

**JURNAL AT-TARBIYYAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM**

ISSN: 2460-9439 (P); 2847-0149 (E)

Received: 05 May 2025 | Accepted: 20 May 2025 | Published: 27 June 2025

**UJI-T BERPASANGAN UNTUK MENGETAHUI EFEKTIVITAS  
MEDIA PEMBELAJARAN *ROLLING BALL* TERHADAP  
PEMAHAMAN SISWA MATA PELAJARAN PAI****Dian Kusuma Wardani<sup>1\*</sup> Mukhoiro<sup>2</sup> \*M. Aliyul Wafa<sup>3</sup>**<sup>1</sup>Universitas KH. A Wahab Hasbullah Jombang<sup>2</sup>Universitas KH. A Wahab Hasbullah Jombang<sup>3</sup>Universitas KH. A Wahab Hasbullah Jombang[\\*1dianwardani@unwaha.ac.id](mailto:*1dianwardani@unwaha.ac.id), [2mukhoiro24@gmail.com](mailto:2mukhoiro24@gmail.com) [3wafa@unwaha.ac.id](mailto:3wafa@unwaha.ac.id)**ABSTRACT**

*This study aims to examine the effectiveness of the Rolling Ball learning media in improving students' understanding of Islamic Religious Education (PAI) at SMP Negeri 1 Megaluh. A quantitative approach with a one-group pretest-posttest design was employed. The research sample consisted of 24 students from class VII-C, selected using purposive sampling. Data were collected through pre-test and post-test instruments comprising 15 items (10 multiple-choice and 5 essay questions), which were validated by two experts with a validity score of 77%, and empirically tested for reliability using Cronbach's Alpha, yielding a coefficient of 0.808. Data analysis involved the Kolmogorov-Smirnov normality test and a paired sample t-test. The findings show an increase in the mean score from 34.29 (pre-test) to 85.00 (post-test), with a calculated t-value of 20.686 and a significance level of 0.000 ( $p < 0.05$ ). These results indicate a significant difference before and after the implementation of the Rolling Ball media, demonstrating its effectiveness in enhancing students' comprehension. The findings support the use of game-based learning tools in creating engaging and participatory learning environments for PAI. However, this study has several limitations, including a small sample size and the absence of a control group, which limit the generalizability of the results. Future studies are recommended to apply this media in different educational contexts and PAI materials, using stronger experimental designs.*

**Key Words:** *Learning Media, Rolling Ball, Islamic Religious Education, Student Comprehension, t-test*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Rolling Ball terhadap pemahaman siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Megaluh. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian adalah siswa kelas VII-C sebanyak 24 orang yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes (pre-test dan post-test) yang terdiri dari 15 butir soal (10 pilihan ganda dan 5 esai) yang telah divalidasi oleh dua ahli dengan hasil kelayakan sebesar 77%, serta diuji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha sebesar 0,808. Analisis data menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 34,29 (pre-test) menjadi 85,00 (post-test), dengan nilai t hitung sebesar 20,686 dan signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media,

sehingga media Rolling Ball terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Temuan ini mendukung penerapan media berbasis permainan dalam pembelajaran PAI yang partisipatif dan menyenangkan. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang kecil dan tidak adanya kelompok kontrol, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya menguji media ini pada konteks dan materi PAI yang lebih beragam serta dengan desain eksperimen yang lebih kuat.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Rolling Ball*, PAI, Pemahaman Siswa, Uji-T

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses yang bertujuan untuk memengaruhi peserta didik agar mampu beradaptasi dengan lingkungannya secara optimal, sehingga terjadi perubahan pada dirinya yang bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat. Proses ini berawal dari kesadaran individu untuk menjadi pribadi yang lebih baik, sering kali dipicu oleh rasa ingin tahu yang diikuti dengan kegiatan pembelajaran. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kurikulum, yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum menjadi pedoman dalam pelaksanaan proses pendidikan di Indonesia. Saat ini, 70% pendidikan di Indonesia telah mengadopsi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pendekatan pembelajaran responsif, inklusif, serta berpusat pada siswa. Kurikulum ini bertujuan membantu siswa mengembangkan kompetensi abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi.<sup>1</sup>

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting sebagai penghubung informasi antara sumber dan penerima, sehingga komunikasi dalam pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu bentuk media yang digunakan adalah media edukatif, yang memadukan pembelajaran dengan elemen bermain untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak monoton, serta mampu meningkatkan berbagai kemampuan siswa, seperti kognitif, motorik, penalaran, daya ingat, konsentrasi, prestasi, dan kesabaran. Salah satu contoh media edukatif adalah *rolling ball*, yang dibuat dengan bahan daur ulang seperti kardus, tusuk sate, gelas plastik, bola pingpong, dan lem tembak. Media ini dirancang untuk mengubah cara pandang siswa dalam belajar, menciptakan suasana yang menyenangkan, serta melibatkan siswa dalam interaksi kelompok. Selain itu, media ini juga bertujuan meningkatkan keberanian siswa untuk tampil di depan dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Namun, dalam pendidikan agama Islam, terdapat kendala dalam penyampaian materi yang kurang menarik, sehingga siswa sulit memahami isi pembelajaran. Selain itu, minimnya variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan guru sering kali menyebabkan siswa kehilangan minat belajar, yang akhirnya berdampak pada prestasi mereka. Keberhasilan pembelajaran bergantung pada sejauh mana siswa mampu memahami materi yang diajarkan. Misalnya, di SMP Negeri 1 Megaluh pada mata pelajaran PAI kelas VII C, metode yang digunakan guru masih didominasi oleh ceramah. Metode ini cenderung membuat siswa pasif karena hanya mendengarkan dan mencatat, tanpa banyak melibatkan kreativitas atau diskusi. Akibatnya, siswa kurang termotivasi untuk bertanya atau terlibat secara aktif, sehingga guru kesulitan mengukur

---

<sup>1</sup> Eni Andari, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS)," *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 1, no. 2 (2022): 65–79, <https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.694>.

sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Dengan menerapkan variasi metode pembelajaran, siswa dapat lebih termotivasi, dan proses belajar akan menjadi lebih aktif, interaktif, serta menyenangkan.

Media pembelajaran *rolling ball* merupakan salah satu media edukatif yang diterapkan agar suasana kelas tidak membosankan dan menegangkan. Media pembelajaran ini merupakan media sederhana yang dibuat untuk membantu siswa untuk memahami isi dalam sebuah materi teks deskripsi guna meningkatkan komunikasi sesama teman. Media pembelajaran *rolling ball games* ini dibuat untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.<sup>2</sup> Tidak hanya itu, media ini juga diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan keberanian siswa untuk maju ke depan. Media *Rolling Ball* ini juga dirancang dengan sedemikian rupa agar siswa dapat tertarik dan dapat percaya diri dalam mengikuti mata Pelajaran PAI. Dan di dalamnya memberikan pembelajaran berupa pertanyaan mengenai mata pelajaran PAI dan memberikan doorprize bagi yang bisa menjawab pertanyaan yg disediakan dalam media pembelajaran itu, dan hukuman ringan bagi yang tidak bisa menjawab pertanyaan sehingga siswa merasa tertarik untuk belajar dan lebih memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Penelitian dengan topik yang sama beberapa kali telah dilakukan, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Ginanjar berjudul pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Rolling Ball Game* terhadap motivasi belajar siswa berbasis daring dalam pembelajaran IPS pada kelas VIII SMP N 33 Semarang menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan model *Snowball Throwing* dengan media *Rolling Ball Game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran daring di SMP N 33 Semarang yang terlihat dari aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS lebih efektif.<sup>3</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Sari, Puspitasari, dan Novianti berjudul pengaruh media *Rolling Ball* terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun TK Tri Insani Permata Pekanbaru menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Rolling Ball* terhadap kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun di TK Tri Insani Permata Pekanbaru yang terlihat dari peningkatan kemampuan kerja sama setelah menggunakan media *Rolling Ball*.<sup>4</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Harwito, Iriansyah, dan Barkah dengan pengembangan media *Rolling Ball* pada mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban menunjukkan bahwa media permainan *Rolling Ball* layak dan baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran sekolah pada materi hak dan kewajiban dengan kategori baik dan layak.<sup>5</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut di atas, peneliti mendapatkan celah sebagai perbedaan dengan penelitian ini pada fokus pengaruhnya terhadap pemahaman siswa mata pelajaran PAI. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis uji-t berpasangan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Rolling Ball* terhadap

---

<sup>2</sup> S Sukmawati et al., "Implementasi Pemanfaatan Media Rolling Ball Games Dalam Pembelajaran PPKN," *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 685–92, <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2600>.

<sup>3</sup> Dyah Ayu Sagita Putri and Asep Ginanjar, "Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Dengan Media Rolling Ball Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa Berbasis Daring Dalam Pembelajaran Ips Pada Kelas Viii Smp N 33 Semarang," *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS* 3, no. 1 (2021): 30–39, <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v3i1.44536>.

<sup>4</sup> Indah Ratna Sari, Enda Puspitasari, and Ria Novia, "Pengaruh Media Rolling Ball Terhadap Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5-6 Tahun TK Tri Insani Permata Pekanbaru," *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (2024): 423–31, <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1796>.

<sup>5</sup> A. P Harwito, H. S Iriansyah, and A. S Barkah, "Pengembangan Media Rolling Ball Pada Mata Pelajaran PKn Materi Hak Dan Kewajiban," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 2021, 794–99, <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1495>.

pemahaman siswa mata pelajaran PAI. Sehingga hasil penelitian ini dapat menunjukkan bagaimana efektivitas penggunaan media *Rolling Ball* terhadap pemahaman siswa mata pelajaran PAI.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif, merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi/sampel tertentu. Adapun menurut Creswell Penelitian kuantitatif adalah sebuah penyelidikan tentang masalah sosial berdasarkan pada pengujian sebuah teori yang terdiri dari variabel, diukur dengan angka, dan dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan apakah generalisasi prediktif teori tersebut benar.<sup>6</sup> Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 1 Megaluh Jombang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan pemilihan kelas VII-C sebagai subjek penelitian berjumlah 24 siswa karena kelas tersebut memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan test meliputi pre-test dan post test, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran dalam mata pelajaran PAI. Kisi-kisi soal mencakup ranah kognitif C1 hingga C3 berdasarkan taksonomi Bloom. Adapun pre-test dilaksanakan pada 23 Mei 2024 sebelum penerapan media dan post-test diberikan pada 25 Mei 2024 setelah pembelajaran menggunakan media *Rolling Ball*. Tes dilaksanakan dalam suasana dan kondisi yang sama untuk meminimalkan variabel pengganggu seperti gangguan lingkungan dan kelelahan siswa. instrumen tes telah divalidasi oleh dua ahli dengan hasil 77% yang menunjukkan bahwa instrumen tes layak digunakan dengan perbaikan. Selain validasi ahli, dilakukan pula uji reliabilitas empiri terhadap instrumen dengan *Cronbach's Alpha* sebesar  $0.808 > 0.60$  yang menunjukkan bahwa instrumen tes reliabel dan layak digunakan sebagai data penelitian.

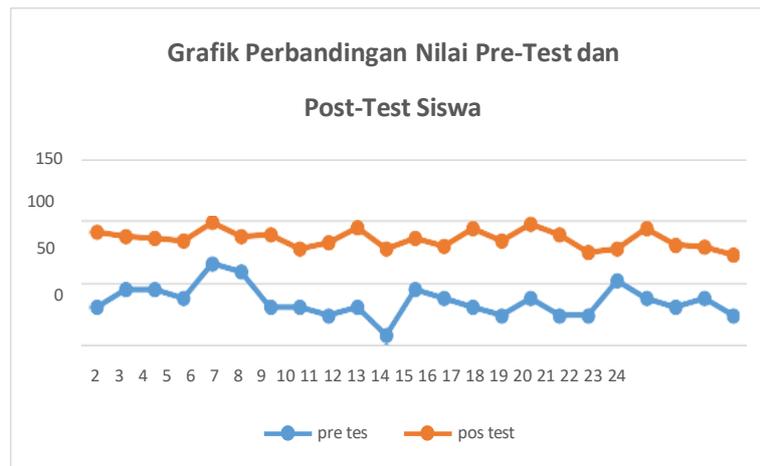
Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data dan uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh media *Rolling Ball* terhadap pemahaman siswa mata pelajaran PAI. Uji-t dipilih karena data berasal dari satu kelompok yang sama antara sebelum dan sesudah perlakuan (*paired sample*). Uji normalitas data dilakukan dan memenuhi syarat data berdistribusi normal dengan nilai  $\text{Sig.} > 0,05$  pada Kolmogorov-Smirnov. Penelitian ini telah mendapatkan izin dari pihak sekolah melalui surat resmi. Partisipasi siswa bersifat sukarela dengan persetujuan dari wali kelas dan kepala sekolah. Identitas siswa disamarkan dan data hanya digunakan untuk keperluan akademik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Megaluh Jombang pada kelas VII yang terdiri dari 1 kelas sebagai sampel yang digunakan peneliti. Materi pembelajaran PAI yang diajarkan oleh peneliti untuk mengetahui pemahaman siswa. Sebelum peneliti menerapkan media *rolling ball*, maka peneliti memberikan tes berupa pre-tes, dan setelah melakukan penerapan maka peneliti memberikan post-tes untuk mengetahui pemahaman siswa.

---

<sup>6</sup> Karimuddin Abdullah et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022).



Gambar 1 Grafik Nilai Pre-test dan Post-testt kelas VII-C

Berdasarkan gambar 1 dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai pre-test dan post- test pada kelas VII C. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Rolling Ball cukup berpengaruh terhadap pemahaman siswa kelas VII C terlihat dari nilai post-test yang lebih tinggi dari pada nilai pre-test. Selanjutnya dilakukannya uji normalitas data, uji reliablitras, dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas ini guna dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang sedang diteliti berdistribusi normal apa tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu dengan kolomogorov-smirnov. Hasil pengujian terdapat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Data

	Pre-test	Post-test
N	24	24
<b>Normal Parameters</b>		
Mean	34.29	85.00
Std. Deviation	12.537	7.360
<b>Kolmogorov-Smirnov</b>		
Asymp Sig. (2-tailed)	0.054	0.200

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa nilai signifikan pada pre-test sebesar 0,054 > 0,05 dan post-test sebesar 0,200 > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran dari sebuah tes tetap konsisten meskipun telah dilakukan berulang kali dalam kondisi yang sama. Hasil pengujian terdapat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.808	15

## Uji-T Berpasangan Untuk Mengetahui Efektivitas Media Pembelajaran Rolling Ball

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,808 > 0,600 sehingga dapat dikatakan bahwa 15 butir soal reliabel dan layak digunakan sebagai data penelitian.

### 3. Uji Hipotesis

Penelitian ini dilakukan di kelas VII-C SMP Negeri 1 Megaluh Jombang dengan sampel sebanyak 24. Pengujian hipotesis dalam penelitian menggunakan uji-t berpasangan dengan aplikasi SPSS 22 dengan hipotesis:

H0: Tidak adanya efektivitas media pembelajaran *Rolling Ball* terhadap pemahaman siswa mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Megaluh Jombang

H1: Adanya efektivitas media pembelajaran *Rolling Ball* terhadap pemahaman siswa mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Megaluh Jombang. Hasil uji hipotesis menggunakan rumus uji-t pada tabel 3 sebagai berikut:

*Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji-t Berpasangan*

	Mean	Std. Deviation	T	Df	Sig. (2-tailed)
<b>Pasangan 1</b> (Pre-test – Post test)	-50.70833	12.00898	20.686	23	0.000

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai signifikan (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa keputusannya adalah H0 ditolak dan H1 diterima. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat efektivitas media pembelajaran *Rolling Ball* terhadap pemahaman siswa kelas VII C pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Megaluh Jombang

Hasil penelitian ini perhitungan rata-rata nilai pre-test dan post-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test 34.29 sedangkan nilai post-test 85.00 untuk itu terjadi kenaikan nilai rata-rata siswa. Sedangkan hasil analisis menggunakan uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Rolling Ball* terhadap pemahaman siswa mata pelajaran PAI di SMPN 1 Megaluh. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Rolling Ball* cukup efektif daripada model pembelajaran ceramah. Sehingga dapat dijadikan oleh guru sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk memaksimalkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pre-test dan post test berdistribusi normal, sehingga uji-t layak digunakan. Konsistensi ini tampak di lapangan, dimana tidak ditemukan outlier ekstrem atau siswa dengan skor yang menyimpang secara tidak wajar. Semua siswa menunjukkan peningkatan, meskipun dengan variasi yang wajar. Namun, perlu diakui bahwa beberapa siswa mengalami peningkatan terbatas yang dapat disebabkan oleh faktor internal seperti motivasi atau faktor eksternal seperti dukungan belajar di rumah yang tidak dikendalikan dalam penelitian ini.

Peningkatan nilai dari pre-test dengan rata-rata sebesar 34,29 ke post-test dengan rata-rata 85,00 tidak hanya menunjukkan efektivitas media *Rolling Ball* secara statistik, namun juga mencerminkan keberhasilan pendekatan yang berbasis partisipasi aktif dan kompetisi yang sehat. Antusiasme siswa selama proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi menjadi faktor non-statistik yang sangat mendukung keberhasilan media ini. Desain media yang interaktif, visual, dan berbasis permainan turut menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong fokus serta keterlibatan siswa lebih tinggi dibandingkan metode ceramah konvensional.

Hasil penelitian tersebut di atas sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Aqmarina dan Susilo (2025) meneliti media interaktif pada pembelajaran Agama Islam dan menemukan bahwa penggunaan kuis, permainan edukatif, dan aplikasi digital secara

signifikan meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dengan nilai partisipasi meningkat dari 3,80 menjadi 4,23.<sup>7</sup> Selain itu, Hartati, Sumartiningasih, dan Yuwono (2024) menggunakan Wordwall untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan dan pemahaman materi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.<sup>8</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati dkk (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan media *Rolling Ball Games* pembelajaran PPKn secara daring berhasil meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar, khususnya dalam konteks pembelajaran yang membutuhkan interaksi dan kerjasama kelompok.<sup>9</sup> Penelitian serupa juga dilakukan oleh Sabikah, Marhamah, dan Ayurachmawati (2024) menyatakan bahwa media *Rolling Ball* memberikan stimulus positif terhadap pemahaman konsep melalui pendekatan yang kompetitif dan menyenangkan sehingga relevan untuk siswa usia SD.<sup>10</sup> Dengan demikian, temuan dalam penelitian ini memperkuat hasil studi sebelumnya, namun dengan kontribusi baru dalam konteks Pendidikan Agama Islam yang selama ini cenderung didominasi oleh pendekatan verbalistik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Rolling Ball* terbukti efektif terhadap pemahaman siswa mata pelajaran PAI di kelas VII-C SMP Negeri 1 Megaluh Jombang. Meskipun begitu, penggunaannya memiliki keterbatasan media ini memerlukan waktu yang cukup panjang untuk satu sesi karena melibatkan permainan dan diskusi. Selain itu, tidak semua materi PAI cocok untuk disampaikan melalui model ini, terutama pada materi yang bersifat konseptual atau membutuhkan refleksi mendalam. Guru juga perlu memiliki keterampilan manajemen kelas yang baik agar permainan tetap terkendali dan tidak mengganggu fokus belajar.

## PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Rolling Ball* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 34,29 (pre-test) menjadi 85,00 (post-test). Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal (Sig. 0,054 dan 0,200), dan uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ) yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *Rolling Ball* terhadap pemahaman siswa mata pelajaran PAI. Temuan ini mendukung efektivitas media berbasis permainan edukatif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, partisipatif.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan kelas VII-C dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang, sehingga generalisasi temuan ke seluruh populasi siswa kelas VII masih terbatas. Kedua, tidak dilakukan pengelompokan kelas kontrol dan kelas eksperimen secara paralel, yang dapat

---

<sup>7</sup> Devi Nur Aqmarina<sup>1</sup> and Mohamad Joko Susilo, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Ta'lif : Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam* 1, no. 1 (2025): 1, <https://purpendijournal.com/index.php/talif/article/view/10>.

<sup>8</sup> Farida Retno Hartati, Sri Sumartiningasih, and Agus Yuwono, "Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD : Literatur Review" 10, no. 4 (2024): 1306–14, <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>.

<sup>9</sup> Sukmawati et al., "Implementasi Pemanfaatan Media Rolling Ball Games Dalam Pembelajaran PPKn."

<sup>10</sup> Sabikah, Marhamah, and Puji Ayurachmawati, "PENGEMBANGAN MEDIA ROLLING BALL GAME UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 10, no. 2 (2024): 775–84, <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/JPPDP/>.

memperkuat temuan. Selain itu, waktu pelaksanaan media pembelajaran juga terbatas pada satu topik, sehingga efektivitasnya untuk materi lain belum dapat dipastikan.

Temuan ini memberikan implikasi penting bagi guru PAI dan pengembangan media pembelajaran. guru dapat menggunakan media *Rolling Ball* untuk menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan kompetitif, terutama dalam materi yang bersifat konsep dan hafalan. Selain itu, guru dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk merancang model pembelajaran kolaboratif berbasis permainan edukatif.

Penelitian ini merekomendasikan agar media *Rolling Ball* dikembangkan lebih lanjut dengan mengintegrasikan teknologi sederhana dan menyediakan versi digital agar dapat digunakan dengan kelas yang memiliki keterbatasan ruang. Maka rekomendasi untuk peneliti selanjutnya adalah menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol agar dapat mengukur efek kausal secara lebih kuat.

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperluas cakupan media edukatif berbasis permainan dalam konteks pembelajaran PAI. Media *Rolling Ball* yang awalnya lebih banyak digunakan dalam pelajaran umum seperti PPKn atau IPA, terbukti efektif dalam konteks pendidikan keagamaan. Hal ini membuka ruang baru bagi pendekatan pedagogis yang menggabungkan aspek religius dan rekreatif dalam pembelajaran agama Islam, serta menguatkan teori *student-centered learning* dalam praktik pendidikan agama Islam.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin, Misbahul Jannah, Ummul Aiman, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Taqwin, Masita, Ketut Ngurah Ardiawan, and Meilida Eka Sari. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Andari, Eni. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS)." *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 1, no. 2 (2022): 65–79. <https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.694>.
- Aqmarina<sup>1</sup>, Devi Nur, and Mohamad Joko Susilo. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Ta'lif: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam* 1, no. 1 (2025): 1. <https://purpendijournal.com/index.php/talif/article/view/10>.
- Hartati, Farida Retno, Sri Sumartiningsih, and Agus Yuwono. "Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD : Literatur Review" 10, no. 4 (2024): 1306–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>.
- Harwito, A. P, H. S Iriansyah, and A. S Barkah. "Pengembangan Media Rolling Ball Pada Mata Pelajaran PKn Materi Hak Dan Kewajiban." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 2021, 794–99. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1495>.
- Putri, Dyah Ayu Sagita, and Asep Ginanjar. "Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Dengan Media Rolling Ball Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa Berbasis Daring Dalam Pembelajaran Ips Pada Kelas Viii Smp N 33 Semarang." *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS* 3, no. 1 (2021): 30–39. <https://doi.org/10.15294/sosiolium.v3i1.44536>.
- Sabikah, Marhamah, and Puji Ayurachmawati. "PENGEMBANGAN MEDIA ROLLING BALL GAME UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 10, no. 2 (2024): 775–84. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/>.
- Sari, Indah Ratna, Enda Puspitasari, and Ria Novia. "Pengaruh Media Rolling Ball

Terhadap Kemampuan Kerja Sama Anak Usia 5-6 Tahun TK Tri Insani Permata Pekanbaru.” *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (2024): 423–31. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1796>.

Sukmawati, S, J Jamaluddin, A. T. S Sastrawati, D.P Lagole, A. F Nuraisyah, P Bandaso, and R Rezaldi. “Implementasi Pemanfaatan Media Rolling Ball Games Dalam Pembelajaran PPKN.” *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 685–92. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2600>.