

**PENGEMBANGAN MEDIA *ROLLING BALL PUZZLE* PADA  
PEMBELAJARAN IPAS MATERI KERAJAAN DI INDONESIA UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH  
DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

**ABDUL AZIZ ALFAIN**

NPM : 2014060147

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2024**

Skripsi oleh:

ABDUL AZIZ ALFAIN

NPM: 2014060147

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *ROLLING BALL PUZZLE* PADA  
PEMBELAJARAN IPAS MATERI KERAJAAN DI INDONESIA UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH  
DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan kepada  
Panitia Ujian Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 18 Juli 2024

Pembimbing I



**KARIMATUS SAIDAH, M.Pd.**  
NIDN. 0710039103

Pembimbing II



**FARIDA NURLAILA Z., M.Pd.**  
NIDN. 0730098803

Skripsi oleh :  
**ABDUL AZIZ ALFAIN**

NPM : 2014060147

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *ROLLING BALL PUZZLE* PADA  
PEMBELAJARAN IPAS MATERI KERAJAAN DI INDONESIA UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH  
DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal 18 Juli 2024

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Karimatus Saidah, M.Pd.
2. Penguji I : Kharisma Eka Putri, M.Pd.
3. Penguji II : Farida Nurlaila Z., M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



**Dr. Agus Widodo, M.Pd.**  
NIDN. 0024086901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Abdul Aziz Alfain  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/14 Maret 2000  
NPM : 2014060147  
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2024  
Yang menyatakan



**Abdul Aziz Alfain**  
NPM. 2014060147

**MOTTO**

*“Urip iku Urup”*

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang tiada henti mengalir dalam setiap langkahku, skripsi ini kupersembahkan dengan tulus kepada kedua orang tua tercinta, Ibu tersayang, Almarhum Bapak, dan kedua saudara laki-lakiku. Terima kasih atas cinta, doa, dan dukungan tiada henti yang selalu kalian berikan. Setiap tetes keringat dan air mata yang kalian keluarkan demi keberhasilanku adalah semangat terbesar dalam hidupku. Semoga karya kecil ini bisa menjadi awal dari kebanggaan yang lebih besar untuk kalian. Kepada keluarga besar yang selalu memberikan doa dan dukungan moral, kalian adalah sumber kekuatan dan kebahagiaanku.

Kepada teman-teman semua, teman-teman kuliah, teman-teman rumah dan teman-teman guru sd saya ucapkan terima kasih atas bantuan dan waktunya. Mohon maaf bilamana saya telah merepotkan, sekali lagi terima kasih banyak.

## ABSTRAK

**Abdul Aziz Alfain** : Pengembangan Media *Rolling Ball Puzzle* pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

**Kata Kunci** : *Media Rolling Ball, Kerajaan, Puzzle, Hasil Belajar*

Penelitian ini dilatarbelakangi observasi dan wawancara di SD Laboratorium UN PGRI Kediri, terdapat permasalahan bahwa siswa mengalami rendahnya hasil belajar. Hal tersebut disebabkan karena kurang maksimalnya penggunaan media yang digunakan untuk proses pembelajaran. Pada pembelajaran khususnya materi kerajaan di Indonesia siswa mengalami penurunan hasil belajar karena kurang bervariasinya pembelajaran dan kurangnya media yang menunjang pembelajaran. Sehingga perlu dikembangkan media untuk menunjang proses pembelajaran dengan harapan agar hasil belajar siswa meningkat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Rolling Ball Puzzle* 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 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.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Rolling Ball Puzzle* pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP PGSD UN PGRI Kediri
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri
4. Ibu Karimatus Saidah, M.Pd.selaku dosen pembimbing I
5. Ibu Farida Nurlaila Z., M.Pd.selaku dosen pembimbing II
6. Bapak/ibu Dosen Prodi PGSD UN PGRI Kediri
7. Rekan mahasiswa Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
8. Semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya dalam dunia Pendidikan.

Kediri, 18 Juli 2024

**ABDUL AZIZ ALFAIN**  
NPM. 2014060147

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah .....	9
D. Tujuan pengembangan .....	9
BAB II LANDASAN TEORI .....	11
A. Hakikat Media Pembelajaran .....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	12

3.	Manfaat Media Pembelajaran .....	13
4.	Penggolongan Media Pembelajaran.....	13
B.	Media Pembelajaran Tiga Dimensi .....	16
1.	Pengertian Media Tiga Dimensi.....	16
2.	Macam Media Tiga Dimensi.....	17
C.	Hasil Belajar.....	18
D.	Media Pembelajaran Rolling Ball Puzzle .....	19
E.	Kerajaan di Indonesia.....	21
1.	Kerajaan-Kerajaan di Nusantara .....	21
F.	Penelitian Terdahulu .....	26
G.	Kerangka Berfikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....		29
A.	Model Pengembangan.....	29
B.	Prosedur Pengembangan .....	30
C.	Lokasi dan Subyek penelitian .....	35
D.	Uji Coba Produk.....	36
E.	Validasi Model/Produk .....	36
F.	Instrumen Pengumpulan Data .....	37
G.	Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		52

A. Prosedur Pengembangan .....	52
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	69
C. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Rolling Ball Puzzle</i> .....	71
D. Faktor pendukung dan Penghambat Implementasi Produk.....	72
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	73
A. Simpulan .....	73
B. Implikasi.....	73
C. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA .....	76
LAMPIRAN .....	81

## DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Capaian Pembelajaran.....	21
Tabel 2 2 Kerajaan Bercorak Hindu.....	22
Tabel 2 3 Kerajaan Bercorak Budha .....	23
Tabel 2 4 Kerajaan Bercorak Islam.....	23
Tabel 2 5 Kerajaan Bercorak Islam.....	24
Tabel 2 6 Tabel Penelitian Terdahulu .....	26
Tabel 3.1 Pedoman Observasi.....	38
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi.....	39
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Media .....	41
Tabel 3.4 Angket Respon Guru.....	42
Tabel 3. 5 Instrumen Keefektifan untuk Siswa/Kisi-Kisi Soal Tes .....	44
Tabel 3. 6 Tabel Skala Likert .....	47
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas.....	48
Tabel 3. 8 Kualifikas Penilaian Tingkat Kepraktisan .....	49
Tabel 3. 9 Pedoman Penilaian Standar Kentutasan.....	50
Tabel 4 1 Desain Media Pembelajaran.....	54
Tabel 4 2 Perbaikan oleh Ahli Media .....	57
Tabel 4 3 Data Hasil Validasi Materi.....	59
Tabel 4 4 Data Hasil Validasi Media .....	61
Tabel 4 5 Hasil Angket Respon Guru .....	63
Tabel 4 6 Hasil Belajar Siswa .....	67

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	28
Gambar 3. 1 Model Pengembangan (ADDIE).....	30
Gambar 4 1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	56
Gambar 4 2 Perbaikan oleh Ahli Materi .....	58

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul .....	81
Lampiran 2 Lembar Surat Penelitian .....	82
Lampiran 3 Surat Penelitian SD.....	83
Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	85
Lampiran 5 Modul Bahan Ajar .....	87
Lampiran 6 Hasil Validasi Materi.....	107
Lampiran 7 Hasil Validasi Media .....	111
Lampiran 8 Respon Guru .....	114
Lampiran 9 Hasil Pre-Test .....	117
Lampiran 10 Hasil Post-Test.....	121
Lampiran 11 Dokumentasi .....	125
Lampiran 12 Hasil Plagiasi .....	126

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau lebih dikenal dengan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar (SD). IPS di sekolah dasar merupakan pelajaran dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial (Trianto, 2012). Hal ini diperkuat dengan penjelasan bahwa mata pelajaran IPS berdiri sendiri sebagai integrasi dari sebuah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains dan bahkan berbagai isu dan masalah sosial dalam kehidupan (Swasono, 2013). IPS di SD dapat ditemukan salah satunya di kelas IV pada kurikulum merdeka dengan nama gabungan IPAS bersama Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam 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 (Amalia dkk, 2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan di sekolah dasar. IPAS tidak hanya memberikan pengetahuan tentang fakta, konsep, atau prinsip semata, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Affidayani dkk., 2018).

Mata pelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini

dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar dalam ilmu pengetahuan seperti fisika, kimia, biologi, dan geografi. Pada pembelajaran IPAS siswa diajak untuk mengamati, mengeksplorasi, dan mencoba memahami hubungan sebab-akibat di antara berbagai fenomena alam (Hendro Darmodjo dan R.E. Kaligis, 1992). Hal ini menunjukkan seberapa penting peran IPS di sekolah dasar. IPS diajarkan kepada siswa SD agar mereka mampu mengenal lingkungan sosial yang ada di sekitarnya. Siswa diharapkan juga mampu menjalani kehidupan yang baik di tengah lingkungan sosial tersebut. Karena tujuan tersebut, IPS mengajarkan bagaimana siswa dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Pada dasarnya proses pembelajaran IPAS membutuhkan beberapa keterampilan agar siswa dapat memahami konsep secara langsung dan mandiri. Pembelajaran IPAS juga tidak terlepas dari rasa ingin tahu yang tinggi, karena pengalaman yang dialami oleh siswa menjadi salah satu elemen penting dalam mengintegrasikan pengetahuan yang baru diterima. Proses pembelajaran IPAS didukung oleh teori konstruktivisme. Menurut Julianto dan Darmawati (2017:54), teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan yang diperoleh siswa didasarkan pada rekonstruksi sendiri, sesuai dengan pengalaman yang mereka alami. Lalu pada pembelajaran IPS di SD dapat diimplementasikan melalui beberapa metode seperti 1) pembelajaran berbasis permainan, 2) kunjungan lapangan, 3) pembelajaran kolaboratif, 4) pembelajaran berbasis teknologi, dan 5)

kegiatan imitasi atau simulasi. Melalui metode tersebut dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam bersosial, berpikir kritis, dan mampu memecahkan masalah.

Pada kelas tinggi, khususnya kelas IV hingga kelas V, IPAS melibatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Siswa kelas tinggi mulai mempelajari tentang berbagai macam fenomena alam dan Sosial. pemahaman IPAS merupakan bukti ketika seseorang memilih dan mengintegrasikan pengetahuan ilmiah yang tepat untuk menjelaskan serta memprediksi suatu fenomena atau fakta dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi yang berbeda. Pengetahuan ilmiah ini berkaitan dengan fakta, konsep, prinsip, hukum, teori dan model yang telah ditetapkan oleh para ilmuwan. Melalui eksperimen dan kegiatan praktik, siswa diajak untuk mengamati, mengukur, dan mencatat data sebagai bagian dari proses ilmiah. Dengan demikian, IPAS di kelas IV hingga kelas V berfungsi sebagai landasan penting bagi pemahaman ilmiah yang lebih kompleks di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Mata Pelajaran IPAS memberikan siswa pemahaman dasar tentang alam sekitar dan fenomena alamiah yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari kelas I hingga kelas VI, Kurikulum merdeka mapel IPAS bertujuan untuk mengembangkan pemahaman ilmiah siswa, mengasah keterampilan observasi, dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka tentang dunia di sekitar mereka. Dalam mewujudkan tujuan pembelajaran IPAS, khususnya IPS, guru dapat melakukan pembelajaran dengan bantuan dari sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi atau pun

materi pembelajaran, contohnya seperti buku, film, video, dan sebagainya (Briggs, 1977).

Peneliti telah melakukan sebuah observasi terkait penggunaan media pembelajaran untuk membantu guru dalam suatu pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SD Laboratorium UN PGRI Kediri, dalam pembelajaran di Kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi peninggalan kerajaan di Indonesia di sekitar kita di SD Laboratorium UN PGRI Kediri guru sudah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru adalah media gambar dan video secara visual saja untuk membantu dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media pembelajaran secara visual belum maksimal dalam menarik minat siswa untuk belajar sehingga siswa tidak tertarik untuk mendengarkan penjelasan materi, yang menyebabkan siswa mudah kehilangan konsentrasi saat pembelajaran, karena siswa hanya perlu melihat dan mendengarkan penjelasan guru saja. Hal ini tentu mempengaruhi hasil belajar siswa karena siswa kesulitan dalam memahami materi dan mempengaruhi siswa saat mengerjakan soal evaluasi.

Melalui proses wawancara peneliti dengan guru wali kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri pada 8 Juni 2023, ditemukan permasalahan terkait penggunaan media pada mata pelajaran IPS materi peninggalan kerajaan di Indonesia. Guru kelas IV cenderung menjelaskan materi peninggalan kerajaan di Indonesia hanya menggunakan media gambar dan video saja. Media gambar dan video merupakan media yang simpel dan paling mudah digunakan, akan tetapi banyak kelemahannya. Kelemahan tersebut misalkan pembelajaran hanya berfokus pada gambar saja, sehingga guru menjadi kurang berinteraksi dengan siswa karena

hanya mendengarkan penjelasan guru. Beberapa siswa cenderung menyampaikan rasa bosannya, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Seperti diketahui, Materi IPS seringkali mengandung pesan-pesan abstrak, khususnya materi peninggalan kerajaan di Indonesia seperti konsep waktu, perubahan, ritual, kebiasaan, pergantian raja, dan barang yang ditinggalkan. Semua ini adalah konsep materi peninggalan kerajaan di Indonesia yang harus dipelajari oleh siswa SD. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang melibatkan objek konkrit, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Menggunakan media konkret dalam pembelajaran tentang peninggalan kerajaan di Indonesia memiliki beberapa urgensi penting: a) memfasilitasi pemahaman, b) meningkatkan ketertarikan, c) mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Secara keseluruhan, penggunaan media konkret dalam pembelajaran sejarah, khususnya mengenai peninggalan kerajaan di Indonesia, sangat penting untuk meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan siswa

Agar sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa pada pembelajaran IPS perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan media pembelajaran konkret berupa 3 dimensi. Media 3 dimensi diartikan sebagai media yang memiliki konsep sebuah objek/ruang yang memiliki panjang, objek atau ruang memiliki tiga dimensi geometris dalam bangunnya yang terdiri dari kedalaman, lebar dan tinggi, seperti bola, piramida, balok, dll. Media 3D secara umum menggambarkan bentuk dan keadaan sebenarnya, kelebihan media ini yaitu lebih

menarik dengan konsep nyata , untuk tampilan media 3D yaitu dapat secara langsung dilihat dan disentuh sehingga siswa dapat tidak membayangkan atau melihat media dari layar monitor tapi pada tampilan langsung.

Inovasi ini didukung dari penelitian terdahulu oleh Dady Mukti Prabowo dan Desi Wulandari yang berjudul pengembangan media diorama 3 dimensi dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas V dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang didukung dengan model 3 dimensi mendapatkan hasil bahwa media 3 dimensi contohnya diorama sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dan terbukti dapat membuat pembelajaran menjadi lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media 3 dimensi yang dikembangkan berbentuk *Rolling ball Puzzle*. *Rolling Ball Puzzle* adalah permainan yang merupakan penggabungan permainan *rolling ball* dengan permainan puzzle. *Rolling ball* sendiri tergolong dalam jenis media 3 dimensi yang mana cara penggunaannya yaitu 1). menggelindingkan bola kemudian bola akan jatuh di salah satu kotak yang berisi soal tentang kerajaan di Indonesia pada pembelajaran IPAS, 2). siswa menjawab soal tersebut. Kemudian permainan ini akan di kombinasikan dengan penyusunan *puzzle* untuk menyelesaikan soal tersebut. Hadirnya media ini diharap mampu menumbuhkan minat belajar siswa serta juga memberi pemahaman kembali kepada materi sehingga dapat meningkat hasil belajar siswa. Dengan adanya media ini diharapkan akan dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menjalankan aktivitas proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS materi peninggalan kerajaan diindonesia untuk SD Laboratorium UNP Kediri.

Alasan pengembangan media pembelajaran *rollingball puzzle* ini dikarenakan memiliki kegunaan dan keunggulan yang sesuai dengan kebutuhan siswa di SD Laboratorium kediri yang memerlukan media pembelajaran konkret yang mampu meningkat hasil belajar dan pemahaman siswa dalam belajar menghafal kerajaan di Indonesia dengan menyusun *puzzle*. Dengan adanya media ini akan mampu menarik siswa dalam belajar karena siswa tidak hanya melihat guru dalam mengajarkan tetapi ikut bermain dalam pembelajaran, serta guru dapat menghidupkan suasana belajar siswa yang menyenangkan.

Bentuk media ini terbukti dapat digunakan berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Azami dkk., (2021). Yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Rolling Ball* untuk Materi Fungsi dan Invers”. Didapatkan hasil bahwa Penelitian ini menunjukkan keberhasilan dengan adanya tanggapan positif dari murid yang telah melakukan permainan pada media *Rolling Ball*. Media *Rolling Ball* dinilai membuat pembelajaran semakin menarik, aktif dan menyenangkan. Murid juga merasakan belajar menggunakan media permainan ini membuat mereka dapat mempelajari, memahami dan memperdalam materi fungsi dan invers dengan cara menyenangkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *rolling ball* mendapatkan hasil yang positif dan media dapat digunakan untuk pembelajaran. Untuk pengembangan ini saya memperbarui media *rolling ball* ini dengan mengkolaborasikan *puzzle* untuk materi gaya disekitar kita.

Selain itu penelitian yang telah dilakukan oleh Widiana dkk., (2019) berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa” menghasilkan 2 kesimpulan yaitu Kelayakan media puzzle berdasarkan hasil validasi ahli materi 95 %, ahli media 96 %, dan dari hasil respon siswa yang tuntas mendapatkan kriteria sangat layak tidak perlu revisi. Sehingga dalam hasil hasil belajar siswa yang diukur menggunakan angket respon siswa, angket motivasi sebelum dan angket motivasi sesudah pembelajaran. Hasil uji coba kelompok terbatas hasil angket motivasi sebelum belajar mendapatkan skor 34%, sedangkan angket hasil belajar sesudah pembelajaran mendapatkan total skor 68%. Hal ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa sangat baik. Dari kedua kesimpulan pada pengembangan ini dapat dijadikan sebagai sumber rujukan. Dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat dengan penggunaan media *puzzle* sehingga dalam pengembangan ini memiliki pembaharuan dengan mengembangkan media *Rolling Ball Puzzle* Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan paparan di atas, analisis permasalahan yang ditemukan tentunya akan berdampak pada pembelajaran yang kurang efektif sebab hasil belajar siswa akan menurun. Maka dari itu, pengembangan ini menghasilkan pembaharuan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan sebagai salah satu sumber belajar yang dikemas dalam sebuah permainan *Rolling Ball Puzzle* yang merupakan penggabungan game *rolling ball* dengan permainan *puzzle* pada materi Kerajaan di Indonesia untuk kelas 4 sekolah dasar dengan judul **“Pengembangan Media *Rolling Ball Puzzle* Pada Pembelajaran IPAS Materi**

## **Kerajaan di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Pada saat pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Kerajaan di Indonesia pada benda hasil belajar siswa dalam belajar masih kurang.
2. Guru cenderung mengajar hanya menggunakan media gambar dan vidio saja.
3. Siswa kesulitan dalam memahami materi kerajaan di Indonesia.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka rumusan masalah peneliti dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media *Rolling Ball Puzzle* pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan di Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kepraktisan media *Rolling Ball Puzzle* pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan di Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana keefektifan media *Rolling Ball Puzzle* pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan di Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ?

### **D. Tujuan pengembangan**

Pada penelitian ini terdapat tujuan dan kegunaan untuk produk yang ingin dikembangkan, diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Rolling Ball Puzzle* untuk siswa-siswi kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Rolling Ball Puzzle* untuk siswa-siswi kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Rolling Ball Puzzle* untuk siswa-siswi kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Af'idayani, N., Setiadi, I., & Fahmi, F. (2018). *The effect of inquiry model on science process skills and learning outcomes. European Journal of Education Studies.*
- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1156-1163.
- Akbar. 2015 "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Sistem Koloid." *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 6.1
- Amalia Fitri, dkk. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam Sosial Kelas IV Sekolah Dasar. Kementerian Pendidikan.
- Amalia, Rizkia, Siti Nurbayani, and Elly Malihah (2023). "Inovasi pendidikan karakter dalam mengatasi learning loss pada masa transisi pandemi covid-19." *Jurnal Paedagogy* 10.1 : 53-63.
- Amelia, M., & Sugiono, S. (2012). Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Siswa dalam Mengikuti Kursus di Lembaga Bimbingan Belajar (Studi pada Siswa SMA Lembaga Bimbingan Belajar IPIEMS Cabang Banyumanik Semarang) (Doctoral dissertation, Fakultas Ekonomika dan Bisnis).
- Andriah, A., & Amir, M. F. (2021). Mobile learning based on procedural and conceptual knowledge on fractional for elementary school. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 567-578.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Arsyad, M. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Disiplin Praktikum Servis Poros Penggerak Pada Siswa Kelas Xi Semester Iv Teknik Otomotif Smk Muhammadiyah 2 Borobudur Magelang. *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 6(2).
- Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Millennial Education*, 3(1), 01-10.
- Azami, Tomi. (2021)"Kontraradikalisme: Perspektif Kurikulum Pai." *Jurnal PROGRESS: Wahana Kreativitas Dan Intelektualitas* 9.1 .
- Azizah . P., Iriansyah, H. S., & Barkah, A. S. (2021). Pengembangan Media Rolling Ball pada Mata Pelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 794-799).
- Bambang Sudaryana, D. E. A., Ak, M., Agusady, H. R., & SE, M. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Deepublish.
- Dady Mukti Prabowo. 2017. "pengembangan media diorama 3 dimensi" skripsi UNNES
- Daryanto, J. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Media Edutainment. *Didaktika Dwija Indria*, 4(3).
- Dimiyati, E.. (2018). Pemanfaatan website sekolah sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran mempersiapkan dan mengoperasikan peralatan transaksi di lokasi penjualan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 699-702.

- Gagne, R. M. (1970). *Learning Theory, Educational Media, and Individualized Instruction*.
- Hendro, D., & Kaligis, J. R. (1992). *Pendidikan IPA II*. Depdikbudkri, Jakarta.
- Huwaida. (2021). Peran teknologi informasi dalam meningkatkan efisiensi manajemen sekolah dan mutu pembelajaran. *Didaktikum*, 21(1).
- Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan media pembelajaran fisika berbasis android. *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, 5(1), 15-24.
- Kirna, I. M., Sudria, I. B. N., & Tegeh, I. M. (2015). Apa Respons dan Harapan Siswa Sma Tentang Blended Learning?. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1-3).
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Dewi, E. R. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII MTs N 1 Semarang. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2).
- Luthfiyatin, L., Suprijono, A., & Yani, M. T. (2020). Perubahan Perilaku Seksual Anak Terpapar Pornografi Usia Sekolah Dasar dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Siswa Sekolah Dasar di Surabaya). *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 52-65.
- Mulyasa, E. (2007). *Menjadi kepala sekolah profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi. Pressman, Roger S.

- Putri, W. D., & Rukun, K. (2019). Efektifitas Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 332-338.
- Putriani, D., & Rahayu, C. (2018). The effect of discovery learning model using sunflowers in circles on mathematics learning outcomes. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 1(1), 22-25.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Sanaky, H. A. (2013). Media pembelajaran interaktif-inovatif. *Yogyakarta: Kaukaba Dipantara*, 3.
- Sugiyono, 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung Alfabeta (Kadir & Asronah, 2015) (Munadi & Yudhi, 2013) (Daryanto, 2013) (rudi & cepi, 2008)
- Sugiyono, P. D. (2018). Quantitative, qualitative, and R&D research methods. *Bandung:(Alfabeta, Ed.)*.
- Swasono, Agus. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa SMP Kelas VIII Pokok Bahasan Pengendalian Sosial". *Jurnal Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*. 54-55.
- Trianto. 2012. Model Pembelajaran Terpadu. (Jakarta: PT Bumi Aksara).
- Wardani, S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dinamika Informatika*, 6(1), 21-41.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV

pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314-321.

Wijayanti, P. S. (2018). Pengembangan bahan ajar digital bahasa inggris matematika dengan bantuan videoscribe melalui e-learning. *Union*, 6(2), 356794.

Wulandari, W. D., & Nurwati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Lambang Garuda Pancasila Menggunakan Media Puzzle Siswa Kelas Iii Sdn 1 Ngadisanan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 666-676.