

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus

Madrasah Ibtidaiyah NU Nurul Haq didirikan oleh seorang ulama yang berasal dari Desa Jetak Kedungdowo, Kaliwungu, Kudus bernama K.H. Bachri pada tanggal 18 Juni 1954. Pada tahun 1917 merupakan awal dimulainya K.H Bachri menyebarkan ajaran agama Islam pada masyarakat sekitar dimana sebagian besar masyarakat saat itu belum memahami perihal ajaran agama Islam. Salah satu bentuk ajaran yang beliau lakukan yaitu dengan mengajarkan mengaji pada masyarakat yang saat itu hanya diikuti oleh sejumlah orang saja. Seiring dengan berjalannya waktu dan dengan penuh kesabaran serta ketekunan beliau dalam mengajarkan mengaji masyarakat lama-kelamaan menjadi bertambah banyak, sehingga pada tahun 1934 beliau mendirikan pondok yang dipakai sebagai tempat belajar mengaji yang diberi nama pondok Al-Bahriyah.

Pada saat itu, masyarakat yang belajar mengaji dengan K.H. Bachri masih bersifat umum. Beliau membolehkan siapa saja yang ingin mendalami ajaran agama Islam dan mengaji. Sebab semakin banyaknya masyarakat yang mengaji, K.H. Bachri akhirnya membagi waktu mengaji menjadi dua tahapan yaitu ngruku' dan mengeja. Ngruku' merupakan murid yang sudah bisa membaca huruf hijaiyah dan membaca arab bersambung dan membaca Al-Qur'an dengan benar. Di lain sisi mengeja merupakan murid yang masih mempelajari huruf hijaiyah agar bisa membaca Al-Qur'an dengan lancar dan benar. Pembagian waktu itu diantaranya:

- a. Ba'dal subuh untuk putri-putri yang sudah bisa mengaji secara ngruku'
- b. Ba'dal dhuhur untuk putri-putri yang baru mengeja
- c. Ba'dal ashar untuk putra-putra yang baru mengeja
- d. Ba'dal maghrib untuk putra-putra yang sudah ngruku'

Kegiatan itu berlangsung kurang lebih selama 10 tahun. Sebab semakin banyaknya masyarakat yang ikut mengaji, masyarakat Desa Prambatan Kidul mengusulkan agar bisa mendirikan madrasah dengan maksud untuk memajukan

pendidikan. Hal itu dilakuak agar para santri bisa mengikuti pembelajaran dengan leluasa, waktu yang cukup serta mendapatkan ilmu pengetahuan yang sempurna, baik ilmu umum ataupun ilmu agamanya. Akhirnya pada tahun 1954 M dibuatlah madrasah yang mengalami perubahan serta perkembangan secara terus menerus hingga saat ini.¹

2. Profil Umum MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus

Berikut merupakan identitas dari MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus, yakni:

Tabel 4.1
Profil Umum MI NU Nurul Haq

| | |
|-------------------------------------|----------------------------|
| Nama Madrasah | MI NU Nurul Haq Kudus |
| Status Madrasah | Swasta |
| Tahun Berdiri | 1954 |
| NSM (Nomor Statistik Sekolah) | 111233190011 |
| NPSN (Nomor Pokok Sekolah Nasional) | 60712393 |
| Alamat | |
| Jalan | Jl. Jepara KM 2,5 |
| Desa | Prambatan Kidul |
| Kecamatan | Kaliwungu |
| Kabupaten | Kudus |
| Provinsi | Jawa Tengah |
| Kode Pos | 59331 |
| E-mail | nurulhaq_kudus@yahoo.co.id |

¹ “Hasil Dokumentasi Dari Arsip Data MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus,” January 15, 2024., pukul 09.00 WIB

| | |
|--------------------------------|---|
| Daerah | Pedesaan |
| Koordinat | -6,792408 LS: 110, 795402 BT |
| Akreditasi | A |
| Status Kelembagaan | No: LK/3.c/3446/pgm/1978 TGL. 09-01-1978 |
| Aktivitas pembelajaran | Pagi Hari |
| Kurikulum yang Dipakai | Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013 |
| Jumlah Rombongan Belajar/Kelas | 18 Kelas |
| Status Bangunan Sekolah | Wakaf/Milik Sendiri |
| Lokasi | Strategis |
| Luas Tanah | 2422 m ² |
| Luas Bangunan | 1236 m ² |
| Jarak Kecamatan | 3 KM |
| Jarak Pusat Kota | 2 KM |

Madrasah Ibtidaiyah NU Nurul Haq merupakan salah satu madrasa tingkat ibtidaiyah yang memiliki status swasta dan berada dibawah Kemenag (Kementerian Agama) dan Badan Pelaksanaan Pendidikan Ma'arif NU Kabupaten Kudus. Madrasah Ibtidaiyah NU Nurul Haq merupakan madrasah yang memiliki Nomor Statistik Sekolah (NSM) dan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) yang sudah ditetapkan pemerintah. Madrasah Ibtidaiyah ini berada dibawah yayasan Nurul Haq dan berdiri pada tahun 1954 M. MI NU Nurul Haq merupakan madrasah yang berpegang pada ahlussunnah waljama'ah dalam pendidikannya. Sehingga madrasah ini bisa membentuk peserta didik yang berbudi luhur dan santun.

Madrasah Ibtidaiyah NU Nurul Haq sudah berstatus terakreditasi A yaitu sangat baik. Standar mutu pendidikan yang ditetapkan pemerintah haruslah dimiliki oleh madrasah yang berakreditasi A, sehingga madrasah itu bisa dikatakan masih layak untuk menyelenggarakan pendidikan. Kurikulum yang dipakai dalam proses pendidikan di MI NU Nurul Haq adalah kurikulum merdeka untuk kelas 1 dan kelas 4, di lain sisi untuk kelas 2, 3, 5 dan 6 masih menggunakan kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung di MI NU Nurul Haq mengkombinasikan antara materi umum, materi agama hingga salaf, sehingga sejak usia dini didalam diri peserta didik sudah memiliki nilai-nilai agama Islam.

Lokasi dari madrasah berada di wilayah pedesaan yang beralamat di Desa Prambatan Kidul Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus Provinsi Jawa Tengah. Madrasah Ibtidaiyah NU Nurul Haq ini bisa dikatakan berada dalam wilayah yang strategis. Hal itu bisa dibuktikan dengan letak madrasah yang berada dekat dengan wilayah kecamatan kota. Sehingga meskipun madrasah berada di wilayah pedesaan akan tetapi akan tetap gampang untuk dijangkau dan ditemukan. Madrasah Ibtidaiyah NU Nurul Haq memiliki dua gedung yang masing-masing gedung memiliki dua lantai dan memiliki luas bangunan sekitar kurang lebih 1236 m² dan pada bulan November tahun 2023 madrasah sedang melakukan pembangunan pada lantai 3 gedung barat. Gedung itu sudah bisa dikatakan layak dan memadai jika dipakai untuk menunjang proses pembelajaran. Jumlah rombongan belajar di MI NU Nurul Haq mencapai 18 kelas meskipun antar gedung madrasah tidak saling berhadapan disebabkan bersebelahan dengan rumah penduduk sekitar²

3. Visi, Misi, dan Tujuan MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus

Salah satu hal terpenting bagi sekolah atau madrasah adalah adanya Visi, Misi, dan Tujuan seperti halnya di MI NUNurul Haq Kudus. Harapan warga madrasah agar bisa tercipta madrasah yang unggul serta baik budi pekerti dalam mendidik peserta didiknya di MI NU Nurul Haq dituangkan dalam Visi madrasah. Tujuan dan cita-cita madrasah untuk masa yang akan datang sudah selaras dengan visi dari MI NU

² “Hasil Dokumentasi Dari Arsip Data MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus.” 15 Januari 2024, Pukul 09.00 WIB

Nurul Haq. Agar madrasah memiliki arah yang jelas agar bisa mewujudkan pendidikan yang baik sehubungan dengan hal itu, dibentuklah visi ini.

Sebagai tindakan dalam mengupayakan dan mewujudkan visi itu, MI NU Nurul Haq juga membentuk sebuah misi. Penyusunan misi di MI NU Nurul Haq sudah selaras dengan program rancangan pemerintah. Misi yang ada di MI NU Nurul Haq diantaranya yaitu pembelajaran yang efektif serta membantu peserta didik dalam mengenal karakter diri masing-masing peserta didik sehingga visi yang sudah disusun bisa terwujud dan bisa senantiasa berkembang dengan baik. Keunggulan dari misi MI NU Nurul Haq adalah memuat nilai-nilai Islam khususnya pengetahuan perihal Al-Qur'an dan ajaran AhlulSunnah wal Jama'ah sehingga peserta didik mendapatkan bekal berupa pengetahuan spiritual. Pihak madrasah akan bisa dengan gampang menentukan langkah yang bisa di laksanakan di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang dengan adanya visi dan misi. Hal itu terjadi sebab visi dan misi haruslah memiliki satu kesatuan dalam menjalankannya. Berikut ini visi dan misi madrasah

a. Visi Madrasah

“Unggul Dalam Prestasi Santun Budi Pekerti”

Indikator visi:

- 1) Terciptanya insan yang maju dan senantiasa terdepan dalam prestasi akademik dan non akademik sebagai bekal melanjutkan kependidikan yang lebih tinggi dan hidup mandiri.
- 2) Peserta didik kelas 1-5 naik kelas 100%.
- 3) Peserta didik kelas 6 lulus 100% dengan perolehan nilai rata-rata US/UM diatas 7,00.
- 4) Terciptanya insan yang menjalankan Sunnah Nabi dan meneladani pribadi Rasulullah.
- 5) Terciptanya insan yang senantiasa mengedepankan akhlakul karimah.

b. Misi Madrasah

- 1) Menanamkan nilai-nilai ajaran Islam AhlulSunnah wal Jama'ah dan ilmu pengetahuan.
- 2) Mengembangkan ilmu yang dipelajari untuk menghambakan diri pada Allah SWT.
- 3) Menumbuhkembangkan penghayatan terhadap ajaran agama dan budaya bangsa sebagai sumber kearifan dalam bersikap dan bertingkah laku.

- 4) Menjalankan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan sesuai perkembangan potensi yang dimiliki siswa.
- 5) Melatih dan mengembangkan daya nalar siswa.
- 6) Membekali kemampuan baca tulis Al-Qur'an dan keterampilan keagamaan sesuai tingkat perkembangannya.
- 7) Mendorong dan membantu siswa untuk mengenali potensi dirinya sesuai bakat dan minat
- 8) Menumbuhkan semangat kompetitif keilmuan pada warga madrasah
- 9) Menumbuh kembangkan semangat kekeluargaan dan persaudaraan antar madrasah dan masyarakat.
- 10) Mengimplementasikan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan masyarakat

c. Tujuan

Madrasah ibtdaiyyah NU Nurul Haq Kudus tidak hanya memiliki visi dan misi saja, akan tetapi juga memiliki tujuan sebagai acuan agar bisa dijalankan dan diwujudkan. Memiliki tujuan dan maksud yang jelas dari pihak madrasah memperlihatkan bahwa tujuan yang dirumuskan sudah sesuai. Ada dua komponen tujuan MI NU Nurul Haq yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Maksud dari kedua tujuan itu adalah agar bisa mewujudkan madrasah yang berkompeten. Berikut tujuan dari madrasah membentuk perilaku pribadi peserta didik yang:

- 1) Beriman dan bertaqwa
- 2) Berilmu amaliyah
- 3) Beramal ilmiah
- 4) Berakidah ahlusunnah wal jama'ah
- 5) Berkepribadian akhlakul karimah.³

4. Letak Geografis MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus

Madrasah Ibtidaiyyah NU Nurul Haq Kudus terletak di Jalan Jepara Km 2,5 Desa Prambatan Kidul RT 08 RW 02 Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus, tepatnya ± 100 meter arah timur laut dari Masjid Jami' Nurul Haq Prambatan Kidul. Masing-masing gedung MI NU Nurul Haq

³ "Hasil Dokumentasi Dari Arsip Data MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus." 15 Januari 2024, pukul 09.00 WIB

memiliki dua lantai. Dan pada saat ini gedung barat sedang dilakukan pembanguna lantai 3. Madrasah ini menempati area tanah wakaf seluas ± 2422. meter persegi dengan batas, yakni:

- a. Gedung Barat
 - Utara : Rumah Bapak Syahid
 - Barat : Rumah Ibu Fatonah
 - Selatan : Rumah Bapak Kamsini
 - Timur : Perkampungan warga
- b. Gedung Timur
 - Utara : Rumah Bapak H. Gunawan Eko Saputro
 - Barat : Perkampungan warga
 - Selatan : Perkampungan warga
 - Timur : Rumah Bapak Khonderin

Ada 18 rombongan belajar di MI NU Nurul Haq yang tiap-tiap kelasnya memuat rata-rata 25 peserta didik. Jika diperhatikan dari letak geografisnya, MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul Kaliwungu Kudus sangat dekat dengan jalan raya sehingga gampang bagi para peserta didik untuk menemukannya. Akan tetapi, MI NU Nurul Haq memiliki pagar dan gerbang madrasah yang mengelilingi bangunan madrasah sehingga proses Aktivitas pembelajaran (KBM) di MI NU Nurul Haq tidak terganggu oleh kebisingan di jalan raya.⁴

5. Data Pendidik, dan Tenaga Kependidikan MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus

Ada 25 Pendidik dan 2 penjaga madrasah yang terdaftar sebagai pendidik di MI NU Nurul Haq. Berikut ini merupakan daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan MI NU Nurul Haq.

Tabel 4.2
Data Guru MI NU Nurul Haq

| NO | N A M A | Jabatan | Pendidikan Terakhir |
|----|---------------------------|-----------------|---------------------|
| 1 | H. Misbakhul Anam, S.Pd.I | Kepala Madrasah | S.1 PAI |
| 2 | H. Noor Hadi, M.Pd.I | Guru Mapel PAI | S.2 PAI |
| 3 | Abdul Rozaq Alqudsi, | - Koordinator | S.1 PAI |

⁴ “Hasil Dokumentasi Dari Arsip Data MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus.” 15 Januari 2024, Pukul 09.00 WIB

| | | | |
|----|--------------------------|---|---------------|
| | S.Pd.I | Kesiswaan & BK - Guru Mapel Fikih | |
| 4 | Choriroh, M.Pd.I | - Koordinator Kurikulum - Wali Kelas I A | S.2 PAI |
| 5 | Durrotun Nasipah, S.Ag | - Pembina Perpustakaan - Guru Kelas & Wali Kelas VI B | S.1 PAI |
| 6 | Susanti, S.Pd.I | - Bendahara BOS - Guru Kelas & Wali Kelas III A | S.1 PAI |
| 7 | Sri Handayani, S.Pd.I | - Pembina Sosial - Guru Kelas & Wali Kelas I C | S.1 PAI |
| 8 | Hj. Noor Rosidah, SP | - Bendahara Madrasah & Pembina Koperasi - Guru Kelas & Wali Kelas VI A | S.1 Pertanian |
| 9 | Abdul Mufit, S.Pd | - Operator Madrasah & TU - Guru Mapel Bahasa Arab | S.1 PBA |
| 10 | Lina Yoviyana, S.Pd | - Pembina Pramuka - Guru Kelas & Wali Kelas I B | S.1 PGSD |
| 11 | Syaeful Imam, S.Pd.I | - Pembina Sarpras - Pembina & Pelatih Pramuka - Guru Kelas & Wali Kelas V B | S.1 PAI |
| 12 | Isti'anah, S.Ag | - Pembina UKS & BPJS - Guru Kelas & Wali Kelas II A | S.1 PAI |
| 13 | Heni Sri Mulyani, S.Pd.I | - Pembina Komputer - Guru Kelas & Wali | S.1 PAI |

| | | | |
|----|-------------------------------------|---|----------|
| | | Kelas VI C | |
| 14 | Ma'ruf Al Farih, S.Pd.I | - Pembina Agama/PHBI & Humas - Guru Kelas & Wali Kelas III B | S.1 PAI |
| 15 | Siti Khoirun Nisa', S.Pd.I | - Pembina Olimpiade Sains/ KSM - Guru Kelas & Wali Kelas V C | S.1 PAI |
| 16 | Ummi Luthfiah, S.Pd | - Pembina Kesenian I - Guru Kelas & Wali Kelas IV C | S.1 PGMI |
| 17 | Ali Bejo, S.Pd.I | Pembina Olahraga | S.1 PAI |
| 18 | Durrotun Nafisah, S.Pd | Guru Kelas & Wali Kelas IV B | S.1 PGMI |
| 19 | Muhammad Priono Joko Prihatin, S.Pd | - Pembina Pramuka - Guru Kelas & Wali Kelas IV A | S.1 PAI |
| 20 | Noor Athiyyatul Hidayah, S.Pd | Guru Kelas & Wali Kelas II B | S.1 PAI |
| 21 | Moh Supriyanto, S.Pd | Guru Mapel Bahasa Arab | S.1 PBA |
| 22 | Nurul Luthfiya Fitriyani, S.Pd | - Pembina 6K - Guru Kelas & Wali Kelas II C | S.1 PGMI |
| 23 | Dita Khoirun Nisya', S.Pd | - Pembina Kesenian II - Guru Kelas & Wali Kelas V A | S.1 PAI |
| 24 | Dinaqorry A'ina, S.Pd | Guru Kelas & Wali Kelas III C | S.1 PGMI |
| 25 | Naelatul Muflichah, S.Pd | - Guru Mapel Umum - Pembina Pramuka | S.1 PGMI |

Tabel 4.3
Data Tenaga Kependidikan MI NU Nurul Haq

| NO | N A M A | JABATAN | PENDIDIKAN TERAKHIR |
|----|-----------|------------------|---------------------|
| 1 | Rufiatun | Penjaga Madrasah | SD |
| 2 | Yuningsih | Penjaga Madrasah | SD |

6. Keadaan Peserta Didik MI Nurul Haq Kaliwungu Kudus

Kenaikan jumlah peserta didik di **tiap-tiap** tahunnya dialami di MI NU Nurul Haq. Pada tahun pelajaran 2016-2017 ada kenaikan jumlah peserta didik sejumlah 43 peserta didik, kenaikan peserta didik sejumlah 63 terjadi pada tahun pelajaran 2017-2018, pada tahun pelajaran 2018-2019 sejumlah 73 peserta didik, kenaikan peserta didik sejumlah 81 anak terjadi pada tahun pelajaran 2019-2020 dan pada tahun 2023 jumlah peserta didik di MI NU Nurul Haq berjumlah sejumlah 454 peserta didik. Di MI NU Nurul Haq peserta didiknya tidak hanya dari desa Prambatan saja, akan tetapi dari luar desa sampai dnegan luar kecamatan. Berikut merupakan data jumlah peserta didik MI Nurul Haq berlandaskan tahun pelajaran 2023/2024.

Tabel 4.4
Data Peseta Didik MI NU Nurul Haq

| KELAS | LK | PR | JUMLAH |
|-------|----|----|--------|
| I A | 14 | 16 | 30 |
| I B | 13 | 16 | 29 |
| I C | 14 | 16 | 30 |
| II A | 14 | 12 | 26 |
| II B | 14 | 13 | 27 |
| II C | 11 | 15 | 26 |
| III A | 14 | 10 | 24 |
| III B | 12 | 12 | 24 |
| III C | 9 | 16 | 25 |
| IV A | 12 | 14 | 26 |
| IV B | 13 | 14 | 27 |

| KEL AS | LK | PR | JUMLAH |
|--------|----|----|--------|
| I | 41 | 48 | 89 |
| II | 39 | 40 | 79 |
| III | 35 | 38 | 73 |
| IV | 36 | 43 | 79 |

| | | | |
|--------------|------------|------------|------------|
| IV C | 11 | 15 | 26 |
| VA | 14 | 12 | 26 |
| VB | 14 | 10 | 24 |
| VC | 6 | 16 | 22 |
| VIA | 10 | 12 | 22 |
| VIB | 8 | 14 | 22 |
| VIC | 3 | 15 | 18 |
| TOTAL | 206 | 248 | 454 |

| | | | |
|--------------|------------|------------|------------|
| | | | |
| V | 34 | 38 | 72 |
| VI | 21 | 41 | 62 |
| TOTAL | 206 | 248 | 454 |

7. Struktur Organisasi MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus

Struktur organisasi dan tata kerja di MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus sudah dibukukan, yakni disesuaikan dengan keputusan sekolah nomor 001/ MRF / MI.NH /VII/ 2020, yang penjabarannya dituangkan dalam Struktur Organisasi Sekolah.

8. Sarana dan Prasarana MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus

Sarana dan prasarana merupakan salah satu aspek pendukung dalam pelaksanaan proses aktivitas pembelajaran. Sarana dan prasarana yang memadai dan selaras dengan kebutuhan peserta didik merupakan salah satu aspek pendukung dalam kesuksesan proses pembelajaran. Dalam menunjang tujuan pendidikan di MI NU Nurul Haq dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai dan pemanfaatannya secara optimal.

B. Deskripsi Data Penelitian

Mata pelajaran IPA di kelas V C dijalankan satu kali pertemuan dalam satu minggu dihari Senin. Pembelajaran IPA dijalankan 3x35 menit dalam satu kali pertemuan. Mata pelajaran IPA diampu oleh Ibu Siti Khoirun Nisa’, S.Pd.I. beliau tidak hanya mengampu mata pelajaran IPA dikelas V C, akan tetapi beliau juga menjadi wali kelas di kelas V C sehingga beliau sangat paham perihal karakter dari peserta didiknya saat proses pembelajaran. Beliau sudah mengajar di MI NU Nurul Haq selama 5 tahun dan merupakan pribadi yang ramah, tegas, dan juga kreatif dalam mengajar.

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan menggunakan bantuan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA di kelas V C dipilih dengan alasan sebab kurangnya semangat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal itu terjadi sebab peserta didik cenderung menganggap mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan saat hanya dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi saja. Sehubungan dengan hal itu, guru mengubah metode ceramah dan mengimplementasikan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan bantuan media gurita pintar yang mana model pembelajaran ini adalah model pembelajaran berbasis permainan. Maksudnya peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja akan tetapi mereka juga berperan aktif dalam pembelajaran melalui permainan yang sudah dipilih oleh guru.⁵

Materi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran ini adalah materi perpindahan kalor. Materi ini disampaikan oleh guru dengan cara mengajak peserta didik bermain sambil belajar. Dari informasi yang didapatkan dari peserta didik kelas V C melalui wawancara terstruktur, respon mereka sangat positif ditandai dengan keaktifan mereka dalam pembelajaran serta merasa senang saat mengikuti pembelajaran.

1. Penerapan model pembelajaran *game based learning* (GBL) dengan menggunakan media Gurita Pintar pada mata pelajaran IPA kelas V C di MI NU Nurul Haq Kaliwungu tahun pelajaran 2023/2024

Sebelum mengimplementasikan model *game based learning* ini, terlebih dahulu guru mempersiapkan langkah-langkah aktivitas pembelajaran yang sudah tersusun di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau RPP. Dalam menyusun RPP, guru memperhatikan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan peserta didik agar bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Aktivitas pembelajaran di MI NU Nurul Haq dijalankan pada hari Sabtu sampai dengan hari Kamis. Pembelajaran dimulai pada pukul 06.50 WIB sampai dengan pukul 12.25 WIB. Mata pelajaran IPA dijalankan pada hari Senin dijam ke-empat yaitu pukul 09.15 WIB sampai dengan pukul 11.00 WIB. Kegiatan awal pembelajaran dijalankan sama seperti

⁵ Siti Khoirun Nisa', S.Pd.I., wawancara oleh penulis, 24 Januari 2023, wawancara 2, transkrip

mata pelajaran yang lainnya, yakni menyusun RPP. Sebelum aktivitas pembelajaran dijalankan guru sudah menyusun RPP terlebih dahulu. Didalam RPP memuat materi pelajaran, pemakaian model, metode, penilaian dan lain sebagainya.

“ Persiapan yang saya lakukan sebelum pembelajaran yaitu menyusun RPP dengan menyesuaikan materi yang akan disampaikan. Selain menyusun RPP saya juga memperhatikan materi apa yang akan diajarkan besok, mempelajari materi serta memperhatikan media yang bisa dipakai selaras dengan materi pembelajaran Mbak. Didalam menyusun RPP yang saya buat juga memuat perihal model pembelajaran yang saya gunakan, metode pembelajaran, media pembelajaran, indikator yang ingin dicapai dengan melihat KD pada mata pelajaran sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan matang.”⁶

Hasil dari observasi yang sudah peneliti lakukan pada tanggal 15 dan 22 Januari dikelas sudah selaras dengan apa yang beliau sampaikan saat wawancara. Aktivitas pembelajaran yang beliau lakukan terstruktur selaras dengan RPP yang sudah di susun. Selama aktivitas pembelajaran beliau juga menggunakan model-model pembelajaran yang lain. Pelaksanaan pembelajaran itu juga tidak lepas dari pengawasan Kepala Madrasah

“ Pelaksanaan pembelajaran di MI NU Nurul Haq ini tidak lepas dari pengawasan saya mbak. Cara saya mengawasinya yaitu dengan cara saat saya sedang tidak ada jam, maka saya akan berkeliling ke kelas-kelas melihat suasana pembelajaran yang ada dikelas-kelas. Di lain sisi saya juga melakukan pengawasan dengan cara melihat RPP yang sudah di susun oleh tiap-tiap guru mbak, apakah sudah selaras dengan kurikulum yang berlaku ataukah belum. Didlaam RPP itu kan ada

⁶ Siti Khoirun Nisa', S.Pd.I., wawancara oleh penulis, 24 Januari 2023, wawancara 2, transkrip

model, metode pembelajaran mbak, saya juga tidak lupa untuk mengingatkan para guru agar bisa menggunakan model atau metode pembelajaran yang menarik dan inovatif. Yang sekiranya peserta didik merasa tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran mbak. Disini juga sudah menyediakan media pembelajaran seperti LCD, Proyektor serta computer dan print jika guru ingin mencetak gambar atau yang lainnya mbak.”⁷

Dari hasil wawancara dengan Kepala Madrasah bapak H. Misbakhul Anam, S.Pd.I perihal model pembelajaran yang inovatif dan menarik diwujudkan oleh guru mata pelajaran IPA Ibu Siti Khoirun Nisa', S.Pd.I dengan mengimplementasikan model pembelajaran Game Based Learning dengan menggunakan media Gurita Pintar pada kelas V C.

“ Model pembelajaran yang saya gunakan tidak hanya satu mbak, akan tetapi saya menggunakan model pembelajaran yang berbeda-beda tergantung pada materi apa yang akan saya ajarkan. Jika materi yang akan diajarkan bisa menggunakan model pembelajaran yang sama, maka saya akan gunakan model pembelajaran yang sama mbak. Tapi, jika materi itu tidak bisa menggunakan model yang sama, maka saya akan menggunakan model pembelajaran yang lain, atau saat saya menggunakan model pembelajaran pada pertemuan yang lalu kurang menarik dan cenderung membuat peserta didik bosan dan kurang memperhatikan, maka saya akan menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik mbak, jadi pertemuan yang sebelumnya saya jadikan evaluasi agar saya

⁷ Misbakhul Anam, S.Pd.I., wawancara oleh penulsi 24 Januari 2024, wawancara I, transkrip

bisa mengembangkan model pembelajaran yang baru yang lebih inovatif mbak.”⁸

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 Januari, Ibu Siti Khoirun Nisa’, S.Pd.I menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) yang mana beliau merasa model itu kurang menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal itu bisa ditandai dengan adanya peserta didik yang mengantuk, bermain sendiri dan kurang fokus dalam pembelajaran.⁹

“ Pada pertemuan sebelumnya model yang saya gunakan ternyata membuat peserta didik kurang bersemangat dan kurang fokus, bahkan ada yang mengantuk dikelas, sehingga materi yang saya sampaikan kurang bisa dipahami oleh peserta didik. Dan pada pertemuan berikutnya saya coba untuk menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media gurita pintar dan ternyata respon dari peserta didik sangat baik. Mereka sangat menikmati pembelajaran, sebab diajak bermain sambil belajar. Permainan yang saya gunakan adalah permainan berburu gurita mbak.”¹⁰

Dari hasil wawancara dengan Ibu Siti Khoirun Nisa’, S.Pd.I , beliau tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang baru untuk mengatasi kebosanan peserta didik pada pembelajaran, beliau juga menggunakan media pembelajaran yaitu gurita pintar untuk membantu menunjang proses pembelajaran.

Aktivitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan bantuan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA dikelas V C merupakan penerapan dari perencanaan yang sudah disusun sebelumnya

⁸ Siti Khoirun Nisa’, S.Pd.I., wawancara oleh penulis, 24 Januari 2023, wawancara 2, transkrip

⁹ Siti Khoirun Nisa’, S.Pd.I., wawancara oleh penulis, 24 Januari 2023, wawancara 2, transkrip

¹⁰ Siti Khoirun Nisa’, S.Pd.I., wawancara oleh penulis, 24 Januari 2023, wawancara 2, transkrip

didalam RPP oleh beliau.¹¹ Ada juga langkah-langkah pembelajarannya, yakni:

a. Kegiatan Pembuka

Aktivitas pembelajaran dimulai pada jam ke-empat yaitu pukul 09.15. Pada kegiatan pembuka diawali dengan peserta didik memberikan salam pada guru. Sesudah pemberian salam dilanjut dengan membaca basmalah bersama sebelum memulai pembelajaran. Sesudah berdo'a dilanjutkan dengan guru mengulas sedikit materi pada pertemuan sebelumnya dengan tujuan agar peserta didik tetap mengingat materi yang sudah dipelajari.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru meminta peserta didik untuk membaca terlebih dahulu materi yang akan dipelajari. Sesudah membaca, peserta didik diminta untuk memperhatikan penjelasan dari guru. Guru juga memberikan umpan pertanyaan-pertanyaan pada peserta didik perihal materi yang sudah dibaca. Sesudah dirasa peserta didik sudah bisa memahami materi, guru selanjutnya membagi peserta didik kedalam 4 kelompok yang terdiri dari 5-4 anggota dengan cara berhitung. Sesudah membagi peserta didik menjadi 4 kelompok, guru memberikan masing-masing kelompok media pembelajaran berupa gurita pintar dan sebuah gambar. Pada pertemuan ini materi yang dipelajari merupakan perpindahan kalor. Gambar yang diberikan berupa gambar-gambar contoh perpindahan kalor yaitu konduksi, konveksi dan radiasi. Tiap-tiap kelompok diberikan tugas untuk mencocokkan gambar contoh perpindahan kalor dengan jenis perpindahan kalor yang ada di tiap-tiap tentakel gurita dengan cara berdiskusi dengan teman satu kelompoknya. Saat peserta didik sedang berdiskui, guru berkeliling untuk melihat kekompakan pada tiap-tiap kelompok dan jawaban antar kelompok. Sesudah selesai mencocokkan gambar selanjutnya guru menunjuk salah satu anggota kelompok untuk maju mempresentasikan hasil diskusi. Hal tersebut

¹¹ Siti Khoirun Nisa', S.Pd.I., wawancara oleh penulis, 24 Januari 2023, wawancara 2, transkrip

dilakukan agar peserta didik bisa memiliki rasa percaya diri di depan banyak orang dan melatih public speaking anak. Akan tetapi pada kenyataannya ada sejumlah peserta didik yang masih malu-malu untuk berbicara di depan teman-temannya.

Selanjutnya, sesudah semua kelompok selesai mempresentasikan hasil diskusi, guru kembali menjelaskan sedikit materi perpindahan kalor itu. Kemudian guru mengajak peserta didik untuk bermain sambil belajar. Pertama guru menjelaskan konsep bermainnya seperti apa dan bagaimana aturan permainannya. Permainan yang dipakai adalah permainan berburu ubur-ubur. Agar mempersingkat waktu guru masih menggunakan kelompok yang sama.

Langkah-langkah permainannya yaitu 1) Guru sudah mempersiapkan 4 gurita selaras dengan jumlah kelompok yang sudah dibuat dan ditempelkan di papan tulis dan amplop pertanyaan yang diletakkan di mejas paling depan. Ditiap-tiap tentakel gurita ada tulisan nomor 1 sampai dengan nomor 10 dengan point yang berbeda-beda. Nomor 1 sampai 5 merupakan pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang gampang dengan point 5 dan nomor 6 sampai 10 merupakan pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang sedang dengan point 15. 2) tiap-tiap kelompok dipersilahkan untuk berlomba-lomba berburu gurita itu dengan cara menggunting tiap-tiap tentakelnya. Dari tiap-tiap kelompok hanya diperbolehkan satu anggota kelompok untuk menggunting kedepan, akan tetapi dipersilahkan untuk bergantian dengan teman satu kelompok 3) sesudah memotong tentakel gurita tiap-tiap kelompok bisa mengambil pertanyaan yang ada didalam amplop selaras dengan nomor yang didapatkan, 4) Pertanyaan yang didapatkan didiskusikan dengan teman satu kelompoknya untuk dijawab. Sesudah selesai menjawab maka tiap-tiap kelompok baru boleh memotong kembali tentakel gurita yang ada didepan. 5) permainan dilakukan secara berulang-ulang dengan ketentuan waktu selama 30 menit. 6) sesudah waktu habis, tiap-tiap kelompok menghimpun hasil diskusinya pada guru untuk diberikan point. 7) bagi kelompok yang mendapatkan point paling banyaklah yang menjadi pemenangnya dan berhak

mendapatkan hadiah. Peserta didik terlihat aktif dan mengikuti permainan dengan sangat bersemangat. Bahkan hampir seluruh peserta didik ikut berperan aktif didalam kelompok masing-masing. Keompakan dan kerjasama yang dilakukan sangat terlihat pada tiap-tiap kelompok.

c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup guru mengumumkan pemenang dari permainan bebruru gurita itu dan memberika sebuah hadiah pada kelompok yang menang. Kemudian guru melakukan refleksi bersama dnegan peseta didik dan memberikan semangat pada peserta didik yang belum bisa memenangkan permainan itu agar tidak berkecil hati. Lalu guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah secara bersama-sama dan mengucapkan salam dan meninggalkan kelas¹²

Model pembelajaran *Game Based Learning* yang diimplementasikan pada mata pelajaran IPA materi peprindahan kalor di kelas V C merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan mengolaborasikan antara metode ceramah dengan sebuah permainan. Permainan yang dipakai merupakan permainan berburu gurita, yang mana peserta didik diminta untuk berlomba-lomba menjawab sejumlah pertanyaan yang ada di tiap-tiap tentakel gurita. Penerapan model GBL ini juga bisa mengajarkan kerja sama dengan satu kelompok dan juga bertukar pendapat dengan teman satu kelompok. Di lain sisi, dengan mengajak peserta didik bermain sambil belajar menjadikan peserta didik exitide dan senang dalam mengikuti pembelajaran dan tidak gampang merasa bosan. bersmangat sehingga mereka bekerja sama dengan kelompok masing-masing dengan sangat baik.¹³

“Model pembelajaran Game Based Learning ini merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengkolaborasikan antara metode ceramah dengan permainan. Permainan yang dipakai juga harus disesuaikan dengan materi yang akan

¹² Hasil observasi secara langsung di kelas VC MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus pada tanggal 22 Januari 2024, pukul 09.30-10.30 WIB

¹³ Siti Khoirun Nisa', S.Pd.I., wawancara oleh penulis, 24 Januari 2023, wawancara 2, transki

dipelajari mbak. Dengan menggunakan model pembelajaran ini peserta didik akan lebih bersemangat dan tertarik serta mereka tidak gampang bosan dalam mengikuti pembelajaran. Sebab mereka tidak hanya diminta untuk berdiskusi saja akan tetapi sambil bermain dan berlomba dengan teman-temannya. Pemakaian media gurita pintar juga sangat bermanfaat dalam pembelajaran mbak. Sebab dengan menggunakan media itu peserta didik akan jadi lebih gampang memahami pembelajaran serta gampang untuk mengingatnya, di lain sisi pemakaian media ini juga bisa membantu melatih kepercayaan diri serta public speaking peserta didik, yaa meskipun ada sejumlah anak yang masih malu-malu saat berbicara didepan.”¹⁴

Peserta didik dari kelas V C juag berpendapat bahwa model pembelajaran yang berbasis permainan ini menjadikan mereka senang dalam mengikuti pembelajaran, mereka juga menuturkan bahwa model pembelajaran itu sangat menarik sebab ada permainannya. Seperti yang disampaikan oleh Niswa

“ Saya sangat senang mengikuti pelajaran IPA seperti tadi, sebab belajarnya sambil bermain jadi seru tidak bosan. Bu Nisa’ juga mengajarnya enak dan membantu kami yang kadang kesulitan.”¹⁵

Selain Nadira Qonitatun Niswa, Annisa Agnia Nabila juga berpendapat bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan sangatlah menyenangkan dan memudahkan mereka untuk mengingat pelajaran

“ Belajarnya tadi menyenangkan dan seru, sebab ada permainannya dan ada gurita

¹⁴ Siti Khoirun Nisa’, S.Pd.I., wawancara oleh penulis, 24 Januari 2023, wawancara 2, transkrip

¹⁵ Nadira Qonitatun Niswa, wawancara oleh penulis, 22 Januari 2024, wawancara 3, transkrip

pintarnya tadi jadi lebih gampang memahami pelajaran”¹⁶

Berbeda dengan Nadira Qonitatun Niswa dan Annisa Agnia Nabila, Arsyila Aini Rahma juga berpendapat bahwa pembelajaran yang sudah dilakukan juga mengajarkan hal baru pada mereka

“ Pelajarannya tadi sangat menyenangkan, di lain sisi kita juga mendapatkan wawasan yang baru. Bu Nisa’ juga saat mengajar sangat menyenangkan. Dengan berkelompok seperti tadi jadi tahu pendapat teman-teman satu kelompok yang berbeda dan bisa bekerja sama dengan teman-teman sangat seru dan menyenangkan.”¹⁷

Selain ketiga temannya, Berlian Aqilla Sulistiono sebagai salah satu anggota kelompok yang menjadi pemenang dalam permainan berpendapat bahwa permainan yang dilakukan sangat menyenangkan. Di lain sisi, sebab kelompoknya lah yang menjadi pemenang menjadikan teman satu kelompoknya lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pembelajaran.

“ Tadi saat permainan, teman satu kelompokku sudah dibagi masing tugas, ada yang bertugas menggantung ada juga yang bertugas mengambik pertanyaan. Untuk menjawab pertanyaan kami satu kelompok berdiskusi bersama. Permainannya sangat menyenangkan dan gampang dipahami. Kami sangat senang menjadi pemenang dan mendapatkan hadiah dari Bu Nisa’.”¹⁸

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan bantuan media gurita pintar mendapatkan *feedback* yang baik dan positif dari peserta didik. Kebanyakan

¹⁶ Annisa Agnia Nabila, wawancara oleh penulis , 22 Januari 2024, wawancara 4, transkrip

¹⁷ Arsyila Aini Rahma, wawancara oleh penulis, 22 Januari 2024, wawancara 5, transkrip

¹⁸ Berlian Aqilla Sulistiono, wawancara oleh penulis, 22 Januari 2024, wawancara 6, transkrip

dari mereka menuturkan bahwa model itu sangat menyenangkan dan tidak membuat bosan. Materi perpindahan kalor yang cukup sulit untuk dibedakan oleh mereka, bisa dengan gampang dipahami dengan bantuan dari media pembelajaran Gurita Pintar itu. Di lain sisi peserta didik juga berperan aktif, bisa menjaga kekompakan kelompok serta pandai dalam berdiskusi dengan satu kelompok.

2. Faktor penghambat dan faktor pendukung dalam penerapan model pembelajaran Game Based Learning dengan menggunakan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA Kelas V C di MI NU Nurul Haq Prambatan kidul 2023/2024

Tiap-tiap model pembelajaran pastinya memiliki kelemahan serta keuntungan yang berbeda. Dari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA kelas V C di MI NU Nurul Haq juga memiliki kelemahan dan keuntungan yang tersendiri. Berikut merupakan aspek pendukung dan aspek penghambat penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA kelas V C di MI NU Nurul Haq kaliwungu Kudus:

a. Faktor pendukung

1) Pendidik yang berkualitas dan berkompeten

Dalam pembelajaran pendidik mempunyai pengaruh yang besar agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* salah satu aspek pendukungnya adalah pendidik yang berkualitas dan berkompeten. dalam pembelajaran pendidik diminta untuk bisa menciptakan situasi pembelajaran yang bisa meningkatkan potensi yang dimiliki peserta didik. Kemampuan pendidik bisa diperhatikan dari cara berkomunikasi dengan peserta didik yang dijalankan dengan baik. Di lain sisi, kemampuan pendidik juga bisa diperhatikan dari pemahaman pendidik terhadap materi IPA yang disampaikan. Dalam menjalankan pembelajaran pendidik juga memahami dan menguasai langkah-langkah pembelajaran yang selaras dengan model pembelajaran yang sudah dipilih. Pendidik juga mengikuti pelatihan-pelatihan yang diadakan dari pihak madrasah yang bekerjasama dengan pihak luar. Hal itu di sampaikan oleh kepala madrasah bapak H. Misbakhul Anam, S.P d.I yang menuturkan bahwa

“ Dalam merekrut calon guru di MI NU Nurul Haq ini ada sejumlah persyaratan yang harus dipenuhi oleh calon guru mbak. Contohnya seperti calon guru haruslah berijazah S I yang berasal dari program studi PGMI, PAI atau PBA. Di lain sisi, guru yang ingin mengajar disini juga haruslah guru yang sudah menguasai microteaching dan komputer. Sehubungan dengan hal itu, rata-rata guru-guru baru yang lulusan PGSD/PGMI sudah tidak asing dengan metode atau model-model pembelajaran yang baru dan inovatif. Untuk guru-guru yang sudah lama agar bisa mengikuti perkembangan pendidikan saat ini diikuti sertakan juga untuk mengikuti pelatihan-pelatihan mbak, contohnya untuk saat ini bapak ibu guru MI NU Nurul Haq salaam satu bulan sekali mengikuti pelatihan atau workshop yang diadakan oleh Team Mitra dari Djarum Foundation. Di lain sisi juga kegiatan pelatihan perihal proses pelaksanaan pembelajaran pernah diikuti yaitu KKG (Kelompok Kerja Guru sejenis) ditingkat kecamatan secara terjadwal.”¹⁹

2) Peserta didik

Faktor pendukung yang lainnya yaitu peserta didik itu sendiri. Penerapan model pembelajaran *game based learning* bisa menjadikan peserta didik sebagai aspek pendukung. Hal itu bisa terjadi sebab dengan semangat yang luar biasa serta rasa ingin tahu yang tinggi menjadikan peserta didik ingin mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran serta pengalam dan suasana pembelajaran yang baru. Dalam penerapan model pembelajaran ini, peserta didik berperan aktif dan melakukan interaksi secara langsung dalam pembelajaran. Dengan begitu maka terciptalah suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut

¹⁹ Misbakhul Anam, S.Pd.I., wawancara oleh penulsi 24 Januari 2024, wawancara I, transkrip

juga selaras dengan apa yang disampaikan oleh Ibu Siti Khoirun Nisa', S.Pd.I

“ Dikelas V C ini anak-anaknya memang cenderung aktif-aktif mbak dalam pembelajaran. Mereka juga peserta didik yang memiliki tingkat kecerdasan lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas V yang lain Sebab kelas V C ini merupakan kelas unggulan di MI NU Nurul Haq mbak. Di lain sisi mereka juga sangat menyukai tantangan. Apalagi model pembelajaran permainan yang merebutkan hadiah, jadi mereka sangat berambisi untuk menang mbak. Penerapan model ini juga menjadikan mereka bersemangat untuk belajar dan memberikan pengalaman baru mbak.”²⁰

3) Media pembelajaran

Media pembelajaran juga menjadi faktor pendukung penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Media pembelajaran ini dinamakan media pembelajaran gurita pintar. media ini dipakai guru untuk membantu peserta didik agar lebih gampang memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran ini juga bisa menjadikan peserta didik lebih bersemangat dan tertatik mengikuti pembelajaran. Hal itu selaras dengan apa yang disampaikan oleh Ibu Siti Khoirun Nisa', S.Pd.I

“ Aspek pendukung yang lain itu pemakaian media pembelajaran mbak. Media ini saya beri nama gurita pintar, dengan media gurita pintar ini peserta didik bisa membedakan contoh-contoh perpindahan kalor yang ada 3 jenis itu mbak. Dengan adanya media juga mereka jadi lebih tertarik mengikuti pelajaran dan lebih bersemangat mbak. Sebab adanya gambar-gambar dan mereka suka menempel-nempel

²⁰ Siti Khoirun Nisa', S.Pd.I., wawancara oleh penulis, 24 Januari 2023, wawancara 2, transkrip

gambar contoh-contoh perpindahan kalor di tentakel-tentakel guritanya mbak.”²¹

b. Faktor penghambat

1) Waktu yang diperlukan cukup lama

Penerapan model pembelajaran berbasis permainan ini atau *Game Based Learning* memanglah membutuhkan waktu yang cukup lama. Diperhatikan dari cepat atau lambatnya pemahaman peserta didik yang berbeda-beda, menjadikan sejumlah peserta didik kesulitan dalam memahami cara bermain game. Di lain sisi, penjelasan materi yang disampaikan guru juga harus bisa diterima dan dipahami betul oleh peserta didik sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Hal itu juga selaras dengan apa yang disampaikan oleh Ibu Siti Khoirun Nisa’, S.Pd.I menuturkan bahwa

“ Penerapan model game based learning ini memang memerlukan waktu yang cukup lama mbak, mengingat tidak semua peserta bisa dengan gampang memahami aturan permainan yang dipakai. Sebab di game ini juga ada mengerjakan soalnya, beberapa dari mereka juga sedikit merasa kesulitan sebab belum memahami betul materi yang sudah dipelajari.”²²

Hal itu juga disampaikan oleh peserta didik yang bernama Annisa menuturkan bahwa

“Pembelajarannya seru, tapi waktunya cuman sedikit jadi cepet-cepetan menjawab soalnya. Waktunya kurang lama, tapi tadi bu Nisa’ sudah menambahkan waktu walaupun cuman satu menit”²³

²¹ Siti Khoirun Nisa’, S.Pd.I., wawancara oleh penulis, 24 Januari 2023, wawancara 2, transkrip

²² Siti Khoirun Nisa’, S.Pd.I., wawancara oleh penulis, 24 Januari 2023, wawancara 2, transkrip

²³ Annisa Agnia Nabila, wawancara oleh penulis, 22 Januari 2024, wawancara 4, transkrip

- 2) Adanya peserta didik yang kurang aktif dalam berdiskusi
 Dalam berkelompok tentu saja ada peserta didik yang hanya ikut menuliskan namanya saja tanpa mau berpartisipasi dalam diskusi. Ditiap-tiap kelompok memang tiap-tiap anggota terlihat kompak dan aktif, akan tetapi salah satu dari mereka hanya aktif dalam berbicara dan tidak berpartisipasi dalam diskusi menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang didapatkan. Sehingga menciptakan suasana yang gaduh didalam kelas. Hal itu merupakan penjelasan dari Ibu Siti Khoirun Nisa', S.Pd.I yang menuturkan bahwa

“ Dalam satu kelompok itu pasti ada anggota kelompok yang tidak aktif, tapi terlihat aktif. Contohnya tadi saat menjawab soal, kebanyakan dari tiap-tiap kelompok hanya anak-anak yang pintar-pintar saja yang menjawab. Untuk keaktifan, mereka semua aktif mbak, tapi kalo disuruh ikut berfikir cenderung memilih untuk diam mbak. Sehubungan dengan hal itu, waktu penerapan kemarin saya bedakan sejumlah anak untuk saya jadikan leader di tiap-tiap kelompoknya mbak.”²⁴

Arsyila Aini Rahma juga menuturkan bahwa ada satu teman kelompoknya yang tidak ikut serta dalam menjawab pertanyaan saat permainan berburu gurita berlangsung.

“Tadi dikelompokku ada teman yang gak mau ikut bantu buat jawab, tpi cuman mau gunting-gunting aja kedepan jadi ngak menang deh.”²⁵

²⁴ Siti Khoirun Nisa', S.Pd.I., wawancara oleh penulis, 24 Januari 2023, wawancara 2, transkrip

²⁵ Arsyila Ain Rahma, wawancara oleh penulis, 22 Januari 2023, wawancara 5, transkrip

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Menggunakan Media Gurita Pintar Pada Mata Pelajaran IPA kelas V C di MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul tahun ajaran 2023/2024

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang terjadi akibat adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar yang ada di lingkungan belajar itu. Dalam proses pembelajaran pendidik membantu peserta didik agar bisa menguasai dan meningkatkan aspek kognitif atau pengetahuannya, membantu peserta didik dalam pembentukan sikap atau aspek afektif, serta pembentukan aspek psikomotorik atau keterampilan peserta didik. Pembelajaran yang berkualitas bisa diperhatikan dari kreativitas pendidik dan motivasi belajar dari peserta didik itu sendiri.²⁶ Sehubungan dengan hal itu, pembelajaran perlu diadakan dengan sebuah perencanaan. Proses pembelajaran sangat memerlukan perencanaan. Salah satu dari perencanaan proses pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang akan dipakai.

Model pembelajaran merupakan sebuah pedoman yang dipakai oleh pendidik berupa kerangka konseptual dalam menjalankan proses pembelajaran. Deskripsi model pembelajaran secara lebih rinci merupakan sebuah kerangka konseptual yang memuat perihal deskripsi serta gambaran tahapan yang berurutan dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tertentu bisa tercapai dan memiliki fungsi sebagai pedoman perencanaan pembelajaran bagi pendidik dalam menjalankan aktivitas pembelajaran. Pemakaian model pembelajaran haruslah selaras dengan materi yang dipelajari agar lingkungan belajar bisa tercipta. Didalam model pembelajaran ada strategi pencapaian kompetensi peserta didik, diantaranya yaitu pendekatan, metode, serta teknik pembelajaran tertentu.²⁷

Selain model pembelajaran, pendidik juga bisa menggunakan media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu

²⁶ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Cetakan (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 16.

²⁷ Fathurrohman, 29–30.

atau alat peraga yang dipakai pendidik dengan tujuan agar bisa mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran juga bisa berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran, rasa ingin tahu serta minat belajar peserta didik akan lebih tinggi. Pemakaian media pembelajaran juga bisa membangkitkan motivasi belajar serta bisa meningkatkan pemahaman peserta didik serta bisa menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan membantu peserta didik untuk menafsirkan materi pelajaran dengan mudah.²⁸

Dari paparan diatas, peran pendidik dalam mengimplementasikan model pembelajaran dengan bantuan media pada mata pelajaran IPA materi perpindahan kalor pada kelas V C di MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus yang sudah dirancang didalam RPP adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan menggunakan media Gurita Pintar. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang berbasis permainan. Maknanya peserta didik melakukan pembelajaran dengan cara bermain sambil belajar sehingga peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran dan tidak hanya menjadi pendengar saja.

Pada pertemuan sebelumnya pendidik menggunakan metode ceramah dan diskusi. Sesudah peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik perihal materi pelajaran, pendidik membagi peserta didik menjadi 7 kelompok yang beranggotakan dua sampai tiga anggota. Pendidik meminta peserta didik melakukan diskusi mencari contoh perihal perubahan wujud benda untuk dipresentasikan ke depan kelas. Saat presentasi peserta didik yang ditunjuk oleh pendidik cenderung merasa malu dan kurang percaya diri saat didepan kelas. Sebelum pendidik mengimplementasikan model GBL pada pertemuan sebelumnya, dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti peserta didik cenderung merasa bosan bahkan ada peserta didik yang mengantuk dikelas. Mereka cenderung tidak fokus pada penjelasan dari pendidik serta teman yang sedang presentasi didepan kelas. Sehubungan dengan hal itu, pendidik

²⁸ Azrhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cetakan ke-19 (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2016), 19–20.

mencoba hal baru dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan bantuan media gurita pintar agar peserta didik bisa terlibat langsung dalam mengikuti pembelajaran diminggu berikutnya.

Coffey memaparkan bahwa model pembelajaran *game based learning* merupakan model pembelajaran yang mengganbungkan antara materi pelajaran dengan permainan. Hal itu dilakukan agar peserta didik bisa tertarik dengan pembelajaran melalui sebuah permainan.²⁹ Hal ini selaras dengan apa yang peneliti temukan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Penerapan model GBL dengan menggunakan media gurita pintar yang di terapkan pada mata IPA materi peprindahan kalor bisa dikatakan sukses. Hal tersebut dapat diperhatikan dari respon peserta didik pada pembelajaran sebelumnya yang semula pasif, sesudah penerapan model ini peserta didik menjadi aktif dan merasa senang mengikuti pembelajaran disebabkan adanya sebuah permainan yang mereka lakukan. Sehubungan dengan hal itu, model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media gurita pintar ini sangat pas jika diimplementasikan dalam aktivitas pembelajaran.

Terdapat langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA kelas VC di MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus secara rinci, yakni:

- a. Peserta didik diminta untuk membaca materi yang akan dipelajari dan mendengarkan penjelasan dari pendidik

Membaca dalam proses pendidikan sangatlah penting. Tanpa bisa membaca, peserta didik akan kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Membaca bisa dimaknai sebagai sebuah proses berpikir, memahami, menceritakan penafsiran dari lambing-lambang tertulis yang melibatkan indera penglihatan, ingatan, pembicaraan batin dan gerak mata. Membaca dalam pembelajaran disekolah lebih menekankan pada tujuan pemahaman peserta didik serta penyerapan pada

²⁹ Wijaya, Auliasari, and Zahro', "Kombinasi Metode Metode Finite State Machine Dan Game-Based Learning Pada Game 'Escape From COV-Madness,'" 88.

pemerolehan pesan dan kesan atau gagasan yang tersurat.³⁰

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebelum pendidik menjelaskan materi yang akan dipelajari, pendidik meminta peserta didik untuk membaca terlebih dahulu. Alasan pendidik meminta peserta didik membaca terlebih dahulu agar peserta didik bisa memahami terlebih dahulu materi apa yang akan dipelajari. Dengan begitu peserta didik akan lebih aktif dan pendidik hanya sebagai fasilitator saja. Sesudah peserta didik selesai membaca, kemudian pendidik menjelaskan materi perpindahan kalor dan mengajak peserta didik untuk tanya jawab perihal materi yang sudah peserta didik baca. Tanya jawab tersebut dilakukan dengan tujuan sudah sampai manakah peserta didik memahami materi perpindahan kalor yang sudah dibacanya.

- b. Pendidik meminta peserta didik untuk mengelompokkan gambar contoh perpindahan kalor selaras dengan jenis perpindahan kalor pada media gurita pintar dengan berdiskusi kelompok

Proses pembelajaran adalah sebuah sistem yang memiliki sejumlah komponen yang saling berkaitan. Komponen-komponen itu diantaranya yaitu tujuan, materi, metode dan evaluasi pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran dan dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) keempat komponen itu memerlukan perhatian khusus dari pendidik.³¹ Selain keempat komponen itu, dalam pembelajaran media pembelajaran juga sangat diperlukan. Hal itu terjadi sebab media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipakai untuk pendidik dengan tujuan agar bisa mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran.

³⁰ Erwin Harianto, "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa," *Jurnal Didaktik* 9, no. 1 (February 2020): 2.

³¹ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, cetakan ke-1 (Jakarta: Kencana, 2017), 2.

Gambar 4.1
Media Gurita Pintar



Dengan menggunakan media pembelajaran bisa membuat hal-hal yang memiliki sifat abstrak menjadi lebih konkrit atau nyata.³²

Gambar 4.1 merupakan gambaran media gurita pintar yang dipakai oleh pendidik pada mata pelajaran IPA materi perpindahan kalor. Dari hasil analisis observasi, wawancara dan dokumentasi dari pengamatan yang dilakukan pemahaman peserta didik perihal materi yang sudah disampaikan bisa dengan gampang diterima sebab adanya bantuan dari pemakaian media pembelajaran gurita pintar. Pemakaian media pembelajaran gurita pintar ini pada mata pelajaran IPA materi perpindahan kalor ini bisa dikatakan tepat. Hal itu terjadi sebab dengan adanya bantuan media berupa gambar-gambar contoh perpindahan kalor bisa membantu peserta didik untuk menyesuaikan gambar contoh perpindahan kalor itu dengan jenis perpindahan kalor dengan tepat. bisa diperhatikan dari gambar 4.1 bahwa ada peserta didik yang sudah memahami pemakaian media pembelajaran gurita pintar itu dengan baik dan benar.

Dalam pemakaian media ini, pendidik membagi peserta didik menjadi empat kelompok yang memuat empat sampai lima anggota. Tiap-tiap kelompok diberikan satu gambar gurita dan sejumlah gambar contoh perpindahan kalor. Tiap-tiap kelompok diminta untuk berdiskusi untuk mengelompokkan contoh gambar perpindahan kalor dengan jenis perpindahan kalor dengan cara menempelkan gambar pada tentakel gurita.

³² Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, 9.

Kemudian, sesudah selesai mengelompokkan tiap-tiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi dengan cara pendidik menunjuk salah satu anggota kelompok untuk maju kedepan. Hal itu juga bisa membantu meningkatkan kepercayaan peserta didik saat berbicara didepan banyak orang dan bisa melatih *public speaking* anak.

- c. Pendidik menjelaskan konsep permainan dan aturan permainan serta memulai permainan yang sudah dipersiapkan

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) tentu memiliki karakteristik yang berbeda dengan model pembelajaran yang lain. Karakteristik model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) diantaranya yaitu permainan yang dipilih haruslah menarik dan menyenangkan, menantang, interaktif dan umpan balik, serta adanya kerjasama dan sosial.³³ Sehubungan dengan hal itu, permainan yang dipilih tidak sembarang dan harus memiliki karakteristik yang sudah ditetapkan.

Dari hasil analisis observasi, wawancara dan dokumentasi dilakukan oleh peneliti permainan yang sudah dipersiapkan oleh pendidik sudah selaras dengan karakteristik model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Permainan yang dipilih dalam penerapana model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan menggunakan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA kelas V C di MI NU nurul Haq pada materi perpindahan kalor adalah permainan bebruru gurita.

Langkah-langkah permainannya yaitu 1) Guru sudah mempersiapkan 4 gurita selaras dengan jumlah kelompok yang sudah dibuat dan ditempelkan di papan tulis dan amplop pertanyaan yang diletakkan di mejas paling depan. Ditiap-tiap tentakel gurita ada tulisan nomor 1 sampai dengan nomor 10 dengan point yang berbeda-beda. Nomor 1 sampai 5 merupakan pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang gampang dengan point 5 dan nomor 6 sampai 10 merupakan pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang sedang dengan point 15. 2) tiap-tiap kelompok dipersilahkan untuk berlomba-lomba berburu gurita itu dengan cara menggunting tiap-tiap

³³ Meiliana, "7 Tips Efektif Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital."

tentakelnya. Dari tiap-tiap kelompok hanya diperbolehkan satu anggota kelompok untuk menggantung kedepan, akan tetapi dipersilahkan untuk bergantian dengan teman satu kelompok 3) sesudah memotong tentakel gurita tiap-tiap kelompok bisa mengambil pertanyaan yang ada didalam amplop selaras dengan nomor yang didapatkan, 4) Pertanyaan yang didapatkan didiskusikan dengan teman satu kelompoknya untuk dijawab. Sesudah selesai menjawab maka tiap-tiap kelompok baru boleh memotong kembali tentakel gurita yang ada didepan. 5) permainan dilakukan secara berulang-ulang dengan ketentuan waktu selama 30 menit. 6) sesudah waktu habis, tiap-tiap kelompok menghimpun hasil diskusinya pada guru untuk diberikan point. 7) bagi kelompok yang mendapatkan point paling banyaklah yang menjadi pemenangnya dan berhak mendapatkan hadiah.

Sesudah menjelaskan konsep dan aturan permainan, tiap-tiap kelompok memulai permainan tetap dengan arahan dan bimbingan dari pendidik. Peserta didik terlihat aktif dan mengikuti permainan dengan sangat bersemangat. Bahkan hampir seluruh peserta didik ikut berperan aktif didalam kelompok masing-masing. Kekompakan dan kerjasama yang dilakukan sangat terlihat pada tiap-tiap kelompok.

- d. Pendidik memberikan bimbingan dan arahan selama permainan dijalankan

Dalam penerapan model pembelajaran Game Based Learning dengan menggunakan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA di kelas V C MI NU Nurul Haq tentu saja pendidik tetaplah menjadi fasilitator dan pembimbing. Pendidik atau guru sebagai fasilitator yang dimaksud adalah pendidik harus bisa membimbing serta memberikan arahan pada peserta didik selaras dengan apa yang sudah disusun didalam rencana pelaksanaan pembelajaran agar peserta didik tetap terarah dan tidak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.³⁴ Dalam

³⁴ Sulistriani Sulistriani, Joko Santoso, and Srikandi Oktaviani, "Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Journal Of Elementary School Education (JouESE)* 1, no. 2 (August 31, 2021): 60, <https://doi.org/10.52657/jouese.v1i2.1517>.

pelaksanaan pembelajaran tentu ada tujuan yang ingin dicapai. Dalam penerapan model Game Based Learning ini memiliki tujuan diantaranya yaitu agar peserta didik bisa terlibat langsung dalam pembelajaran, bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik, bisa meningkatkan kemampuan bekerjasama peserta didik, bisa meningkatkan kreativitas peserta didik dan kemampuan memecahkan masalah serta bisa melatih kepercayaan diri dan melatih peserta didik untuk berani mengambil resiko.³⁵

Dari hasil analisis observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan peneliti, penerapan model pembelajaran Game Based Learning ini tidak lepas dari pengawasan dan bimbingan dari pendidik sebagai fasilitator. Pendidik sepenuhnya membimbing peserta didik agar bisa menjalankan permainan selaras dengan langkahlangkah permainan dna aturan yang sudah ditetapkan dengan cara memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya jika masih ada yang kurang dipahami.

- e. Peserta didik dan pendidik melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran

Pada kegiatan penutup pendidik memberikan kesimpulan dan refleksi selaras dengan tahapan terakhir yang ada pada tahapan-tahapan model pembelajaran Game Based Learning. Pada tahapan terakhir ini, pendidik memberikan kesimpulan materi pembelajaran yang sudah dipelajari serta mengumumkan kelompok yang memenangkan permainan. Tahapan-tahapan pada model pembelajaran game based learning ini diantaranya, yakni: memilih permainan selaras dengan topik pembelajaran, menjelaskan konsep, menjelaskan aturan bermain, memulai permainan, merangkum pengetahuan. Dan melakukan refleksi.³⁶

Dari hasil analisis observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan penutup pendidik melakukan refleksi serta

³⁵ Adipat et al., "Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning," 548.

³⁶ Wibawa, Mumtaziah, and Sholaihah, "Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa," 20.

menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. Sebelum melakukan refleksi, pendidik terlebih dahulu mengumumkan kelompok yang memenangkan permainan berburu gurita itu dan memberikan sebuah hadiah. Sesudah memberikan hadiah pendidik beserta peserta didik menyimpulkan pembelajaran secara bersama-sama.

2. Analisis Faktor Penghambat Dan Pendukung Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Menggunakan Media Gurita Pintar Pada Mata Pelajaran IPA kelas V C di MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul tahun ajaran 2023/2024

Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara konsep belajar dan bermain. Yang mana perpaduan itu bisa dijadikan sebagai alat bantu untuk memudahkan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berfikir kritis serta bisa menarik minat belajar peserta didik.³⁷ Di lain sisi, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* ini juga bisa membantu peserta didik dalam mengasah dan meningkatkan kemampuan pengetahuan, pemahaman dan mengevaluasi materi pelajaran yang sudah didapatkan.³⁸ Apalagi ditambah dengan bantuan media gurita pintar, maka peserta didik akan lebih terbantu dalam memahami materi yang dipelajari dengan mudah.

Dari tiap-tiap model yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Model pembelajaran *Game Based Learning* ini juga tentu memiliki kelebihan serta kekurangan masing-masing. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), yakni:

- a. Peserta didik bisa berperan dan melakukan interaksi secara langsung dalam pembelajaran
- b. Peserta didik bisa lebih gampang memahami materi pelajaran
- c. Peserta didik cenderung aktif dalam pembelajaran

³⁷ Wijaya, Auliasari, and Zahro', "Kombinasi Metode Metode Finite State Machine Dan Game-Based Learning Pada Game 'Escape From Cov-Madness,'" 88.

³⁸ Ulfa et al., "Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar," 9546.

- d. Terciptanya suasana yang menyenangkan, ceria dan menarik
- e. Meningkatkan dan menumbuhkan rasa kekompakan serta solidaritas antar peserta didik
- f. Memudahkan guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik³⁹

Aktivitas pembelajaran dengan mengimplementasikan model pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda. Peneliti sangat menyadari adanya kelebihan dan kekurangan juga ada dan dibuktikan dari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media guru pintar pada mata pelajaran IPA kelas V C di MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus. Hasil dari analisa yang peneliti lakukan, ada sejumlah aspek pendukung dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA di kelas V C, diantaranya yaitu pendidik yang berkualitas dan kompeten, peserta didik dan media pembelajaran.

Hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pendidik pada mata pelajaran IPA kelas V C memiliki kecakapan dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Game Based Learning* ini. Hal itu bisa diperhatikan dari persiapan yang dilakukan pendidik sebelum mengajar. Contohnya seperti menyusun RPP yang akan dipakai sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Di lain sisi, juga bisa diperhatikan dari cara berkomunikasi pendidik dengan peserta didik yang baik, pemahaman pendidik terhadap materi IPA yang akan disampaikan pada peserta didik serta pemahaman pendidik perihal tahapan-tahapan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan baik. Penerapan model pembelajaran yang baik dan benar akan memudahkan siapapun yang melihat saat akan menggunakan model yang sama. Pelatihan-pelatihan yang diikuti pendidik juga menjadikan pendidik bisa dengan gampang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik

³⁹ Anggraini and Kusumaningrum, "Penerapan Media Pembelajaran *Game* Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital *Game Based Learning* (Dgbl) Di Sekolah Dasar," 1892.

bisa termotivasi untuk belajar dan merasa senang saat mengikuti proses pembelajaran.

Selain pendidik yang berkualitas dan kompeten, faktor pendukung yang lain adalah peserta didik. Dalam penerapana model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA kelas V C di MI NU Nurul Haq menjadikan peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga menjadikan peserta didik tertantang untuk mencoba pengalaman belajar yang baru. Sehingga peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran.

Hal tersebut dapat diperhatikan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti peserta didik merasa senang dan tidak gampang merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* ini. Dengan menggabungkan antara pembelajaran dengan permainan menjadikan peserta didik melakukan pengalaman belajar yang baru dan pengetahuan baru bagi mereka. Sejumlah peserta didik juga menuturkan bahwa merasa senang dan mendapatkan pengalaman baru saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* ini. Di lain sisi motivasi belajar peserta didik juga bisa ditingkatkan.

Faktor pendukung yang lain adalah media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi aspek pendukung dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* ini sebab dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik menggunakan bantuan media gurita pintar. dengan adanya media itu menjadikan peserta didik lebih gampang memahami materi yang disampaikan dan bisa menarik minat serta perhatian peserta didik. Dengan begitu peserta didik akan merasa nyaman dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

Selain ada aspek pendukung, tentu saja terdapat aspek penghambat dari penerapan model pembelajaran. Terdapat juga kekurangan dari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), yakni:

- a. Memerlukan waktu yang cukup lama. Hal itu terjadi sebab tidak semua peserta didik bisa dengan gampang memahami cara bermain game yang sudah dipilih
- 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 kondusif.⁴⁰

Dalam penerapan model pembelajaran Game Based Learning pada mata pelajaran IPA kelas V C di MI NU Nurul Haq, selain faktor pendukung tentu saja juga memiliki faktor penghambat. Aspek penghambat penerapan model pembelajaran ini diantaranya yaitu memerlukan waktu yang cukup lama dan adanya peserta didik yang kurang aktif dalam berdiskusi.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan dalam mengimplementasikan model pembelajaran berbasis permainan ini memanglah memerlukan waktu yang cukup lama. Hal itu bisa terjadi sebab tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda-beda. Ada peserta didik yang hanya sekali mendengarkan penjelasan guru langsung bisa memahaminya, ada juga yang memerlukan penjelasan beberapa kali. Hal itu bisa diperhatikan dari hasil analisa pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Ada sejumlah peserta didik yang mengeluh sebab kurangnya waktu yang disediakan oleh pendidik. Di lain sisi, pemakaian permainan dalam proses pembelajaran bisa menjadikan suasana kelas menjadi gaduh dan ramai, sehingga pendidik juga memerlukan waktu untuk membuat suasana kelas agar menjadi kondusif kembali. Solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi aspek penghambat itu adalah dengan cara memilih permainan yang gampang dipahami oleh peserta didik serta bisa mengatur waktu dengan baik agar pembelajaran dengan menggunakan model yang berbasis permainan itu bisa dijalankan dengan baik.

Faktor penghambat yang lain adalah adanya peserta didik yang kurang aktif dalam berdiskusi. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, tiap-tiap kelompok tentu saja memiliki anggota kelompok yang tidak mau menyumbangkan pendapatnya dalam menyelesaikan problematika yang ada. Mereka hanya cenderung aktif dalam berbicara dan diam saat dimintai untuk menyumbangkan pendapat. Hal itu juga disampaikan oleh pendidik bahwa di tiap-tiap kelompok ada peserta didik yang terlihat aktif, akan tetapi pada hakikatnya tidak aktif. Mereka cenderung bergantung pada peserta didik yang mereka anggap pandai.

⁴⁰ Anggraini and Kusumaningrum, 1892.

Solusi yang bisa dilakukan agar dapat mengatasi aspek penghambat tersebut adalah dengan cara membedakan peserta didik yang benar-benar pandai dan disebarkan kedalam tiap-tiap kelompok untuk dijadikan sebagai leader kelompok. Dengan begitu peserta didik yang benar-benar pandai akan menuntun temannya agar bisa mengerjakan pertanyaan dan bisa menyelesaikan problematika secara berdiskusi bersama. Tidak hanya itu, pengawasan serta bimbingan dari pendidik juga penting agar peserta didik yang pasif bisa menjadi peserta didik yang aktif karen merasa diawasi dan dibimbing oleh pendidik.

