

ABSTRAK

Erisa Sindyana (2010310027), “Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Dengan Menggunakan Media Gurita Pintar Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V C MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2023/2024”

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan lebih mendalam tentang penerapan model pembelajaran Game Based Learning dengan menggunakan media pembelajaran gurita pintar pada mata pelajaran IPA di kelas V C MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus. (2) Untuk mendeskripsikan apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA di kelas V C MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus.

Penelitian ini dilakuakn dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Penelitian ini dilakukan di MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus. Peneliti memperoleh data dari sumber data primer yaitu kepala madrasah, guru mata pelajaran IPA kelas V C dan peserta didik kelas V C. Selain data primer, penulis juga mendapatkan data sekunder yang berupa dokumentasi atau arsip yang memiliki keterkaitan dengan madrasah dan peserta didik. Tehnik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan kredibilitas. Tehnik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media gurita pintar ini sesuai dengan apa yang telah ada didalam RPP dengan langkah-langkah: Peserta didik diminta untuk membaca materi yang akan dipelajari dan mendengarkan penjelasan dari pendidik, pendidik meminta peserta didik untuk mencocokkan gambar contoh perpindahan kalor sesuai dengan jenis perpindahan kalor pada media gurita pintar dengan berdiskusi kelompok, pendidik menjelaskan konsep permainan dan aturan permainan serta memulai permainan yang telah dapersiapkan, pendidik memberikan bimbingan dan arahan selama permainan dilaksanakan dan yang terakhir peserta didik beserta pendidik melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran. (2) Faktor pendukung dari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media gurita pintar diantaranya yaitu pendidik yang berkualitas dan berkompeten, peserta didik yang aktif, dan media pembelajaran. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu dibutuhkannya waktu yang cukup lama dan adanya peserta didik yang kurang aktif dalam berdiskusi kelompok.

Kata kunci : Model Pembelajaran *Game Based Learning*, Media Gurita Pintar. Ilmu Pengetahuan Alam