

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Dengan Menggunakan Media Gurita Pintar Pada Mata Pelajaran IPA

1. Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

a. Deskripsi model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan pembelajaran yang dipakai sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran didalam kelas. Model pembelajaran ini berpedoman pada pendekatan pembelajaran yang akan dipakai. Didalam model pembelajaran ada tujuan pembelajaran, tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.¹ Model pembelajaran merupakan suatu komponen penting dalam pembelajaran didalam kelas

Pentingnya model pembelajaran didalam kelas diungkapkan oleh Abas Ayafah, diantaranya, yakni: (1) pemakaian model pembelajaran yang tepat bisa membantu tercapainya sasarna pendidikan yang diinginkan, (2) pemakaian model pembelajaran menjadikan peserta didik mendapatkan informasi yang berguna, (3) pemakaian model pembelajaran bervariasi dan menarik menjadikan peserta didik lebih bersemangat saat mengikuti pelajaran didalam kelas, (4) perkembangan ragam model pembelajaran diperlukan dengan adanya perbedaan karakteristik, cara belajar, serta kepribadian peserta didik. Joyce & Well menuturkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah pola atau rencana yang bisa dipakai untuk menyusun rancangan pembelajaran dalam jangka waktu yang panjang, merancang bahan pembelajaran serta membimbing proses pembelajaran didalam kelas.²

¹ Nurlaelah Nurlaelah and Geminastiti Sakkir, "Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (February 22, 2020): 116, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.230>.

² Meyniar Albina et al., "Model Pembelajaran Di Abad Ke 21," *Warta Dharmawangsa* 16, no. 4 (October 31, 2022): 940, <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>.

b. Deskripsi Model Pembelajaran GBL

Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis *game*. Dalam model pembelajaran ini, peserta didik diminta untuk belajar melalui sebuah permainan atau *game*.³ Coffey menuturkan bahwa Model pembelajaran GBL adalah penggabungan antara materi pembelajaran dengan sebuah *game*. Hal itu dilakukan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran dan memberikan manfaat agar bisa mengikuti zaman dan berpartisipasi dalam kemajuan teknologi global dalam masyarakat.⁴

Model pembelajaran GBL bisa juga dimaknai sebagai pembelajaran yang memadukan antara konsep belajar dan bermain yang membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta menarik minat belajar peserta didik.⁵ Model pembelajaran berbasis *game* secara umum merupakan model yang memuat pertanyaan-pertanyaan atau kuis yang berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Sehubungan dengan hal itu, model pembelajaran berbasis *game* ini dirasa efektif jika diimplementasikan dalam proses pembelajaran sebab bisa memberikan manfaat yang positif terhadap peserta didik. Dalam mengimplementasikan model pembelajaran berbasis *game* ini juga menjadikan peserta didik berpartisipasi secara langsung.⁶

³ Aisyah Cinta Putri Wibawa, Hashina Qiamu Mumtaziah, and Lutfiah Anisa Sholaihah, "Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa," *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1 (April 2021): 20, file:///C:/Users/ASUS/Documents/SKRIPSI/32729-125481-1-PB.pdf.

⁴ Daniel Eka Wijaya, Karina Auliasari, and Hani Zulfia Zahro', "Kombinasi Metode Metode Finite State Machine Dan Game-Based Learning Pada Game 'Escape From Cov-Madness,'" *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 5, no. 1 (March 2021): 88, file:///C:/Users/ASUS/Documents/SKRIPSI/3220-Article%20Text-7521-1-10-20210227.pdf.

⁵ Hayu Ika Anggraini and Shirly Rizki Kusumaningrum, "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (Dgbl) Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 2, no. 11 (November 2021): 1893.

⁶ Afrilya Puji Prayoga, "Amplifikasi Kahoot sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning," *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain* 24, no. 2 (August 9, 2021): 112, <https://doi.org/10.24821/ars.v24i2.4599>.

Connoly menuturkan bahwa *games based learning* merupakan proses pembelajaran yang menggunakan sebuah *game* agar tujuan pendidikan bisa tercapai. Sejalan dengan pendapat itu, Torrente juga menuturkan bahwa *game based learning* ini adalah model pembelajaran yang dilakukan menggunakan sebuah *game* dengan tujuan yang sangat serius yaitu agar tujuan pendidikan bisa tercapai.⁷ Mengimplementasikan model pembelajaran *game based learning* dalam pembelajaran selaras dengan apa yang dijelaskan Winatha dan Setiawan bisa mengasah dan mengembangkan kemampuan mengetahui, memahami dan mengevaluasi materi-materi pelajaran yang didapat oleh peserta didik itu sendiri.⁸

Dari sejumlah pendapat dan deskripsi model pembelajaran *game based learning* yang sudah dipaparkan bisa ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *game based learning* bisa dimaknai sebagai model pembelajaran yang dipakai dengan cara menggabungkan sebuah permainan dengan materi pelajaran dengan maksud tujuan pembelajaran bisa tercapai. Tidak hanya itu, akan tetapi penerapan model pembelajaran GBL juga bisa menarik minat serta semangat peserta didik dalam pembelajaran sebab model pembelajaran GBL merupakan model yang menarik dan tidak membuat jenuh serta bosan saat pembelajaran berlangsung.

McGonical menuturkan bahwa ada empat fitur utama dalam aspek pendidikan yang terkandung dalam permainan. Diantarnya adalah:

- a. Hasil atau tujuan yang didapatkan oleh peserta didik sesudah melakukan sebuah permainan

⁷ Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (September 28, 2020): 199, <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

⁸ Efrika Marsya Ulfa et al., "Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (September 27, 2022): 9346, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>.

- b. Batasan-batasan atau aturan yang harus taati oleh pemain agar bisa mencapai tujuan dalam permainan
 - c. *Feedback system*, memperlihatkan seberapa dekat peserta dengan tujuan yang ingin dicapai dalam permainan
 - d. *Voluntary participation*, keterlibatan tiap-tiap peserta dalam permainan dan secara sadar bisa menerima adanya *goals*, *rules*, dan *feedback system* yang sudah di tentukan.⁹
- c. Karakteristik Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Tiap-tiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda. Model pembelajaran GBL memiliki karakteristik, yakni:

1. Menarik dan mengasyikkan

Model pembelajaran GBL ini memiliki karakteristik yang menarik dan mengasyikkan. Hal itu terjadi sebab pemakaian permainan dalam pembelajaran akan bisa menarik perhatian peserta didik serta dalam pembelajaran tentu akan terasa mengasyikkan. Peserta didik tidak gampang bosan dan jenuh selama proses pembelajaran dijalankan.

2. Menantang

Dalam sebuah permainan pasti ada tantangan yang harus dilewati oleh pemain. Sehubungan dengan hal itu, model pembelajaran GBL ini menjadikan peserta didik merasa tertantang untuk bisa menyesuaikan dan beradaptasi dengan permainan yang dilakukan. Hal itu bisa bermanfaat di masa yang akan datang, sebab kelak pasti akan ada banyak tantangan yang harus dilewati oleh peserta didik dalam pembelajaran.

3. Umpan balik seta Interaktif

Pemakaian model pembelajaran GBL memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan peserta didik lain dengan cara menggunakan permainan yang interaktif contohnya seperti permainan berburu gurita dengan menggunakan

⁹ Winatha and Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar," 199.

media gurita pintar. Umpan balik yang didapatkan peserta didik mengajarkan bahwa segala tindakan yang dilakukan akan mendapatkan umpan balik atau efek. Peserta didik juga bisa belajar dari kesalahan atau kegagalan yang sudah dilakukan

4. Adanya kerjasama dan sosial

Melalui model pembelajaran GBL peserta didik diharapkan bisa bekerja sama dan berkomunikasi dengan peserta didik lain saat pembelajaran agar bisa mencapai tujuan bersama. Adanya komunikasi dan kerjasama yang baik akan dapat mengasah keterampilan sosial peserta didik.¹⁰

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Tiap-tiap model pembelajaran pasti memiliki langkah-langkah yang berbeda. Berikut langkah-langkah model pembelajaran GBL:

1) Memilih permainan selaras dengan topik pembelajaran

Langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan permainan yang selaras dengan topik yang akan di sampaikan dalam pembelajaran.

2) Menjelaskan konsep

Langkah berikutnya adalah menjelaskan konsep dari topik pembelajaran yang akan disampaikan. Hal itu dilakukan agar peserta didik bisa terarah dalam melakukan permainan yang sudah dipilih

3) Menjelaskan aturan bermain

Langkah berikutnya yaitu menjelaskan aturan bermain yang ada dalam permainan yang sudah dipilih. Dengan begitu peserta didik akan belajar untuk disiplin dan bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya

4) Memulai permainan

Langkah berikutnya yaitu melakukan permainan yang sudah dipilih selaras dengan topik pembelajaran. Permainan dilakukan selaras dengan waktu yang sudah di tentukan. Peserta didik juga diminta untuk melakukan permainan dengan

¹⁰ Wibawa, Mumtaziah, and Sholaihah, "Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa," 20.

sungguh-sungguh agar bisa mengambil pembelajaran sambil bermain

5) Merangkum pengetahuan

Sesudah permainan selesai dilakukan, peserta didik diberikan waktu agar bisa merangkum apa yang didapatkannya saat permainan berlangsung.

6) Melakukan refleksi

Langkah yang terakhir adalah melakukan refleksi hasil dari pembelajaran yang sudah dilakukan.¹¹

e. Manfaat model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Manfaat penerapan model pembelajaran *game based learning* dalam pembelajaran diantara lain:

1. Meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik

Pemakaian permainan dalam pembelajaran bisa menarik perhatian dan memotivasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah. Sehingga peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain memotivasi peserta didik, model pembelajaran ini juga mengajarkan peserta didik terlibat langsung secara aktif dalam kegiatan belajar dikelas.

2. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama

Melalui permainan berkelompok, peserta didik diminta untuk bekerja sama dengan satu timnya agar bisa menyelesaikan misi permainan dengan mudah. Melalui permainan berkelompok itu peserta didik meningkatkan kemampuannya untuk bekerja sama dengan satu tim dan berinteraksi dengan peserta didik lainnya.

3. Memberikan *feedback* dan perkembangan peserta didik yang cepat

Dalam permainan adanya poin atau skor yang didapatkan menandakan bahwa perkembangan kemampuan peserta didik bisa terlihat secara langsung dan bisa dipantau. Hal itu menandakan

¹¹ Agnes Meiliana, "7 Tips Efektif Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital," *Kejar Cita* (blog), February 2021, <https://blog.kejarcita.id/7-tips-efektif-penerapanpembelajaran-berbasis-game-digital/>.

bahwa *feedback* yang didapatkan peserta didik bisa langsung diketahui.

4. Dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dan kemampuan memecahkan masalah

Kemampuan berfikir kreatif dibutuhkan peserta didik dalam memecahkan misi dalam permainan yang dilakukan. Sehubungan dengan hal itulah pemakaian model pembelajaran GBL bisa menjadikan peserta didik bisa untuk memecahkan suatu persoalan dengan cara berfikir secara kreatif.

5. Dapat melatih peserta didik untuk bereksperimen dan berani mengambil resiko

Permainan yang menantang bisa menjadikan peserta didik untuk berani bereksperimen dan mengambil resiko. Peserta didik yang salah langkah dalam permainan bisa belajar dari kesalahan yang dilakukan agar bisa mencapai tujuan permainan.¹²

f. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran GBL

1) Kelebihan

- a) Peserta didik berperan aktif dan berinteraksi secara langsung
- b) Peserta didik bisa dengan mudah memahami materi pelajaran
- c) Peserta didik cenderung aktif dalam pembelajaran
- d) Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, menggembirakan dan menarik
- e) Meningkatkan dan mengembangkan rasa kekompakan serta solidaritas antar peserta didik
- f) Memudahkan guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik

2) Kelemahan

- a) Waktu yang diperlukan cukup lama. Hal itu terjadi sebab tidak semua peserta didik bisa dengan mudah memahami cara bermain permainan yang sudah dipilih

¹² Surattana Adipat et al., "Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts," *International Journal of Technology in Education* 4, no. 3 (July 20, 2021): 548–49, <https://doi.org/10.46328/ijte.169>.

- b) Dapat menciptakan suasana gaduh dalam kelas jika guru tidak bisa mengkondisikan peserta didik
- c) Guru yang lebih ekstra dalam mengkondisikan peserta didik agar kelas tetap dalam keadaan yang kondusif¹³

2. Media Pembelajaran Gurita Pintar

a. Deskripsi Media Pembelajaran

Pemakaian media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang bisa menjadikan proses belajar bisa sukses. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menyalurkan pesan pada peserta didik. Suryani memaparkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang membantu peserta didik untuk merangsang pemikiran, perhatian, perasaan dan juga keterampilan sehingga terjadilah proses belajar. Di lain sisi, Tafonao juga berpendapat bahwa salah satu aspek yang memiliki peranan penting dalam aktivitas pembelajaran adalah media pembelajaran sebab dengan menggunakan media pembelajaran kualitas proses belajar akan menjadi menyenangkan dan lebih menarik.¹⁴

Pemakaian media pembelajaran bisa membantu guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik. Materi yang kompleks akan bisa gampang dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran juga memberikan kesan dan pengalaman baru bagi peserta didik¹⁵. Selain tu, pemakaian media pembelajaran ini bisa meningkatkan perhatian dan minat peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari¹⁶. Di lain sisi peserta didik akan lebih gampang dalam memahami materi pembelajaran sehingga peserta didik bisa menguasai

¹³ Anggraini and Kusumaningrum, "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (Dgbl) Di Sekolah Dasar," 1892.

¹⁴ Shella Nabila, Idul Adha, and Riduan Febriandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (September 12, 2021): 3929, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>.

¹⁵ Herka Maya Jatmika, "Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar" 3, no. 1 (2005): 91.

¹⁶ Annisa Mayasari et al., "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (October 30, 2021): 175, <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.

pembelajaran dan bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.¹⁷

1) Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu manfaat pemakaian media pembelajaran merupakan motivasi peserta didik bisa meningkat dan bisa mempengaruhi psikologis peserta didik¹⁸ Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional memaparkan bahwa ada delapan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar,, yakni:

a) Penyampaian materi pelajaran yang diseragamkan.

Penafsiran yang berbeda-beda dari tiap-tiap guru terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu bisa mengakibatkan adanya kesenjangan informasi yang didapatkan oleh peserta didik. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda-beda itu bisa dihindari sehingga dapat disampaikan secara seragam pada peserta didik.

b) Pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas

Media pembelajaran bisa menampilkan informasi dengan sejumlah cara, seperti melalui suara, gambar, gerakan, warna, baik secara alami ataupun manipulasi. Sehubungan dengan hal itu pemakaian media pembelajaran bisa membantu guru dalam menjelaskan materi dengan jelas, bisa membantu guru menciptakan suasana belajar yang aktif serta bisa menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.

c) Peserta didik lebih interaktif dalam pembelajaran

Dengan menggunakan media pembelajaran bisa menjadikan komunikasi antara guru dan peserta didik lebih aktif. Tanpa media pembelajaran memungkinkan guru cenderung

¹⁷ Pari Purnaningsih, "Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Kenaikan Hasil Belajar Bahasa Inggris," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 2, no. 1 (March 25, 2017): 35, <https://doi.org/10.32493/informatika.v2i1.1503>.

¹⁸ Jatmika, "Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar," 95.

lebih banyak berbicara dan peserta didik hanya akan menjadi pendengar.

- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan menggunakan media pembelajaran guru akan lebih gampang dalam menyampaikan materi dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak perlu berulang kali menjelaskan materi pada peserta didik, dengan bantuan media peserta didik bisa dengan gampang memahami materi yang disampaikan.

- e) Kualitas hasil belajar peserta didik meningkat

Dengan bantuan media pembelajaran peserta didik bisa menyerap materi pembelajaran lebih dalam dan utuh. Hal itu terjadi sebab dengan media pembelajaran peserta didik bisa melihat, menyentuh, merasakan bahkan mengalasi secara langsung, sehubungan dengan hal itu, peserta didik akan lebih gampang paham jika dibandingkan dengan tanpa menggunakan media.

- f) Pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja jika menggunakan media pembelajaran

Dengan menggunakan media, peserta didik bisa lebih leluasa dalam melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Contohnya dengan menggunakan media pembelajaran berupa video.

- g) Melalui media Peserta didik bisa menumbuhkan sikap positif terhadap materi serta proses pembelajaran

Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran bisa lebih menarik bagi peserta didik, sehingga mereka akan termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan serta termotivasi mencari sumber ilmu pengetahuan yang diperlukan.

- h) Mengubah peran guru kearah yang lebih produktif serta positif

Pemanfaatan media pembelajaran dengan baik bisa menjadikan guru bukan dari satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Guru

tidak lagi harus menjelaskan seluruh materi pembelajaran sebab bisa berbagi peran dengan media. Sehubungan dengan hal itu guru memiliki waktu yang cukup banyak untuk bisa memperhatikan pada aspek-aspek edukatif lainnya. Contohnya seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, memotivasi peserta didik dan lain sebagainya.¹⁹

2) Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga semangat belajar peserta didik bisa meningkat. Levie & Lentz menuturkan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran, terlebih media visual, yakni:

a) Fungsi Atensi

Fungsi atensi merupakan fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik dan mengarahkan konsentrasinya terhadap materi yang berkaitan dengan makna visual yang disajikan atau yang menyertai teks pelajaran. Saat peserta didik tertarik dengan media yang dipakai maka peserta didik bisa berkonsentrasi dan fokus dalam pembelajaran yang sedang dijalankan.

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif merupakan fungsi yang memperlihatkan sikap peserta didik yang tertarik akan materi yang disampaikan. Melalui media visual emosi dan sikap peserta didik bisa tergugah serta semangat belajar peserta didik bisa ditingkatkan. Contohnya saat mendapatkan informasi yang berkaitan dengan masalah sosial atau ras.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif merupakan fungsi media visual yang bisa diperhatikan dari penemuan terdahulu yang memaparkan bahwa gambar visual bisa mempermudah peserta didik

¹⁹ Erika Dini Putri, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqro* ' 5, no. 2 (March 2018), <https://doi.org/10.31219/osf.io/adw5s>.

mencapai tujuan pembelajaran yaitu untuk memahami serta mengingat informasi yang ada dalam gambar.

d) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris merupakan fungsi media visual yang bisa membantu peserta didik yang memiliki kesulitan membaca. Sehingga dengan menggunakan media visual ini peserta didik akan dengan gampang bisa menerima dan memahami isi teks pelajaran yang disajikan dalam berupa teks atau secara verbal.²⁰

3) Macam-macam Media Pembelajaran

Perkembangan psikologi belajar serta system pendidikan bisa terpengaruh akibat perkembangan pendidikan yang sangat pesat. Hal itu mengakibatkan terjadinya kemajuan teknologi pembelajaran dan pemakaian media pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi yang begitu cepat menjadikan media pembelajaran bisa berkembang dengan cepat dan memiliki ciri khas masing-masing. Oemar Hamalik menuturkan bahwa ciri-ciri umum media pembelajaran, yakni:

- a) media pembelajaran merupakan suatu benda yang bisa diraba, diperhatikan dan didengar serta bisa diamati menggunakan panca indera
- b) Media pembelajaran memiliki ciri utama yaitu suatu benda atau hal-hal yang bisa diperhatikan dan didengar
- c) Media pembelajaran dijadikan alat komunikasi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran
- d) Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran baik didalam kelas ataupun diluar kelas
- e) Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang dipakai dalam proses pembelajaran

²⁰ Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017), 12.

- f) Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang memiliki kaitan erat dengan metode belajar.²¹

Ada juga macam-macam media pembelajaran menurut para ahli, secara umum bisa dikelompokkan menjadi 3 macam, yakni:

- a. Media audio, yakni media pembelajaran yang mengandalkan kemampuan suara. Contohnya seperti radio, kaset dan sebagainya²²
 - b. Media visual, merupakan suatu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Pemakaian media visual menjadikan peserta didik bisa menyaksikan secara langsung alat peraga yang dipakai. Contohnya seperti foto, lukisan dan lain sebagainya²³
 - c. Media audiovisual, merupakan media yang menampilkan sebuah gambar yang ada suara didalam gambar itu secara bersamaan saat menyampaikan informasi atau pesan Contohnya seperti film dan video.²⁴
- b. Media Gurita Pintar

Media pembelajaran gurita pintar merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa dijadikan alternative. Media pembelajaran gurita pintar merupakan media pembelajaran yang mudah, simple, menarik dan juga mana bagi peserta didik. Langkah-langkah dalam menggunakan media gurita pintar dalam pembelajaran IPA, yakni: (1) peserta didik dibagi menjadi sejumlah kelompok yang memuat 4-5 anggota; (2) peserta didik diberikan papan gurita beserta kartu perihal materi IPA; (3) peserta didik mendengarkan instruksi guru; (4) peserta didik menempel materi yang disediakan dalam

²¹ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): 105–6, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

²² Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

²³ Mayasari et al., "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," 174.

²⁴ Nina Fitriyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon perihal Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Tunas Bangsa* 6, no. 1 (February 2019): 106.

kartu materi secara urut pada tentakel gurita; (5) peserta didik merangkum materi selaras dengan pemahaman mereka; (6) peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaannya; (7) peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari²⁵

Pemakaian media pembelajaran gurita pintar sebagai media visual memiliki sejumlah keunggulan, diantaranya bisa memberikan gambaran nyata sehingga peserta didik akan dengan gampang menangkap materi yang disampaikan, tampilannya yang menjadikan peserta didik termotivasi, memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan media pembelajaran visual juga menayangkan gambaran secara nyata perihal benda atau kejadian.²⁶ Dari penjabaran diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa materi pelajaran yang akan diajarkan akan bisa dengan gampang dipamahami oleh peserta didik saat diajarkan dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu hal yang bisa dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajara gurita pintar.²⁷

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Deskripsi IPA

Ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang berkaitan dengan makhluk hidup dan alam semesta yang diperlukan sebuah eksperimen dengan tujuan sebagai penguatan secara konseptual.²⁸ Sri M. Iskandar menuturkan bahwa IPA merupakan sebuah pengetahuan yang didapatkan manusia secara luas melalui cara pengamatan dan percobaan yang berurutan, serta dijelaskan dengan bantuan sejumlah aturan, hokum, teori, prinsip dan hipotesa. Berbeda dengan pendapat Sri M.

²⁵ Heri Setiawan et al., “Efektivitas Media Gurita Kata Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Bagi Siswa Sekolah Dasar,” *Sittah: Journal of Primary Educatio* 4, no. 2 (Oktober 2023): 143–44.

²⁶ Yulita Pujilestari and Afni Susila, “Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,” *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi* 19, no. 02 (April 17, 2020): 43, <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>.

²⁷ Setiawan et al., “Efektivitas Media Gurita Kata Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Bagi Siswa Sekolah Dasar,” 144.

²⁸ Muhammad Siddiq Permana et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia,” *Jurnal Algoritma* 11, no. 2 (February 28, 2015): 256, <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.11-2.254>.

Iskandar, Maslichah Asy'ari mendeskripsikan IPA merupakan pengetahuan perihal alam yang didapatkan manusia melalui cara yang terkontrol. Pendapat itu bisa dimaknai bahwa sains atau IPA merupakan sebagai produk dan juga sebagai proses. IPA sebagai produk adalah pengetahuan manusia, di lain sisi IPA sebagai proses merupakan cara bagaimana pengetahuan itu didapatkan.²⁹ Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang berkaitan dengan makhluk hidup dan alam semesta yang diperlu dilakukan sebuah eksperimen dengan tujuan sebagai penguatan secara konseptual.

Pembelajaran IPA dijadikan sebagai pondasi awal peserta didik dalam menggali pengetahuan, keterampilan serta sikap ilmiah. Pembelajaran IPA bukan hanya sebagai penguasaan pengetahuan yang berupa fakta, prinsip ataupun konsep saja, akan tetapi pembelajaran IPA juga mengarahkan peserta didik untuk mencari tahu perihal alam secara sistematis. Tidak hanya itu, pembelajaran IPA juga mengajarkan peserta didik untuk berproses dalam menemukan dan membentuk sikap ilmiah.³⁰ IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang ada didalam dunia pendidikan. IPA adalah mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan alam sekitar. Sehubungan dengan hal itu, pembelajaran IPA juga bisa berfungsi sebagai sarana untuk membentuk peserta didik yang peduli terhadap alam dan lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran IPA juga bisa menjadikan peserta didik untuk lebih menjaga kelestarian lingkungan.³¹

b. Hakikat dan tujuan pembelajaran IPA

Dari deskripsi-deskripsi IPA diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwa hakikat IPA memuat empat unsur utama yang menjadi ciri dari pembelajaran IPA,, yakni:

²⁹ Sappe, Ernawati, and Irmawanty, "Hubungan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V sdn 231 Inpres Kapunrengan Kecamatan Mangarabombang Kabupaten takalar," 534.

³⁰ Purniadi Putra, "Pendekatan Etnopedagogi dalam Pembelajaran IPA SD/MI," *Primary Education Journal (PEJ)* 1, no. 1 (December 12, 2017): 17, <https://doi.org/10.30631/pej.v1i1.1>.

³¹ Purniadi Putra, "Penerapan Pendekatan Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Di SDN 01 Kota Bangu," *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (Oktober 2017): 30.

- 1) Adanya rasa ingin tahu perihal suatu benda, makhluk hidup, fenomena alam, dan juga rasa ingin tahu perihal hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang bisa dipecahkan menggunakan prosedur yang benar. IPA juga memiliki sifat yang *open ended*;
- 2) Proses dalam pembelajaran IPA dalam memecahkan masalah haruslah melalui metode ilmiah. Metode ilmiah diantaranya yaitu mulai dari penyusunan hipotesis, kemudian perancangan eksperimen, melakukan penilaian, pengukuran, dan yang terakhir adalah menarik kesimpulan;
- 3) Produk yang dihasilkan berupa fakta, prinsip, teori dan hukum;
- 4) Implementasi metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.³²

Berbeda dengan hakikat IPA, pembelajaran IPA juga memiliki tujuan. Tujuan pokok dari pembelajaran IPA adalah:

- 1) Peserta didik bisa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan serta rasa ingin tahu dalam memecahkan masalah;
- 2) Agar peserta didik bisa memiliki rasa peduli terhadap lingkungan, menghargai, memelihara serta menjaga lingkungan sekitar sebagai salah satu ciptaan Yang Maha Esa;
- 3) Agar peserta didik mendapatkan bekal ilmu pengetahuan yang bermanfaat serta bisa mengimplementasikannya di kehidupan masyarakat.

Dari sejumlah tujuan diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwa IPA lebih menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mengolah pengetahuan yang didapatkan serta keterampilan dimilikinya dalam memecahkan masalah. Dengan kemampuan serta keterampilan yang dimiliki peserta didik diharapkan agar bisa melestarikan serta menjaga lingkungan yang ada disekitarnya.³³

³² Permana et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia," 256.

³³ Ewita Cahya Rahmadanti, "Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Pembelajaran Ipa," *Jurnal Tawadhu* 4, no. 1 (n.d.): 1056–57.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Ruang lingkup pembelajaran IPA pada tingkatan SD/MI selaras dengan kurikulum 2013 memuat enam lingkup sains, yakni kerja ilmiah dan keselamatan kerja, makhluk hidup dan system kehidupan (memuat bagian tubuh manusia dan perawatannya, makhluk hidup disekitarnya, tumbuhan, hewan, dan manusia), energy dan perubahannya (gaya dan gerak, sumber energy, bunyi, cahaya, sumber daya alam, suhu dan kalor, rangkaian listrik dan magnet), materi dan perubahannya (ciri benda, penggolongan materi perubahan wujud), bumi dan atmosfer (rotasi dan revolusi bumi, cuaca dan musim, dan system tata surya), dan yang terakhir sains, lingkungan teknologi dan masyarakat (dampak perubahan musim terhadap kegiatan sehari-hari, lingkungan dan kesehatan dan sumber daya alam).

Berlandaskan uraian ruang lingkup pembelajaran IPA diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA memiliki sifat yang kontekstual. Sehubungan dengan hal itu, guru diharapkan agar bisa mengemas pembelajaran IPA agar senantiasa dekat dengan lingkungan sekitar.³⁴

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian perihal penerapan model pembelajaran *game based learning* dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti bukanlah penelitian yang pertama kali melainkan sudah ada sejumlah peneliti yang menjalankan studi perihal penerapan model pembelajaran *game based learning* sebelumnya. Sehubungan dengan hal itu, peneliti membuktikan orisinalitas dari penelitian ini dengan cara menyajikan sejumlah penelitian terdahulu yang dipakai untuk mengetahui persamaan dan perbedaan agar tidak terjadi pengulangan penemuan yang sudah dikaji oleh peneliti terdahulu. Berlandaskan studi literature ada sejumlah karya tulis yang terdahulu diantaranya:

1. Studi yang dijalankan oleh Nur Fathin Muhtadillah, dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tkj 1 Smkn 2 Ponorogo Tahun*

³⁴ I Made Ari Winangun, "Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA SD," *Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (March 2020): 69.

Pelajaran 2021/2022 (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022)

Hasil dari penelitian ini adalah terjadinya kenaikan secara signifikan pada hasil belajar mata pelajaran PAI siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo melalui penerapan model pembelajaran game based learning yang sudah dilakukan. Kenaikan bisa diperhatikan dari hasil tes yang dilakukan. Pada saat tes prasiklus nilai rata-rata yang didapatkan senilai 48,96 termasuk kedalam kategori sangat kurang, kemudian tes siklus I mendapatkan nilai rata-rata 74,13 termasuk kedalam kategori bagus, kemudian yang terakhir pada tes siklus II peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 93,76 yang termasuk kedalam kategori istimewa.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan bisa ditarik kesimpulan persamaan dan perbedaan antara studi yang dijalankan oleh Nur Fathin Muhtadillah dengan studi yang dijalankan oleh peneliti. Letak persamaannya yaitu penerapan model pembelajaran yang dipakai yaitu model pembelajaran game based learning. Di lain sisi letak perbedaan antara studi yang dijalankan Nur Fathin Muhtadillah terletak pada tujuan, media yang dipakai serta metode penelitian yang dipakai dari penelitian. Dalam studi ini, peneliti memiliki tujuan penelitian yaitu bagaimana penerapan model pembelajaran game based learning dengan menggunakan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA ditingkatkan Madrasah Ibtidaiyah. Di lain sisi studi yang dijalankan oleh Nur Fathin Muhtadillah menggunakan media Hanphone dan penelitian dilakukan pada tingkatana Sekolah Menengah Kejurusan³⁵

2. Studi yang dijalankan oleh Nadaa Imtiyaz, dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V Mim Pk Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023* (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, 2023)

Hasil penelitian itu memperlihatkan bahwa 1) keterampilan berpikir kritis peserta didik pada kelas

³⁵ Nur Fathin Muhtadillah, "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022" (Ponorogo, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022).

eksperimen yang mengimplementasikan model pembelajaran GBL termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata senilai 69,09 di lain sisi di kelas kontrol yang mengimplementasikan model pembelajaran *direct instruction* termasuk dalam kategori sedang dengan nilai rata-rata senilai 57,82; 2) H_0 ditolak dengan alasan ada perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas eksperimen sebelum dan sesudah diimplementasikan model pembelajaran GBL dengan nilai $0,00 \leq 0,05$ pada uji Paired sample T-test. Di lain sisi pada kelas Kontrol H_0 ditolak sebab ada perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah dipakainya model pembelajaran *direct instruction* dengan nilai $0,000 \leq 0,05$; 3) hasil dari uji Independent Sample T-test memperlihatkan hasil senilai $0,000 \leq 0,05$ yang bermakna bahwa H_0 ditolak. Berlandaskan hasil penelitian bisa ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran bisa mempengaruhi keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi siklus air kelas V MIM PK Blimbing Gatak

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan bisa ditarik kesimpulan persamaan dan perbedaan antara studi yang dijalankan oleh Nadaa Imtiyaz dengan studi yang dijalankan oleh peneliti. Persamaan dari studi yang dijalankan oleh Nadaa Imtiyaz dengan studi yang dijalankan oleh penelitian adalah pemakaian model pembelajarannya yaitu model pembelajaran *game based learning*. Di lain sisi perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada fokus penelitian, dimana pada studi yang dijalankan oleh Nadaa Imtiyaz berfokus pada keterampilan berfikir kritis peserta didik materi siklus air, di lain sisi pada studi yang dijalankan oleh peneliti berfokus pada penerapan model pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran.³⁶

3. Studi yang dijalankan oleh David Agung Priyonggo, dengan judul *Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Suru Ii Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk*

³⁶ Nadaa Imtiyaz, "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V MIM PK Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/202" (Surakarta, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, 2023).

Meningkatkan Aspek Kognitif (Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2010)

Hasil penelitian yang sudah dilakukan memperlihatkan adanya kenaikan Aspek kognitif siswa dari siklus I sampai II. Pada saat siklus I saat pre test aspek kognitif senilai 17,5% meningkat menjadi 37,5% saat post test dan siklus II saat pre test aspek kognitif senilai 35% meningkat menjadi 97,6% saat post test. Sebab adanya sistem alat permainan cakram pertanyaan yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan secara acak dan menjadikan peserta didik bertanggung jawab atas jawabannya menjadikan model pembelajaran ini bisa sukses. Hasil penelitian, bisa ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *Game Based Learning* pada pokok bahasan Daur air dan peristiwa alam bisa meningkatkan aspek kognitif siswa kelas V SD N Suru II, Kecamatan Geyer, Kabupaten Grobogan

Dari hasil penelitian bisa ditarik kesimpulan persamaan dan perbedaan antara studi yang dijalankan oleh David Agung Priyonggo dengan studi yang dijalankan oleh peneliti. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah pemakaian model pembelajarannya yaitu model pembelajaran game based learning dan subjek penelitian yaitu pada tingkatan Sekolah Dasar. Perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada fokus penelitian. Pada studi yang dijalankan oleh David Agung Priyonggo pada kenaikan aspek kognitif peserta didik, di lain sisi studi yang dijalankan penelitian berfokus pada penerapannya model pembelajarannya dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berupa gurita pintar.³⁷

4. Studi yang dijalankan oleh Dina Ari Kusmawati, dengan judul *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Pendekatan Game Based Learning* (Skripsi Universitas Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018)

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran yang berbasis permainan dalam pembelajaran bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis

³⁷ David Agung Priyonggo, "Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru Ii Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif" (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2010).

matematis peserta didik. Secara spesifik, indikator memutuskan suatu tindakan merupakan indikator dari kemampuan berpikir kritis matematis yang mengalami kenaikan paling meningkat. Di lain sisi, pada siklus I ke siklus II ada kenaikan aktivitas peserta didik yang baik dan respon positif terhadap pembelajaran matematika melalui penerapan pendekatan Game Based Learning. Dari hasil penelitian yang mengalami kenaikan paling tinggi adalah aktivitas mental dengan indikator menentukan tindakan.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan bisa ditarik kesimpulan persamaan dan perbedaan antara studi yang dijalankan oleh Dina Ari Kusumawati dengan studi yang dijalankan oleh peneliti. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah model pembelajaran yang dipakai yaitu model pembelajaran game based learning. Di lain sisi perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada fokus penelitian. Pada studi yang dijalankan oleh Dina Ari Kusumawati berfokus pada kenaikan kemampuan berpikir kritis matematis serta tingkatan yang pilih adalah tingkatan Madrasah Tsanawiyah, di lain sisi studi yang dijalankan oleh peneliti berfokus pada penerapan model pembelajaran game based learning dengan berbantuan media pembelajaran pada tingkatan Madrasah Ibtidaiyah.³⁸

5. Penelitian yang dilakukan oleh Galuh Wilujeng Nugraheni, dengan judul *Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sdn Krenceng I* (Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022)

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pemakaian media maze game pada kelas II A SDN Krenceng I dengan menggunakan pendekatan game based learning sukses meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tiap-tiap siklusnya. Nilai rata-rata pada siklus I menjadi 68,3 dan ketuntasan belajar klasikal menjadi 65,2%. Di lain sisi pada siklus II ketuntasan belajar klasikal senilai 82,6% dengan nilai rata-rata 78,3%.

³⁸ Dina Ari Kusumawati, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Pendekatan Game Based Learning" (Jakarta, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018).

Dari hasil penelitian itu bisa ditarik kesimpulan bahwa persamaan dari penelitian ini dengan studi yang dijalankan oleh peneliti adalah model pembelajaran yang dipakai yaitu model pembelajaran *game based learning*. Di lain sisi perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Pada studi yang dipakai Galuh Wilujeng Nugraheni media pembelajaran yang dipakai adalah media maze game, di lain sisi peneliti menggunakan media pembelajaran berupa gurita pintar.³⁹

C. Kerangka Berpikir

Salah satu penyebab dari kurangnya semangat belajar dan minat belajar peserta didik kelas V C MI NU Nurul Haq pada mata pelajaran IPA yang dianggap sulit bagi sebagian besar peserta didik adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang cocok pada karakteristik peserta didik. Oleh sebab itu, peserta didik terkadang belum dapat memahami mengenai pengetahuan materi yang disampaikan oleh guru. Jika guru menggunakan model pembelajaran yang tidak hanya monoton seperti ceramah saja, maka peserta didik akan dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, contohnya seperti menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang menarik saja, akan tetapi penggunaan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi minat belajar serta semangat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

Di Madrasah Ibtidaiyah NU Nurul Haq guru kelas V C mencoba menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA. Penggunaan model pembelajaran GBL dan media gurita pintar ini diharapkan dapat menjadikan peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran serta dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Penggunaan model pembelajaran tersebut juga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama, menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan menjadikan peserta didik cenderung aktif dalam pembelajaran. Berikut merupakan gambar bagan Model

³⁹ Galuh Wilujeng Nygrahaeni, "Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II DI SDN Krenceng" (Jakarta, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022).

pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA kelas VC MI NU Nurul Haq. Berikut kerangka berfikir dari penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan media gurita pintar :

Gambar 2.1
Bagan Model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA kelas VC MI NU Nurul Haq Tahun Pelajaran 2023/2024

