

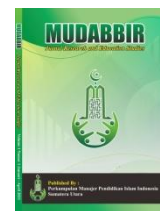


JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>



ISSN: 2774-8391

Peningkatan Kemampuan Kognitif Materi Sepakbola Melalui Permainan Domino Soal Di SMP N 20 Pekanbaru

Rahman Juni Artha¹, Danil Aulia Rahman², Asnimar³, Wiky Ilham Saputra⁴,
Yosi Arter⁵, Pamula Trisna Suri⁶, M. Fransazeli Makorohim⁷

^{1,2,3,4,5}Universitas Riau, Indonesia

⁶SMP N 20 Pekanbaru, Indonesia

⁷Universiats Islam Riau, Indonesia

Email: rahmanjuniartha@gmail.com¹, danilauliarahman8@gmail.com²,
asnimar2303@gmail.com³, wiky.ilham@gmail.com⁴, yosiarter17@gmail.com⁵,
pamulatrinasuri@gmail.com⁶, mfransazeli@edu.uir.ac.id⁷

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana permainan Domino Soal dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi sepakbola di SMP Negeri 20 Pekanbaru. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sampel penelitian terdiri dari 37 siswa yang mengikuti permainan Domino Soal, yang berisi soal-soal terkait materi sepakbola, seperti aturan permainan, posisi pemain, teknik dasar, dan sejarah sepakbola. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa, dengan persentase siswa yang menjawab soal dengan benar meningkat dari 8,11% pada pre-test siklus pertama menjadi 59,46% pada post-test. Pada siklus kedua, adanya peningkatan dari 94,59% menjadi 100% sehingga siswa berhasil menjawab soal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada post-test, yang menunjukkan penguasaan materi yang sangat baik. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, permainan ini juga meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi kelompok dan berbagi pengetahuan. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan Domino Soal dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan konsep-konsep dasar sepakbola secara menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan permainan seperti Domino Soal dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif di bidang olahraga.

Kata Kunci: Permainan Domino Soal, Pemahaman Kognitif, Sepakbola, Penelitian Tindakan Kelas, Pendidikan Jasmani

ABSTRACT

This study aims to measure the extent to which the Domino Soal game can improve students' cognitive understanding of football material at SMP Negeri 20 Pekanbaru. The method used is Classroom Action Research (CAR), which is carried out in two cycles, each consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research sample consisted of 37 students who participated in the Domino Soal game, which contained questions related to football material, such as game rules, player positions, basic techniques, and football history. The results showed a significant increase in student understanding, with the percentage of students who answered questions correctly increasing from 8.11% in the first cycle pre-test to 59.46% in the post-test. In the second cycle, there was an increase from 94.59% to 100% so that students succeeded in answering questions according to the Minimum Completion Criteria (KKM) in the post-test, which showed very good mastery of the material. In addition to improving cognitive understanding, this game also increases student participation in learning, students become more active in group discussions and share knowledge. These results indicate that the Domino Soal game can be an effective learning method to teach basic football concepts in a fun and interactive way. Therefore, the use of games such as Domino Soal can be an innovative alternative to improve the quality of physical education learning in schools. This research is expected to contribute to the development of more creative and effective learning methods in the field of sports.

Keywords: Domino Game Questions, Cognitive Understanding, Football, Classroom Action Research, Physical Education

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum di setiap jenjang pendidikan di Indonesia (Andica et al., 2034; Apriady et al., 2024; Oktadinata et al., 2024a). Salah satu tujuan utama pendidikan jasmani adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang mendukung kehidupan yang sehat dan aktif, baik dalam kegiatan olahraga maupun dalam kehidupan sehari-hari (Hambali et al., 2024; Illahi et al., 2024; Oktadinata et al., 2024b). Salah satu cabang olahraga yang sangat populer dan banyak diminati oleh siswa adalah sepakbola (Arifan et al., 2024; Atradinal & Ockta, 2024; Saharullah et al., 2024). Sepakbola bukan hanya mengajarkan keterampilan fisik, tetapi juga melibatkan aspek kognitif yang penting, seperti pengetahuan tentang aturan permainan, posisi pemain, serta strategi yang digunakan dalam pertandingan (Likardo et al., 2023; Lumintuarso et al., 2021; Roşu et al., 2024; Wicaksono et al., 2022). Namun, meskipun sepakbola merupakan salah satu olahraga yang banyak diminati oleh siswa, banyak guru pendidikan jasmani yang menghadapi tantangan dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi sepakbola. Siswa sering kali lebih fokus pada aspek fisik dan teknis dalam bermain sepakbola, seperti dribbling, passing, atau shooting, sementara pemahaman

mereka tentang aturan permainan, posisi pemain, serta sejarah sepakbola sering kali terabaikan. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang tidak hanya mengedepankan aspek fisik, tetapi juga melibatkan pemahaman yang mendalam tentang teori dan aturan permainan sepakbola. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa (Pitnawati et al., 2023; Saputro & Miftahuddin, 2024). Salah satu metode yang dapat digunakan adalah permainan *Domino Soal*. Permainan ini berfungsi sebagai alat bantu yang menyenangkan sekaligus efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Suri et al., 2023). Dengan cara ini, pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, menarik, dan tidak membosankan. Selain itu, media ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran (Khalifudin et al., 2019; Siti Minatul Maula et al., 2023).

Permainan *Domino Soal* memiliki konsep dasar yang sederhana, di mana setiap siswa akan diberikan kartu domino yang berisi soal-soal terkait materi sepakbola. Setiap soal akan berkaitan dengan jawaban yang ada pada kartu lainnya, sehingga siswa perlu menemukan pasangan jawaban yang tepat untuk dapat melanjutkan permainan. Proses ini tidak hanya membuat siswa terlibat aktif, tetapi juga membantu mereka untuk mengingat dan memahami dengan lebih baik berbagai konsep dalam permainan sepakbola, seperti posisi pemain, teknik dasar, aturan permainan, dan sejarah sepakbola. Penerapan metode pembelajaran seperti permainan *Domino Soal* diharapkan dapat mengatasi masalah yang sering ditemui dalam pembelajaran sepakbola, yakni kurangnya pemahaman siswa terhadap aspek kognitif permainan. Melalui permainan ini, siswa diharapkan tidak hanya menguasai teknik dasar sepakbola, tetapi juga memahami konsep-konsep dasar yang lebih mendalam, seperti tugas setiap posisi dalam tim, peraturan yang berlaku, serta strategi yang digunakan dalam permainan sepakbola. Selain itu, permainan ini juga dapat merangsang minat siswa terhadap olahraga, serta meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar-mengajar.

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam penerapan media permainan adalah bagaimana guru dapat memanfaatkan permainan tersebut secara maksimal agar siswa tidak hanya terlibat dalam aktivitas fisik, tetapi juga memahami dengan baik materi yang diajarkan. Sebagai contoh, dengan menggunakan permainan *Domino Soal*, siswa dapat belajar mengenai macam-macam gerakan spesifik dalam sepakbola, seperti passing, dribbling, dan shooting, sekaligus memahami tujuan permainan, aturan pertandingan, serta posisi-posisi yang ada dalam permainan sepakbola. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana permainan *Domino Soal* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa terhadap materi sepakbola di SMP (Sekolah Menengah Pertama) Negeri 20 Pekanbaru. Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap masalah yang ada, yaitu kurangnya pemahaman kognitif siswa terhadap materi sepakbola. Penelitian ini juga bertujuan untuk menunjukkan bahwa media permainan, seperti *Domino Soal*, dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini

dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam materi sepakbola, dan memberikan wawasan bagi para pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui refleksi dan perbaikan berkelanjutan. Metode PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan langsung dalam proses pembelajaran berdasarkan analisis terhadap tindakan yang dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang permainan *Domino Soal* yang berisi soal-soal terkait materi sepakbola, seperti aturan permainan, teknik dasar, posisi pemain, dan sejarah sepakbola. Soal-soal ini disusun untuk menguji pemahaman siswa terhadap aspek kognitif permainan sepakbola. Pada tahap pelaksanaan, permainan *Domino Soal* dilaksanakan di kelas dengan melibatkan 37 siswa sebagai sampel. Setiap siswa diberikan kartu domino yang berisi soal, dan mereka harus mencocokkan soal dengan jawaban yang tepat untuk melanjutkan permainan, sehingga mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dan mengingat materi yang telah dipelajari. Observasi dilakukan selama pelaksanaan permainan, di mana peneliti mencatat keterlibatan siswa, respons mereka terhadap soal-soal yang diberikan, serta tingkat pemahaman yang muncul selama kegiatan berlangsung. Setelah itu, pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi hasil dari siklus pertama, mengidentifikasi kekurangan, dan melakukan perbaikan yang diperlukan untuk siklus berikutnya. Penelitian ini melibatkan 37 siswa dari SMP Negeri 20 Pekanbaru yang menjadi sampel untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif mereka dalam memahami materi sepakbola melalui permainan *Domino Soal*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa terhadap materi sepakbola melalui permainan *Domino Soal* di SMP Negeri 20 Pekanbaru. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti melakukan dua siklus tindakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang melibatkan 37 siswa. Dalam penelitian ini, pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan *Domino Soal*. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi sepakbola setelah mengikuti permainan ini.

Pada **Siklus 1**, pre-test dilakukan sebelum penerapan permainan *Domino Soal* untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi sepakbola. Hasil pre-test menunjukkan bahwa hanya 8,11% siswa yang mampu menjawab soal-soal dengan

benar, sementara sisanya, 91,89%, masih memiliki pemahaman yang kurang terhadap materi yang diuji. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan permainan *Domino Soal*, sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang cukup baik mengenai konsep-konsep dasar sepakbola, seperti posisi pemain, aturan permainan, serta teknik-teknik dasar seperti passing, dribbling, dan shooting. Setelah pre-test, permainan *Domino Soal* dilaksanakan dengan tujuan untuk membantu siswa memperkuat pemahaman mereka terhadap materi sepakbola. Dalam permainan ini, siswa diminta untuk mencocokkan soal dengan jawaban yang tepat. Misalnya, mereka harus mencocokkan pertanyaan tentang “macam-macam gerak spesifik dalam sepakbola” dengan jawaban yang tepat, seperti “passing, dribbling, shooting”. Selain itu, siswa juga diminta untuk menjawab pertanyaan lainnya yang berkaitan dengan teknik-teknik dasar sepakbola, posisi pemain, aturan permainan, dan sejarah sepakbola.

Pada akhir siklus pertama, **post-test** dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana permainan *Domino Soal* berhasil meningkatkan pemahaman siswa. Pada fase ini permainan *Domino Soal* dilakukan sebanyak 5 kali repetisi. Hasil post-test menunjukkan bahwa 59,46% siswa kini berhasil menjawab soal-soal dengan benar, sebuah peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pre-test. Hanya 40,54% siswa yang masih memiliki pemahaman yang kurang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan *Domino Soal* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sepakbola, baik dalam hal pengetahuan umum maupun dalam aspek-aspek teknis permainan.

Pada **Siklus 2**, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Salah satu perbaikan yang dilakukan adalah meningkatkan interaksi antara siswa dalam diskusi kelompok selama permainan, dengan tujuan untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang sedang dipelajari. Selain itu, peneliti juga menambahkan variasi soal yang lebih beragam untuk menguji pemahaman siswa terhadap aspek-aspek yang lebih luas dalam sepakbola, seperti taktik permainan dan sejarah olahraga ini. Pre-test pada siklus kedua menunjukkan bahwa seluruh siswa 94,59% mampu menjawab soal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kemudian, 5,41% siswa yang memiliki pemahaman yang kurang atau negatif, yang menandakan bahwa mereka telah sepenuhnya menguasai materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami teknik-teknik dasar sepakbola, tetapi juga memahami berbagai aspek penting lainnya, seperti aturan permainan, peran setiap posisi dalam tim, serta sejarah perkembangan sepakbola.

Pada post-test siklus ke dua peneliti meningkatkan repetisi dalam permainan *Domino Soal* yang sebelumnya hanya 5 kali repetisi menjadi 10 kali repetisi disertai dengan sistem kompetisi antar kelompok dengan melihat waktu tercepat dalam menyelesaikan permainan *Domino Soal*. Dengan hasil tersebut, post-test siklus kedua menunjukkan bahwa 100% siswa mampu mencapai nilai sesuai dengan KKM. Ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti permainan *Domino Soal*, semua siswa memiliki pemahaman yang sangat baik mengenai materi sepakbola. Tidak hanya itu, keterlibatan siswa dalam permainan juga semakin aktif dalam proses pembelajaran. Mereka lebih antusias untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok, mencari jawaban dengan cepat,

dan membagikan pengetahuan yang mereka miliki kepada teman-teman mereka. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table 1 dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Analisis Siklus

	Siklus 1				Siklus 2			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
Jumlah Siswa	3	34	22	15	35	2	37	0
Persentase	8,11%	91,89%	59,46%	40,54%	94,59%	5,41%	100%	0%

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kedua siklus, dapat dilihat bahwa ada peningkatan yang sangat signifikan dalam pemahaman kognitif siswa terhadap materi sepakbola. Peningkatan yang terjadi dari siklus pertama ke siklus kedua tidak hanya terletak pada peningkatan jumlah siswa yang menjawab dengan benar, tetapi juga pada peningkatan kualitas pemahaman siswa terhadap berbagai konsep sepakbola. Pada pre-test siklus pertama, sekitar 8,11% siswa menunjukkan peningkatan pemahaman, namun masih kesulitan dalam menjawab soal-soal yang lebih kompleks, seperti pertanyaan mengenai sejarah sepakbola atau peran taktis masing-masing posisi dalam permainan. Namun, pada siklus kedua, seluruh siswa berhasil menjawab dengan benar, yang menunjukkan bahwa mereka sudah menguasai semua aspek materi yang diuji.

Salah satu alasan keberhasilan permainan *Domino Soal* dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa adalah cara permainan ini menyajikan materi secara menyenangkan dan interaktif. Dengan pendekatan yang lebih dinamis dan tidak membosankan, siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan permainan ini juga membantu siswa untuk lebih mudah mengingat informasi karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga terlibat langsung dalam pencocokan soal dan jawaban, yang memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, permainan *Domino Soal* juga memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Diskusi kelompok yang terjadi selama permainan memungkinkan siswa untuk saling bertukar pengetahuan dan saling membantu dalam menyelesaikan soal-soal yang sulit. Ini juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung, yang meningkatkan motivasi siswa untuk terus belajar dan memahami materi dengan lebih baik.

Keterlibatan siswa dalam penelitian ini juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus pertama, meskipun sebagian besar siswa sudah mulai aktif dalam permainan, beberapa siswa masih cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Namun, pada siklus kedua, keterlibatan siswa meningkat pesat. Mereka tidak hanya aktif menjawab soal, tetapi juga berdiskusi dan saling membantu teman-teman mereka yang kesulitan.

Peningkatan keterlibatan ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan permainan *Domino Soal* dalam menarik perhatian siswa, tetapi juga menunjukkan bahwa siswa mulai merasa lebih percaya diri dengan pengetahuan yang mereka miliki. Hal ini tercermin dalam keinginan mereka untuk berbagi pengetahuan dan menjelaskan konsep-konsep yang telah mereka pelajari kepada teman-teman mereka. Berikut bentuk kegiatan dari permainan *Domino Soal*, dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Bentuk Kegiatan Dari Permainan *Domino Soal*

Penelitian ini penting dilakukan karena dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terutama materi sepakbola, tidak hanya dibutuhkan keterampilan fisik, tetapi juga pemahaman kognitif yang kuat. Banyak siswa yang cenderung lebih tertarik pada aspek teknis dan fisik dari permainan sepakbola, seperti dribbling, passing, dan shooting, sementara pengetahuan tentang aturan permainan, posisi pemain, serta strategi permainan sering terabaikan. Oleh karena itu, upaya untuk mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi penting, salah satunya melalui penggunaan permainan *Domino Soal*. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan metode yang tidak hanya memperkenalkan keterampilan fisik, tetapi juga dapat memperkuat pemahaman siswa tentang konsep-konsep sepakbola yang lebih mendalam.

Penelitian ini sangat penting karena memberikan alternatif inovatif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi sepakbola. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sangat dibutuhkan agar siswa tidak merasa tertekan dan bosan saat belajar. Penggunaan permainan seperti *Domino Soal* membantu menciptakan atmosfer yang lebih ringan dan menyenangkan, namun tetap efektif dalam memperkenalkan dan memperkuat materi yang diajarkan. Hal ini berpotensi meningkatkan pemahaman siswa dalam jangka panjang, bukan hanya dalam hal teknik, tetapi juga dalam aspek teori permainan yang lebih luas. Pentingnya penelitian ini juga dapat dilihat dari tujuan yang lebih besar dalam pengembangan kualitas pendidikan jasmani di sekolah-sekolah Indonesia, yang selama ini masih sering terfokus pada kegiatan fisik tanpa mengintegrasikan aspek kognitif dengan baik. Oleh karena itu,

pembelajaran yang menggabungkan teori dan praktek dengan cara yang menyenangkan akan berdampak pada pemahaman yang lebih menyeluruh bagi siswa. Sesuai dengan penelitian Ockta et al (2024) yang dilakukan oleh bahwa dengan melibatkan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menguatkan ingatan mereka terhadap teori yang diajarkan. Kemudian penelitian yang dilakukan Harvey et al (2020) oleh bahwa siswa yang diajar dengan metode yang lebih kreatif dan menyenangkan, seperti melalui permainan, cenderung menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi secara signifikan.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah sampel yang terbatas – penelitian ini hanya melibatkan 37 siswa dari satu sekolah (SMP Negeri 20 Pekanbaru). Oleh karena itu, hasil yang diperoleh mungkin tidak sepenuhnya representatif untuk populasi yang lebih luas, seperti siswa di sekolah lain atau tingkat pendidikan yang berbeda. Kedua, waktu pelaksanaan yang terbatas mengharuskan penelitian ini hanya dilakukan dalam dua siklus tindakan. Meskipun ada peningkatan yang signifikan, siklus yang lebih banyak mungkin diperlukan untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan permainan *Domino Soal* dalam pembelajaran sepakbola. Ketiga, variabel yang tidak terkontrol, seperti kondisi psikologis dan motivasi individu siswa, bisa mempengaruhi hasil penelitian. Meskipun siswa yang terlibat dalam penelitian ini sangat aktif, faktor eksternal lainnya, seperti kondisi kesehatan atau gangguan luar, mungkin mempengaruhi kinerja mereka.

Penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting dalam pengembangan metode pembelajaran olahraga di sekolah-sekolah. Pertama, penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Ini menunjukkan bahwa metode konvensional yang lebih berfokus pada teori atau praktek fisik saja perlu dipadukan dengan pendekatan yang lebih kreatif untuk menciptakan pemahaman yang lebih mendalam. Kedua, penerapan permainan *Domino Soal* dalam konteks pembelajaran sepakbola dapat menjadi model pembelajaran yang dapat diadaptasi oleh sekolah-sekolah lain untuk mengajarkan konsep-konsep olahraga secara menyeluruh, termasuk teori dan teknik dasar. Selain itu, temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang lebih beragam dalam pembelajaran olahraga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya. Pertama, disarankan untuk memperluas jumlah sampel dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan siswa di berbagai daerah, agar hasil penelitian lebih representatif dan dapat diterapkan pada konteks yang lebih luas. Kedua, untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang dampak jangka panjang dari permainan *Domino Soal*, penelitian lebih lanjut sebaiknya melibatkan lebih banyak siklus penelitian dan dilakukan dalam rentang waktu yang lebih panjang, sehingga dapat diukur bagaimana permainan ini memengaruhi pemahaman siswa dalam jangka waktu yang lebih lama. Ketiga, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan

media pembelajaran lain, seperti aplikasi berbasis teknologi atau permainan digital, yang dapat lebih menarik bagi generasi muda dan dapat lebih mudah diakses. Terakhir, penelitian kualitatif tentang pengalaman dan persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan akan memberikan wawasan lebih dalam mengenai motivasi, kendala, dan tantangan yang mereka hadapi selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan Domino Soal dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi sepakbola di SMP Negeri 20 Pekanbaru. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, permainan ini berhasil membuat siswa lebih aktif dalam belajar, tidak hanya dalam aspek fisik, tetapi juga dalam pemahaman teori dan aturan permainan sepakbola. Penerapan permainan ini dalam dua siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan, baik dari segi jumlah siswa yang dapat menjawab soal dengan benar maupun kualitas pemahaman mereka terhadap konsep-konsep sepakbola, seperti posisi pemain, teknik dasar, dan sejarah sepakbola. Pada siklus pertama, meskipun ada peningkatan, siswa sudah menunjukkan pemahaman yang lebih baik setelah mengikuti permainan. Namun, pada siklus kedua, seluruh siswa berhasil menjawab soal dengan benar, mencerminkan penguasaan materi yang lebih mendalam. Selain itu, keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan permainan juga meningkat, menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan kolaborasi siswa.

Penelitian ini memberi gambaran bahwa media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, seperti permainan Domino Soal, dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu, metode ini diharapkan dapat diterapkan lebih luas di sekolah-sekolah lain sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menyeluruh, mencakup aspek fisik dan kognitif dalam olahraga.

REFERENSI

- Andica, U. L., Welis, W., Syahrastani, Chaeroni, A., & Ockta, Y. (2034). The Relationship Between Environment And Physical Fitness On Physical Education Learning Outcomes And Al-Quran Tahfidz Ability Of Middle School Students. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 9(1), 14-21.
- Apriady, H., Fitri, M., & Ockta, Y. (2024). Trends and Developments In Physical Education For Disabilities: A Bibliometric Analysis. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 9(1), 112-119. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0969733007071355>
- Arifan, I., Barlian, E., Rifki, M. S., Lawanis, H., Okilanda, A., Qadafi, M., Soniawan, V., Bais, S., Fernandes, O., & Ockta, Y. (2024). Increase in Maximum Oxygen Volume (VO2Max) Based on the Small Side Game Method. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 12(6), 1010-1017. <https://doi.org/10.13189/saj.2024.120612>
- Atradin, & Ockta, Y. (2024). How do the STAD cooperative learning model, conventional

- methods, and student confidence affect football learning outcomes? *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 12(3), 112-121.
- Hambali, S., Hardi, V. J., Supriyatni, D., Pristiawati, A., Verianti, G., & Ockta, Y. (2024). Sport Monopoly Games: A Physical Education Learning For Physical Fitness Student. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 9(1), 29-34.
- Harvey, S., Gil-Arias, A., & Claver, F. (2020). Effects of teaching games for understanding on tactical knowledge development in middle school physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(3), 1369-1379. <https://doi.org/10.7752/jpes.2020.03189>
- Illahi, R. F., Sin, T. H., Welis, W., & Ockta, Y. (2024). Improving Elementary Students ' Learning Motivation and Physical Fitness. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 9(2), 45-53.
- Khalifudin, U. A., Prambudi, A., & Hidayah, I. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model DL Berbantuan Kartu Domino Materi Operasi Bilangan Pecahan Kelas VII. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 778-787. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29269>
- Likardo, R., Neldi, H., Irawan, R., Rasyid, W., Rahman, D., Ockta, Y., & Cahyani, F. I. (2023). Insights into Meniscal Injuries Among Young Football Athletes: A Scoping Review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(SpecialIssue), 198-205. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9ispecialissue.7761>
- Lumintuarso, R., Suharjana, Widiyanto, & Ndayisenga, J. (2021). Sports management of indonesian sports athletics preparations in Asian games 2018. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(1), 56-61. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090108>
- Ockta, Y., Umar, U., Komaini, A., Firdaus, K., Padli, P., & Masrun, M. (2024). Walk, run, jump and learn: Interactive multimedia for teaching locomotor skills in primary schools. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(1), 1-11. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.31831>
- Oktadinata, A., Prabowo, B. Y., Daya, W. J., Diana, F., Nugraha, U., Melinda, & Ockta, Y. (2024a). Motivation and Physical Activity: Correlation Study On Extracurricular Sports Of High School Students. *Journal of Education, Teaching, and Learning Is*, 9(1), 35-39.
- Oktadinata, A., Prabowo, B. Y., Daya, W. J., Diana, F., Nugraha, U., Melinda, & Ockta, Y. (2024b). Motivation And Physical Activity: Correlation Study On Extracurricular Sports Of High School Students. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 9(1), 25-39.
- Pitnawati, Damrah, Handayani, S. G., Putra, A. N., Sasmita, W., Nelson, S., Wulandari, I., Angelia, L., Ningsih, M. S., & Ockta, Y. (2023). Development of direct and indirect assistance approach using jigsaw method and android-based digital design method for gymnastic materials. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(12), 3292-3298. <https://doi.org/10.7752/jpes.2023.12376>
- Roşu, D., Cojanu, F., Vişan, P. F., Samarescu, N., Ene, M. A., Muntean, R. I., & Ursu, V. E. (2024). Structured Program for Developing the Psychomotor Skills of Institutionalized Children with Special Educational Needs. *Children*, 11(1), 1-13. <https://doi.org/10.3390/children11010102>
- Saharullah, Wahyudin, Idrus, N. A., & Ockta, Y. (2024). Application of combination of physical training methods to improve the aerobic capacity of football players. *Sport TK*, 13, 1-8. <https://doi.org/10.6018/sportk.637341>
- Saputro, P. A., & Miftahuddin, M. (2024). Development Of Smart App Creator 3 (SAC) Learning Media In Learning History To Increase Students' Interest In Learning At Senior High School 3 Magelang. *International Education Trend Issues*.

- Siti Minatul Maula, Arrofa Acesta, & Febby Fajar Nugraha. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 1 Awirarangan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan). *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2), 89–99. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i2.2981>
- Suri, P. T., Barlian, E., & Padli. (2023). Pemanfaatan kartu pintar untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani pada masa pandemi. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, X(2023), 97–111.
- Wicaksono, D., Hidayatullah, F., Kristiyanto, A., & Purnama, S. K. (2022). the Effect of Training Based on Part and Whole Combinations on Smash Techniques Improvement in Volleyball Sports for 11-12 Year Old Athletes. *Physical Education Theory and Methodology*, 22(1), 62–69. <https://doi.org/10.17309/TMFV.2022.1.09>