

**KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENJAS
MATERI BOLA BESAR DAN BOLA KECIL MENGGUNAKAN MEDIA
KARTU PERMAINAN UNTUK KELAS X (FASE E) I
DI SMAN 11 MUARO JAMBI**

SKRIPSI



Oleh:

M KHOIRUL ARDANI

NIM: K1A120074

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KEPELATIHAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2024

**KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENJAS
MATERI BOLA BESAR DAN BOLA KECIL MENGGUNAKAN MEDIA
KARTU PERMAINAN UNTUK KELAS X (FASE E) I
DI SMAN 11 MUARO JAMBI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Jambi

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Olahraga dan Kesehatan**



OLEH:

M. KHOIRUL ARDANI

NIM. K1A120074

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KEPELATIHAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

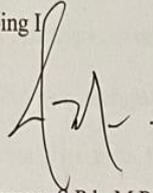
2024

PESETUJUAN PEMBIMBING

Proposal Skripsi berjudul "KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MATERI BOLA BESAR DAN BOLA KECIL MENGGUNAKAN MEDIA KARTU PERMAINAN UNTUK KELAS X (FASE E) I DI SMAN 11 MUARO JAMBI" yang disusun oleh M Khoirul Ardani, NIM. K1A120074 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan dalam Sidang Dewan Penguji.

Jambi, ¹¹ Februari 2024

Pembimbing I

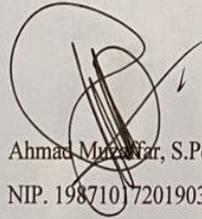


Boy Indrayana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198112152008121001

Jambi, ¹¹ Februari 2024

Pembimbing II



Ahmad Muzaffar, S.Pd., M.Pd.

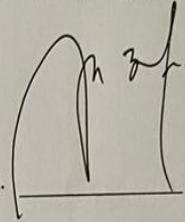
NIP. 198710172019031011

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Materi Bola Besar Dan Bola Kecil Menggunakan Media Kartu Permainan Untuk Kelas X (Fase E) I Di SMAN 11 Muaro Jambi” Skripsi Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, yang disusun oleh M. Khoirul Ardani, Nomor Induk Mahasiswa K1A120074 telah dipertahankan dihadapan tim penguji pada hari Rabu, 24 April 2024.

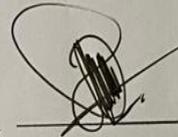
1. Dr. Boy Indrayana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198112152008121001

Pembimbing I.

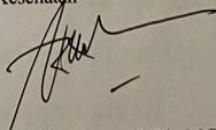


2. Ahmad Muzaffar, S.Pd., MPd.
NIP. 198710172019031011

Pembimbing II.



Jambi, 07 April 2024
Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Olahraga
dan Kesehatan



Dr. Alek Oktadinata, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198810242015041003

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. KHOIRUL ARDANI

Nim : K1A120074

Program studi : Pendidikan olahraga dan kesehatan

Jurusan : Pendidikan olahraga dan kepelatihan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri dan merupakan jiplakan dari penelitian lain. Apabila ditemukan terbukti atau dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 21 Februari 2024

Yang membuat pernyataan,



M. KHOIRUL ARDANI

K1A120074

ABSTRAK

M. Khoirul Ardani. 2024 “Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Materi Bola Besar Dan Bola Kecil Menggunakan Media Kartu Permainan Untuk Kelas X (Fase E) I Di SMAN 11 Muaro Jambi”. Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Boy Indrayana, S.Pd., M.Pd. (II) Ahmad Muzaffar, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *Kartu Permainan, Kognitif, Pembelajaran, dan Pendidikan Jasmani*

Berdasarkan survei lapangan dan fakta yang ada di lapangan penulis, latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran penjas materi bola besar dan bola kecil dalam menggunakan media kartu permainan, mengenai penggunaan media kartu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa melalui media pembelajaran yang akan di terapkan. Karena masih kurangnya pemanfaatan media kartu permainan dalam proses pembelajaran, yang mana hal ini membuat proses belajar mengajar kurang menarik dan menjadikan kemampuan kognitif siswa kurang terpacu.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian Mengetahui kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjas dengan penggunaan media kartu permainan pada siswa Kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan variabel yaitu kemampuan kognitif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 27 responden. Instrumen penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah dengan menggunakan soal-soal tes.

Hasil penelitian memperlihatkan terdapat peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjasorkes dengan penggunaan media kartu permainan pada siswa Kelas X (Fase E) 1 di SMAN 11 Muaro Jambi, yang diiperlihatkan dari 27 siswa SMAN 11 Muaro Jambi 10 siswa (37,03%) masuk dalam kategori sangat tinggi, 8 siswa (29,96%) masuk dalam kategori tinggi, 7 siswa (25,60%) masuk dalam kategori cukup, dan 2 siswa (7,41%) masuk dalam ketagori rendah. Sehingga rata- rata kemampuan kognitif siswa X (Fase E) 1 di SMAN 11 Muaro Jambi masuk dalam kategori sangat tinggi.

Kesimpulan penelitian ini yaitu penggunaan media kartu permainan memberikan peningkatan terhadap kemampuan kognitif siswa, dari hasil nilai test yang dilakukan sebelum penggunaan media kartu permainan nilai tertinggi yang diperoleh pada rentang 61-80 pada 15 siswa dan nilai terendah pada rentang 21-40 sejumlah 2 siswa, setelah adanya penggunaan media kartu permainan kemampuan kognitif siswa memiliki nilai tertinggi pada rentang 81-100 yang diperoleh 10 siswa dan rentang terendah pada nilai 21-40 pada 2 siswa. Sehingga adanya penggunaan media kartu permainan memberikan peningkatan terhadap kemampuan kognitif siswa kelas X (Fase E) 1 di SMAN 11 Muaro Jambi.

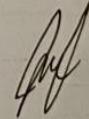
KATA PENGANTAR

Selesainya penelitian yang dilakukan sampai terwujud menjadi skripsi ini tidak akan pernah dapat diraih tanpa rahmat dari Tuhan Yang Maha Esa. Untuk itu, sudah sepantasnya puji syukur penulis sampai kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat-Nya. Begitu pula kepada berbagai pihak yang telah membantu, dalam kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih, terutama kepada Bapak Dr. Boy Indrayana, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang dengan kesabaran, keikhlasan, dan sifat kebapakannya telah membimbing dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan pendidikan dan penulisan skripsi ini. Semua itu akan penulis kenang sebagai bekal di masa mendatang.

Begitu juga Bapak Ahmad Muzaffar, S.Pd., M.Pd. yang dengan ketelitian, kesabaran, dan hatinya yang lembut dalam menasehati penulis tetapi kritis dan cemerlang dalam berpikir telah menggugah penulis untuk tidak menyerah memperbaiki kesalahan atau kekeliruan yang masih muncul dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Tuhan tetap memberikan yang terbaik untuk beliau.

Untuk Dosen Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Jambi yang telah membagi ilmunya, penulis sampaikan rasa terima kasih yang dalam. Semoga semuanya menjadi amal ibadah yang baik. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Wakil Dekan Bidang Akademik, serta Dekan FKIP Universitas Jambi yang selalu memberikan kemudahan dan pengarahan kepada mahasiswanya, terutama dalam proses perizinan penelitian dan pengesahan skripsi ini. Secara khusus kepada orang tua saya tercinta yang tiada hentinya mendoakan dan memberi perhatian untuk kesuksesan penulis sampaikan terima kasih yang sangat mendalam.

Jambi, 31 Januari 2024



Penulis

DAFTAR ISI

PESETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	8
2.1 Hakikat Kemampuan.....	8
2.2 Hakikat Kemampuan Kognitif.....	10
2.3 Hakikat Media Kartu.....	14
2.4 Hakikat Bola Besar	20
2.5 Hakikat Bola Kecil	22
2.6 Hakikat karakter	25
2.7 Penelitian Yang Relevan	26
2.8 Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	30

3.2 Jenis Data Dan Sumber Data	30
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	30
3.4 Prosedur Penelitian	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	33
3.6.1 Teknis Analisis Data	34
3.6.2 Reduksi Data	34
3.6.3 Penyajian Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Hasil Penelitian	36
1. Uji Deskriptif.....	36
4.2 Pembahasan	39
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 3. 1 Kategori Nilai.....	33
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden.....	36
Tabel 4. 2 Ketagorisasi pos test kemampuan kognitif siswa	37
Tabel 4. 3 Ketagorisasi pre test kemampuan kognitif siswa .Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 4 Kartu klue	40
Tabel 4. 5 Kartu permainan.....	44

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2 1 Bagan krangka berfikir.....	29

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan manusia- manusia yang berkualitas. Pendidikan juga dipandang sebagai sarana untuk melahirkan insan-insan yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif, dan berbudi pekerti luhur. Oleh karenanya, perbaikan dalam dunia pendidikan terus dilakukan sebagai upaya untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa dari tingkat Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, penjas tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan salah satu aspek saja melainkan seluruh aspek mulai dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Pelaksanaan pendidikan jasmani melibatkan gerak yang banyak. Maka dari itu untuk memenuhi kebutuhan gerak seharusnya segala hal yang diperlukan dalam proses pembelajaran wajib ada agar tercipta keberhasilan pengajaran. Pembelajaran ditentukan oleh dua faktor yaitu yang berasal dari dalam individu dan dari luar individu. Faktor yang berasal dari dalam individu misalnya minat, bakat, motivasi dan sikap. Faktor yang berasal dari luarindividu misalnya guru, kurikulum, serta ketersediaan sarana dan prasarana lingkungan sekolah.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan membutuhkan unsur-unsur fisik seperti kekuatan, kecepatan, kelincahan, daya ledak, daya tahan, dan koordinasi. Satu unsur penting yang berguna dalam penguasaan keterampilan berolahraga diantaranya adalah koordinasi mata tangan dan kaki. Keterampilan

kordinasi mata, tangan, dan kaki ini merupakan salah satu dari kecerdasan kognitif, dimana kecerdasan kognitif ini adalah salah satu dari tiga kecerdasan utama yang harus dimiliki oleh manusia selain kecerdasan kognitif dan kecerdasan afektif. Sebagai contoh dalam pembelajaran permainan bola besar antara lain: sepak bola, bola voli, bola basket dibutuhkan kemampuan koordinasi mata, tangan dan kaki serta reaksi yang baik. Selain dalam pembelajaran penjas bola besar, pembelajaran bola kecil antara lain: tenis meja, kasti, bulutangkis, rounders semuanya membutuhkan kemampuan reaksi, serta koordinasi mata, tangan, dan kaki yang baik. Reaksi, serta koordinasi mata, tangan dan kaki sangat penting bagi siswa, Namun pada kenyataannya latihan untuk meningkatkan reaksi, serta koordinasi mata, tangan dan kaki ini kurang diberikan oleh guru pendidikan jasmani, karena kurang adanya sarana pendidikan jasmani guna meningkatkan kemampuan reaksi serta koordinasi, mata, tangan dan kaki siswa.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik.

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan (skill) sebagai hasil dari tercapainya kompetensi atau pengetahuan.

Hal ini berarti kompetensi keterampilan itu sebagai implikasi dari tercapainya kompetensi pengetahuan dari peserta didik. Keterampilan itu sendiri menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu.

Afektif adalah proses pembelajaran yang meliputi bagaimana individu bersikap dan bertindak dalam lingkup sosialnya. Bisa juga penilaian afektif ini mencakup emosi individu, perasaan, dan kestabilan emosi darinya. Untuk penilaian afektif biasanya dilakukan dengan memberikan sebuah tantangan yang memeras emosi dari individu. Jika ia berhasil dalam hal yang bersangkutan maka akan dinilai baik. Namun sebaliknya ketika hasilnya buruk maka akan diambil langkah yang paling tepat.

Kognitif berasal dari kata *cognition* persamaannya *knowing* yang berarti mengetahui. Kognitif dalam artian luas ialah perolehan, penataan dan penggunaan perolehan. Selanjutnya kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitasnya dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir dimana kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan. Mengingat merupakan aktivitas kognitif dimana orang menyadari bahwa pengetahuan berasal dari informasi yang diperoleh dari masa lampau (Latunconsina, 2013; 2).

Faktor lain yang dapat memengaruhi perkembangan kemampuan kognitif adalah faktor lingkungan. Lingkungan yang sangat memengaruhi tumbuh

kembangnya anak diantaranya keluarga, latar belakang pendidikan orang tua dan lingkungan sosial. Latar belakang pendidikan orang tua ini berkorelasi positif dengan cara mereka mengasuh anak dan perkembangan anak. Hal ini berarti semakin tinggi pendidikan terakhir orang tua akan semakin baik cara pengasuhan anak karena wasasan mereka yang lebih luas dan akibatnya perkembangan anak menjadi positif (Latunconsina, 2013; 3). Salah hal yang dapat merangsang perkembangan kognitif adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media sebagai wadah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media berperan penting dalam menentukan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran, seberapa maksimalnya pembelajar dapat menyerap dan menguasai apa yang diajarkan. Pada perkembangan zaman terdapat berbagai macam media pembelajaran yang ada dengan apa yang menjadi tujuan, salah satu media yang perkembangan saat ini adalah media kartu permainan, karena media kartu kata ini dapat berupa kardus yang berlapis kertas yang terdiri dari sebuah kata (Vika, dkk, 2017: 46). Manfaat penggunaan kartu kata dapat mengembangkan kemampuan berbahasa siswa menurut maimunah hasan adalah yaitu dapat membaca permulaan dengan mudah, membantu siswa dalam mengenal huruf, kosa kata dan gambar, mengembangkan daya ingat otak kanan, dan memperbanyak perbendaharaan kata pada siswa (Yasbiati, 2017: 54). Media pembelajaran sangat di butuhkan dalam mempelancar proses belajar mengajar.

Dari observasi awal yang saya lakukan di SMAN 11 Muaro Jambi sebenarnya psikomotor siswa di SMAN 11 Muaro Jambi sudah bagus, hal tersebut dibuktikan ketika saya melakukan survey secara langsung di sekolah SMAN 11 Muaro Jambi. Terlihat pada saat jam pelajaran di mulai, siswa lebih bagus atau lebih

mengerti dalam pelajaran praktek di lapangan. Contohnya siswa dalam pelajaran praktek dilapangan lebih memahami cara bermain. Hal ini terlihat saat jam praktek olahraga di permainan bola besar dan bola kecil siswa lebih paham mempraktekkan seperti tehnik dasar *dribbling*, *passing*, dan cara bermain. Tetapi, pada saat peneliti menanyakan tentang pengetahuan siswa terhadap teori bola besar dan bola kecil, masih banyak siswa yang belum mengetahui tentang teori dalam bola besar dan bola kecil. Contohnya siswa hanya mengetahui cara bermain akan tetapi ada juga siswa yang tidak mengetahui seperti ukuran lapangan, aturan dalam bermain, ukuran tinggi dan lebar tiang gawang. Hal tersebutlah yang melatar belakangi saya untuk melakukan penelitian ini.

Penelitian ini yaitu mengenai penggunaan media kartu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa melalui media pembelajaran yang akan di terapkan. Karena masih kurangnya pemanfaatan media kartu permainan dalam proses pembelajaran, yang mana hal ini membuat proses belajar mengajar kurang menarik dan menjadikan kemampuan kognitif siswa kurang terpacu.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran penjas materi bola besar dan bola kecil menggunakan media kartu permainan untuk kelas X (FASE E) I di SMAN 11 Muaro Jambi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian permasalahan sebagai mana pada latar belakang permasalahan di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang timbul, yaitu:

1. Lemahnya kemampuan kognitif siswa, khususnya pada materi yang membutuhkan kemampuan kognitif lebih kuat

2. Penggunaan metode pengajaran yang masih konvensional, guru menerangkan, siswa mendengar dan menghafal
3. Manajemen kelas yang masih kurang bagus, sehingga tidak semua siswa mendapatkan perhatian yang sama dari guru.
4. Belum digunakan media kartu permainan dalam mendukung pembelajaran Penjas

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah saya teliti adalah:

1. Penelitian ini hanya membahas materi bola besar yaitu sepak bola, bola voli, bola basket dan bola kecil yaitu tenis meja, kasti, bulutangkis dan rounders.
2. Penelitian hanya dilakukan di kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana penerapan penggunaan media kartu permainan dalam kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjas siswa Kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi?
2. Apakah penggunaan media kartu permainan dalam kemampuan kognitif siswa pembelajaran Penjas Kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi dapat memicu semangat belajar para siswa?
3. Apakah penggunaan media kartu permainan tersebut sudah sesuai dengan model pembelajaran yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

Mengetahui kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjas dengan penggunaan media kartu permainan pada siswa Kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi.

1.6 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait mengenai media pembelajaran secara kreatif sesuai dengan kurikulum merdeka baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis

- a. Diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang penggunaan media kartu permainan dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa Kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi.
- b. Menjadi kajian teori untuk penelitian sejenis tentang penggunaan media kartu permainan dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa Kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi.

2. Secara praktis

- a. Dapat dijadikan masukan bagi calon guru dan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk mengoptimalkan pembelajaran pendidikan jasmani dan lebih baik lagi.
- b. Dapat mengetahui penerapan penggunaan media kartu permainan dalam peningkatan kemampuan kognitif penggunaan media kartu permainan dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa Kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1 Hakikat Kemampuan

Kemampuan dimiliki oleh setiap orang namun dengan kapasitas berbeda-beda. Ada sejumlah orang yang sangat pintar mengarang (menulis), cepat memahami sesuatu, mampu melihat penyebab suatu masalah, terampil membuat barang yang bagus, cepat memahami keinginan orang lain, mampu bekerja sama dengan orang lain, dan lain-lain.

Menurut Kreitner (2014:135) mengemukakan bahwa kemampuan (*ability*) adalah tanggung jawab karakteristik yang luas dan stabil untuk kinerja maksimal seseorang pada tugas fisik dan mental. Pendapat lain juga dijelaskan oleh Subkhi (2013:30) bahwa yang dimaksud dengan istilah kemampuan adalah kapasitas seseorang untuk melaksanakan beberapa kegiatan dalam suatu pekerjaan.

Menurut pendapat Robbins dalam Badeni (2013:13) mendefinisikan *ability refers to an individual's capacity to perform the various tasks in job*. Kemampuan mencakup arti yang luas yaitu keseluruhan potensi yang dimiliki seseorang untuk melakukan bervariasi dalam pekerjaan. Berbagai kemampuan yang dimiliki manusia ini pada pokoknya dapat diklasifikasikan menjadi kemampuan intelektual dan kemampuan fisik.

Menurut Mohammda Zain dalam Milman Yusdi (2010:10) mengartikan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Kemudian menurut saracaloglu, Aktamis dan Delioglu (2011) mengatakan bahwa kemampuan menjelaskan dan memberi pembenaran

berdasarkan pernyataan yang di dukung oleh data merupakan bagian dari kemampuan menciptakan argument.

Berdasarkan teori-teori para pakar diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah keseluruhan potensi yang dimiliki seseorang untuk menyelesaikan tugasnya dengan baik mengenai tugas fisik dan mentalnya. Kemampuan tersebut ada yang dibawa sejak lahir dan ada yang karena belajar dengan tekun. Kemampuan manusia berkembang sesuai kemampuan apa yang dikembangkannya, bagaimana seseorang tersebut menilai bahwa kemampuan yang akan dikembangkan adalah termasuk potensi dalam dirinya. Dalam kenyataanya, kemampuan apapun sangatlah penting untuk diasah mengingat satu kemampuan dengan kemampuan dalam diri saling berhubungan.

2.1.1 Jenis Kemampuan

Menurut Stephen dalam kutipan Badeni (2013:14) telah mengklasifikasikan jenis kemampuan dalam diri seseorang yaitu kemampuan intelektual:

1) Kemampuan Intelektual

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas mental. Contoh tes IQ (*Intelligent quotient*) digunakan untuk menegaskan seberapa tingkat kemampuankemampuan intelektual umum. Ada 7 dimensi kemampuan intelektual, yaitu (*number aptitude, verbal comprehension, perceptual speed, inductive reasoning, spatial visualization memory*).

Menurut Widodo (2012:77) “Kecerdasan intelektual adalah kemampuan intelektual, analisis, logika dan rasio. Kecerdasan ini merupakan kecerdasan untuk menerima, menyimpan dan mengolah informasi menjadi fakta”. Pendapat lain,

menurut Robbins & Judge (2008:57) mengatakan bahwa “kecerdasan intelektual adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental, berpikir, bernalar dan memecahkan masalah”. Kemudian menurut Ardana dalam Bungawati (2018:192) “kecerdasan intelektual yaitu kemampuan manusia untuk berpikir secara rasional, menganalisis, menentukan hubungan sebab-akibat, berpikir secara abstrak, menggunakan bahasa, memvisualisasikan sesuatu dan memahami sesuatu.”

Berdasarkan beberapa pengertian kecerdasan intelektual yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik simpulan bahwa kecerdasan intelektual adalah suatu kecerdasan yang dimiliki oleh setiap individu yang mana jenis kecerdasan ini mengandalkan otak sebagai alat untuk bekerja dan berkaitan dengan aspek kognisi individu yang merupakan suatu kemampuan untuk memecahkan suatu permasalahan. Kecerdasan ini pada masanya merupakan suatu kecerdasan tunggal yang dimiliki oleh setiap individu dan pada hakikatnya hanya bersinggungan dengan aspek kognitif dari masing-masing individu tersebut.

2.2 Hakikat Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Menurut Krause, Bochner, dan Duchnese, kognitif adalah kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi. Selanjutnya Rahman kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan).

Menurut Depdikbud, kemampuan kognitif adalah pengembangan kemampuan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkret kapadaberpikir secara abstrak. Pada dasarnya kemampuan kognitif sangat penting ditingkatkan agar anak mampu melakukan eksploasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Kemampuan kognitif mengenal konsep sangat penting dikuasai oleh anak, meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitung-hitungan. Jadi sejak dini kemampuan mengenal konsep bilangan harus ditingkatkan.

Menurut Woolfolk yang dikutip oleh Daniati, bahwa “kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan”.

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat penulis simpulkan bahwa kognitif adalah proses berpikir yang mengacu pada kegiatan mental (interaksi yang berlangsung antara anak dengan benda atau kejadian disekitarnya) yang diperoleh melalui pengalaman panca indera.

b. Fase Perkembangan Kognitif

Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Ia merupakan salah seorang yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran struktural (structuralism) dan aliran konstruktif (constructivism) (Mulyono, 2012; 131). Aliran struktural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangannya tentang inteligensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa, anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya. Dalam hal ini, Piaget menyamakan anak dengan peneliti yang selalu sibuk membangun teori-teorinya tentang dunia di sekitarnya, melalui interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya. Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif, atau skemata (dalam bentuk tunggal disebut skema) yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi kesimpulan umum). Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam fase, yaitu fase operasi konkret (Sudjino, 2018; 49-91):

1) Fase Operasi Konkret (usia 7- 12 tahun)

Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat, obyek yang menjadi sumber berpikir logis

tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan mampu memecahkan masalah. Anak sudah lebih mampu berfikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi karena proses kognitifnya tidak lagi egosentrisme dan lebih logis.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif anak menunjukkan kemampuan seorang anak untuk berfikir. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Faktor Hereditatis

Faktor Hereditas merupakan “totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak, atau segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa konsepsi sebagai masa pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen”. Teori Hereditas atau nativisme yang mendapatkan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa tahap kognitif sudah ditentukan sejak lahir.

2. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Oleh karena itu, itulah perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Faktor lingkungan yang dibahas pada paparan berikut adalah lingkungan, keluarga, sekolah, teman sebaya, dan media masa.

3.Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan hubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

4.Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar dari seseorang yang mempengaruhi kemampuan kognitif. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal). Sehingga manusia berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

5.Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan kepada suatu tujuan dan merupakan dorong untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilihat agar terwujud.

6.Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

2.3 Hakikat Media Kartu

1. Pengertian Media Kartu Kata

Media kartu kata adalah kartu yang berbentuk lembaran-lembaran persegi panjang atau bentuk yang lainnya (bentuk buah, binatang, dan lain-lain) yang bertuliskan kata-kata yang mudah dipahami anak-anak terutama anak-anak yang masih berusia balita. Dengan menggunakan media kartu kata kegiatan pembelajaran di SD dapat dilakukan sambil bermain, karena dengan bermain anak

tidak merasa terbebani untuk belajar membaca seperti orang dewasa, dengan bermain anak menemukan kebebasan untuk berekspresi dan mengutarakan pendapatnya. Setelah anak memahami dan mengerti tulisan dalam kartu kata dengan ukuran yang besar diharapkan juga memahami tulisan dalam bentuk teks book. (Ernawati, 2016: 26).

Menurut Halimatonsakdiah (2016: 116) kartu kata adalah media yang dapat merangsang siswa agar lebih cepat mengenal huruf, membuat minat siswa semakin kuat dalam pengenalan huruf abjad kepada siswa serta dapat merangsang kecerdasan dan ingatan siswa. Menurut Empit (2010: 12), media kartu kata adalah alat praga dari koran berukuran 18 x 16 inci yang dibubuhi gambar menarik, kata, dan ungkapan kalimat. Menurut Siti (2018: 18) media kartu kata dapat digunakan untuk melatih mengeja atau memperkaya kosa kata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa didik untuk memberikan respon yang diinginkan melalui media pembelajaran'. Kartu adalah kertas tebal yang berbentuk segi empat.

Menurut Eka (2017: 65), media kartu kata adalah media yang digunakan untuk membantu meningkatkan daya ingat siswa, karena media ini memberikan pengaruh yang lebih besar dalam mengingat dan memahami kosa kata dan gambar. Menurut Suhrianati (2016: 53), media kartu kata merupakan salah satu ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis dan merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat serta konkrit dengan masalah yang digambarkannya.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa kartu kata adalah media praga dalam pembelajaran baca tulis huruf alphabet terbuat dari kertas origami berwarna berbentuk persegi dengan ukuran 20 cm x 20 cm, terdapat

tulisan atau kata-kata dengan warna yang berbeda. Kartu dibuat dua set, berjumlah 26 kartu yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang berupa huruf vokal dan konsonan dan bagaimana cara membaca permulaan yang baik dan benar serta menstimulasi siswa, memperkuat daya ingat dan kemampuan berfikir siswa.

2. Manfaat Kartu Kata

Kartu kata dapat berupa kardus yang berlapis kertas yang terdiri dari sebuah kata (Vika, dkk, 2017: 46). Manfaat penggunaan kartu kata dapat mengembangkan kemampuan berbahasa siswa menurut Maimunah Hasan adalah yaitu dapat membaca permulaan dengan mudah, membantu siswa dalam mengenal huruf, kosa kata dan gambar, mengembangkan daya ingat otak kanan, dan memperbanyak perbendaharaan kata pada siswa (Yasbiati, 2017: 54).

1. Kelebihan Dan Kekurangan Media Kartu Kata

Masing-masing media mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan media yang digunakan dalam pembelajaran berbahasa. Media kartu kata juga mempunyai kekurangan dan kelebihan, kekurangan dan kelebihannya sebagai berikut:

- a. Mudah dibawa kemana-mana. Dengan ukuran yang kecil sehingga media kartu dapat disimpan dimanapun, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan digunakan dimana saja.
- b. Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun siswa didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. Selain itu pembuatan media ini sangat murah, karena dapat menggunakan barang-barang bekas seperti kardus sebagai kartunya.

- c. Gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian. Sehingga kartu ini akan memudahkan siswa untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf tersebut.
- d. Menyenangkan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu kartu kata yang disusun secara acak yang kemudian harus dipasangkan sesuai antara tulisan (kata) dengan gambarnya. Cara seperti ini juga bisa mengasah aspek kognitif dan motorik kasar siswa (Rahayu, 2018: 76).

Sedangkan kelemahan media kartu kata yaitu siswa hanya dapat mengetahui dan memahami kata yang ada pada media kartu kata, dengan kata lain pengetahuan siswa terbatas pada kartu kata yang disajikan (Yasbiati, 2017: 61).

2. Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Kata

Dalam menggunakan media kartu kata guru harus tau cara menggunakan media tersebut. Guru harus terlebih dahulu tau konten alat bantu yang akan digunakan, dan yang pasti harus sesuai dengan indikator pencapaian yang akan dicapai. Berikut akan dijelaskan langkah-langkah media kartu kata menurut Rahayu (2018: 23-65) dalam pelaksanaannya dikembangkan berdasarkan kegiatan pembelajaran di SD, yakni:

- a. Menentukan tema yang ingin dicapai.

Dalam menerapkan media kartu kata langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah menentukan tema yang ingin dicapai, menentukan tema sangat penting yang harus dikuasai oleh seorang guru, karena dengan tema akan tercapainya tujuan pembelajaran dan memudahkan guru saat membuat

rancangan dan membuat pembelajaran lebih bermakna serta membantu siswa mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas. Jadi tema merupakan aktualisasi konsep minat siswa yang dijadikan fokus perencanaan atau titik awal perencanaan dalam proses pembelajaran.

- b. Guru menyiapkan media kartu kata bergambar dan memperkenalkannya kepada siswa.

Dalam menerapkan media kartu kata melalui wawancara dan observasi langkah selanjutnya yang dilakukan oleh guru adalah mempersiapkan media kartu kata terlebih dahulu dan mengenalkannya kepada siswa. Media merupakan sarana yang penting bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

- c. Guru memperkenalkan dan mengajarkan satu per satu kosakata dan lambang bunyi huruf kepada siswa.

Taman kanak-kanak atau pendidikan prasekolah merupakan wahana yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Untuk itu sangat penting dalam memperkenalkan dan mengajarkan bacaan kata, dan huruf kepada siswa. Kemampuan mengenal huruf dan kata adalah kemampuan siswa dalam mengetahui dan mengenal aksara yang ditangkap melalui indra penglihatan dan pendengaran.

- d. Guru menyiapkan alat dan bahan.

Dalam menerapkan media kartu kata guru menyiapkan alat dan bahan ajar yang dapat menunjang keberhasilan guru dalam menerapkan media kartu kata adalah media visual berupa kartu kata, buku modul TK, lem, kartoon, kartu

huruf, kartu kata, dan pensil. Proses pembelajaran dapat optimal bila guru mampu menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulasi seluruh panca indra siswa. Alat dan bahan yang dipersiapkan oleh guru harus memiliki tingkat kualitas yang berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru dapat memberikan hasil yang terbaik kepada siswa sehingga dapat menentukan kualitas dalam kegiatan pembelajaran.

e. Guru membagi ke dalam beberapa kelompok

Dalam menerapkan media kartu kata setelah guru mengenalkan dan mengajarkan cara bunyi huruf dan kata nya, selanjutnya yang dilakukan oleh guru adalah membagi siswa ke dalam beberapa kelompok sebelum kegiatan dimulai, misalnya dalam kegiatan merangkai huruf abjad menjadi sebuah kata guru membagi siswa ke dalam 3 dan 4 kelompok. Kerja kelompok merupakan strategi belajar mengajar dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan bekerja bersama dalam menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah tertentu, dan berusaha mencapai tujuan bersama.

f. Guru memberikan kegiatan kepada siswa

Dalam menerapkan media kartu kata guru memberikan kegiatan kepada siswa, kegiatan tersebut adalah menirukan tulisan nama hewan sesuai dengan kartu kata, mencocokkan kata sesuai dengan gambar dan merangkai huruf abjad menjadi sebuah kata. Kegiatan pembelajaran sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan siswa. Kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar siswa.

2.4 Hakikat Bola Besar

1. Pengertian Bola Besar

Permainan bola besar merupakan salah satu kategori olahraga yang diajarkan di semua jenjang sekolah, dari SD hingga SMA. Materi tentang bola besar juga dipelajari di perguruan tinggi jurusan keolahragaan. Materi bola besar mencakup aspek kognitif terkait pengertian, jenis, dan contoh permainannya. Untuk lebih memahami materi bola besar, siswa biasanya diinstruksikan untuk mencoba mempraktikkan permainan tersebut. Secara definitif, mengutip buku *Mengenal Permainan Olahraga Bola Besar (2019)* karya Sendang Sri Widiastuti, permainan bola besar adalah cabang olahraga yang dimainkan secara beregu dengan alat bantu utama bola berdiameter lebih dari 50 sentimeter.

Tujuan permainan bola besar adalah membantu meningkatkan kemampuan koordinasi antaranggota tubuh. Di samping itu, jenis olahraga ini juga baik untuk memperkuat kerja sama tim. Contoh Permainan Bola Besar Pada prinsipnya, permainan bola besar adalah olahraga yang dimainkan menggunakan alat bantu utama berupa sebuah bola dengan ukuran lebih dari 50 sentimeter. Jadi, semua permainan yang menggunakan bola berukuran lebih dari 50 sentimeter bisa didefinisikan sebagai permainan bola besar.

Menurut Muhajir (2016: 5) sepakbola merupakan permainan menyepak bola dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri dari kemasukan bola serta pemain dapat menggunakan seluruh anggota badan kecuali bagian lengan.

Viera (2016) mengemukakan bahwa “Bola voli dinamakan oleh dua tim di mana tiap tim beranggotakan dua sampai enam orang dalam satu lapangan berukuran 30 kaki persegi (9 meter persegi) bagi setiap tim, kedua tim dipisahkan oleh net” (hlm 2).

Menurut FIBA (2018) menyatakan bahwa bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang. Tim terdiri dari dua belas pemain termasuk kapten. Setiap regu berusaha mencetak angka. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan memasukkan bola. Berikut ini 3 permainan bola besar dan penjelasannya:

1) Bola Voli

Contoh permainan bola besar yang pertama adalah bola voli. Ini adalah olahraga beregu yang dimainkan menggunakan tangan. Tujuan utamanya adalah menjatuhkan bola di dalam petak area lapangan tim lawan. Permainan ini dimainkan oleh dua tim, dengan anggota masing-masing lima orang. Dua tim tersebut menempati petak area yang dibatasi net (jaring).

2) Sepak Bola

Sepak bola merupakan salah satu olahraga paling digemari di dunia. Penelitian yang dilakukan Nielsen menyimpulkan bahwa 40 persen dari total populasi global tertarik pada sepak bola. Di Indonesia, sepak bola menjadi olahraga paling populer kedua. Setidaknya 68 persen dari total penduduk tanah air menggemari olahraga ini. Catatan tersebut hanya kalah dari bulu tangkis yang memperoleh daya tarik sebesar 71 persen. Secara umum, sepak bola adalah permainan bola

besar beregu dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan sekaligus mempertahankan gawang sendiri agar tidak kebobolan. Permainan ini dilakukan dengan menggiring, menendang, atau menyundul bola, yang penting tidak menyentuh tangan.

3) Bola Basket

Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang termasuk dalam permainan bola besar. Olahraga ini dimainkan oleh dua tim. Masing-masing dari mereka akan bersaing memasukkan bola ke dalam ring lawan sebanyak-banyaknya. Setiap tembakan yang berhasil masuk ke ring lawan akan dihadiahi poin. Tim dengan total poin terbanyak hingga laga usai dianggap sebagai pemenang. Nilai poin tembakan tersebut berbeda-beda ditentukan berdasarkan jarak tembakan. Tembakan yang dilakukan dari dalam garis setengah lingkaran akan mendapatkan poin 2. Sementara itu, jika bola ditembak dari luar garis setengah lingkaran, tim akan mendapatkan 3 poin (three point). Sebuah tim juga bisa memperoleh satu poin dalam satu kali tembakan. Sesuai peraturan basket pada umumnya, poin satu diperoleh jika tembakan dilakukan dalam situasi free throw, atau dalam sepak bola disebut penalti.

2.5 Hakikat Bola Kecil

1. Pengertian Bola Kecil

Pengertian permainan bola kecil adalah permainan yang menggunakan bola kecil sebagai media permainan. Permainan ini dapat digunakan oleh perorangan atau berkelompok. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat materi permainan bola kecil di mana dalam permainan tersebut siswa diharapkan terampil, cekatan, dan mampu bekerjasama dengan temannya. Siswa juga harus

memiliki gerak motorik dan koordinasi yang bagus. Salah satu permainan yang menuntut siswa mempunyai komponen gerak di atas adalah permainan kasti, rounders, tenis meja, bulutangkis, di mana siswa harus mampu melempar, menangkap, dan memukul bola. Untuk itu agar semua itu bisa tercapai seorang guru harus memberikan materi permainan bola kecil itu harus dengan sebaik mungkin.

Menurut Arifin (2016: 16) permainan bola kecil adalah permainan yang menggunakan alat berupa bola berukuran kecil. Pada permainan bola kecil, terdapat gerak lokomotor non lokomotor, dan manipulatif. Permainan bola kecil antara lain tenis meja, permainan bola kasti, bulutangkis, tenis, golf, hockey, softball, dan baseball.

2. Jenis Permainan Bola Kecil

Berikut adalah jenis permainan bola kecil yang sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari.

1. Tenis Meja

Menurut Britannica, tenis meja atau biasa disebut dengan ping-pong adalah permainan yang dilaksanakan di atas meja dengan net di bagian tengah. Maksud dari permainan ini adalah mengalahkan lawan dengan cara memukul bola hingga melewati net dan bola keluar dari area meja. Tenis meja adalah olahraga permainan bola kecil yang populer di seluruh dunia, termasuk Eropa, Asia, terutama China, dan Jepang.

2. Kasti (Baseball)

Baseball atau permainan bola kasti adalah olahraga yang berasal dari bangsa Eropa dan muncul di Indonesia saat masa penjajahan Belanda, Portugal, dan negara Eropa lainnya. Karena masa itu rakyat Indonesia masih minim peralatan untuk bermain bola kasti, maka olahraga ini dilakukan dengan peralatan sederhana dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Saking populernya, permainan bola kasti sempat menjadi pertandingan antar sekolah hingga diajarkan kepada siswa-siswi di sekolah dasar dan menengah di Indonesia.

3. Bulutangkis

Permainan bola kecil lainnya yang tidak kalah terkenal adalah bulutangkis. Menurut Britannica, bulutangkis atau badminton adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan raket dan kok (shuttlecock).

Menurut sejarah, bulutangkis telah dimainkan sejak tahun 1873 dan menjadi cabang olahraga yang mendunia. Sejak zaman Yunani Kuno, China, India, Inggris, bulutangkis menjadi olahraga yang disenangi dan selalu ada turnamennya, baik tingkat nasional maupun internasional.

4. Rounders

Rounders adalah salah satu jenis permainan bola kecil yang berasal dari Inggris dan dianggap lebih dulu ada sebelum ada baseball. Referensi tentang adanya permainan rounders ditemukan melalui buku sejak tahun 1800an dan Asosiasi Rounders Nasional didirikan pada tahun 1943.

Permainan ini biasanya diisi oleh 9 pemain di setiap regunya dan dalam permainan terdapat aktivitas memukul dan melempar bola. Hingga hari ini, rounders masih menjadi permainan olahraga favorit anak-anak di Inggris.

2.6 Hakikat karakter

1. Pengertian Karakter

Karakter berasal dari bahasa Yunani *kharakter* yang berakar dari diksi *kharssein* yang berarti memahat atau mengukir (*to inscribe/to engrave*), karakter bermakna membedakan tanda. Dalam bahasa Indonesia, karakter dapat diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan/tabiat/watak. Karakter dalam *American Heritage Dictionary*, merupakan kualitas sifat, ciri, atribut, serta kemampuan khas yang dimiliki individu yang membedakannya dari pribadi yang lain.

Masnur Muslich menyatakan bahwa karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Selanjutnya, Muchlas Samani berpendapat bahwa karakter dapat dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Pendapat senada juga disampaikan oleh Agus Wibowo, bahwa karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut, dan merupakan mesin yang mendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berujar, dan merespon sesuatu. Selanjutnya, menurut Maksudin yang dimaksud karakter adalah ciri khas setiap individu berkenaan dengan jati dirinya (daya qalbu), yang merupakan saripati kualitas batiniah/rohaniah, cara berpikir, cara berperilaku (sikap dan perbuatan lahiriah) hidup seseorang dan bekerja sama baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sesuatu yang terdapat pada individu yang menjadi ciri khas kepribadian individu yang berbeda dengan orang lain berupa sikap, pikiran, dan tindakan. Ciri khas tiap individu tersebut berguna untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

2.7 Penelitian Yang Relevan

Hasil Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang disusun yaitu:

1. Penelitian yang pertama adalah skripsi yang ditulis oleh Ni Nyoman Parwati, Deska Putu Parmiti, I Nyoman Jampel, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Pendidikan Ganesha tahun 2013 yang berjudul Penerapan Pembelajaran *Picture and Pincture* Berbantu Media Kartu Angka Bergambar Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Taman kanak-Kanak Widhya Brata Mengwi Tahun Ajaran 2010/2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Dengan demikian dapat disimpulkan melalui siklus I dan II bahwa hasil analisis menunjukkan rata- rata presentase perkembangan kognitif anak kelompok

B semester II di TK Widya Brata Mengwi pada siklus I sebesar 53,00% sedangkan siklus II sebesar 93,00% berada pada kategori sangat tinggi ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata presentasi perkembangan kognitif anak dari siklus I ke siklus II sebesar 40% dan berada pada kategori aktif.

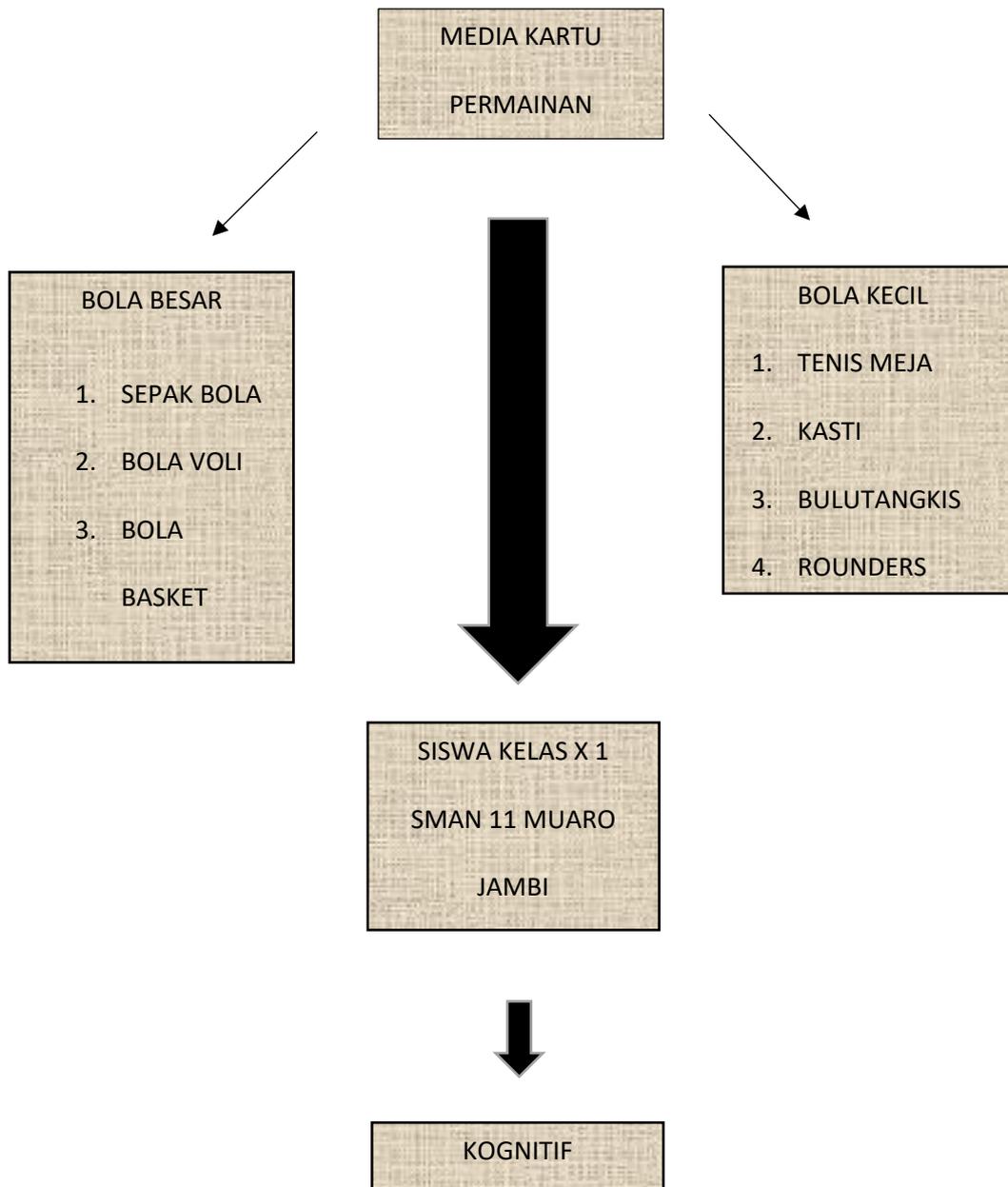
2. Penelitian relevan yang kedua adalah skripsi yang ditulis oleh Selain itu penelitian relevan yang dilakukan Ni Nyoman Nonik, I Gede Raga, I Nyoman Murda, Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Widya Dharma Bondalem Tejakula. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak yang dimiliki masing-masing anak PAUD Widya Dharma Bondalem. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada anak semester II. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan kognitif pada siklus I adalah 55,56% menjadi 70,67% pada siklus II. Jadi peningkatan sebesar 15,11%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode demonstrasi dengan media kartu bergambar mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A PAUD Wiya Dharma Bondalem Kecamatan Tejakula. Pada semester II Tahun Ajaran 2012/2013.

3. Penelitian relevan yang ketiga yang ditulis oleh Astuti, Jurusan Pendidikan Guru PAUD Tambusai yang berjudul Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Kelompok TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya. Analisis data menggunakan teknik

deskriptif presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar.

2.8 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan (Sugiyono, 2019:96). Peneliti akan melakukan metode pembelajaran menggunakan media kartu permainan yang di buat oleh peneliti dalam pelajaran penjas di kelas X 1 SMAN 11 Muaro Jambi, penelitian ini hanya meneliti materi bola besar dan bola kecil. Dalam penelitian ini terdapat ranah afektif, kognitif, dan psikomotor, tetapi peneliti hanya terfokus pada ranah kognitif karna penting bagi peneliti untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dan siswi di SMAN 11 Muaro Jambi.



Gambar 2 1 Bagan krangka berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian merupakan lokasi peneliti dalam melakukan penelitian. Penelitian ini dilakukan di SMAN 11 Muaro Jambi dengan berkonsultasi bersama pembimbing.

Waktu penelitian merupakan masa penulis melakukan penelitian. Waktu penelitian yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini dari tanggal 15 Januari 2024 hingga 22 Januari 2024.

3.2 Jenis Data Dan Sumber Data

Data penelitian skripsi kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran penjas menggunakan media kartu permainan di SMAN 11 Muaro Jambi. Jenis data yang di ambil yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif di peroleh dari penilaian langsung setelah melaksanakan proses media pembelajaran kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran penjas menggunakan media kartu permainan kepada anak-anak yang dilakukan selama 3 kali pertemuan di SMAN 11 Muaro Jambi.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

(Sugiyono 2018:80) Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X (FASE E) I di SMAN 11 Muaro Jambi”.

Menurut (Sugiyono, 2018:81) Sampel adalah bagian besar dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan maka peneliti menggunakan metode sampling simple random sampling. Sampel yang di ambil merupakan siswa kelas X (FASE E) I di SMAN 11 Muaro Jambi.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur merupakan langkah atau metode kegiatan untuk merampungkan suatu aktivitas, lebih tepatnya metode yang pasti untuk mendapatkan solusi dari sebuah masalah (penelitian). Dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul yaitu” Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Menggunakan Media Kartu Permainan Di SMAN 11 Muaro Jambi”. Peneliti melakukan penelitian ini selama 3 kali pertemuan di SMAN 11 Muaro Jambi khususnya di kelas X (FASE E) I.

Dari penelitian yang peneliti tulis terdapat pretest dan posttes. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dapat diukur melalui hasil dari nilai pre-test dan post-test. Pre-test merupakan tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan post-test merupakan tes yang dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran.

- Pertemuan pertama peneliti melakukan penelitian pretest langsung memberikan 50 butir soal tentang 25 soal bola besar dan 25 soal bola kecil. Lalu peneliti akan mengoreksi jawaban dari siswa di kelas X (FASE E) I di SMAN 11 Muaro Jambi tersebut untuk mengetahui sejauh mana

kemampuan kognitif siswa tersebut dalam pembelajaran penjas khususnya di bola besar dan bola kecil.

- Pertemuan kedua, peneliti akan mengajak siswa untuk belajar dengan metode pembelajaran menggunakan media kartu permainan dengan tujuan agar lebih menarik dan dapat mengetahui lebih jauh tentang pembelajaran penjas khususnya di bola besar dan bola kecil.
- Pertemuan ketiga, peneliti melakukan penelitian posttes yaitu merupakan tes akhir untuk siswa dalam mencapai hasil belajar yang dilakukan sebelumnya, dengan cara memberikan soal yang sama tentang bola besar dan bola kecil untuk mengetahui hasil sejauh mana kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran penjas khususnya di bola besar dan bola kecil setelah melakukan 2 kali pertemuan sebelumnya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu dilakukan selama 3 kali pertemuan di SMAN 11 Muaro Jambi dengan melakukan tes menjawab soal-soal sebanyak 50 soal tentang materi bola besar dan bola kecil yang di buat oleh peneliti.

Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dapat diukur melalui hasil dari nilai pre-test dan post-test. Pre-test merupakan tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa dengan memberikan soal tentang bola besar dan bola kecil sebanyak 50 soal sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu permainan. Sedangkan post-test merupakan tes yang sama dengan menggunakan soal yang sama yaitu tentang bola besar dan bola kecil

sebanyak 50 soal yang dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu permainan.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian di isi oleh siswa dan siswi kelas X (FASE E) 1 di SMAN 11 Muaro Jambi, sebagai penilaian kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran penjas menggunakan tes soal-soal sebanyak 50 soal tentang materi bola besar dan bola kecil. Alternatife jawaban diberikan dengan lima alternatife jawaban, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Soal-soal yang disebarakan kepada siswa dan siswi untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran penjas materi bola besar dan bola kecil menggunakan media kartu permainan. Data hasil yang disajikan dalam bentuk tabel dan dianalisis dengan Langkah - langkah perhitungan nilai adalah sebagai berikut (Kamelta, 2013:144).

- a. Jumlah soal yang benar $\times 2 = 100\%$
- b. Interpretasi hasil penelitian

Setelah didapatkan jawaban responden selanjutnya diberikan penafsiran atau penilaian terhadap hasil penelitian. Peneliti menggunakan metode penafsiran menurut Arikunto (dalam Kamelta, 2013:144) seperti tabel berikut.

Tabel 3. 1 Kategori Nilai

No	Batas Interval	Kategori Penilaian
1	0-20	Sangat Rendah
2	21-40	Rendah
3	41-60	Sedang
4	61-80	Tinggi
5	81-100	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (dalam Kamelta, 2013:144)

Teknik pengumpulan data untuk responden mengumpulkan data sesuai tata cara penelitian sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Menurut Sugiyono (2021 : 410), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan memberikan soal-soal sebanyak 50 soal tentang materi bola besar dan bola kecil.

3.6.1 Teknis Analisis Data

Data yang dikumpulkan merupakan data kuantitatif. Teknik ini dipilih peneliti untuk menghasilkan data kuantitatif, yaitu data yang di peroleh dari hasil penilaian secara langsung terhadap para peserta didik mengenai model pembelajaran yang telah di terapkan dengan cara memberikan 50 butir pertanyaan dengan materi bola besar dan bola kecil yang nantinya akan dinilai oleh peneliti dari hasil dari 50 pertanyaan tersebut dihitung menggunakan skala likert sugiyono.

3.6.2 Reduksi Data

“Mereduksi data bisa diartikan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari pola dan temanya”, (Sugiyono, 2021: 440). Dengan mereduksi data akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Proses reduksi berlangsung terus selama pelaksanaan penelitian bahkan peneliti memulai sebelum pengumpulan data dilakukan dan selesai sampai penelitian berakhir. Reduksi dimulai sewaktu peneliti memutuskan kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data yang digunakan. Selama pengumpulan data berlangsung, reduksi data dapat berupa membuat ringkasan, mengkode, memusatkan tema, membuat batas permasalahan, dan menulis memo.

3.6.3 Penyajian Data

“Penelitian kuantitatif penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya”, (Sugiyono, 2021: 442). Sajian ini merupakan kalimat yang disusun secara logis dan sistematis, sehingga bila dibaca akan bisa mudah dipahami berbagai hal yang terjadi dan memungkinkan peneliti untuk berbuat sesuatu pada analisis ataupun tindakan lain berdasarkan pemahamannya tersebut untuk mengajarkan suatu analisis ataupun tindakan lain berdasarkan penelitian tersebut. Penyajian data yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi penulis lakukan untuk mendapatkan analisis kuantitatif yang valid.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

1. Uji Deskriptif

Penelitian mengenai kemampuan kognitif melalui media kartu permainan ini dilakukan di SMAN 11 Muaro Jambi khususnya pada siswa kelas X (Fase E) 1, dengan jumlah responden 27 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan test tertulis kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media kartu permainan, khususnya pada pembelajaran Penjasorkes, pada materi bola besar dan bola kecil.

Data penelitian hasil penelitian disajikan sebagaimana tabel-tabel dan rumus berikut:

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

No.	Interval	Frekuensi	Kumulatif
1	81-100	10	10
2	61-80	8	18
3	41-60	7	25
4	21-40	2	27
5	0-20	0	
Total		27	

Data pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa berkisar antara 81-100 sejumlah 10 siswa dan nilai terendah adalah 21-40 diperoleh oleh 2 siswa.

Dalam menentukan kategorisasi kemampuan kognitif siswa kelas X (Fase E) 1 SMAN 11 Muaro Jambi menggunakan tabel di bawah ini;

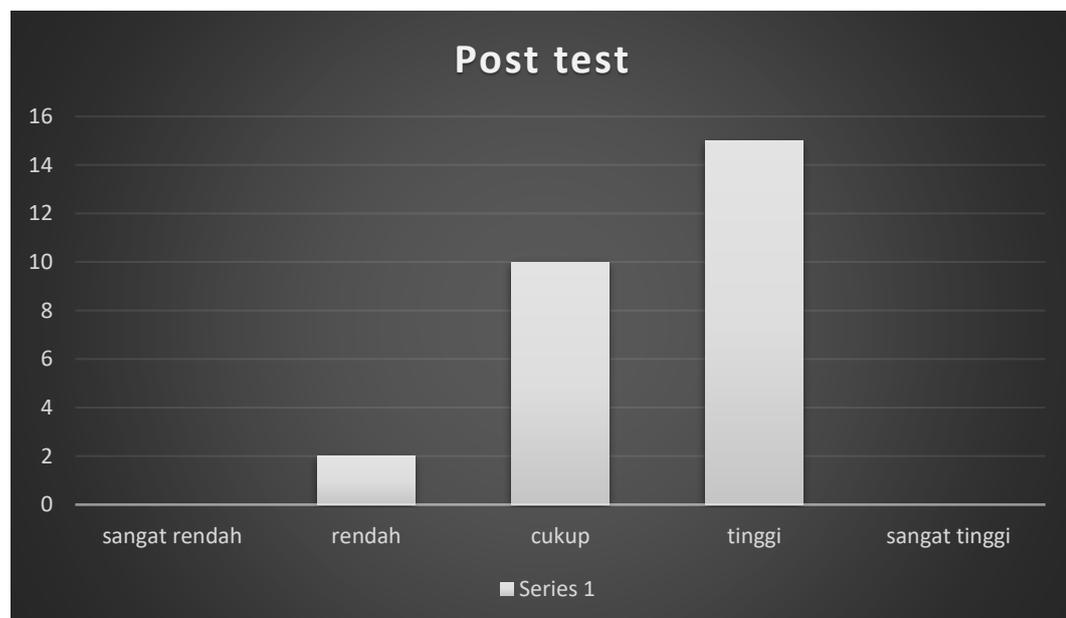
Tabel 4.2 Kategorisasi Post Test Kemampuan Kognitif siswa

Interval	Kategori	Post test	Persentase (%)
81-100	Sangat Tinggi	0	0
61-80	Tinggi	15	55,56
41-60	Cukup	10	37,03
21-40	Rendah	2	7,41
0-20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		27	100

Sumber: Data Primer Yang Diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat disimpulkan bahwa post test dari 27 siswa kelas X (Fase E) 1 SMAN 11 Muaro Jambi 15 siswa (55,56%) masuk dalam kategori tinggi, 10 siswa (37,03%) masuk dalam kategori cukup, 2 siswa (7,41%) masuk dalam kategori rendah.

Hasil penelitian tersebut juga akan ditampilkan dalam bentuk diagram supaya lebih mudah dalam melihat hasil dari penelitiannya.



Gambar 4.1 Kategorisasi Pre Test Kemampuan Kognitif Siswa

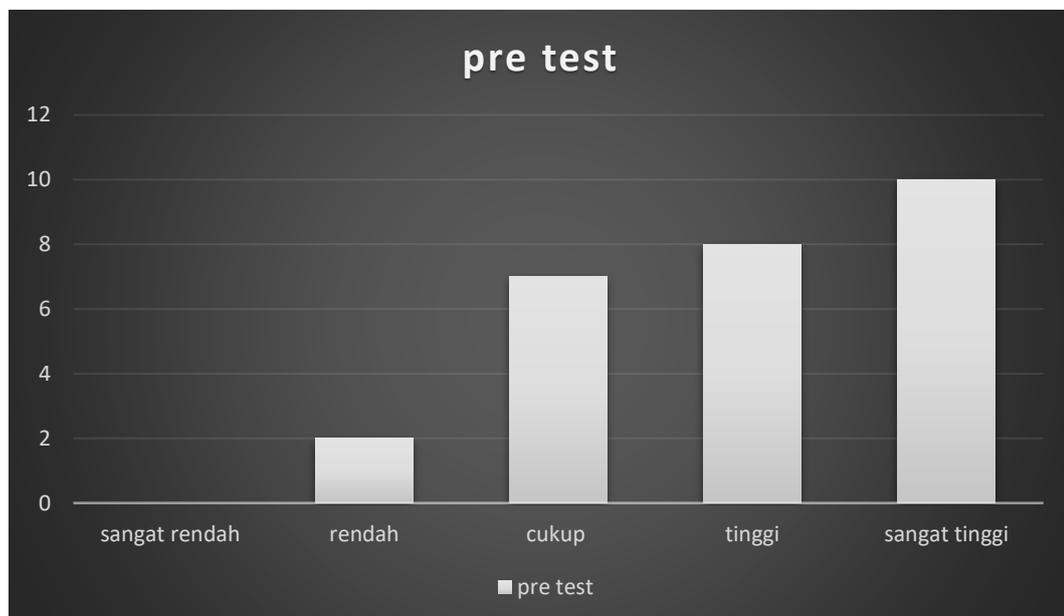
Tabel 4. 3 Kategorisasi Pre Test Kemampuan Kognitif siswa

Interval	Kategori	Pre test	Persentase (%)
81-100	Sangat Tinggi	10	37,03
61-80	Tinggi	8	29,96
41-60	Cukup	7	25,60
21-40	Rendah	2	7,41
0-20	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		27	100

Sumber: Data Primer Yang Diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat disimpulkan bahwa pre test dari 27 siswa kelas X (Fase E) 1 SMAN 11 Muaro Jambi 10 siswa (37,03%) masuk dalam kategori sangat tinggi, 8 siswa (29,96%) masuk dalam kategori tinggi, 7 siswa (25,60%) masuk dalam kategori cukup, dan 2 siswa (7,41%) masuk dalam ketagori rendah.

Hasil penelitian tersebut juga akan ditampilkan dalam bentuk diagram supaya lebih mudah dalam melihat hasil dari penelitiannya.



Gambar 4.2. Kategorisasi Pre Test Kemampuan Kognitif Siswa

4.2 Pembahasan

Dari hasil analisis terlihat bahwa penggunaan media kartu permainan yang dilakukan terhadap siswa kelas X (Fase E) 1 SMAN 11 Muaro Jambi memberikan perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif khususnya dalam pembelajaran penjas materi bola besar dan bola kecil.

Penggunaan media kartu permainan memberikan peningkatan terhadap kemampuan kognitif siswa, dari hasil nilai test yang dilakukan jika sebelum penggunaan media kartu permainan nilai tertinggi yang diperoleh pada rentang 61-80 pada 15 siswa dan nilai terendah pada rentang 21-40 sejumlah 2 siswa, setelah adanya penggunaan media kartu permainan kemampuan kognitif siswa memiliki nilai tertinggi pada rentang 81-100 yang diperoleh 10 siswa dan rentang terendah pada nilai 21-40 pada 2 siswa. Hal ini membuktikan bahwa dari nilai tertinggi yang diperoleh maupun jumlah siswa yang memiliki nilai tertinggi mengalami kenaikan, sehingga adanya penggunaan media kartu permainan memberikan peningkatan terhadap kemampuan kognitif siswa kelas X (Fase E) 1 di SMAN 11 Muaro Jambi.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya, tetapi tentunya masih banyak memiliki keterbatasan dan kekurangan dalam pelaksanaannya, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mampu mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi soal-soal tes.

2. Instrumen yang digunakan adalah soal-soal tes materi bola besar dan bola kecil tertutu, sehingga responden hanya memberikan jawaban berdasarkan pilihan yang ada.

Tabel 4. 4 Kartu Clue

No	Bola Besar & Bola Kecil	Kartu Clue
1.	Sepak bola	

2.

Bola Voli



3.

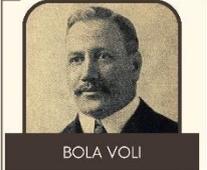
Basket



4.	Rounders	 <p>KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MATERI BOLA BESAR DAN BOLA KECIL MENGGUNAKAN MEDIA KARTU PERMAINAN UNTUK KELAS X (FASE E) I DI SMAN II MUARO JAMBI</p> <p>M KHOIRUL ARDANI/KIA120074</p>
5.	Bulutangkis	 <p>KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MATERI BOLA BESAR DAN BOLA KECIL MENGGUNAKAN MEDIA KARTU PERMAINAN UNTUK KELAS X (FASE E) I DI SMAN II MUARO JAMBI</p> <p>M KHOIRUL ARDANI/KIA120074</p>

Tabel 4.5 Kartu Permainan

No	Bola Besar & Bola Kecil	Karu Permainan
1.	Sepak Bola	<div data-bbox="948 412 1270 864" style="text-align: center;"> <p>SEPAK BOLA</p>  <p>Sepak Bola</p> <p>pengertian sepak bola adalah permainan menggunakan bola sepak dengan 11 orang pemain dalam satu tim. Sepak bola dimainkan di atas lapangan rumput hijau dengan panjang 90-120 meter dan lebar 90 meter</p> <p>Kartu Permainan</p> </div> <div data-bbox="948 936 1270 1388" style="text-align: center;"> <p>SEPAK BOLA</p>  <p>Sepak Bola</p> <p>shooting. Shooting adalah tendangan yang dilakukan pemain sepak bola dengan kekuatan punggung kaki untuk menciptakan gol ke gawang lawan.</p> <p>Kartu Permainan</p> </div> <div data-bbox="948 1460 1270 1912" style="text-align: center;"> <p>SEPAK BOLA</p>  <p>sepak bola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kicking (menendang bola) • Passing (mengoper/mengumpan bola) • Shooting (menembak bola) • Dribbling (mengagring bola) • Heading (menyundul bola) <p>Kartu Permainan</p> </div>

		<div data-bbox="948 230 1270 680"> <p>SEPAK BOLA</p>  <p>SEPAK BOLA</p> <p>Ukuran Lapangan Sepak Bola Standar FIFA lapangan yang digunakan harus memiliki panjang minimal 100 meter dan maksimal 110 meter, serta lebar minimal 64 meter dan maksimal 75 meter.</p> <p>Kartu Permainan</p> </div>
2.	Bola Voli	<div data-bbox="948 757 1270 1207"> <p>BOLA VOLI</p>  <p>BOLA VOLI</p> <p>Passing, passing adalah pengoperan dalam bola voli adalah usaha untuk memindahkan bola dengan suatu cara tertentu di dalam wilayah permainan tim sendiri, bisa lewat atas maupun bawah.</p> <p>Kartu Permainan</p> </div> <div data-bbox="948 1279 1270 1729"> <p>BOLA VOLI</p>  <p>BOLA VOLI</p> <p>William G. Morgan</p> <p>Kartu Permainan</p> </div>

		<div data-bbox="948 230 1270 680"> <p>BOLA VOLI</p>  <p>BOLA VOLI</p> <p>AMERIKA SERIKAT</p> <p>Kartu Permainan</p> </div> <div data-bbox="948 752 1270 1202"> <p>BOLA VOLI</p>  <p>BOLA VOLI</p> <p>Pengertian bola voli secara umum adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing beranggotakan enam orang, yang saling bertatapapan di atas lapangan persegi. Tujuannya adalah memasukkan bola ke dalam area lawan dengan cara melemparkan bola di atas net.</p> <p>Kartu Permainan</p> </div>
3.	Basket	<div data-bbox="948 1279 1270 1729"> <p>BOLA BASKET</p>  <p>Bola basket</p> <p>Bola basket merupakan salah satu jenis olahraga yang menggunakan bola besar. Bola dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari dua tim yang masing-masing beranggotakan lima orang. Kedua tim tersebut bersaing untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke ring/basket lawan.</p> <p>Kartu Permainan</p> </div>

		<div data-bbox="948 230 1270 683"> <p style="text-align: center;">BOLA BASKET</p>  <p style="text-align: center;">Teknik chest pass adalah teknik passing atau mengumpung bola basket ke arah teman satu tim yang dilakukan dari depan dada.</p> <p style="text-align: center;">Kartu Permainan</p> </div> <div data-bbox="948 754 1270 1207"> <p style="text-align: center;">BOLA BASKET</p>  <p style="text-align: center;">Perandingan bola basket bisa dimainkan 220 menit atau dapat juga dimainkan dengan waktu 4 x 12 menit.</p> <p style="text-align: center;">Kartu Permainan</p> </div> <div data-bbox="948 1279 1270 1731"> <p style="text-align: center;">BOLA BASKET</p>  <p style="text-align: center;">Fédération Internationale de Basketball (FIBA) atau Federasi Bola Basket Internasional adalah badan pengatur internasional bola basket.</p> <p style="text-align: center;">Kartu Permainan</p> </div>
--	--	---

4.

Rounders

ROUNDERS

Rounders

Rounders adalah salah satu jenis permainan bola kecil yang dimainkan oleh dua tim, setiap tim terdiri dari 9 (sembilan) orang pemain. Salah satu tim menjadi tim pemukul dan tim lainnya menjadi tim penjaga. Tujuan permainan rounders adalah untuk mendapatkan poin dan memenangkan pertandingan.

Kartu Permainan

ROUNDERS

ROUNDERS

Dalam permainan rounders Pemukul diberikan kesempatan memukul sebanyak 3 kali.

Kartu Permainan

ROUNDERS

ROUNDERS

Permainan rounders berasal dari negara Inggris dan mulai populer di Indonesia tahun 1950.

Kartu Permainan

		<div data-bbox="948 230 1270 683"> <h2 style="text-align: center;">ROUNDERS</h2>  <p style="text-align: center;">ROUNDERS</p> <p style="text-align: center;"><small>Permainan Bola Kasti, Base</small></p> <p style="text-align: center;">Kartu Permainan</p> </div>
<p>5.</p>	<h2 style="text-align: center;">Bulutangkis</h2>	<div data-bbox="948 757 1270 1207"> <h2 style="text-align: center;">BULUTANGKIS</h2>  <p style="text-align: center;">BULUTANGKIS</p> <p style="text-align: center;"><small>Bulu tangkis atau yang dikenal dengan nama badminton merupakan suatu permainan olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang atau dua pasangan yang saling berlawanan.</small></p> <p style="text-align: center;">Kartu Permainan</p> </div> <div data-bbox="948 1279 1270 1729"> <h2 style="text-align: center;">BULUTANGKIS</h2>  <p style="text-align: center;">BULUTANGKIS</p> <p style="text-align: center;"><small>Induk organisasi bulu tangkis di Indonesia adalah PBSI yang merupakan singkatan dari Persatuan Bulu Tangkis Seluruh Indonesia.</small></p> <p style="text-align: center;">Kartu Permainan</p> </div>

		<div data-bbox="948 230 1270 680"><h3>BULUTANGKIS</h3><p>BULUTANGKIS</p><p>Ada tiga peralatan utama yakni raket, net dan shuttlecock (kok). Sarana lainnya adalah lapangan dan sepatu yang dipakai pemain.</p><p>Kartu Permainan</p></div> <div data-bbox="948 752 1270 1202"><h3>BULUTANGKIS</h3><p>BULUTANGKIS</p><p>Toulik Hikayat (lahir 10 Agustus 1981) adalah mantan pemain <u>bulutangkis</u> tunggal putra asal <u>Indonesia</u>.</p><p>Kartu Permainan</p></div>
--	--	---

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran penjas materi bola besar dan bola kecil menggunakan media kartu permainan kelas X (Fase E) 1 di SMAN 11 Muaro Jambi yang ditunjukkan hari pertama, dengan nilai tertinggi yang diperoleh siswa berkisar antara 70-76 sejumlah 10 siswa dan nilai terendah adalah 40-68 diperoleh oleh 17 siswa, setelah adanya penggunaan media kartu permainan kemampuan kognitif siswa meningkat dengan nilai tertinggi berkisar antara 74-98 diperoleh oleh 14 siswa dan nilai terendah adalah 38-66 diperoleh oleh 13 siswa.

2. Terdapat peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjas materi bola besar dan bola kecil menggunakan media kartu permainan kelas X (Fase E) 1 di SMAN 11 Muaro Jambi, Menunjukkan bahwa hari pertama yaitu pre-test sebelum penerapan media kartu jumlah siswa yang mendapatkan nilai rendah adalah 2 siswa, sedang 10 siswa, tinggi 15 siswa. Dan pada hari kedua post-test setelah penerapan media kartu jumlah siswa yang mendapatkan nilai rendah adalah 2 siswa, sedang 7 siswa, tinggi 8 siswa, sangat tinggi 10 siswa.

B. Saran

1. Sekolah diharapkan memberikan dukungan dalam pengembangan media pembelajaran alternatif, yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa
2. Bagi guru olahraga diharapkan dapat menciptakan berbagai dan bermacam-macam kreasi dalam pembelajaran penjas yang lebih menarik lainnya dalam memicu kemampuan kognitif siswa agar lebih menarik.

3. Peneliti selanjutnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat mengembangkan bahasan tentang kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran penjas menggunakan media kartu permainan dan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, M. 2010. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar, Cet. XIV*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Aqib, Z. 2011. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Arikunto S. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, A 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bahri, SD 2010. *Strategi Belajar Mengajar. Cet. IV*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom, T. P. (2023). Teori Pendidikan Tuntas Mastery Learning Benyamin S. Bloom Tarbawi, Vol. 6 No. 1 Februari 2023.
- Daryanto. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Jaya, P. K. (2016). *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya*.
- Kognitif, P. P. (2013). *Penerapan Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Dapat Meningkatkan Perkembangan Kognitif*.

Materi Permainan Bola Besar, P. D. (2023). *Materi Permainan Bola Besar, Pengertian, Dan Contohnya.*

Meningkatkan, P. M. (2022). *Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan, 13-20.*

Paud, U. M. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di Paud.*

Sujiono Dkk. 2018. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung : Alfabeta

Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana.

Tejakula, P. M. (2013). *Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di Paud Widya Dharma Bondalem Tejakula.*

Utara, K. K. (2021). *Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Penjasorkes Menggunakan Media Video Di Smk Muhamadiyah 2 Klaten Utara, 1-3.*

Zainal, A. 2013. *Model-Model, Media, Dan Strategi Kontekstual (Inovatif), Cet.*

IV. Bandung: CV. Yrama Widya.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus Pinang Masak Jl. Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 155/UN21.3/PT.01.04/2024
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

12 Januari 2024

Yth. Kepala SMAN 11 Muaro Jambi

Di
Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami
atas nama

Nama : **M. Khoirul Ardani**
NIM : **K1A120074**
Program Studi : Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
Jurusan : Pendidikan Olahraga dan Kepeleatihan
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Boy Indrayana, S.Pd., M.Pd
2. Ahmad Muzaffar, S.Pd., M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna penyusunan Skripsi yang
berjudul: **"Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Penjas
Materi Bola Besar dan Bola Kecil Menggunakan Media Kartu
Permainan untuk Kelas X (Fase E) 1 di SMAN 11 Muaro Jambi."**

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya mahasiswa yang
bersangkutan dapat diizinkan melakukan penelitian ditempat yang
Saudara pimpin dari tanggal **15 Januari s.d. 22 Januari 2024**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

a.n. Dekan,
Wakil Dekan BAKSI,



Lampiran 2

Surat keterangan penelitian dari sekolah



**PEMERINTAH PROVINSI JAMBI
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 11 MUARO JAMBI**



Alamat : Jl. Lintas Timur km.16 Mendalo Darat Kec. Jambi Luar Kota Kode Pos : 36361

SURAT KETERANGAN
Nomor : 423.5/045/SMAN 11-MJ/1/2024

Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri 11 Muaro Jambi dengan ini, menerangkan bahwa :

Nama : M. Khoirul Ardani
NIM : K1A120074
Program Studi : Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

Bahwa nama mahasiswa tersebut di atas memang benar telah melaksanakan penelitian guna penyusunan skripsi yang berjudul “Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Penjas Materi Bola Besar dan Bola Kecil Menggunakan Media Kartu Permainan untuk kelas X (Fase E) 1 di SMAN 11 Muaro Jambi.” dilaksanakan pada tanggal 15 s.d 22 Januari 2024.

Demikian surat keterangan ini kami buat dan kami berikan untuk dapat diketahui dan dipergunakan seperlunya, terima kasih.

Diberikan Di : Mendalo Darat
Tanggal : 23 Januari 2024



Kepala
Muryadi S.Pd., M. Pd
NIP. 197610102005011012

Lampiran 3

**SOAL-SOAL TES PENELITIAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PENJAS MATERI BOLA BESAR DAN BOLA
KECIL MENGGUNAKAN MEDIA KARTU PERMAINAN UNTUK
KELAS X (FASE E) 1 DI SMAN 11 MUARO JAMBI**

NAMA:

KELAS:

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Teknik dasar bola voli yang wajib pertama kali dipelajari oleh pemula ialah ...
 - a. servis
 - b. passing
 - c. blocking
 - d. smash
2. Permainan bola voli diciptakan oleh ...
 - a. James A. Naismith
 - b. Hasley. T
 - c. M. Luther
 - d. Wiliam G. Morgan
3. Permainan bola voli diciptakan pada tahun ...
 - a. 1875
 - b. 1885
 - c. 1895
 - d. 1865
4. Jumlah pemain bola voli dalam satu regu adalah ...
 - a. 5 orang
 - b. 6 orang
 - c. 7 orang
 - d. 8 orang
5. bola voli berasal dari negara ...
 - a. Amerika Serikat
 - b. Inggris
 - c. Prancis
 - d. Belanda
6. Pada umumnya lapangan Bola Voli adalah...
 - a. 8 m x 18 m
 - b. 9 m x 18 m
 - c. 10 m x 18 m

- d. 12 m x 12 m
7. Pemain yang bertugas mengolah bola untuk penyerang dalam voli disebut ...
- a. Spiker
 - b. Libero
 - c. Tosser
 - d. Server
8. Saat bermain sepak bola, bagian tubuh mana yang tidak boleh dipakai selain kiper
- a. kepala
 - b. dada
 - c. tangan
 - d. kaki
9. Sebutkan ukuran panjang dan lebar lapangan sepak bola.....
- a. 75 m – 90 m
 - b. 64 m – 75 m
 - c. 80 m – 95 m
 - d. 100 m – 110 m
10. Berikut ini adalah teknik dasar dalam pertandingan sepak bola, kecuali.....
- a. Tendang bola dengan kaki bagian dalam Anda
 - b. Tendang bola dengan kaki luar
 - c. Tendang bola dengan punggung kaki Anda
 - d. pegang bola dengan tangan Anda
11. Seorang pemain di belakang tangannya menyentuh bola di daerah kotak penalti, maka hukuman apa yang diberikan oleh wasit.....
- a. tendangan bebas
 - b. tendangan penalti
 - c. lemparan sudut
 - d. lemparan ke dalam
12. Berikut ini adalah keterampilan teknis yang harus dimiliki oleh pemain sepak bola, kecuali.....
- a. passing
 - b. shooting
 - c. heading
 - d. lay up shoot
13. Permainan sepak bola adalah olahraga beregu yang terdiri dari...
- a. 8 pemain
 - b. 13 pemain
 - c. 10 pemain
 - d. 11 pemain
14. Sepak bola termasuk jenis olah raga
- a. Atletik
 - b. Senam
 - c. permainan bola besar
 - d. permainan bola kecil

15. Teknik yang diterapkan dalam mengoper bola jarak dekat dalam permainan bola basket yaitu..
- chest pass
 - jeveline pass
 - overhead pass
 - bound pass
16. Permainan bola basket dimainkan oleh.... pemain
- 3
 - 2
 - 4
 - 6
17. Teknik menembak sembari melayang dalam permainan bola basket disebut dengan....
- dribbling
 - jump short
 - shooting
 - lay up shoot
18. Pertandingan bola basket bisa dimainkan 220 menit atau dapat juga dimainkan dengan waktu....
- 4 x 8 menit
 - 4 x 15 menit
 - 4 x 12 menit
 - 4 x 13 menit
19. Induk organisasi bola basket tingkat internasional adalah....
- PB VSI
 - PERBASI
 - PBSI
 - FIBA
20. Berjalan atau berlari sambil memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan dinamakan ...
- Slam dunk
 - Rebound
 - Pivot
 - Dribbling
21. Salah satu peralatan tenis meja yang biasa digunakan untuk memukul bola disebut ...
- net
 - bola
 - meja
 - bet
22. Tinggi net pada permainan tenis meja adalah ...
- 15,0 cm
 - 15,25 cm
 - 152,5 cm

- d. 76 cm
- 23. Macam-macam pukulan dalam permainan tenis meja, antara lain ...
 - a. Smash, backhand, forehand
 - b. Drive, dropshot, horizontal
 - c. Vertical, lurus, lob
 - d. Smash, vertical, lob
- 24. Tenis meja merupakan permainan yang menggunakan jenis bola ...
 - a. besar
 - b. sedang
 - c. kecil
 - d. karet
- 25. Nama lain permainan tenis meja adalah ...
 - a. bola bakar
 - b. tekong
 - c. badminton
 - d. ping-pong
- 26. Dasar permainan tenis meja adalah ...
 - a. memukul
 - b. berlari
 - c. melompat
 - d. melempar
- 27. ITTF kepanjangan dari ...
 - a. International Table Tennis Federation
 - b. Indonesia Tabel Tennis Federation
 - c. Inggris Table Tennis Federation
 - d. Indonesia Tabel Tennis Federation
- 28. pemain terakhir dalam permainan kasti berhak memukul sebanyak ... kali
 - a. satu
 - b. dua
 - c. tiga
 - d. empat
- 29. bentuk lapangan dalam permainan kasti dengan peraturan sederhana adalah ...
 - a. segitiga
 - b. segiempat
 - c. segilima
 - d. segienam
- 30. lemparan tercepat dalam permainan kasti adalah lemparan
 - a. melambung
 - b. mendatar
 - c. menyusur tanah
 - d. mengayun
- 31. berikut ini yang tidak termasuk ketrampilan dasar permainan kasti adalah
 - a. melempar
 - b. menangkap

- c. memukul
 - d. menendang
32. Kasti termasuk permainan
- a. bola kecil
 - b. bola besar
 - c. anak – anak
 - d. orang dewasa
33. permainan kasti dengan peraturan sederhana, setiap regu berjumlah ... pemain
- a. 10
 - b. 11
 - c. 12
 - d. 13\
34. lemparan yang digunakan untuk memberikan bola kepada teman yang letaknya jauh dinamakan lemparan ...
- a. tinggi
 - b. rendah
 - c. datar
 - d. melambung
35. Induk organisasi Bulutangkis seluruh Indonesia adalah
- a. Perbasi
 - b. PBSI
 - c. PBVSI
 - d. PTMS
36. Game Set dalam permainan bulutangkis adalah
- a. skor 0-21
 - b. skor 0-22
 - c. skor 0-25
 - d. skor 0-19
37. Pukulan yang mematikan dalam bulu tangkis dinamakan
- a. Pukulan lob
 - b. Pukulan smash
 - c. Pukulan servis
 - d. Pukulan dropshot
38. Jumlah bulu pada shuttlecock bulu tangkis yaitu ...
- a. 20 bulu
 - b. 17 bulu
 - c. 16 bulu
 - d. 15 bulu
39. Pada pertandingan bulu tangkis putra deuce (yus) diberikan jika kedudukan angka ...
- a. 20- 20
 - b. 18 -18
 - c. 17 – 17

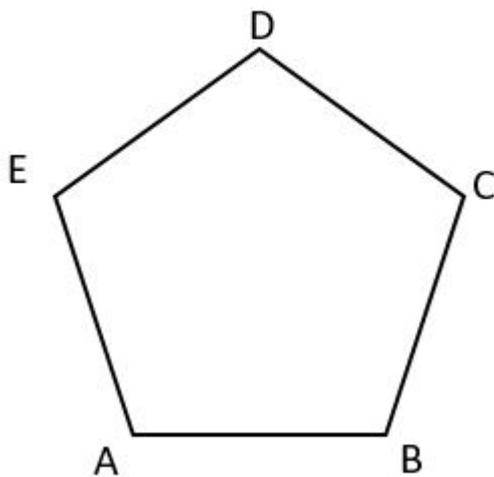
- d. 19 -19
40. Pada pertandingan bulu tangkis putra deuce (yus) diberikan jika kedudukan angka
- 24 – 24
 - 21 – 21
 - 20 – 20
 - 15 – 15
41. Berikut ini yang merupakan Pebulutangkis asal Indonesia....
- Rio Harianto
 - Taufik Hidayat
 - Evan Dimas
 - Chris John
42. Tujuan pukulan servis dalam permainan bulu tangkis adalah
- Menyajikan teknik permainan
 - Sebagai persyaratan permainan
 - Sebagai pembuka permainan
 - Sebagai serangan pertama
43. Permainan bulu tangkis berasal dari negara
- Inggris
 - Amerika
 - Jerman
 - India
44. Jumlah base (ruang hinggap) dalam permainan rounders adalah...
- 3
 - 2
 - 5
 - 4
45. Pemukul diberikan kesempatan memukul sebanyak ... kali.
- 1
 - 2
 - 3
 - 4
45. Alat pemukul rounders terbuat dari
- besi
 - baja
 - kayu
 - karet
46. Rounders dikenal di Indonesia pada tahun
- 1980
 - 1970
 - 1960
 - 1950
47. Alat yang dibutuhkan dalam permainan rounders adalah....
- Kaca Mata, helm, Base

- b. Pemukul, Kaca Mata, Base
- c. Pemukul, Bola Kasti, Base
- d. Sarung tangan, Kaca Mata, Pemukul

48. Permainan bola kecil yang menyerupai permainan kasti dengan peraturan yang sedikit berbeda dan terdiri dari 2 regu (regu jaga dan regu main) adalah pengertian dari

- a. Basket
- b. Voli
- c. Pecah piring
- d. Rounders

49.



Gambar berikut adalah bentuk lapangan Rounders berbentuk...

- a. Segitiga
 - b. Trapesium
 - c. Segilima
 - d. Segienam
50. Alat pemukul rounders disebut dengan nama
- a. raket
 - b. stik
 - c. bat
 - d. bet

Lampiran 4

Hasil Kusioner

NO	NAMA	JUMLAH SOAL BENAR H 1	NILAI Pre-test	JUMLAH SOAL BENAR H 2	NILAI Post-test
1	ADE IRMA INDRIANI	20	40	45	90
2	AFIF NADIL ABRAR	20	40	32	64
3	AGUS FRIANTO WALU SIHOMBING	37	74	33	66
4	AISYAH ALMAFIRAH	23	46	33	66
5	ALIA FEBRI NAYLAUL JANNAH	37	74	33	66
6	CIKA NELSA SARI	34	68	23	46
7	DAFFA ABDUR RASYID	31	62	49	98
8	DENI SAPUTRA	35	70	33	66
9	DILLA MEIDIARNI	36	72	44	88
10	FEGO WAHYU PRATAMA	26	52	43	86
11	GHINA SALSABILA	32	64	28	56
12	GIDEON PASARIBU	25	50	29	58
13	IRA PUTRI ANAKA MANURUNG	35	70	30	60
14	KEYSAR AKBAR	38	76	44	88
15	LUTFIH SAHATA HAKIM SIREGAR	28	56	43	86
16	M. ZAKI	32	64	43	86
17	MEI ROBRI AWALLIYAH	32	64	19	38
18	MEIDIKA BAGASKARA	29	58	41	82
19	MUHAMMAD SOFYAN	36	72	43	86
20	NAUFAL SYAMIL ADZ DZAKI	37	74	33	66
21	OPRAN SIMARMATA	24	48	43	86

22	ROBRTO MANALU	24	48	44	88
23	SAHFIRA HESA AL AZKIYA	36	72	29	58
24	SELLA RAMADHANI	25	50	45	90
25	SRI UTAMI BR PASARIU	28	56	19	38
26	SYAKILA ADEKHA	37	74	37	74
27	VIONAULI SIALLAGAN	28	56	37	74

Lampiran 5

Perbandingan persen nilai

Jumlah Nilai	Hari I Pre-test	Hari II Post-test
27 Siswa	1780	1950

Hari	Jumlah Siswa	Jumlah nilai	Hasil
1	27 Siswa	1780	65 %
2	27 Siswa	1950	72 %

Lampiran 6

Dokumentasi penelitian

1. Penelitian pretest menggunakan soal-soal tes

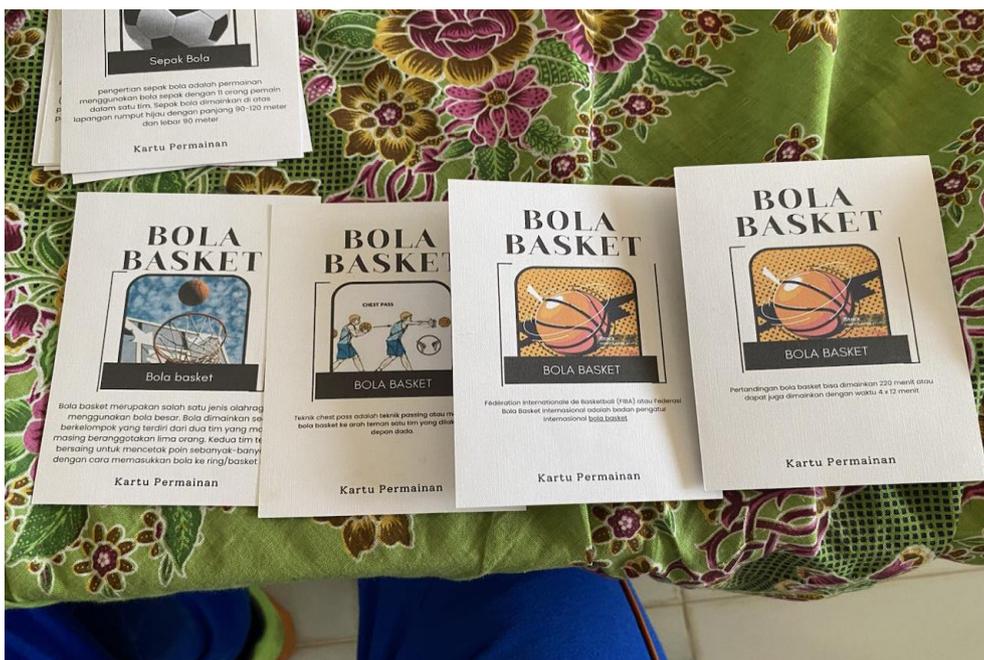
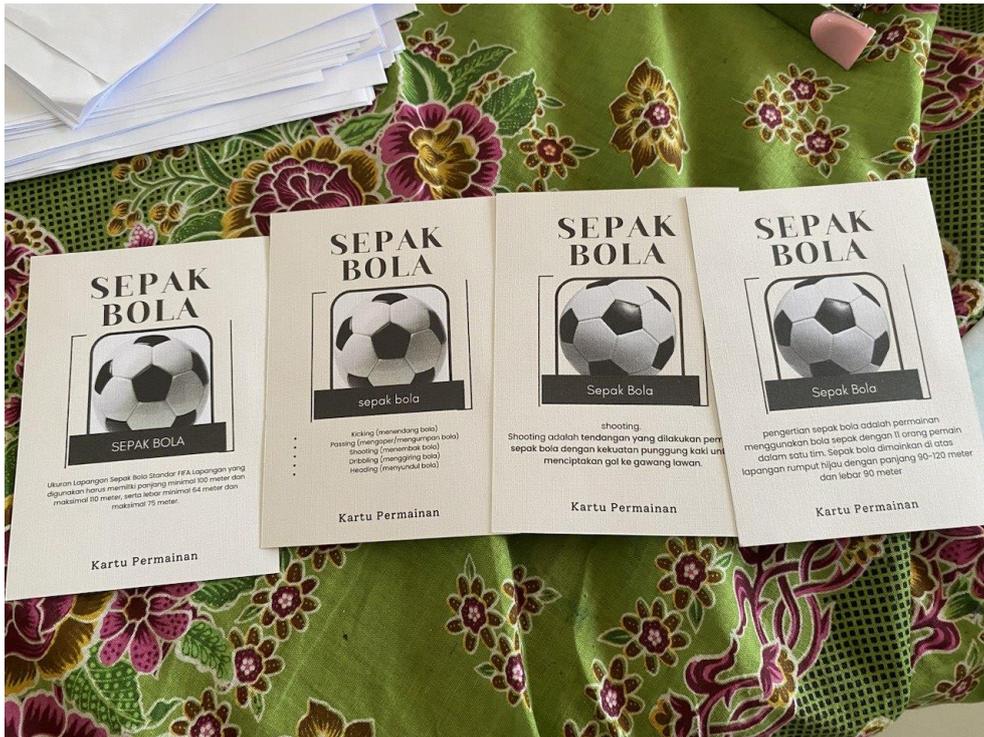


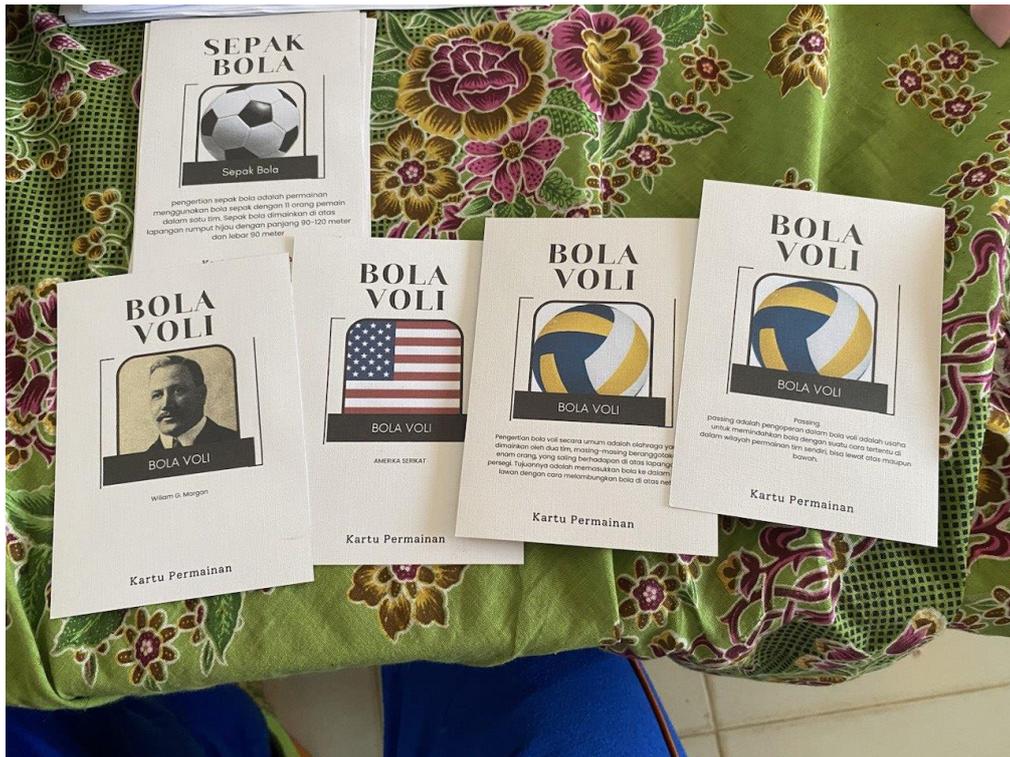


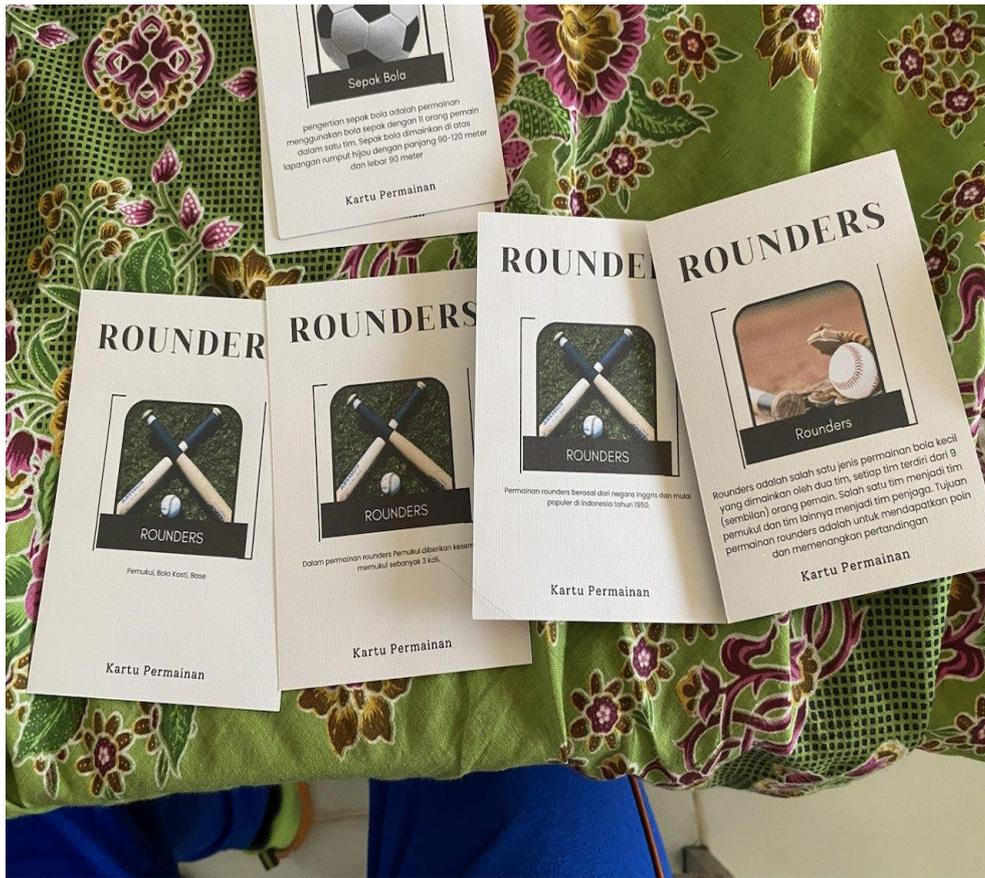
2. Penelitian menggunakan media kartu permainan

A. Media kartu permainan









B. Dokumentasi menggunakan media kartu









3. Penelitian posttes menggunakan soal-soal tes





CURIKULUM VITAE

Data Pribadi



Nama	: M. Khoirul Ardani
Tempat, tanggalahir	: Sengkati Baru, 27 Maret 2001
Jeniskelamin	: Laki-laki
Agama	: Islam
Fakultas/prodi	: FKIP/ PORKES
Status perkawinan	: Belum Kawin
Kewarnegaraan	: Indonesia
Kesehatan	
Tinggi	:172
Berat badan	: 65
Golongandarah	: 0
Alamat	: Sengkati Baru, Mersam, RT 02
No. Telp/HP	: 082262150713
Email	: Muhammadkhrldn@gmail.com
Nama orang tua	
Ayah	: IMRON
Ibu	: FATIMA
Pekerjaan orang tua	
Ayah	: Wiraswasta
Ibu	: Ibu Rumah Tangga
Alamat orang tua	: Sengkati Baru, Mersam, RT 02

Latar Belakang

Sekolah Dasar : SDN 67/I Sengkati Baru

Sekolah Menengah Pertama : SMPN 21 Batanghari

Sekolah Menengah Atas : SMAN 1 Batanghari

Perguruan Tinggi : Universitas Jambi