

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran PJOK adalah salah satu mata pelajaran yang ada di semua jenjang sekolah dan mata pelajaran ini wajib di ikuti oleh seluruh siswa. Dalam melakukan mata pelajaran PJOK ini banyak melibatkan aktivitas fisik atau gerak tubuh dan juga tidak lepas dari kata bermain. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara ikhlas tanpa ada paksaan karena bermain merupakan hal yang disenangi oleh anak di usia 6-12 tahun. Pada hakikatnya anak senang bermain karena dengan bermain pertumbuhan dan perkembangan daya tubuh anak dapat (Musfiroh, 2008).

Pesatnya perkembangan IPTEK pada zaman sekarang ini tidak lepas dari kelebihan dan kekurangannya. Salah satu kelebihan perkembangan IPTEK saat ini terbukti banyak terciptanya peralatan canggih untuk mempermudah membantu aktivitas manusia seperti, alat komunikasi, peralatan rumah tangga, permainan canggih yang dimainkan anak saat ini. Sedangkan kekurangannya mengakibatkan kurangnya gerak sehari-hari sehingga mengakibatkan banyaknya terjangkit berbagai penyakit, mudah lelah karena kurangnya aktivitas yang merangsang tubuh untuk melakukan gerak karena tergantikan oleh teknologi yang praktis dan mudah digunakan. Munculnya berbagai permainan modern pada saat ini, seperti game online pada umumnya di mainkan di gadget, warnet atau di tempat-tempat yang nyaman, tidak terlalu banyak melakukan gerak hanya dengan mengandalkan jari saja untuk memainkannya dan juga tidak banyak menguras tenaga sehingga membuat betah dan nyaman dalam melakukan permainannya. Berbeda dengan permainan tradisional yang bermainnya memerlukan aktivitas fisik yang menguras tenaga, dan juga di mainkan di tempat terbuka dan luas seperti lapangan, pekarangan rumah (Yopa Taufik Saleh, 2017).

Ketika peserta didik mengikuti pelajaran PJOK di sekolah banyak yang merasa cepat lelah, pusing sehingga banyak siswa yang kurang minat dalam

mengikuti pelajaran PJOK dan mengakibatkan kurangnya keterampilan bergerak dalam bermain, sehingga hal tersebut berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar keterampilan psikomotorik. Sehingga dalam perakteknya banyak yang tidak sampai pada target yang telah disiapkan.

Rendahnya kebugaran jasmani tersebut, terbukti dari hasil survei yang dilakukan oleh tim pengembang *Sport Development Index*. Hasil survei tersebut meneliti tentang kebugaran jasmani pelajar di seluruh Indonesia hasilnya tidak ada yang baik sekali atau 0 %, katagori baik hanya 5,66 %, sedang 37,66 %, kurang 45,97 %, dan kurang sekali 10,71 %, perihal ini menurut WHO tahun 2004 apabila dapat dicegah lebih awal, maka akan mengurangi angka kematian sebesar 2 juta orang atau 5479 orang yang meninggal dunia akibat penyakit *hypokinetik* setiap tahunnya (Sceisarriya, 2016) .

Berdasarkan kenyataan di kelas IV MIS Bangsal Kabupaten Ciamis dalam pembelajaran PJOK masih banyak ditemukan masalah diantaranya malas dalam berolahraga karena panas, takut hitam, capek, kurangnya penguasaan teknik dasar dalam permainan, seperti cara melemparkan bola lambung, bola mendarat, menangkap bola, dan masih banyak lagi permasalahan lainnya. Sehingga hal tersebut berpengaruh dalam perkembangan psikomotorik peserta didik. Seperti dalam melakukan pelemparan masih banyak yang tidak terarah, dan dalam menangkap bola masih banyak yang merasa takut terhadap bola. Dengan hal tersebut masih banyak siswa yang kurang dalam hal fisik, seperti cepat lelah, pusing, tidak fokus belajar, takut terhadap bola karena takut cidera, dan sebagainya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti kepada guru olahraga di sekolah MIS Bangsal Kabupaten Ciamis dengan melakukan wawancara dan meminta nilai praktek siswa ternyata masih terdapat permasalahan rendahnya hasil belajar psikomotor siswa kelas IV pada mata pelajaran PJOK. Ketika peneliti meminta hasil nilai praktek siswa ternyata banyak yang kurang mencapai rata-rata ketuntasan minimal yang disebut (KKM). KKM mata pelajaran PJOK adalah 75. Setelah melihat nilai praktek siswa dan melakukan wawancara kepada guru olahraga di sekolah tersebut

peneliti melakukan penghitungan terhadap nilai siswa. Banyak siswa kelas IV di MIS Bangsal terdapat 23 orang siswa. Dari banyaknya siswa tersebut terdapat 9 orang siswa yang melampaui KKM, sedangkan 14 orang lainnya kurang dari KKM. Demikian bila kondisi tersebut di biarkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas IV MIS Bangsal bahkan sebagian besar kemampuan belajar psikomotor mereka rendah khususnya pada pelajaran PJOK. Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa mata pelajaran PJOK sangat penting terhadap peningkatan hasil belajar, karena apabila kebugaran jasmani siswa tidak sehat maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran yang lainnya. Hal tersebut menunjukkan adanya masalah yang mesti di selesaikan dan dicari solusinya.

Guru masih menggunakan metode yang konvensional dalam melakukan belajar mengajar pada mata pelajaran PJOK dan juga terhambat dengan keterbatasan waktu, sarana dan prasarana yang ada disekolah. Dengan demikian guru melaksanakan pembelajaran menggunakan sarpras dengan seadanya secara terus menerus dan tidak menggunakan atau mengembangkan metode yang aktif, kreatif, inovatif bahkan menggembirakan, dalam kondisi yang demikian, kemampuan siswa dalam menerima serta mengikuti mata pelajaran tidak maksimal dan merasa bosan serta tidak ada gairah untuk mengikuti pelajaran PJOK. Oleh karena itu kemampuan hasil belajar psikomotor siswa kelas IV MIS Bangsal perlu menerapkan metode pembelajaran yang menarik, agar hasil belajar psikomotor siswa dapat meningkat, sehingga membantu mereka dalam mata pelajaran yang lain dan juga dapat mengubah pola hidup siswa menjadi lebih baik serta menambah keterampilan gerak siswa.

Metode simulasi merupakan metode yang penyajian pelajarannya dengan cara memperagakan atau menirukan tentang proses situasi tertentu. Guru menjelaskan dan memberi tahu aturan tentang tatacara atau langkah-langkah metode simulasi. Dalam proses ini siswa berperan sebagai aktor atau pemain utama dalam melakukan kegiatan yang akan disimulasikan, sehingga dengan melakukan metode simulasi tersebut dapat menyajikan bahan pelajaran yang konkrit bagi siswa (Sanjaya, 2007).

Aktivitas jasmani adalah kegiatan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang diantaranya mencakup kognitif, afektif dan psikomotor, sehingga melalui kegiatan jasmani peserta didik dapat menghasilkan perubahan yang signifikan dalam diri peserta didik baik dalam hal kepribadian, meningkatkan mental, dan juga dalam bersosial di lingkungan hidupnya. Bukan hanya itu aktivitas jasmani yang teratur dapat merangsang perkembangan dan pertumbuhan kualitas fisik dan psikis yang baik dan seimbang. Sehingga dalam melakukan belajar mengajar membutuhkan berbagai teknik, model, metode dan juga sarpras guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah dapat mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran, , penalaran serta tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Guru mesti mampu mengajarkan berbagai keterampilan gerakan dasar, teknik, strategi permainan dan olahraga, internalisasi (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan hidup sehat yang bertujuan untuk merangsang pertumbuhan, perkembangan fisik dan psikis yang seimbang (Depdiknas, 2003). Maka dari itu dalam melakukan pembelajaran perlu mengembangkan teknik, metode, media dan strategi guna terlampauinya tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan masalah di atas untuk mengatasi masalah tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Psikomotor Siswa pada Mata Pelajaran PJOK (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV MIS Bangsal Kabupaten Ciamis)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah yang diajukan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan awal siswa sebelum diterapkan metode simulasi dalam pelajaran PJOK di kelas IV MIS Bangsal Kabupaten Ciamis?
2. Bagaimana proses pembelajaran metode simulasi pada mata pelajaran PJOK di kelas IV MIS Bangsal Kabupaten Ciamis?

3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan metode simulasi pada mata pelajaran PJOK di kelas IV MIS Bangsal Kabupaten Ciamis?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan permasalahan di atas adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui hasil belajar psikomotor siswa sebelum menggunakan metode simulasi pada mata pelajaran PJOK kelas IV MIS Bangsal Kabupaten Ciamis
2. Mengetahui proses pembelajaran metode simulasi pada mata pelajaran PJOK di kelas IV MIS Bangsal Kabupaten Ciamis
3. Mengetahui hasil belajar psikomotor siswa setelah menggunakan metode simulasi pada mata pelajaran PJOK di kelas IV MIS Bangsal Kabupaten Ciamis.

D. Manfaat Penelitian

Dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat dari penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dibidang pendidikan terutama untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam penggunaan metode, model, media pembelajaran, sehingga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran sejauh mana proses dalam suatu pembelajaran dengan tujuan-tujuannya sudah tercapai oleh siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Peserta didik: Mampu terampil berkomunikasi, aktif, dan dapat bekerja sama dengan siswa lain sehingga mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai dan terampil dalam membuat memecahkan masalah. Selain itu, mendapatkan pemahaman untuk meningkatkan konsep dengan cepat dan bisa belajar efektif untuk memenuhi suatu konsep, dapat bermanfaat khususnya meningkatkan hasil belajar melalui metode simulasi pada pelajaran PJOK lempar tangkap bola.

- b. Bagi guru: Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan dan motivasi untuk meningkatkan kemampuan dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dan bervariasi.
- c. Bagi lembaga: Semoga dengan meningkatnya kualitas guru dan hasil belajar siswa, akan meningkatkan pula kualitas sekolah, mengembangkan pembelajaran di sekolah, dan memberikan dorongan untuk memajukan sekolah.
- d. Bagi peneliti: Semoga dengan penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman dalam proses belajar mengajar.

E. Kerangka Berpikir

Konsep dasar pendidikan jasmani hakikatnya adalah memberikan kesempatan bergerak dengan seluas-luasnya kepada siswa. Melalui pendidikan jasmani ini siswa dapat belajar proses untuk bergerak yang seluas-luasnya bagi kehidupan sehari-hari. Aktivitas jasmani dapat disebut kegiatan peserta didik dalam meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotor, sehingga melalui kegiatan pendidikan jasmani diharapkan anak didik dapat tumbuh dan berkembang sehat jasmani dan rohani.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, serta pembiasaan hidup sehat yang bertujuan untuk merangsang pertumbuhan, perkembangan fisik dan psikis yang seimbang (Depdiknas, 2003).

Simulasi ini merupakan metode yang mampu membantu memperjelas dan mempermudah dalam belajar karena siswa belajar melalui melihat, mendengar dan mempraktikkan sehingga cepat diingat oleh peserta didik. Metode ini menyajikan pelajaran dengan memperagakan dan di praktikkan langsung oleh siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih konkrit (Sanjaya, 2007).

Menurut Shoimin (2014) metode simulasi adalah rancangan pembelajaran yang bersifat praktis guna mengembangkan *skill* siswa baik keterampilan mental maupun keterampilan fisik/teknis. Dengan metode ini akan mengembangkan dan meningkatkan keterampilan psikomotor siswa, tidak hanya itu metode ini juga membawa siswa pada situasi yang seakan nyata pada kegiatan belajar apabila adanya kesulitan dan ketidak mungkinan melakukan praktik pada situasi yang sebenarnya. Metode pembelajaran ini merupakan metode yang membentuk suatu tiruan atau memanipulasi keadaan yang sebenarnya, membantu siswa agar mengalami bermacam proses dari kehidupan sosial atau sekitarnya untuk menguji kepekaan dalam memperoleh keterampilan dan membuat keputusan. Tujuan dilakukannya simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, melatih keterampilan siswa, melatih memecahkan masalah, meningkatkan kesenangan siswa dalam belajar, dan lain sebagainya (Ahmadi, 1997).

Majid (2013) menyatakan bahwa metode simulasi ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap persiapan simulasi
 - 1) Menentukan topik serta tujuan yang akan dicapai
 - 2) Memberikan penjelasan yang akan dilaksanakan
 - 3) Menentukan banyaknya siswa
 - 4) Memberikan kesempatan untuk bertanya sebelum dimulai
- b. Tahap pelaksanaan simulasi/tindakan simulasi
 - 1) Dimainkan setiap siswa
 - 2) Siswa yang belum mendapat giliran memerhatikan dengan seksama
 - 3) Memberikan bantuan arahan yang mendapat kesulitan
- c. Tahap penutup/evaluasi simulasi
 - 1) Melakukan diskusi
 - 2) Memberikan kesimpulan dan penguatan

Belajar adalah hasil perubahan perilaku atau sikap pada diri siswa, tentang pengetahuan, sikap, keterampilan dan pencapaian selama proses belajar dikelas. Adapun maksud dari belajar ini peserta didik adalah dalam kemampuan

yang didapatkan setelah melakukan pembelajaran dikelas karena belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk mendapatkan hasil yang baik maupun perubahan tindak ataupun perilaku. Dengan guru merencanakan tujuan belajar, anak yang berhasil dalam belajar adalah siswa mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Belajar juga dapat diartikan pula perubahan berpikir seseorang (Aunurrahman, 2012).

Purwanto (2008) mengemukakan pendapat belajar dalam dua kata yaitu, “hasil” dan “belajar”. *Product* atau hasil merupakan suatu aktivitas proses yang menghasilkan perolehan dengan mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Setelah belajar mengakibatkan perilaku siswa menjadi lebih baik dari yang sebelumnya. Belajar atau pengajaran merupakan proses sadar yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran (*goal directed*). Hal ini juga ditegaskan oleh Susanto (2013) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

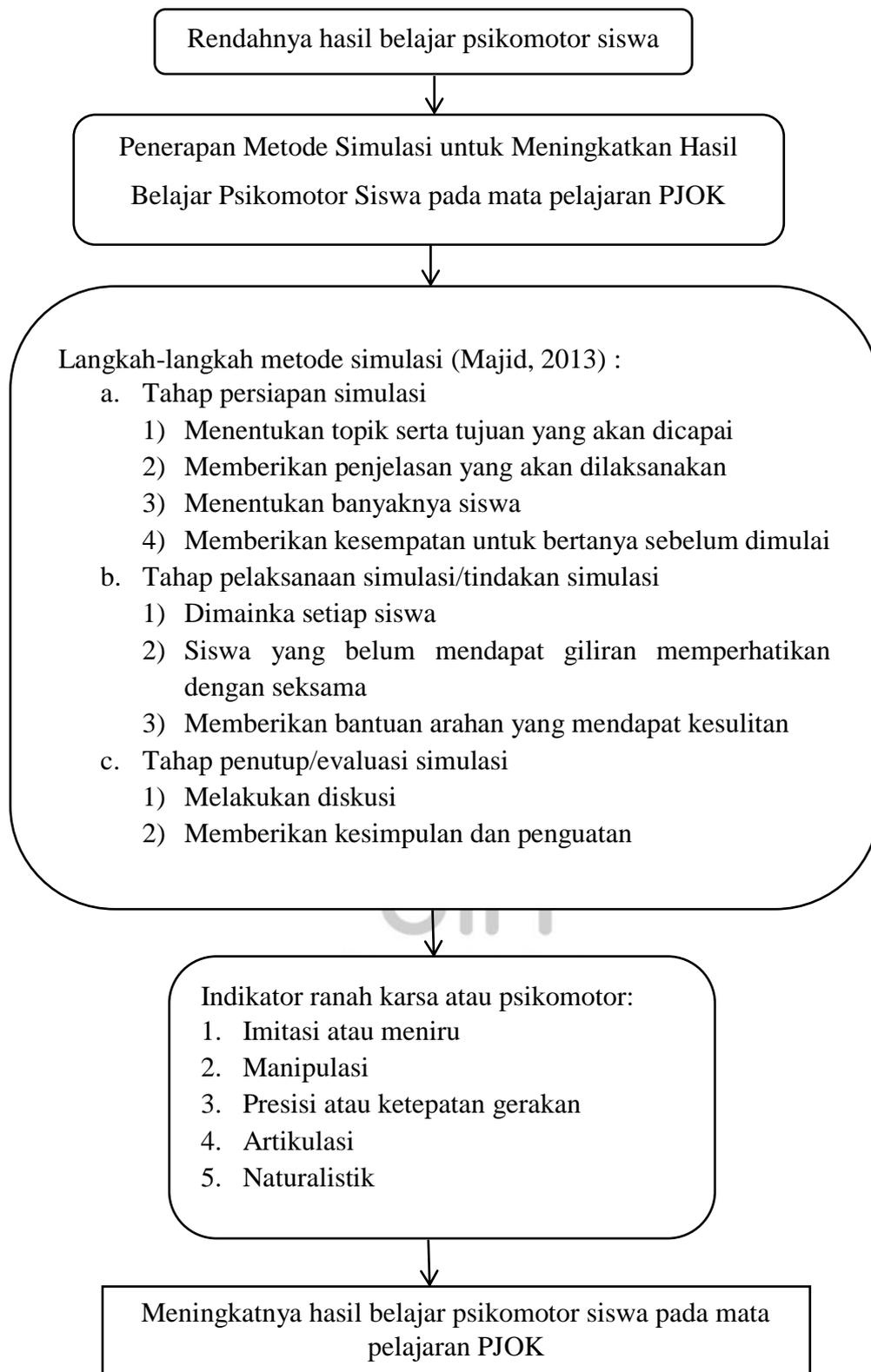
Hasil merupakan belajar dalam kemampuan yang terdapat dalam diri seseorang dan disebut juga dengan kapabilitas. Gagne berpendapat bahwa ada lima kategori kapabilitas manusia, yaitu 1) keterampilan intelektual, 2) strategi kognitif, 3) informasi verbal, 4) keterampilan motorik, 5) *skill*. Menurut Bloom dalam Sudjana (2012) bahwa ada tiga ranah yang mencakup hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk ranah kognitif berkenaan dengan penguasaan intelektual. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik berkenaan dengan kemampuan/keterampilan bertindak. Psikomotorik adalah domain yang meliputi perilaku gerakan, koordinasi jasmani, keterampilan motorik serta kemampuan fisik seseorang.

Psikomotorik adalah aspek berhubungan dengan *skill* atau keterampilan dan kemampuan seseorang yang bersangkutan dengan gerakan otot (Hidayat, 2013). Menurut Harrow yang dikutip dalam Martinis Yamin (2007) kompetensi tingkat psikomotorik disusun dalam lima kelompok, paling sederhana (meniru) sampai dengan yang paling kompleks (naturalisasi).

Proses perkembangan fisik siswa dan hubungannya dengan proses belajar ketika anak memasuki sekolah dasar pada umur enam atau tujuh tahun sampai dua belas atau tiga belas tahun, maka perkembangan fisiknya mulai seimbang. Gerakan organ tubuh juga lebih lincah dan terarah seiring dengan keberanian mentalnya. *Motor skills* atau kecakapan jasmani perlu dipelajari melalui aktivitas pengajaran dan latihan langsung. Latihan perlu dilakukan langsung oleh siswa dalam bentuk praktik yang berulang-ulang sehingga siswa memahami bagian yang kurang tepat dan dapat diperbaiki. Belajar keterampilan merupakan belajar dengan menggunakan gerakan motorik yang berhubungan dengan urat syaraf dan otot-otot. Tujuannya untuk memperoleh keterampilan jasmaniah tertentu. (Syah, 2014)

Untuk lebih jelas, kerangka berpikir dapat dilihat pada bagan berikut:





Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah “Metode Penerapan Simulasi diduga dapat meningkatkan belajar pada psikomotor siswa mata pelajaran PJOK”.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan mengenai penggunaan metode simulasi sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain yakni:

1. Penelitian dari jurnal ANSIRU Juni 2017 yang berjudul Penerapan Metode Simulasi Dalam Pembelajaran Fikih Ibadah Bagi Siswa Di MTs YMPI Sei Tualang Raso Tanjung Balai, dari penelitian tersebut ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih meningkat.
2. Penelitian Lilik Kusniansih yang berjudul penerapan metode simulasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Wunut, Tulung, Klaten, dari penelitian tersebut menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS meningkat.
3. Penelitian Sugiyarti yang berjudul penggunaan metode simulasi melalui gambar peta untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa kelas VI di sekolah dasar Islam (SDI) Al Bayyinah Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan dari penelitian tersebut menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS meningkat.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah tentang hasil belajar dengan menggunakan metode simulasi, tetapi yang membedakan dengan penelitian yang sekarang yaitu tentang hasil belajar psikomotor siswa pada mata pelajaran PJOK dengan menggunakan metode simulasi.