COLLASE
Creative of Learning Students Elementary Education
Journal of Elementary Education
Volume 08 Number 03, May 2025
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

Pengaruh permainan memorize card terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Penjas pada materi sepak bola

Muhamad Thoriq Assidiq[1], Aam Rahman Ali[2], Entan Saptani[3]

[1, 2, 3] Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

[1] muhamadthoriq030303@upi.edu, [2] alirahman@upi.edu [3] entansaptani@upi.edu

Abstract
This study aims to examine the impact of the Memorize Card game on students' cognitive learning outcomes in Physical Education, specifically on football. Preliminary surveys conducted in several elementary schools in Situraja District revealed low student understanding of basic football concepts. This research uses a quantitative experimental method with a Quasi-Experimental Design (Non-Equivalent Pre-Test and Post-Test Control Group Design). The subjects were divided into two groups: the experimental group at SDN Malaka and the control group at SDN Bakan Bandung. Data analysis using an independent samples t-test revealed a significant difference between the posttest scores of both groups, with a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000. This indicates that the Memorize Card game positively influences students' cognitive learning outcomes. The N-gain analysis supports this, with the experimental group scoring 73.01% (high category) and the control group scoring only 11.10% (low category). Student responses to the game were highly positive, with 97.05% reporting that it helped them understand the material more easily and increased their engagement during learning. Therefore, the Memorize Card game has a positive impact and can improve students' cognitive learning outcomes and motivation in football lessons.

Keywords: Memorize Card, Cognitive Learning Outcomes, Football.

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh permainan Memorize Card terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, khususnya materi sepak bola. Hasil prasurvei di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Situraja menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar permainan sepak bola. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan desain Quasi Experimental Design (Non Equivalent Pre-Test and Post-Test Control Group Design). Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok: kelas eksperimen di SDN Malaka dan kelas kontrol di SDN Bakan Bandung. Hasil analisis data menggunakan uji-t dua sampel independen menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kedua kelompok, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa Memorize Card berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Hasil tersebut diperkuat dengan analisis N-gain, di mana kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 73,01% (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya 11,10% (kategori rendah). Respon siswa terhadap permainan ini juga sangat positif, dengan 97,05% siswa menyatakan lebih mudah memahami materi dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian, Memorize Card berpengaruh positif dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif serta motivasi siswa pada materi sepak bola.

Kata Kunci : Memorize Card, Hasil Belajar Kognitif, Sepak bola.

1. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan tahapan penting dalam pembentukan karakteristrik, dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Pada tahap ini, metode pengajaran yang efektif, terkhusus dalam pendidikan jasmani, sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami dan mengaplikasikan materi. Namun, hasil prasurvey di beberapa sekolah dasar di Situraja pada bulan September 2024 menunjukkan rendahnya kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran sepak bola, dengan indikasi banyaknya siswa yang kesulitan memahami konsep dasar, aturan, dan strategi permainan. Sepak bola, yang merupakan olahraga populer, memiliki banyak manfaat bagi perkembangan fisik dan sosial siswa.

Journal of Elementary Education
Volume 08 Number 03, May 2025
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

Sepak bola merupakan permainan yang banyak digemari seluruh orang, baik di Indonesia maupun di seluruh belahan dunia. Sepak bola ialah jenis permainan kelompok, di mana setiap tim beranggotakan sebelas orang yang meliputi penyerang, gelandang, dan bek (Lukman, Sudirjo, & Rahman, 2024). Menurut Bahtra (2021), sepak bola adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing timnya terdiri dari 11 orang, di mana permainan dilakukan dengan cara menyepak bola dan bertujuan untuk memenangkan pertandingan. Namun, meskipun sepak bola merupakan olahraga yang populer dan memiliki banyak penggemar khususnya di kalangan pelajar, dalam praktiknya pembelajaran permainan ini di lingkungan sekolah sering kali tidak berjalan secara optimal. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang bervariasi, sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk terlibat secara aktif. Akibatnya, minat serta kemampuan kognitif siswa dalam memahami konsep dasar dan aturan permainan sepak bola menjadi terhambat. Oleh karena itu, penggunaan media inovatif seperti permainan memorize card dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap sepak bola.

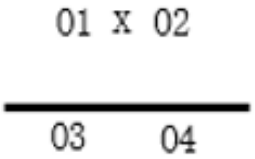
Safitri (2021) mengungkapkan bahwa metode bermain sangat relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena dapat mendukung perkembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa secara seimbang. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, seperti permainan memorize card, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep sepak bola. Penelitian ini relevan dengan dua studi utama. Pertama, penelitian Rinaldi Aditya (2020) yang menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggiring bola sepak bola, dengan fokus pada peningkatan keterampilan motorik melalui metode bermain. Kedua, penelitian Vera Septi Sistiasih (2022) yang menemukan bahwa media permainan scrapbook berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran penjas, dengan fokus pada peningkatan pemahaman konsep melalui media visual. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran penjas. Namun, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh permainan memorize card terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran penjas materi sepak bola, yang menggabungkan cara belajar yang menyenangkan dengan penghafalan konsep-konsep dasar.

Dengan mengidentifikasi masalah yang ada, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan utama, yaitu apakah permainan memorize card berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar pada pembelajaran penjas materi sepak bola, serta bagaimana respon siswa terhadap penggunaan permainan tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada materi sepak bola di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan terkait pengaruh permainan memorize card terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran sepak bola serta menganalisis respon siswa terhadap permainan tersebut.

2. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan bagaimana hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran penjas pada materi sepakbola. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan desain Quasi Experimental Design (Non Equivalent Pre-Test and Post-Test Control Group Design). Dalam penelitian ini, dua kategori berbeda akan dibandingkan. Kedua kelas tersebut berasal dari sekolah yang berbeda dan berasal dari sekolah yang terdapat kendala pada hasil belajar kogitif siswa dalam pembelajaran penjas pada materi sepakbola, di Kecamatan Situraja 2024. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen semu (non-equivalent [pre-test dan post-test] control group design).

Journal of Elementary Education
Volume 08 Number 03, May 2025
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085



Gambar 1. Desain EksperimenSemu

Keterangan:
X : Perlakuan atau *Treatment.*
O1 : Pre-test sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
O2 : Post-test setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
O3 : Pre-test pada kelompok kontrol
O4 : Post-test pada kelompok kontrol

Pemilihan desain ini memenuhi kebutuhan penelitian, yang akan dilakukan di dua SD berbeda. SDN Babakanbandung bertindak sebagai kelompok kontrol dan SDN Malaka bertindak sebagai kelompok eksperimen. Eksperimen yang dimaksud dengan desain ini melibatkan kelompok kontrol yang hanya diberi metode ysng biasa dilakukan, dan kelompok eksperimen yang diberikan treatmen berupa permainan *memorize card.* Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh dengan cara memberikan perlakuan permainan *memorize card* pada kelas eksperimen, dan membandingkan bagaimana hasil yang didapat dari kedua kelas dengan perlakuan yang berbeda ini. Penelitian ini mengacu pada, pendapat yang dikemukakan Sutrisno Hadi (2004) ada tiga jenis pengukuran sebelum eksperimen (pengukuran sebelum perlakuan), perlakuan (perlakuan yang diberikan saat eksperimen), dan pengukuran setelah eksperimen. SDN Malaka dan SDN Babakanbandung, yang terletak di Kecamatan Situraja, Kabupaten Sumedang, adalah subjek dari penelitian ini. Sampel penelitian terdiri dari 34 siswa dari kelas eksperimen dan 34 siswa dari kelas kontrol. Sugiyono (2016) menyatakan bahwa penelitian ini menggunakan metode sampel purposive yang mempertimbangkan berbagai faktor. Sampel penelitian dipilih dengan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan sekolah-sekolah yang memiliki masalah dalam hasil belajar kognitif materi sepak bola. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri dari instrument tes kognitif materi sepak bola dan angket respon siswa. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada pretest dan posttest, dengan fokus pada kompetensi dasar (KD) dan kompetensi inti (KI) yang relevan dengan materi sepak bola. Angket yang digunakan untuk mengukur pemahaman materi, keterlibatan, motivasi, dan efektivitas permainan menggunakan skala Likert dengan 5 pilihan jawaban (Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju), yang masing-masing diberikan skor dari 5 hingga 1.

Prosedur penelitian dilakukan dalam dua tahap, yaitu perencanaan dan pelaksanaan. Pada tahap perencanaan, instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan hasil hanya 20 soal yang valid dan dapat digunakan dalam penelitian, dengan 5 soal bervalidasi tinggi, dan 15 soal bervalidasi cukup. Adapun puji reliabilitas tes ini diperoleh Cronbach's Alpha sebesar 0,901 yang menunjukkan bahwa soal instrumen memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi. Pada tahap pelaksanaan, pretest dan posttest diberikan kepada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol), dengan kelompok eksperimen menggunakan permainan *Memorize Card* sebagai media pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data yang diperoleh dari hasil tes dan angket dianalisis dengan menggunakan software SPSS. Uji normalitas dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk, diikuti dengan uji homogenitas. Untuk data yang berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji t-test, sedangkan untuk data yang tidak berdistribusi normal, digunakan uji non-parametrik.

Journal of Elementary Education
Volume 08 Number 03, May 2025
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Memorize Card terhadap kemampuan kognitif siswa dalam materi sepak bola pada pembelajaran PJOK. Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pretest dan posttest. Uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest dari kedua kelompok, eksperimen dan kontrol, berdistribusi normal, dengan P-value masing-masing 0,137 untuk kelas eksperimen dan 0,152 untuk kelas kontrol, yang lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk memeriksa kesamaan varians antara kedua kelompok, yang menghasilkan P-value sebesar 0,569, lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa kedua kelompok adalah homogen.

Setelah proses perlakuan (treatment) menggunakan media permainan *Memorize Card* pada kelompok eksperimen selesai dilaksanakan, dilakukan posttest untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif akhir siswa pada materi sepak bola. Posttest juga dilakukan pada kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan serupa. Sebelum melakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi normalitas dan homogenitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok memenuhi syarat untuk dilakukan uji-t dua sampel independen, karena data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Berikut merupakan hasil uji t yang diujikan di software spss versi 26.0

Tabel 1, Hasil Uji T
(Sumber: program SPSS 26)

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
HASIL POSTTEST	Equal variances assumed	4.734	.033	-12.284	66	.000	-35.441	2.885	-41.201	-29.681
	Equal variances not assumed			-12.284	59.857	.000	-35.441	2.885	-41.212	-29.670

Pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples t-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis menunjukkan nilai Signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Selain itu, nilai t-hitung sebesar -12,284 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang besar antara dua kelompok. Nilai mean difference (selisih rata-rata) sebesar -35,441 mengindikasikan bahwa rata-rata skor posttest kelompok eksperimen lebih tinggi 35,441 poin dibandingkan kelompok kontrol. Tanda negatif menunjukkan bahwa skor kelompok eksperimen lebih unggul jika urutan perbandingan adalah "kontrol dikurangi eksperimen".

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa media permainan *Memorize Card* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan ini memperoleh nilai posttest yang secara nyata lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan bisa menjadi strategi yang efektif dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani pada materi sepak bola. Media *Memorize Card* membantu siswa lebih mudah memahami materi dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik serta tidak membosankan.

Lebih lanjut, untuk mengukur tingkat efektivitas dari pembelajaran yang diterapkan, digunakan analisis N-gain score. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan nilai *pretest* sebelum perlakuan (pembelajaran) dan *posttest* setelah perlakuan diberikan. Penggunaan N-gain score dinilai tepat karena mampu memberikan gambaran kuantitatif mengenai efektivitas suatu metode pembelajaran berdasarkan tingkat peningkatan hasil belajar individu maupun kelompok.

Journal of Elementary Education
Volume 08 Number 03, May 2025
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

Berikut merupakan hasil dari uji Ngain menggunakan spss 26.0

Tabel 2, Hasil Ngain

	Eksperimen	Kontrol
Mean	73.01	11.10
Min	25.00	0.00
Max	100.00	38.00

(Sumber: program SPSS 26)

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh bahwa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media permainan *memorize card* menunjukkan skor N-gain sebesar 73,01%, yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Kategori ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa dalam kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. Peningkatan tersebut mencerminkan keberhasilan media *memorize card* dalam membantu siswa memahami konsep-konsep dasar permainan sepak bola secara lebih efektif. Penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan daya tarik materi, memperkuat daya ingat siswa, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sebaliknya, kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional hanya memperoleh skor N-gain sebesar 11,48%, yang berada dalam kategori rendah. Ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dalam kelas kontrol berlangsung secara minimal dan cenderung tidak signifikan. Metode konvensional yang digunakan di kelas kontrol cenderung bersifat satu arah, kurang melibatkan siswa secara aktif, serta tidak menstimulasi minat belajar dan pemahaman konsep secara mendalam. Perbandingan antara hasil N-gain kedua kelas tersebut menunjukkan perbedaan yang sangat mencolok dalam efektivitas pembelajaran, di mana metode permainan *memorize card* terbukti jauh lebih unggul dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional. Hal ini menegaskan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional dan sosial siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, hasil analisis N-gain memperkuat hasil uji hipotesis sebelumnya dan memberikan bukti tambahan bahwa media permainan *memorize card* merupakan alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran penjas, khususnya pada materi sepak bola. Selain mendukung penguasaan pengetahuan kognitif, pendekatan ini juga berkontribusi terhadap penciptaan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna bagi siswa di tingkat sekolah dasar.

Adapun berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 34 siswa, mayoritas memberikan respons positif terhadap penggunaan permainan *memorize card*, dengan persentase mencapai 97,05%. Siswa merasa lebih mudah memahami konsep dasar sepak bola, seperti teknik dasar, posisi pemain, serta aturan dan strategi permainan. Media ini dinilai menyenangkan dan membantu proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, permainan ini juga berhasil meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam diskusi maupun kerja sama kelompok, yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *memorize card* tidak hanya efektif dari segi kognitif, tetapi juga mendukung terciptanya suasana belajar yang positif.

3.2. Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh permainan Memorize Card terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran Penjas, khususnya pada materi sepak bola. Adanya permasalahan yang ditemukan di lapangan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada materi sepak bola tergolong rendah. Salah satu penyebab utamanya adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar

Journal of Elementary Education
Volume 08 Number 03, May 2025
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

mengajar. Ada banyak hal yang menyebabkan siswa kurang tertarik atau kurang termotivasi untuk belajar Penjas, salah satunya adalah penyajian aktivitas Penjas yang kurang menarik oleh guru (Putra, Rukmana, & Rahman, 2024). Maka dari itu dalam hal ini, pembelajaran berbasis permainan dianggap sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan ini diyakini bisa membuat siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, yang pada akhirnya membantu mereka lebih memahami materi. Kondisi psikologis siswa sangat mempengaruhi cara mereka menyimpan kosakata dalam ingatan. Semakin siswa menikmati kegiatan pembelajaran, semakin baik pula pemahaman mereka terhadap istilah-istilah baru. Hal ini sejalan dengan temuan Rahman dan Angraeni (2020) yang menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan peran (role-playing game) dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan karena mampu menciptakan keterlibatan emosional dan kognitif dalam pembelajaran. Selain itu, faktor bakat juga turut memengaruhi proses belajar siswa. Kurniawan dan Sudrajat (2020) menjelaskan bahwa bakat merupakan kemampuan dari lahir yang menjadi dasar keterampilan, namun tetap perlu didalami dan diasah agar berkembang secara optimal (dalam Rustandi, Sudrajat, & Rahman, 2024). Oleh karena itu, selain menciptakan metode pembelajaran yang menyenangkan, guru juga perlu mengenali potensi bawaan siswa agar strategi pengajaran dapat lebih tepat sasaran. Wulandari (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup capaian kompetensi siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang berarti bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mendukung ketiga ranah tersebut. Sejalan dengan itu, Benjamin S. Bloom (dalam Susanto, 2016) mendefinisikan hasil belajar kognitif sebagai kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pelajaran. Dengan kata lain, kemampuan kognitif sangat berkaitan dengan bagaimana siswa menerima, memahami, dan mengingat informasi yang disampaikan guru. Maka, jika pendekatan pembelajaran tidak menarik atau kurang memotivasi, maka hasil belajar siswa pun tidak akan maksimal.

Melihat kondisi tersebut, metode konvensional dirasa kurang mampu mengembangkan kemampuan kognitif siswa secara optimal. Apalagi jika ditambah dengan kendala seperti keterbatasan sarana prasarana atau lingkungan belajar yang kurang mendukung. Arifin (2021) menyatakan bahwa pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan siswa agar hasilnya lebih efektif. Maka dari itu, dalam penelitian ini digunakan media permainan Memorize Card sebagai salah satu bentuk variasi dalam pembelajaran. Seperti dijelaskan oleh Chatib (2011), Memorize Card adalah permainan kartu yang berisi gambar atau tulisan yang berkaitan dengan konsep tertentu. Permainan ini dirancang untuk membantu siswa lebih mudah dalam mengingat dan memahami informasi penting yang berkaitan dengan materi sepak bola, seperti aturan permainan, teknik dasar, maupun strategi. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media ini, dilakukan pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis data menggunakan uji-t dua sampel independen menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Memorize Card berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Dari uji-t diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dengan nilai t = -12,284 dan selisih rata-rata (mean difference) sebesar -35,441. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Artinya, peningkatan yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan karena adanya perlakuan khusus berupa penggunaan media permainan dalam proses pembelajaran. Pendapat tersebut di dukung oleh Piaget (dalam Iva, Riva 2012) yang mengatakan bahwa permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Siswa yang belajar menggunakan media permainan menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran biasa. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik *memorize card* yang mampu menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan di kelas. Selain itu, permainan ini juga melatih konsentrasi, kecepatan berpikir, dan daya ingat siswa, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi**.** Keterampilan dasar kompleks yang dibalut oleh permainan dapat meningkatkan keterampilan dasar anak, seperti yang dijelaskan oleh Oktaviyanti, Rukmana, dan Rahman (2022), bahwa kegiatan berbasis permainan mampu mengembangkan aspek psikomotorik siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Kharisma dkk. (dalam Al Munir dkk., 2022)

Journal of Elementary Education
Volume 08 Number 03, May 2025
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan juga partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung. Ketika siswa merasa senang dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran, maka mereka akan lebih mudah dalam menyerap materi. Pembelajaran yang menyenangkan juga mendorong siswa untuk tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga fokus dan terlibat secara mental.

Pendekatan ini juga dinilai mampu mengatasi kejenuhan yang sering muncul saat siswa mengikuti pembelajaran dengan metode yang monoton dan satu arah. Dalam situasi seperti itu, siswa biasanya menjadi pasif dan tidak fokus, yang akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini diperkuat oleh temuan Cahyati dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas merupakan salah satu faktor yang menghambat prestasi dan proses latihan dalam kegiatan olahraga, termasuk di tingkat sekolah. Namun, ketika media seperti Memorize Card digunakan, suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis, serta mendorong siswa untuk lebih aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Ridwan dkk. (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif. Pernyataan senada juga disampaikan oleh Puspitasari dkk. (2022), yang menjelaskan bahwa penggunaan media dan metode yang kurang menarik dapat membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif dan kemampuan verbal siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menciptakan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakter siswa. Salah satunya dengan menggunakan media edukatif seperti Memorize Card, yang tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis, meningkatkan keterampilan bahasa, dan memperkuat daya ingat.

Menjawab rumusan masalah kedua dalam penelitian ini, yaitu mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan Memorize Card, didapatkan hasil dari angket bahwa sebanyak 97,05% siswa memberikan respon positif. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa terbantu dalam memahami materi sepak bola melalui media permainan yang digunakan. Mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, permainan ini juga mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa selama proses belajar. Banyak siswa terlihat lebih antusias, lebih percaya diri, dan lebih mudah menangkap materi yang disampaikan guru. Beberapa siswa bahkan mengaku bahwa belajar terasa seperti bermain, sehingga mereka tidak merasa terbebani. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Rahayu (2024) dan Hasni (2019) yang menyebutkan bahwa permainan edukatif seperti Memorize Card dapat meningkatkan penguasaan konsep dan pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Permainan ini tidak hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga menyentuh aspek sosial dan emosional siswa. Oleh karena itu, permainan semacam ini memberi pengalaman belajar yang tidak hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga emosional dan sosial siswa. Banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan pendidikan jasmani, seperti manfaat fisik, sosial, dan emosional, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk menjalani gaya hidup aktif secara fisik (Fauzi et al., 2023). Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih holistik dan berdampak lebih dalam.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan *Memorize Card* dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) materi sepak bola memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji-t dua sampel independen menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor posttest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai P-value sebesar 0,000 (P-value < α = 0,05). Hal ini membuktikan bahwa media permainan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, seperti teknik dasar permainan sepak bola, posisi pemain, dan aturan permainan.

Selain itu, hasil perhitungan N-gain menunjukkan bahwa rata-rata nilai N-gain kelompok eksperimen mencapai 73,01%, yang termasuk dalam kategori pengaruh tinggi atau sangat efektif, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh 11,10%, yang masuk dalam kategori rendah. Perbedaan yang

signifikan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Memorize Card* jauh lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional yang digunakan di kelas kontrol.

Hasil angket yang mengukur respon siswa terhadap media permainan *Memorize Card* juga menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, dengan tingkat kepuasan mencapai 97,05%. Mayoritas siswa merasa bahwa permainan ini membantu mereka lebih memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *Memorize Card* tidak hanya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan minat siswa dalam pembelajaran Penjas, khususnya pada materi sepak bola.

5. Referensi

Adheni, M., Puspitasari, R., & Ningtyas, A. R. (2022). *Strategi Pengembangan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Dengan Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) di Ra Tunas Literasi Qur'ani* (Doctoral dissertation, IAIN Curup).

Aditya, R., Azandi, F., & Benny Aprilal, M. *Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Mengiring Pada Permainan Sepak Bola (Effect of Play Approach Against Learning Outcomes in Soccer Games).*

Aprianto, D., Munir, A., & Surasa, H. (2022). *Evaluasi Usability Pada Website Iothome Menggunakan System Usability Scale. JTRISTE, 9(2), 79-89.*

Bahtra, R., Tohidin, D., & Naza Putra, A. (2021). The effect of extensive interval method training on the VO2max capacity soccer player. *Halaman Olahraga Nusantara (HON)*, 4(2), 390–399. http://dx.doi.org/10.31851/hon.v4i2.5593

Cahyati, N., Huda, B. P., Munabil, M. R., Rahman, A. A., & Suherman, A. (2025). ANALISIS KETERBATASAkreatN SARANA DAN PRASARANA DALAM FAKTOR PENDUKUNG PRESTASI KLUB BOLA VOLI VILLOR. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, *12*(1), 126-135.

Chatib, M. (2011). Gurunya Manusia. Bandung: Kaifa.

Fauzi, R. A., Suherman, A., Saptani, E., Dinangsit, D., & Rahman, A. A. (2023). The impact of traditional games on fundamental motor skills and participation in elementary school students. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, *11*(6), 1368-1375.

Hasni, H. (2019). Melalui Permainan Kartu Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Benda-benda. *EDISI*, *1*(1), 99-117.

Lukman, I. M., Sudirjo, E., & Rahman, A. A. (2024). ANALISIS TINGKAT KECEMASAN PEMAIN SEPAKBOLA PUTRA RICE CAKE FC PADA SAAT PERTANDINGAN. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, *9*(1), 37-44.

Oktaviyanti, R. P., Rukmana, A., & Rahman, A. A. (2022). Profil Kemampuan Psikomotorik Guru Penjas Sd: Analisis Buku. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, *6*(2), 111-122.

Putra, A. P., Rukmana, A., & Rahman, A. A. (2024). Penggunaan bola modifikasi terhadap motivasi belajar siswa pada servis bawah bola voli. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, *9*(1), 19-28.

Rahayu, S. P. (2024). Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka dan benda. *Refleksi: Jurnal Penelitian Tindakan*, 2(1), 6–13.

Rahman, A. A., & Angraeni, A. (2020). Empowering learners with role-playing game for vocabulary mastery. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *19*(1), 60-73.

Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu bergambar bagi anak usia dini dalam bingkai islam dan perspektif pakar pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *4*(2), 173-187.

Ridwan, H., Ardhi, M., & Weda, W. (2017). Pengaruh metode bermain bola tangan dan lempar tangkap bola terhadap efektifitas pembelajaran passing atas bolavoli pada kelas XII TPHP SMK Putra Wilis Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung. *Sportif*, 3(3), 230–239.

Riva, Iva. 2012. Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah. Yogyakarta: FlashBooks

Journal of Elementary Education
Volume 08 Number 03, May 2025
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

Rustandi, R., Sudrazat, A., & Rahman, A. A. (2024). Analisis Tingkat Motivasi Siswa Sekolah Dasar Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola Di Kecamatan Situraja. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, *9*(1), 45-55.

Safitri, R. (2021). Efektivitas Metode Bermain dalam Meningkatkan Perkembangan Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 6(2), 45–52. https://doi.org/10.1234/jip.v6i2.5678

Sistiasih, V. S. (2019). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar penjasorkes. *PHEDHERAL*, 16(1), 74–82.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kombinasi*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2016). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Kencana.

Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament: Improving Collaboration Skills and Learning Outcomes Using Teams Games Tournament Learning Models. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, *16*(1), 1-11.