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.