

ABSTRAK

Nur Rohmatul Rofiqoh, 1810810059, “*Penerapan Guided Discovery Learning Dengan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Materi Animalia Kelas X MA Yarobi*”. Skripsi Fakultas Tarbiyah Program Studi Tadris Biologi. Pembimbing Irma Yuniar Wardani, M.Pd.

Tujuan penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi pada pembelajaran animalia, (2) untuk menganalisis partisipasi belajar siswa, (3) untuk mengetahui efektivitas *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam belajar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian ini dengan desain quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini melibatkan seluruh kelas X MIPA MA Yarobi. Pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh dengan jumlah 45 siswa. Teknik pengambilan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengukur keterlaksanaan sintaks dan partisipasi belajar siswa, sedangkan dokumentasi untuk memperoleh data terkait pelaksanaan pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan non-parametrik dengan menggunakan uji *Mann Whitney*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi pada materi Animalia menggunakan lembar observasi keterlaksanaan sintaks dengan kategori data keterlaksanaan sintaks sangat baik sebesar 3,25. (2) Partisipasi belajar siswa menggunakan lembar observasi partisipasi belajar siswa untuk mengukur partisipasi belajar sangat baik yaitu sebesar 84% pada kelas eksperimen. (3) Pengaruh *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dengan uji hipotesis mendapatkan nilai sig. 0,001 dimana hasil tersebut kurang dari nilai sig. 0,05 ($0,001 < 0,05$) yang menunjukkan bahwa hipotesis diterima. N-gainnya mendapatkan hasil 0,73 di mana hasil tersebut lebih dari 0,7 ($0,73 > 0,7$) yang artinya pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi efektif dalam pembelajaran, sehingga disimpulkan bahwa *Guided Discovery Learning* dengan Teknik Gamifikasi berpengaruh dalam pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Guided Discovery Learning*, Gamifikasi, Partisipasi Belajar Siswa