

**KEGIATAN BELAJAR 2****FASILITAS DAN PERLENGKAPAN PENJAS UNTUK
AKTIVITAS PERMAINAN INVASI**

Drs. Yoyo Bahagia, M. Pd

A. HAKEKAT PERMAINAN INVASI

Hakekat dari permainan invasi adalah permainan yang bertujuan untuk melakukan penyerangan ke daerah/lapangan lawan dengan tujuan untuk membuat skor/goal, dengan jalan melakukan operan atau passing dengan lemparan tangan atau tendangan kaki kepada teman se regu dan melakukan hadangan / menghalangi atau merebut obyek yang dimainkan (bola atau obyek lain) oleh pihak lawan. Oleh karena ciri atau ide permainannya seperti itu maka permainan invasi bila ditinjau dari masalah gerak atau aktivitas yang terkandung dalam permainan-permainan tersebut masuk dalam kategori aktivitas ***"passing versus intercepting"***

Contoh : Sepak bola (soccer like games), bola tangan (handball like games), hoki, basket, korfbal, Frisbie, polo air, rugby, dll.

Passing atau operan atau mengoperkan obyek permainan disesuaikan dengan aktivitas permainan yang dilakukan, misalnya dalam permainan basket kegiatan passing dilakukan dengan menggunakan tangan, sedangkan dalam sepakbola kegiatan passing dilakukan dengan menggunakan kedua belah kakinya. Ketepatan passing atau operan dalam permainan invasi sangat diperlukan, karena dengan kecermatan, kecepatan atau passing yang didahului dengan gerak tipuan dari badan, kaki atau lengan atau kepala atau indra seringkali cukup efektif dalam membuka ruang gerak. Oleh karena itu penguasaan gerak atau ketarampilan memainkan atau mengoperkan obyek yang digunakan dianggap penting untuk dikuasai oleh pelaku.

Langkah praktis dalam aktivitas pembelajaran

Telah dikemukakan pada bagian awal pembahasan tentang hakekat pembelajaran jaran dalam penjas bahwa dalam setiap pembelajaran permainan



langkah praktis yang harus ditempuh. langkah tersebut berlaku untuk setiap aktivitas pembelajaran tanpa melihat permainan jenis apa yang akan diberikan. Langkah-langkah tersebut akan menuntun pengajar mencapai tujuan pembelajaran dan membawa peserta didik dengan penyajian materi yang runtun sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh adalah:

1. "To hit the target"

Kegiatan ini bila dilakukan di awal kegiatan atau dapat juga diberikan setelah kegiatan *jugling*, dengan kegiatan ini si pelaku atau guru penjas akan mengetahui kemampuan awal dari peserta didik itu sendiri. *To hit the target* bukan bertujuan untuk menjatuhkan sasaran dengan lemparan atau tendangan kaki saja. Seringkali kegiatan ini diserap oleh peserta didik atau pelaku, sebagai pelampiasan emosi belaka misalnya menjatuhkan sasaran dengan dilempar atau dengan tendangan kaki menggunakan tenaga yang kuat dan cepat. Kegiatan *"to the target"* ini sebenarnya bukan berupa menjatuhkan atau merobohkan sasaran secara langsung saja, tetapi bisa dilakukan dengan jalan dipantulkan dulu ke lantai atau ke tembok satu atau dua kali pantulan baru mengenai sasaran. Atau dapat juga jalannya bola sebelum kena sasaran harus melengkung dulu lewat suatu rintangan. Untuk menurunkan atau meningkatkan tingkat kesulitan yang ditemui siswa, dapat dilakukan dengan jalan mendekatkan/menjauhkan target, mengurangi/ menambah jumlah target, mengecilkan/membesarkan target, merendahkan/meninggikan target. Upaya tersebut memfasilitasi peserta didik agar dapat merasakan atau mengukur sendiri kemampuannya yang selanjutnya diharapkan dapat menumbuhkan dan kembangkan rasa gerak yang melibatkan persyarafan dan ototnya, sehingga si pelaku dapat merasakan, menimbang-nimbang dan memperhitungkan seberapa besar, seberapa kuat tenaga yang harus ia gunakan, seberapa besar sudut pukulan, seberapa jauh target yang harus ia sentuh dengan alat tersebut, dsb.



2. "Juggling"

Kegiatan juggling ini dapat dilakukan sendiri-sendiri dimulai dari tahapan yang paling mudah hingga tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Dari melambung-lambungkan dan menangkap kembali alat itu dengan tangan atau memainkan obyek atau bola dengan kakinya. Dari juggling ditempat, kemudian meningkat ke juggling sambil bergerak dengan berbagai sentuhan/lemparan/tangkapan/sentuhan dengan kaki, sambil diam atau sambil bergerak atau samping kiri ke samping kanan, ke depan atau ke belakang, dll. Bila ada fasilitas dinding, juggling ini dapat memanfaatkan dinding sebagai partner dalam aktivitas passing. Untuk mengembangkan rasa gerak dalam mengoper maupun menerima operan, kegiatan selanjutnya adalah melakukan passing dengan teman bermain.

Dalam kegiatan ini pun diberlakukan juga langkah-langkah didaktis dan metodis seperti langkah dibawah ini.

a. **Inisiatif satu sisi (initiative one side).**

Satu pihak memberikan operan ke pihak lain ke beberapa titik, dengan jarak, serta ketinggian yang berbeda misalnya ke arah maju dan mundur atau ke kiri atau ke kanan. Sedangkan pihak satunya yang diberi operan itu harus berusaha mengembalikan secara tepat ke pihak yang memberi.

Kegiatan ini dilakukan secara bergantian, sehingga kedua pihak pernah menjadi inisiator.

b. **Inisiatif dua sisi (initiative both side).**

Dalam kegiatan ini kedua belah pihak berinisiatif untuk mengatur jarak dan arah bola, namun tetap harus dipertimbangkan bahwa upaya memainkan obyek tersebut dapat terjadi berulang kali dengan ketepatan dan kecermatan yang lebih tinggi. Dengan demikian kegiatan ini dapat mengembangkan rasa gerak yang lebih tinggi.



3. “Passing intercepting”

Passing intercepting adalah aktivitas pengembangan dari kegiatan sebelumnya berupa Passing. Pada tahapan ini si pelaku mencoba mengimplementasikan kemampuan passing terhadap dengan temannya sendiri. Dalam kegiatan ini akan dirasakan betul apakah operannya sudah efektif atau efisien? Artinya sudah tepatkah operannya itu baik dalam kekuatan, kecepatan, tinggi atau rendahnya operan, cepat atau lambatnya operan, dll. Mereka akan merasakan perbedaan-perbedaan yang ditemui saat menerima operan maupun saat harus memberikan operan, baik dalam kekuatan maupun dalam gerak dan antisipasinya.

Aktivitas intercept atau menghadang atau merebut bola dalam tahap awal hanya berupa simulasi agar terjadi aktivitas passing dengan keadaan yang mirip dalam permainan sebenarnya, dimana mengoperkan obyek berupa bola ke temannya harus memperhitungkan peluang-peluang ruang dan waktu yang tepat untuk mengoperkan bola. Disamping itu juga akan memaksa pelaku untuk berpikir dan segera bertindak bentuk operan apa yang akan ia lakukan, ke arah mana, sekuat apa? Dan sebaliknya si penerima operan (penerima harus dapat bergerak ke arah yang membuat si pengoper dapat lebih leluasa untuk melakukan operannya.

Untuk meningkatkan aktivitas passing intercepting ke arah yang mendekati permainan, jumlah pemain yang terlibat dapat di tingkatkan misalnya; 2 x 1, 3 x 1, 2 x 2, 3 x 2, 3 x 3, 4 x 3.

Sebelum aktivitas bermain dilakukan yaitu bertujuan untuk membuat jelas apa yang akan dilakukan dalam permainan tersebut, permainan apa, bagaimana bentuknya, bagaimana memainkannya, apa yang harus dilakukan oleh pasangannya dan apa yang harus diperbuat oleh yang mengintercept, dsb.

Langkah-langkah tersebut antara lain:

**i. Menjelaskan cara bermainnya.**

- a. Penjelasan singkat (small talk) tentang cara bermain beraktivitas dengan aturannya.
- b. Memberikan contoh praktis dengan menggunakan beberapa pemain.
- c. Pemecahan masalah sederhana dari aktivitas tersebut dan mengemukakan peraturan sederhana yang boleh dilakukan.
- c. Memulai permainan sesama teman bermain.

ii. Memonitor permainan.

Dalam mengajarkan atau memonitor kegiatan bermain yang dilakukan peserta didik, tiga hal yang harus diperhatikan guru selama permainan berlangsung.

- a. Apakah para pemain telah mengerti dengan jelas tentang aktivitas permainan yang akan dan sedang dilakukan? Bila belum jelas dan belum mengerti maka jelaskan kembali secara singkat bagian atau keseluruhan permainan tersebut.
- b. Apakah aktivitas bermain berada dalam kondisi yang benar, seimbang?

Bila tidak seimbang, maka harus dilakukan penyesuaian-penyesuaian atau modifikasi agar permainan tersebut dapat melibatkan pemain berpartisipasi aktif.

Kita juga harus dapat mengamati, (1) bagaimana membuat permainan tersebut menjadi mudah, atau (2) bagaimana membuat permainan itu menjadi lebih sulit.

Modifikasi tersebut dapat berkaitan dengan

- (i) Peralatan yang digunakan dapat berupa:
 - Obyek permainan bola, besar/kecil/ringan/berat /empuk/keras/dll.
 - Lapangan permainan.



Sempit/lebar/panjang/pendek.

- Jumlah pemain.

Banyak/sedikit/homogen/heterogen.

(ii) Cara membuat point.

- Pada aktivitas passing intercepting point dapat diraih bila dapat melakukan 15 kali operan, dan bila hal itu sulit dicapai maka kita dapat merubah jumlah operan menjadi 10 kali agar lebih mudah untuk mendapatkan point.

iii. **Memodifikasi/menyesuaikan permainan**

Pada setiap aktivitas permainan, kegembiraan dan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas bermain harus diutamakan. Ciptakan kemungkinan-kemungkinan yang dapat membuat pemain terlibat aktif dan bergembira.

4. **Memulai Permainan.**

Beberapa pertimbangan yang yang harus dilakukan sebelum memulai suatu aktivitas bermain antara lain:

- Lapangan permainan yang tidak terlalu luas (small playing areas/fields)
- Jumlah pemain yang tidak terlalu banyak/sedikit (Little number of players)
- Bola-bola yang berbeda (different balls).
 - Besar - kecil, lamban - cepat, keras - lunak
- Gawang atau sasaran goal yang berbeda. (different goals)
 - Banyak – sedikit, besar – kecil, tinggi – rendah.
- Bermain dengan atau tanpa menggunakan joker



B. FASILITAS DAN PERLENGKAPAN UNTUK HAND BALL LIKE GAMES (permainan-permainan yang menyerupai permainan bola tangan)

Mengapa disebut permainan-permainan yang menyerupai bola tangan? Karena teknik yang diberikan dalam aktivitas hand ball like games ini mirip dengan teknik yang ada dalam permainan bola tangan, namun peraturan bermain lainnya dapat dilakukan modifikasi, baik dalam alat atau bola yang digunakan, lapangan, cara memainkan untuk membuat point, cara memulai permainan, jenis permainan, gawang yang berbeda, jumlah pemain serta adanya seorang joker dalam permainan.

Didaktik dan metodik aktivitas pembelajaran adalah sama untuk semua jenis permainan yang berazaskan penjas ini seperti yang telah dikemukakan pada hakekat permainan invasi seperti berupa; penjelasan singkat sebelum memulai aktivitas, contoh dan peragaan, mempraktekan aktivitas yang ditugaskan, koreksi-koreksi dan umpan balik.

Selanjutnya aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan: lapangan permainan, jumlah pemain dari suatu tim, bola yang digunakan, cara membuat point serta keberadaan joker dalam permainan, sama seperti yang dijelaskan dalam hakekat permainan invasi.

Penyajian materi juga runtunanya juga sama yaitu terdiri dari aktivitas : to hit the target, juggling, passing intercepting, dan match atau bermain.

Obyek (bola) yang digunakan dalam permainan ini bisa beragam, mulai dari bola hand ball yang standar, bola voli, bola sepak, bola karet, bola anyaman modifikasi seperti yang digambarkan di bawah ini dapat digunakan. Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa bola yang digunakan bisa berbeda dari bahan yang dibuatnya, misalnya dari bahan karet, kulit atau bahan lain yang dapat dibuat menyerupai bola dan seukuran bola tangan. Misalnya bola yang terbuat dari bahan kain perca atau gulungan kertas atau steriofoam yang bungkus dengan plastik atau kantong kerese, yang dibalut



lagi dengan lakban dan terakhir diperkuat dengan jaring atau anyaman tali rafia.

Beberapa contoh bola yang dapat digunakan dalam permainan hand ball like games adalah seperti tampak pada gambar di bawah ini.



Pada gambar gambar ini diperlihatkan bola-bola tangan yang terbuat dari berbagai bahan, yang penting adalah dimana bola-bola tersebut dapat digunakan untuk kegiatan (minimal) lempar tangkap (passing)

Gambar 35. Bola Tangan Dari Kulit Imitasi



Gambar 36.
Bola Tangan Karet



Gambar 37.
Bola Tangan Modifikasi

Beberapa bentuk permainan "hand ball like games"

Kita tidak dapat menggunakan alat serta lapangan hand ball like games kalau tidak tahu bagaimana wujud dari permainan ini. Karena permainan ini semacam modifikasi dari permainan hand ball, dengan sendirinya bentuk-bentuk permainannya pun tidak hanya satu bentuk saja.

Ada beberapa aktivitas permainan hand ball like games ini, tapi yang jelas beberapa bentuk permainan tersebut diberikan secara runtun dari bentuk permainan yang sederhana dg peraturan yang sederhana pula hingga



bentuk permainan yang mirip dengan permainan hand ball yang sebenarnya (dari yang mudah ke yang lebih sulit).

Sebelum memulai aktivitas bermain, tiga hal sederhana tapi penting untuk dipertimbangkan atau dilakukan yaitu:

- a. Bermain dengan daerah untuk membuat skore yang besar, atau banyak area scorenya. (satu ujung saja untuk membuat goal nya)
- b. Bermain dengan daerah goal yang kecil (masih satu ujung)
- c. Bermain dengan daerah untuk membuat skorenya (gawang) di dua ujung.

Bentuk Pertama.

Permainan **TEN BALL** (10 bola atau sepuluh sentuhan)

Jumlah pemain bisa 3 lawan 1 (3 x 1) atau, 3 x 2 atau 3 x 3.

Kita punya 3 pemain dengan 1 defender, 3 pemain dengan 2 defender, atau 3 pemain dengan 3 defender. Mereka ditugaskan untuk mendapatkan satu poin yaitu dengan jalan melakukan 10 kali operan antara pemain. Defender mencoba mengintercept/menghalangi atau menahan atau merebut operan tersebut. Bila dapat melakukan operan 10 kali tanpa ter intercept, maka defender dapat diganti, atau bila bola lepas dari tangkapan maka si penangkap yang gagal jadi defender. Setelah melakukan kegiatan dengan 3 x 1, selanjutnya dicoba dengan 3 x 2 dan 3 x 3. Yang melakukan operan boleh bergerak kemana saja asal masih dalam daerah yang telah ditentukan.

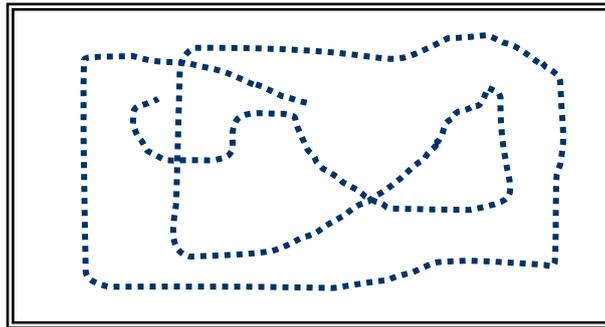
Pada kegiatan tersebut akan terasa ada kesulitan-kesulitan. Misalnya manakala kegiatan 3 x 1, maka defender akan sangat kesulitan untuk merebut / menghadang bola. Manakala dengan 3 x 2, yang mengoper mulai merasakan kesulitan dan manakal 3 x 3, pemain yang mengoper merasakan lebih sulit lagi.

Aturan permainan misalnya tentukan sebagai berikut:

- o Yang diperbolehkan
 - o Operan langsung (lemparan satu tangan atau dua tangan)



- Operan dengan pantulan
- Pivot.
- Yang tidak diperbolehkan
 - Berlari dengan bola
 - Kontak badan/merebut bola yang dikuasai
 - Menerima bola tidak dengan tangan (dengan kaki)



Gambar 38.

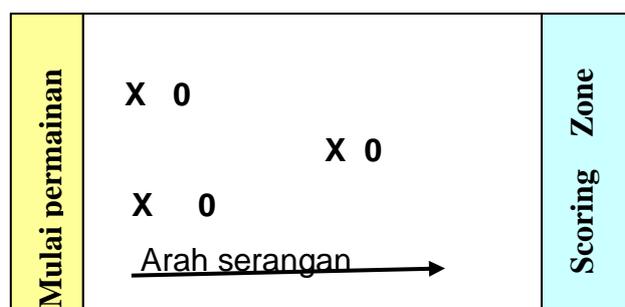
Aktivitas Bentuk Pertama Dengan Batas Lapangan

Keterangan gambar:

-  = Batas lapangan
 = Pergerakan bola atau pemain

Bentuk Kedua

End Zone Ball. Istilah tersebut bermakna lapangan permainan dengan satu ujung daerah untuk membuat skore/point/goal dan satu ujung lainnya untuk memulai permainan.



Gambar 39. Lapangan End Zone Ball



Ket : X = Pemegang bola 0 = Defender

Jumlah pemain **3 x 3** tanpa menggunakan **joker** atau dengan **Joker**.

Joker adalah seorang pemain yang ditambahkan dalam permainan 3 x 3, berapapun sehingga permainan akan menjadi 3 x 4, atau selalu tidak seimbang. Dengan adanya peran joker ini maka akan memudahkan pada pemain yang menguasai bola untuk melakukan penyerangan.

Joker selalu berpihak pada regu yang sedang menguasai bola. Joker harus pemain yang lebih baik, karena harus membantu pada kedua regu manakala menguasai bola dan untuk melakukan penyerangan (invasi)

Setiap ada kesalahan operan atau pelanggaran, permainan selalu dimulai dari daerah "end zone player". Setiap terjadi dkore maka regu lawan berganti memainkan bola.

Cara membuat skore adalah bila bola dapat ditangkap di daerah "scoring zone". Hanya pemain yang menguasai bola saja yang boleh masuk/berada di scoring zone.

Hal-hal yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan, sama seperti pada end zone ball

Untuk mengurangi atau menambah tingkat kesulitan maka merubah:

- Membesarkan/mengecilkan lapangan permainan
- Membesarkan/mengecilkan scoring zone
- Dengan atau tanpa end zone player
- Dengan atau tanpa Joker

Bentuk Ketiga

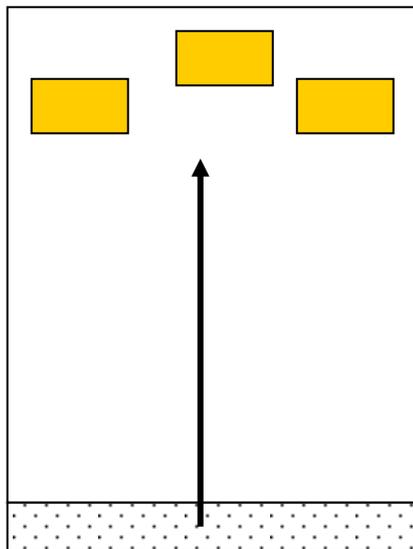
Three mat ball. Istilah tersebut bermakna lapangan permainan dengan satu ujung daerah untuk membuat skore/point/goal (dengan 3 buah matras) dan satu ujung lainnya untuk memulai permainan (End Zone Player/player area).

Aktivitas permainan sama seperti end zone ball, namun cara membuat skorenya harus ditangkap di dalam matras atau daerah yang dibuat sebesar

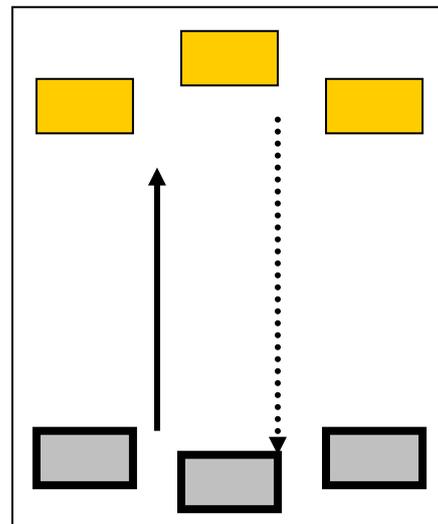


matras. Hal-hal yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan dalam permainan ini sama seperti pada end zone ball.

Adapun lapangan permainan "three mat ball with one scoring area" dan lapangan permainan dengan dua daerah tuk membuat skore (two scoring area) adalah seperti pada gambar 40 dan 41



Gambar 40. Three Mat Ball Dengan Satu Daerah Skore



Gambar 41. Three Mat Ball Dengan Dua Daerah Skore

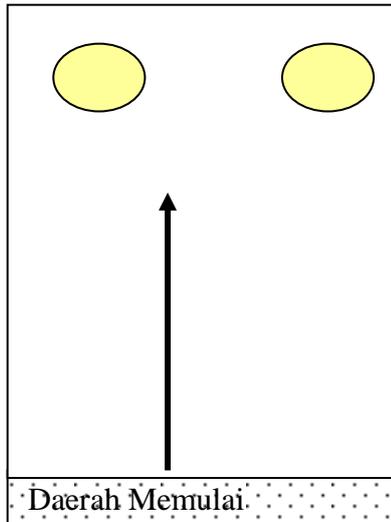
Bentuk Keempat

Circle Ball. Aktivitas permainan ini sama dengan permainan dengan menggunakan matras di atas, namun matrasnya atau daerah yang menyerupai matras diganti/dirubah dengan bentuk lingkaran.

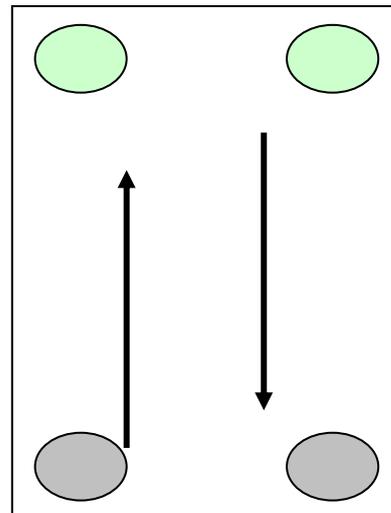
Cara membuat goal atau skore yaitu dengan memantulkan bola di dalam lingkaran dan bolanya ditangkap diluar lingkaran. Siapapun tidak boleh masuk atau berada di dalam lingkaran. Siapa yang dapat menangkap pantulan langsung tersebut dari pemain regu manapun maka regu dia yang berhak mendapat skore. Jadi dalam hal ini regu yang memegang bola maupun yang berusaha merebut, ada di luar lingkaran tersebut.

Bentuk lapangannya adalah seperti pada gambar 42 dan 43.

Permainan selalu dimulai dari luar lapangan, kecuali untuk lapangan yang menggunakan satu daerah untuk membuat skore dimulai dari end zone area.



Gambar 42. Circle Ball
Dengan Satu Daerah Skoring



Gambar 43. Circle Ball
Dengan Dua Daerah Skoring

C. FASILITAS DAN PERLENGKAPAN UNTUK SOCCER LIKE GAMES (Permainan-permainan Menyerupai Sepakbola)



Soccer like games adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola. Menyerupai artinya cara memainkan serta gerak yang dilakukan sama seperti pada permainan sepak bola, pembedanya hanya terletak pada pendekatan permainan serta bentuk-bentuk pembelajaran, serta aturan dan perlengkapan yang dapat dimodifikasi dengan seluas-luasnya demi kepentingan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.

Ditinjau dari karakteristik permainannya, soccer like games masuk dalam katagori atau kelompok permainan invasi. Dalam soccer like games ini juga aktivitas pembelajaran dapat dimodifikasi, baik peraturan bermain, alat atau bola yang digunakan, lapangan, cara membuat point, cara memulai permainan, jenis





permainan, gawang yang berbeda, jumlah pemain serta adanya seorang joker dalam permainan.

Penyajian materi runtutannya juga sama yaitu terdiri dari aktivitas : to hit the target, juggling, passing intercepting, dan match atau bermain.



Gambar 44 Bola Anyaman

Obyek (bola) yang digunakan dalam permainan ini bisa beragam, mulai dari bola sepak yang standar, bola karet, bola anyaman modifikasi dapat digunakan, seperti yang terlihat pada gambar selanjutnya. Dalam modul ini bola-bola atau perlengkapan modifikasi selalu ditonjolkan dengan harapan guru akan selalu memanfaatkannya.

Bola modifikasi seperti gambar 44 ini selalu ditonjolkan agar guru penjas atau siapapun yang terlibat dalam proses pembelajaran berbagai permainan yang menggunakan bola, dapat mengoptimalkan pemanfaatan bola-bola atau benda apapun yang dapat dimainkan dengan tangan atau kedua belah kakinya tanpa kehilangan esensi permainan

Kita tidak boleh menutup mata bahwa pada saat jam istirahat, siswa putra sering mengisi waktu tersebut dengan bermain seperti sepakbola dengan menggunakan bola standar, bola plastik, bola tenis, atau bahkan dengan botol aqua kosong sekalipun. Mereka tetap bergembira, sportif, ambisi dan semangat tinggi dengan aturan yang mereka sosialisasikan bersama, adakalanya sambil ngobrol dan bercanda ria.

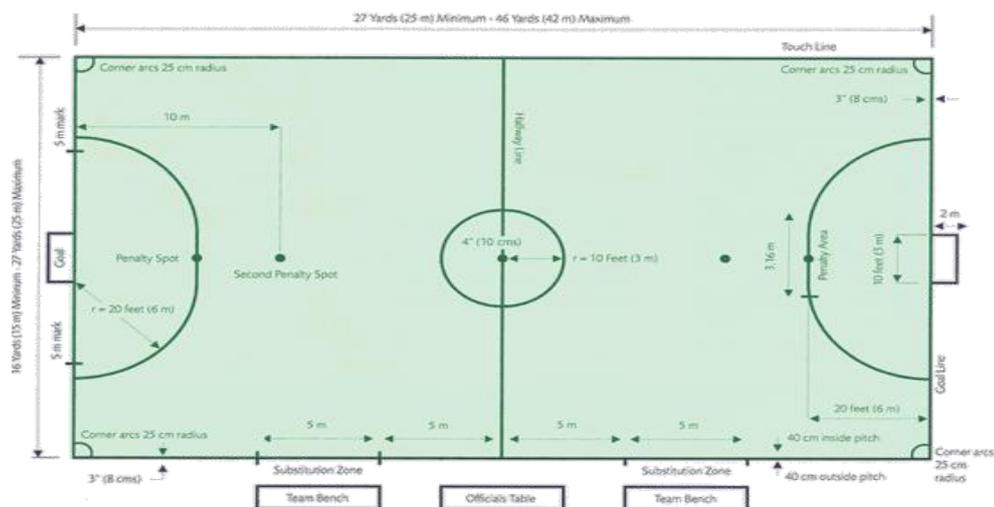
Apa artinya dengan gambaran seperti itu? Boleh juga asumsikan bahwa dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani, perlengkapan dan lapangan serta aturan apapun dapat disesuaikan dan digunakan dalam



proses pembelajaran tersebut dengan pertimbangan tidak kehilangan esensi dari konteks permainan tersebut, baik dalam isi/materi, model serta pendekatan dan penyajian materi. Jangan terbelenggu oleh alat yang standar saja yang seringkali malah tidak sesuai dengan kondisi peserta didik, seperti bolanya terlalu keras, terlalu berat, dsb.

Fasilitas dan perlengkapan

Fasilitas atau lapangan untuk melakukan aktivitas soccer like games, sama seperti permainan yang telah dibahas sebelumnya, tidak memerlukan lapang yang sebenarnya. Lahan yang seadanyapun dapat digunakan untuk aktivitas tersebut, karena dengan jumlah pemain 3 x 4 juga sudah dapat dilakukan aktivitas bermain. Di bawah ini diperlihatkan beberapa fasilitas dan perlengkapan untuk soccer like games yang berupa bola serta gawang,.



Gambar 45 Lapangan Futsal



Gambar 46. Ilustrasi Stadion Sepakbola



Perengkapan lainnya yang diperlukan dalam suatu permainan sepakbola adalah gawang seperti gawang sepak bola standar dan gawang untuk futsal seperti pada gambar 47 dan 48 di bawah ini.



Gambar 47 Gawang Futsal

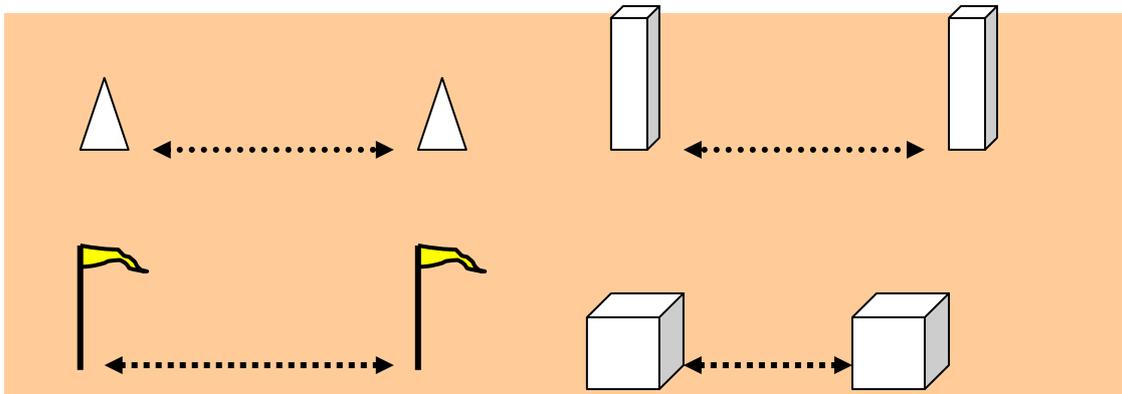


Gambar 48. Gawang Sepakbola Ukuran Standar



Dalam permainan sepak bola dengan jumlah pemain sedikit, bentuk gawang sangat modified artinya dapat ditentukan sesuai kesepakatan, namun keberadaannya memang sangat diperlukan yaitu untuk membuat skore atau goal.

Gawang sebagai target atau sasaran untuk membuat skore dapat dibuat dari dua buah tiang, dua buah cones atau benda lain yang berperan sebagai batas lebarnya gawang.



Gambar 49. Gawang Modifikasi

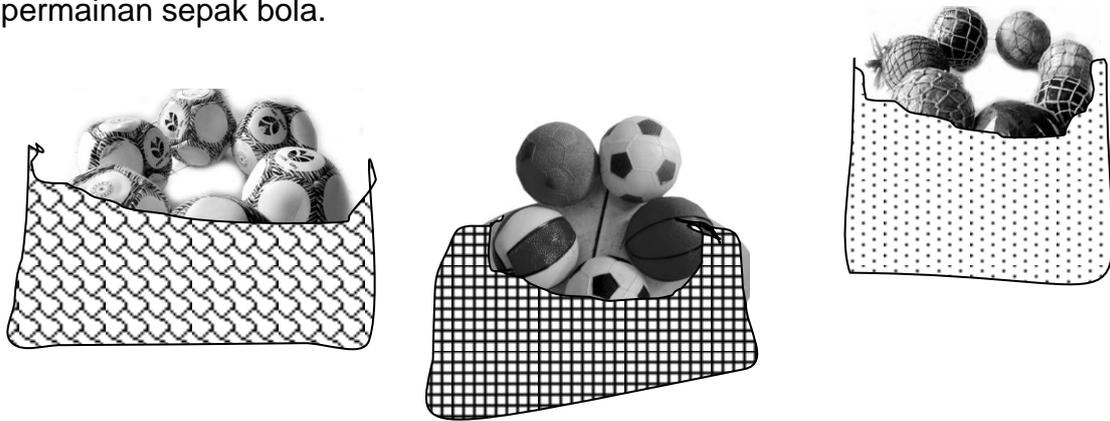
Gawang tersebut bisa dibuat dari apapun dengan jarak antara sesuai kebutuhan juga.

Perlengkapan atau obyek yang paling urgen dalam permainan bola (soccer like games) adalah bolanya itu sendiri. Bola yang digunakan atau obyek yang digunakan bisa sangat beragam sesuai dengan kebutuhan dan kreatifitas pemateri. Yang lazim adalah bola dari kulit dengan berbagai ukuran, namun sering juga menggunakan bola plastik, bola imitasi atau bola modifikasi yang berisi kain perca atau kertas koran atau strerifoam. Apalagi kalau sudah dapat melibatkan siswa untuk membuat bola modifikasi yang dilindungi anyaman rafia. Disamping kita mempunyai alat bantu yang banyak, siswa juga dapat terampil dan dapat memupuk keterampilan serta kepedulian.

Diingatkan sekali lagi bahwa siswa putra pada saat istirahat jam pelajaran langsung berhamburan kelapang olahraga atau lapang upacara untuk bermain bola. Bolanya mereka bawa sendiri walaupun seringkali berupa bola plastik, karena disamping murah untuk dibeli merekapun dapat melakukan tendangan dengan cukup kuat.



Pada gambar di bawah ini diplihatkan lagi beberapa bola modifikasi yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran yang menyerupai permainan sepak bola.



Gambar 50. Bola Dari Beberapa Macam Bahan

D. Fasilitas Untuk Permainan Invasi Lainnya

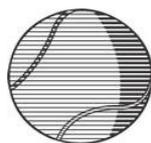
1. Hoki Like Games

Permainan invasi lainnya yang dapat dilakukan dengan modifikasi antara lain adalah permainan hoki. Lapangan dan alat yang digunakan juga dapat dibuat sederhana, misalnya stik hoki dapat dibuat dari rotan yang ujungnya ditekuk dengan jalan dipanaskan seperti gambar 51 di bawah ini.



Gambar 51. Stik Hoki Modifikasi Dari Rotan

Bola yang digunakan bisa dari bola kasti atau bola modifikasi atau bola kasti, bola plastik dan sebagainya



Gambar 52. Bola Kasti



Gambar 53 Bola Anyaman



Gawang untuk membuat goal atau skore dapat dibuat dengan benda sebagai pembatas dan tanda saja, atau dibuat dari bahan besi pakai jaring dengan ukuran kecil saja seperti gambar 54 di bawah ini.



Gambar 54. Gawang Modifikasi Untuk Hoki Tampak Depan



Gambar 55. Gawang Modifikasi Untuk Hoki Tampak Samping

2. "Basket Ball Like Games" dan Bola Keranjang

Permainan basket dan bola keranjang termasuk kelompok permainan invasi karena memainkannya dengan konsep passing intercepting. Permainan ini bertujuan untuk membuat skore sebanyak-banyaknya dengan jalan memasukan bola ke dalam keranjang atau ring basket.



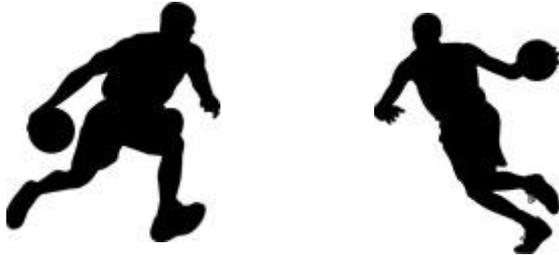
Semua bentuk teknik dasar bermain maupun pola dan pendekatan pembelajaran, sama saja seperti aktivitas pembelajaran hand ball like games yang telah dikupas secara cukup jelas.

Tahapan-tahapan juggling, to hit the target, passing dengan model initiative one side dan initiative both side, serta dilanjutkan dengan aktivitas passing



intercepting 2 x 1, 2 x 2, 3 x 2, 3 x 3, 4 x 3.

Bermain tanpa atau dengan keberadaan joker.



Fasilitas dan perlengkapan yang digunakan juga hampir sama dengan hand ball like games, terutama bola-bola yang dimodifikasi karena pada tahap-tahap awal dimana aktivitasnya belum diperbolehkan dribbling, maka bola apapun dapat dimanfaatkan.

Fasilitas dan Perlengkapan.

Set ring basket yang standar (bila dimiliki) dapat dimanfaatkan dalam permainan basket ball like games, namun bila tidak memiliki lapangan beserta ring basket, maka sasaran untuk membuat skore dalam permainan bisa saja dimodifikasi seperti bagaimana membuat skore dalam permainan hand ball like games. Ring dan bola basket standar dan ring dari keranjang (gambar 56)



Gambar 56 Ring Basket dan Ring Bola Keranjang



Sedangkan Ring basket sederhana lengkap dengan papan pantul dan tiangnya adalah seperti tampak pada gambar 57 , 58 dan 59 dan, keranjang bola keranjang gambar 60



Gambar 57



Gambar 58



Gambar 59



Gambar 60



Ring dapat pula dibuat beberapa buah dalam satu tiang dengan berbagai posisi lubang ringnya, ada yang vertikal, dan juga serong atau miring seperti gambar 61 di bawah ini. Dengan fasilitas ring rang bermacam pesisi ini siswa dapat menentukan dan memilih bentuk ring mana yang akan ia coba gunakan.



Gambar 61. Ring Dengan Berbagai Posisi

Gambar 62 dan 63 adalah bola modifikasi dan bola basket standar.



Gambar 62 Bola Modifikasi



Gambar 63 Bola Standar



Gambar 64. Gambar Target Di Tembok Lapangan Basket

E. LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman anda mengenai materi kegiatan 2 ini kerjakanlah latihan berikut !

1. Apa yang dimaksud dengan permainan invasi?
2. Permainan apa saja yang dapat dimasukkan dalam kelompok permainan invasi?
3. Obyek permainan yang banyak digunakan untuk aktivitas permainan invasi adalah bola.

Coba kerjakan dengan teman satu regu cara membuat bola modifikasi dengan bahan kain perca dan bagian luarnya dibuatkan pengaman berupa jaring atau anyaman tali rapia.



4. Bagaimana menggunakan bola modifikasi hand ball like games, padahal bola tersebut tidak dapat dipantul-pantulkan?
5. Dalam permainan soccer like games, gawang sebagai sasaran untuk membuat goal "tidak harus selalu" menggunakan gawang yang sebenarnya. Coba kemukakan beberapa contoh gawang modifikasi.
6. Dalam permainan invasi selalu ada kontak fisik dan setiap anggota regu akan saling berbaur. Kalau tidak ada kostum untuk membedakan antara pemain yang berbeda tim, usaha yang paling praktis apa yang dapat anda lakukan?.
7. Sebutkan perlengkapan modifikasi yang dapat digunakan dalam permainan bola keranjang?.

Petunjuk jawaban latihan.

Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas gunakan rambu-rambu di bawah ini.

1. Untuk menjawab pertanyaan pertama anda harus mengerti dulu apa arti invasi atau apa yang dimaksud dengan passing (mengoper) dan intercepting (merebut/menghadang).
2. Setelah anda paham dengan pengertian istilah invasi atau menyerang dan bertahan dan berusaha menguasai dengan jalan merebut, maka anda akan dengan mudah menyebutkan permainan yang masuk dalam kelompok permainan invasi
3. Untuk membuat bola modifikasi dari bahan kain perca harus disiapkan dulu kain percanya, kantong keresek untuk membungkus kain perca. Usahakan dibungkus dengan rapi dan bulat dengan isi yang seimbang. Bagian luar sebaiknya diperkuat dengan lakban, terakhir siapkan tai rapia yang telah dipotong-potong minimal berjumlah 10 – 14 potong agar jaring yang dibuatnya cukup rapat.



4. Agar permainan tetap dapat dilakukan walau bola itu tidak mantul, maka harus dilakukan modifikasi aturan bermain misalnya tidak boleh di bawa lari atau di dribbling (ya karena memang tidak bisa mantul). Tapi dengan tidak boleh membawa lari dan tidak bisa dipantulkan, maka yang tidak menguasai bola harus lebih terampil mencari tempat yang kosong.
5. Gawang sebagai sasaran untuk membuat goal pada hakekatnya dapat terbuat dari apapun, dapat dibuat selebar aatau sesempit apapun sesuai dengan kesepakatan. Namun perlu dipertimbangkan bahwa mana kala jarak antara tiang gawang lebar, maka akan mempermudah membuat goal, sebaliknya akan menyulitkan penjaga gawangnya agar tidak kebobolan.
6. Bila membuat kostum dianggap mahal, maka dapat dibuat berupa rompi, atau bahkan salah satu regu buka baju/kaos, tapi itu kurang baik. Yang lebih baik adalah dengan membuat selendang dari tali rafia (tapi kurang awet), atau selendang dari kain atau dari bahan lain yang dapat digunakan lebih awet.
7. Bola keranjang ya pertama bola, yang selanjutnya adalah ring atauti keranjang yang terbuat dari anyaman bambu atau anyaman rotan ditopang dengan tiang bambu dan dapat ditanam atau dimasukkan dalam lubang yang sudah disiapkan untuk tempat tiang bola keranjang.

F. RANGKUMAN

- Permainan Invasi (Invation Games) aktivitas bermainnya berupa **Passing dan Intercepting**. Artinya para pemain dari regu yang sama berusaha menguasai daerah lawan serta membuat gol ke daerah lawan dengan berbagai operan (passing), sedang regu lain berusaha merebut bola atau obyek yang sedang dimainkan oleh regu lawannya,



yang selanjutnya melakukan serangan atau invasi ke daerah lawannya pula untuk membuat gol atau point.

- Yang termasuk dalam jenis permainan invasi ini adalah : Soccer like games (sepakbola), hand ball like games (bola tangan), basket like games (basket), bola keranjang (korf ball), hockey like games (hoki), frisbie, rughby, polo air, dll.
- Sedangkan penyajian materi pembelajaran diawali dengan jugling dengan berbagai gerak, irama dan tenaga serta variasi, lalu dilanjutkan dengan "hitr to the target' dan diakhiri bermain dengan aturan yang dimodifikasi.
- Alat-alat yang digunakan dalam permainan tersebut sangat variatif dan modified, demikian pula dengan lapangan, peraturan permainan dan jumlah pemain. Sehingga aktivitas yang dilakukan dapat diikuti oleh seluruh siswa dengan lebih leluasa dalam mengembangkan berbagai kemampuan gerak dan keterampilan yang dimilikinya.

G. TES FORMATIF

Pilih salah satu jawaban yang benar!

1. Perlengkapan pokok untuk aktivitas pembelajaran dalam permainan invasi adalah:
 - a. Gawang sebagai sasaran utnk membuat skore
 - b. Lapangan permainan
 - c. Bola
 - d. Kostum.
2. Untuk membedakan pemain dari kedua regu dalam permainan hand ball like games adalah dengan.
 - a. Menggunakan kostum yang berbeda
 - b. Salah satu regu menggunakan rompi
 - c. Salah satu regu menggunakan selendang
 - d. Semuanya benatr



3. Bila dalam permainan sederhana itu menggunakan joker, apa yang digunakan oleh joker supaya ia berbeda denngan pemain lainnya.
 - a. Joker menggunakan kostum berwarna cerah
 - b. Joker menggunakan selendang
 - c. Bila pemain lain menggunakan selendang, maka joker menggunakan doubel selendang
 - d. Joker menggunakan rompi.

4. Perlengkapan penunjang apa yang dapat digunakan untuk menampung alat-alat permainan yang dapat di bawa serta ke lapangan.
 - a. Lemari alat-alat
 - b. Trolley
 - c. Kantong/tas besar
 - d. Keranjang dari anyaman tali

5. Bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat bola modifikasi:
 - a. Kain perca, kantong keresak, lem perekat.
 - b. Kain perca, kantong keresek, lakban, tali rapia
 - c. Kertas koran, kantong keresek, tali rapia
 - d. Kantong keresek, kain perca

Setelah menjawab tes formatif pada kegiatan belajar ini, kemudian cocokan jawaban anda dengan kunci jawaban yang terdapat pada bagian akhir modul ini, hitung jawaban anda yang benar. Untuk mengetahui tingkat penguasaan anda dalam mempelajari materi dalam kegiatan ini, gunakan rumus penghitungan yang ada di bawah ini.



Rumus penghitungan.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{Banyaknya soal}} \times 100 \%$$

Tingkat penguasaan yang dicapai:

90 % - 100 %	=	Baik Sekali
80 % - 90 %	=	Baik
70 % - 80 %	=	Sedang
>70 %	=	Kurang

**KEGIATAN BELAJAR 3****FASILITAS DAN PERLENGKAPAN PENJAS UNTUK
AKTIVITAS "TAG GAMES"****A. HAKEKAT TAG GAMES**

Tag games adalah berbagai aktivitas bermain yang menyerupai permainan sentuh sebagai gagasan pokok permainan. Sebagai contoh kongkrit permainan setuh adalah dalam cabang olahraga permainan "soft ball". Dalam aktivitas permainan kecil atau permainan tradisional ada beberapa jenis permainan yang cara memainkannya menggunakan sentuhan untuk mematikan membuat poin dalam mematikan menghentikan permainan lawan, misalnya permainan gobak sodor atau bebentengan.

Dalam aktivitas pembelajaran penjas segala bentuk permainan harus memusatkan perhatian pada keterlibatan peserta didik. Peserta didik harus menjadi pusat perhatian dalam kegiatan bermain, bukan terfokus pada permainan dengan aturan yang terkandung pada cabang-cabang olahraga serta bagaimana memenangkan permainan tersebut. Diingatkan kembali bahwa kita harus memulai aktivitas berbagai permainan itu dari gagasan pokok bermain, dengan demikian permainan apapun yang akan dilakukan dapat dibuat modifikasi-modifikasi dalam berbagai hal, sehingga permainan itu akan menyebabkan para siswa dapat terlibat banyak dalam beraktivitas, baik secara fisik, maupun psikologis dalam suasana yang riang gembira.

Kita jangan menggunakan olahraga sebagai pusat pemikiran. Kalau itu yang dilakukan maka sebagian besar siswa tidak dapat mengikuti aktivitas bermain itu karena belum apa-apa mereka sudah dihadapkan dengan berbagai kesulitan yang dihadapi. Aturan yang terkandung dalam permainan olahraga akan menyebabkan ketidaksesuaian antara materi atau perlengkapan dan alat serta ukuran lapangan dan aturan dengan kondisi dan kemampuan peserta didik.

Permainan Sentuh (Tag Games/Staying In Versus Making Out), pada hakekatnya adalah berbagai permainan yang menggunakan sentuhan



sebagai media untuk mematikan lawan. Sentuhan yang dimaksud bisa berupa sentuhan pada seseorang anggota pemain lawan yang sedang main, atau sentuhan terhadap sasaran berupa base.

B. FASILITAS DAN PERLENGKAPAN PERMAINAN

Soft Ball Like Games.



Istilah “menyerupai permainan” (like game) dalam modul ini selalu digunakan karena dalam aktivitas penjas yang harus didahulukan adalah keterlibatan peserta didik dalam setiap aktivitas permainan yang diberikan. Nama permainan tidak menjadi masalah, yang menjadi masalah adalah bagaimana mengupayakan agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam kegiatan-kegiatan yang awalnya hanya menyerupai permainan yang dituju (misal: soft ball like games menuju pada permainan soft ball yang sebenarnya).



Dengan demikian dalam permainan soft ball like games juga alat, lapangan, jumlah pemain, cara bermain, aturan main semuanya dimodifikasi untuk mempermudah peserta didik dalam mengikuti alur pembelajaran, yang ujung-ujungnya akan sampai juga pada permainan soft ball yang sebenarnya dengan segala kesiapan yang dimiliki siswa. Siswa akan menjadi lebih luas pemahaman maupun konsep-konsep gerak untuk bermain soft ball yang sebenarnya. Alat dan perlengkapan yang diperlukan dalam aktivitas pembelajaran soft ball like games adalah sebagai berikut:

a. **Obyek permainan utama berupa bola.**

Karena permainan yang akan diberikan berupa permainan yang menyerupai soft ball, maka bola yang digunakan bisa berupa bola yang sebenarnya atau bola yang dimodifikasi yang beragam ukuran maupun bahan, artinya bisa menggunakan bola soft ball yang lebih empuk, bola karet, bola kasti empuk, bola kain berisisponge atau kain perca, bolatangan, bola voli,



dsb, yang pentingbola tersebut dapat dipakai dalam kegiatan lempar tangkap.

b. Pemukul (batt)

Pemukul juga adalah pemukul yang dimodifikasi baik bahan, ukuran panjang/pendek, besar/kecil, serta berat ringannya. Bisa dibuat dari kayu seadanya, bambu, alumunium, atau bahkan dalam memainkannya bisa dipukul dengan tangan atau bahkan cukup dengan dilemparkan.

c. Base

Base juga dapat dibuat modifikasi, bisa dengan kertas, karpet, alas keset, bahkan cukup dengan dibuat berupa garis dengan kapur atau goresan di tanah.

d. Head protector

Pelindung kepala terutama untuk cather kelak dapat menggunakan helm, atau tidak menggunakanpun pada tahapan permainan ringan tidak apa-apa, karena bola lambungan dari petcher pun akan lambat.

e. Kostum



seperti halnya pada permainan lain, bahwa kostum memang perlu yaitu digunakan sebagai pembeda pemain antara regu yang bermain. Kalau ada rompi ya pakai rompi, namun kalau tidak adapun dapat menggunakan selendang yang sederhana.

f. Lapangan permainan

Lapangan permainan sangat modified artinya sangat tergantung dengan keperluan aktivitas pembelajaran.

Contoh alat dan perlengkapan yang dapat dimanfaatkan dalam soft ball like games.



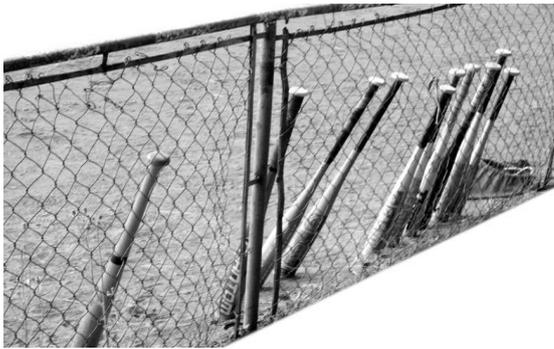
Gambar 64. Bola Softball Standar



Gambar 65. Bola Karet dan Bola Imitasi



Gambar 66. Bola Modifikasi

Gambar 67. Bat (Pemukul Standar)
Modifikasi

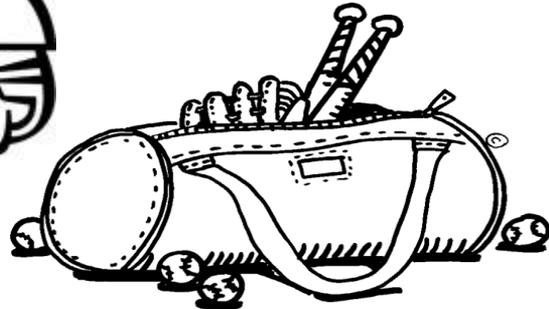
Gambar 68. Pemukul

Gambar 69. Pemukul Modifikasi
Standard

Gambar 70. Glove Soft Ball



Gamb 71. Helm Pelindung Kepala

Gamb 72
Tas dan Perlengkapan Soft Ball

Gambar 73. Salah Satu Sudut Lapangan Soft Ball



C. LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman anda mengenai materi di atas kerjakanlah latihan berikut !

1. Sebutkan jenis permainan yang dapat dikelompokkan dalam aktivitas pembelajaran permainan sentuh atau "Tag Games"?
2. Sebutkan fasilitas permainan yang diperlukan dalam permainan tersebut?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk mempermudah aktivitas permainan tersebut
4. Perlengkapan permainan apa yang dapat dimodifikasi, dan bagaimana cara membuatnya?
5. Apakah perlu ada pemain joker dalam permainan ini/

Petunjuk jawaban latihan.

Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas gunakan rambu-rambu di bawah ini.

1. Permainan tag games pada hakekatnya adalah menggunakan sentuhan dengan bola atau bagian lengan yang memegang bola, atau mematikan lajunya pemain lawan sebelum masuk ke base dengan jalan menyentuh dulu base tersebut sambil memegang bola. Banyak permainan yang cara bermainnya menyerupai demikian.
2. Dalam permainan ini beberapa perlengkapan musti disiapkan termasuk obyek permainan, untuk memukul, pelindung, kostum, dll.



3. Untuk menurunkan dan meningkatkan tingkat kesulitan dalam aktivitas pembelajaran, ya harus dilakukan penyesuaian-penyesuaian.
4. Yang paling mudah dan sering digunakan ya berupa bola, cara membuatnya rundingkan dengan teman.
5. Dalam permainan ini nyaris tidak terjadi kontak fisik langsung, artinya pemain yang bertahan jumlahnya sudah lebih banyak dari yang giliran bermain

D. RANGKUMAN

Permainan Sentuh (Tag Games) dengan aktivitas bermain berupa disentuh atau dimatikan di base tujuan. Yang termasuk dalam jenis permainan ini adalah: Soft ball like games, base ball like games, kastie, gobak sodor, dll.

Semua permainan yang masuk dalam katagori ini didaktis maupun metadis pembelajarannya sama yaitu diawali dengan penjelasan singkat tentang aktivitas permainan yang akan dilakukan sehingga menjadi jelas bagi para peserta didik, dilanjutkan contoh dan peragaan dan diakhiri dengan aktivitas bermain. Sedangkan penyajian materi pembelajaran diawali dengan juggling dengan berbagai gerak serta variasi, lalu dilanjutkan dengan "hit to the target" dan diakhiri dengan bermain dengan aturan yang dimodifikasi.

Alat-alat yang digunakan dalam permainan tersebut sangat variatif dan modified, demikian pula dengan lapangan, peraturan permainan dan jumlah pemain. Sehingga aktivitas yang dilakukan dapat diikuti oleh seluruh siswa dengan lebih leluasa dalam mengembangkan berbagai kemampuan gerak dan keterampilan yang dimilikinya.



E. TES FORMATIF

Pilih salah satu jawaban yang benar!

1. Permainan yang termasuk dalam jenis Tag Games adalah:
 - a. Bola tangan.
 - b. Golf
 - c. Rughby
 - d. Baseball

2. Perlengkapan yang diperlukan dalam "Tag Games" adalah:
 - a. Batting, Glove, Pelindung kepala, bola.
 - b. Bola, pemukul, base.
 - c. Bola, pelindung lutut. sepatu.
 - d. Semua benar.

3. Bola yang dipergunakan dalam aktivitas Tag Games adalah:
 - a. Harus bola soft ball standar
 - b. Bola apa saja asal tidak terlalu besar atau terlalu ringan.
 - c. Sejenis bola sepak, atau bola voli
 - d. Boleh juga memakai bola medisine

4. Cara mematikan lajunya pemain lawan dalam permainan Tag games adalah:
 - a. Dengan jalan dilempar ke badan si pelari
 - b. Dengan jalan disentuh dengan anggota badannya
 - c. Dengan jalan disentuh sebelum masuk base dengan tangan yang memegang bola
 - d. dengan jalan di dahului menginjak base sebelum pelari sampai pada base tersebut.



5. Memainkan bola pertama kali dalam aktivitas pembelajaran Tag games yang sederhana adalah
- Harus dipukul dari lambungan pitcher
 - Boleh dilempar sendiri dalam lapangan permainan.
 - Boleh dipukul sendiri
 - b dan c benar

Setelah menjawab tes formatif pada kegiatan belajar ini, kemudian cocokkan jawaban anda dengan kunci jawaban yang terdapat pada bagian akhir modul ini, hitung jawaban anda yang benar. Untuk mengetahui tingkat penguasaan anda dalam mempelajari materi dalam kegiatan ini, gunakan rumus penghitungan yang ada di bawah ini.

Rumus penghitungan.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{Banyaknya soal}} \times 100 \%$$

Tingkat penguasaan yang dicapai:

90 % - 100 %	=	Baik Sekali
80 % - 90 %	=	Baik
70 % - 80 %	=	Sedang
>70 %	=	Kurang



KUNCI JAWABAN MODUL 5

Setelah anda menjawab latihan tes formatif, coba cocokkan jawaban anda dengan kunci jawaban ini selanjutnya hitung berdasarkan rumus penghitungan yang telah ditentukan. Hitung dan tentukan tingkat penguasaan anda dengan menggunakan rumus yang telah disiapkan.

Kegiatan 1	Kegiatan 2	Kegiatan 3
1. c	1. c	1. d
2. b	2. d	2. d
3. a	3. c	3. b
4. b	4. b	4. c
5. c	5. b	5. d
6. d		

Tingkat Penguasaan Kegiatan 1 = %

Tingkat Penguasaan Kegiatan 2 = %

Tingkat Penguasaan Kegiatan 3 = %

Tingkat Penguasaan Kegiatan 1, 2 dan 3 = %

Katagori
Baik sekali
Baik
Cukup
Kurang