

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang.

Tingkat keefektifan pembelajaran disekolah dasar salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Anak sekolah dasar berada pada usia keemasan (*The Golden Years*) yang merupakan masa yang sangat pesat dalam periode perkembangannya. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan keterampilan. Guru harus merencanakan suasana pembelajaran secara matang agar anak mendapatkan kesempatan berinteraksi secara optimal. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang berfungsi untuk menggali dan membagi-bagi ide pada anak. Strategi pembelajaran ini mendorong anak untuk melakukan kegiatan dalam bentuk kerjasama dan sikap tanggungjawab kepada teman satu kelompoknya dan sikap tanggungjawab pada dirinya (Saputra, 2007, hlm. 23).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani.

Peranan pendidikan sangat penting yakni memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat sepanjang hayat.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan (olahraga), internalisasi seperti sportifitas, kejujuran, kerjasama, disiplin, dan bertanggung jawab, sebab tingkat keefektifan pembelajaran disekolah dasar salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran (*instructional objective*) adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu (Haryanto, 2012, hlm. 1). Hal ini didasarkan berbagai pendapat tentang makna *tujuan pembelajaran* atau tujuan instruksional.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani disekolah dasar hendaknya oleh guru dilakukan dengan memilih pendekatan yang tepat, sehingga anak mendukung hasil pembelajaran itu sendiri. Dengan penggunaan pendekatan yang tepat akan berpengaruh pada keaktifan dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Bagi seorang guru pendidikan jasmani harus memberi motivasi untuk bermain pada diri anak didiknya sebagai langkah untuk digunakan penyidikan dalam pendidikan selanjutnya. Bentuk variasi permainan yang menarik akan meningkatkan minat anak untuk mengikuti pelajaran. Apapun faktor-faktor pendidikan jasmani disekolah dasar harus didukung dengan : ketauladan guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi ajar dan meningkatkan hasrat kemauan anak untuk mengikuti pelajaran yang ditunjang dengan alat dan fasilitas pembelajaran. Andai kata keterbatasan alat dan fasilitas kurang memadai maka seorang guru pendidikan jasmani dengan kreatifitasnya dapat memodifikasi pembelajaran melalui model permainan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Aktivitas senam berisi tentang kegiatan yang berhubungan dengan ketangkasan seperti senam lantai, senam alat dan aktivitas fisik lainnya yang

bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak disamping melatih keberanian, kapasitas diri, dan pengembangan aspek pengetahuan /konsep yang relevan serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Di dalam pembelajaran senam terdapat tantangan-tantangan yang harus siswa hadapi dimana semua itu memerlukan pengawasan yang ekstra ketat, tidak sedikit permasalahan yang timbul itu menyangkut masalah psikologi tentang ketegangan dalam melakukan keterampilan gerak dasar senam yang menyangkut keberanian.

Menurut Mahendra, (2001, hlm. 1) Senam merupakan aktivitas jasmani yang efektif untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, gerakannya merangsang perkembangan komponen kebugaran jasmani, seperti kekuatan dan daya tahan otot dari seluruh bagian tubuh. Standar kompetensi bahan kajian mata pelajaran pendidikan jasmani ruang lingkup uji diri/senam kelas VI sekolah dasar adalah melakukan latihan ketangkasan dengan baik dan memiliki pengetahuan / konsep serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Untuk pembelajaran reaksi gerak di sekolah dasar lebih menekankan pada proses. Namun orientasi pendidikan lebih cepat, lebih jauh dan lebih tinggi, dapat juga disiapkan.

Berdasarkan data empirik pada tanggal 16 Februari 2015 di SDN Sukawangi Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang mengenai pembelajaran loncat harimau ditemukan data sebagai berikut.

Pada saat peneliti melaksanakan observasi terhadap kinerja guru dalam KBM gerak dasar loncat harimau, ternyata masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Permasalahan pada proses pembelajaran yaitu:

- Sebagian besar tidak berorientasi kepada perencanaan pembelajaran yang telah dibuat.
- Guru hanya menyampaikan sebuah teori melalui metode ceramah dan komando saja.
- Pada saat pembelajaran yang dilakukan banyak mendemonstrasikan aktivitas pembelajaran secara umum.

Pada saat peneliti melaksanakan observasi terhadap aktivitas siswa dalam KBM gerak dasar loncat harimau, ternyata masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan, permasalahan yang muncul itu adalah:

- Permasalahan pada aktivitas siswa ini sebagai dampak dari perilaku kinerja guru, sehingga sebagian besar siswa tidak menguasai gerak dasar loncat harimau.
- Saat KBM berlangsung sebagian besar siswa kurang disiplin, semangat dan kerjasama pada implementasi pembelajaran gerak dasar loncat harimau.
- Informasi yang diserap oleh siswa terbatas mengenai gerak dasar loncat harimau, mengakibatkan ketidaksiapan siswa dalam melakukan gerak dasar loncat harimau.

Pada proses KBM tidak didukung oleh alat dan media pembelajaran, seperti:

- Matras yang kurang layak.
- Alur pembelajaran tidak sistematis sesuai alur KBM yaitu apresepsi (pra pembelajaran), eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi serta evaluasi di akhir pembelajaran. Karena tempat pelaksanaan kurang memungkinkan.
- Jumlah matras yang terbatas.

Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Sukawangi Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang, ternyata belum tercapai dan hasilnya tidak sesuai dengan KKM yang diharapkan. Hasil pembelajaran tersebut dari tes awal loncat harimau bisa dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1  
Daftar Nilai Siswa Kelas VI (Tes Awal)

No	Nama Siswa	Sikap Awal				Gerakan				Sikap Akhir				Jumlah	Nilai Proses	Nilai Akhir
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	Ai Gina		v				v				v			8	67	67
2.	Ai. N		v			v					v			10	83	83
3.	Cecep. A	v				v					v			11	92	92
4.	Dini. S		v					v			v			8	67	67
5.	Evi Rian		v				v			v				8	67	67
6.	Jajang S	v					v				v			9	75	75
7.	Jujun		v				v					v		8	67	67
8.	Liani	v					v				v			10	83	83
9.	Mela A		v				v				v			9	75	75
10.	Nani. S		v				v					v		8	67	67
11.	Nia. S	v					v				v			10	83	83
12.	Qoriah	v					v				v			10	83	83
13.	Ramdan		v					v			v			8	67	67
14.	Rani. S		v					v			v			8	67	67
15.	Rian. S		v				v					v		8	67	67
16.	Rohman		v					v			v			8	67	67
17.	Rosmayanti		v			v					v			10	83	83
18.	Sandi M	v				v					v			11	92	92
19.	Siti Latifah	v					v				v			10	83	83
20.	Tiara Aulia		v					v			v			8	67	67
21.	Widi N		v				v					v		8	67	67
22.	Wulan N		v				v					v		8	67	67

Deskriptor:

Sikap awal

1. Sikap berdiri tegak
2. Sikap mengambil ancang-ancang dengan kecepatan disesuaikan.

3. Beberapa langkah terakhir bersikap melakukan tolakan.
4. Melangkah dengan irama yang tepat.

#### Sikap Pelaksanaan

1. Tolakan kedua kaki sehingga badan terdorong ke depan.
2. Pergelangan kaki dan lutut debengkokan untuk meloncat ke atas dan ke depan.
3. Setelah itu tungkai lurus, lengan diayunkan ke depan.
4. Lengan mendarat lebih dahulu pada matras.

#### Sikap akhir

1. Tekuk kepala hingga menunduk
2. Punggung dibulatkan sehingga terjadi gulingan ke depan.
3. Akhiri dengan posisi jongkok serta
4. Tangan lurus kedepan.

Nilai	Penjelasan
1	Satu deskriptor nampak
2	Dua deskriptor nampak
3	Tiga deskriptor nampak
4	Empat deskriptor nampak

Keterangan : KKM = 70

Dari jumlah siswa 22 orang, laki-laki 8 orang dan perempuan 14 orang. Siswa yang memenuhi kriteria pencapaian KKM berjumlah 10 orang sedangkan sisanya sebanyak 12 orang belum mencapai KKM. Hal ini menggambarkan bahwa keberanian siswa serta kreatifitasnya kurang berkembang dengan baik karena guru selalu menyampaikan materi yang baku, sehingga tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk kreatif mengembangkan belajarnya secara mandiri.

#### Kriteria Penilaian

Skor ideal = 9

KKM = 70

$$NA = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100$$

Siswa dikatakan tuntas apabila mendapat skor  $\geq 7$  atau mendapat nilai  $\geq$  KKM yang telah ditetapkan. Siswa dikatakan tidak tuntas apabila mendapat skor

< 7 atau mendapat nilai < KKM yang telah ditetapkan. Hasil observasi dan tes menyimpulkan bahwa yang menjadi kesulitan siswa adalah :

- a. Takut melakukan awalan melompat
- b. Kesalahan melakukan gerakan berguling
- c. Tidak mempunyai keberanian

**Tabel 1.2**

**Hasil Penilaian Observasi Afektif Siswa Data Awal**

No	Nama	Aspek yang dinilai									Skor	Nilai	Kriteria		
		Motivasi			Disiplin			Sportivitas					B	C	K
		1	2	3	1	2	3	1	2	3					
1.	Ai Gina		√			√			√		6	66,67		√	
2.	Ai. N	√					√			√	7	77,78	√		
3.	Cecep. A		√			√			√		6	66,67		√	
4.	Dini. S		√				√			√	8	88,89	√		
5.	Evi Rian	√				√			√		5	55,56		√	
6.	Jajang. S		√			√		√			5	55,56		√	
7.	Jujun		√				√			√	8	88,89	√		
8.	Liani	√				√			√		5	55,56		√	
9.	Mela. A		√			√			√		7	77,78	√		
10.	Nani. S		√				√			√	8	88,89	√		
11.	Nia. S	√				√			√		5	55,56		√	
12.	Qoriah		√			√		√			5	55,56		√	
13.	Ramdan		√			√			√		6	66,67		√	
14.	Rani. S	√			√			√			3	33,33			√
15.	Rian. S		√				√			√	8	88,89	√		
16.	Rohman	√				√		√			4	44,44			√
17.	Rosmayanti		√			√			√		6	66,67		√	
18.	Sandi. M	√				√			√		5	55,56		√	
19.	Siti Latifah		√				√			√	8	88,89	√		
20.	Tiara Aulia	√			√			√			3	33,33			√
21.	Widi. N		√			√		√			5	55,56		√	
22.	Wulan. N		√			√			√		6	66,67		√	
JUMLAH											181		7	12	3
Persentase											67,04%		36,67%	53,33%	10,00%

**Deskriptor :**

**a) Motivasi**

- 1) Kerja keras
- 2) Keberanian
- 3) Kreativitas

**b) Disiplin**

- 1) Mentaati aturan
- 2) Menjaga ketertiban
- 3) Bersikap sopan

**c) Sportivitas**

- 1) Mengakui kesalahan

- 2) Tidak mencelakai orang lain
- 3) Menerima kelebihan orang lain

Nilai	Penjelasan
1	Satu deskriptor nampak
2	Dua deskriptor nampak
3	Tiga deskriptor nampak

Penentuan kriteria menggunakan rentang sebagai berikut :

Jumlah 7 - 9 = B, 5 - 6,99 = C, 3 - 4,99 = K

Dalam Tabel 1.2 tercantum data hasil pengamatan sikap dan perilaku siswa pada saat proses pembelajaran. Siswa yang mendapat kriteria baik pada Aktivitas siswa data awal mencapai 36,67% atau 7 orang. Kriteria cukup sebesar 53,33 atau 12 orang dan yang mendapat kriteria kurang sebesar 10,00% atau sebanyak 3 orang. Secara keseluruhan persentase ketercapaian aktivitas siswa 67,04%.

Dengan demikian dari hasil tes awal kognitif ini diperoleh informasi bahwa pada umumnya siswa kelas VI SDN Sukawangi Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang belum menguasai secara baik gerak dasar loncat harimau.

Secara spesifik penyebab utama kesulitan ini peneliti meninjau dari dua sisi yaitu kreatifitas guru untuk mengembangkan proses pembelajaran dan kreatifitas siswa dan keberaniannya kurang.

Berdasarkan data empirik di atas maka dalam pemecahan pembelajaran akan menggunakan model pembelajaran yang bisa dikembangkan salah satunya dengan cara menerapkan model pembelajaran *Explicit Intruccion* (Pengajaran Langsung) agar peserta didik dapat memahami tujuan pembelajaran, melakukan latihan secara periodik serta dapat mendemonstrasikan gerakan juga bisa memecahkan masalah dalam kesulitan sebagai umpan balik antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. (Rosenshina dan Stevens, 1986, hlm 18, maka peneliti mengambil judul **“MENINGKATKAN GERAK DASAR LONCAT HARIMAU MELALUI MODEL EXPLICIT INTRUCCION PADA ANAK KELAS VI SDN SUKAWANGI KECAMATAN PAMULIHAN KABUPATEN SUMEDANG”**).



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang berada di SDN Sukawangi, Kecamatan Pamulihan, Kabupaten Sumedang dalam hal afektif siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerak dasar loncat harimau dikarenakan siswa kurang berani dan tidak percaya diri. Hal ini tampak pada wajah mereka yang suka meringis dan sering mengatakan aduh. Ini terjadi ketika dalam hal psikomotor siswa melakukan pendaratan, matras yang digunakan terlalu tipis. Dan ketika melakukan tolakan banyak siswa yang setengah hati melakukannya, sehingga daya tolaknya kurang maksimal.

Penyebab yang terjadi pada paparan di atas dikarenakan secara kognitif siswa banyak yang belum memahami gerakan-gerakan dalam rangkaian loncat harimau, juga dikarenakan kekurangan contoh gerakan yang benar mengenai gerak dasar loncat harimau, Sehingga peneliti ajukan dalam meningkatkan gerak dasar loncat harimau melalui media kardus pada siswa kelas VI SD.

## **C. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar loncat harimau melalui model *explicit intruction* pada anak kelas VI sekolah dasar negeri Sukawangi ?
2. Bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar loncat harimau melalui model *explicit intruction* pada anak kelas VI SDN Sukawangi ?
3. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar loncat harimau melalui model *explicit intruction* pada anak kelas VI SDN Sukawangi?
4. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar loncat harimau melalui model *explicit intruction* pada anak kelas VI SDN Sukawangi?

#### D. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang berada di SDN Sukawangi, Kecamatan Pamulihan, Kabupaten Sumedang, permasalahan pada proses pembelajaran yaitu sebagian besar tidak berorientasi kepada perencanaan pembelajaran yang telah dibuat, guru hanya menyampaikan sebuah teori melalui metode ceramah dan komando saja, kemudian banyak mendemonstrasikan aktivitas pembelajaran secara umum. Permasalahan pada aktivitas siswa ini sebagai dampak dari perilaku kinerja guru, sehingga sebagian besar siswa tidak menguasai gerak dasar loncat harimau. Saat KBM berlangsung sebagian besar siswa kurang disiplin, semangat dan kerjasama pada implementasi pembelajaran gerak dasar loncat harimau. Dalam hal afektif siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerak dasar loncat harimau dikarenakan siswa kurang berani dan tidak percaya diri. Hal ini tampak pada wajah mereka yang suka meringis dan sering mengatakan aduh. Ini terjadi ketika dalam hal psikomotor siswa melakukan pendaratan, matras yang digunakan terlalu tipis. Dan ketika melakukan tolakan banyak siswa yang setengah hati melakukannya, sehingga daya tolaknya kurang maksimal.

Penyebab yang terjadi pada paparan di atas dikarenakan secara kognitif siswa banyak yang belum memahami gerakan-gerakan dalam rangkaian loncat harimau, juga dikarenakan kekurangan contoh gerakan yang benar mengenai gerak dasar loncat harimau, penyampaian materi oleh guru tentang gerak dasar loncat harimau masih belum lengkap karena pemberian contoh hanya dilakukan oleh siswa lain yang gerakannya kurang baik. Sarana prasarana yang kurang mendukungpun menjadi faktor penyebab, seperti matras yang tersedia sudah tidak layak untuk digunakan.

Guru mempunyai peranan penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar bagi anak didiknya. Model mengajar sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena model mengajar merupakan strategi atau cara menyiasati pengajaran agar proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan efisien. Salah satu model yang dapat digunakan dalam memperbaiki proses pembelajaran yang tidak berjalan dengan efektif yaitu model *explicit Instruction*. Model pembelajaran *explicit instruction* merupakan model pembelajaran secara langsung agar siswa dapat memahami serta benar-benar mengetahui pengetahuan secara

menyeluruh dan aktif dalam suatu pembelajaran. Jadi model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dikelas dalam materi tertentu yang bersifat dalil pengetahuan agar proses berpikir siswa dapat mempunyai keterampilan prosedural (Eko, 2011, hlm. 5).

Dengan menggunakan model *explicit Intruction* diharapkan dapat memperbaiki dan merubah suasana pembelajaran, permasalahan-permasalahan yang muncul pada pembelajaran sebelumnya dapat diatasi dengan menggunakan model *explicit Intruction*. Salah satu model pembelajaran yang bisa dikembangkan salah satunya dengan cara menerapkan model *explicit Intruction*. Langkah-langkah penerapan model *explicit Intruction* sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa
2. Guru mendemonstrasikan materi
3. Guru membimbing siswa dalam proses pembelajaran
4. Guru memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran dan setelah proses pembelajaran
5. Dilanjutkan dengan pembelajaran mandiri.

model *explicit Intruction* merupakan simbolisasi dari pengetahuan seorang guru dalam menerapkan pengetahuannya tersebut yang mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya model *explicit Intruction* tetap memperhatikan anak didiknya dalam proses pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran gerak dasar loncat harimau. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya untuk memperbaiki pembelajaran, Sehingga peneliti ajukan model *explicit intruction* dalam meningkatkan gerak dasar loncat harimau melalui media kardus pada siswa kelas VI SD.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang peneliti paparkan, maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar loncat harimau melalui model *explicit intruction* pada anak kelas VI SDN Sukawangi.

2. Mengetahui kinerja guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar loncat harimau melalui model *explicit intruction* pada anak kelas VI SDN Sukawangi.
3. Mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar loncat harimau melalui model *explicit intruction* pada anak kelas VI SDN Sukawangi.
4. Mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar loncat harimau melalui model *explicit intruction* pada anak kelas VI SDN Sukawangi.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dengan diadakan penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat bagi siswa
  - a. Dengan adanya penggunaan media kardus pada gerak dasar loncat harimau siswa mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran.
  - b. Melalui media kardus pada gerak loncat harimau siswa dapat menggali gagasan – gagasan sendiri.
  - c. Memotivasi semangat belajar siswa serta dapat meningkatkan keberanian, rasa percaya diri, kemandirian dan kerjasama.
2. Manfaat bagi guru
  - a. Untuk meningkatkan kualitas mengajar dengan media kardus pada gerak dasar loncat harimau
  - b. Untuk meningkatkan kreatifitas mengajar serta memahami kreativitas dan kompetensi siswa.
3. Manfaat bagi sekolah
  - a. Hasil penelitian in dapat dijadikan sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran.
  - b. Hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi bagi guru-guru yang lain untuk mengembangkan model pembelajaran.

4. Manfaat bagi penelitian
  - a. Dapat menambah wawasan tentang model pembelajaran model pembelajaran *Explicit Intruction* (Pengajaran Langsung).
  - b. Dapat meningkatkan kreatifitas pembelajaran pendidikan jasmani
  - c. Dapat mengetahui tingkat keberhasilan pengembangan model pembelajaran *Explicit Intruction* (Pengajaran Langsung).
5. Manfaat bagi lembaga
 

Hasil-hasil yang didapatkan dari penelitian ini sangat bermanfaat sebagai kajian, khususnya bagi program studi pendidikan jasmani sebagai lembaga yang memproduksi guru.

### G. Definisi Operasional

**Penerapan** adalah perbuatan menerapkan. Sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya (KBBI, 2010, hlm. 57).

**Model pembelajaran *explicit instruction*** merupakan model pembelajaran secara langsung agar siswa dapat memahami serta benar-benar mengetahui pengetahuan secara menyeluruh dan aktif dalam suatu pembelajaran. Jadi model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dikelas dalam materi tertentu yang bersifat dalil pengetahuan agar proses berpikir siswa dapat mempunyai keterampilan prosedural (Eko, 2011, hlm. 5).

**Media Kardus** Kardus yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kotak yang terbuat dari kertas tebal bekas kemasan mie instant (Dadi, 2009, hlm. 13)

**Gerak Dasar Loncat Harimau** suatu gerakan yang menyerupai gerak guling depan, hanya saja gerakannya dilakukan dengan awalan suatu loncatan jauh ke depan dan mendarat dengan kedua lengan dan berguling seperti pada guling depan (Purnama, 2014, hlm: 1).