

**ANALISIS PELAKSANAAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN SOSIOLOGI
MELALUI PENGGUNAAN MEDIA GAMES ROLLING BALL DI KELAS XI F2
SMAN 1 SUNGAI BEREMAS**

Rahma Nurul Ariska¹, Yanti Sri Wahyuni², Waza Karia Akbar³

^{1,2,3}Pendidikan Sosiologi,

Universitas PGRI Sumatera Barat,

¹rahmanurulariska2107@gmail.com, ²yantisriwahyuni512@gmail.com ,

³wazasolok@gmail.com ,

ABSTRACT

Learning media is a part of education that includes messages, people, and intermediaries. Learning media evolves with the development of technology. Various efforts need to be made by the Sociology teacher to enhance student learning activities, one of which is the relevant Rolling Ball Games media. This media can make student learning activities more active, enjoyable, and interesting. This research aims to describe the analysis of the implementation of sociology learning activities through the use of Rolling Ball Games media in Class XI F2 of SMAN 1 Sungai Beremas. The theory used in this research is the constructivism learning theory, a learning approach that emphasizes the active involvement of students in building and developing their own knowledge. The method used is qualitative. The informants consisted of 12 people: the principal, the deputy head of curriculum, the Class XI sociology subject teacher, and students. The data analysis used is the Miles and Huberman model, with the stages of data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that there are 3 outcomes carried out by the sociology teacher in enhancing student sociology learning activities through the Rolling Ball Games learning media: (1) The teacher prepares the teaching module at the planning stage of learning (2) The teacher implements learning using the Rolling Ball Games learning media (3) The teacher assesses learning using the Rolling Ball Games media with 3 assessments: cognitive, affective, and psychomotor. The inhibiting factors for the teacher in enhancing learning activities in the classroom are, (1) time constraints and (2) enthusiasm which makes the class atmosphere more active.

Keywords: learning activities, rolling ball games learning media, sociology learning

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan yang meliputi pesan, orang dan perantara. Media pembelajaran berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Perlu dilakukan berbagai upaya oleh guru Sosiologi dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik,

salah satu yang relevan yaitu media *Games Rolling Ball*, media ini dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif, menyenangkan dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan analisis pelaksanaan aktivitas pembelajaran sosiologi melalui penggunaan media *games rolling ball* di kelas XI F2 SMAN 1 Sungai Beremas. Teori yang digunakan di dalam penelitian ini ialah menggunakan teori belajar konstruktivisme pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun dan mengembangkan pengetahuan mereka sendiri. Metode yang digunakan kualitatif. Informan berjumlah 12 informan terdiri dari kepala sekolah, wakil bidang kurikulum, guru mata pelajaran sosiologi kelas XI, dan peserta didik. Analisis data yang digunakan yaitu model Miles dan Huberman, dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penerikan kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa terdapat 3 hasil yang dilakukan guru sosiologi dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran sosiologi peserta didik melalui media pembelajaran *games rolling ball* yaitu (1) Guru menyusun modul ajar pada tahun perencanaan pembelajaran (2) Guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *games rolling ball* (3) Guru menilai pembelajaran menggunakan media *games rolling ball* dengan 3 penilai yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik. Faktor penghambat guru dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran di dalam kelas yaitu, (1) keterbatasan waktu dan (2) antusiasme yang membuat suasana kelas lebih aktif.

Kata Kunci: aktivitas pembelajaran, media pembelajaran games rolling ball, pembelajaran sosiologi

A. Pendahuluan

Media *Rolling ball* adalah sebuah media pembelajaran inovatif yang dapat membantu pembelajaran siswa untuk lebih meningkatkan motivasi belajar dan lebih memahami pemahaman konsep-konsep sosiologi dengan lebih mudah dan menyenangkan, dimana siswa dapat mengembangkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah serta meningkatkan interaksi yang baik dan komunikasi sesama teman kelompok.

Berdasarkan Hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 10 Juli 2025 di SMAN 1 Sungai Beremas, dapat dilihat bahwa dalam pembelajaran sosiologi di dalam kelas Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berbasis konvensional yaitu, Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah atau satu arah saat memperkenalkan media, sehingga siswa hanya menjadi pendengar pasif. Media yang seharusnya menarik

justeru menjadi kurang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas di dalam kelas siswa kurang aktif dan cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung dan rendahnya partisipasi siswa saat pembelajaran di dalam kelas, serta dominasi media pembelajaran sehingga dengan cara guru mengajar tersebut terdapat beberapa permasalahan pada siswa saat proses pembelajaran sebagai berikut :

1. Tingkat keterlibatan siswa yang rendah pada saat proses pembelajaran, seperti kurangnya aktivitas siswa dalam bertanya dan menjawab.
2. Siswa hanya fokus terhadap gadgetnya saja tanpa memperhatikan guru pada saat menerangkan materi pembelajaran sosiologi yang membuat siswa tidak memiliki motivasi pada saat belajar.
3. Kebanyakan siswa tidak tertarik untuk belajar karena kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar di kelas sehingga pembelajaran tidak menyenangkan dan bervariasi.

Di SMAN 1 Sungai Beremas dikelas XI Fase F terdapat 3 kelas yaitu XI F1, XI F2, XI F3 (Moving),

class moving adalah metode pembelajaran yang berpindah pindah ruang kelas sesuai dengan mata pelajaran, moving yang akan dilakukan penelitian adalah moving class sosiologi yaitu kelas XI F3 dan kelas sosiologi wajib kelas XI F2 sedangkan XI F1 tidak mengikuti pembelajaran sosiologi oleh karena itu peneliti tidak menggunakan kelas XI F1.

jumlah siswa di kelas XI F2 berjumlah 29 siswa. Siswa yang aktif berjumlah 19 siswa yang terlibat secara intelektual dan emosional dalam kegiatan belajar di kelas yang menunjukkan bahwa mereka tertarik dan antusias dalam pembelajaran yang disampaikan guru, sedangkan siswa yang tidak aktif berjumlah 10 siswa dikarenakan kurangnya minat belajar dan motivasi belajar dalam menguasai materi pembelajaran, siswa yang tidak aktif tersebut memiliki sikap acuh tak acuh terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Jumlah siswa dikelas XI F3 *class moving* berjumlah 20 siswa. Siswa yang aktif berjumlah 15 siswa, yang memiliki dorongan untuk berfikir kritis dalam pembelajaran sosiologi dan memiliki motivasi pembelajaran yang membuat

siswa antusias dalam belajar, sedangkan siswa yang tidak aktif berjumlah 5 siswa karena kurang memiliki minat keinginan untuk belajar. Berdasarkan data diatas ditemukan rendahnya aktivitas belajar siswa di kelas XI F2 disebabkan kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan guru, pada saat guru menerapkan media pembelajaran siswa acuh tak acuh mendengarkan guru menerangkan sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas banyak aktivitas yang di lakukan siswa diluar pembelajaran. Seperti siswa perempuan mengobrol dengan teman sebangkunya dan siswa laki laki keluar masuk ruangan kelas serta bermain hp pada saat jam pembelajaran berlangsung. Dari tabel di atas adapun indikator yang di gunakan guru dalam menilai aktivitas siswa yaitu mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif dapat dilihat dari kemampuan memahami materi yang disampaikan guru, aspek afektif dapat dilihat dari minat dan antusias siswa menunjukan ketertarikan, rasa ingin tahu, dan semangat dalam belajar sedangkan aspek psikomotorik dapat dilihat dari ketepatan dan kecepatan dalam

merespon pertanyaan yang diberikan guru pada saat pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu hanya beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran, jadi siswa masih banyak yang belum memahami konsep konsep pembelajaran sosiologi.

Jika kondisi ini terus di biarkan maka mutu pembelajaran sosiologi tidak akan baik. Dalam mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan inovasi pembelajaran, seperti media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Salah satunya adalah media pembelajaran *Rolling Ball*. Hal ini selaras dengan kebutuhan pendidikan di era modern yang menuntut pengembangan kompetensi abad 21, seperti kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan *problem solving*. Namun, dalam implementasinya, terdapat sejumlah tantangan yang menghambat penerapan konstruktivisme secara efektif di Indonesia. Beberapa di antaranya adalah kurangnya pemahaman dan kompetensi di kalangan pendidik untuk mengimplementasikan pendekatan ini secara optimal, serta terbatasnya infrastruktur dan fasilitas pendukung yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang

berkelanjutan bagi guru serta peningkatan fasilitas pendukung untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan inovatif.

s

B. Metode Penelitian

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif karena penelitian ini berusaha untuk mendapatkan atau mengungkapkan realitas sebagai adanya. Menurut (Fiantika, 2022) Penelitian kualitatif adalah fenomena keseluruhan dari pengalaman subjek penelitian seperti, persepsi, perilaku, motivasi, tindakan dan lain-lain. Secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alami dan dengan memanfaatkan berbagai metode alami. Melakukan pengamatan, wawancara, atau menelaah dokumentasi menggunakan kualitatif (Ahmad Mustamil Khoiron, 2019)

Penelitian ini bertipekan deskriptif yaitu berusaha untuk

menggambarkan dan menjelaskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu. Secara harfiah penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat pencandraan (deskriptif) mengenai situasi-situasi atau kejadian, dalam arti ini peneliti deskriptif semata-mata tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan, membuat semakin atau mendapatkan makna dan implikasi. Walaupun peneliti yang bertujuan untuk menemukan hal-hal tersebut dapat mencakup juga pada metode-metode deskriptif (Rifka Agustianti, 2019)

Dalam hal ini yang menjadi alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif adalah untuk mendeskripsikan tentang “Analisis Inovasi Pembelajaran Melalui Media Games *Rolling Ball* Dalam Pembelajaran Sosiologi Di Kelas XI Fase F2 SMAN 1 Sungai Beremas”

Tabel 1 Informan Penelitian

N o	Nama	Jabat an	Jenis kelami n	Umu r

1.	Yuliza r, M.Pd	Kepal a Sekol ah	Laki- laki	57 tahu n
2.	Rendr a Hardi, S.Pd	Wakil kuriku lum	Laki- laki	34 tahu n
3.	Maryu s Pendr a, S.Pd	Guru sosiol ogi	Laki laki	56 tahu n
4.	Deo nanda	Peser ta didik	Laki- laki	16 tahu n
5.	Fares pria prata ma	Peset a didik	Laki- laki	16 tahu n
6.	Nabel a putri sirega r	Peser ta didik	Perem puan	16 tahu n
7.	Putri wahy uni	Peser ta didik	Perem puan	15 tahu n
8.	Insan ul Mu'ari f	Peser ta didik	Laki- laki	17ta hun

9.	Mawa r anggr aini	Peser ta didik	Perem puan	16 tahu n
10.	Afifah Zahra	Peser ta didik	Perem puan	17 tahu n
11.	Deno Frana nda	Peser ta didik	Laki- laki	16 tahu n
12.	Frick Gbari el	Peser ta didik	Laki- laki	16 tahu n
13.	Mawa r Anggr aini	Peser ta didik	Perem puan	17 tahu n

Sumber:Penulis,2025

Informan penelitian ini sebanyak 14 orang terdiri dari 2 orang pimpinan sekolah (kepala sekolah, dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum) 1 guru mata pelajaran Sosiologi dan 10 orang peserta didik dikelas XI F2.

Peneliti menggunakan data ini untuk mendapatkan informasi langsung tentang inovasi pembelajaran melalui media *games rolling ball* dalam pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Sungai Beremas.

Peneliti mendapatkan data dari informan yang berkaitan dengan

pelaksanaan proses pembelajaran sosiologi menggunakan media games *rolling ball*, seperti guru mata pelajaran sosiologi, wakil kurikulum, serta peserta didik kelas XI F2 di SMAN 1 Sungai Beremas. Kemudian pada saat melakukan wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara atau transkrip wawancara yang telah dipersiapkan oleh peneliti untuk mendapatkan data berbentuk pendapat informan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *media games rolling ball* di kelas XI F2 SMAN 1 Sungai Beremas.

Adapun data yang peneliti butuhkan dari pihak sekolah seperti dari tata usaha, dan guru mata pelajaran sosiologi berupa dokumen dokumen seperti modul ajar, absensi peserta didik, dan profil sekolah.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan, wawancara mendalam, dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini dilaksanakan di kelas XI F2 SMAN 1 Sungai Beremas dengan fokus utama pada penerapan media pembelajaran *games rolling ball* dalam mata

pelajaran sosiologi. Data penelitian diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi yang dilakukan secara berkesinambungan agar peneliti dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai proses perencanaan, pelaksanaan, hingga hasil yang dicapai dalam pembelajaran. Kegiatan penelitian di latar belakang oleh kondisi kelas XI F2 yang cenderung kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran konvensional, dimana sebagian besar peserta didik lebih tertarik bermain *gadget* dibandingkan memperhatikan materi yang diajarkan. Oleh karena itu Guru Sosiologi berupaya melakukan inovasi dengan merancang dan menggunakan media *games rolling ball* untuk meningkatkan motivasi, perhatian serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain data hasil observasi dan wawancara dengan guru maupun peserta didik peneliti juga memperoleh informasi dari wakil kurikulum SMAN 1 Sungai Beremas. Berdasarkan hasil wawancara. Sebagaimana yang disampaikan wakil kurikulum Bapak Rendra Hardi, S.Pd dengan peneliti pada tanggal 5

Agustus 2025 jam 11.00 WIB
mengatakan bahwa:

“ Bapak sangat mendukung inovasi pembelajaran yang dibuat oleh Bapak pendra nak, karena seperti yang Rahma tau sekolah kita ini memakai kurikulum merdeka kan, jadi di kurikulum merdeka sendiri Guru dituntut untuk membuat siswa aktif, belajar menyenangkan serta mengembangkan kompetensi peserta didik. Guru membuat perencanaan pembelajaran kan nak maka dari itu Guru tidak hanya meyiapkan perangkat ajar saja tetapi juga memastikan adanya media pembelajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik”.

Sementara itu hasil wawancara dengan Bapak Maryus Pendra S.Pd Guru sosiologi di kelas XI F2 SMAN 1 Sungai Beremas pada tanggal 24 juli 2025 pukul 14.00 WIB mengatakan:

“Bapak membuat *media rolling ball* ini nak Rahma karna kan di kelas XI F2 ini siswa-siswanya lebih banyak bermainnya dari

pada mau belajar maka dari itu bapak buatlah media ini agar anak anak itu mau fokus sama pelajaran yang bapak ajarkan, bapak juga menyusun sesuai urutannya bapak buatlah Modul Ajar, dan lainnya”.

Hal tersebut di pertegas dengan Bapak Kepala Sekolah SMAN 1 Sungai Beremas pada tanggal 5 Agustus 2025 pukul 09.00 WIB mengatakan bahwa:

“Menurut saya, Kepala Sekolah memiliki peran strategis dalam memastikan kurikulum di Sekolah dapat menyesuaikan kebutuhan pembelajaran abad 21, termasuk membuka ruang bagi penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *Games Rolling Ball*. Kami di Sekolah selalu berupaya memberikan dukungan, baik melalui kebijakan, fasilitas, maupun dorongan kepada Guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif. Jika media tersebut terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir peserta didik, tentu kami sangat

mendorong penggunaannya sebagai bagian dari implementasi kurikulum”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kurikulum, Guru Sosiologi dan Kepala Sekolah menunjukkan bahwa sekolah sangat mendukung adanya inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh Guru Sosiologi, khususnya melalui penggunaan media *games rolling ball* yang di terapkan Guru Sosiologi. Wakil kurikulum menegaskan bahwa dalam perencanaan pembelajaran, guru tidak hanya dituntut untuk menyiapkan perangkat ajar, tetapi juga memastikan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran lebih efektif.

Pernyataan ini memperkuat temuan hasil observasi yang menunjukkan bahwa guru telah berupaya menyusun perencanaan pembelajaran secara sistematis dengan melibatkan permainan media edukatif untuk menarik minat belajar peserta didik. Hal ini juga didukung oleh hasil dokumentasi berupa modul ajar yang menampilkan kesesuaian antara pengguna media dengan tujuan pembelajaran sosiologi.

Dengan demikian, melalui triangulasi data dari wawancara, observasi dan dokumentasi.

Pada saat tahap perencanaan, observasi yang dilakukan peneliti pada 22 juli 2025 dari pukul 12.30-selesai, bapak Maryus Pendra membuat media pembelajaran *games rolling ball* yang berisikan materi permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial dengan sub materi ragam permasalahan sosial terkait pengelompokan sosial dalam pengajaran yang sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ada dalam modul ajar. Selanjutnya dalam pelaksanaan pembelajaran sosiologi, Bapak Maryus Pendra memiliki dua kompetensi dasar dalam perencanaan pembelajaran yaitu menganalisis materi permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial dan menyajikan hasil analisis mengenai permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga di utarakan oleh Bapak Rendra Hardi, S.Pd selaku wakil kurikulum di SMAN 1 Sungai beremas pada tanggal 5 agustus 2025 pukul 11.00 WIB mengatakan:

“Jadi nak ya, proses perencanaan dan koordinasi

antara guru sosiologi dengan pihak kurikulum yaitu Bapak sendiri sebagai Wakil Kurikulum disekolah kita ini biasanya dimulai dari rapat perencanaan pembelajaran. Guru Sosiologi terlebih dahulu menyusun rancangan atau ide media pembelajaran yang akan digunakan, misalnya seperti media permainan *rolling ball* itu. Setelah rancangan selesai, baru dibicarakan dengan Wakil Kurikulum untuk memastikan apakah media tersebut sudah sesuai dengan capaian pembelajaran dan Kurikulum Merdeka yang digunakan di Sekolah kita nak”.

Sejalan dengan apa yang di katakana oleh Bapak Rendra Hardi S.Pd selaku wakil kurikulum di SMAN 1 Sungai Beremas. Peneliti juga mewawancarai Guru Sosiologi Bapak Maryus Pendra S.Pd Guru Sosiologi kelas XI F2 di SMAN 1 Sungai Beremas pada tanggal 24 juli 2025 pukul 14.00 WIB mengatakan:

“Menurut Bapak nak Rahma ya, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *games*

rolling ball ini tidak harus Bapak saja yang siap anak-anak atau bisa kita sebut siswa ya, di kelas XI F2 ini kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran cukup baik, mereka terlihat antusias dan lebih semangat dibandingkan sebelum permainan dimulai karna kan sebelumnya Bapak pernah juga dulu membuat media *games rolling ball* ini di berhasil kemudian Bapak tambahkanlah musik agar menarik dan menarik antusias siswa serta Bapak perbaharuai lagi mediannya yang membuat anak anak di kelas XI F2 sekarang. Kemudian sebelum permainan Bapak mulai, di pertemuan ke 4 itu Bapak suruh anak-anak membawa buku catatan dan buku paduan agar mereka mencatat poin-poin penting dalam pelajaran yang Bapak jelaskan, Bapak pastikan kembali mereka memahami materi yang sudah di berikan minggu lalu kemudian jika perkelompok sudah paham barulah Bapak ajarkanlah tata cara permainnanya”.

Hal ini juga di perkuat oleh hasil wawancara dengan peserta didik bernama Affifah Zahra pada tanggal 4 agustus 2025 menyatakan bahwa:

“Media nan digunakan apak pendra ko buk ado jugo kekurangan nyo, walaupun asik jo menarik untuak dipakai dalam pelajaran sosiologi. kadang pas permainan dimulai, suasana kelas jadi agak ribut sedikit, soalnya kawan-kawan pada semangat bana, jadi ado nan susah fokus. terus buk permainan bola nyo kadang kurang pas ukuran jo bahannyo, jadi kalau diguliahkan ndak selalu luruih jatuhnyo jadi kadang ambo takuik takuik ketika menjawab soal”.

Selanjutnya di dalam tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran dimana peserta didik mampu dalam menganalisis, mengidentifikasi, dan mampu bekerja sama dalam permainan media pembelajaran *games rolling ball* yang diberikan oleh Guru. Di dalam modul ajar juga terdapat materi yang akan di

ajarkan Guru serta media dan model pembelajaran yang digunakan guru pada saat jam pembelajaran yaitu menggunakan model kooperatif dengan metode diskusi, tanya jawab, *games* dan presentasi. Guru akan menerangkan cara kerja permainan media *games rolling ball* kepada siswa sesuai dengan tahapan tahapannya. Perencanaan pembelajaran sebagai alat untuk memecahkan masalah dengan perencanaan pembelajaran yang matang, guru dengan mudah mengantisipasi berbagai kendala yang mungkin akan timbul.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas XI F2 pada pertemuan 1, di hari selasa, tanggal 22 juli 2025. Peneliti mengamati pada tahap ini Guru Sosiologi menjelaskan materi yang akan di ajarkan di kelas XI F2 yaitu permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial dengan sub materi ragam permasalahan sosial terkait pengelompokan sosial dalam pengajaran yang sesuai dengan modul ajar dimana dimulai dari tujuan Pembelajaran (TP), kegiatan belajar dan asesmen. Bapak Maryus Pendra melihat dari tujuan pembelajaran yaitu menganalisis dan menyajikam hasil analisis mengenai permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial dan

menyajikan hasil analisis mengenai permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga diutarakan oleh Bapak Maryus Pendra selaku Guru Sosiologi kelas XI F2 SMAN 1 Sungai Beremas melalui wawancara dengan peneliti pada tanggal 24 Juli 2025.

Usai menjelaskan materi, Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, terdapat peserta didik yang bertanya mengenai Perundungan atau *bullying* dapat terjadi secara langsung ataupun tidak langsung sebagaimana yang disampaikan Nabela Putri Siregar siswi kelas XI F2 bertanya kepada Bapak Maryus Pendra pada tanggal 23 Juli 2025 pukul:

“Pak, ambo nak batanyo. Dalam proses pembelajaran di kelas, ado dak bapak liat kejadian perundungan atau bullying, baik nan langsung maupun indak langsung antaro peserta didik? Misalnyo, ado anak nan mengejek, mengasingkan kawan sekelasnyo, atau bikin komentar nan menyakitkan?

dan kalau ado kejadian ciek, macam mano cara bapak menanganinya di kelas supaya suasana belajar tetap aman jo nyaman”.

Kemudian Bapak Maryus Pendra menjawab pertanyaan peserta didik dengan mengatakan bahwa:

“ Kalau di kelas kadang ada saja Bapak lihat tanda-tanda perundungan, walaupun tidak terlalu parah. Biasanya dalam bentuk ejek-ejekan ringan, atau ada siswa yang tidak mau berteman dengan salah satu temannya. Kadang juga ada yang memberi komentar yang bisa menyakiti perasaan temannya, meskipun mungkin maksudnya hanya bercanda. Tapi hal seperti itu tetap saya perhatikan, karena kalau dibiarkan bisa jadi masalah besar nanti. Kalau bapak melihat ada tanda-tandanya, bapak langsung menegur dan mengingatkan siswa supaya bisa menjaga sikap dan perkataan mereka. Saya jelaskan bahwa di kelas kita tidak ada tempat untuk bullying”.

Setelah melakukan Tanya jawab dengan peserta didik guru menginstruksikan peserta didik untuk menyalin materi yang telah di tuliskan di papan tulis dan yang terdapat pada buku paket kedalam buku catatan masing-masing. Kegiatan mencatat ini dilakukan sebagai bentuk penguatan pemahaman serta memastikan peserta didik memiliki catat pembelajaran dapat digunakan sebagai referensi dalam belajar mandiri.

Pada ranah kognitif (pengetahuan) penggunaan media berbasis *games* ini memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi sosiologi yang di ajarkan, khususnya pada pokok pembahasan nilai dan norma sosial, bentuk- bentuk sosial serta proses sosialisasi. Peserta didik mampu menunjukkan pemahaman yang lebih baik, ditandai dengan kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan yang bersifat faktual, konseptual dengan lebih tepat dan sistematis. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai tes lisan setelah pembelajaran, serta partisipasi aktif peserta didik dalam menjelaskan konsep konsep sosiologi melalui

diskusi kelompok selama kegiatan berlangsung.

Pada ranah kognitif (pengetahuan) hal ini juga di perkuat oleh pendapat peserta didik , terkait dengan pengetahuan dalam pembelajaran sebagaimana yang di sampaikan oleh Mawar Anggraini pada tanggal 4 agustus 2025:

“Apak pendra mambuek ambo bisa berpikir kritis tu biasanya dengan manyoalan balik pertanyaan ke kami, ndak langsung kasih jawaban. Apak tu juo sering kasih contoh kasus dari kehidupan sehari-hari, jadi kami harus menganalisis jo mamikiran solusi. Kadang apak tu suruh kami debat kecil jo kawan-kawan, jadi pemikiran kami terbuka buk”.

Sebagaimana yang disampaikan oleh peserta didik bernama mawar anggraini hal ini juga di perkuat dengan bapak Rendra Hardi selaku wakil kurikulum di SMAN 1 Sungai Beremas pada hasil wawancara tanggal 5 agustus 2025 pukul 11.00 WIB menyatakan bahwa:

“Penggunaan media *games rolling ball* itu cukup bagus

yang bapak dengar dari pak pendra anak-anak jadi lebih aktif dan semangat saat belajar biasanya kalau belajar sosiologi ada yang malas atau diam saja, tapi kalau pakai permainan *games rolling ball* ini, mereka jadi ikut berpartisipasi dan saling membantu dengan teman-temannya. Suasana kelas juga jadi lebih hidup tapi tetap terarah, jadi mereka nggak bosan. dari segi pemahaman juga meningkat, karena materi yang dibahas lewat permainan ini lebih mudah mereka pahami. Jadi menurut bapak pak pendra menerapkan media ini sangat membantu pak pendra dalam membuat pembelajaran jadi lebih menarik dan menambah partisipasi siswa di kelas”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, wawancara dengan wakil kurikulum, serta pengamatan dalam proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *games rolling ball* terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap

peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran Sosiologi. Peserta didik menyatakan bahwa melalui penerapan media ini, mereka terdorong untuk berpikir kritis, menganalisis permasalahan, serta mengembangkan solusi melalui proses diskusi, tanya jawab, dan debat kelompok. Guru tidak langsung memberikan jawaban, melainkan memancing kemampuan berpikir peserta didik melalui stimulus berupa pertanyaan dan contoh kasus sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pada ranah psikomotorik (keterampilan) pembelajaran berbasis media *games rolling ball* turut memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan motorik serta kemampuan koordinasi antara gerak fisik dan respon kognitif (pengetahuan). Permainan ini melibatkan aktivitas fisik seperti menggulirkan bola, mengambil keputusan secara cepat, dan konsentrasi. Keterampilan aktif secara fisik ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih dinamis tetapi juga membantu peserta didik melatih ketangkasan serta keterampilan sosial mereka dalam bekerja sama dan menyelesaikan tantangan secara

berkelompok. Secara keseluruhan, pembelajaran sosiologi menggunakan media *games rolling ball* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh melalui penguatan aspek lisan, sikap, keterampilan secara terpadu dan seimbang.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru mata pelajaran sosiologi bapak maryus pendra di SMAN 1 Sungai Beremas, pada tanggal 30 juli 2025 peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami konsep- konsep sosiologi setelah di terapkannya *media games rolling ball*. Sebagaimana dengan pernyataan bapak maryus pendra sesuai dengan hasil wawancara yang disampaikan sebagai berikut:

“Sebelumnya Bapak kan pernah menerapkan media ini di kakak kelas mereka dulu namun sekarang medianya bapak perbaharui lagi supaya anak anak di kelas XI F2 itu lebih senang dan mau belajar dengan bapak. Setelah bapak perbaharui media games ini anak anak itu tampak lebih mudah mengingat dan memahami materi dan

bersemangat dalam belajar dan saya lihat anak-anak pun lebih cepat menangkap isi materi karena sambil bermain dan langsung berdiskusi dengan teman temannya”.

Dari pernyataan Guru mata pelajaran Sosiologi yang melaksanakan pembelajaran menggunakan media *games rolling ball* dikelas XI F2, diperoleh data bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam partisipasi, minat peserta didik. Dalam observasi dengan peserta didik pun terlihat lebih antusias saat mengikuti permainan dan menunjukkan semangat untuk terlibat aktif baik saat menjawab pertanyaan maupun saat bekerja sama dalam kelompok.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SMAN 1 Sungai Beremas dapat disimpulkan bahwa setelah diterapkan media pembelajaran *games rolling ball* di kelas XI F2 SMAN 1 Sungai Beremas, kemampuan peserta didik berfikir kritis, sikap tanggung jawab, kerja sama menjadi lebih meningkatkan berfikir kritis peserta didik melalui

media *games rolling ball* pada mata pelajaran sosiologi fase F SMAN 1 Sungai Beremas, sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran guru menyusun modul ajar dengan materi pembelajaran ragam permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial untuk mendorong peserta didik dalam berfikir dengan pendekatan media *games rolling ball* yang disesuaikan capaian pembelajaran dan dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menantang dan memiliki rasa tanggung jawab didalam kelompok.
2. Pelaksanaan pembelajaran guru menerapkan media *games rolling ball* terbukti meningkatkan aktivitas dan keaktifan peserta didik. Peserta didik menjadi lebih berfikir kritis, antusias, serta mampu bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah di dalam kelompok.
3. Hasil belajar melalui 3 ranah penilaian, pada ranah kognitif menunjukkan peningkatan pemahaman konseptual dengan memiliki rata-rata nilai 80,62 termasuk kategori baik kemudian, pada ranah afektif menunjukkan peningkatan dengan rata-rata nilai

82,62 yang termasuk kategori baik.

Hal ini mencerminkan adanya perkembangan sikap positif peserta didik, seperti kerja sama, tanggung jawab, menghargai pendapat, serta percaya diri dalam berkomunikasi. Pada ranah psikomotorik juga mengalami peningkatan dengan rata rata nilai 88,86 yang termasuk kategori sangat baik. Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan motorik, koordinasi gerak, serta ketangkasan dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

4. Secara keseluruhan, penggunaan media *games rolling ball* tidak hanya meningkatkan pemahaman materi sosiologi, tetapi juga memperkuat keterampilan psikomotorik peserta didik. Media ini layak dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Mustamil Khoiron. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Arin Tentrem Mawati. (2021). *Media*

- dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta. Yayasan Kita Menulis
- Bernard Raho. (2016). *Sosiologi*. Yayasan Kita Menulis. Yogyakarta. Ledalero.
- Saringatun Mudrikah. (2022). *Inovaasi Pembelajaran di Abad 21*. Bakipandeyan Sukaharjo. Pradina Pustaka.
- Dewi Wulansari. (2009). *Sosiologi Konsep dan Teori*. Bandung. PT. Revika Aditama.
- Fredian Tonny Nasdian. (2015). *Sosiologi Umum*. Jakarta. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Mesra, R. (2021). *Pengantar Sosiologi Umum (menelusuri Kajian-kajian Sosiologi)*. Yogyakarta, Deepublish.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo. Umsida Press.
- Nurlina. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar. LPP UNISMU Makassar.
- Rifka Agustianti. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Makassar. Tohar Media.
- Setria Utama Rizal. (2015). *Media Pembelajaran*. Bekasi. Nurani
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Nht Menggunakan Media Pembelajaran Rolling Ball Game Terhadap Hasil Belajar Pada Kelas Xi Madrasah Arifah Gowa. Al-Khazini: *Jurnal Pendidikan Fisika*, Volume 1, Hal 172–186.
- Meiningsih, S. (2021). Rolling Ball - Learning Cell dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Paedagogy*, Volume 8, Hal 190.
- Muttaqin. (2024). Permainan Games Rolling Ball Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 5, Hal 8–20.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Volume 2, Hal 586–595.
- Saleh, S. (2017). Analisis Data Kualitatif, *Jurnal Pustaka Ramadhan*, Bandung. Volume 1, Hal 180.
- Shalikhah, Norma Dewi, D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Warta LPM*, Volume 20, Hal 9–16.
- Sutomo, D. (2023). Konsep Dasar Sosiologi Dalam Konteks Lokal, Nasional, Dan Global Dilihat Dari Sudut Pandang Para Fakar. *Jurnal Pena Edukasia*, Volume 1, Hal 297–302.
- Wulandari, D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, Volume 5, Hal 3928–3936.