



PENGEMBANGAN MEDIA ROBALMEONCA (*ROLLING BALL AND QUESTION CARD*) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Bunga Arum Bella Pertiwi¹, Bukman Lian², Kiki Aryaningrum³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
 Diterima: 6 November 2024
 Revisi: 1 Februari 2025
 Diterima: 3 Februari 2025
 Diterbitkan: 30 April 2025

Keywords:
 Media, rolling ball and question card

Kata Kunci:
 Media, rolling ball and question card

DOI :
 10.31932/jpdp.v11i1.4054

Surel Korespondensi:
 bungaarumbella11@gmail.com

Abstract

This study aims to develop a valid and practical media, specifically a rolling ball and question card, for the subject of Pancasila Education in the fourth grade of elementary school. The research type used is Research & Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were the fourth-grade students at SD Negeri 34 Palembang. The validity test results showed an average of 83.52% from subject matter experts, 87.64% from language experts, and 91.26% from media experts, all falling under the "very valid" category. The practicality test results showed an average of 91.00% from a small group trial and 90.30% from teacher feedback, both categorized as "very practical." Therefore, it can be concluded that the rolling ball and question card media for Pancasila Education in the fourth grade at SD Negeri 34 Palembang is valid and practical.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media rolling ball and question card pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan, yaitu Research & Development yang menggunakan tahap model ADDIE dengan lima tahap yakni analysis, design, development, implementation, evaluation. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 34 Palembang. Uji kevalidan diperoleh melalui lembar validasi ahli materi memperoleh rata-rata 83,52%, ahli bahasa memperoleh rata-rata 87,64% dan ahli media 91,26 % dengan kategori "sangat valid". Uji kepraktisan diperoleh melalui uji coba small group memperoleh rata-rata 91,00% dan uji coba respon guru memperoleh rata-rata 90,30% dengan kategori "sangat praktis" maka dapat disimpulkan media rolling ball and question card mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 34 Palembang dinyatakan valid dan praktis.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah proses yang bertujuan untuk membentuk manusia yang tidak hanya cerdas dalam aspek intelektual dan mampu berpikir secara ilmiah serta filosofis, tetapi juga dapat

mengembangkan sisi spritualnya. Oleh karena itu pendidikan adalah salah satu faktor yang membentuk karakter manusia. Ini menunjukkan bahwa proses pendidikan akan membentuk sikap dan perilaku yang pada akhirnya menjadi karakter dan kepribadian

seseorang dalam mencapai potensi yang utuh (Sri Latifah,2020).

Berberapa permasalahan yang peneliti dapatkan dari hasil observasi di sd negeri 34 Palembang, terkait proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila belum terlaksanakan dengan maksimal, pembelajaran yang berlangsung guru hanya menggunakan buku cetakan muatan pendidikan pancasila yang terdapat dari sekolah saja. Belum adanya media pembelajaran pendidikan pancasila pada materi keragaman budaya di lingkungan sekitar, media yang digunakan seadanya saja seperti media gambar saja di karenakan terjadinya salah satu kendala ialah keterbatasan waktu dalam proses pembuatan media pembelajaran, sehingga peserta didik kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran karena tidak menggunakan media pembelajaran dan guru masih banyak menggunakan cara pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah, diskusi, dan Tanya jawab saja tanpa adanya media pembelajaran.

Pendidikan pancasila adalah salah satu bagian dari pendidikan

formal yang bertujuan untuk membentuk sikap dan moral peserta didik, sehingga mereka memiliki karakter dan kepribadian yang positif, selaras dengan nilai-nilai pancasila. Selain itu pendidikan pancasila memiliki ciri-ciri anatara lain focus pada penyelesaian masalah, dapat diterapkan dalam berbagai situasi,serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Tujuan pembelajaran pendidikan pancasila di SD/MI adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menanamkan sikap nasionalisme, serta memperkuat jiwa pancasila. Selain itu siswa diharapkan memiliki wawasan kebangsaan yang tinggi alam mendukung NKRI dengan rasa cinta terhadap tanah air (Setyaningsih et al., 2020).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang sangat efektif. Oleh karena itu media pembelajaran diperlukan untuk memfasilitasi perubahan perilaku siswa, mendukung kreativitas mereka dalam berpartisipasi di kelas, serta menumbuhkan motivasi untuk belajar (Widyasari dan Ismawati, 2020). Penggunaan media pembelajaran tidak hanya mempermudah pengajaran materi

kepada siswa, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan aktif di dalam kelas (Kiki Aryaningrum,2020).

Media *Rolling ball* adalah media yang berbentuk suatu game yang dimainkan selayaknya permainan mengelindingkan bola dari atas kebawah guna mendapatkan soal untuk berdiskusi oleh siswa, pemberian soal tersebut bertujuan untuk mengasah pemahaman siswa yang terkait yang telah dijelaskan oleh peneliti sebelumnya. Media *rolling ball* ini identik dengan permainan yang sangat menyenangkan sehingga media ini sangat cocok dengan bahan ajar yang akan disampaikan oleh peneliti (Abdurrahim, dkk., 2020:15).

Menurut Harjanto *question card* merupakan media visual yang berupa kartu soal, isi dari kartu ini berupa soal-soal tentang materi yang diajarkan. Penggunaan media kartu ini merupakan aran dan fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa ditugaskan untuk menjawab sebuah pertanyaan dari kartu tersebut dan siswa boleh melakukan berdiskusi terlebih dahulu kepada kelompok

selama lima (5) menit. Dengan media *question card* ini memungkinkan belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, disamping menumbuhkan tanggung jawab dan kerjasama.

Metode

Menurut Sugiyono, (2020: 297), jenis penelitian menerapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemantion, dan Evaluation*).

Analysis

Langkah awal dalam penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan pada tiga aspek yaitu: analisis kebutuhan media guna mengetahui media apa yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan media apa yang dikembangkan, analisis peserta didik guna untuk mencari informasi tentang karakteristik peserta didik meliputi kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan perkembangnya, analisis konsep materi untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan di sekolah yang diteliti, analisis tujuan pembelajaran tahapan ini dilakukan untuk

menjelaskan tujuan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan analisis materi dan analisis peserta didik.

Design

Langkah berikutnya adalah design. Tahap desain meliputi penyusunan garis besar isi materi dan desain *prototype*.

Development

Pada langkah ini dimulai untuk merancang produk media dan membuat produk, selanjutnya media akan divalidasi oleh 3 orang validator, yaitu 2 dosen dan 1 guru, dan pada tahap ini juga akan dilakukan uji coba *small group* terhadap 8 orang peserta didik. Jika ada saran dan perbaikan dari validator, maka akan dilakukan revisi produk.

Implementation

Selanjutnya, media *rolling ball and question card* diimplementasikan kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan dengan penyebaran angket respon peserta didik. Uji coba produk *rolling ball and question card* dilakukan pada kelompok kecil (*small group*) dan uji lapangan.

Evaluation

Pada tahap ini dilakukan revisi terakhir terhadap media pembelajaran berdasarkan angket respon peserta didik dengan tetap mempertimbangkan masukan dari validator pada sebelum implementasi penggunaan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan angket. Analisis data merupakan proses sistematis untuk mencari dan menyusun data yang didapat dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Sugiyono (2020, 2024). Teknik analisis data yang digunakan yaitu, analisis kevalidan dan analisis kepraktisan. Data yang didapatkan untuk menganalisis data dari kevalidan dan kepraktisan diperoleh dari data lembar validasi angket respon peserta didik dengan menggunakan skor penilaian (interval 1-5). Lalu dilakukan interpretasi dengan cara mencocokkan hasil data berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan.

Hasil dan Pembahasan

Media yang dikembangkan peneliti yaitu media *rolling ball and question card* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV Sekolah

Dasar materi keragaman budaya di lingkungan sekitar. Adapun penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Himam (2017) Ia mengembangkan media *Rolling Ball* untuk pelajaran matematik, bentuknya sangat tidak memuaskan dan targetnya hanya terbatas hanya untuk kelas V saja. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Wafaul Himam (2017) mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Rolling Ball* untuk keterampilan berbicara bahasa arab untuk kelas VIII MTs, penelitian mengembangkan media untuk penghambat papan rolling ball menggunakan paku di pasang sedotan agar penghambat bola tidak melukai tangan dan mudah menghantarkan bola ke bagian dasar gelas. Sedangkan media rolling ball yang peneliti kembangkan disini ialah pengembangan media *rolling ball and question card* pada pembelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya di lingkungan sekitar *Rolling Ball* yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan triplek di bentuk seperti lemari memiliki dua pintu,

pintu kiri terdapat hiasan-hiasan berupa gambar dari materi bhineka tunggal ika dan keragaman buaya di lingkungan sekitar sedangkan pintu di sebelah kanan terdapat sebuah amplop yang berisikan kartu soal dan untuk penghambat papan rolling ball menggunakan pin berwarna-warni di pasang secara abstrak agar disaat bola yang akan di gelindingkan mudah untuk memasuki ke bagian dasar gelas yang telah terisi dengan nomor-nomor soal, lalu peneliti disini menambahkan berupa media *Question card* dimana kartu tersebut telah di desain menggunakan aplikasi *Canva* di dalam kartu tersebut sudah berisi berupa nomor soal di bagian depan dan di bagian belakang terdapat sebuah pertanyaan sesuai dengan materi keragaman budaya di lingkungan sekitar. Dalam pengembangan media ini, peneliti menggunakan model ADDIE. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

Tahap Analysis

Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan kebutuhan peserta didik untuk menyesuaikan capaian pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

1. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada kurikulum merdeka. Pengembangan ini dilakukan pada kurikulum merdeka dikarenakan SD Negeri 34 Palembang sudah mengaplikasikan kurikulum merdeka.

2. Analisis Media

Untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran ini digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan bagaimana media dibuat untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Tahap Design

Pada tahap ini dilakukan untuk merancang dan mendisain media pembelajaran yang akan dikembangkan, serta menghasilkan konsep awal dari pengembangan produk. Dalam tahap perancangan peneliti akan melaksanakan tiga langkah yang akan di ambil.

1. Pemilihan Media

Dalam penelitian media yang akan dikembangkan pada materi keragaman budaya di lingkungan sekitar yaitu media *rolling ball and question card*.

2. Pemilihan Format Berdasarkan Kriteria

Pada tahapan ini memilih format bentuk *rolling ball and question card* yang akan di buat dengan mengacu pada materi pembelajaran yang akan di ajarkan yaitu materi keragaman budaya di lingkungan sekitar. Media *rolling ball* ini menggunakan papan triplek dan paku pin yang berwarna-warni guna untuk menghalang jatunya bola di dalam papan *rolling ball* ini sudah terdapat gambar dan kartu soal yang menyangkut isi materi, dimana Tabel 1, adalah tabel isi dari materi keragaman budaya di lingkungan sekitar.

Tabel 1. Garis Besar Isi Materi

Capaian pembelajaran	Tujuan pembelajran	Konten
Peserta didik mampu menghargai perbedaan karakteristik baik fisik (contoh: warna kulit, jenis rambut dll) maupun non fisis (contoh: miskin, kaya dll) orang di lingkungan sekitar	3.6 menghargai perbedaan karakteristik fisik (contoh warna kulit, jenis rambut dll) orang di lingkungan sekitar 3.7. menghargai perbedaan karakteristik non fisik (contoh miskin, kaya dll) orang di lingkungan sekitar	Karakteristik baik fisik (contoh: warn kulit, jenis kulit dll) maupun non fisik (contoh: miskin, kaya dll) orang di lingkungan sekitar.

3. Rancangan Awal

Pada tahap ini peneliti menyusun desain media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk *rolling ball and question card* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas

IV sekolah dasar. Dalam penyusunan rancangan awal ini akan menghasilkan berupa draf *rolling ball and question card* yang pertama. Hasil rancangan awal yang dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan Awal Media

Tahap Development

Dalam tahap pengembangan dimulai dari membuat produk awal, selanjutnya produk awal ini ini divalidasi oleh tiga (3) orang validator, yaitu dua (2) dosen dan (1) guru. Hasil dari pengembangan

pertama produk peneliti melakukan beberapa kali revisi, berikut ini kesimpulan atau hasil validator terdapat media *rolling ball and question card*.

Tabel 2. Hasil Angket Validasi Ahli

No	Validator	Rata-Rata
1.	Validator 1	83,53%
2.	Validator 2	87,64%
3.	Validator 3	91,26%
Jumlah		262,4%
Rata-Rata		85,47%

Tahap Implementation

Setelah media *rolling ball and question card* dinyatakan valid oleh para ahli maka Selanjutnya peneliti melakukan uji coba *small group* yang

dilakukan di SD Negeri 34 Palembang. Uji kepraktisan *small group* ini melibatkan 8 orang siswa serta seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kepraktisan *Small Group*

Nama	Jumlah skor	Presentasi kepraktisan	Kriteria
KA	46	92,00%	Sangat Praktis
MAY	47	94,00%	Sangat Praktis
MBR	48	96,00%	Sangat Praktis
MRAB	41	84,00%	Sangat Praktis
NVH	40	88,00%	Sangat Praktis
PA	45	90,00%	Sangat Praktis
HSL	46	92,00%	Sangat Praktis
ASZ	46	92,00%	Sangat Praktis
Rata-Rata		91,00%	Sangat Praktis

Setelah melakukan uji coba *small group* peneliti memberikan angket respon peserta didik peneliti meminta peserta didik memberikan komentar/saran pada media *rolling ball and question card*, seperti terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Komentar Dan Saran Peserta Didik

Responden	Komentar dan Saran
Natasya Azzarah Muslimin	Medianya sangat bagus dan menarik untuk di pelajari
Hanifah Thalita Zahra	Medianya sangat bagus
Hana Salsabila	Media sangat bermanfaat dan bagus
Putri Aulia	Tampilan medianya sangat bagus
Liza Syafina	Permainan media Rolling Ball and Qustion Card ini sangat menarik dan seru
	Medianya bagus dan sangat menarik dan seru memainkannya

Peneliti juga meminta guru kelas IV untuk mengisi lembar angket respon guru terhadap pengembangan media *Rolling Ball and Question Card* yang peneliti kembangkan untuk uji coba kepraktisan produk. Berikut hasil angket respon guru, seperti terlihat pada tabel 5.

Tabel 5. Komentar dan Saran Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuain materi dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran	Tujuan pembelajaran sesuai dengan CP dan ATP					√
		Materi pada media sesuai dengan TP dan ATP					√
		Kecocokan materi dengan CP					√
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					√
2.	Keakuratan materi	Keakuratan fakta contoh yang disajikan dalam materi					√
		Keakuratan contoh dan kasus yang disajikan.					√
		Materi sesuai dengan perkembangan ilmu					√

	pengetahuan	√
	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa	√
	Keakuratan contoh dan kasus dalam media mudah dipahami oleh siswa	√
3.	Mendorong keingintahuan Materi yang ada didalam media dapat dikaitan dengan kehidupan sehari-hari	√
	Materi yang terdapat dalam media meningkatkan rasa ingin tahu	√
	Menciptakan siswa berpikir kritis	√
	Media pembelajarandapat digunakan tanpa bantuan media lain	√
Skor Keseluruhan		60
Hasil Angket Respon Guru		90,30%

Tahap *Evaluation*

Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah untuk menentukan kelayakan media pembelajaran *rolling ball and question card*. Setelah divalidasi dengan para ahli media, materi, dan bahasa di peroleh rata-rata sebesar 85,47% hasil penelitian menunjukkan bahwa media *rolling ball and question card* sangat valid, dan pada kepraktisan dilakukan uji coba *small group* dan uji lapangan dengan kertilibatan 8 orang siswa dan juga satu guru maka di peroleh nilai rata-rata 90,56% maka hasil penelitian menunjukkan bahwa media *rolling ball and question card* dinyatakan praktis.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan Media *Rolling Ball and question Card* pada Pembelajaran

Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN 34 Palembang yang telah dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Rolling Ball and Qustion Card* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implamention, and Evaluation*) dinyatakan valid berdasarkan penilaian kevalidan menurut Dosen 1 (satu) sebesar 87,64%, Dosen 2 (dua) sebesar 83,52% dan oleh Guru sebesar 91,26%. Media *Rolling Ball and Qustin Card* juga dapat dikatakan sangat praktis berasarkan hasil penilaian kepraktisan oleh angket respon siswa dan juga angket respon guru dengan rata-rata keseluruhan 90,50%. Berdasarkan data kevalidan dan kepraktisan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media *Rolling Ball and Question Card* pada Pembelajaran

Pendidikan Pancasila Kelas IV SD layak digunakan sebagai media pembelajaran.

MTs Di Kabupaten Pekalongan. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 6(1), 50-55.

Daftar Pustaka

Azami, Bonita, et al.(2023). Pengembangan Media Pembelajaran Rolling Ball untuk Materi Fungsi dan Invers. *Journal of Instructional Development Research*, 2023 2.(2): 69-80.

Azahra.E.D, Lian, B., Aryaningrum, K.(2023).. Pengembangan media miniature budaya sumatera selatan pada pembelajaran ppkn di kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2023, 8.(2). 746-757.

Abdurrahim, Nurhadi, M., & Hartati, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Rolling Ball dalam Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain (POE) Terhadap Hasil Belajar Kimia pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Zarah*, 8(1), 44-49.

Harwito, Azizah Putri; Iriansyah, Herinto S, Alam Slamet.(2021) Pengembangan Media Rolling Ball pada Mata Pelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban. In: *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*. 2021. p. 794-799.

Himam, M. W., Mufida, L., Zukhaira, Z., & Miftahudin, A. (2017). Rolling Ball: Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VIII

Harjanto, Sukmawati, S., & Baharullah, B. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Question Card Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Paccerakkang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 279-287.

Sri Latifah, M. S. (2014). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran di sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 3(2), 24-40.

Setiyaningsih, D., Rosmi, F., Santoso, G., & Virginia, A. (2020). Pengaruh motivasi belajar terhadap ketuntasan belajar sains melalui pelaksanaan program pembelajaran retrieval remdian murid sd di kota makasar *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Implementasi Pendidikan Karakter Dalam. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(September), 279-286.

Widyasari, N., & Ismawati, I. (2020). Perbandingan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar pada Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality dan Pasir Kinetik. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 63-70.