

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran utama di sekolah dasar. IPA tidak hanya memberi siswa konsep dasar tentang alam dan lingkungan, tetapi juga membantu mereka belajar berpikir kritis dan analitis. Berbagai konsep dasar tentang alam dan lingkungan terkandung dalam materi IPA, yang merupakan pengetahuan penting untuk perkembangan kognitif siswa. Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar, menurut Depdiknas, adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap ilmiah, dan pemahaman tentang alam sekitar.¹

Tantangan yang dihadapi umat manusia kian bertambah dari waktu ke waktu. Permasalahan yang dihadapi saat ini tidak lagi sama dengan permasalahan yang dihadapi satu dekade atau bahkan satu abad yang lalu. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus dikembangkan untuk menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karenanya, pola pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi di masa yang akan datang. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam

¹ Depdiknas. (2006). *Panduan Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta. Depdiknas.

semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia).²

Pembelajaran IPA di madrasah merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar dalam membelajarkan pengetahuan-pengetahuan alam dan gejala-gejala alam. Berdasarkan karakteristiknya, IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pemahaman tentang karakteristik IPA ini berdampak pada proses belajar IPA di madrasah. IPA di madrasah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.³

Menurut Haning Hasbiati, banyak siswa masih percaya bahwa IPA adalah pelajaran yang sulit. Beberapa guru bahkan masih sering memberikan inovasi melalui pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda-beda. Agar dapat membuat siswa tertarik dan lebih mudah untuk

² KKBSKAP 032-2024 CP. CP IPAS Fase B. Jakarta

³ Mardiana, *Penerapan Pembelajaran IPA Berbasis Konstuktivisme dalam Meningkatkan Sikap Ilmiah Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 3, No. 1 (2018)

memahami pembelajaran IPA. Namun, dengan munculnya smartphone, beberapa siswa lebih suka bermain game di smartphone daripada belajar, dan terkadang siswa menggunakan smartphone saat guru berbicara tentang pelajaran.⁴

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) menghadapi banyak masalah dari guru bidang studi, siswa, dan orang tua. Seperti yang dinyatakan oleh Permatasari, siswa tidak dapat berpikir matematis meskipun berada di kelas tinggi. Mereka juga mengatakan bahwa pengetahuan siswa tidak keluar dan menjadi terpendam. Mereka juga tidak bertanya tentang materi yang diajarkan oleh guru. Metode yang digunakan oleh guru masih terlalu lama dan minat dan kemampuan siswa kurang meningkat.⁵ Hal itu dapat membuat minat siswa turun dan menjadikan siswa tersebut tidak bisa belajar dengan fokus.

Dari pendapat tersebut bisa sejalan dengan menurut Ishak, yang menjelaskan bahwa ada masalah dengan pembelajaran IPA di sekolah dasar. Ia menjelaskan bahwa sebagian besar siswa menghadapi kesulitan menyelesaikan soal cerita yang diajarkan IPA. Mereka juga takut bertanya tentang masalah yang sulit dan tidak memahaminya, dan mereka percaya bahwa pembelajaran IPA adalah pelajaran yang menakutkan. Perancangan dan pemilihan masalah kontekstual masih menjadi masalah bagi para guru. Pembelajaran IPA juga menghadapi masalah seperti ketidakmampuan siswa

⁴ Haning Hasbiati, *Penerapan Media E-book Berekstensi EPUB untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPA*, Vol. 4 (2017).

⁵ Permatasari, K. G. (2022). Pemanfaatan Model *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Peserta Didik Pada Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM). *Jurnal Pedagogy*, 21

untuk berpikir abstrak dan kekurangan pemahaman membaca.⁶

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas 3 di MIS Al-Hikmah Ketami ditemukannya permasalahan mengenai kesulitan belajar pada materi IPA yaitu pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan. Di sekolah tersebut belum tersedia media khusus yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan. Materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan membahas mulai dari Pertumbuhan adalah perubahan ukuran tumbuhan yang bertambah tinggi, besar, dan jumlah daunnya meningkat. Perkembangan adalah perubahan bentuk dan fungsi tumbuhan menuju kedewasaan, seperti berbunga dan berbuah. Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan yaitu, air, cahaya matahari, nutrisi/pupuk, udara, dan suhu. Materi ini kurang jelas untuk gambarnya dan hal itu membuat peserta didik tidak tahu bagaimana bentuk-bentuknya. Dimana hal tersebut menjadi permasalahan yang menyebabkan peserta didik merasa kurang tertarik dan antusias ketika pembelajaran berlangsung. Permasalahan yang terjadi juga karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan sumber belajar yang dipakai siswa masih bahan ajar saja. Akibatnya peserta didik kurang menguasai lebih banyak informasi tentang perkembangan tumbuhan, hal itu dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik tingkat berpikir kritis dan kreativitas belajar peserta didik. Ada beberapa

⁶ Eko Bayu, *Problematisasi Pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah*, Jurnal Ilmiah Pedagogy, Vol. 2, No. 1 (2023)

permasalahan yang ditemukan peneliti di kelas 3 MIS Al-Hikmah Ketami antara lain yaitu, belum adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran IPA di kelas 3 khususnya pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan, guru sering menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran dan juga sumber belajarnya hanya bahan ajar guru/LKS.⁷

Selain itu terdapat juga permasalahan yang dialami oleh guru selama kegiatan belajar mengajar yaitu kurangnya aktif dikelas ketika pembelajaran IPA berlangsung, hal itu terlihat dari sikap peserta didik yang kurang berminat ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu juga ada 4 peserta didik di dalam kelas yang masih kurang memahami yang mana hal tersebut menjadikan tugas tersendiri bagi guru untuk dapat lebih memberikan perhatian khusus agar peserta didik tersebut dapat mengikuti pembelajaran seperti teman-teman yang lainnya.⁸ Selanjutnya juga dari Fedorova, menyatakan bahwa salah satu masalah dalam pembelajaran IPA adalah kurangnya kemauan dan kurangnya minat siswa atau keinginan mereka untuk belajar IPA. Minat belajar IPA dapat didefinisikan sebagai keterlibatan diri secara penuh dalam aktivitas belajar IPA, baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat siswa yang ingin belajar IPA.⁹

Teori kognitif Piaget mengatakan bahwa anak-anak dari 7-11 tahun

⁷ Hasil wawancara di MIS Al-Hikmah Ketami, pada tanggal 23 September 2024, pukul 08.33 WIB.

⁸ Wawancara dengan zuliatin, Tanggal 23 September 2024 di MIS Al-Hikmah Ketami.

⁹ Fedorova, S., Ivanova, D., & Balysheva, K. (2021). *Digital technologies in civic and patriotic education of students*. E3S Web of Conferences, 273.

berada di fase operasional kongkrit, di mana mereka cenderung berpikir tentang hal-hal yang lebih konkret.¹⁰ Akibatnya, pada tahap ini, siswa cenderung lebih senang bermain dengan teman sebaya dan belajar berkelompok. Dibutuhkan media dalam mata pelajaran IPA ini untuk mendukung proses pembelajaran dan menumbuhkan minat siswa. Guru harus memiliki keahlian dalam menggunakan media ini untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan aktif. Media harus dipilih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa karena dapat meningkatkan minat belajar mereka.

Menurut Hemayanti, minat belajar sangat penting untuk keberhasilan belajar karena siswa dengan minat belajar yang tinggi akan lebih mudah mengingat dan memahami materi, sementara siswa dengan minat belajar yang rendah akan lebih mudah melupakan materi. Media pembelajaran adalah salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Menurut Martin dan Briggs dalam buku Sumiharsono "Hasanah Media Pembelajaran", media pembelajaran adalah media yang berisi sumber materi yang diperlukan untuk melakukan kegiatan komunikasi dalam pembelajaran. Media ini dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak.¹¹ Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa agar mereka terlibat secara aktif dan merasa tertarik untuk berpartisipasi dalam proses belajar

¹⁰ Crow and Corw, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, III (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1994), h. 116.

¹¹ Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik* (Jakarta: Pustaka Abadi, 2017), 9.

sangat penting selama proses pembelajaran.

Menurut Slameto, empat indikator dapat digunakan untuk mengukur minat belajar: (1) ketertarikan untuk belajar, (2) perhatian pada belajar, (3) motivasi belajar, dan (4) pengetahuan. Jika seseorang tertarik pada suatu subjek, mereka akan tertarik untuk belajar tentang hal tersebut. Ia akan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan dengan rajin belajar. Dia tidak akan merasakan beban pada saat melakukan kegiatan belajar. Perhatian adalah konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pemahaman, atau cara lain untuk menghindari hal lain dari pada itulah. Oleh karena itu, siswa akan terlibat dengan belajar jika pikirannya dan jiwa mereka terfokus pada materi yang mereka pelajari. Usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang disebut sebagai motivasi terorientasi pada pencapaian tujuan dalam konteks interaksi belajar. Pengetahuan berarti ketika seseorang tertarik pada suatu pelajaran, mereka akan memahami pelajaran dengan baik dan bagaimana manfaat mendapatkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.¹²

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya untuk membuat atau menciptakan sebuah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara tepat, bervariasi dan menarik dapat mengatasi sikap pasif peserta didik yang berguna untuk menimbulkan kegiatan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan

¹² Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan untuk berpengaruh terhadap minat belajar siswa meningkat lebih baik atau positif dalam pembelajaran. Minat belajar bisa terbentuk karena adanya perhatian pada suatu objek yang menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut.¹³

Media yang dikembangkan oleh peneliti ialah media *Rolling Ball*. Media *Rolling Ball* merupakan sebuah media yang berbentuk balok dan mempunyai 3 sisi yaitu dengan disamping kanan ada materi tentang perkembangan tumbuhan, sisi kiri kuis berupa gambar-gambar, sisi tengah berisi game yang menggelindingkan bola dari atas ke bawah guna mendapatkan soal/kuis yang di diskusikan oleh siswa, pemberian soal tersebut bertujuan mengasah pemahaman siswa terkait materi tentang perkembangan tumbuhan. Media *Rolling Ball* ini identik dengan permainan yang sangat menyenangkan dan menegangkan sehingga media ini sangat cocok dengan bahan ajar yang akan disampaikan oleh guru.

Media ini akan diupayakan oleh peneliti agar dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat menciptakan daya tarik bagi siswa agar pembelajaran berlangsung dengan baik agar nantinya bisa menciptakan suasana yang lebih bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran yang mengesankan bagi peserta didik itulah nantinya yang dapat berpengaruh

¹³ Atikah Dewi Anggita dkk, "Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS Di Kelas 4 SDN Panggung Lor", *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 7 No. 1 (2023), hlm. 77-84.

terhadap meningkatnya minat belajar peserta didik menjadi lebih baik. Peneliti memilih media pembelajaran *Rolling Ball* sebagai solusi terhadap permasalahan yang ada dengan didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya.

Peneliti pertama adalah Bonita Azani, dkk., yang melakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Rolling Ball* untuk Materi Fungsi dan Invers”. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Rolling Ball* ini termasuk layak dan media ini dapat menghasilkan pembelajaran lebih efektif dan sangat membantu siswa untuk memahami materi yang diberikan terutama untuk materi fungsi dan invers. Siswa juga mampu memecahkan masalah matematika yang dianggap sulit untuk di pahami.¹⁴ Peneliti kedua adalah Sry Rayahana, yang melakukan dengan judul “Pengembangan Media *Smart Roll Ball* dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas IV Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran”. Hasil penelitian pengembangan memperoleh presentase validasi materi sebanyak 80% dengan kategori layak, presentase validasi media sebanyak 75% dengan kategori layak. Hasil presentase dari respon siswa yaitu 99% sangat efektif untuk diterapkan pada siswa kelas IV SDN 1 Sape. Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *Smart Roll Ball* adalah media yang paling efektif untuk digunakan.¹⁵

Berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya *rolling ball* yang akan

¹⁴ Bonita Azami, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran *Rolling Ball* untuk Materi Fungsi dan Invers”. *Journal of Instructional Development Research*, (2021), Vol. 2 (2), 69-80.

¹⁵ Sry Rayahana, “Pengembangan Media *Smart Roll Ball* dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran”. *Journal of Classroom Action Research*, 6 (3)(2024).

dikembangkan peneliti akan diupayakan agar dapat merancang media pembelajaran *Rolling Ball* dengan materi perkembangan tumbuhan dengan semenarik mungkin dan tetap memperhatikan karakteristik serta keterbatasan kondisi untuk dapat mencapai keberhasilan pembelajaran. Peneliti berharap melalui adanya media *Rolling Ball* ini mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan membantu meningkatkan minat belajar khususnya pada pembelajaran IPA dengan materi perkembangan tumbuhan di kelas 3 MIS Al-Hikmah Ketami.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MIS Al-Hikmah Ketami dengan judul **“Pengembangan Media *Rolling Ball* untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran IPA Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan pada Siswa Kelas 3 MIS Al-Hikmah Ketami”**. Dengan pengembangan media tersebut, peneliti juga berharap media tersebut dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran IPA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *rolling ball* pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan kelas 3 di MIS Al-Hikmah Ketami?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *rolling ball* pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan kelas 3 di MIS Al-Hikmah Ketami?

3. Bagaimana keefektifan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *rolling ball* pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan kelas 3 di MIS Al-Hikmah Ketami?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah disusun, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran baru yaitu media pembelajaran *rolling ball* pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan kelas 3 di MIS Al-Hikmah Ketami.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *rolling ball* pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan kelas 3 di MIS Al-Hikmah Ketami.
3. Untuk mengetahui keefektifan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *rolling ball* pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan kelas 3 di MIS Al-Hikmah Ketami.

D. Pentingnya Pengembangan

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan masukan dalam penggunaan media pada materi perkembangan tumbuhan. Selain itu dapat menambah wawasan terkait dengan pengembangan media pembelajaran

rolling ball yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

Pengembangan media pembelajaran *rolling ball* diharapkan dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan memiliki minat belajar untuk mengikuti proses pembelajaran.

b. Manfaat bagi pendidik

Dapat Memberikan wawasan kepada pendidik mengenai pentingnya pemanfaatan media *rolling ball* pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik.

c. Manfaat bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu bisa dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas penggunaan media saat proses kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan.

d. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan kepada peneliti tentang alternatif media yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan kelas 3.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran *rolling ball* pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan kelas 3 di MIS Al-Hikmah Ketami. Media *rolling ball* ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media *Rolling Ball* ini merupakan media yang terbuat dari triplek ringan yang berbentuk lemari.
2. Ukuran dari media ini yaitu dengan tinggi 60 cm, lebar 50 cm, dan panjang 20 cm.
3. Pada sisi tengah terdapat sebuah game perantara untuk menjawab kuis yang berupa beberapa paku yang dipasang dengan menggunakan bola yang dilempar kebawah untuk dijadikan game dan pada latarnya digambarkan tentang pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan.
4. Pada bagian sisi kanan terdapat materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan yang berupa kartu.
5. Pada bagian sisi kiri terdapat kuis atau evaluasi yang berbentuk kartu gambar tentang pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan yang ditempelkan pada paku yang sudah disediakan.
6. Dan pada dua sisi pintu tersebut di pasang engsel 90 derajat agar bisa dibuka tutup dengan mudah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan media *rolling ball* dalam penelitian ini yaitu:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Dengan penelitian dan pengembangan dari media *rolling ball* diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik di MIS Al-Hikmah Ketami.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Media *rolling ball* hanya dapat membantu proses pembelajaran belajar mengajar pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan siswa di kelas 3 di MIS Al-Hikmah Ketami.

G. Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat pembahasan terhadap topik yang diangkat, penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan disajikan sebagai referensi. Berikut beberapa dari sumber penelitian terdahulu:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Pengarang	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Azizah Putri. (2021)	Pengembangan Media <i>Rolling Ball</i> pada Mata Pelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan <i>Rolling Ball</i> layak dan baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran sekolah dengan perolehan skor rata-rata dari ahli desain media 4,45, pada ahli materi 4,53, serta dari angket siswa 4,45. Dari keseluruhan rata-rata skor, dapat disimpulkan bahwa media <i>Rolling</i>	Perbedaan pada penelitian sebelumnya dan penelitian yang hendak digunakan yaitu pada mata pelajaran yang digunakan. Pada mata pelajaran sebelumnya yang digunakan PKn sedangkan yang akan diteliti pada mata pelajaran IPA.

			<i>Ball</i> pada materi Hak dan Kewajiban dikategorikan baik dan layak.	
2.	Bonita Azami, dkk. (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Rolling Ball</i> untuk Materi Fungsi dan Invers	Jenis penelitian yang digunakan yaitu <i>research and defelopment</i> dengan menggunakan model ADDIE. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media <i>Rolling Ball</i> ini termasuk layak dan media ini dapat menghasilkan pembelajaran lebih efektif dan sangat membantu siswa untuk memahami materi yang diberikan terutama untuk materi fungsi dan invers. Siswa juga mampu memecahkan masalah matematika yang dianggap sulit untuk di pahami.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu pada mata pelajaran yang digunakan pada penelitian sebelumnya pada mata pelajaran matematika sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada mata pelajaran IPA.
3.	Sry Rahayana. (2024)	Pengembangan Media <i>Smart Roll Ball</i> dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas IV Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran	Hasil penelitian pengembangan memperoleh presentase validasi materi sebanyak 80% dengan kategori layak, presentase validasi media sebanyak 75% dengan kategori layak. Hasil presentase dari respon siswa yaitu 99% sangat efektif untuk diterapkan pada siswa kelas IV SDN 1 Sape. Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media <i>Smart Roll Ball</i> .	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada media yang digunakan sebelumnya berbentuk tabung silinder sedangkan media yang akan dipakai berbentuk kotak dan berbahan dari kayu.
4.	Ayu Wulandari. (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Rolling Ball Games</i> pada siswa Kelas V SD Negeri 008 Palembang	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode R&D (Research and Development) dengan model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu pada kelas yang dituju untuk penelitian ini tertuju pada kelas V sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan pada

			ini dilakukan di SD Negeri 008 Palembang. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, angket dan dokumentasi. Hasil dari ketiga validator ahli pada penelitian ini didapatkan skor rata-rata 76% dengan kriteria valid. Sedangkan hasil kepraktisan dari angket respon siswa berada pada kriteria sangat praktis dengan nilai rata-rata 86,68%. Maka dapat dikatakan produk yang telah dikembangkan valid dan sangat praktis. Dari hasil yang didapatkan pada bahwa pengembangan media <i>Rolling Ball Games</i> pada materi pecahan kelas V SD yang valid dan sangat praktis dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan membantu guru maupun siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran.	kelas 3.
5.	Alfain. (2024)	Pengembangan Media <i>Rolling Ball Puzzle</i> pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.	Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Development, Design, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri berjumlah 20 siswa. Produk ini melalui tahap uji validasi dari ahli materi, uji validasi ahli media, angket respon guru serta pre test-post test. Uji	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan digunakan yaitu pada materi untuk materi yang akan digunakan tentang perkembangan tumbuhan sedangkan pada materi ini materi kerajaan Indonesia.

			validasi ahli materi pembelajaran memperoleh 96% dengan kriteria sangat valid dan validasi ahli media mendapat 88% dengan kriteria sangat valid. Respon guru memperoleh skor 88% dengan kriteria sangat praktis dan uji coba terbatas kepraktisan media mendapatkan skor 100% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan uji coba luas mendapatkan skor 93,33% dinyatakan sangat efektif. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	
6.	Abdurrahim (2024)	Pengaruh Penggunaan <i>Rolling Ball</i> dalam model Pembelajaran <i>Predict, Observe, Explain</i> (POE) terhadap Hasil Belajar Kimia pada Materi Laju Reaksi.	Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 89,11 dan kelas kontrol adalah 86,11. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan uji t, dan didapatkan thitung > ttabel yaitu sebesar 3,89 > 1,67, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media <i>Rolling Ball</i> dalam model pembelajaran POE terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA pada materi laju reaksi di SMA Negeri 4 Samarinda tahun ajaran 2019/2020 pada taraf signifikan 5%.	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada judulnya yang diambil sebelumnya menggunakan penelitian kuantitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan <i>research and development (RND)</i> . Dan juga berbeda dari kelasnya untuk penelitian sebelumnya pada tingkat SMA sedangkan yang akan diteliti pada SD.
7.	Sabikah sabikah (2024)	Pengembangan Media <i>Rolling Ball Game</i> pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.	Jenis penelitian yang digunakan, yaitu R&D (<i>Research&Development</i>) dengan menggunakan tahapan model tahapan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation,	Perbedaan yang ada pada penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada kelas yang dituju sebelumnya pada kelas IV sedangkan yang

			Evaluation). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 21 Palembang. Uji kevalidan diperoleh melalui lembar validasi oleh 2 dosen dan 1 guru mendapatkan skor rata-rata 81,4% dengan kategori “sangat valid”. Uji kepraktisan diperoleh melalui angket respon peserta didik yang dilakukan pada kelompok kecil (small group) dengan skor rata-rata 93,75% dengan kategori “sangat praktis” dan uji coba lapangan yang dilakukan oleh 20 peserta didik kelas IV mendapatkan skor rata-rata 94,2 % dengan kategori “sangat praktis”. Maka dapat disimpulkan bahwa media rolling ball game materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan untuk proses belajar mengajar di kelas pada peserta didik kelas IV SD Negeri 21 Palembang.	akan diteliti pada kelas 3.
--	--	--	--	------------------------------------

H. Definisi Istilah

Definisi istilah dari judul “Pengembangan Media *Rolling Ball* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas 3 MIS Al-Hikmah Ketami” adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pendukung proses pembelajaran agar peserta didik dapat menerima materi pelajaran dengan baik dan juga dapat menarik minat siswa. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang dapat meningkatkan daya pikir, analisa dan ketrampilan sehingga capaian tujuan pembelajaran terwujud.¹⁶

2. *Media Rolling Ball*

Media Rolling ball merupakan pengembangan media bola yang cara mengajarkannya dengan menggunakan permainan yang bertujuan agar merubah cara berpikir siswa dalam belajar dan menjadikan sesuatu pembelajaran hal yang menarik dan menyenangkan.¹⁷ *Media Rolling ball* dapat dikembangkan menjadi media bola yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada pelajaran IPA materi perkembangan tumbuhan yang dapat menarik perhatian siswa dan guru dapat menggunakan media (*Rolling ball*) untuk menghidupkan suasana belajar siswa yang menyenangkan.

3. Minat Belajar

Minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampilkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang

¹⁶ Hasan, Muhammad and Milawati, Milawati and Darodjat, Darodjat and Harahap, Tuti Khairani and Tahrir, Tasdin and Anwari, Ahmad Mufit and Rahmat, Azwar and Masdiana, Masdiana and Indra, I Made (2021) *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, Klaten, Jawa Tengah. ISBN 978-623-96623-8-7.

¹⁷ Azami, Bonita, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Rolling Ball untuk Materi Fungsi dan Invers." *Journal of Instructional Development Research* 2.2 (2021): 69-80.

meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.¹⁸

4. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu mata pelajaran yang membahas mengenai alam dan hubungannya yang berisikan konsep, fakta, prinsip dan juga proses penemuan hal baru.¹⁹ Mata pelajaran IPA pada tingkat SD/MI dirancang untuk memberikan dasar pengetahuan dan pemahaman kepada siswa tentang dunia alam dan proses-proses yang terjadi di sekitar mereka.

¹⁸ Sirait, Erlando Doni. "Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6.1 (2016).

¹⁹ Amrullah, Hanif. (2020). Pembelajaran IPA SD/MI yang Menyenangkan. Malang: CV. Pustaka Learning Center.