

## Pengembangan Media *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar

Mohamad Yahya<sup>1\*</sup>, Rahmad Setyo Jadmiko<sup>2</sup>, Diesty Hayuhantika<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI, JL. Mayor Sujadi Timur No 7 Tulungagung, Kode Pos 66221, Indonesia.

E-mail: [yahyalsp150@gmail.com](mailto:yahyalsp150@gmail.com)

\* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1893>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 21 July 2025

Revised: 27 July 2025

Accepted: 02 August 2025

#### Kata Kunci:

Pengembangan, Pendidikan Pancasila, *Rolling Ball*.

#### Keywords:

*Development, Pancasila Education, Rolling Ball.*



### ABSTRACT

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran yang digunakan, guru masih menggunakan buku paket, buku LKS dan beberapa media pembelajaran klasik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, mengetahui kevalidan dan keterterapan media pembelajaran *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 25 peserta didik kelas V dan guru wali kelas V SD Negeri 1 Panggungrejo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* dari ahli media mendapatkan skor 97%, ahli materi mendapatkan skor 81%. Penilaian tingkat keterterapan diambil dari angket peserta didik dengan skor 90% dan guru mendapatkan skor 97,5%. Penelitian ini disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 1 Panggungrejo di kategorikan sangat baik dan dapat diterapkan untuk proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

*This research was prompted by the limited use of technology in learning media. Teachers still rely on textbooks, student worksheets (LKS), and some classic learning media. This study aims to develop Rolling Ball learning media assisted by QR Code for Pancasila Education in Class V, and to determine the validity and applicability of this media in Class V Pancasila Education. This research utilizes the ADDIE Development model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques involved questionnaires and documentation. The subjects of this research are 25 students of class V and the class V teacher of SDN 1 Panggungrejo. The results showed that the validity level of the Rolling Ball learning media assisted by QR Code from media experts obtained a score of 97,5%, and material experts obtained a score of 81,8%. The assessment of the applicability level is taken from student questionnaires with a score of 90% and the teacher obtained a score of 97.5%. In conclusion, the Development of the Rolling Ball learning media assisted by QR Code in Pancasila Education class V of SDN 1 Panggungrejo is categorized as very good and can be applied for a more enjoyable learning process.*



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

**How to Cite:** Mohamad Yahya, et al (2025). Pengembangan Media *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1893>

## PENDAHULUAN

Pembelajaran berdasarkan Undang-Undang di Indonesia mengacu pada prinsip-prinsip yang terkandung dalam berbagai regulasi pendidikan, salah satunya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara nasional pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Rohmah, 2017). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar adalah Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan serta melestarikan nilai-nilai luhur dan etika yang bersumber dari budaya Indonesia (Ibda, 2012). Nilai-nilai akhlak mulia tersebut diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku sehari-hari peserta didik sebagai pribadi, anggota masyarakat, dan makhluk Tuhan Yang Maha Esa, sehingga dapat membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang hubungan antar warga dan negara yang baik, benar, dan dapat diandalkan (Suharyanto, 2013). Untuk mendukung penerapan nilai-nilai luhur dalam Pendidikan Pancasila, diperlukan strategi pembelajaran yang efektif, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan merangsang peserta didik untuk aktif dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dijadikan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Sapriyah (2019) Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk mempermudah mengajar materi pembelajaran di sekolah (Mariana., 2024). Menurut Suryani (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menciptakan rangsangan berupa perhatian, perasaan atau pikiran peserta didik ketika proses pembelajaran (Aini,S. Q., 2024). Menurut Hasan (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan sebagai penghubung dalam menyalurkan informasi dari guru ke peserta didik pada kegiatan pembelajaran (Yunita, T., 2025)

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa dampak psikologis bagi peserta didik. (Jadmiko et al., 2023). Media pembelajaran membantu peserta didik membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret. Salah satu media yang efektif adalah *Rolling Ball* (Sadiman et al., 2014).

Masalah penggunaan media pembelajaran yang diperoleh dari penelitian terdahulu adalah pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 34 Palembang, ketika proses pembelajaran menggunakan media seadanya seperti gambar dan belum adanya penggunaan teknologi saat pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran (Arum et al., 2025). Pendidikan Pancasila salah satu mata pelajaran yang cakupannya luas. Pada SDN 12 Koto Baru dalam penyampaian materi di kelas, guru menggunakan media seperti gambar dan terkadang memanfaatkan teknologi berupa menayangkan video pembelajaran yang diperoleh dari Youtube, kurangnya variasi media ketika proses pembelajaran ini membuat peserta didik merasa jenuh. Penemuan lainnya di SDN 10 Bulantiak memperoleh informasi bahwa rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi dan lebih memilih menyampaikan materi secara tradisional seperti ceramah, berakibat peserta didik kurang semangat dalam belajar dan memahami materi yang dipelajari.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Panggungrejo Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung. Guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah sesuai dengan buku teks dan bahan ajar yang digunakan masih terbatas. Pelajaran pendidikan Pancasila di Kelas V ini membahas mengenai nilai-nilai pancasila seperti penerapan kehidupan sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai pancasila ini terkadang peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami materi tersebut. Menurut (Juita et al., 2024) Proses pembelajaran dalam pendidikan dasar memerlukan sebuah sarana dan prasarana pendidikan yang memadai sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Penjelasan dari observasi ini terdapat adanya masalah berupa guru membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk menciptakan keaktifan dan semangat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ( Jadmiko, R. S. (2017)), oleh sebab

itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran *Rolling Ball* berbantuan *QR Code*.

*Rolling Ball* adalah media dalam bentuk permainan yang dimainkan dengan cara mengelindingkan bola dari atas kebawah untuk memperoleh tugas atau soal. *Rolling Ball* ini salah satu permainan yang menyenangkan yang dapat di inovasikan menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam kegiatan mengajar di kelas (Arum et al., 2025).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu telah dijelaskan bahwa media pembelajaran *Rolling Ball* ini dapat mempermudah menyampaikan materi, menumbuhkan rasa keberanian maju kedepan peserta didik ketika kegiatan pembelajaran (Sukmawati, S., 2021). Menurut Mufida (2017) media *Rolling Ball* ini dapat menciptakan suasana menyenangkan di kelas, karena keaktifan dari peserta didik dalam mengikuti permainan. Media pembelajaran *Rolling Ball* dapat juga digunakan secara kelompok, hal ini dapat menumbuhkan kerjasama tim, menghargai pendapat satu sama lain dalam menyelesaikan tugas (Sari et al., 2024).

Pada berkembang teknologi sekarang, memungkinkan untuk menggabungkan *Rolling Ball* dengan kode QR. Kode QR memungkinkan peserta didik mengakses informasi tambahan seperti video, gambar, dan instruksi interaktif. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya dalam media pembelajaran adalah penggunaan *QR-Code* atau *Quick Responsive Code*. *QR Code* adalah jenis barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh perusahaan Jepang, yaitu Denso Wave, pada tahun 1994. Meskipun telah ada selama hampir 23 tahun, manfaat dari *QR Code* tetap sangat signifikan (Majid et al., 2021). Penggunaan *QR Code* dalam media pembelajaran memudahkan pendidik dalam penerapannya serta memudahkan pula peserta didik dalam mengaksesnya. *QR Code* dapat ditempatkan di berbagai media, termasuk buku teks, poster, lembar kerja, atau presentasi, sehingga memungkinkan peserta didik untuk dengan cepat mengakses informasi tambahan, video, situs web, atau sumber daya lainnya yang mendukung pembelajaran peserta didik (Ayurachmawati, 2024). Media pembelajaran *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* ini dalam penerapan pada proses pembelajaran di kelas harus menggunakan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang sistemnya dilakukan secara tim dan terdapat turnamen, serta penghargaan bagi peserta didik setelah menyelesaikan tugas. Menurut Fauziah & Anugraheni (2020), menjelaskan model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang setiap peserta didik akan dibentuk tim untuk saling memahami materi, selanjutnya melakukan kegiatan permainan / *tournament* dalam hasil skor. Menurut Ahmad Fakhir (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan kegiatan pembelajaran antar tim untuk memperoleh skor. (Nirwasita et al., 2022). Menurut Ningsih (2018), menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan peserta didik bekerja dalam kelompok dan bisa mengungkapkan ide atau gagasan (Kotinah, N., 2024)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang dipilih oleh peneliti dengan mata pelajaran pendidikan Pancasila. Pada mata pelajaran pendidikan Pancasila ini membahas mengenai nilai-nilai Pancasila, sehingga pembahasan nilai-nilai pancasila ini yang didalamnya berisikan tentang kehidupan sehari-hari dapat diterapkan dengan cara permainan kelompok seperti dalam langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Pendapat diatas ini dapat didukung penelitian sebelumnya dari Hapizah (2024) mengatakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi nilai-nilai Pancasila. Mulyati (2023) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi nilai-nilai Pancasila bagi peserta didik. Putri (2024) mengungkapkan bahwa model pembelajaran memberikan kemudahan peserta didik untuk penerapan nilai-nilai Pancasila pada kehidupannya. Pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk materi nilai-nilai pancasila perlunya media pembelajaran yang mendukung, seperti media pembelajaran *Rolling Ball* berbantuan *QR Code*.

Media pembelajaran *Rolling Ball* merupakan media pembelajaran dengan berbantaun *QR Code*. Alasan peneliti memilih permainan *Rolling Ball* untuk digunakan sebagai media pembelajaran adalah permainan ini dapat melatih motorik halus dan kasar serta koordinasi antara mata dan tangan, *Rolling*

Ball dapat mendorong pembelajaran konseptual ketika peserta didik melakukan permainan dengan menjatuhkan bola dari atas kemudian turun mendapatkan tantangan / tugas yang harus dijawab secara langsung (Hayuhantika, D. (2024)) Alasan menambahkan QR Code ini dalam media pembelajaran Rolling Ball adalah memberikan pengalaman peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan memberikan nuansa baru dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi awal dan permasalahan yang telah diidentifikasi ini didukung temuan dan bukti dari hasil kajian penelitian terdahulu oleh Bunga Arum Bella Pertiwi (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Robalmeonca (*Rolling Ball and Question Card*) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”. Pada penelitian terdahulu media Rolling Ball ini menggunakan papan triplek, paku pin warna-warni, kartu pertanyaan dan wadah bola. Penelitian ini menunjukkan bahwa media Rolling Ball and Question Card ini sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila ini diperkuat berdasarkan hasil penilaian respon peserta didik dan guru dengan capaian kepraktisan sebesar 90,50 %.

Pengembangan media pembelajaran Rolling Ball dari peneliti ini memberikan kebaruan dengan menambahkan QR Code. Pembuatan media Rolling Ball berbantuan QR Code dimulai dengan menyiapkan kertas karton yang tebal, bola kecil (misalnya bola pingpong), serta alat bantu seperti karet gelang atau benang untuk memungkinkan bola bergerak. Permukaan media dirancang dengan kemiringan tertentu agar bola dapat bergerak dengan lancar, sementara jalur atau lintasan disusun untuk mencocokkan topik pembelajaran. Materi pembelajaran, seperti teks, gambar, atau video, diletakkan di kertas QR Code. Pemaparan di atas diharapkan media pembelajaran Rolling Ball ini dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik ketika pembelajaran di kelas.

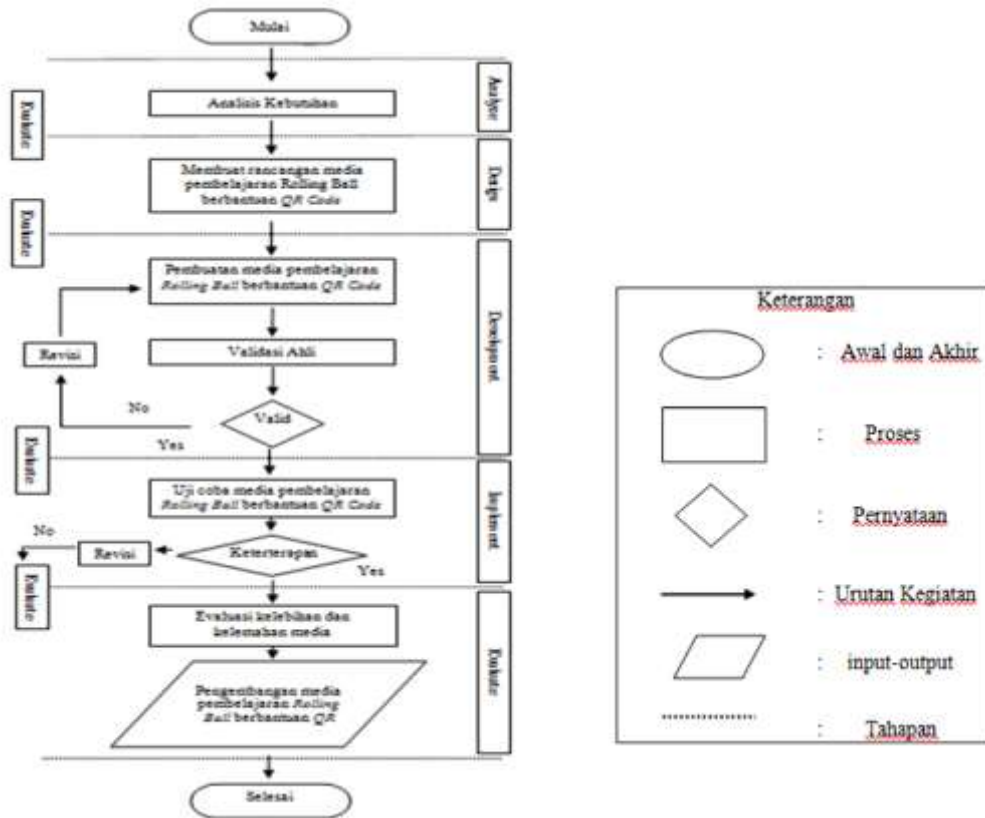
Berdasarkan pemaparan di atas, maka pengembangan media Rolling Ball berbantuan QR Code menjadi solusi dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar di kelas, hal ini dikarenakan media Rolling Ball berbantuan QR Code menawarkan beberapa hal seperti fleksibilitas, personalisasi, dan interaktivitas.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam proses pengembangan produk media. Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 1 Panggungrejo, Kecamatan Kauman, Kabupaten Tulungagung. Tujuannya untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket keterterapan yang diisi oleh guru dan peserta didik, serta lembar observasi untuk mencatat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Prosedur penelitian berisikan tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran Rolling Ball berbantuan QR Code. Berikut ini adalah gambar tahapan modelnya.



**Gambar 1.** Prosedur Penelitian Sumber : Solohin (2022) modifikasi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Angket. Angket validasi yang digunakan untuk memperoleh hasil penilaian kevalidan media *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* dari ahli media dan ahli materi, sedangkan angket responden digunakan untuk memperoleh data terkait respon peserta didik dan respon guru terhadap penggunaan media *Rolling Ball* berbantuan *QR Code*.

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari saran-saran perbaikan dari para ahli, serta komentar dan saran dari guru mengenai media pembelajaran yang telah digunakan. Data kuantitatif berasal dari skor angket yang telah diperoleh dari angket validasi dan angket responden. Media pembelajaran *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* ini diujicobakan terlebih dahulu melalui uji coba kelompok kecil dengan 5 peserta didik, kemudian dilakukan uji lapangan dengan melibatkan 25 peserta didik kelas V SD Negeri 1 Panggungrejo.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini menyajikan data sesuai dengan model pengembangan ADDIE yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). secara umum hasil penelitian ini menjelaskan sajian data analisis pendahuluan, sajian data hasil pengembangan produk, sajian data uji coba produk dan pembahasan. Berikut ini uraian dari masing – masing tahapan.

#### **Analisis**

Pada tahap analisis ini ditemukan bahwa ketika pembelajaran guru terpaku dengan buku Cerdas tangkas, selain itu peserta didik kurang fokus dan sulit memahami materi nilai-nilai Pancasila. Kondisi kegiatan pembelajaran ini memerlukan media pembelajaran menarik. Peneliti mengembangkan media *Rolling Ball* berbantuan *QR Code*.

#### **Perancangan**

Desain media *Rolling Ball* dan kartu *QR Code* ini menggunakan Canva, peneliti membuat kuis melalui *Quizalize*, selain itu media ini disertai dengan video pembelajaran.

**Pengembangan**

Tahap ini media *Rolling Ball* Berbantuan *QR Code* sudah berbentuk produk nyata dan peneliti melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi



**Gambar 1.** Media *Rolling Ball* berbantuan *QR Code*

Gambar produk diatas merupakan media *Rolling Ball* yang selesai dibuat oleh peneliti.

**Tabel 1.** Penilaian Ahli Media

No	ASPEK	Skor penilaian ahli media 1	Skor penilaian ahli media 2
1.	Penyajian Media	44	44
2.	Penampilan	28	29
3.	Keseluruhan	10	10
4.	Efek Media	5	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>87</b>	<b>88</b>
<b>Persentase</b>		<b>97%</b>	<b>97,7%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil Perolehan media *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* oleh 2 ahli media ini mendapatkan skor persentase 97 % dan 97,7% dikategori sangat baik.

**Tabel 2.** Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Skor penilaian ahli materi 1	Skor penilaian ahli materi 2
1	Kesesuaian Materi	55	62
2	Efek Media Terhadap Pembelajaran	22	24
3	Kemampuan CP dan TP	8	10
<b>Jumlah Skor</b>		<b>81</b>	<b>86</b>
<b>Persentase</b>		<b>81%</b>	<b>86%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil penilaian 2 ahli materi mengenai media *Rolling* berbantuan *QR Code* memperoleh skor persentase 81% dan 86% dikategorikan sangat baik.

**Implementasi**

Media *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* ini selesai di validasi, maka tahap selanjutnya media diuji ke guru dan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Panggungrejo. Peneliti juga menjalankan observasi keterlaksanaan pembelajaran dan observasi penggunaan media.

**Tabel 3.** Uji kelompok kecil

No.	Nama Peserta Didik	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	RRP	95	100%	Sangat Baik
2.	VDK	78	82%	Sangat Baik

3.	ZCA	82	86%	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>255</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Media *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* yang diuji kelompok kecil mendapatkan nilai persentase 90%, hal ini dikategorikan sangat baik.

**Tabel 4.** Uji Lapangan

No.	Aspek	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	Ketertarikan Peserta didik	1565	89%	Sangat Baik
2.	Manfaat Media	342	91,2%	Sangat Baik
3.	Kemudahan Media	232	92,8%	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>2139</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Uji lapangan yang dilaksanakan peserta didik kelas V menggunakan Media *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* ketika proses pembelajaran memperoleh skor persentase 90% dikategorikan sangat baik.

**Tabel 5.** Rekapitulasi Respon Guru

No.	Nama Guru Kelas V	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	DARS	39	97,5%	Sangat Baik

Penilaian media *Rolling Ball* Berbantuan *QR Code* yang digunakan oleh guru kelas V ini memperoleh skor persentase 97,5% kategori sangat baik.

**Tabel 6.** Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek	Keterangan
1.	Penyajian Kelas	√
2.	Membentuk Kelompok	√
3.	Melaksanakan Permainan	√
4.	Melaksanakan <i>Turnament</i>	√
5.	Memberikan Sebuah Penghargaan	√

Pada observasi keterlaksanaan pembelajaran dari kegiatan awal hingga akhir dan penggunaan model TGT ini tercapai sesuai modul ajar.

**Tabel 7.** Observasi Penggunaan Media

No	Indikator yang dinilai	Keterangan
1.	Peserta didik tertarik dengan penyajian media <i>Rolling Ball</i>	√
2.	Peserta didik lebih semangat belajar ketika penggunaan media <i>Rolling Ball</i>	√
3.	Keterlibatan aktif peserta didik melalui media <i>Rolling Ball</i>	√
4.	Guru dan peserta didik merasa senang selama pembelajaran menggunakan media <i>Rolling Ball</i>	√
5.	Guru dan peserta didik dapat jelas melihat gambar dan teks di media <i>Rolling Ball</i>	√
6.	Guru dan peserta didik memahami materi yang disajikan media <i>Rolling Ball</i>	√
7.	Guru dan peserta didik merasa nyaman ketika pembelajaran menggunakan media <i>Rolling Ball</i>	√
8.	Kesesuaian soal di dalam media <i>Rolling Ball</i> dengan materi.	√
9.	Media <i>Rolling Ball</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi	√
10.	Guru dan pesera didik mudah dalam menggunakan media <i>Rolling Ball</i> selama proses pembelajaran	√

Observasi penggunaan media *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* oleh guru dan peserta didik ini semua indikator penilaian terlaksana dengan baik

### **Evaluasi**

Tahapan terakhir ini, peneliti mengecek kembali apabila ada pembenahan media yang harus diperbaiki.

## SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE. Tahapan model ini meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap Analisis, ditemukan bahwa siswa kurang fokus selama pelajaran karena guru masih sering menggunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan buku, serta penggunaan media pembelajaran di kelas belum optimal. Selanjutnya, tahap Desain berfokus pada penentuan desain media dan perangkat lunak yang akan digunakan. Dalam tahap Pengembangan, media *Rolling Ball* dibuat dengan bahan yang sudah disiapkan dan ditambahkan *QR Code*. Tahap Implementasi dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Panggungrejo untuk mengukur respons siswa dan guru terhadap media ini. Terakhir, tahap Evaluasi dilakukan dengan meninjau kembali seluruh tahapan ADDIE.

Media pembelajaran *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 1 Panggungrejo telah dinilai oleh para ahli dan mendapatkan hasil yang Sangat Baik. Penilaian dari ahli media 1 mencapai 97% dan ahli media 2 mencapai 97,7%. Sementara itu, ahli materi 1 memberikan nilai 81% dan ahli materi 2 memberikan nilai 86%. Berdasarkan hasil validasi ini, media tersebut Sangat Baik dan siap diterapkan langsung dalam proses pembelajaran.

Tingkat keterterapan media pembelajaran *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* dinilai dari tanggapan guru dan siswa kelas V SD Negeri 1 Panggungrejo. Guru memberikan 97,5% tanggapan positif, masuk kategori Sangat Baik. Siswa juga memberikan tanggapan positif sebesar 90%, juga dalam kategori Sangat Baik. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 1 Panggungrejo dinyatakan Sangat Baik. Media ini sangat cocok diterapkan secara optimal dalam pembelajaran, karena terbukti dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kualitas media yang dikembangkan masih terdapat keterbatasan yang dapat diperbaiki untuk penelitian selanjutnya. Adapaun beberapa saran yang bertujuan untuk meningkatkan media pembelajaran *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* yaitu : Peneliti ini terbatas pada tahap pengujian kevalidan dan keterterapan media. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperbanyak pembaharuan lain untuk menambah daya tarik media pembelajaran, mendalami referensi dan sumber terkait pengembangan media pembelajaran media pembelajaran *Rolling Ball* berbantuan *QR Code*, supaya hasil penelitiannya lebih baik. Pada pelaksanaan uji coba, disarankan agar peserta didik dalam mengakses *QR Code* ini harus menyiapkan *handphone* dengan internet yang kuat dan stabil agar kegiatan belajar menggunakan media *Rolling Ball* berbantuan *QR Code* dapat berjalan lancar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Semua pihak yang turut membantu dalam pelaksanaan penelitian ini, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua jajaran lembaga Universitas Bhinneka PGRI yang sudah memfasilitasi riset tersebut dan pihak sekolah SD Negeri 1 Panggungrejo Kabupaten Tulungagung, khususnya pada kelas 5.

## REFERENSI

- Aini, S. Q., & Sunarso, A. (2024). *Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbantuan Qr-Code Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Pakintelan 01 Semarang*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(04), 915-930. Meiningsih, S. (2021). *RollingBall-Learning Cell dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Inggris Siswa*. Jurnal Paedagogy, 8(2), 190-196.
- Arum, B., Pertiwi, B., Lian, B., & Aryaningrum, K. (2025). *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa Pengembangan Media Robalmeonca ( Rolling Ball And Question Card ) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan proses adalah bertujuan sebuah untuk mengembangkan sisi spritualnya . O. 11(April), 93–102.*
- Ayurachmawati, P. (2024). *Pengembangan Media Rolling Ball Game Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar Pendahuluan Dalam dunia penting dalam perencanaan tujuan merdeka belajar sudah menggunakan kurikulum merdeka di semua jenjang satuan dari menjadi Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial ( IPAS ). . 10(2), 775–784.*

- Hidayah, I. R., & Hayuhantika, D. (2024). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Hots Ditinjau Dari Pemahaman Konsep*. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Naratif*, 5(4).
- JADMIKO, R. S. (2017). *Pengaruh Bimbingan Belajar, Kreativitas Belajar, Minat Belajar, Motivasi Belajar dan Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Campurdarat Tahun Pelajaran 2016/2017*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 2(02).
- Jadmiko, R. S., Wahyuningsih, E. S., & Berbicara, K. (2023). *Presentasi Dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vi Sdn 1*. 3(1), 32–35.
- Juita, G., Jahera, J., Zulkifli, A., & Ananda, R. (2024). *Standar Sarana dan Prasarana Pendidikan Dasar Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Yang Efektif*. *Elementary School*, 11, 572–582.
- Konitah, N., Prabowo, A., & Ramadhani, D. S. A. (2024). *Penerapan Model TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IIB SD Negeri Pakel*. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(2), 43-54.
- Mariana, N., Relita, D. T., & Marganingsih, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Panca Setya 1 Sintang*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(1), 99-109.
- Nidaur Rohmah, A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran(Pendidikan Dasar)*. *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02), 193–210.
- Nirwasita, J., Seprina, R., Indah, M., & Jambi, M. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournaments ( TGT ) Berbasis Fotografi Bukti Peninggalan Sejarah Pada Tingkat SMA*. 3(2), 73–82. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7110810>
- Sari, I. R., Puspitasari, E., Riau, U., Pekanbaru, K., & Riau, P. (2024). *Pengaruh Media Rolling Ball Terhadap Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5-6 Tahun TK Tri Insani Permata Pekanbaru*. 2(1), 423–431.
- Yuliati, N. W., & Wibawa, S. (2024). *Pengembangan Media Belajar Interaktif Lkpd Berbasis Liveworksheet Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas 6 Sd*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 827-838.