



## MODUL 1 :

# HAKEKAT PERMAINAN INVASI

OLEH: Drs. YOYO BAHAGIA, M. Pd

### PENDAHULUAN

Dalam modul ini akan membahas kajian tentang Permainan Invasi yang di dalamnya akan dibahas tentang hakekat bermain, latar belakang pengelompokan (olahraga) permainan, pendekatan pembelajaran, didaktis dan metodis pembelajaran, aktivitas pembelajaran berbagai cabang olahraga yang termasuk dalam jenis permainan invasi.

Setelah mempelajari modul ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam pemahaman tentang pengertian dan hakekat permainan invasi, serta terampil dalam mengimplementasikan aktivitas pembelajaran berbagai permainan invasi dengan konteks penjas

Modul ini dapat dikuasai dengan baik, apabila dapat mengikuti petunjuk serta materi yang disajikan.

Setelah mempelajari modul ini.

1. Diharapkan mahasiswa memahami tentang pengertian dan hakekat permainan invasi.
2. Diharapkan mahasiswa mengetahui dan memahami kelompok permainan permainan invasi
3. Diharapkan mahasiswa dapat mengetahui, mengerti dan memahami tentang hakekat modifikasi dalam pembelajaran permainan invasi.
4. Diharapkan mahasiswa mempunyai pemahaman, kemampuan, dan keterampilan dalam penyajian materi pembelajaran berdasarkan konsep modifikasi yang didaktis dan metodis.
5. Diharapkan mahasiswa mempunyai pemahaman yang sama tentang pembelajaran berbagai aktivitas permainan dengan



pendekatan pembelajaran dengan konsep penjas.

6. Diharapkan para mahasiswa dapat menerapkan berbagai aktivitas pembelajaran permainan invasi, baik itu dalam aktivitas belajar mengajar maupun dalam aktivitas ekstrakurikuler serta dalam aktivitas kepelatihan sekalipun.

Karena pada hakekatnya aktivitas pembelajaran dengan konsep penjas sangat memperhatikan adanya perbedaan dalam kemampuan fisik, psikis maupun sosial dan emosional peserta didik, sehingga dalam implementasi pembelajaran apapun di lapangan, harus mempertimbangkan adanya perbedaan-perbedaan tersebut, sehingga seringkali harus membuat berbagai aktivitas permainan itu dibuat berbeda untuk setiap kelompok peserta kegiatan.



## A. HAKEKAT BERMAIN

Winning or Losing is not important. It as about how to play!

The student are the centre (not sport). We'll start thinking from the cetral idea of the games and so we've **to make modified games** (Mr. Bart Crum, Mr. Jorg Radstake and Mr. Mart Regterschot UPI - Bandung Indonesia, February 20 – March 3, 2006)

Dalam aktivitas pendidikan jasmani yang berkaitan dengan proses pemelajaran atau keterlibatan peserta didik dalam permainan, ungkapan kalimat di atas dapat dijadikan sebagai MOTTO bahwa:

- MENANG ATAU KALAH TIDAKLAH PENTING.
- INI ADALAH TENTANG **CARA BERMAIN**.
- SISWA ADALAH SEBAGAI PUSAT (BUKAN OLAHRAGANYA). KITA AKAN MULAI BERPIKIR DARI PUSAT PERMAINAN/GAGASAN POKOK PERMAINAN, OLEH KARENA ITU KITA DAPAT MEMBUAT MODIFIKASI-MODIFIKASI DALAM PERMAINAN-PERMAINAN TERSEBUT.

Dalam "konteks" pembelajaran pendidikan jasmani, "menang atau kalah tidaklah penting", yang penting adalah tentang bagaimana peserta didik tersebut dapat terlibat aktif dan mendapatkan kesenangan serta kepuasan dalam permainan tersebut. Apapun bentuk aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik, mereka harus pernah mendapatkan keberhasilan menurut perasaan mereka atau menurut pendapat orang lain sekalipun.

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.

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 aktif dalam pemelajaran, baik secara fisik, maupun psikologis dalam suasana yang riang gembira.



Dalam berbagai jenis permainan yang akan dilakukan harus berdasarkan masalah gerak atau ide pokok yang terkandung dalam permainan itu.

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 akan dihadapkan dengan berbagai kesulitan yang akan dihadapi.

Aturan yang terkandung dalam permainan olahraga akan menyebabkan ketidaksesuaian antara materi, perlengkapan, alat serta ukuran lapangan dengan keadaan siswa yang kita pegang. Oleh karena itu kita harus dapat menyesuaikan berbagai permainan tersebut dengan berbagai keadaan/kemampuan peserta didik. Karena tidak semua peserta didik mampu atau mengerti bagaimana memecahkan masalah gerak, sehingga pada akhirnya mereka tidak menyenangi aktivitas bermain yang mereka lakukan dan bukan tidak mungkin pada akhirnya mereka akan enggan dan putus asa dalam aktivitas tersebut.

Kita harus paham betul bahwa berbagai permainan olahraga mempunyai berbagai perbedaan baik dalam aturan, perlengkapan dan lapangan serta lain-lainnya.

Sebagai contoh, kita tidak dapat membelajarkan bermain tenis di tengah lapangan dengan semua peraturan dan teknik yang sebenarnya. Tetapi kita dapat menggunakan olahraga tenis tersebut dengan membuat permainan yang berbeda untuk tingkatan yang berbeda pula. Sehingga pemain atau peserta didik yang terbaik dan yang terburuk sekalipun dapat bermain bersama-sama. Kita harus memahami betul bahwa pusat pemikiran dari berbagai permainan adalah ide pokok dari permainan itu yaitu masalah gerak yang terkandung di dalamnya. Dengan begitu maka berbagai permainan itu dapat digolongkan berdasarkan hubungan dari aktivitas bermain itu dengan masalah gerak yang sesuai.



## B. PENGELOMPOKAN (OLAHRAGA) PERMAINAN

Pengelompokan permainan yang akan dipaparkan pada modul ini pada hakekatnya didasarkan pada gagasan pokok yang berkaitan dengan masalah gerak pada suatu permainan. 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.

Ahli-ahli pendidikan jasmani di negara-negara barat dimana pendidikan jasmani telah mereka terapkan sejak lama dan sampai sekarangpun masih komitmen menerapkan pendidikan jasmani di lingkungan pendidikan. Beberapa diantaranya adalah ahli-ahli penjas di Belanda (Bart Crum, dkk., 2006) melakukan pengamatan dan penelitian yang seksama tentang gagasan pokok (central idea) dari berbagai permainan, yang kemudian dikaji secara ilmiah dari aspek pedagogis, yang pada hakekatnya menyederhanakan proses pembelajaran yang berkaitan dengan didaktik dan metodiknya.

Di bawah ini diilustrasikan dua alur pemikiran.

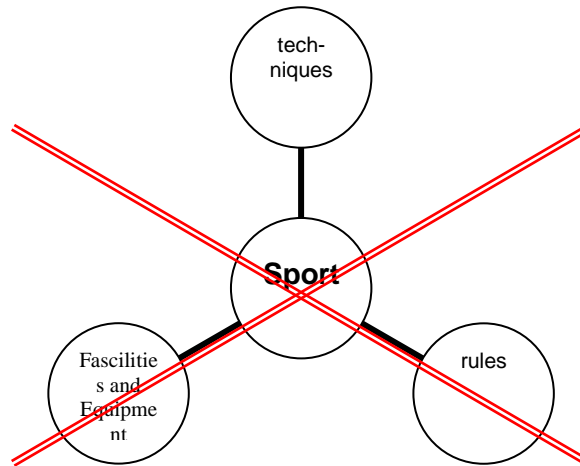
Pertama adalah kelompok permainan ditinjau dari sudut pandang olahraga sebagai pusat pemikiran dengan segala segala aturan, alat serta lapangan yang standar serta teknik dasar cabang-cabang yang baku.

Kedua adalah pengelompokan permainan berdasarkan pada ide pokok atau gagasan pokok yang bersumber pada masalah gerak yang terkandung pada berbagai permainan yang ada.

Menurut para ahli pendidikan jasmani, aktivitas pembelajaran yang berpusat pada cabang olahraga dengan segala aturan, teknik serta lapangan dan alat-alat yang standar, tidak cocok disajikan dalam aktivitas pembelajaran di sekolah-sekolah atau dalam lingkup dunia pendidikan. Mengapa? Banyak alasan yang menyebabkan aktivitas pembelajaran dengan pendekatan teknik dan aturan-aturan sesuai dengan cabang-cabang olahraganya tidak sesuai diterapkan dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satunya adalah manakala peserta didik dihadapkan dengan alat dan perlengkapan standar serta pembelajaran dengan pendekatan teknik dengan aturan-aturan



gerak yang sudah baku, seringkali tidak dapat diikuti oleh sebagian besar peserta didik. Ilustrasinya adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Olahraga Sebagai Pusat Berpikir

Ilustrasi pada gambar 1 di atas tidak dipergunakan dalam aktivitas pembelajaran penjas di sekolah-sekolah, Yang digunakan dalam penjas adalah pengelompokkan permainan olahraga berdasarkan pada gagasan pokok tentang pusat berpikir yang berkaitan dengan masalah gerak atau ide permainan yang ada pada permainan dimaksud.

Para ahli pendidikan jasmani menyimpulkan bahwa berbagai jenis permainan oleh raga tersebut pada hakekatnya hanya terbagi menjadi beberapa kelompok masalah gerak saja. Apapun jenis permainannya ternyata dapat dirampingkan hanya menjadi 3 kelompok saja.

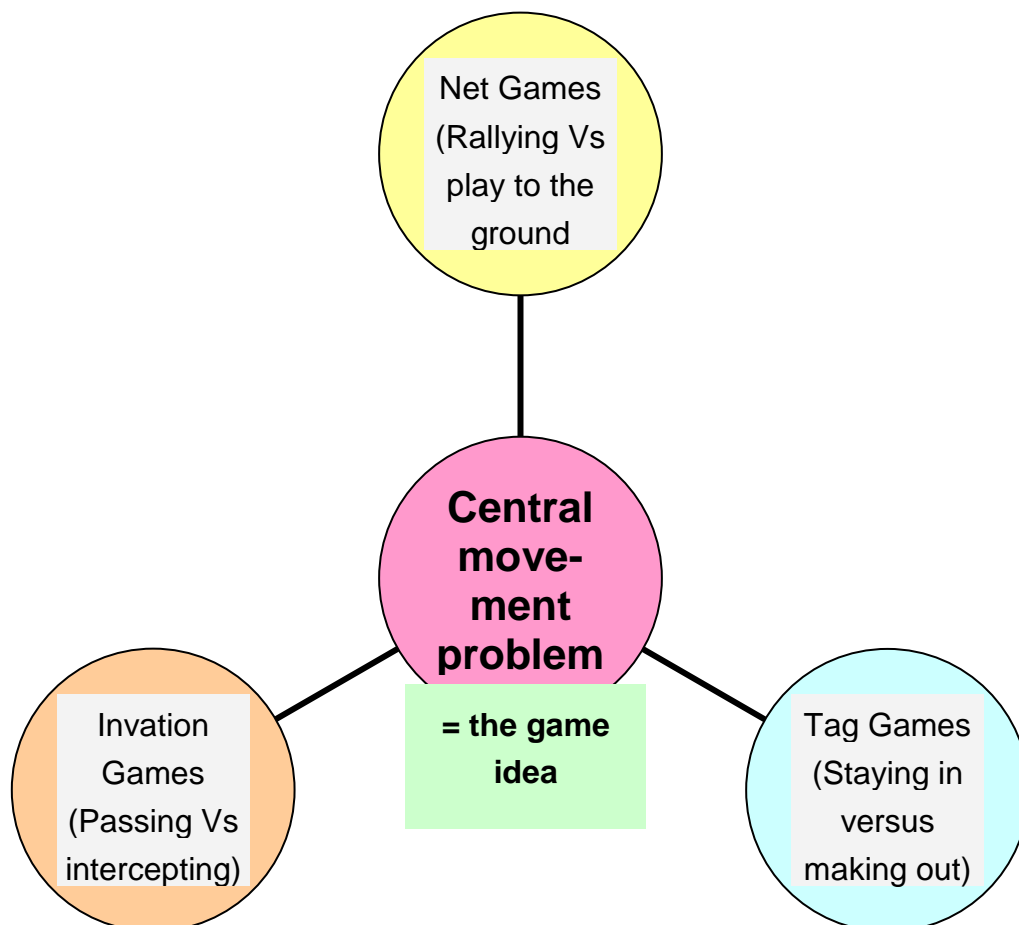
Berbagai jenis cabang olahraga permainan dapat dimasukkan pada **kelompok permainan invasi**, dimana ciri dari masalah gerak yang terkandung dalam permainan tersebut adalah berupa passing dan intercepting. Passing dapat dilakukan dengan operan dengan tangan atau dengan kaki secara langsung, atau dapat melalui gerakan dribbling dengan tangan atau dengan kaki. Intercepting, aktivitasnya dapat bermacam-macam misalnya dapat dengan men to men, zone defence dan sebagainya, tapi tujuan intercepting tiada lain adalah suatu upaya untuk menghambat,



menghadang lajunya pemain lawan dalam usaha membuat goal. Ciri khas permainan invasi adalah adanya kontak fisik langsung dari seluruh pemain, baik dengan pemain dari regu sendiri atau dengan pemain dari regu lawan.

Kemudian **kelompok kedua** adalah kelompok **permainan yang bercirikan rallying yang dibatasi oleh pembatas berupa jaring (net)**, dimana antara pemain dari regu yang berlawanan tidak dapat terjadi kontak fisik secara langsung. **Kelompok yang ketiga** adalah kelompok **permainan sentuh atau taying in versus making out** (soft ball dan sejenisnya).

Ilustrasi dasar pengelompokan tersebut adalah seperti gambar 2.



Gambar 2. Masalah Gerak Sebagai Pusat Pemikiran



1. **Kelompok Permainan Invasi** yang gagasan pokok masalah gerak dalam permainan tersebut adalah berupa aktivitas Passing Vs Intercepting. Ciri dari permainan tersebut adalah setiap anggota suatu regu berusaha untuk menguasai atau mempertahankan obyek permainan tersebut agar selalu ada pada regunya dengan jalan mengoper atau membawa (dribbling) dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang atau menghambat pemain lawan untuk membuat suatu goal atau merebutnya dan menguasai permainan untuk membuat suatu goal.
  
2. **Kelompok Permainan Net (net games).** Gagasan pokok dari permainan ini adalah Rallying (saling mengembalikan), dimana tiap anggota regu dari suatu tim berusaha mengembalikan obyek permainan yang mengarah ke daerah permainannya agar tidak jatuh di daerah lapangan sendiri dan mengembalikan kembali ke daerah/tim lawannya.
  
3. **Kelompok Permainan Sentuh (Tag Games).** Gagasan pokok dari kelompok permainan ini adalah menyentuh orang/sesuatu atau melempar seseorang dengan atau tanpa obyek permainan dengan tujuan untuk mencegah atau menghentikan permainan regu lawan.

### C. HAKEKAT PERMAINAN INVASI

Hakekat permainan Invasi adalah menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan operan-operan (passing) atau membawa (dribbling), dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang, menghambat atau merebutnya untuk mencegah atau membuat suatu goal.

Dengan demikian maka setiap permainan yang mempunyai ciri





permainan atau memainkan obyek yang bertujuan untuk membuat atau mencegah terjadinya goal atau point, masuk kelompok permainan invasi.

Selanjutnya, karena usaha untuk menguasai atau mempertahankan obyek permainan atau menghadang lawan atau merebut obyek permainan yang sedang dikuasai oleh regu/tim lawan agar tidak dapat membuat suatu goal, maka masalah gerak atau karakteristik aktivitas yang dikandung dalam jenis permainan invasi adalah berupa aktivitas ***"passing/dribbling versus intercepting"***.

**Passing** adalah aktivitas memindahkan/memberikan/mengoperkan obyek permainan ke sesama pemain dalam regunya, dengan menggunakan tangan atau kakinya disesuaikan dengan aktivitas permainan yang dilakukan. Misalnya dalam permainan basket, bola tangan, polo air, frisbie, korfball, kegiatan passing dilakukan dengan menggunakan tangan, sedangkan dalam sepakbola kegiatan passing dilakukan dengan menggunakan kedua belah kakinya.

**Dribbling** adalah usaha untuk membawa obyek permainan berupa bola dengan menggunakan kedua tangannya (hand ball like games, basket ball like games, hand ball like games, korf ball) atau dengan menggunakan kedua belah kakinya (soccer like games), atau dengan menggunakan stik sebagai alat untuk melakukan dribbling (hoki). Dribbling adalah gerakan memantul-mantulkan bola sambil diam atau sambil berpindah tempat, atau menggiring bola dengan menggunakan kedua kakinya, dari satu tempat ke tempat lain dan berusaha untuk melewati hadangan pemain lawan.

**Intercepting** adalah usaha untuk menghadang/menghambat atau merebut obyek permainan yang sedang dikuasai regu lawan atau suatu usaha untuk mencegah regu lawan membuat sebuah goal.

Dengan mengelompokan permainan berdasarkan "idea permainan/masalah gerak" yang terkandung di dalam permainan tersebut, maka kita nantinya dapat menyederhanakan permainan-permainan tersebut dalam hal pendekatan pemelajarannya. Penyampaian materi ajar untuk kegiatan olahraga apapun yang termasuk dalam jenis permainan invasi, baik



didaktik pengajaran maupun metodiknya dapat diseragamkan atau melalui model pendekatan yang sama dan melalui rangkaian proses yang sama pula.

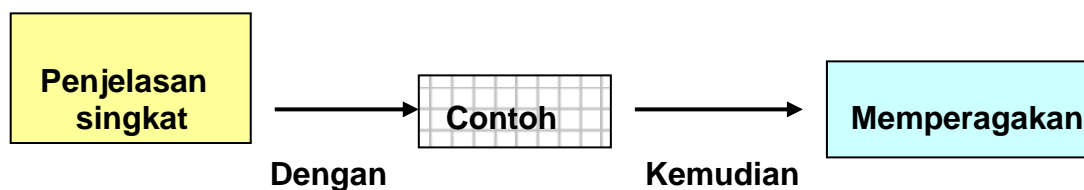
#### D. LANGKAH PEMELAJARAN AKTIVITAS PERMAINAN

Telah dikemukakan pada bagian awal pembahasan tentang hakekat pemelajaran dalam penjas bahwa dalam setiap pemelajaran permainan ada langkah pedagogis yang harus ditempuh. Langkah pemelajaran dengan pendekatan pedagogis tersebut berlaku untuk setiap aktivitas pemelajaran 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.

**Langkah didaktis** yang harus dilakukan oleh seorang pengajar pada setiap akan melakukan suatu kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Penjelasan singkat (small talk).  
Berikan penjelasan singkat tentang materi yang akan diberikan beserta aturannya yang jelas dan dimengerti.
2. Berikan/lakukan contoh peragaan dengan pasangan bermain, ketika ada beberapa masalah, anda harus dapat menjelaskan kepada mereka, sebagai contoh anda harus menjelaskan beberapa aturan main.
3. Mereka dapat mempraktekkan apa yang dijelaskan beserta contoh yang telah diberikan.



Gambar 3. Bagan Langkah Pemelajaran



Langkah metodis pembelajaran yang ditempuh adalah:

**1. "Juggling"**

Juggling adalah suatu aktivitas memainkan suatu obyek dengan bagian-bagian tubuhnya yang dilakukan sendiri atau dengan memanfaatkan benda lain. Tujuan dari aktivitas juggling adalah untuk mengenal lebih dekat tentang karakteristik dari obyek yang dimainkan, baik berkaitan dengan berat ringannya obyek tersebut, atau besar kecilnya, keras empuknya, dll. Sehingga dengan demikian mereka akan dapat memanipulasi atau memainkan obyek tersebut apakah dengan jalan melambungkan dan menangkap kembali. Merasakan besarnya atau beratnya atau kerasnya obyek yang dimainkan, mengantisipasi pada saat menerima obyek tersebut dengan bagian tubuhnya. Apa yang harus dilakukan untuk menguasai obyek tersebut bila obyek tersebut mengarah ke dirinya dengan lebih cepat, lebih tinggi, atau lebih jauh. Juga aktivitas berupa mengoper-operkan obyek permainan dari tangan satu ke tangan lainnya, memantul dan menangkap kembali, atau memantulkan ke dinding dari jarak dekat, agak jauh, jauh, rendah, tinggi yang kemudianh menangkapnya (menguasainya) kembali.

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 ke samping kiri, ke samping kanan, ke depan atau ke belakang, dll.

Untuk mengembangkan rasa gerak dalam mengoper maupun menerima operan, kegiatan selanjutnya adalah melakukan passing dengan teman bermain.



## 2. "To hit the target"

"To hit the target" adalah suatu aktivitas untuk mengukur kemampuan masing-masing peserta didik dengan jalan menjatuhkan target atau memasukkan obyek permainan pada target yang di sediakan. Target tersebut dapat beragam bentuk maupun alat yang digunakan serta jauh atau dekatnya penempatan.

Kegiatan "to hit the target" dapat dilakukan dengan lemparan dari bawah, dari atas, dari samping, dengan satu atau dua tangan, dengan passing bawah, passing atas, dengan menggunakan alat (raket, bat, stik hoki, stik golf), dengan menggunakan kaki, kepala, dan lain sebagainya.

Pada kegiatan ini yang harus diberitahukan atau yang harus ditemukan kelak oleh para peserta didik adalah "**rasa gerak**". Rasa gerak sangat erat berkaitan dengan persepsi, pemahaman diri perasaan dan berkaitan dengan berbagai pertimbangan dan analisis serta antisipasi yang ujung-ujungnya berujud gerak yang penuh perhitungan ketepatan, kecermatan, kecepatan, kekuatan, keseimbangan, dan lain sebagainya.

"**Rasa gerak**" juga berkaitan dengan ruang dan waktu akan berhubungan dengan, misalnya:

- seberapa besar kekuatan (kuat/sedang/lemah) yang harus dikeluarkan oleh tangan dan kaki untuk mengoperkan obyek permainan tersebut agar sampai dan tepat pada sasaran.
- Seberapa tinggi/rendah agar obyek permainan tepat ke target yang diharapkan kita atau parner kita.
- Seberapa cepat obyek permainan tersebut harus dioperkan.
- Bila itu sudah berujud operan atau passing, seberapa jauh/dekat operan ke depan/ke belakang/ke samping teman seregu agar pada saat yang tepat dapat menerima operan kita.
- Bentuk operan dengan tangan atau dengan kaki yang bagaimana yang sekiranya efektif dan efisien dapat tepat pada



sasaran yang diinginkan oleh kita atau oleh teman kita yang akan menerima operan tersebut.

- Belum lagi kalau operan-operan atau usaha untuk merebut obyek permainan dari pihak lawan tersebut dengan didahului oleh gerak tipu dari badan, kaki, lengan, kepala atau mata, seringkali cukup efektif dalam membuka ruang gerak.

Boleh anda mengingatkan diri bahwa dalam semua cabang olahraga yang termasuk dalam jenis permainan invasi, ketepatan passing atau operan sangat diperlukan. Karena ketepatan passing tersebut pada hakekatnya akan memudahkan penguasaan obyek permainan oleh teman satu regu yang berarti pula memudahkan untuk menguasai permainan itu sendiri.

Pada aktivitas to hit target, harus selalu diingatkan atau bahkan jangan diberi peluang atau kesempatan terlalu leluasa pada peserta didik untuk melakukan "to hit the target" ini *sebagai pelampiasan emosi belaka* misalnya menjatuhkan sasaran dengan dilempar atau dengan tendangan pada bola dengan menggunakan tenaga yang sekuat-kuatnya hanya sekedar untuk kepuasan dan unjuk gigi, sehingga dapat mengganggu atau mencederai peserta lain.

Kegiatan "to hit the target" ini dapat difasilitasi dengan berbagai variasi, tidak selalu langsung mengarah pada sasaran berupa memasukkan atau menjatuhkan target, tapi dapat juga dilakukan dengan terlebih dahulu harus melakukan pantulan 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.

Dalam hal ini perlu di INGAT . . . . . !! bahwa tidak semua peserta didik terampil sehingga tidak semua peserta didik mengalami sukses atau merasakan keberhasilan dalam kegiatannya "to hit the target" tersebut bila target tersebut dipasang sama untuk semua peserta didik. Oleh karena itu harus dilakukan upaya modifikasi dalam aktivitas to hit the target juga.

Agar setiap peserta didik tertantang untuk melakukan aktivitas tersebut, (dalam arti kata yang sudah terampil tertantang untuk berbuat lebih



baik dan yang belum terampil tidak merasa terasing karena tidak dapat mengikuti aktivitas yang terlalu berat/tidak sesuai dengan kemampuannya). Oleh karena itu upaya yang harus dilakukan oleh seorang pendidik atau penyaji materi, harus berusaha dapat **menurunkan atau meningkatkan tingkat kesulitan** dan setiap aktivitas pembelajaran.

Untuk menurunkan atau meningkatkan tingkat kesulitan tersebut 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 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.

### 3. **Passing atau operan/mengoperkan**

Dalam kegiatan passing inipun diberlakukan juga langkah-langkah didaktis dan metedis seperti langkah dibawah ini.

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

Setelah peserta didik dikenalkan dengan aktivitas juggling, di mana mereka telah dapat merasakan bagaimana cara menangkap dan melempar obyek permainan berupa bola atau alat apapun. Mereka telah merasakan berbagai tangkapan yang dilakukan sendiri, mereka telah merasakan berat ringannya obyek yang mereka tangkap, dan mereka juga telah merasakan



berbagai gerak melempar atau menendang dengan kaki untuk memasukan obyek atau menjatuhkan target dengan obyek permainan.

Pada aktivitas passing dengan inisiatif one side atau inisiatif satu sisi atau satu pihak, kegiatan operan yang bagaimana adalah telah dijelaskan pada bagian awal pemelajaran materi ini. Yang perlu diperhatikan oleh pada pengajar dalam aktivitas mengoper dan menangkap ini adalah operan yang bagaimana yang dapat dilakukan agar obyek permainan tersebut dapat diterima dengan baik dan tepat pada sasaran. Jadi dalam hal ini jenis lemparan atau operan yang bagaimana yang harus dilakukan belum begitu penting. Yang penting justru mereka biar menentukan sendiri jenis atau bentuk gerakan operan yang bagaimana yang menurut pendapat mereka dapat dilakukan dengan baik.

Iniative one side artinya:

Satu pihak memberikan operan yang agak sulit 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 kecerematan yang lebih tinggi. Dengan demikian kegiatan ini dapat mengembangkan rasa gerak yang lebih tinggi.



#### 4. “Passing intercepting”

Passing intercepting adalah aktivitas pengembangan dari kegiatan sebelumnya berupa Passing. Pada tahapan ini si pelaku mencoba mengimplementasikan kemampuan passing terhadap pasangan bermainnya. 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 intercepting 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.

Pada tataran yang lebih tinggi lagi, aktivitas memindahkan obyek permainan dari satu anggota regu ke anggota lainnya dalam satu regu, dapat dilakukan dengan melakukan dribbling terlebih dahulu. Telah dikemukakan sebelumnya bahwa dribbling adalah usaha untuk membawa bola dengan tangannya atau dengan kakinya melewati beberapa pemain lawan yang mencoba mengintercepting.





## 5. Memulai Permainan.

Sebelum aktivitas bermain dilakukan, langkah didaktis pemelajaran harus dilakukan kembali, agar dapat 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 didaktis 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 menyampaikan 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 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.

Beberapa pertimbangan 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

## E. LATIHAN

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

1. Coba jelaskan secara singkat apa hakekat permainan invasi?
2. Coba jelaskan pula apa hakekat bermain menurut paham pendidikan jasmani?
3. Atas dasar apa pengelompokan permainan menurut para ahli pendidikan jasmani?
4. Mengapa para ahli pendidikan jasmani tidak menggunakan olahraga sebagai pusat berpikir dalam pembelajaran penjas?
5. Sebutkan pengelompokan permainan atas ide permainan atau masalah gerak yang terkandung pada permainan-permainan olahraga tersebut.
6. Bagaimana urutan metodelis pembelajaran permainan invasi?
7. Apa yang dimaksud dengan juggling dalam permainan invasi?
8. Untuk apa aktivitas itu dilakukan?
9. Bagaiman menurunkan atau meningkatkan tingkat kesulitan dalam aktivitas to hit the target?
10. Apa langkah didaktis ketika akan memulai aktivitas pembelajaran salah satu permainan invasi?



### Petunjuk jawaban latihan.

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

1. Permainan invasi adalah aktivitas permainan yang di dalamnya ada aktivitas menyerang untuk membuat suatu goal, dan ada aktivitas yang mencoba menghambat terjadinya goal tersebut. Uraikan dengan kalimat yang lebih tepat!
2. Aktivitas bermain menurut azas dan falsafah penjas adalah berpusat pada keterlibatan seluruh peserta didik dalam aktivitas pembelajaran secara optimal dengan suasana yang riang gembira, dengan tidak terlalu menghiraukan menang atau kalah.
3. Yang jelas pengelompokan tersebut tidak berdasarkan pada pemikiran bahwa olahraga merupakan pusat berpikir atau pusat aktivitas pembelajaran.
4. Aktivitas olahraga akan terkait dengan peraturan-peraturan maupun fasilitas dan perlengkapan yang baku serta pendekatan pembelajaran yang mengacu pada pendekatan teknik. Ini seringkali kurang cocok karena peserta didik mempunyai berbagai perbedaan fisik, keterampilan maupun psikososialnya.
5. Permainan yang dikelompokkan atas kelompok permainan yang bercirikan menyerang dan bertahan serta adanya kontak fisik langsung dengan passing intercepting sebagai upaya untuk membuat atau mencegah terjadinya sebuah goal. Permainan yang dibatasi oleh sebuah net pembatas lapangan dengan rallying sebagai upaya untuk membuat skor, permainan ini tidak ada kontak fisik langsung. Kelompok permainan Tag Games (permainan sentuh) yang membuat seseorang tetap berada dalam permainan atau keluar dari permainan karena disentuh oleh obyek permainan.



6. Urutan penyajian materi pembelajaran harus mengacu pada: dari yang mudah ke yang lebih sulit, dari yang sederhana ke yang lebih kompleks. Urutannya adalah: Juggling, to hit the target, passing inisiatif satu sisi, passing inisiatif dua sisi, passing intercepting, bermain sederhana (modifikasi), bermain sebenarnya.
7. Juggling adalah aktivitas berinteraksi atau mempermainkan obyek permainan yang dilakukan oleh seseorang sambil diam atau sambil bergerak.
8. Aktivitas juggling dilakukan untuk meningkatkan penguasaan obyek permainan baik dengan tangan dan tubuhnya ataupun dengan menggunakan kakinya dalam berbagai situasi.
9. Untuk peserta didik yang belum mahir dapat mendekatkan, membesarkan atau menambah jumlah sasaran. Untuk yang lebih mahir dapat menjauhkan, meninggikan, mengecilkan atau mengurangi jumlah sasaran.
10. Mulailah dengan penjelasan singkat tentang apa yang akan diberikan, memberikan contoh serta memberi kesempatan untuk melakukan aktivitas yang dimaksud, memonitor dan mengoreksi serta memberi umpan balik.

## F. RANGKUMAN

1. Hakekat dari aktivitas bermain dalam kontes pendidikan jasmani adalah :
  - "Menang atau kalah tidaklah penting",
  - Yang penting adalah tentang cara bermain,
  - Bagaimana peserta didik tersebut dapat terlibat aktif dan mendapatkan kesenangan serta kepuasan dalam permainan tersebut. Apapun bentuk aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik, mereka harus pernah mendapatkan



keberhasilan menurut perasaan mereka atau menurut pendapat orang lain sekalipun.

- 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.
  - 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 aktif dalam pembelajaran, baik secara fisik, maupun psikologis dalam suasana yang riang gembira.
2. Permainan invasi pada hakekatnya adalah permainan yang bercirikan adanya kontak fisik secara langsung antara pemain dari kedua regu yang berlawanan dengan tujuan membuat atau mencegah terjadinya suatu goal dengan memainkan obyek permainan dengan jalan passing dan intercepting.
  3. Urutan metodis penyampaian materi pembelajaran adalah berupa : aktivitas juggling, to hit the target, passing (dribbling) intercepting, bermain (games).
  4. Didaktis pengajaran adalah berupa : *diawali dengan* penjelasan singkat tentang apa yang mau diberikan dalam aktivitas pembelajaran *dengan* pemberian contoh yang *kemudian* dilanjutkan dengan peragaan atau aktivitas bermain.
  5. lakukan upaya untuk memodifikasi aktivitas atau bentuk permainan manakala terlihat tanda-tanda bahwa aktivitas bermain itu kurang lancar yaitu dengan jalan menurunkan atau meningkatkan tingkat kesulitan dalam aktivitas pembelajaran tersebut.



## G. TES FORMATIF

Pilih salah satu jawaban yang benar.

1. Motto atau hakekat bermain adalah:
  - a. Menang adalah tujuanku. Karena tujuan bermain adalah dapat mengalahkan siapapun
  - b. Bermain adalah duniaku. Tanpa bermain hidup ini adalah hampa.
  - c. Menang atau kalah tidaklah penting. Lebih penting adalah bagaimana kami dapat bermain dengan penuh kesenangan dan kegembiraan.
  - d. Aku bisa, aku mampu, aku mau, tiada yang dapat menghalangiku untuk menang.
2. Ciri dari permainan invasi adalah;
  - a. Adanya kontak fisik secara langsung antara pemain.
  - b. Berusaha membuat goal atau mencegah terjadinya goal.
  - c. Passing intercepting sebagai aktivitas memainkan obyek permainan.
  - d. Semua benar
3. To hit the target adalah salah aktivitas;
  - a. Menjatuhkan sasaran, memasukkan obyek permainan ke sasaran.
  - b. Memukul sararan
  - c. Mengeluarkan sasaran dari tempatnya dengan jalan dipukul atau ditendang.
  - d. Semua benar.
4. Menurunkan tingkat kesulitan dalam aktivitas to hit the target adalah:
  - a. Menjauhkan sasaran
  - b. Meninggikan sasaran
  - c. Membesarkan sasaran
  - d. Mengurangi jumlah sasaran.



5. Meningkatkan tingkat kesulitan dalam to hit the target adalah;
- Menjauhkan sasaran
  - Mengecilkan sasaran
  - Mengurangi jumlah sasaran
  - Semua 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

1. C    2. D    3. A    4. B    5. D



**DAFTAR PUSTAKA**

Crum, Bart., (2006), Movement Problem Based Learning, "The Course of (Sport) Games", Bandung, Indonesia, February 20 – March 3, 2006

Radstake, Jorg., (2006), "Invation Games, (Hand Ball Like Games), Net Games", *The Course of Didactics and Metodics of The Sport Games* , Bandung, February 20 – March 3, 2006

Regterchot, Mart., (2006), Soccer Like Games, Tag Games, Frisbie., "*The Course of Didactics and Metodics of The Sport Games*, Bandung, February 20 – March 3, 2006