

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Hakikat Belajar

Menurut Higlard dan Brower ( Purwanto, 2007: 84 ), belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respons pembawaan, kematangan, atau keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya).

Materi pokok PPDO 2103 Modul 1-9 ( Drs. Syamsir Azis, M.Ed, 2001: 6.3 ), pendidikan jasmani di sekolah memberikan permainan kasti dalam pendidikan yang dimaksud bahwa guru berusaha bagaimana mengembangkan domain kognitif, afektif, psikomotor dan sosialisasi pada anak didik.

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Oleh karena itu dengan menguasai prinsip-prinsip dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis ( Anni, dkk, 2006:2).

Menurut Bloom (Anni, dkk, 2006:6-7) mengusulkan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yaitu aspek kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu. Oleh karena itu, dalam proses belajar dapat dilakukan di sekolah yang diajarkan guru atau di luar sekolah melalui pengalaman atau interaksi dengan orang lain.

## 2. Hakikat Model Pembelajaran

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap peserta didik anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah hasil belajar akademik peserta didik meningkat, dan peserta didik dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.

Menurut Slavin (Krismanto, 2003: 14) menyatakan bahwa dalam belajar kooperatif, peserta didik bekerja dalam kelompok saling membantu untuk menguasai bahan ajar. Menurut Sugiyanto (2009: 37), pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil peserta didik bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Keduanya memberikan gambaran bahwa belajar kooperatif meningkatkan kepositifan sikap sosial dan kemampuan kognitif sesuai dengan tujuan pendidikan.

Kelman (Krismanto, 2003: 14) menyatakan bahwa di dalam kelompok terjadi pengaruh secara sosial. Pertama, pengaruh itu dapat diterima seseorang karena ia memang berharap untuk menerimanya. Yang ke dua, ia memang ingin mengadopsi atau meniru tingkah laku atau keberhasilan orang lain atau kelompok tersebut karena sesuai dengan sudut pandang kelompoknya. Ke tiga, karena pengaruh itu kongruen sikap atau nilai yang ia miliki. Ketiganya mempengaruhi sejauh kerja kooperatif tersebut dapat dikembangkan.

Terkait dengan model pembelajaran kooperatif, menurut Ismail (2003) yang diambil dari situs <http://anrusmath.files.wordpress.com> menyebutkan (enam) langkah dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

Tabel. 2.1. Langkah-langkah model kooperatif

Fase ke-	Indikator	Tingkah laku guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar.
2	Menyampaikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan.
3	Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6	Memberi penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas, model pembelajaran kooperatif dapat disimpulkan bahwa peserta didik dapat bekerja sama antar kelompok dalam permainan untuk mengintropeksi atas kesalahan yang dilakukan teman sekelompoknya dan dapat melakukan pemahaman materi yang lebih baik dalam pembelajaran kasti. Karena peneliti berusaha agar pemahaman materi

mudah dipahami dan rasa takut terhadap bola dapat dihilangkan dari benak peserta didik.

### 3. Hakikat Permainan Kasti

Kasti berasal dari bahasa Belanda. Kasti artinya suatu permainan di lapangan yang menggunakan bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu. Permainan kasti dilakukan secara beregu, yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri dari 12 pemain, dan masing-masing regu mempunyai 6 pemain cadangan.

Regu ini terdiri dari regu pemukul yaitu regu yang mempunyai kesempatan untuk melakukan pukulan, dan regu yang satu disebut regu penjaga yaitu regu yang bertugas untuk menjaga pukulan-pukulan bola dari regu pemukul di lapangan permainan. Dalam permainan kasti terdapat 3 buah tiang hinggap, 1 tiang hinggap pertolongan dan 2 buah tiang bebas.

#### 1. Tiang Bendera batas

Pada keempat sudut batas lapangan dan pertengahan garis samping dipancang tiang bendera batas, jadi terdapat 6 buah tiang bendera dengan tinggi sekurang-kurangnya 1,5 meter dari tanah dan dicat selang-seling hitam-putih.

#### 2. Kayu Pemukul

Kayu pemukul terbuat dari kayu dengan panjang 50-60 cm dan panjang tempat pegangan 15-20 cm.

#### 3. Bola Kasti

Bola kasti terbuat dari karet dengan keliling bola 19-20 cm dan berat bola 70-80 gram. Untuk pemain pemula boleh dimodifikasi bola, misalnya menggunakan bola tenis.

#### 4. Bendera untuk pembantu wasit.

Bendera untuk pembantu wasit harus berwarna mencolok dengan ukuran panjang x lebar adalah 30 x 20 cm.

#### 5. Tali

Tali di gunakan untuk batas lapangan.

#### 6. Pen Besi

Pen besi digunakan untuk menancapkan tali pembatas agar tidak mudah lepas.

#### 7. Nomor Dada.

Nomor dada digunakan untuk membedakan antara kedua tim. Nomor dada sebaiknya diberi warna yang mencolok dan jelas.

#### 8. Peluit Wasit

Peluit hendaknya dipilih yang berbunyi nyaring dan mudah ditiup.

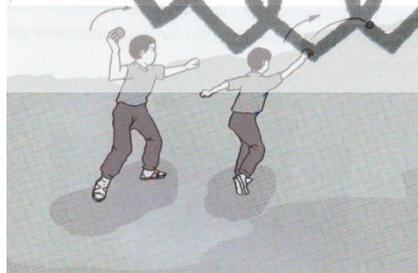
### 4. Teknik Dasar Permainan Kasti

#### a. Latihan penguasaan teknik melempar bola

Berikut beberapa cara melakukan lemparan bola dalam permainan bola kasti. Menurut Hamanto (2007: 56-57), cara melempar bola ada tiga cara yaitu:

##### 1) Melempar bola melambung.

- Berdiri tegak, sikap siap untuk melempar.
- Bola dipegang dengan tangan kanan.
- Pandangan lurus ke arah sasaran lemparan.
- Sikap badan sedikit condong ke belakang.
- Ayunkan bola ke belakang melewati samping badan.

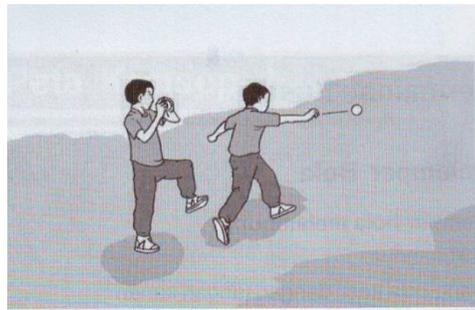


Gambar 2.1 .Teknik melempar bola melambung.

##### 2. Melempar bola mendatar.

- Berdiri tegak, sikap siap untuk melempar.
- Bola dipegang dengan tangan kanan.
- Pandangan lurus ke arah sasaran lemparan
- Kaki kiri di depan, kaki kanan di belakang
- Langkahkan kaki kanan ke depan sambil bola dilempar setinggi bahu.

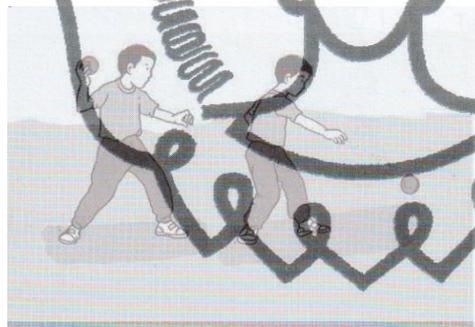
*commit to user*



Gambar 2.2. Teknik melempar bola mendatar.

3. Melempar bola rendah.

- Berdiri tegak, sikap siap untuk melempar.
- Bola di pegang dengan tangan kanan.
- Sikap kaki muka belakang, kemudian lemparkan bola dari atas ke depan bawah



Gambar 2.3. Teknik melempar bola rendah.

b. Latihan penguasaan teknik menangkap bola.

Menurut Hananto (2007: 57-58), cara menangkap bola ada tiga cara yaitu:

1. Menangkap bola melambung

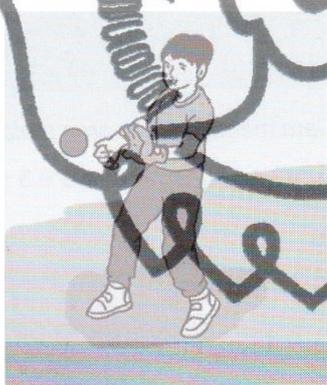
- Pandangan ke atas depan.
- Pergunakan dua telapak tangan untuk menangkap bola seperti gambar 4.



Gambar 2.4. Menangkap bola melambung.

2. Menangkap bola mendatar.

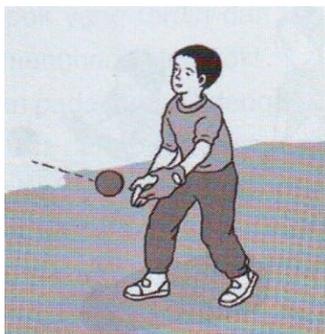
- Pandangan ke atas depan.
- Badan sedikit agak dibungkukkan agar dalam posisi yang yaman untuk menangkap bola seperti gambar 5.



Gambar 2.5. Menangkap bola mendatar.

3. Menangkap bola rendah.

- Pandangan ke atas depan.
- Pandangan kedepan bawah, kaki jongkok untuk memudahkan dalam menangkap. Setelah menangkap bola segera mungkin untuk berdiri dan melempar bola kearah sasaran seperti gambar 6.

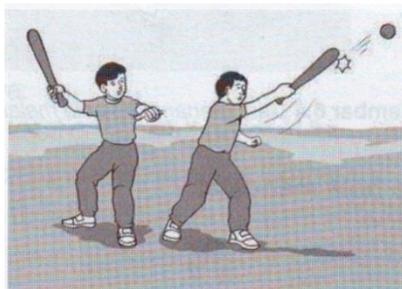


Gambar 2.6. Menangkap bola rendah.

c. Latihan teknik memukul bola.

Menurut Hananto (2007: 59), cara memukul bola adalah berdiri dengan kaki terbuka dan kedua tangan memegang kayu pemukul. Gerakan seperti berikut yaitu:

- Kayu pemukul diletakkan pada bahu kanan.
- Sikap badan condong ke samping kanan.
- Kaki kiri di luruskan dan kaki kanan dibengkokkan.
- Pukulan diayunkan dari samping ke depan hingga pukulan mengenai bola yang datang.
- Bola dipukul sekuat-kuatnya agar terlempar jauh.



Gambar 2.7. Teknik memukul bola.

## 5. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Karakteristik utama siswa sekolah dasar kelas IV adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individu dalam banyak segi dan bidang, diantaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Menurut Suyati (1992: 12-13) karakteristik anak umur 8-10 tahun atau kelas 3-4 adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik Fisik.

- a. Perbaikan koordinasi gerak tubuh dalam melempar, menangkap, memukul, dan sebagainya.
- b. Ketahanan bertambah, anak suka atau gemar ada kontak fisik, seperti berkelahi, dan bergulat.
- c. Pertumbuhan terus naik.
- d. Koordinasi antara mata dan tangan lebih baik.
- e. Bentuk tubuh yang baik dapat timbul/terjadi.
- f. Filosofi, wanita-wanita satu tahun lebih maju dari pada pria.
- g. Perbedaan seksual banyak pengaruhnya.
- h. Adanya perbedaan individu mulai nyata dan terang.

2. Karakteristik Sosial dan Emosional.

- a. Mudah terpengaruh, mudah sakit hati karena kritik.
- b. Masa anak-anak suka membual.
- c. Suka menggoda dan menyakiti anak lain.
- d. Suka memperhatikan, bermain dalam bentuk-bentuk drama dan berperan.
- e. Suka berteman dan senang terhadap teman-teman lain, disamping senang terhadap teman akrab.
- f. Kemauan besar.
- g. Hasrat turut serta kelompok.
- h. Selalu bermain-main.
- i. Menginginkan lebih ada kebebasan, tetapi tetap dalam lindungan orang dewasa.
- j. Lebih senang kegiatan beregu dari pada individu.
- k. Ada kecenderungan membanding-bandingkan dirinya dengan anak-anak lain.
- l. Mengidentifikasi dirinya untuk tujuan kelompok dan pertanggung jawaban.
- m. Sifat seksual lebih terlihat *commit to user*

### 3. Karakteristik Mental.

- a. Ruang lingkup perhatian bertambah.
- b. Kemampuan berpikir tambah.
- c. Senang akan bunyi-bunyian dan gerakan-gerakan berirama.
- d. Suka meniru.
- e. Minat terhadap macam-macam permainan terorganisasi bertambah.
- f. Sangat berhasrat untuk menjadi dewasa
- g. Khususnya gemar terhadap aktivitas-aktivitas yang berbentuk pertandingan.

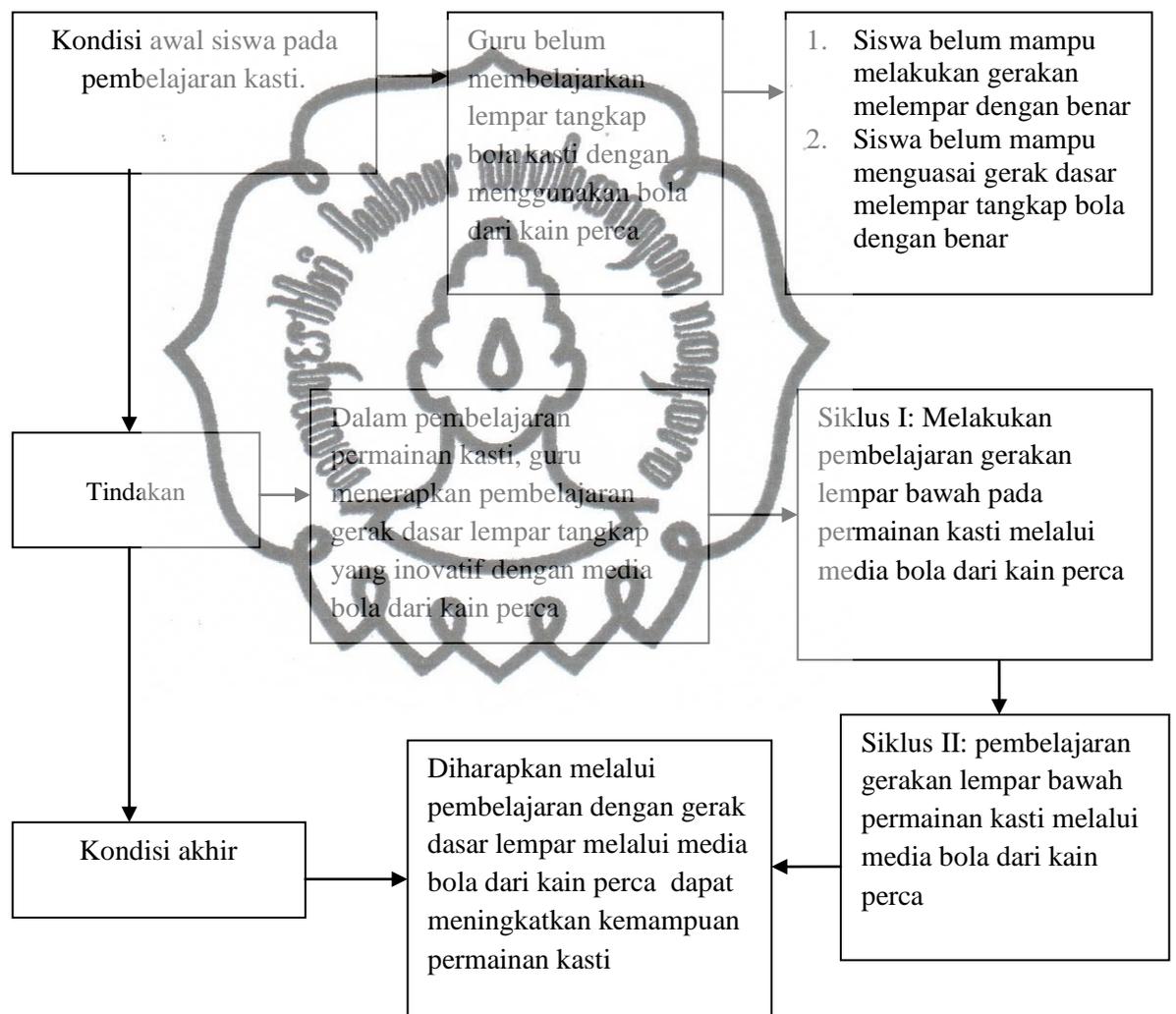
### B. Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang sangat penting yakni memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani yang dilakukan secara sistematis (Depdiknas, 2003: 5). Dalam kurikulum KTSP mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga diberikan kepada peserta didik untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja. Sehingga guru selalu dituntut untuk kreatif dalam melaksanakan proses belajar agar menumbuhkan minat, motivasi dan mendapatkan hasil yang maksimal atas peningkatan pembelajaran peserta didik.

Permainan kasti merupakan materi di dalam permainan bola kecil. Teknik dasar permainan kasti harus banyak dilatih supaya lebih mudah untuk menguasainya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran materi pokok permainan kasti terutama teknik dasar permainan kasti diperlukan komunikasi atau arahan yang tepat dari guru kepada peserta didik supaya cedera dapat dihindari dan mendapatkan hasil yang maksimal dalam melakukan teknik dasar permainan kasti. Karena teknik dasar permainan kasti belum dikuasai dengan benar maka perlu diupayakan peningkatan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar permainan kasti khususnya perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat dalam hal ini menggunakan model pendekatan bermain. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis

merancang pelaksanaan pembelajaran yang akan dibutuhkan sebagai pengamatan dalam mengetahui tingkat perkembangan dan keberhasilan dari model yang diterapkan sehingga dapat meningkatkan pembelajaran permainan kasti peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Soropadan Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.



Gambar 2.8. Kerangka Berpikir