

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ROLLING BALL GAMES*
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 008 PALEMBANG**

**AYU WULANDARI
2020143380**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Rolling Ball Games pada mata pelajaran matematika yang berbentuk media visual atau yang lebih dikenal dengan alat peraga pada kelas V SD yang valid dan praktis agar siswa lebih mudah memahami materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 008 Palembang. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, angket dan dokumentasi. Hasil dari ketiga validator ahli pada penelitian ini didapatkan skor rata-rata 76% dengan kriteria valid. Sedangkan hasil kepraktisan dari angket respon siswa berada pada kriteria sangat praktis dengan nilai rata-rata 86,68%. Maka dapat dikatakan produk yang telah dikembangkan valid dan sangat praktis. Dari hasil yang didapatkan pada bahwa pengembangan media *Rolling Ball Games* pada materi pecahan kelas V SD yang valid dan sangat praktis dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan membantu guru maupun siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Rolling Ball Games*, Matematika, ADDIE