

**UPAYA MENINGKATKAN DAYA INGAT DAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MEMORY GAME DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI SEJARAH
PERUMUSAN PANCASILA KELAS IV SD**

Alifia Yoranika Ramadhani¹, Ari Metalin Ika Puspita²

¹PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, ²PGSD FIP Universitas Negeri
Surabaya

¹alifiayoranika.23185@mhs.unesa.ac.id, ²aripuspita@unesa.ac.id

ABSTRACT

Pancasila Education plays a crucial role in shaping national character and strengthening the national identity of students from an early age. However, learning activities in elementary schools remain largely rote-based and monotonous, making it difficult for students to understand and remember important events and figures in the history of Pancasila formulation. This study aims to improve students' memory retention and learning outcomes through the implementation of the Memory Game as an instructional medium in the topic History of Pancasila Formulation for fourth-grade students. The research employs a Classroom Action Research (CAR) method using a mixed-methods approach, combining both qualitative and quantitative data. Data collection techniques include observation, teacher interviews, documentation, and learning achievement tests (pre-test and post-test). The results of the study show that the use of the Memory Game increased the students' average scores from 42.6 to 84.4, with 88.9% of students achieving mastery learning. Students appeared more enthusiastic, active, and capable of recalling the names and roles of the Panitia Sembilan (Committee of Nine) members more easily. These findings demonstrate that game-based learning is effective in strengthening visual memory and enhancing students' learning motivation. The study reinforces the principles of active learning and constructivism, while practically offering an innovative media alternative aligned with the Merdeka Curriculum framework. It is recommended that future research develop an interactive digital version of the Memory Game to enable broader and more sustainable application.

Keywords: Memory Game, Civic Education, memory retention, learning outcomes, elementary school.

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter kebangsaan dan memperkuat identitas nasional peserta didik sejak usia dini. Namun, pembelajaran di sekolah dasar masih bersifat hafalan dan monoton, sehingga siswa kesulitan memahami serta mengingat peristiwa dan tokoh penting

dalam sejarah perumusan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat dan hasil belajar siswa melalui penerapan media permainan Memory Game pada materi Sejarah Perumusan Pancasila di kelas IV SD. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran (mixed methods) yang menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara guru, dokumentasi, serta tes hasil belajar (pre-test dan post-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Memory Game meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 42,6 menjadi 84,4, dengan 88,9% siswa mencapai ketuntasan belajar. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan mudah mengingat nama serta peran tokoh Panitia Sembilan. Temuan ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif dalam memperkuat daya ingat visual dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran aktif dan konstruktivisme, sedangkan secara praktis memberikan alternatif media inovatif yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Disarankan penelitian selanjutnya mengembangkan versi digital interaktif dari Memory Game agar dapat diterapkan secara lebih luas dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Memory Game, Pendidikan Pancasila, daya ingat, hasil belajar, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter kebangsaan dan memperkuat identitas nasional peserta didik sejak usia dini. Di jenjang sekolah dasar, pembelajaran ini menjadi wadah bagi siswa untuk memahami nilai-nilai dasar bangsa seperti gotong royong, nasionalisme, dan tanggung jawab sosial (Murtaslimah et al., 2024). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali masih fokus pada metode ceramah dan hafalan semata, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam

memahami konsep secara mendalam (Aditiyarini et al., 2023). Hal ini berbanding terbalik dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual, aktif, dan berpusat pada peserta didik agar siswa tidak hanya mengetahui nilai-nilai Pancasila secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, urgensi pembaruan metode dan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk memastikan Pendidikan Pancasila mampu membentuk generasi yang tidak hanya cerdas

kognitif, tetapi juga berkarakter dan berjiwa kebangsaan.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat urutan peristiwa sejarah perumusan Pancasila serta mengenali tokoh-tokoh Panitia Sembilan beserta perannya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di beberapa sekolah dasar, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada materi tersebut masih rendah karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik (Septi Nawang Sari, 2025). Kondisi ini berdampak pada lemahnya daya ingat siswa terhadap materi serta menurunnya antusias dalam mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang bersifat pasif membuat siswa tidak terlibat secara emosional maupun kognitif, sehingga informasi yang diterima mudah terlupakan. Dengan demikian, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang mampu menstimulasi daya ingat visual dan verbal siswa secara bersamaan agar pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi meningkat secara signifikan.

Dalam konteks pembelajaran aktif, media permainan edukatif menjadi salah satu alternatif strategis untuk menghidupkan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus partisipasi aktif siswa di kelas (Saleh et al., 2020). Melalui pendekatan permainan, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan motorik. Permainan seperti memory game menuntut siswa untuk mengingat informasi tertentu, sehingga meningkatkan kerja memori jangka pendek maupun jangka panjang. Selain itu, kegiatan permainan yang dilakukan secara kelompok dapat menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, dan komunikasi antarsiswa, yang sejalan dengan nilai-nilai yang diusung dalam Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, integrasi media permainan edukatif tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Inovasi melalui permainan Memory Game dalam pembelajaran

Pancasila pada penelitian ini dirancang dalam tiga fase utama, yaitu Memorize, Recall, dan Examine. Fase Memorize dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada dua siswa dari tiap kelompok untuk menghafal nama dan wajah sembilan tokoh Panitia Sembilan selama lima menit. Selanjutnya, pada fase Recall, siswa diminta menuliskan kembali nama-nama tokoh tersebut tanpa melihat gambar, yang menstimulasi daya ingat visual dan verbal secara bersamaan. Terakhir, pada fase Examine, seluruh kelompok bersama-sama menjawab pertanyaan reflektif terkait peran dan kontribusi setiap tokoh dalam proses perumusan Pancasila. Desain permainan ini disusun berdasarkan teori konstruktivisme Piaget, yang menegaskan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses mental dan sosial, karena keterlibatan langsung tersebut dapat memperkuat struktur kognitif yang terbentuk (Darmadi, 2018 dalam Murtaslimah et al., 2024). Dengan demikian, Memory Game tidak hanya menjadi sarana bermain, tetapi juga wadah bagi siswa untuk membangun pemahaman mendalam

melalui pengalaman belajar yang konkret.

Meskipun penelitian terkait media pembelajaran Pendidikan Pancasila telah banyak dilakukan, sebagian besar masih berfokus pada penggunaan media seperti kalender Pancasila (Aditiyarini et al., 2023) atau karambol edukatif (Murtaslimah et al., 2024) yang mengutamakan pada peningkatan hasil belajar dan karakter gotong royong. Namun, belum banyak penelitian yang secara spesifik menyoroti peningkatan daya ingat kognitif siswa melalui permainan berbasis memori visual. Kesenjangan penelitian ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat secara langsung melatih kemampuan mengingat siswa terhadap tokoh dan kronologi sejarah perumusan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini sebagai inovasi yang menjembatani kekosongan tersebut dengan menerapkan media permainan Memory Game sebagai alat pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara seimbang dalam konteks Pendidikan Pancasila.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan daya

ingat dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi sejarah perumusan Pancasila, melalui penerapan media permainan Memory Game. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Sementara itu, secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan menyenangkan. Dengan adanya inovasi ini, guru diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai kebangsaan, serta menanamkan semangat nasionalisme melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran (mixed methods). Pendekatan ini menggabungkan metode kualitatif dan

kuantitatif secara terpadu untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai proses dan hasil pembelajaran. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran di kelas, termasuk perubahan perilaku, peningkatan partisipasi, serta interaksi antar siswa selama kegiatan Memory Game. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan daya ingat dan hasil belajar siswa melalui perbandingan nilai tes sebelum dan sesudah tindakan (pre-test dan post-test) pada setiap siklus. Model PTK yang diterapkan mengacu pada desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahap utama yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).

Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 162 Gresik dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV B yang berjumlah 27 orang. Pemilihan kelas ini dilakukan secara purposive sampling, yakni dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut menunjukkan rendahnya kemampuan mengingat dan hasil belajar pada materi Sejarah

Perumusan Pancasila berdasarkan hasil observasi awal. Selain itu, guru kelas yang bersangkutan juga dilibatkan untuk membantu dalam proses pelaksanaan tindakan agar kegiatan penelitian tetap sesuai dengan konteks pembelajaran di kelas sebenarnya.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari kegiatan pembelajaran menggunakan Memory Game melalui hasil observasi aktivitas siswa, wawancara dengan guru kelas, serta hasil evaluasi siswa dalam bentuk nilai pre-test dan post-test. Sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, daftar hadir siswa, dan dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa teknik yang saling melengkapi. Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, meliputi keaktifan, kerja sama, serta kemampuan mengingat dalam memainkan Memory Game. Teknik wawancara diterapkan untuk

menggali tanggapan guru kelas terhadap efektivitas penggunaan media permainan dalam meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa. Sementara itu, tes hasil belajar dilakukan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah tindakan pembelajaran. Tes diberikan dalam dua bentuk, yaitu pre-test sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan post-test setelah pembelajaran berakhir untuk menilai peningkatan hasil belajar setelah penerapan media Memory Game. Tes terdiri atas sepuluh butir soal dengan sistem penilaian 10 poin untuk jawaban benar dan 0 poin untuk jawaban salah. Selain itu, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan, daftar hadir siswa, serta lembar kerja peserta didik (LKPD) yang menjadi bukti pelaksanaan tindakan di kelas.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi. Pertama, guru memperkenalkan konsep permainan Memory Game dan membimbing dua siswa dari setiap kelompok untuk

menghafal nama serta wajah tokoh-tokoh Panitia Sembilan selama lima menit pada fase memorize. Setelah itu, siswa diminta menuliskan kembali nama tokoh yang telah mereka ingat (fase recall), kemudian mengerjakan lembar soal LPKP secara berkelompok pada fase examine.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara dianalisis untuk menggambarkan perubahan perilaku, motivasi, serta keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Persentase ketuntasan belajar siswa dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 75% siswa mencapai nilai ≥ 70 , yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Memory Game efektif dalam meningkatkan daya ingat serta hasil belajar siswa pada materi Sejarah Perumusan Pancasila.

Sebagai penguat teoritis dan pembanding empiris, penelitian ini merujuk pada beberapa studi sebelumnya, antara lain penelitian oleh Septi Nawang Sari (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Misie Adityarini et al. (2023) yang menegaskan efektivitas media pembelajaran kreatif seperti Kalender Pancasila dalam memperkuat pemahaman konsep sejarah. Selain itu, penelitian oleh Nurul Dian Syarifah et al. (2024) tentang penggunaan video animasi dan permainan Educaplay juga memperlihatkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi serupa. Dukungan penelitian Kartika Eka Mustika Yani et al. (2023) mengenai Educational Game Media Based on CAI in PPKn for Fourth Grade Elementary School semakin menegaskan bahwa media berbasis permainan mampu menumbuhkan keterlibatan aktif siswa sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif mereka.

Dengan demikian, penerapan media Memory Game dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti menjadi strategi inovatif yang tidak hanya menarik minat belajar siswa, tetapi juga secara nyata dapat meningkatkan kemampuan daya ingat dan hasil belajar, terutama pada materi yang bersifat historis seperti Sejarah Perumusan Pancasila.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian “Upaya Meningkatkan Daya Ingat dan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Permainan Memory Game dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Sejarah Perumusan Pancasila Kelas IV SD” ini dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran langsung di kelas IVB. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan melibatkan partisipasi aktif siswa melalui tiga fase utama, yaitu fase memorize, recall, dan examine. Pada fase memorize, dua perwakilan dari setiap kelompok diberikan waktu lima menit untuk menghafal sembilan tokoh Panitia Sembilan beserta wajahnya. Selanjutnya pada fase recall, peserta didik diminta menuliskan nama tokoh yang berhasil diingat pada lembar kertas secara individu. Kemudian pada fase

examine, siswa secara berkelompok mencocokkan wajah dan nama tokoh melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) serta menjawab pertanyaan mengenai peran setiap tokoh. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengamat aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung, memastikan keterlibatan dan kolaborasi antaranggota kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Erlita Dyah Kusumastuti, S.Pd, guru kelas IV SDN 162 Gresik, diperoleh informasi bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi dan semangat belajar yang meningkat selama kegiatan berlangsung. Menurut guru kelas, penggunaan media Memory Game sangat efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa, meskipun beberapa siswa mengalami kebingungan terhadap teknis permainan dan kesulitan mengenali ejaan lama nama tokoh seperti Soekarno dan Soepomo. Guru juga menegaskan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta interaksi sosial siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlihat aktif, senang, dan tertantang karena aktivitas pembelajaran melibatkan kegiatan fisik seperti menggunting, menempel, dan

mencocokkan gambar. Selain itu, kegiatan bermain dalam kelompok sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 10–12 tahun yang menyukai aktivitas kolaboratif dan kompetitif.

Dari sisi kelemahan, guru menyebutkan bahwa menghafal sembilan tokoh sekaligus dapat membuat siswa kesulitan menyesuaikan antara wajah dan nama tokoh. Untuk itu, guru menyarankan agar permainan disajikan dalam beberapa tahap, misalnya tiga tokoh per sesi, agar fokus belajar siswa lebih optimal. Guru juga menyarankan agar permainan tidak hanya menampilkan wajah dan nama, tetapi juga dilengkapi dengan peran atau kontribusi tokoh dalam Panitia Sembilan, sehingga siswa mampu memahami konteks sejarah, bukan sekadar menghafal.

Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan antara nilai pre-test dan post-test siswa setelah penggunaan media Memory Game. Berdasarkan dokumen hasil evaluasi peserta didik kelas IVB, rata-rata nilai pre-test sebelum pembelajaran adalah 42,6, sementara rata-rata nilai post-test setelah pembelajaran meningkat

menjadi 84,4. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 41,8 poin. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat hingga 88,9% siswa mencapai nilai ≥ 70 , menandakan keberhasilan pembelajaran berbasis permainan ini dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap materi sejarah perumusan Pancasila.

Tabel Ringkasan Hasil Pre-Test dan Post-Test

Aspek	Nilai Rata-rata	Keterangan
Pre-test (sebelum bermain)	42,6	Banyak siswa belum mengenal tokoh Panitia 9.
Post-test (setelah bermain)	84,4	Terjadi peningkatan daya ingat dan pemahaman konsep sejarah perumusan Pancasila.
Persentase Ketuntasan	88,9% siswa mencapai nilai ≥ 70	Ketuntasan meningkat signifikan dibanding sebelum penggunaan media.

Tabel Normalitas

Tests of Normality							
Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk			
Kelas	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.	
Nilai Pre-Test	,174	27	,035	,937	27	,103	
Post-Test	,220	27	,002	,906	27	,019	

a. Lilliefors Significance Correction

Data PreTest berdistribusi normal (Sig. > 0,05 pada Shapiro-Wilk), sedangkan PostTest tidak berdistribusi normal (Sig. < 0,05).

Tabel Hipotesis

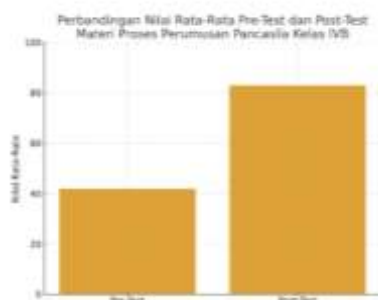
Tests of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Mean	3,569	1	52	,064
Based on Median	3,210	1	52	,079
Based on Median and with adjusted df	3,210	1	47,653	,080
Based on trimmed mean	3,581	1	52	,064

Nilai signifikansi semua > 0,05, sehingga data dapat dianggap homogen.

Tabel Uji Non Parametrik

Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test Summary	
Total N	54
Test Statistic	,000
Standard Error	115,934
Standardized Test Statistic	-6,404
Asymptotic Sig. (2-sided test)	<,001

Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum (PreTest) dan sesudah (PostTest) dilakukan.



Grafik 1 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test

Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan *Memory Game* sangat efektif untuk memperkuat retensi memori jangka panjang, terutama pada materi yang bersifat konseptual dan membutuhkan kemampuan mengingat secara visual.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media permainan *Memory Game* berpengaruh positif terhadap peningkatan daya ingat dan hasil belajar siswa. Secara teoretis, temuan ini mendukung pandangan Jerome Bruner tentang teori belajar kognitif, yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Dalam konteks ini, permainan *Memory Game* memfasilitasi siswa untuk aktif membangun pemahamannya melalui interaksi dengan simbol, gambar, dan aktivitas fisik yang menyenangkan. Proses kognitif yang terbentuk selama permainan menggabungkan aspek visual, kinestetik, dan sosial, sehingga informasi lebih mudah disimpan dalam memori jangka panjang.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu. Septi Nawang Sari (2025)

dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 73,4% menjadi 86,9%, serta meningkatkan hasil belajar dari 47,8% menjadi 91,3%. Sementara itu, Rizani Ayu Riyatmi Saleh (2020) melalui metode permainan “bisik berantai” pada pelajaran PPKn juga menemukan adanya peningkatan signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Demikian pula penelitian Siti Murtaslimah (2024) melalui pengembangan *Media Permainan Karambol* membuktikan peningkatan karakter gotong royong sekaligus pemahaman materi perumusan Pancasila.

Penelitian lain oleh Misie Aditiyarini (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Kalender Pancasila* dapat membantu siswa mengingat peristiwa sejarah dengan lebih mudah. Rendi Anggara (2025) juga menyimpulkan bahwa *Permainan Kartu Sila* efektif meningkatkan interaksi sosial serta pemahaman nilai-nilai Pancasila. Sementara itu, penelitian Nurul Dian Syarifah (2024)

yang memanfaatkan *video animasi dan games Educaplay* serta Kartika Eka Mustika Yani (2023) dengan *media edukatif berbasis Computer Assisted Instruction (CAI)*, keduanya menunjukkan bahwa integrasi media interaktif digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sejarah perumusan Pancasila. Berdasarkan berbagai hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) baik dalam bentuk konvensional maupun digital secara konsisten mampu mengaktifkan partisipasi siswa, memperkuat motivasi intrinsik, dan meningkatkan hasil belajar pada materi yang menuntut hafalan seperti sejarah perumusan Pancasila.

Dari hasil observasi dan refleksi guru, permainan ini tidak hanya memberikan dampak kognitif tetapi juga afektif dan sosial. Secara kognitif, siswa menjadi lebih mudah mengingat tokoh-tokoh Panitia Sembilan serta memahami perannya dalam perumusan dasar negara. Secara afektif, muncul rasa senang, antusiasme, dan rasa percaya diri dalam berkompetisi sehat. Sedangkan secara sosial, kegiatan ini menumbuhkan kerja sama,

komunikasi, dan saling menghargai antaranggota kelompok. Aktivitas fisik seperti menggunting, menempel, dan mencocokkan gambar turut melatih koordinasi psikomotorik siswa yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar.

Temuan ini memberikan beberapa implikasi penting bagi dunia pendidikan, terutama bagi guru Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pertama, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran konsep yang bersifat abstrak. Kedua, guru dapat memanfaatkan media sederhana seperti *Memory Game* tanpa harus bergantung pada teknologi tinggi, karena efektivitasnya lebih ditentukan oleh desain aktivitas dan keterlibatan siswa. Ketiga, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan media digital interaktif di masa depan dengan menambahkan fitur audio-visual yang memperkuat pengalaman belajar siswa.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Media *Memory Game* yang digunakan masih bersifat manual sehingga durasi pembelajaran relatif panjang dan pengulangan kegiatan terbatas.

Selain itu, belum dilakukan uji coba lanjutan untuk membandingkan efektivitas antar kelas atau dalam jangka waktu berbeda. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar permainan dikembangkan dalam versi digital interaktif berbasis komputer atau aplikasi, disertai narasi suara yang membantu memori auditori siswa, serta pengujian dengan desain kuasi-eksperimen agar hasil lebih general dan terukur.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Memory Game* berhasil meningkatkan daya ingat dan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan rata-rata peningkatan sebesar 41,8 poin dan ketuntasan belajar mencapai 88,9%. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media permainan *Memory Game* merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi sejarah perumusan Pancasila di sekolah dasar. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa integrasi unsur bermain dalam pembelajaran tidak

hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga mengembangkan karakter, kolaborasi, dan kecintaan terhadap nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan Memory Game dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Sejarah Perumusan Pancasila secara efektif mampu meningkatkan daya ingat dan hasil belajar siswa kelas IV SD. Proses pembelajaran yang dilakukan melalui tiga fase—memorize, recall, dan examine—berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai naik dari 42,6 menjadi 84,4, dan 88,9% siswa mencapai ketuntasan belajar. Selain peningkatan aspek kognitif, siswa juga menunjukkan peningkatan motivasi, kerja sama, dan antusiasme belajar selama kegiatan berlangsung.

Hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme Piaget dan pembelajaran aktif Bruner, yang menekankan pentingnya keterlibatan

langsung siswa dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman konkret. Dengan demikian, media permainan seperti Memory Game tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter, kolaborasi, dan penguatan nilai-nilai kebangsaan yang terkandung dalam Pancasila.

Adapun hubungan antara hasil penelitian dengan tujuan artikel menunjukkan keselarasan yang kuat. Tujuan utama penelitian yaitu meningkatkan daya ingat dan hasil belajar siswa melalui penerapan Memory Game tercapai secara empiris. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif yang sejalan dengan Kurikulum Merdeka, yakni pembelajaran kontekstual dan berpusat pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Aditiyarini, M., Amanda, M. N. P., Widodo, S. T., & Hidayati, E. S. (2023). Efektivitas media kalender Pancasila dalam meningkatkan hasil belajar sejarah perumusan Pancasila SDN Kedungpane 01. *Edutainment*, 11(2), 91–97.

- Al Fakhri, A., & Prabekti, S. F. (2025). Permainan kartu sila sebagai alternatif media pembelajaran mata pelajaran PPKn kelas IV di SD N Pujiharjo. Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara, 1(6), 507–509.
- Alfi, C., Murtaslimah, S., & Fatih, M. (2024). Pengembangan media permainan edukatif karambol pada materi perumusan Pancasila untuk meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas IV sekolah dasar. Jurnal Pembelajaran dan Riset Pendidikan, 4(3), 138–144.
- Saleh, R. A. R. (2023). Pengaruh metode games terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn kelas V di SDI Japing Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa. Test Repository.
- Sari, S. N. (2025). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar (Disertasi doktoral, IAIN Metro). Repository Unukase.
- Syarifah, N. D., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (2024). Pemanfaatan video animasi dan games Educaplay untuk peningkatan hasil belajar siswa materi sejarah Pancasila. Edutama, 1(1), 63–71.
- Yani, K. E. M., & Dewi, C. (2023). Educational game media based on CAI in PPKn for fourth grade elementary school. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 12(4), 690–704.