



Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
2021

**CALON GURU**

Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja  
(PPPK)

# Modul Belajar Mandiri

---

Bidang Studi  
**PJOK**



# Pembelajaran 6:

## ANALISIS KI-KD BERDASARKAN KONSEP INTERDISIPLIN DAN MULTIDISIPLIN

---



### materi

1. Kajian Multidisiplin Permainan Bola Kasti Ditinjau dari Sudut Pandang Sejarah
2. Kajian Multidisiplin Permainan Bola Kasti Ditinjau dari Sudut Pandang Matematika
3. Kajian Multidisiplin Permainan Bola Kasti Ditinjau dari Sudut Pandang Fisika
4. Kajian Interdisiplin Permainan Hijau Hitam dari Sudut Pandang Psikologi
5. Kajian Interdisiplin Permainan Hijau Hitam dari Sudut Pandang Biomedika
6. Kajian Interdisiplin Permainan Hijau Hitam dari Sudut Pandang Peraturan Permainan



# Kompetensi

Kompetensi guru mata pelajaran yang lebih spesifik pada pembelajaran 6 “Analisis KI-KD Berdasarkan Konsep Interdisiplin dan Multidisiplin” adalah:

1. Menganalisis kajian multidisiplin permainan bola kasti ditinjau dari sudut pandang sejarah.
2. Menganalisis kajian multidisiplin permainan bola kasti ditinjau dari sudut pandang matematika.
3. Menganalisis kajian multidisiplin permainan bola kasti ditinjau dari sudut pandang fisika.



# Kompetensi

4. Memahami kajian interdisiplin permainan hitam hijau ditinjau dari sudut pandang psikologi.
5. Memahami kajian interdisiplin permainan hitam hijau ditinjau dari sudut pandang biomekanika.
6. Memahami kajian interdisiplin permainan hitam hijau ditinjau dari sudut pandang peraturan permainan.



# Indikator Pencapaian kompetensi

1. Menguraikan kajian multidisiplin permainan bola kasti ditinjau dari sudut pandang sejarah.
2. Menguraikan kajian multidisiplin permainan bola kasti ditinjau dari sudut pandang matematika.
3. Menguraikan kajian multidisiplin permainan bola kasti ditinjau dari sudut pandang fisika.
4. Menjelaskan kajian interdisiplin permainan hitam hijau ditinjau dari sudut pandang psikologi.
5. Menjelaskan kajian interdisiplin permainan hitam hijau ditinjau dari sudut pandang biomekanika.
6. Menjelaskan kajian interdisiplin permainan hitam hijau ditinjau dari peraturan permainan.



## Kajian Multidisiplin Permainan Bola Kasti Ditinjau dari Sudut Pandang Sejarah

---



Permainan bola kasti adalah salah satu permainan yang menyenangkan. Permainan ini termasuk dalam jenis olahraga permainan dengan menggunakan bola kecil atau permainan bola kecil. Dengan menguasai keterampilan dalam permainan gerak dasarnya, kita dapat bermain dengan baik dan tentu akan lebih menyenangkan.





Istilah kasti berasal dari Bahasa Belanda dan di Indonesia sendiri permainan bola kasti sudah dimainkan sejak zaman penjajahan Belanda dan Jepang. Penemu permainan bola kasti adalah William G. Morgan seorang warga negara Inggris. Permainan kasti pertama kali dimainkan di Inggris sejak dinasti Tudor tahun 1744 di *Pretty Little Pocket-Book*. Dinasti Tudor adalah dinasti raja dan ratu di Inggris Raya, dimana disebut “dasar bola” oleh John Newbery.



Di London William Clarke menerbitkan edisi kedua buku *The Boy* pada tahun 1828, yang berisi peraturan permainan bola kasti yang dicetak pertama kali di Inggris. Kemudian di tahun berikutnya, buku ini diterbitkan kembali oleh *Massachusetts* yang pertama membuat aturan Nasional di Boston. Aturan permainan ini kemudian diformalkan dan disusun oleh *Gaelic Athletic Association (GAA)* di Irlandia tahun 1884.



## Kajian Multidisiplin Permainan Bola Kasti Ditinjau dari Sudut Pandang Matematika

---



Permainan bola kasti dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regu terdiri dari 12 orang pemain. Regu yang mendapat kesempatan memukul disebut regu pemukul dan regu yang bertugas di lapangan disebut regu penjaga. Permainan ini di pimpin oleh seorang wasit dan di bantu oleh tiga orang pencatat nilai.

Permainan bola kasti dimainkan di atas lapangan rumput yang rata yang berbentuk empat persegi panjang dimana lebar dan panjangnya kurang lebih berbanding 1 : 2. Di atas lapangan terdapat sebuah tiang hinggap untuk pertolongan pelari disebut tiang pertolongan, dan 2 buah tiang hinggap bebas yang terdapat pada bagian akhir lapangan disebut tiang bebas.



Dalam permainan bola kasti lapangan yang digunakan menurut Sumitro (1991 : 20) memiliki dua ukuran, masing-masing berukuran 30 x 60 m, dengan ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 30 x 65 m untuk ukuran lapangan yang terbesar dan untuk ukuran yang terkecil 30 x 45 m dengan ruang pemukul menjadi 30 x 50 m. Ukuran yang besar digunakan untuk anak-anak besar, sedang ukuran yang kecil digunakan untuk anak-anak kecil atau anak-anak perempuan.



# Kajian Multidisiplin Permainan Bola Kasti Ditinjau dari Sudut Pandang Fisika

---



Dalam permainan bola kasti, gerakan yang efisien, efektif dan aman merupakan gerak yang baik (teknik yang baik). Karena setiap pola gerakan menggunakan energi (tenaga) yang efisien dalam mencapai hasil atau sasaran yang dituju (efektif) serta terhindar dari cedera dalam melakukan gerakan (aman). Untuk menganalisis gerak yang efisien, efektif dan aman berkaitan dengan analisis tulang dan sendi (anatomi), sistem otot saraf (fisiologi) dari gerakan manusia, dan asas-asas hukum mekanika yang dihubungkan dengan gerakan manusia (mekanika). Selain ilmu fisika, pendekatan ketiga bidang ilmu (anatomi, fisiologi dan mekanika) dapat memberi jawaban yang tepat bagaimana gerak yang efisien, efektif dan aman (teknik yang baik), mengapa teknik ini terjadi, dan seberapa tingkat kejadiannya.



## Kajian Interdisiplin Permainan Hijau Hitam Ditinjau dari Sudut Pandang Psikologi

---





Permainan Hijau-Hitam adalah bentuk permainan sederhana tanpa alat atau pun menggunakan alat yang dimainkan oleh dua regu yang bertujuan untuk melatih kecepatan reaksi dalam berlari. Permainan hijau hitam ini bisa dilakukan tanpa menggunakan alat, dan juga menggunakan alat, seperti bola kecil, batu, atau benda lainnya.

Psikologi olahraga, dasar pandangannya untuk kebutuhan kegiatan belajar ini dinyatakan bahwa, karakteristik perilaku yang dihasilkan dalam proses kegiatan berolahraga merupakan media untuk mengekspresikan “*body and mind*” secara harmonis. Pengekspresian “*body and mind*” secara harmonis berhubungan dengan aspek-aspek kepribadian.



Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang baik harus merujuk kepada konsep kesiapan psikologis para peserta didiknya. Program pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan guru di sekolah tidak boleh mengabaikan aspek kesiapan psikologis para peserta didiknya. Kondisi psikologis yang dimaksud dalam hal ini dua, pertama yang menunjang penampilan pembelajar yang baik, yang kedua adalah yang sebaliknya. Unsur kondisi psikologis yang menunjang penampilan pembelajar yang baik diantaranya adalah: motivasi tinggi (aspirasi kuat, ketahanan mental, kematangan pribadi). Unsur kondisi psikologis yang sebaliknya mengganggu penampilan pembelajar pada diri peserta didik adalah: motivasi rendah (cemas, gangguan emosional, keraguan).



## Kajian Interdisiplin Permainan Hijau Hitam Ditinjau dari Sudut Pandang Biomedika

---



Mengapa perlu mempelajari biomekanika olahraga? Bagi seorang guru pendidikan jasmani, pelatih atau beberapa spesialis aktifitas fisik lainnya biomekanika olahraga sangat dibutuhkan. Mulai dari mengidentifikasi bakat, melatih teknik, mengevaluasi teknik, memberikan latihan terapi (latihan pembetulan teknik gerak), hingga dalam menentukan peralatan yang akan digunakan oleh atletnya. Selain itu memiliki pengetahuan yang baik tentang biomekanika akan memungkinkan Anda untuk mengevaluasi teknik yang digunakan dalam keterampilan olahraga yang tidak dikenal serta untuk lebih mengevaluasi teknik-teknik baru dalam olahraga yang Anda kenal.



# Kajian Interdisiplin Permainan Hijau Hitam Ditinjau dari Sudut Pandang Peraturan Permainan

---



Permainan Hitam-Hijau yang dimainkan dengan menggunakan bola tenis, terdiri dari dua barisan, yaitu barisan A yang dinamakan HIJAU dan barisan B yang dinamakan HITAM. Peserta didik dibagi dua syaf sama banyak dengan posisi saling berhadapan, jarak antar regu  $\pm 3$  meter.

Setelah peserta didik siap, guru menyebutkan nama salah satu dari regu tersebut. Jika regu yang disebut oleh guru HI...JAU!, maka regu tersebut langsung berbalik mengambil bola tenis, lalu berlari sampai garis yang telah ditentukan sebagai batas garis akhir memasukkan bola ke keranjang. Demikian pula regu sebaliknya. Pemenangnya adalah regu yang sampai garis *finish* lebih cepat dengan memasukkan bola lebih banyak dan sempurna.



## Semangat para calon guru P3K...

Terima Kasih