



## Pengembangan Media *Smart Roll Ball* Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas IV Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran

Sry Rayahana<sup>1</sup>, Heri Hadi Saputra<sup>1</sup>, Muhammad Tahir<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8635>

Received: 20 Juni 2024

Revised: 02 Agustus 2024

Accepted: 09 Agustus 2024

**Abstract:** The purpose of this study is to develop thematic media *Smart Roll Ball* for learning theme 7 sub theme 1 learning 2 for fourth grade students at SDN 1 Sape. This study uses the ADDIE model which includes 5 stages in its implementation, including: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. This study was conducted on fourth grade students of SDN 1 Sape. Data collection techniques were carried out using observation, interviews and student and teacher response questionnaires as well as validation from learning material experts and validation of media expert questionnaires. The data obtained were in the form of qualitative and quantitative data which were processed and described to determine the quality of the developed product. The results of the development research obtained a material validation percentage of 80% with a feasible category, a media validation percentage of 75% with a feasible category, the percentage results of student responses were 99% very effective to be applied to fourth grade students of SDN 1 Sape, and the percentage results of the teacher response questionnaire obtained 100% with a very effective category to be used in the thematic learning process of fourth grade at SDN 1 Sape. Based on the results of this study, it can be concluded that the *Smart Roll Ball* media is feasible to be used as a thematic learning media for fourth grade students in Elementary Schools.

**Keywords:** Thematic Learning Media, Thematic Learning, *Smart Roll Ball*.

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media tematik *Smart Roll Ball* untuk pembelajaran tema 7 sub tema 1 pembelajaran 2 pada siswa kelas IV di SDN 1 Sape. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan dalam pelaksanaannya, diantaranya: 1) Analisis (Analyze), 2) Desain (Design), 3) Pengembangan (Develop), 4) Implementasi (Implement), 5) Evaluasi (Evaluate). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 1 Sape. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara dan angket respon siswa dan guru serta validasi dari para ahli materi pembelajaran dan validasi angket ahli media. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif yang diolah dan dideskripsikan untuk mengetahui kualitas dari produk yang dikembangkan. 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, serta hasil presentase dari angket respon guru memperoleh 100% dengan kategori sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran tematik kelas IV di SDN 1 Sape. Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *Smart Roll Ball* layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Tematik, Pembelajaran Tematik, *Smart Roll Ball*.

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses integrasi yang baik yang didasari oleh kemampuan guru dalam berkomunikasi dengan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Alhabsyi, et al., 2022). Secara operasional, tujuan pokok pendidikan dasar adalah membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan mentalnya, proses perkembangan sebagai individu yang mandiri, proses perkembangan sebagai makhluk sosial, belajar hidup menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan, dan meningkatkan kreativitas (Sulistiyowati & Kristanto, 2018).

Kurikulum memegang peranan penting dalam bidang pendidikan karena kurikulum sebagai penentu arah serta proses pendidikan yang menentukan kualitas lulusan (Fatmawati, 2021). Tahun ke tahun kurikulum terus mengalami peningkatan serta perubahan sejalan dengan kemajuan zaman serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ginancar, et al., 2024).

Menurut Yustiqvar et al (2019) salah satu permasalahan yang ada didunia pendidikan sekarang adalah lemahnya proses dalam pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran siswa kurang memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar dan mengembangkan dirinya, siswa kurang memiliki inovasi dalam pembelajaran (Nuraini, et al., 2023; Utami & Hadiprayitno, 2024). Hal ini dikarenakan dalam suatu kelas siswa cenderung diarahkan untuk menghafal informasi (Anggraini, et al., 2023).

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas yang mencakup berbagai indikator diantaranya adalah kurikulum, bahan ajar, materi ajar, sarana dan prasarana serta kualitas guru dan usaha-usaha lainnya yang meyangkut dunia pendidikan (Gunayasa & Dewi, 2021). Guru adalah faktor yang paling utama menentukan berkembangnya siswa dan menjadi simbol keberhasilan siswa. Oleh Karena itu guru dituntut untuk selalu dapat mengembangkan dirinya dimana tidak hanya pada aspek teoritis tapi juga pada aspek praktis (Ramdani, et al., 2021). Menurut Gunawan et al (2021) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media

pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Ramdani, et al., 2023).

Pembelajaran tematik berkenaan dengan tema, pembelajaran tematik berorientasi pada satu wujud pembelajaran melalui penyesuaian dengan suatu tema tertentu. Yulianingsih et al (2022) berpendapat bahwa pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan materi beberapa pelajaran dalam satu tema, yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam belajar dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini dapat menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya. Hal senada juga didefinisikan Hidayah (2017) bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tersebut pembelajaran tematik dapat disimpulkan proses pembelajaran dari beberapa tema dengan mengaitkan mata pelajaran yang digabungkan sehingga siswa mampu memperoleh pemahaman baru berdasarkan apa saja yang telah dipelajari. Selain itu siswa mampu mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman baru yang telah dilihatnya. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran, yang dilakukan oleh pengajar kepada peserta didik agar memiliki pemahaman terhadap sesuatu pengetahuan baru yang belum pernah dimiliki pada proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Proses pembelajaran membutuhkan media agar siswa mudah memahami isi materi pada suatu pembelajaran (Zahwa & Syafi'I, 2022). Media pembelajaran yaitu unsur yang sangat penting karena dianggap sebagai salah satu komponen yang sapat memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran (Ramdani, et al., 2023). Menurut Gunawan et al (2021) guru dituntut untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Namun pada kenyataannya, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal pada saat menjelaskan materi ajar khususnya pada pembelajaran tematik.

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran Hamid, dkk. (2020:3). Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik

maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara antara kedua belah pihak yaitu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, dengan begitu proses pembelajaran lebih cepat diterima dan dicerna oleh siswa serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Menurut Nurfadhillah et al (2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Selain itu menurut Yusup et al (2023) media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 6 November 2021 di SDN 1 Sape ditemukan bahwa proses pembelajaran cukup lancar, media yang digunakan guru berupa media cetak, berupa buku dan LKS serta media langsung. Terdapat kendala yaitu media yang digunakan tidak tematik hanya memuat satu mata pelajaran saja sehingga membuat siswa cepat bosan terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Selain itu sarana dan prasarana belum cukup memadai, dibuktikan oleh tidak adanya lab komputer, LCD dan proyektor, ruang baca literasi. Berdasarkan kesenjangan pada kondisi nyata di lapangan dengan kondisi ideal yang harus dipenuhi, mengembangkan suatu produk media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan guru wali kelas IV SDN 1 Sape pada tanggal 18 November 2021 menunjukkan bahwa guru mengajar dengan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi yang dirasa cukup monoton untuk siswa. Sedangkan pada kondisi nyata siswa membutuhkan media yang kreatif agar tidak cepat bosan terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Media yang dikembangkan kreatif yang dapat menumbuhkan rasa semangat pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu siswa kelas IV SDN 1 Sape yang memiliki kognitif rendah pada tanggal 18 November 2021 menunjukkan bahwa siswa kesulitan memahami materi dan guru hanya menggunakan metode ceramah saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga menimbulkan rasa cepat bosan dan tidak fokus mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru.

Pengembangan media *Smart Roll Ball* terinovasi dengan permainan tradisional kletek yang dimana permainannya menggunakan bola dalam permainannya, jika bola masuk dalam lubang maka akan dapat kejutan berupa pertanyaan dan perintah.

Hal ini berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukmara et al (2017) tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang materinya tentang kenampakan alam, sosial dan budaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Perbedaannya dengan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah terdapat pada materi yang disampaikan dan bentuk dari media, yang sebelumnya memanfaatkan kotak yang dimodifikasi sedangkan peneliti menginovasikan bentuk baru yaitu berbentuk bangun ruang tabung atau silinder. Sedangkan untuk persamaanya terdapat pada cara penggunaan media dengan permainan yang melibatkan bola (bola kecil) untuk memasuki kotak atau lubang yang didalam kotaknya telah disediakan pertanyaan-pertanyaan yang akan didiskusikan bersama.

Penelitian yang mengangkat topik yang sama yaitu tentang cita-citaku penelitian yang dilakukakn oleh Utari et al (2023) penelitian yang memperkenalkan macam-macam profesi dan mendeskripsikan cita-cita dengan konsep permainan agar siswa tidak cepat bosan dengan banyaknya mata pelajaran. Media berbentuk kotak seperti sebuah alat permainan yang terdiri dari 16 buah kubus dengan cara penggunaan memutar mainan yang ada didalam kotak. Perbedaannya terletak pada media yang dikembangkan dan model pengembangan yang digunakan serta langkah dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan berbeda.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan media pembelajaran tematik khususnya di SDN 1 Sape menggunakan media tematik *Smart Roll Ball* sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Media Tematik *Smart Roll Ball* diharapkan dapat memberikan bantuan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang cukup menyenangkan serta dapat memberikan bantuan untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran tematik. Media pembelajaran ini dimodifikasi proses pembelajaran dengan bermain sehingga akan terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan *ADDIE*. Metode penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian untuk menghasilkan produk serta menguji kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan dari produk yang dibuat. Penelitian ini bermaksud mengembangkan media pembelajaran tematik (media *Smart Roll Ball*) pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku sub tema 1

Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pembelajaran 2 kelas IV Sekolah Dasar.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara Observasi, Wawancara, Angket dan Dokumentasi. Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini Analisis Data Kuantitatif.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) dengan metode *Research and Development* (R&D) yang digunakan untuk menguji suatu produk yang akan dikembangkan atau diuji kelayakannya (Sugiyono, 2017).

### Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis melalui 2 cara yaitu tahap observasi dan wawancara. Pada tahap observasi dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran pada kelas IV dengan materi tema 7 sub tema 1 (Macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari), sedangkan tahap wawancara di tunjukkan pada guru dan siswa kelas IV. Wawancara pada guru bertujuan untuk mengetahui pendukung proses kegiatan belajar mengajar, sedangkan wawancara pada siswa bertujuan untuk mengetahui kendala atau kesulitan saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tabel observasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Observasi

No.	Kategori	Ya	Tidak
1.	Kurikulum 2013 yang di gunakan di sekolah	√	
2.	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan dalam pembelajaran	√	
3.	Metode ceramah dan tanya jawab digunakan saat pembelajaran	√	
4.	Proses belajar menggunakan media		√
5.	Banyak guru yang belum menggunakan media tematik		√

Catatan :

Guru hanya menggunakan menggunakan media persatu pelajaran saja belum tematik dan menggunakan metode tanya jawab, namun ada beberapa metode lain seperti *moving class* dengan tujuan agar siswa tidak mudah bosan. Proses pembelajaran kurang menarik karena minimnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran tematik.

Analisis materi yang digunakan yaitu materi pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 2. Siswa kurang bisa memahami materi tentang macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari serta pembelajaran bersifat monoton sehingga siswa cepat merasa jenuh. Hasil analisis kebutuhan yang bersumber dari wawancara Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Analisis Kebutuhan (Wawancara)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan di SDN 1 Sape ?	SDN 1 Sape sudah menerapkan kurikulum 2013 dengan proses pembelajaran tematik. Namun masih ada mata pelajaran yang dipisah seperti penjas kes dan matematika.
2.	Sumber belajar apa yang ibu gunakan untuk menunjang pembelajaran ?	Untuk sumber belajar yang digunakan adalah buku guru, buku siswa, dan LKS.
3.	Apakah ibu menggunakan media saat kegiatan pembelajaran berlangsung? Jika ia, media pembelajaran apa yang ibu gunakan ?	Media yang digunakan media langsung permata pelajaran, misalnya mata pelajaran IPA berbasis lingkungan, IPS berupa gambar.
4.	Apa hambatan ibu saat mengajar, dan bagaimana cara ibu mengatasinya ?	Keterbatasan media pembelajaran, diharapkan ada media yang mampu mempermudah siswa dalam belajar. Sehingga proses pembelajaran terasa menyenangkan bagi siswa.
5.	Metode apa yang ibu gunakan saat mengajar ?	Ceramah dan tanya jawab, serta memanfaatkan lingkungan sekitar.
6.	Berapa jumlah siswa di kelas IV ?	Jumlah keseluruhan siswa kelas IV adalah 20 siswa, terdiri dari 9 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki.

Data didapat dari hasil wawancara secara langsung dengan guru wali kelas IV SDN 1 Sape yang bernama Rukmini, S.Pd peneliti melakukan analisis kebutuhan bersama guru terkait proses pembelajaran, pembelajaran pada Tema 7 Subtema 1 pembelajaran 2 dan media apa saja yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung, serta guru wali kelas IV memberi saran untuk mengembangkan media yang mampu membuat siswa semangat dan antusias dalam belajar. Terdapat kendala yaitu kurangnya minat dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran terkait tema 7 sub tema 1 pembelajaran 2 yang memuat materi tentang macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari, teks nonfiksi serta tempo lagu.

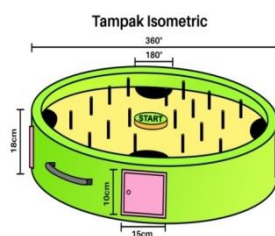
Hasil wawancara secara langsung dengan salah satu siswa kelas IV SDN 1 Sape yang berinisial SH peneliti melakukan analisis terhadap siswa terkait kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran. Dari data yang diperoleh terdapat kendala yaitu siswa sulit memahami materi dan cepat bosan karena metode yang digunakan guru hanya ceramah saja, serta terdapat kesulitan untuk menyelesaikan soal karena sulit untuk mengingat kembali materi yang telah diajarkan oleh guru.

### Tahap Desain (Design)

Tahap desain produk atau media pembelajaran *Smart Roll Ball* dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya adalah:

#### a. Mendesain media dalam bentuk tiga dimensi (3D)

Hasil desain media smart roll ball disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Media *Smart Roll Ball*

#### b. Mendesain Media *Smart Roll Ball*

Media berbentuk bangun ruang menyerupai tabung/silinder, memiliki 4 lubang dengan permukaan atas media, setiap lubang sama-sama memiliki ukuran 180 derajat atau setengah lingkaran, sehingga bisa untuk dimasuki bola. Dibagian atas permukaan media memiliki bulatan-bulatan yang berfungsi sebagai penahan bola ketika bola bergelindir (*rolling*). Selain itu juga terdapat permukaan ditengah media yang digunakan sebagai titik mulai (*start*) bola. Bagian samping bawah terdapat ganggang (*handle*) yang digunakan sebagai pegangan ketika media ini diangkat. Sedangkan bagian dalam ruang media tepat dibawah setiap posisi lubang terdapat ruang laci berbentuk kotak dengan ukuran 10x15 cm digunakan sebagai tempat untuk menyimpan pertanyaan-pertanyaan maupun perintah. Media *Smart Roll Ball* memiliki diameter 50 cm, tinggi 18 cm, sedangkan ukuran lubang yaitu setengah lingkaran yang setara dengan ukuran 180 derajat.

### Tahap Pengembangan (Develop)

Media *Smart Roll Ball* pada tahap pengembangan meliputi yaitu yang pertama adalah alat dan bahan apa saja yang digunakan pada saat pembuatan media, dan yang kedua adalah cara pembuatannya.

#### 1. Validasi Desain

Berikut data kelayakan dari validasi produk media pembelajaran *Smart Roll Ball* yaitu:

##### a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen PGSD yang memiliki bidang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yaitu validasi ahli materi dilakukan satu kali revisi, validasi pertama dilakukan pada tanggal 25 November 2022, kemudian validasi kedua dilakukan pada tanggal 29 November 2022. Berikut penilaian hasil validasi materi media *Smart Roll Ball* disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

Indikator	Butir Penilaian	Skor	
		Sebelum Direvisi	Sedudah Direvisi
<b>Isi</b>	1. Kesesuaian Materi dengan KI & KD	2	4
	a. Kelengkapan materi	2	4
	b. Keluasan materi	2	4
	c. Kedalaman materi	2	4
<b>Bahasa</b>	1. Kesesuaian dengan perkembangan siswa	2	3
	a. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa	2	3
	2. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	3	3
	a. Kesesuaian tata bahasa dengan siswa	3	3
<b>Penyajian</b>	1. Teknik penyajian	2	3
	a. Konsistensi sistematika penyajian media dalam pembelajaran	2	3
	b. Keruntutan konsep	2	3
	2. Pendukung penyajian	2	3
	a. Motivasi belajar pada awal pembelajaran	2	3
	b. Soal uji kompetensi pada akhir pembelajaran	3	3
	3. Penyajian pembelajaran		
	a. Keterlibatan siswa	2	3
	b. Keutamaan makna dalam media pembelajaran	2	3
	c. Kejelasan petunjuk media pembelajaran	2	3
<b>Total Nilai :</b>		<b>40</b>	<b>58</b>
<b>Presentasi Tingkat Pencapaian :</b>		<b>55%</b>	<b>80%</b>

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi mendapatkan total skor 40 dan presentase hanya 55%, maka Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dikategorikan kurang layak "perlu direvisi". Hasil validasi pertama banyak sekali mendapat saran dari dosen ahli materi yang diantaranya adalah: 1) Materi kurang lengkap, 2) Penggunaan media pada materi kurang menyatu, dan 3) Indikator pada kompetensi dasar IPA masih kurang. Kemudian dilakukan kembali validasi materi yang ke dua mendapatkan skor total 58 dengan hasil nilai presentase 80% maka Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dikategorikan baik/layak digunakan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil akhir validasi mendapat catatan bahwa materi yang dirancang layak untuk diimplementasikan.

#### **Validasi Ahli media**

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen PGSD validasi dilakukan pada tanggal 29 November 2022. Validasi dilakukan sebanyak satu kali dengan perolehan nilai seperti yang tertera pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media**

Indikator	Butir Penilaian	Kriteria Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Kesederhanaan</b>	1. Ukuran font pertanyaan pada media cukup jelas			√	
	2. Jenis font yang digunakan mudah dibaca				
	3. Kalimat pertanyaan dan perintah yang digunakan untuk menyampaikan materi cukup jelas			√	
<b>Kemudahan</b>	1. Media mudah digunakan dan dioperasikan	√			
	2. Pertanyaan dan perintah yang disajikan mudah dipahami		√		
	3. Materi yang disampaikan mudah dimengerti oleh siswa		√		
<b>Tampilan</b>	1. Desain tampilan media menarik	√			
	2. Kombinasi warna menarik		√		
	3. Penempatan nama media yang menarik			√	
	4. Media yang dikembakan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran tematik			√	
<b>Total Nilai :</b>		<b>30</b>			
<b>Presentase Tingkat Pencapaian :</b>		<b>75%</b>			

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media mendapatkan total skor 30 dengan Hasil presentase 75% baik/layak tidak perlu direvisi . Pada tahap validasi dilakukan mendapat pujian serta beberapa saran yang mengharuskan revisi kecil sebelum penerapan media di sekolah. Saran dan pujian tersebut antara lain: 1) Media sangat inovatif dan cukup menarik, 2) Pertanyaannya diketik saja dengan *font* yang jelas dan ukuran yang lebih besar. Berdasarkan hasil validasi tersebut menyatakan bahwa media *Smart Roll Ball* yang dikembangkan layak untuk diimplementasikan.

#### **Tahap Implementasi (*implement*)**

Tahap Implementasi produk merupakan tahap untuk menguji dan mencoba produk atau media pembelajaran yang telah peneliti rancang untuk diimplementasikan di lapangan. Tahap implementasi produk dilakukan setelah melewati proses validasi.

Proses kegiatan pembelajaran dilakukan 2 hari, yakni hari pertama penelitian dengan kelompok 1 dan 2, sedangkan pada hari kedua dilakukan dengan kelompok 3 dan 4. Kegiatan dilakukan mulai dari kegiatan awal, inti dan akhir. kegiatan awal yaitu melakukan presepsi dan menanyakan kondisi siswa, dilanjutkan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Kegiatan dilanjutkan pada inti yaitu menjelaskan materi yang akan dipelajari dan juga siswa diminta untuk membentuk kelompok menjadi 2 yakni kelompok 1 dan 2 yang terdiri dari satu kelompok ada lima siswa. Siswa diberi pemahaman melalui penjelasan agar mudah untuk memahami tentang tata cara penggunaan media *Smart Roll Ball*.

Proses pembelajaran berlangsung aktif dan antusias serta menyenangkan bagi siswa dengan menggunakan media *Smart Roll Ball*. Tahap akhir pembelajaran siswa diberi angket mengenai penerapan media untuk diisi. Hasil angket respon siswa yang akan dijabarkan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa**

Keterangan	Skor	
	Ya	Tidak
1. Apakah kamu suka belajar dengan media <i>Smart Roll Ball</i> ?	20	0
2. Apakah media <i>Smart Roll Ball</i> mudah untuk digunakan?	20	0
3. Apakah petunjuk penggunaan media <i>Smart Roll Ball</i> jelas?	20	0
4. Bagaimana perasaanmu saat menggunakan media <i>Smart Roll Ball</i> ? apakah senang?	20	0
5. Apakah kamu paham menggunakan media <i>Smart Roll Ball</i> ?	19	1
6. Saya semakin menyukai pelajaran dengan menggunakan media <i>Smart Roll Ball</i> ?	20	0
7. Media <i>Smart Roll Ball</i> sangat menarik?	20	0
8. Ukuran media <i>Smart Roll Ball</i> cukup besar?	20	0
9. Media <i>Smart Roll Ball</i> sangat bermanfaat untuk membantu proses pembelajaran tema 7 "Indahnya Keragaman di Negeriku"?	20	0
10. Saya gemar belajar menggunakan media <i>Smart Roll Ball</i> ?	19	1
<b>Total : 198</b>		
<b>Jumlah Skor Maksimal : 200</b>		
<b>Presentase Tingkat Pencapaian : 99%</b>		

Berdasarkan tabel data respon siswa di atas, diketahui bahwa jumlah siswa di SDN 1 Sape berjumlah 20 siswa. Jumlah total responden kelas IV yang diperoleh yaitu 200 dengan presentase 99 %. Hasil data yang diberikan siswa pada media pembelajaran *Smart Roll Ball* dikatakan hasil yang "sangat baik" tidak perlu revisi. Siswa terlihat lebih antusias dan semangat ketika menggunakan media dibandingkan tidak menggunakan media.

Berdasarkan hasil tersebut media dapat dikategorikan sangat layak untuk dikembangkan pada

kelas IV tema 7 sub tema 1 pembelajaran 2 SDN 1 Sape. Kesimpulan dari hasil perolehan respon siswa kelas IV SDN 1 Sape dinyatakan "Sangat Baik" sehingga diperoleh keterangan bahwa media *Smart Roll Ball* "sangat efektif" digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu perbaikan atau revisi.

Penilaian respon guru dilakukan oleh wali kelas IV SDN 1 Sape. Respon guru dilakukan untuk mengetahui keefektifan media *Smart Roll Ball* yang telah diimplementasikan. Hasil respon guru dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Respon Guru**

No.	Butir Penilaian	Skala			
		4	3	2	1
1.	Media dapat membantu guru memahami materi tema "Indahnya Keragaman di Negeriku"	√			
2.	Gambar maupun ilustrasi dalam media ini tidak membingungkan	√			
3.	Uraian pertanyaan dan perintah dalam media ini memuat materi tema "Indahnya Keragaman di Negeriku"	√			
4.	Guru lebih praktis dalam menggunakan media	√			
5.	Guru lebih mudah mengajar ketika menggunakan media <i>Smart Roll Ball</i> karena ada keterkaitan antara satu materi dengan materi yang lain.	√			
6.	Bahasa yang digunakan dalam media ini cocok untuk siswa kelas IV SD	√			
7.	Istilah-istilah dalam media mudah dimengerti oleh guru	√			
8.	Gaya penyajian media tidak membosankan serta mudah diimplementasi oleh guru	√			
9.	Media yang digunakan sangat praktis bagi guru	√			
10.	Guru dapat menemukan pengetahuan baru setelah	√			



---

menggunakan media dan serangkaian aktivitas dalam pembelajaran

---

**Total Nilai : 40**

**Presentase Tingkat Pencapaian : 100 %**

---

Berdasarkan Tabel 6 angket diberikan pada guru dengan tujuan menilai produk atau media yang diuji coba yang dilakukan hanya sekali, memperoleh skor sebanyak 40 dengan perolehan hasil 100% "Sangat Baik" tidak perlu revisi. Proses pembelajaran berjalan dengan lancar atas bimbingan oleh wali kelas IV.

### **Tahap Evaluasi (*Evaluate*)**

#### **Analisis Data Validasi Media Pembelajaran**

Analisis data validasi media pembelajaran diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media guna mengetahui kelayakan media pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari hasil validasi media yang dilakukan pada tanggal 29 November 2022 dengan perolehan skor 30 dengan perolehan hasil 75% yang dapat dinyatakan "layak" tidak perlu direvisi. Kemudian validasi materi dilakukan sebanyak dua kali yaitu validasi pertama pada tanggal 25 November dengan perolehan skor 40 dengan presentase 55% yang dinyatakan "Kurang layak" perlu direvisi, validasi kedua dilakukan pada tanggal 29 November dengan perolehan skor 58 dengan presentase 80% media dikatakan "Layak" tidak perlu direvisi.

#### **Analisis Data Responden Media Pembelajaran**

Analisis data dari responden media pembelajaran diperoleh dari siswa dan guru kelas IV SDN 1 Sape. Respon siswa dan guru berguna untuk mengetahui tingkat efektivitas media yang diperoleh dari siswa yang berjumlah 20 siswa dan guru wali kelas IV yang dilakukan pada tanggal 5 Desember 2022. Data yang diperoleh guna mengetahui kelayakan dari media *Smart Roll Ball* yang telah diuji coba.

#### **Produk Akhir**

Produk akhir berupa "Media *Smart Roll Ball* dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 2 pada SDN 1 Sape" berhasil apabila telah melakukan validasi dan revisi.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model yang bersifat sederhana dan sistematis yang dapat dilakukan secara bertahap dalam menciptakan atau mengembangkan suatu produk. Model ADDIE memiliki 5 tahapan penelitian yaitu:

Tahap pertama yaitu tahap analisis yang dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis kebutuhan yang ada di lapangan serta mencari solusi yang sesuai dengan kendala tersebut. Analisis

kebutuhan tersebut meliputi analisis kondisi belajar siswa, karakteristik siswa, dan komponen penunjang pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu memotivasi belajar siswa.

Tahap kedua yaitu desain tahap ini merupakan tahap merancang pembelajaran yang nantinya akan diimplementasikan. Rancangan pembelajaran meliputi menyusun materi dan indikator dari kompetensi dasar yang telah ditentukan berdasarkan analisis kebutuhan. Media tersebut berupa media tiga dimensi *Smart Roll Ball* materi tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV sekolah dasar. Media dirancang dalam bentuk soft file dengan menggunakan microsoft word yang nantinya akan dibuat secara nyata pada tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan.

Tahap selanjutnya merupakan tahap pengembangan, tahap ini terdapat 2 tahap yaitu mewujudkan rancangan media yang telah dibuat kedalam bentuk yang nyata atau konkret dan tahap validasi oleh ahli. Tahap mewujudkan media, peneliti menyiapkan alat dan bahan berupa dua papan kayu berbentuk lingkaran berdiameter 50 cm dengan ketebalan 25 mm (berukuran 2440 mm x 122 mm x 25 mm), seng plat berdiameter 50 cm dengan tinggi 18 cm kemudian membentuk seperti bangun ruang silinder/tabung. Lalu bentuk 4 laci dengan ukuran yang sama. Terakhir bentuk lubang tepat di atas laci yang berfungsi untuk dimasuki bola media.

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi, menerapkan media *Smart Roll Ball*. pelaksanaan dilakukan pada tanggal 5-6 Desember 2022 pada siswa kelas IV SDN 1 Sape yang berjumlah 20 siswa. Tahap pelaksanaan menerapkan pembelajaran yang telah disusun. Pelaksanaan dimulai pada tahap awal pembelajaran, lalu kegiatan inti dengan menerapkan media *Smart Roll Ball* dan diperoleh hasil evaluasi bahwa siswa sangat antusias, bersemangat, dan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *Smart Roll Ball*.

Hasil yang diperoleh dari angket yang diberikan pada guru ialah 100% menunjukkan bahwa pengembangan media sangat efektif untuk digunakan di kelas IV, macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari materi IPA. Hasil yang diperoleh dari angket respon siswa mendapatkan hasil presentase

99% dan nilai dengan perolehan dari hasil soal evaluasi siswa rata-rata 89 % dari nilai KKM 75 % sehingga tidak perlu dilakukannya remedial. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Smart Roll Ball* sangat menarik untuk diimplementasikan yang mampu memudahkan serta mampu meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan bahan yang *real* pada kelas IV sekolah dasar khususnya pada pembelajaran materi macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari materi IPA.

Menurut ahli media hasil presentase yang diperoleh ialah 75% dan saat proses pembelajaran menggunakan media *Smart Roll Ball* hal tersebut menunjukkan bahwa media baik atau layak dan siap diimplementasikan tanpa revisi. Media *Smart Roll Ball* yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan pada materi tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” sub tema 1 pada pembelajaran 2 khususnya materi Ilmu Pengetahuan Alam tentang macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari pada kelas IV yang mengacu pada lima tahapan yang ada pada metode penelitian *ADDIE* (*analyze, design, develop, implement dan evaluate*) memperoleh hasil validasi oleh ahli materi dengan presentase 80% dengan kategori baik, layak tidak perlu direvisi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *Smart Roll Ball* dapat digunakan pada materi tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” sub tema 1 pada pembelajaran 2 khususnya materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari pada kelas IV sekolah dasar.

### Respon Siswa Terhadap Media *Smart Roll Ball*

Respon siswa diperoleh dari hasil angket respon yang diberikan dan diisi oleh siswa setelah media *Smart Roll Ball* diuji cobakan. Media *Smart Roll Ball* mendapatkan nilai presentase sebesar 99% dari jumlah 20 siswa. Hasil perolehan tersebut diklasifikasikan dalam kategori “sangat baik, tidak perlu revisi” atau dengan keterangan “sangat efektif” digunakan sebagai media pembelajaran tematik kelas IV tema 7 subtema 1 pembelajaran 2. Media *Smart Roll Ball* memberikan kemudahan serta memotivasi belajar siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

### Respon Guru Terhadap Media *Smart Roll Ball*

Respon guru diperoleh dari hasil angket respon yang diberikan yang berjumlah 10 nomor diberikan dan diisi setelah guru melihat dan menilai penggunaan media *Smart Roll Ball* dalam proses pembelajaran. Media *Smart Roll Ball* mendapatkan nilai presentase sebesar 100% dalam kategori “sangat baik,

tidak perlu revisi” atau dengan keterangan “sangat efektif” digunakan sebagai media pembelajaran tematik.

## Kesimpulan

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil data yang diperoleh dari hasil validasi materi, validasi media, angket respon siswa dan angket respon guru menunjukkan bahwa pengembangan media sangat layak dan efektif yang dapat memudahkan siswa dalam melakukan proses pembelajaran dan mampu meningkatkan rasa semangat siswa dalam belajar pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” sub tema 1 pada pembelajaran 2 khususnya materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tentang macam-macam gaya dalam kehidupan sehari-hari di SDN 1 Sape

## Referensi

- Alhabsyi, F., Pettalongi, S. S., & Wandu, W. (2022). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kinerja Guru. *Jurnal Integrasi Manajemen Pendidikan*, 1(1), 11-19.
- Anggraini, I., Hidayati, V. R., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas V SD. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 168-173. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3923>
- Fatmawati, I. (2021). Peran guru dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 1(1), 20-37. <https://doi.org/10.62825/revorma.v1i1.4>
- Ginanjari, D., Fuad, F., Abduh, M., Mulyana, B. B., Rahman, A. M., & Nuraeni, H. (2024). Perkembangan Kurikulum di Indonesia: Adaptasi terhadap Perubahan Zaman dan Kebutuhan Masyarakat. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 2(3), 296-306. <https://doi.org/10.59581/garuda.v2i3.3980>
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan Media Photo Story Pada

- Pembelajaran Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2), 152-159.  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v4i2.1718>
- Hidayah, N. (2017). Pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34-49.  
<http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v2i1.1280>
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan gadget untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Seminar Nasional Pendidikan 2018.
- Nuraini, Z., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 279-284.  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4007>
- Nurfadhillah, S., Saputra, T., Farlidy, T., Pamungkas, S. W., & Jamirullah, R. F. (2021). pengembangan media pembelajaran berbasis media poster pada materi "perubahan wujud zat benda" kelas V di sdn sarakan li tangerang. *Nusantara*, 3(1), 117-134.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.  
<https://doi.org/10.15294/jpii.v10i2.29956>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Yustiqvar, M. (2023, April). Increasing student science literacy: Learning studies using Android-based media during the Covid-19 pandemic. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2619, No. 1). AIP Publishing. <https://doi.org/10.1063/5.0122847>
- Sukmara, I., Rustono, W. S., & Respati, R. (2017). Pengembangan multimedia adobe captivate sebagai media pembelajaran ips pada materi kenampakan alam dan sosial budaya di indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1).  
<https://doi.org/10.17509/pedagogika.v4i1.7198>
- Sulistiyowati, T., & Kristanto, A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Tentang Pembentukan Tanah Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).  
<https://doi.org/10.24239/jimpi.v1i1.898>
- Utami, C. N., Muhlis., & Hadiprayitno, G. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 405-411.  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v6i2.7678>
- Utami, D. N., Nasyahrum, A. V., Hanif, M., Anggraini, P. D. C., Azizah, W., & Meilani, I. (2023). Konsepsi Profesi Arsitek Siswa Kelas IV SDN Petojo Selatan 01 Pagi: Studi Analisis Gambar dengan Menggunakan Aplikasi Construct 2. *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 16(1), 52-61.
- Yulianingsih, N., Asrin., & Saputra, H. H. (2022). Analisis Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2399>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.  
<https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1299>
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(5).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.  
<https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>