

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pilar utama dalam meningkatkan pembangunan suatu bangsa yaitu pendidikan. Di dunia pendidikan, untuk merencanakan tujuan pendidikan yang hendak dicapai, kurikulum memegang peran yang sangat penting. Kurikulum yaitu rancangan yang memuat komponen mata pelajaran dan program pembelajaran yang akan digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹ Kurikulum berfungsi sebagai pedoman utama bagi guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang terarah, sistematis, serta mencerminkan visi dan misi pendidikan suatu bangsa karena kurikulum yang baik tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan peserta didik. Di Indonesia sendiri telah mengalami beberapa perubahan kurikulum hingga kurikulum yang digunakan saat ini disebut dengan istilah kurikulum merdeka. Dan untuk saat ini, hampir semua jenjang pendidikan di Indonesia telah menerapkan kurikulum merdeka, tidak terkecuali jenjang sekolah dasar.

Salah satu perubahan yang sangat tampak dari penerapan kurikulum merdeka yaitu dalam mata pelajaran IPAS. Dimana mata pelajaran IPAS ini merupakan kolaborasi dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di dalam pelajaran IPA mengkaji berbagai benda mati, makhluk hidup dan membahas mengenai fenomena alam. Sedangkan IPS

¹ Dewi Lestari, 'Analisis Konten Berpikir Kreatif (Creative Thinking) Dalam Buku Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kurikulum Merdeka Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar' (IAIN CURUP, 2023) <[https://e-theses.iaincurup.ac.id/5087/1/DEWI LESTARI.pdf](https://e-theses.iaincurup.ac.id/5087/1/DEWI%20LESTARI.pdf)>.

membahas mengenai makhluk sosial maupun individu pada kehidupan manusia. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi pribadi yang berkarakter baik, menghargai keberagaman, serta mampu berperilaku sesuai norma yang berlaku. Tujuannya agar peserta didik mendapatkan pemahaman secara lebih dan menyeluruh tentang lingkungan sosialnya.²

Hasil belajar yaitu indikator utama untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Cakupan hasil belajar meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Penilaian terhadap hasil belajar biasanya diwujudkan dalam bentuk nilai, baik berupa angka maupun huruf, setelah peserta didik menyelesaikan evaluasi dari guru. Namun, pada kenyataannya, pencapaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Padahal, IPAS memiliki peran penting dalam membekali peserta didik dengan pengetahuan untuk kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Rendahnya minat terhadap mata pelajaran ini seringkali disebabkan oleh banyaknya materi yang harus dikuasai serta kurangnya variasi dalam penyampaian materi oleh guru. Dalam hal ini, guru memiliki peran sentral dalam menyediakan sarana dan menciptakan kesempatan belajar yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru perlu berinovasi, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan guna mendukung proses belajar yang lebih optimal.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dirancang untuk mendukung guru dalam penyampaian materi pembelajaran agar dapat mudah diterima oleh peserta didik, serta dapat menunjang pencapaian tujuan belajar secara efektif.

² Puji Ayurachmawati, 'Pengembangan Media Rolling Ball Game Untuk Kelas IV Sekolah Dasar', 10.2 (2024), pp. 775–84.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena berfungsi sebagai sumber informasi yang membantu peserta didik dalam memperluas wawasan pengetahuan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menjadi panduan guru dalam mewujudkan proses pembelajaran yang terstruktur. Oleh sebab itu, para guru diharapkan mampu menunjukkan sikap kreatif dan inovatif dalam menerapkan media pembelajaran guna meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan materi serta karakteristik peserta didik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media konvensional, yaitu media yang tidak memerlukan bantuan aplikasi digital dan bersifat nyata.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan pada tanggal 17 September 2024, peneliti menemukan fakta bahwa di SD Islam Bandar Kidul Kota Kediri sudah menerapkan kurikulum merdeka dengan proses bertahap dan untuk tahun pelajaran saat ini seluruh jenjang kelas sudah menerapkan kurikulum merdeka. Dari hasil observasi tersebut juga ditemukan beberapa masalah yang terjadi, salah satunya yaitu proses pembelajaran yang dilakukan masih bersifat *teacher centered* karena dalam pendekatannya guru menjadi pusat dari seluruh kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari peran guru sebagai pengendali kelas, penentu jalannya proses pembelajaran, dan sumber utama informasi. Metode ceramah masih menjadi dominasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru, khususnya mata pelajaran IPAS, menjadikan pembelajaran kurang bervariasi atau berlangsung monoton. Sehingga ketika pembelajaran

berlangsung beberapa peserta didik merasa bosan, jenuh, dan bahkan ada yang mengantuk. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Ibu Destiya selaku wali kelas III, dalam proses pembelajaran berlangsung, guru juga beberapa kali menggunakan media sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik, tetapi media yang diimplementasikan yaitu media gambar atau media audiovisual yang sudah tersedia di sekolah. Untuk media yang berbasis digital, guru mengalami beberapa kendala dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai. Sehingga hal tersebut dapat berpengaruh pada pemahaman dan hasil belajar peserta didik.³

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS khususnya materi Bentang Alam. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Rolling Ball*. Media pembelajaran ini berbentuk permainan yang memanfaatkan papan datar, bola, dan paku sebagai alur lintasan bola. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk membantu menciptakan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran *Rolling Ball* ini diharapkan peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, penggunaan media pembelajaran *Rolling Ball* ini dirasa menjadi sarana alternatif yang sesuai untuk belajar sekaligus bermain.

Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Sabikah, Marhamah, dan Puji Ayurachmawati pada tahun 2024, dengan judul

³ Ibu Destiya, Wawancara dengan wali kelas III SDI Bandar Kidul, 17 September 2024 pkl 09.56

Pengembangan Media Rolling Ball Game untuk Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian tersebut merupakan studi penelitian dan pengembangan (R&D) yang menunjukkan bahwa pada tahap uji coba kelompok kecil (small group), media yang dikembangkan memperoleh rata-rata nilai respon sebesar 93,75%, dan pada tahap uji coba lapangan memperoleh 94,2%. Berdasarkan hasil tersebut, media *Rolling Ball Game* dikategorikan sebagai media yang sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.⁴

Berdasarkan hasil temuan masalah di atas, peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Rolling Ball* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPAS di SD Islam Bandar Kidul Kota Kediri”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Rolling Ball* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Rolling Ball* yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS materi Bentang Alam di SD Islam Bandar Kidul Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Rolling Ball* yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS materi Bentang Alam di SD Islam Bandar Kidul Kediri?

⁴ Ayurachmawati.

3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *Rolling Ball* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada materi Bentang Alam di SD Islam Bandar Kidul Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dan pengembangan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Rolling Ball* yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS materi Bentang Alam di SD Islam Bandar Kidul Kediri
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran *Rolling Ball* yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS materi Bentang Alam di SD Islam Bandar Kidul Kediri.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *Rolling Ball* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada materi Bentang Alam di SD Islam Bandar Kidul Kediri.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu menghasilkan gagasan terhadap perubahan hasil belajar siswa terhadap materi Bentang Alam pada mata pelajaran IPAS kelas III di SD Islam Bandar Kidul Kota Kediri.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk lembaga, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dan pengembangan.

- b. Untuk pengembangan ilmu pengetahuan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan pengetahuan yang diperlukan dalam memecahkan masalah khususnya tentang hasil belajar siswa.
- c. Untuk penelitian lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dan mengarah pada pengembangan lebih lanjut yang lebih baik.
- d. Untuk penulis, diharapkan penelitian ini dapat memperluas pengetahuan tentang penggunaan media *Rolling Ball* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat menjadi persiapan mengajar ketika menjadi guru kelak.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran *Rolling Ball*. Media ini adalah media permainan yang di desain semenarik mungkin menggunakan papan kayu, bola, dan paku sebagai alur jatuhnya bola. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

1. Media pembelajaran *Rolling Ball* yang dikembangkan mengusung judul "Bentang Alam".
2. Media ini dibuat menggunakan bahan dasar triplek atau papan berbentuk balok dengan ukuran 55 cm x 40 cm.
3. Pada media pembelajaran *Rolling Ball* ini disajikan papan datar yang diberi paku dan beberapa kotak dibagian bawahnya yang nantinya digunakan untuk mendapatkan nomor kartu yang berisi pertanyaan.
4. Selanjutnya terdapat bola kecil yang nantinya digunakan untuk memulai permainan media *Rolling Ball*, bola ini untuk menentukan soal yang akan peserta didik kerjakan.

5. Dalam media ini terdapat kartu materi dan kartu soal dengan di desain menggunakan bantuan canva sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

Dengan menggunakan media *Rolling Ball* ini diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang menarik dan interaktif karena langsung melibatkan peserta didik dalam penerapannya, terlebih lagi karakteristik peserta didik kelas III memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Peserta didik lebih suka belajar sambil bermain
- b. Guru dapat menggunakan media pembelajaran *Rolling Ball* sebagai opsi pada pembelajaran guna menambah motivasi belajar peserta didik

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Rolling Ball* pada mata pelajaran IPAS yang berfokus pada materi Bentang Alam
- b. Subjek penelitian terbatas pada kelas III SD Islam Bandar Kidul Kota Kediri

G. Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan pengkajian literatur terhadap penelitian terdahulu. Dibawah ini penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain:

1. Skripsi berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Menggunakan Media Rolling Ball Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*" ditulis oleh Rabiatul Adawiyah pada tahun 2020, Universitas Islam Negeri

Antasari Banjarmasin Prodi PGMI. Penelitian tersebut mengkaji tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan menggunakan media *rolling ball* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* karena permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya ketertarikan siswa terhadap pelajaran Tematik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media *rolling ball* dalam pembelajaran tematik menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi daripada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media amplop.⁵

2. Skripsi berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Rolling Ball Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas III SD Negeri 102 Aneka Marga Kabupaten Bombana*" ditulis oleh Satya Rizkiyanti Monika pada tahun 2022, Institut Agama Islam Negeri Kendari Prodi PGMI. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Reserch). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Rolling Ball* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 102 Aneka Marga. Sebelum tindakan dilakukan, nilai rata-rata hasil belajar siswa berada pada angka 68, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 65%. Setelah penerapan terjadi, hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata mencapai 74 dan persentase ketuntasan naik menjadi 76%. Peningkatan yang

⁵ R Adawiyah, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Menggunakan Media Rolling Ball Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas ...', 2020 <<http://idr.uin-antasari.ac.id/14369/>>.

lebih signifikan terjadi ketika dilaukukan siklus II, di mana nilai rata-rata siswa mencapai 88,52 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 88%.⁶

3. Artikel dengan judul "*Implementasi Pemanfaatan Media Rolling Ball Games Dalam Pembelajaran PPKN*" yang ditulis oleh Sukmawati dkk pada tahun 2022. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan *Rolling Ball Games* dalam pembelajaran PPKn di kelas VII SMP, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar serta mengukur hasil belajar siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi praktik langsung dan implementasi media *Rolling Ball Games*. Penerapan media tersebut terbukti dapat memotivasi siswa melalui peningkatan keaktifan dan semangat belajar, sekaligus meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.⁷
4. Skripsi dengan judul "*Pengembangan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Berbantuan Media Rolling Ball Game dengan Evaluasi HOTS pada Sub Tema Komponen Ekosistem Untuk Kelas V di SDN 60 Salubattang*" yang ditulis oleh Mega Oktavia Sari tahun 2023, Institut Agama Islam Negeri Palopo Prodi PGMI. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang menggunakan media pembelajaran *Rolling Ball Game*. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model

⁶ Satya Rizkiyanti Monika, 'Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Rolling Ball Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas III SD Negeri 102 Aneka Marga Kabupaten Bombana' (IAIN Kendari, 2022).

⁷ S Sukmawati and others, 'Implementasi Pemanfaatan Media Rolling Ball Games Dalam Pembelajaran PPKN', *Jurnal Kewarganegaraan*, 6.1 (2022), pp. 685–92.

ADDIE. Desain produk dibuat berdasarkan flowchart yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Dari hasil pengumpulan data terkait praktikalitas, diperoleh skor total sebesar 87%. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dengan bantuan media *Rolling Ball Game* yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria validitas dengan kategori sangat valid.⁸

5. Skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Rolling Ball Puzzle pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*” yang ditulis oleh Abdul Aziz Alfain pada tahun 2024, Universitas Nusantara PGRI Kediri Prodi PGSD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Rolling Ball Puzzle* untuk materi Kerajaan di Indonesia pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk media pembelajaran yang dikembangkan ini telah melewati beberapa tahap uji validasi, yaitu validasi oleh ahli materi dengan hasil 96% (kategori sangat valid), validasi oleh ahli media dengan skor 88% (kategori sangat valid), serta angket respon guru yang memperoleh skor 88% (kategori sangat praktis). Pada uji coba yang telah dilakukan dengan menggunakan media, mendapatkan skor 100% yang menunjukkan tingkat kepraktisan sangat tinggi, sementara pada uji coba luas media memperoleh skor 93,33% dan dinyatakan sangat efektif. Berdasarkan

⁸ MO Sari, ‘Pengembangan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Berbantuan Media Rolling Ball Game Dengan Evaluasi Hots Pada’, 2023 <<http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/8022/1/MegaOktaviaSari.pdf>>.

hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Rolling Ball Puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.⁹

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Menggunakan Media Rolling Ball Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 2. Penelitian ini menggunakan media <i>Rolling Ball</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode quasi experimental design dalam bentuk nonequivalent control group design. 2. Dalam penelitian ini berfokus pada mata pelajaran tematik. 3. Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 5. 	<p>Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. 2. Penelitian ini di susun dari penelitian terdahulu dengan mencoba mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. 3. Mata Pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pendidikan Pancasila dengan materi Bentang Alam. 4. Lokasi penelitian dilakukan di SD Islam Bandar Kidul Kota Kediri di jenjang kelas III. 5. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik
2.	Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Menggunakan Media Rolling Ball Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. 2. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran <i>Rolling Ball</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. 2. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 102 Aneka Marga 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Lokasi penelitian dilakukan di SD Islam Bandar Kidul Kota Kediri di jenjang kelas III. 5. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

⁹ Abdul Aziz Alfain, 'Pengembangan Media Rolling Ball Puzzle Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', 2024.

	SD Negeri 102 Aneka Marga Kabupaten Bombana.		Kabupaten Bombana.	pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3.	Implementasi Pemanfaatan Media Rolling Ball Games Dalam Pembelajaran PPKN.	1. Dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran <i>Rolling Ball</i> .	1. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. 2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan keaktifan media pembelajaran <i>Rolling Ball</i> . 3. Penelitian dilakukan di tingkat SMP pada mata pelajaran PPKN.	
4.	Pengembangan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Berbantuan Media Rolling Ball Game dengan Evaluasi HOTS pada Sub Tema Komponen Ekosistem Untuk Kelas V di SDN 60 Salubatang.	1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE.	1. Subyek dalam penelitian ini kelas 6. 2. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Sub Tema Komponen Ekosistem.	
5.	Pengembangan Media Rolling	1. Penelitian pengembangan	1. Dalam penelitian ini	

	Ball Puzzle pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.	ini menggunakan model ADDIE. 2. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan media pembelajaran <i>Rolling Ball</i> . 3. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	berfokus pada mata pelajaran IPAS materi Kerajaan di Indonesia. 2. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri	
--	--	---	--	--

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu adanya beberapa penjelasan istilah dari judul penelitian dan pengembangan, sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai alat penghubung dalam penyampaian ide, gagasan, atau informasi selama proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Media Pembelajaran *Rolling Ball*

Media pembelajaran *Rolling Ball* merupakan sebuah permainan yang melibatkan bola kecil yang digulingkan di atas papan kayu berisi paku-paku, sehingga bola tersebut akan bergerak dan akhirnya jatuh ke dalam gelas yang

berisi kuis atau pertanyaan.

3. Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu pengembangan dari kurikulum merdeka, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu setelah mengikuti proses pembelajaran, dan biasanya diukur melalui nilai yang diperoleh setelah proses tersebut.