi dan menulis jawaban pada LKS, langkah yang terakhir yaitu presentasi siswa di depan kelas. (2) Pada siklus I keaktifan siswa mencapai 63,41%, sedangkan pada siklus II 76,56%. Pada siklus II persentase keaktifan siswa sudah memenuhi persentase pada indikator keberhasilan yaitu sebesar 65%. (3) Pada siklus I hasil belajar kognitif siswa sebesar 90,62%, sedangkan pada siklus II yaitu sebesar 96,87% jika dilihat dari ketercapaian KKM, sedangkan jika dilihat dari *gain score* pada siklus I 0,58 (sedang) meningkat menjadi 0,75 (tinggi) pada siklus II.

**Kata kunci:** hasil belajar kognitif siswa, keaktifan siswa, metode pembelajaran *game* edukatif IPA.

**THE EFFORTS TO INCREASE ACTIVENESS AND COGNITIVE  
LEARNING OUTPUT OF STUDENTS THROUGH EDUCATIONAL GAME  
OF SCIENCE INSTRUCTIONAL METHOD TO THE STUDENTS OF  
CLASS VIII B SMP N 1 MINGGIR**

**By :**

**Ardiana Putri Anggraeni**

**13312244005**

**ABSTRACT**

*This research aims to (1) describing the learning process with the use of learning methods games educational science (domino card) to increase activeness and cognitive learning outcomes students, (2) describes the improvement of active learning the students of class VIII SMP 1 Minggir with the implementation of the method of learning science educational game (domino card), (3) describes the improvement of cognitive learning outcomes the students of class VIII SMP 1 Minggir after applying educational game method of learning science (domino card).*

*The research method used is the model class action research Kemmis & Mc. Taggart, which consists of 2 the cycle. I cycle with sub network materials on plants, while sub matter at cycle II which is an organ on plants. The subject of the research is that the students of class VIII B SMP N 1 minggir, as much as 32 students. The instrument of this research includes the RPP, questions pretest and posttest, sheet of student activities (worksheets), and observation sheet emphasize student. Cognitive learning results data obtained then analyzed using gain score and emphasize student data analyzed using descriptive techniques percentage.*

*The results of this research are (1) Learning by using educational game learning method of IPA begins with an outline explanation of the material, group formation, playing domino IPA cards to complete in order to be able to work on the problem LKS, discussion and writing answers on the LKS, the last step is the presentation of students in front of the class. (2) On the cycle I emphasize student reach 63,41%, while at cycle II 76,56%. On siklus II percentage kekatifan students already meet the percentage on the indicators of success of 65%. (3) increased the percentage of active students also improve cognitive learning outcomes students who viewed from its achievements KKM at cycle I of 90,62%, while at cycle II of 96,87%. Score gains on the cycle I 0.58 (is) rose to 0.75 (high) at cycle II.*

**Key Words:** *emphasize student, cognitive learning outcomes students, learning methods games educational science.*