

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

##### 1. Pengembangan media pembelajaran *Rolling Ball* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS di SD Islam Bandar Kidul Kota Kediri

Peningkatan hasil belajar pada peserta didik dapat dilihat dari paparan data uji coba yang menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Rolling Ball*. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap yang pertama yakni tahap analisis yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik, kurikulum dan karakteristik peserta didik. Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui secara mendalam apakah produk yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tahap kedua yaitu perancangan yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran *Rolling Ball* yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tahap ketiga yaitu pengembangan dengan tujuan mewujudkan rancangan menjadi produk nyata berupa media pembelajaran *Rolling Ball*. Tahap keempat yaitu implementasi guna menguji coba penggunaan media ke dalam pembelajaran nyata untuk mengetahui

apakah media yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Tahap terakhir yaitu evaluasi, pada tahapan ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, serta untuk perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan hasil validasi dan angket respon peserta didik.

**2. Kelayakan media pembelajaran *Rolling Ball* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS di SD Islam Bandar Kidul Kota Kediri**

Kelayakan media pembelajaran *Rolling Ball* diperoleh melalui proses validasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian dengan presentase kelayakan sebesar 84%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Nilai ini berdasarkan cakupan aspek desain dan kelayakan media. Sedangkan validasi dari ahli materi mendapatkan presentase kelayakan yang lebih tinggi, yaitu sebesar 94%, dan juga dikategorikan sangat layak. Nilai ini berdasarkan cakupan aspek materi dan aspek pembelajaran.

**3. Keefektifan media pembelajaran *Rolling Ball* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS di SD Islam Bandar Kidul Kota Kediri**

Penggunaan media pembelajaran *Rolling Ball* dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, hal ini dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik kelas III. Berdasarkan analisis data peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui uji *N-Gain*, diperoleh nilai sebesar 0,73 dengan presentase peningkatan sebesar 73,67. Hasil ini

termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan dalam pemahaman materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Rolling Ball*.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan**

#### **a. Integritas dalam Pembelajaran IPAS**

Media pembelajaran *Rolling Ball* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Bentang Alam. Guru dapat menggunakan media pembelajaran *Rolling Ball* ini untuk menyampaikan materi. Melalui permainan edukatif ini diharapkan membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep Bentang Alam secara konkret, sekaligus dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **b. Alternatif untuk sekolah dengan pembatasan teknologi**

Media pembelajaran *Rolling Ball* merupakan solusi efektif bagi sekolah yang memiliki keterbatasan akses teknologi. Media *Rolling Ball* dapat digunakan tanpa memerlukan listrik atau perangkat tambahan, media ini dibuat secara manual namun tetap interaktif sehingga tetap efektif dalam berbagai kondisi pembelajaran.

### **2. Saran Diseminasi**

#### **a. Penerapan di berbagai sekolah**

Media *Rolling Ball* memiliki potensi untuk diterapkan secara luas di berbagai satuan pendidikan dasar sebagai alternatif media

pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Karakteristik media *Rolling Ball* yang sederhana namun interaktif menjadikannya mudah direplikasi dan disesuaikan dengan berbagai materi, seperti bintang alam.

b. Publikasi dalam jurnal dan seminar pendidikan

Hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *Rolling Ball* dalam pembelajaran IPAS dapat dijadikan bahan publikasi ilmiah pada jurnal pendidikan atau dipresentasikan dalam seminar akademik. Melalui proses diseminasi ini, media *Rolling Ball* dapat dikenal secara lebih luas kepada para pendidik, peneliti, dan pengembang media pembelajaran lainnya.

### **3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media pembelajaran *Rolling Ball* yang dikembangkan oleh peneliti merupakan bentuk permainan edukatif yang dirancang khusus untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. Media ini telah disusun dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik, serta kebutuhan pembelajaran kontekstual pada jenjang tersebut. Pengembangan media ini bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan aktif serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Dalam proses pengembangan media ini, ditemukan sejumlah kendala yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan produk di masa mendatang. Salah satu kendala tersebut adalah terbatasnya variasi

permainan yang tersedia dalam media. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran *Rolling Ball* dapat mencakup penambahan berbagai jenis permainan edukatif yang lebih bervariasi. Dengan menghadirkan aneka bentuk permainan yang interaktif dan kontekstual, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sekaligus dapat mendorong keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik secara seimbang.

Penggunaan media pembelajaran yang hanya sepenuhnya berbasis konvensional seperti ini masih memiliki berbagai keterbatasan, misalnya dalam hal aksesibilitas dan fleksibilitas penyampaian materi. Keterbatasan ini dapat berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran, terutama dalam konteks pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik di era digital yang menuntut pendekatan yang lebih inovatif dan responsif terhadap perkembangan teknologi. Oleh karena itu, dalam pengembangan media pembelajaran ke depan, disarankan adanya integrasi antara media konvensional dan media digital, misalnya melalui penyediaan materi atau soal dalam bentuk kode QR (Quick Response Code), sebagai upaya untuk memperluas akses informasi dan meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran.