

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti perihal “ 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” maka bisa ditarik kesimpulan, yakni:

1. Penerapan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran IPA kelas V C pada materi perpindahan kalor dilakukan dengan tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Pada tahap perencanaan, guru melakukan perencanaan dengan cara membuat RPP dan menentukan materi yang akan diajarkan. Tidak hanya itu, guru juga mempersiapkan media pembelajaran yang akan dipakai dalam proses pembelajaran. Pada tahapan selanjutnya yaitu tahapan pelaksanaan. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran GBL ini adalah diawali dengan guru meminta peserta didik untuk membaca terlebih dahulu, selanjutnya peserta didik diminta untuk mendengarkan penjelasan guru. Guru memberikan umpan pada peserta didik berupa pertanyaan-pertanyaan. Selanjutnya guru menggunakan media pembelajaran berupa gurita pintar dengan cara peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, tiap-tiap kelompok diminta untuk mencocokkan dan menempelkan gambar contoh perpindahan kalor dengan jenis perpindahan kalor yang ada ditentakel gurita dengan berdiskusi. Kemudian guru meminta pada perwakilan tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas. Selanjutnya guru menjelaskan konsep dan aturan permainan, permainan yang dipilih oleh guru adalah permainan berburu gurita. Dalam permainan ini peserta didik masih dibagi menjadi empat kelompok dan tiap-tiap kelompok diberikan waktu selama 30 menit untuk menyelesaikan permainan. Kelompok yang memiliki poin tertinggi adalah yang menjadi kelompok pemenangnya dan berhak mendapatkan hadiah. Dalam pelaksanaan permainan guru tetap memberikan bimbingan serta arahan pada peserta didik. Selanjutnya sesudah guru mengumumkan pemenang permainan dan menyerahkan hadiah, tahapan yang terakhir adalah tahapan refleksi. Guru bersama dengan peserta didik bersama-sama melakukan refleksi dan menyimpulkan materi

pelajaran yang sudah dipelajari. Penerapan model pembelajaran ini mendapatkan respon yang baik dari peserta didik. Hal itu bisa diperhatikan dari antusias serta keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Tidak hanya itu dari sejumlah peserta didik juga memberikan pendapat bahwa pembelajaran yang dilakukan sangat menyenangkan dan seru. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, peserta didik mengaku mendapatkan pengalaman belajar yang baru bahwa sambil bermain mereka juga bisa sambil belajar.

2. Dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan media gurita pintar ini tentu ada aspek pendukung dan juga penghambat. Aspek pendukung dari penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan media gurita pintar pada mata pelajaran IPA dikelas V C ini diantaranya yaitu adanya pendidik atau guru yang berkualitas serta berkompeten, yang maknanya guru itu memiliki kualitas dalam mengajar, bisa menguasai kelas, serta bisa menguasai langkah-langkah dari model pembelajaran yang dipilih. Di lain sisi peserta didik juga menjadi salah satu aspek pendukung dalam penerapan model pembelajaran ini, sebab peserta didik yang aktif dan cerdas serta memiliki rasa keingin tahun yang tinggi akan bisa dengan gampang memahami konsep pembelajaran yang sudah dipersiapkan oleh guru. Selain guru yang berkualitas dan berkompeten, media pembelajaran juga menjadi aspek pendukung dalam penerapan model *game based learning* ini. Pemakaian media pembelajaran bisa menarik minat peserta didik, sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain aspek pendukung ada juga aspek penghambat diantaranya yaitu diperlukannya waktu yang cukup lama dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang berbasis permainan ini dan juga adanya peserta didik yang kurang aktif dalam berdiskusi. Kedua hal itu tentu memerlukan adanya solusi agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Solusi yang dilakukan oleh guru yaitu dengan cara memilih permainan yang bisa dengan gampang dipahami oleh peserta didik agar tidak menghabiskan waktu yang lama serta 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 karena merasa diawasi dan dibimbing oleh pendidik.

3.

## B. Saran

Berlandaskan hasil penelitian diatas, maka bisa disarankan, yakni:

### 1. Bagi Kepala Madrasah

Diharapkan bagi kepala madrasah senantiasa memberikan pengawasan pada tiap-tiap guru, di lain sisi kepala madrasah juga diharapkan bisa memberikan saran-saran perihal model-model pembelajaran yang inovatif dan terbaru serta agar bisa senantiasa mengikuti perkembangan zaman.

### 2. Bagi pendidik

Bagi guru IPA diaharpkan bisa senantiasa mengembangkan model-model pembelajaran yang berinovasi. Model pembelajaran yang tepat dan selaras dengan kondisi serta karaktersitik peserta didik bisa menjadikan motivasi belajar peserta didik semakin tinggi dan semangat belajar peserta didik akan senantiasa ada saat mengikuti pembelajaran. Dalam menyampaikan pembelajaran terlebih mata pelajaran IPA yang sudah dianggap sulit bagi sebagian besar peseta didik guru diharapkan agar lebih kreatif. Tidak hanya dengan menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif tetapi pemakaian media pembelajaran yang menarik juga bisa menjadikan peserta didik semangat mengikuti pembelajaran dan merasa senang serta minat belajar peserta didik akan lebih tinggi.

### 3. Bagi peserta didik

Sebagai seorang peserta didik, semangat belajar haruslah senantiasa ada didalam diri masing-masing. Sebab dengan adanya semangat belajar, maka kemampuan akademik yang dimiliki bisa ditingkatkan dan bisa menjadi generasi bangsa yang selaras dengan kebutuhan zaman. Dengan adnaya penerapan model pembelajaran Game Based Learning ini, peserta didik bisa memanfaatkan waktu untuk belajar agar bisa mengikuti pembelajaran serta memahami pelajaran dengan gampang dan menyenangkan