



*Ikhtisar*

## JURNAL PENGETAHUAN ISLAM

Vol. 2, No.2, November 2022, pp.206 – 219



### PENGARUH MEDIA ROLLING BALL TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI O MANGUNHARJO KABUPATEN MUSI RAWAS

Muhamad Akip<sup>1</sup> Rika Astuti<sup>2</sup> Muhamad Faizul Amirudin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STAI Bumi Silampari Lubuklinggau

[muhammdaakip@gmail.com](mailto:muhammdaakip@gmail.com), <sup>1</sup>[rika05112017@gmail.com](mailto:rika05112017@gmail.com)<sup>2</sup> dan [amirudin.mfgcf@gmail.com](mailto:amirudin.mfgcf@gmail.com)<sup>3</sup>

#### Abstract

#### History Artichel

#### Received:

2 Oktober 2022

#### Revised:

1 November 2022

#### Accepted:

27 November 2022

#### Published:

30 November 2022

#### E-ISSN:

2797-7668

#### P-ISSN:

2807-405X

#### DOI:

<https://doi.org/10.55062/2021/IJPI>

#### Publisher:

Institut Agama Islam  
Sumatera Barat Pariaman

*The problem in this study is that during the learning process the teacher still uses improvised media such as books or student worksheets and blackboards. The purpose of this study was to determine the effect of rolling ball media on Islamic religion learning outcomes of class VIII students at SMP O Mangunharjo, Musi Rawas Regency. The design used in this study is pretest-posttest control group design. The results showed that classes that used rolling ball media got higher learning outcomes than classes that did not use rolling ball media. The average student learning outcomes at the post-test experimental class > control class (85.6 > 73.7). Based on the t-test analysis using the SPSS application in the final test with an error rate of 5%, the significance value was <0.05 (0.005 < 0.05), then Ho was rejected and Ha was accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant effect of using rolling ball media on Islamic religion lesson learning outcomes for class VIII students of SMP O. Mangunharjo, Musi Rawas Regency.*

**Keyword:** Rolling Ball Media; Learning Outcomes

#### Abstrak

*Permasalahan dalam penelitian ini adalah pada saat proses belajar guru masih menggunakan media seadanya seperti buku atau lembar kerja siswa dan papan tulis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media rolling ball terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri O Mangunharjo Kabupaten Musi Rawas. Desain penelitian berbentuk pretest-posttest control group design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media rolling ball mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas yang tidak menggunakan media rolling ball. Rata-rata hasil belajar siswa pada saat post-test kelas eksperimen > kelas kontrol (85,6 > 73,7). Berdasarkan analisis uji-t*

menggunakan aplikasi SPSS pada tes akhir dengan taraf kesalahan 5 % di dapat nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,005 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media rolling ball terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VIII SMP Negeri O. Mangunharjo Kabupaten Musi Rawas.

**Kata Kunci:** Media Rolling Ball; Hasil Belajar

## **PENDAHULUAN**

Pada pendidikan formal, di sekolah peserta didik diberikan berbagai macam pelajaran. Salah satunya ialah Pendidikan Agama Islam. Hampir disetiap sekolah ditemukan pelajaran PAI seperti yang dijelaskan pada UUSPN No. 2/1989 pasal 39 ayat 2 menyatakan bahwa isi kurikulum dalam setiap jalur pendidikan harus memuat pendidikan agama (Azis, 2019:7). Pelajaran PAI adalah pelajaran yang paling krusial, muatan materi PAI meliputi Al-Qur'an Hadist, akidah akhlak, fiqih, dan sejarah kebudayaan Islam sehingga diharuskan ada disetiap sekolah. Hal ini dikarenakan isi dari pembelajaran PAI tidak hanya untuk dipelajari namun harus diterapkan pada kehidupan setiap anak didik.

Dari proses pembelajaran yang dilakukan maka terdapat *output* yang didapatkan oleh peserta didik. Pembelajaran bisa mencapai tingkat keberhasilan jika terdapat suatu perubahan pada diri peserta didik. Keberhasilan guru dalam mengajar bisa dicermati berdasarkan perubahan-perubahan pada sikap dan perilaku siswa, perubahan berdasarkan aspek kognitif dan adanya pemahaman siswa yang sanggup membedakan hal-hal yang sifatnya baik maupun buruk. Menurut Winkel dikutip oleh Purwanto mengemukakan tentang hasil belajar (*output*) ialah suatu perubahan sikap dan perilaku manusia yang berkaitan dengan taksonomi tujuan pendidikan yang berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Purwanto, 2020:45). Dengan begitu, keberhasilan siswa dalam belajar dapat dilihat dari adanya perubahan-perubahan berupa sifat maupun sikap yang berasal dari tiga aspek taksonomi tujuan pendidikan tersebut yang tidak lepas dari kerja keras guru dalam proses belajar mengajar serta memotivasi siswa agar bersemangat belajar.

Menurut Nana Syaodih, ada beberapa faktor untuk mencapai pembelajaran yang efektif, antara lain tujuan pembelajaran, isi materi, strategi pembelajaran, media mengajar dan evaluasi (Sukmadinata, 2014:102-111). Salah satu dari faktor-faktor tersebut yang tak kalah penting dalam keberlangsungan belajar adalah media mengajar. Menurut Steffi dan Taufik dikutip oleh Tafonao, media belajar ialah segala sesuatu bersifat fisik atau teknis untuk memudahkan guru mentransfer materi kepada siswa sehingga pembelajaran tercapai dengan optimal (Tafonao, 2018:105). Mengenai media pembelajaran, Allah berfirman dalam Q.S Al-Maidah (5) ayat 16.

*Terjemahannya: "Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus"* (Kementerian Agama, 2014:110).

Menurut Quraish Shihab, ayat di atas dalam tafsir Al-Misbah menerangkan bahwa kitab yang dimaksud adalah Al-Qur'an dijadikan pedoman bagi insan yang ikhlas dalam mencari keridhaan Allah SWT, keluar dari kegelapan jiwa menuju jalan keselamatan untuk mencapai kebahagiaan (Shihab, 2006:54). Al-Qur'an dikatakan sebagai sarana pedoman keselamatan bagi umat yang beriman. Makna tersebut mengandung arti media merupakan petunjuk atau alat yang digunakan guru fungsinya untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran dan dijadikan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sehingga hasil pembelajaran yang diinginkan terealisasi.

Media pembelajaran banyak memiliki variasi untuk berbagai kepentingan dan kebutuhan serta sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Menurut Sumiati dan Asra yang dikutip oleh Rizka Utami, media pembelajaran dibedakan berdasarkan alat indra, daya atau kemampuan liputannya, pengguna yang memanfaatkan media pembelajaran, kerumitan (kekomplekan) dan biaya, pembuatan dan pemanfaatannya, dimensi, dan proyeksi (Utami, 2021:9-12). Dalam penggunaan media ajar juga harus menyesuaikan dengan materi yang hendak disampaikan. Dikutip oleh Mohamad Miftah, Seels dan Richey menjelaskan hal tersebut dengan mengatakan bahwa ada 6 tolok ukur yang menjadi acuan dalam menentukan media belajar antara lain kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, dukungan isi materi, keluasan dalam mendapatkan media, kemampuan guru dalam mengoperasikan, tersedianya waktu dan tingkat berfikir siswa (Miftah, 2015:138-139).

Posisinya yang penting dalam pembelajaran karena media pendidikan memiliki fungsi yang luas. Fungsi tersebut meliputi sumber belajar, fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi *fiksatif*, fungsi *distributive*, fungsi psikologis dan fungsi sosial budaya (Cahyadi, 2019:19-26). Luasnya fungsi media pendidikan diharuskan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan terpenuhinya kebutuhan siswa seperti memudahkan siswa menyerap dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Ketersediaan media belajar diharapkan mampu memudahkan guru mentransfer ilmu.

Media belajar memiliki berbagai macam bentuk, salah satunya berbentuk permainan edukatif. Media edukatif yaitu media pembelajaran dibarengi dengan bermain, agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Guru dapat menggunakan media tersebut asalkan sesuai dengan kriteria dalam pemilihan media. Media edukatif dapat mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, penalaran, daya ingat, prestasi serta konsentrasi dan kesabaran (Abdurrahim dkk, 2020:48). Contoh media pembelajaran berupa permainan adalah *rolling ball* atau bola menggelinding (*bolding*). Media *rolling ball* adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari media bola dengan tujuan untuk mengubah pola pikir siswa dalam belajar dan menciptakan pembelajaran sebagai hal yang menyenangkan dan menyenangkan (Azami dkk, 2021:71). Media *rolling ball* termasuk jenis media pembelajaran yang dapat dibuat sendiri oleh pendidik. Adanya media *rolling ball* digunakan agar siswa aktif dalam belajar dan saling bekerja sama dengan anggota kelompoknya (Kristiyanti, 2016:11). Adanya media *rolling ball* dapat mengubah suasana kelas penuh keseruan, menyenangkan dan tidak timbul rasa bosan ketika guru menyampaikan materi karena siswa dapat belajar melalui media edukatif.

Sebaik apapun media belajar, strategi guru atau pengelolaan kelas, tetap tidak memungkinkan seluruh siswa dapat belajar dengan optimal. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal meliputi (1) faktor kesehatan, (2) faktor inteligensi dan bakat, dan (3) minat dan motivasi (4) cara belajar siswa (Dalyono, 2015: 55-58). Adapun faktor eksternal yang dapat mempengaruhi belajar siswa antara lain (1) faktor lingkungan keluarga, (2) faktor lingkungan sekolah, (3) faktor masyarakat dan (4) lingkungan sekitar (Dalyono, 2015:59-60). Faktor-faktor tersebut dapat diminimalisir jika ada kerja sama dari pihak keluarga, sekolah maupun masyarakat memungkinkan siswa belajar secara optimal dan mencapai tujuan pendidikan mereka.

Berdasarkan pengamatan awal di lapangan yang dilakukan peneliti di SMP Negeri O Mangunharjo diperoleh beberapa masalah antara lain, guru PAI kurang kreatif untuk menggunakan media pembelajaran, sehingga hanya media seperti buku teks atau LKS dan papan tulis yang digunakan untuk proses belajar siswa. Kecenderungan guru menggunakan metode konvensional menyebabkan siswa pasif saat belajar. Kurangnya antusias siswa saat belajar, siswa tidak memperhatikan guru yang menyampaikan materi sehingga hal tersebut mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berencana untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Media *Rolling Ball* Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri O Mangunharjo Kabupaten Musi Rawas”. Penelitian ini berlandaskan pada hasil temuan sebelumnya yang relevan, yaitu pertama penelitian yang dilakukan oleh Laela Mufida dkk, yang memiliki persamaan pada media pembelajaran yang hendak diteliti. Mengenai perbedaannya, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dan jenis penelitiannya adalah *pretest-posttest control group design*. Sedangkan Laela dkk, menggunakan desain penelitian *Research and Development (R&D)* mengacu pada metode kualitatif dan kuantitatif. Fokus penelitian ini berupa hasil belajar siswa menggunakan media *rolling ball* sedangkan Laela memfokuskan pada minat belajar siswa mengenai keterampilan berbicara bahasa Arab (Mufida dkk, 2017:50).

Kedua penelitian oleh Abdurrahim dkk, kesamaan antara kedua penelitian ini adalah keduanya melakukan penelitian pada media *rolling ball* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimental dengan desainnya *pretest-posttest control group design* yang fokus pada mata pelajaran PAI. Pada penelitian Abdurrahim dkk menggunakan jenis penelitian *static group comparison* dengan metode *pre-eksperimental* dan memfokuskan pada pelajaran Kimia pada materi laju reaksi (Abdurrahim dkk, 2020:44).

Ketiga, penelitian oleh Sri Meiningsih, persamaannya dengan penelitian ini sama-sama menyajikan masalah mengenai media *rolling ball* dan penggunaan metode penelitian yang serupa yaitu metode kuantitatif eksperimen. Sedangkan yang membedakan adalah penelitian Sri berfokus pada media *rolling ball* dan teknik pembelajaran *learning cell* guna meningkatkan kemampuan menulis bahasa Inggris siswa (Meiningsih, 2021:190). Adapun penelitian penulis menitikberatkan pada hasil belajar siswa PAI aspek kognitif.

Peneliti membatasi permasalahan yang ada supaya tidak melebar dan terfokus pada pengaruh media *rolling ball* terhadap hasil belajar siswa pada aspek kognitif di kelas VIII SMP Negeri O Mangunharjo dan materi yang akan disampaikan mengenai mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dan menjauhi yang haram. Penelitian ini juga memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media *rolling ball* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Negeri O Mangunharjo Kabupaten Musi Rawas.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat berupa manfaat secara teoritis dan praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut: (1) Manfaat secara teoritis dari penelitian ini dapat digunakan antara lain sebagai sumber referensi penting bagi peneliti selanjutnya di bidang pendidikan, sebagai informasi untuk guru mengenai pentingnya penggunaan media belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai kontribusi pemikiran serta menambah wawasan bagi guru dalam penerapan media *rolling ball* pada saat proses pembelajaran. (2) Manfaat penelitian secara praktis dapat dimanfaatkan bagi sekolah, guru, siswa dan peneliti.

## **METODE PENELITIAN**

Dari permasalahan yang ditemukan di lapangan, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen berbentuk *pre-test post-test control group design*. Metode ini memerlukan dua kelas yang berbeda, satu kelas untuk perlakuan dan kelas lain sebagai kelas kontrol (Sugiyono, 2019: 118). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri O Mangunharjo Kabupaten Musi Rawas pada bulan Juni sampai Juli semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri O Mangunharjo dengan jumlah siswa sebanyak 130 orang. Untuk penentuan sampel digunakan teknik *simple random sampling*, sampel yang diperoleh adalah kelas VIII D dijadikan kelas kontrol sebanyak 27 orang dan VIII B sebagai kelas eksperimen sebanyak 25 siswa. Variabel yang digunakan berupa media *Rolling Ball* sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran PAI sebagai variabel terikat.

Tes sebagai teknik pengumpulan data, terdiri dari beberapa soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut sebagai tolok ukur hasil belajar siswa baik di awal maupun di akhir pembelajaran pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Tes awal (*pre-test*) diberikan sebelum adanya perlakuan dan tes akhir (*post-test*) diberikan setelah perlakuan untuk mengukur hasil belajar PAI. Selanjutnya, hasil dari kedua tes tersebut dibandingkan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan setelah diberikan perlakuan.

Sebelum digunakan, tes terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas soal, tingkat kesukaran soal, dan daya beda soal sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Percobaan dilakukan di kelas VIII C dengan total 24 siswa. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 20 butir soal yang diujikan menunjukkan bahwa 10 butir soal dianggap valid ( $r_{hitung} > 0,404$ ), dan 10 butir soal dianggap tidak valid ( $r_{hitung} < 0,404$ ). Kriteria validitas butir tes digunakan untuk

mengumpulkan data pada hasil belajar PAI. Selain itu, tahap reliabilitas merupakan alat yang dapat dipercaya sebagai alat pendataan karena sudah baik (Arikunto, 2013:221). Dari hasil perhitungan terhadap 10 item soal yang valid, maka diperoleh nilai reliabilitasnya sebesar 0,711 sehingga instrumen tes dapat disebut reliabel karena  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  ( $0,711 > 0,404$ ).

Selain itu soal perlu di analisis taraf kesukarannya untuk mengetahui derajat kesukaran butir soal. Sehingga kriteria butir soal yang baik ialah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar (Eka dan Yudhanegara, 2015: 223-224). Indeks kesukaran item soal berkisar antara 0 hingga 0,30 berarti soal dikategorikan sukar, 0,31 hingga 0,70 soal dikategorikan sedang dan 0,71 hingga 1,00 soal dikategorikan mudah (Sudjana, 2016: 137). Perhitungan tingkat kesulitan diperoleh soal yang valid sebanyak 10 butir. Sedangkan daya beda soal untuk membedakan siswa yang telah memahami kompetensi dengan baik dan siswa yang belum atau kurang memahami kompetensi berdasarkan kriteria tertentu (Arifin, 2016: 273). Perhitungan daya beda diperoleh 10 butir soal yang valid.

Penelitian ini menggunakan teknik analisa data meliputi uji normalitas data, uji homogenitas dan uji kesamaan dua rata-rata.

#### 1. Uji normalitas data

Uji normalitas data dilakukan guna menguji kenormalan distribusi data yang dianalisis menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov, dengan bantuan SPSS 26.0 *for Windows*. Pengujian tersebut dilakukan pada data *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing kelas eksperimen atau perlakuan dan kelas kontrol. Kriteria pengujian berdasarkan SPSS adalah apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  ( $p > 0,05$ ), maka data berdistribusi normal. Dan kebalikannya jika nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $p < 0,05$ ), maka data penelitian tidak berdistribusi normal (Widana dan Muliani, 2020:27).

#### 2. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan guna menguji sampel data yang dianalisis bersifat homogen atau tidak. Perhitungan dalam pengujian ini menggunakan uji *Levene's test* dihitung menggunakan SPSS 26.0 *for windows*. Syarat keputusan pada penghitungan menggunakan SPSS, yaitu data bersifat homogen jika kedua kelompok data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ). Kebalikannya, data tidak homogen jika kedua kelompok data memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ) (Widana dan Muliani, 2020:45).

#### 3. Uji kesamaan dua rata-rata

Suatu hipotesis dapat ditarik kesimpulan melalui penghitungan uji kesamaan dua rata-rata berdasarkan data yang terkumpul. Untuk penghitungan menggunakan SPSS, kriteria pengujiannya adalah jika diperoleh nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $p < 0,05$ ) artinya nilai t-hitung signifikan yaitu skor pada kedua kelompok terdapat perbedaan. Apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  ( $p > 0,05$ ) menunjukkan nilai t-hitung tidak signifikan yaitu skor pada kedua kelompok tidak terdapat perbedaan (Nuryadi dkk, 2017:114-115).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### Deskripsi Data Hasil Belajar (*Pre-test* dan *Post-test*)

Soal *pre-test* yang disiapkan diberikan ke kelas eksperimen maupun kelas kontrol guna melihat kemampuan awal mula siswa sebelum diberikan perlakuan. Hasil *pre-test* dari kedua kelas ditunjukkan dalam *mean* (rata-rata) dan simpangan baku (standar deviasi). *Mean pre-test* kelas eksperimen sebesar 61,6 dan standar deviasi 14,34. Sedangkan rerata kelas kontrol sebesar 64,4 dan simpangan baku 11,87. Pada kelas eksperimen 9 siswa (36 %) mencapai ketuntasan belajar dan pada kelas kontrol 13 siswa (48,1 %) yang mencapai ketuntasan belajar. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan kompetensi awal siswa pada kelas eksperimen < kelas kontrol ( $61,6 < 64,4$ ).

Rerata hasil *post-test* kelas perlakuan sebesar 85,6 dan standar deviasi 13,86. Rerata kelas kontrol sebesar 73,7 dan standar deviasi adalah 15,23. Pada kelas eksperimen, 22 siswa (88 %) mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan di kelas kontrol 20 siswa (74,1 %). mencapai ketuntasan belajar. Dari penjelasan data tersebut ditarik kesimpulan bahwa rerata kelas eksperimen > rerata kelas kontrol ( $85,6 > 73,7$ ).

Bila data dari *pre-test* dan *post-test* dibandingkan, maka hasil belajar siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran. Nilai rerata kompetensi awal untuk kelas eksperimen 61,6 sedangkan nilai rerata kompetensi akhir sebesar 85,6 berarti terjadi peningkatan sebesar 24 atau 38,96 %. Adapun nilai rerata kompetensi awal kelas kontrol sebesar 64,4 dan kompetensi akhir memiliki nilai rerata 73,7 artinya terjadi peningkatan nilai rerata sebanyak 9,3 atau 12,62 %. Jadi kesimpulannya adalah peningkatan nilai *mean* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Data yang sudah diperoleh akan dianalisis menggunakan uji normalitas data, uji homogenitas dan uji-t.

#### 1. Uji normalitas

Data yang diperoleh pada hasil uji awal dan uji akhir diperiksa normalitasnya. Sehingga diperoleh hasil perhitungan pada tes awal sebesar  $0,201 > 0,05$ . Data uji awal berdistribusi normal karena mempunyai nilai lebih besar dari 0,05 ( $0,201 > 0,05$ ). Sedangkan pada uji akhir diperoleh hasil perhitungan sebesar  $0,133 > 0,05$  artinya penyebaran data normal karena lebih dari 0,05.

#### 2. Uji homogenitas

Dari data yang diuji, maka dapat diperoleh hasil perhitungannya pada tes awal  $0,518 > 0,05$  menunjukkan data tersebut homogen. Hal ini dikarenakan nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Pada tes akhir diperoleh perhitungannya  $0,649 > 0,05$  sehingga dapat dikatakan data tersebut sejenis atau homogen.

### 3. Uji-t

Pembuktian hipotesis dilakukan melalui penghitungan uji-t pada data uji awal dan uji akhir. Pada tes awal (*pre-test*) diperoleh hasil perhitungan sig.2 tailed= 0,438 yaitu  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan uji awal dari kedua kelas tersebut tidak ada perbedaan yang signifikan antara rerata hasil belajar siswa pada kelas perlakuan dan kelas kontrol. Artinya, kedua kelompok sampel mempunyai kompetensi awal yang sama. Sedangkan pada kompetensi akhir siswa (*post-test*), hasil perhitungan nilai sig.2 tailed= 0,005 yaitu  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada perbedaan signifikan antara rerata hasil belajar siswa pada kelas perlakuan dan kelas kontrol. Sebagaimana penjelasan tersebut, hasil belajar PAI siswa yang menggunakan media *rolling ball* lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa tanpa media *rolling ball*. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *rolling ball* dapat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa Kelas VIII SMP Negeri O. Mangunharjo Kabupaten Musi Rawas.

### Pengaruh Media *Rolling Ball* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Ketercapaian dalam belajar bisa dilihat dari pemberian evaluasi berupa tugas kepada siswa. Selama pembelajaran, dapat dibandingkan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Perbandingan tersebut dapat dilihat secara jelas, seperti di kelas kontrol siswa cenderung kurang aktif dan kurang antusias, siswa tampak bosan disebabkan materi yang disampaikan tidak dibarengi dengan menggunakan media. Ketidaktertarikan siswa saat belajar dapat berpengaruh pada hasil belajar yang rendah. Namun, pada saat menggunakan media *rolling ball* pada kelas eksperimen terlihat siswa sangat aktif dan antusias saat belajar, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar PAI. Setelah diberi perlakuan yang berbeda, peneliti memberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui kompetensi kognitif siswa. Hasil uji akhir biasanya digunakan untuk melihat tinggi rendahnya kompetensi siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil uji-t pada kompetensi akhir, baik kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai sebesar 0,005 ( $0,005 < 0,05$ ). Dengan demikian, maka penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VIII SMP Negeri O Mangunharjo Kabupaten Musi Rawas.

Untuk mencapai tujuan pedagogik secara optimal, perlu adanya sesuatu yang mendukung keberhasilan program pendidikan tersebut. Maka kehadiran media pendidikan mempunyai peranan penting sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar berhubungan dengan indera pendengaran dan penglihatan serta mempercepat daya serap atau pemahaman siswa. Media pembelajaran adalah faktor penting yang tidak dapat dipisahkan saat proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat yang menyalurkan pesan sedemikian rupa sehingga membangkitkan pikiran, minat belajar dan antusias siswa untuk belajar mengajar (Yuniastuti dkk, 2021:4). Adanya media belajar menjadikan pembelajaran lebih menarik dan sebagai sarana komunikasi antara guru dengan siswa supaya lebih lancar sehingga diharapkan adanya peningkatan hasil belajar secara optimal (Amka, 2018:16).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat terlihat bahwasanya penggunaan media belajar secara optimal juga membawa manfaat yang optimal bagi siswa. Hal ini sesuai pendapat Steffi dan Taufik, yang dikutip oleh Tafonao, media belajar dapat apa saja berupa fisik (dapat dilihat oleh mata) atau teknis (berupa cara, sistem atau prosedur) untuk memudahkan guru saat mentransfer materi kepada siswa sehingga pembelajaran menjadi optimal. Dalam proses pembelajaran sering terjadi adanya komunikasi verbal seperti kata-kata atau tulisan yang tidak dapat dipahami siswa. Akan tetapi dengan adanya media belajar mampu menjadikan pembelajaran yang awalnya abstrak menjadi kongkret (Miftah, 2013:100). Selain itu, media pembelajaran memiliki fungsi atensi yaitu kemampuan media untuk menarik minat siswa pada belajar (Cahyadi, 2019:19-26). Media pembelajaran memiliki fungsi yang luas. Keluasan fungsi tersebut harus mampu memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi siswa sehingga tidak terlupa di hidupnya dan memudahkan siswa dalam memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru.

Sebelum menggunakan media belajar, bagi guru sangat penting untuk memperhatikan media belajar yang akan digunakan saat di kelas. Supaya terwujudnya pembelajaran yang efektif guru harus mengetahui prinsip-prinsip pemilihan media antara lain media disesuaikan dan ditujukan supaya tujuan pembelajaran tercapai; media yang disesuaikan dengan isi materi; media yang disesuaikan pada atensi, kepentingan dan keadaan siswa; harus memerhatikan efisiensi dan efektivitas; dan disesuaikan dengan kemampuan guru dalam pengoperasiannya (Sanjaya, 2016:173-174). Kemampuan guru dalam pemilihan media berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan tujuan yang tercapai.

Media pembelajaran PAI adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik dan dapat mendorong perhatian dan minat serta peserta didik dalam proses belajar mengajar serta memperlancar penyampaian materi Pendidikan Agama Islam (Hasan, 2016: 237). Bentuk media belajar yang bisa diterapkan dalam proses pengajaran agama Islam di sekolah terbagi menjadi dua, yaitu media yang berasal dari perilaku manusia dan media yang dihasilkan dari benda-benda buatan manusia, yang kesemuanya sengaja ditujukan untuk mencapai tujuan praktis pendidikan (Nata, 2016:266). Apapun media yang hendak digunakan dalam pembelajaran PAI, harus berlandaskan pada nilai-nilai ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan As-Sunnah.

Pada penelitian eksperimen ini peneliti memberikan *treatment* penggunaan media *rolling ball*. Adanya media *rolling ball*, pemaparan materi dapat disajikan dengan menyenangkan dalam bentuk permainan. Penggunaan media ini sesuai dengan prinsip-prinsip pemilihan media salah satunya media disesuaikan dengan materi pembelajaran. Media *rolling ball* termasuk dalam media permainan edukatif sehingga sesuai untuk materi PAI yang bersifat teoritis supaya siswa tidak merasakan jenuh saat belajar. Media *rolling ball* termasuk dalam jenis *media by design*, artinya media belajar yang dibentuk, disiapkan dan dibuat sendiri oleh guru yang dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar (Utami, 2021:9-12). Media *rolling ball* merupakan bentuk media yang berasal dari benda yang sengaja dibuat oleh manusia untuk mencapai tujuan praktis pendidikan. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan media *rolling ball* mudah dicari, pengoperasiannya mudah dilakukan oleh guru

maupun siswa dan sesuai dengan taraf berfikir siswa. Selain itu, media *rolling ball* bersifat tahan lama, dapat digunakan dimana saja dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan (Singh dan Hashim, 2020:29).

Media *rolling ball* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran sederhana yang berbentuk permainan edukatif, yang artinya media tersebut dapat digunakan siswa untuk bermain sekaligus belajar. Media edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif, motorik, penalaran, daya ingat, hasil belajar serta konsentrasi dan kesabaran (Abdurrahim dkk, 2020:48). Hal ini sejalan dengan penjelasan Novita dalam penelitiannya bahwa media *rolling ball* atau media bola menggelinding (*bolding*) adalah media pembelajaran berupa permainan (Kristiyanti, 2016:9). Media *rolling ball* merupakan media yang dikembangkan dari media bola yang diterapkan dalam pembelajaran secara efektif. Seperti yang dijelaskan oleh Sujiono dalam jurnal Siti Zaenab, ia mengutarakan bahwa bola adalah alat pembelajaran yang membantu siswa dari berbagai aspek perkembangan (Zaenab, 2017:5). Papan dan bola sebagai alat dalam permainan ini dengan cara menggelindingkan bola pada papan dari atas ke bawah untuk menentukan suatu pertanyaan.

Menurut Bonita, media *rolling ball* yaitu media pembelajaran yang dikembangkan dari media bola dimainkan dengan tujuan untuk mengubah pola pikir siswa dan menarik perhatian siswa bahwa belajar itu hal yang menyenangkan (Azami dkk, 2021:71). Tujuan penggunaan media *Rolling Ball* adalah agar siswa berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi dengan sesama anggota kelompoknya (Kristiyanti, 2016:3). Selain itu kelebihan dari media *rolling ball* ialah meningkatnya sifat antusiasme dan ketertarikan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar terutama pembelajaran PAI. Dengan adanya perhatian siswa mengenai media belajar yang diterapkan oleh guru di kelas, maka dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PAI.

Pada penelitian ini dapat diketahui bahwasanya perbedaan hasil belajar PAI siswa kelas VIII yang belajar menggunakan media *Rolling Ball* lebih besar dibandingkan dengan anak yang belajar secara konvensional. Selama proses belajar mengajar di kelas eksperimen dengan memanfaatkan media *Rolling Ball* sebagai perlakuan, guru membentuk beberapa kelompok untuk membahas materi yang dipelajari. Pada saat pembelajaran siswa menunjukkan keaktifan ketika belajar kelompok, seperti tidak malu untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, antusias dan memiliki semangat saat belajar, serta membantu teman sekelompoknya untuk aktif dalam pembelajaran. Pada pembelajaran kelas kontrol, guru menyampaikan materi dengan metode ceramah tanpa menggunakan media. Saat belajar, siswa terlihat pasif dan merasakan kejenuhan sebab pembelajaran bersifat satu arah, siswa lebih banyak mendengarkan materi oleh guru di dalam kelas tanpa adanya timbal balik dari siswa.

Dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, media *Rolling Ball* sebagai alat untuk mendukung dan memotivasi siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media *Rolling Ball* memiliki beberapa kelebihan yaitu digunakan supaya siswa aktif selama proses belajar dan mendidik siswa untuk saling bekerjasama dengan anggota kelompoknya sehingga

siswa tidak bersifat individual (Kristiyanti, 2016:9). Selain itu, dapat meminimalisir rasa takut dan kepercayaan diri siswa dengan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan (Meiningsih, 2021:191). Sedangkan kekurangannya yaitu siswa terlalu semangat dalam belajar menjadikan suasana kelas ramai sehingga pembelajaran kurang kondusif. Dengan keadaan tersebut, guru harus mengusahakan pembelajaran dengan baik sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara kondusif.

#### Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses belajar tidak selalu diukur dan diamati dari perilaku seseorang, melainkan perubahan pada persepsi dan pemahaman individu (Parnawi, 2020:82). Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari tujuan pembelajaran yang dicapai. Perubahan yang ada pada diri siswa disebut dengan hasil belajar yaitu *output* selama proses belajar. Penentu pencapaian siswa selama proses belajar ditunjukkan dari pemahaman terhadap isi materi yang diajarkan hingga mencapai prestasi tinggi dan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Djamarah, 2014:105-106). Hasil belajar siswa dapat ditentukan melalui evaluasi yang dilakukan oleh guru berupa tes tertulis maupun tes secara lisan dengan hasil pengukuran dinyatakan dalam bentuk angka dengan tingkatan tertentu. Hasil belajar tidak selalu diukur dari tingkat penguasaan bidang keilmuan, akan tetapi bisa dilihat dari sikap dan keterampilan siswa. Menurut Winkel, hasil belajar merupakan suatu perubahan sikap dan perilaku manusia mengacu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Purwanto, 2020:45). Penilaian hasil belajar siswa meliputi apa saja yang dipelajari selama di sekolah dalam hal ini kaitannya dengan intelektual, sikap dan keterampilan terkait pelajaran PAI.

Ada tiga aspek yang sering digunakan untuk melakukan proses belajar mengajar dan sebagai barometer keberhasilan pembelajaran dari seorang peserta didik. Ketiga aspek tersebut terdiri atas aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Sudjana, 2016:22). Ranah kognitif atau intelektual berkaitan dengan cara kerja otak biasanya yang diukur dalam proses belajar berupa pengetahuan siswa bagaimana menangkap materi pada suatu pembelajaran, ranah afektif berkaitan dengan emosi individu berupa bagaimana seseorang bersikap dan bertindak di kehidupan sosialnya, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau minat seorang individu dalam hal-hal tertentu. Dari ketiga ranah tersebut, semuanya saling berkaitan. Ketiga aspek tersebut harus dibiasakan kepada siswa dengan seimbang, tidak bisa hanya difokuskan pada salah satu ranah dan meninggalkan ranah yang lain maka tujuan pendidikan sulit dicapai.

Ada banyak cara supaya belajar mendapatkan hasil yang optimal. Dengan adanya fasilitas-fasilitas yang ada dan dimanfaatkan dengan optimal dapat membantu mengarahkan siswa melakukan pencapaian tujuan yang telah ditentukan dalam pembelajaran. Adanya beberapa faktor yang mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar mengakibatkan adanya siswa yang kurang optimal ketika belajar. Dari faktor-faktor yang ada, sekolah memiliki kontribusi penting bagi siswa dalam kegiatan belajar, seperti kemahiran seorang guru dalam mengajar merupakan suatu keharusan, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, kelengkapan fasilitas sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid setiap kelas, pelaksanaan

aturan sekolah dan lainnya mempengaruhi keberhasilan belajar anak (Dalyono, 2015:59). Faktor-faktor tersebut dapat diminimalisir jika ada kerja sama dari pihak keluarga, sekolah maupun masyarakat untuk memungkinkan siswa belajar secara optimal dan tercapainya tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Pada penelitian ini, ada kendala yang dihadapi peneliti antara lain, membutuhkan waktu cukup lama sebelum belajar sebab harus menentukan kelompok-kelompok belajar terlebih dahulu, ketika pembelajaran berlangsung siswa terlalu semangat menciptakan suasana kelas yang riuh dan kurang kondusif, dan peneliti sangat memperhatikan siswa saat menggunakan media *rolling ball* ini karena bahan dalam pembuatan media ini menggunakan paku. Kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan cara guru mengelola kelas dengan baik sehingga tidak memakan waktu yang lama dan pembelajaran tetap efektif, jika terdapat siswa yang tidak memperhatikan temannya yang sedang menyampaikan materi maka siswa tersebut diberi pertanyaan mengenai materi tersebut untuk menguji pemahamannya supaya memperhatikan temannya yang ada di depan kelas karena setiap siswa memiliki kesempatan untuk menyampaikan materi, mengemukakan pendapat dan bertanya. Untuk media *rolling ball* ini supaya tidak melukai siswa maka bagian paku yang tajam dilapisi busa padat sehingga bagian yang tajam tertutupi.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari data-data yang diperoleh dari uji awal dan uji akhir kelas perlakuan dan kelas kontrol terlihat nyata adanya hasil rerata kelas eksperimen berbeda signifikan dengan rerata kelas kontrol. *Mean* kelas perlakuan > kelas kontrol ( $85,6 > 73,7$ ). Persentase jumlah siswa yang tuntas dalam belajar pada kelas eksperimen 88 % dan kelas kontrol 74,1 %. Pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan dari tes akhir sebesar 24 atau 38,96 % dari *mean* kompetensi awal 61,6 menjadi 85,6 dengan jumlah siswa mencapai ketuntasan belajar sebanyak 36 % menjadi 88 %. Sedangkan kelas kontrol, peningkatan hanya sebesar 9,3 atau 12,62 % dari *mean* kompetensi awal 64,4 menjadi 73,7 dengan jumlah siswa mencapai ketuntasan belajar sebanyak 48,1 % menjadi 74,1 %.

Selain itu, berdasarkan analisis uji-t dengan aplikasi SPSS, diperoleh nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,005 < 0,05$ ) dengan taraf kesalahan 5 % maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti hipotesis yang dikemukakan di dalam penelitian ini diterima kebenarannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *rolling ball* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VIII SMP Negeri O. Mangunharjo Kabupaten Musi Rawas. Hasil dari penelitian ini akan dijadikan petunjuk untuk guru maupun calon guru, sebagai alat evaluasi mengenai pengajaran yang telah dilakukan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan serta sebagai bahan motivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar terutama pelajaran PAI. Penelitian ini perlu dilakukan lebih lanjut untuk menjangkau faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang belum dijangkau peneliti.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abdurrahim, Mukhamad, N., & Yuli, H. (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. <https://doi.org/10.31629/zarah.v8i1.2130>
- Amka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Nizamia Learning Center: Sidoarjo.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Azami, B., Dessolina, D., Kristina, E., & ... (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Rolling Ball untuk Materi Fungsi dan Invers. *Journal of Instructional Development Research*, 2 (2), 69–80. <https://eduresearch.web.id/index.php/jidr/article/download/15/18>
- Azis, R. (2019). *Ilmu Pendidikan Islam*. Sibuku: Yogyakarta.
- Baharun, Hasan. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure. *Cendekia*, 14 (2), 231–246. [10.21154/cendekia.v14i2.610](https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610)
- Cahyadi, A. (2019). *Sumber belajar dan Media Pembelajar*. Laksita Indonesia: Serang.
- Dalyono, M. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djamarah, S. B. dan A. Z. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Eka, L. K., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama: Bandung.
- Kristiyanti, N. (2016). Pengembangan Media Bolding (Bola Bergelinding) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding*, 1–13.
- Meiningsih, S. (2021). Rolling Ball - Learning Cell dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 190. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3511>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Miftah, M. (2015). Media Pembelajaran: Dari Konsepsi Ke Utilisasi Dan Permasalahannya. *Jurnal Kwangsan*, 3 (2), 138-139. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v3n2.p135-145>
- Mufida, L., & Miftahudin, A. (2017). Rolling Ball: Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VIII Mts di Kabupaten Pekalongan. *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 6(1), 50–55. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/31702>

- Nata, A. (2016). *Ilmu Pendidikan Islam*. Deepublish: Yogyakarta.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Buku ajar dasar-dasar statistik penelitian*. Sibuku Media: Yogyakarta.
- Parnawi, A. (2020). *Psikologi Belajar*. Deepublish: Yogyakarta.
- Purwanto. (2020). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar: Yogyakarta.
- RI, K. A. (2014). *Mushaf Al-Qur'an Terjemah*. CV Pustaka Jaya Ilmu: Jakarta.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana: Jakarta.
- Shihab, M. Q. (2006). *Tafsir Al Mishbah jilid 3*. Lentera Hati: Jakarta.
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta: Bandung.
- Sukmadinata, N. S. (2014). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Utami, R. dkk. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini: Aceh.
- Widana, W., & Muliani, P. L. (2020). *Uji Persyaratan Analisis*. Klik Media: Lumajang
- Yuniastuti, dkk. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Scopindo Media Pustaka: Surabaya.
- Zaenab, S. (2017). Pemanfaatan Media Bola Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelompok B Tk Jiwa Nala Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 2 (1), 1-10. <https://core.ac.uk/download/pdf/230637807.pdf>