



## MODUL 2

### “HAND BALL LIKE GAMES”

OLEH : Drs. YOYO BAHAGIA, M. Pd

#### PENDAHULUAN

“Hand ball like games” adalah salah satu permainan yang masuk dalam kelompok permainan invasi. Dinamakan hand ball like games karena permainan tersebut berisi dengan berbagai aktivitas bermain yang menyerupai permainan bola tangan. Dalam aktivitasnya sarat dengan modifikasi-modifikasi, baik dalam aktivitasnya, aturan main, jumlah pemain, lapangan permainan, obyek permainan, cara memainkan dan sebagainya. Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk lebih memudahkan pada peserta didik tentang bagaimana bisa terlibat dalam permainan yang menyerupai hand ball ini. Pendekatan penyajian materi permainannya disampaikan secara didaktis dan metodis, sehingga si peserta didik dapat mengikuti aktivitas tersebut tanpa kesulitan yang terlalu tinggi.

Disamping itu dengan memberdayakan fasilitas serta alat dan aturan yang dimodifikasi, diharapkan dapat membuka wawasan yang lebih luas bagi para mahasiswa bahwa fasilitas dan alat serta berbagai aturan yang dimodifikasi tidak mengurangi makna dari keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dengan segala aspek yang terkandung di dalamnya meliputi domain psikomotor, kognitif dan afektifnya.

Setelah mempelajari modul ini diharapkan dapat membantu pemahaman mahasiswa tentang pengertian dan hakekat “hand ball like games”, serta terampil dalam mengimplementasikan aktivitas pembelajaran berbagai bentuk aktivitas hand ball like games.

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 “hand ball like games”



2. Diharapkan mahasiswa mengetahui dan memahami bentuk-bentuk aktivitas "hand ball like games".
3. Diharapkan mahasiswa dapat mengetahui, mengerti dan memahami tentang hakekat modifikasi dalam pembelajaran hand ball like games.
4. Diharapkan mahasiswa mempunyai pemahaman, kemampuan, dan keterampilan dalam penyajian materi pembelajaran berdasarkan konsep modifikasi yang didaktis dan metodis.
5. Diharapkan mahasiswa dapat menerapkan konsep modifikasi pembelajaran hand ball like games, baik dalam penyajian materi, aturan, alat serta lapangan permainan serta paham betul akan makna dari menurunkan atau meningkatkan tingkat kesulitan dalam aktivitas pembelajaran.

Materi modul ini disusun menjadi dua kegiatan belajar yaitu:

- Kegiatan Belajar 1 ; Fasilitas dan Perlengkapan Permainan  
Kegiatan Belajar 2 ; Bentuk-Bentuk Permainan "Hand Ball Like Games"

Agar dapat memahami materi modul ini dengan baik serta mencapai kompetensi yang diharapkan, gunakan strategi belajar sebagai berikut.

1. Bacalah uraian materi setiap kegiatan belajar dengan seksama
2. Lakukan latihan sesuai dengan petunjuk dalam kegiatan ini.
3. Cermati dan kerjakan tugas-tugas, gunakan hasil pemahaman yang telah anda miliki.
4. Kerjakan tes formatif seoptimal mungkin, dan gunakan rambu-rambu jawaban untuk membuat penilaian.
5. Nilailah hasil belajar anda sesuai dengan indikatornya.

**KEGIATAN BELAJAR 1****FASILITAS DAN PERLENGKAPAN PERMAINAN****A. ALAT DAN PERLENGKAPAN PERMAINAN**

Untuk mendukung agar aktivitas pembelajaran hand ball like games dapat dilakukan dengan lancar, maka ada beberapa persyaratan minimal yang harus dipenuhi terutama berkaitan dengan keberadaan alat serta perlengkapan permainan yang harus disediakan. Perlengkapan yang harus disiapkan antara lain yang menyangkut dengan obyek permainan yaitu berupa bola, perlengkapan penunjang lainnya berupa, pembatas lapangan yang terbuat dari garis/tali/lakban atau cones, kostum pembeda antar anggota regu, pita atau selendang yang dapat digunakan sebagai pembeda anggota suatu regu, tempat perlengkapan yang mobile/pertabel, matras, tiang gawang (modifikasi), bendera dengan tiangnya, dll.

Dibawah ini dicontohkan beberapa alat modifikasi yang dapat digunakan untuk aktivitas pembelajaran hand ball like games yaitu:

**a. Obyek utama permainan (bola)**

Bola adalah obyek utama untuk terjadinya aktivitas bermain hand ball like games. Karena aktivitasnya berupa passing dan intercepting, maka bola mempunyai peran dominan. Bola yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran dapat disediakan dengan berbagai ukuran, baik berat ringannya, besar kecilnya, keras empuknya, serta bahannya pun dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan ketersediaan serta kegunaannya. Yang tidak kalah pentingnya dari bola-bola yang akan digunakan dalam aktivitas pembelajaran adalah bahwa bola tersebut dapat dimainkan dengan baik, dapat dikuasai oleh peserta didik tanpa menghambat aktivitasnya, dalam arti kata mudah dilempar, mudah ditangkap, serta tidak menyulitkan dalam menggunakannya.

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. Misalnya bola yang terbuat dari bahan kain perca atau gulungan kertas atau sterifoam yang dibungkus dengan plastik atau kantong keresek kemudian dibalut lagi dengan lakban dan terakhir diperkuat dengan jaring atau anyaman tali rafia. Beberapa contoh bola yang dapat digunakan dalam permainan han ball like games adalah seperti tampak pada gambar di bawah ini.

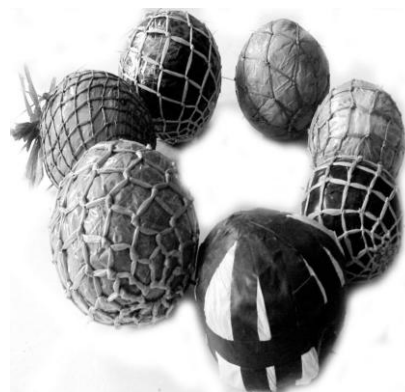


Pada gambar gambar ini diperlihatkan bola-bola tangan yang terbuat dari berbagai bahan, yang penting adalah dimana bola-bola tersebut dapat digunakan untuk kegiatan (minimal) lempar tangkap (passing)

Gambar 1. Bola Tangan Dari Bahan Imitasi



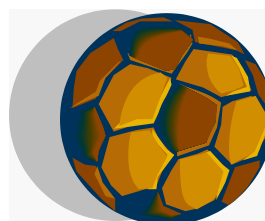
Gambar 2.  
Bola Tangan Karet



Gambar 3.  
Bola Tangan Modifikasi



Gambar 4. Bola Dari Kain Empuk



Gambar 5. Bola Bahan Imitasi



Bola modifikasi seperti yang terlihat pada gambar tiga tersebut disamping mudah untuk di buat atau diadakan, juga dapat melibatkan seluruh siswa untuk membuat bola tersebut. Penugasan tersebut dapat dikaitkan dengan pemberian penghargaan berupa nilai tambah, apalagi kalau dibuatnya dilakukan bersama-sama dalam waktu yang sama pula. Kreativitas siswa juga dapat dituntut dalam pembuatan bola modifikasi seperti itu, tapi yang jelas sudah pasti hanya siswa kelas atas saja yang dapat dilibatkan dalam pembuatan bola tersebut. Keuntungan lain dari bola tersebut yaitu cukup awet dan tidak mudah rusak dan dapat digunakan untuk aktivitas pembelajaran materi lain selain hand ball like games juga.

#### **b. Cones**

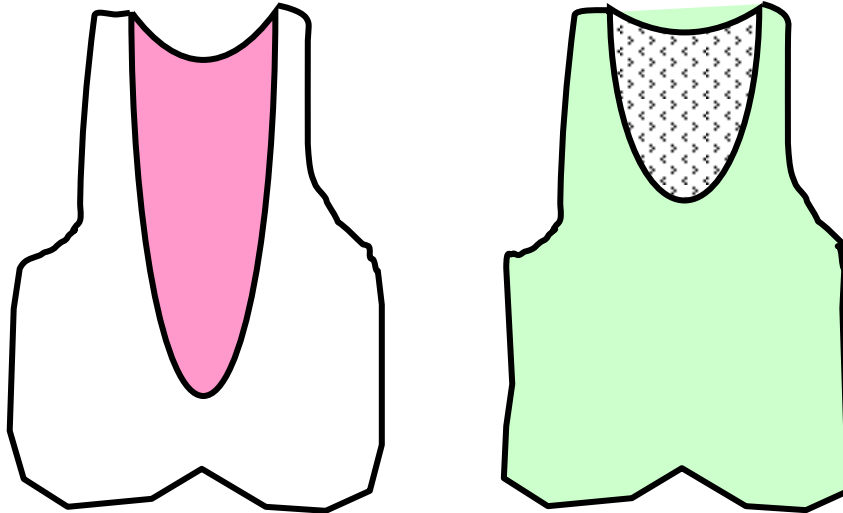
Cones dapat digunakan sebagai alat bantu untuk: membatasi lapangan permainan, tanda sebagai alur suatu aktivitas atau jalan/lintasan yang harus dilalui pemain. Cones tersebut dapat dibuat sendiri dari bahan karet sponge atau karet bekac ban dalam mobil yang dipola dan di lem, atau membeli yang sudah jadi. Contoh yang dibuat dari bahan karet adalah seperti gambar di bawah ini.



Gambar 6. Cones Yang Terbuat Dari Bahan Karet Sponge



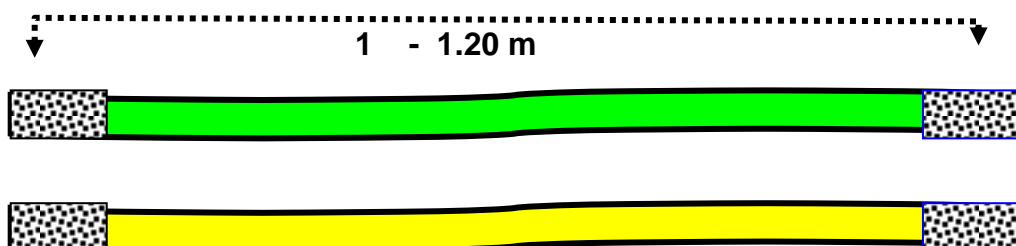
### c. Rompi atau Selempang



Gambar 7. Rompi

Rompi ini digunakan untuk membedakan pemain antara dua regu yang berbeda. Keberadaannya sangat diperlukan manakala dua regu yang bermain menggunakan seragam yang sama atau menggunakan pakaian olahraga yang berbeda-beda. Dengan salah satu tim memakai rompi ini maka dapat dibedakan dengan jelas mana pemain regunya dan mana pemain lawan. Bahan praktis untuk membuat rompi adalah dari kain parasit yang tipis saja agar ringan dan mudah dikeringkan setelah dicuci.

Satu lagi jenis perlengkapan yang dapat digunakan untuk membedakan dua anggota regu yang berbeda adalah berupa "Selempang".



Gambar 8. Selempang



Selempang dapat dibuat dari kain yang dijahit selebar kira-kira 3 sampai 4 cm, atau dibuat dari semacam bahan untuk ikat pinggang yang terbuat dari kain kanvas yang kedua ujungnya dipasangkan (dijahitkan) bahan kain perekat untuk menyambungkannya. Selempang ini sebaiknya berwarna yang mencolok agar mudah dilihat oleh partnernya atau oleh lawan mainnya. Selempang tersebut dipasang melilit dari salah satu bahu ke sisi pinggang yang lain. Bila tidak punya bahan sama sekali, dapat juga digunakan tali rafia yang diselempangkan.

Keuntungan dari pemakaian selempang ini adalah:

- Mudah dibuat
- Mudah dipakai
- Mudah disimpan
- Tahan lama (bahan canvas)

#### **d. Keranjang/Gerobak Dorong (Trolley)**

Untuk menyimpan dan merapikan alat dan perlengkapan permainan sebaiknya disediakan keranjang atau kas dari bahan logam dan kawat ram yang dilengkapi dengan roda, sehingga dapat memuat semua alat dan perlengkapan permainan yang diperlukan dan mudah untuk dipindah-pindahkan dengan jalan didorong (trolley). Disamping mudah untuk dipindahkan, juga bagian atasnya dapat dibuatkan kunci pengaman untuk mencegah supaya tidak hilang dan selalu rapih.

### **B. FASILITAS DAN LAPANGAN PERMAINAN.**

Untuk melakukan aktivitas pembelajaran hand ball like games dengan sendirinya diperlukan lapangan atau tempat terbuka. Lapangan tersebut dapat berupa lapangan yang berbatasan tembok (lapang basket, lapangan upacara, halaman sekolah), atau lapangan rumput. Ukuran lapangan tidaklah penting asal dapat menampung minimal untuk bermain satu pasangan regu.

Bila ada lapangan rumput cukup luas atau lapangan basket, maka



lapang tersebut dapat dibuat lagi menjadi beberapa lapangan untuk aktivitas bermain dengan menggunakan pembatas lapangan menggunakan cones atau tali/tambang atau menggunakan tiang bendera kecil.

Bentuk dari lapangan disarankan berbentuk persegi panjang, namun bila tidakpun tidak menjadi masalah asal ada batas-batasnya saja. Misalnya untuk aktivitas permainan sederhana dengan passing intersepting yang menggunakan jumlah operan dari satu regu sebagai cara untuk membuat skore/point maka bentuk lapangan tidaklah mutlak persegi panjang. Bentuk dan ukuran lapangan akan dijelaskan paparan jenis hand ball like games.

### C. LATIHAN

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

1. Apa yang dimaksud dengan obyek permainan?
2. Apa obyek permainan utama dalam hand ball like games?
3. Coba sebutkan dan jelaskan kegunaannya perlengkapan lain yang harus disiapkan untuk aktivitas pembelajaran hand ball like games?
4. Bagaiman bentuk serta ukuran lapangan untuk digunakan sebagai aktivitas pembelajaran hand ball like games?

Petunjuk jawaban latihan.

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

1. Obyek permainan adalah sesuatu benda yang keberadaanya sangat diperlukan dalam suatu permainan, tanpa hadirnya obyek tersebut maka tidak ada lupa permainan itu.
2. Obyek utama dalam permainan hand ball like games adalah merupakan sesuatu benda yang dapat dimainkan dengan





menggunakan tangan.

3. Yang perlu perlu disiapkan adalah perlengkapan penunjang lainnya selain obyek permainan utama misalnya perlengkapan untuk pembatas lapangan permainan atau untuk membedakan dua regu yang bermain.
4. Ukuran dan bentuk dapat disesuaikan dengan jenis aktivitas yang dilakukan, artinya sangat modified

#### D. RANGKUMAN

Fasilitas dan perlengkapan permainan yang dapat digunakan dalam hand ball like game antara lain berupa bola sebagai obyek permainan, perlengkapan penunjang lain berupa rompi atau tanda untuk membedakan pemain dari regu yang berlawanan, pembatas lapangan berupa tali, garis atau cones dan tiang bendera kecil, serta lapangan permainan.

Karena wujud permainan ini adalah bentuk-bentuk permainan yang menyerupai permainan bola tangan yang memang dalam konteks penjas, maka alat serta lapanganpun sebaiknya dibuat dengan konsep modifikasi juga. Karena dengan modifikasi berarti akan dapat menurunkan dan meningkatkan tingkat kesulitan atau dengan modifikasi maka dapat membuat aktivitas permainan yang berbeda sesuai dengan perbedaan-perbedaan yang dimiliki oleh peserta didik..

#### E. TES FORMATIF

Pilih salah satu jawaban yang benar.

1. Yang dimaksud dengan obyek permainan dalam hand ball like games adalah;
  - a. Perlengkapan permainan
  - b. Peserta didik
  - c. Bola
  - d. Lapangan permainan
2. Keuntungan dari bola yang dibuat dari bahan steriofoam (Gabus bekas



- pelindung alat-alat elektronik) yang dibungkus dengan plastik dan dimasukkan kantong keresek kemudian dilakban dan terakhir dianyam dengan tali rafia adalah:
- a. Dapat dibuat sendiri
  - b. Mudah mencari bahan dan mudah pula membuatnya
  - c. Awet dan tahan banting
  - d. Semua benar
3. Ukuran lapangan yang diperlukan untuk aktivitas pembelajaran hand ball like games minimal adalah:
- a. Seluas lapangan sepak bola
  - b. Sama dengan lapangan futsal
  - c. Sebesar lapangan badminton atau lapangan voli
  - d. Seluas lapangan basket.
4. Kegunaan dari rompi atau selempang adalah untuk:
- a. Membedakan dua regu yang bermain
  - b. Untuk memberi tanda mana pemain regu A mana pemain regu B
  - c. Supaya kelihatan keren
  - d. a dan b benar
5. Modifikasi perlengkapan hand ball like games artinya:
- a. Mengadakan penyesuaian perlengkapan dengan kebutuhan aktivitas pembelajaran.
  - b. Mengganti alat yang sudah rusak dengan yang baru.
  - c. Menggunakan alat-alat lain yang dapat digunakan.
  - d. 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



## KEGIATAN BELAJAR 2

### AKTIVITAS "HAND BALL LIKE GAMES"

#### A. BENTUK-BENTUK PERMAINAN

##### 1. TEN BALL (10 BOLA)

Dalam modul ini penulis masih menggunakan istilah aslinya untuk memberi nama bentuk permainan yang akan dipaparkan ini. Pada paparan ini dan seterusnya akan dijelaskan seputar permainan atau bagaimana ujud aktivitas permainan ten ball atau bentuk permainan lainnya, karena aktivitas pendahuluan sudah dipaparkan secara tuntas pada modul 1. Supaya mendapatkan pemahaman yang sama tentang nama bentuk permainan ini maka dapat kami jelaskan bahwa TEN BALL bermakna 10 bola atau 10 kali operan. Dalam permainan ini belum ada gawang sebagai target untuk membuat skore. Skore ditentukan berdasarkan jumlah operan yang dapat dilakukan oleh para pemain dalam satu tim tanpa gagal karena di intercept atau karena tidak dapat ditangkap atau dikuasai. Dinamakan ten ball, karena ditentukan dengan 10 kali operan dan terkuasai oleh teman satu regu baru dinyatakan mendapat satu point.

Dalam aktivitas bermain, angka 10 adalah tidak mutlak. Boleh saja tingkatkan jumlah tangkapannya manakala tim yang bermain sudah lebih terampil, atau sebaliknya turunkan jumlah tangkapannya di bawah 10 bilamana keterampilan para peserta didiknya masih kurang.

Aktivitas permainannya sudah merupakan aktivitas passing dan intercepting, jumlah pemain boleh mulai dari 2 lawan 1 (dua orang sebagai partner untuk passing, dan satu orang sebagai peng intercept/penghambat).

Selanjutnya pemain ditingkatkan menjadi 2 x 2, atau 3 x 2, atau 3 x 3 dan 3 x 3 + **1 orang joker (bunglon)**. Hitungan point atau skore baru dapat diraih bila tiap teman satu regu telah mendapatkan 10 kali operan tanpa gagal. Kita dapat membuat beberapa lapangan (kalau lahannya cukup luas), dan kita dapat memotivasi para pemain untuk berkompetisi dengan tim lain yang ada di lapangan lain.



### Caranya bagaimana?

Tentukan waktu permainan oleh kita untuk semua lapangan, misalnya lima menit. Regu mana yang dalam waktu 5 menit tersebut yang paling banyak mendapatkan point. Atau tentukan berapa point yang harus di dapat, misalnya 3 point. Regu mana yang paling cepat meraih 3 point itu regu yang menang. Walaupun lapangannya hanya ada satu, konsep kompetisi seperti itu dapat dilakukan. Misalnya regu mana yang paling cepat mengumpulkan point itu yang menang. Dapat juga dipertandingkan terus secara sistim gugur atau yang kalah keluar. Peran defender adalah mencoba mengintercept/menghalangi atau menghambat operan-operan yang dilakukan oleh pemain yang sedang memainkan bola. Dalam permainan dengan 2 x 1 atau 3 x 1, bila pemain dapat melakukan operan 10 kali operan tanpa ter intercept, maka defender dapat diganti, atau bila bola lepas dari tangkapan si pemain maka si penangkap yang gagal jadi defender. Hal tersebut dilakukan adalah untuk menghindari agar defender jangan terlalu cape. Setelah melakukan kegiatan dengan 3 x 1, selanjutnya dicoba dengan 3 x 2 dan 3 x 3. Dalam aktivitas ini pemain yang melakukan operan boleh/harus bergerak kemana saja asal masih dalam daerah yang telah ditentukan.

Ada kecenderungan bahwa pada aktivitas permainan dengan 3 x 1, maka defender akan sangat kesulitan untuk merebut / menghadang bola. Manakala dengan 3 x 2, yang mengoper mulai merasakan kesulitan dan manakala 3 x 3, pemain yang mengoper merasakan lebih sulit lagi.

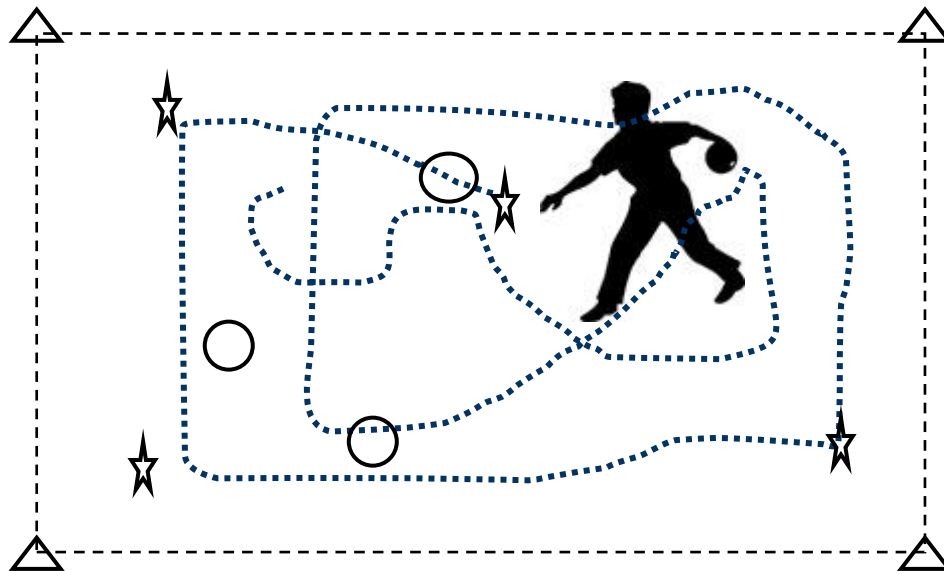
Pada permainan **ten ball** ini aktivitas nya boleh dilakukan modifikasi-modifikasi misalnya saja cara memainkan bola nya harus sambil duduk atau hanya boleh merangkak tidak boleh berdiri, dsb. Dalam setiap kegiatan selalu diawali dengan penjelasan tentang aturan permainan yang akan dilakukan misalnya:

- Yang boleh dilakukan adalah berupa
  - 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)

Sebagai ilustrasi pada gambar di bawah ini diperlihatkan lapangan permainan yang pada tiap sudutnya diletakkan tanda sebagai batas area lapangan. Garis titik-titik yang menghubungkan tiap sudut hanya garis maya saja, yang seolah membatasi ruang gerak para pemain.



Gambar 9. Area Permainan Ten Ball

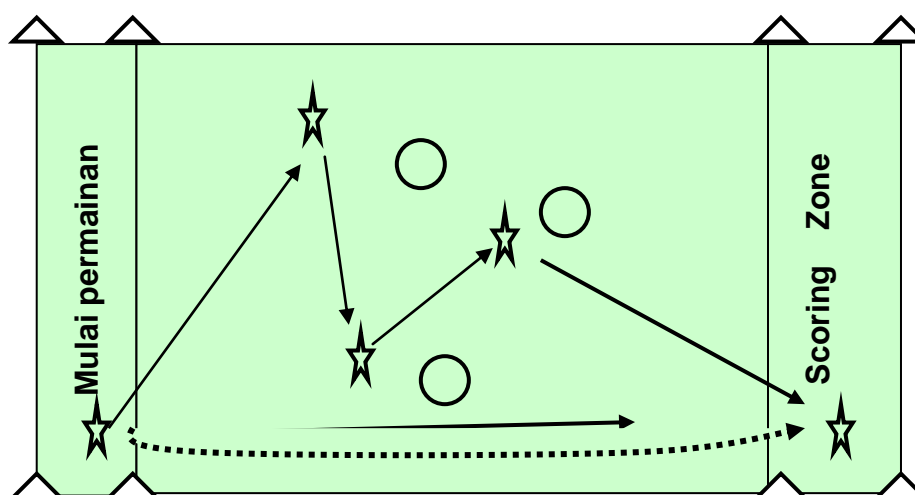
Keterangan gambar.

	=	Cones (tanda pembatas)
	=	Pemain yang menguasai/memegang bola
	=	Defender (pemain bertahan/penghambat)
	=	Pergerakan pasing atau perpindahan pemain







## 2. END ZONE BALL.

Istilah tersebut bermakna lapangan permainan dengan satu ujung daerah untuk membuat skore/point/goal dan satu ujung lainnya untuk memulai permainan. Sebagai ilustrasi lapangan permainan end zone ball adalah seperti yang tertera pada gambar 10 di bawah ini.



Gambar 10. Lapangan End Zone Ball

### Keterangan

-  = Pemain pemegang bola
-  = Defender
-  = Cones (tanda batas lapangan)
-  = Pergeseran Pemain

Lapangan permainan berupa area persegi panjang yang dibatasi dengan cones sebagai batas lapangan. Dalam lapangan permainan terdapat satu daerah untuk memulai permainan terletak pada bagian ujung lapangan, sedang di ujung satunya terdapat daerah scoring zone yaitu daerah untuk membuat skore. Jadi dalam bentuk permainan ini belum ada gawang, dan gawangnya berupa daerah selebar lapangan pada bagian ujung lapangan.

Jumlah pemain adalah **3 x 3** tanpa menggunakan **joker** atau dengan seorang **Joker**. (3 x 3 + 1 joker).



**Joker** adalah seorang pemain tambahan sebagai bunglon yang ikut bermain namun 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)

Pada permainan ini harus ditekankan bahwa setiap ada kesalahan operan atau pelanggaran, **permainan selalu dimulai** dari daerah "end zone player". Setiap terjadi skore maka regu lawan berganti memainkan bola.

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

Untuk mengurangi atau menambah tingkat kesulitan dapat dilakukan dengan :

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

**HAKEKAT DARI SKORE ZONE** adalah untuk memudahkan para pemain/peserta didik membuat suatu goal/skore. Karena dengan daerah untuk membuat skore yang cukup luas bermakna memudahkan pada regu yang memainkan bola untuk menempatkan diri dimanapun di daerah skore zone tersebut sehingga dapat melepaskan diri dari pemain yang menghambat untuk membuat suatu goal. Artinya sebaliknya, bahwa bila daerah untuk membuat suatu goal hanya kecil saja artinya akan mudah ditutup oleh defender sehingga akan sulit untuk menangkap bola di daerah tersebut, itu berarti pula menyulitkan untuk membuat suatu goal.

Pada end zone ball juga dapat dikembangkan kepada bentuk lapangan atau permainan dengan **dua daerah untuk membuat skore (two skore zone)**, dengan demikian maka kedua regu dapat melakukan upaya untuk membuat skore ke skore zone masing-masing.

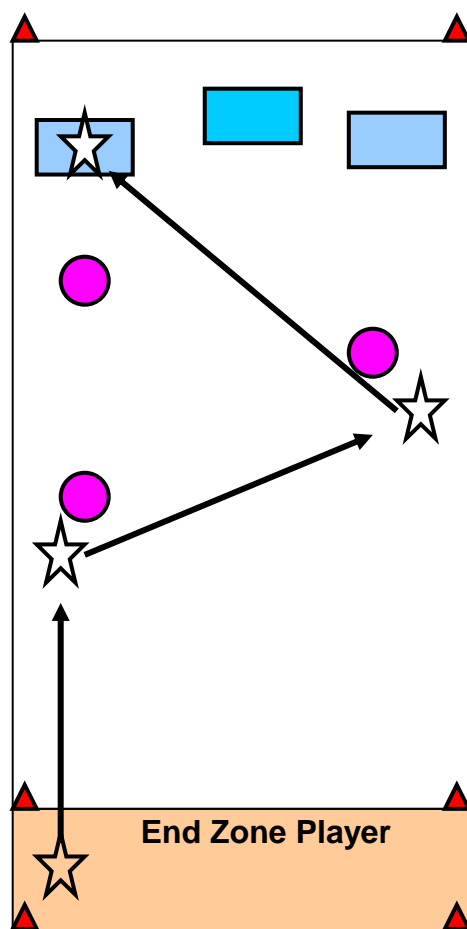




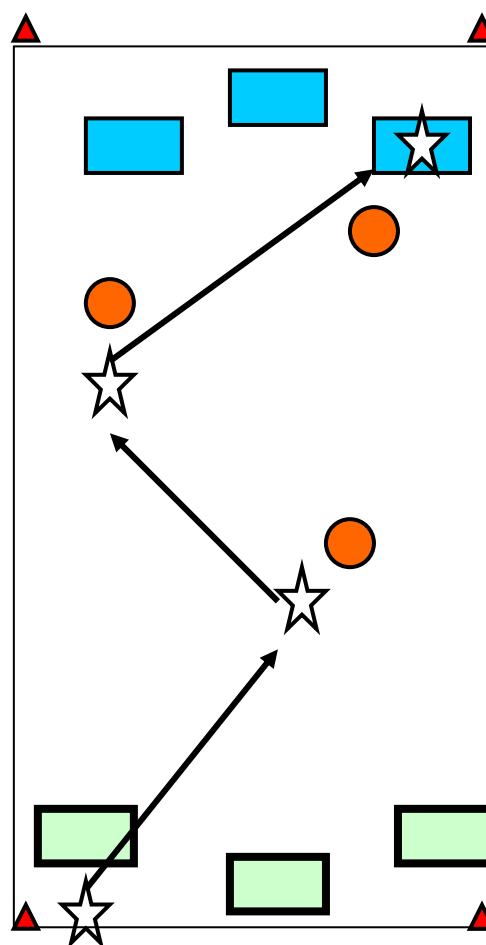
### 3. TREE MAT BALL

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. Adapun lapangan permainan "three mat ball with one scoring area" dan lapangan permainan dengan dua daerah untuk membuat skore (two scoring area) adalah seperti pada gambar 11 dan 12



Gambar 11. Three Mat Ball  
Dengan Satu Daerah Skore



Gambar 12. Three Mat Ball  
Dengan Dua Daerah Skore



Keterangan gambar:

	=	Pemain pemegang bola
	=	Defender
	=	Cones
	=	Arah Operan bola
	=	Matras
	=	Joker

### Aturan Permainan Tree Mat Ball

Untuk permainan tre mat ball dengan satu daerah (daerah 3 matras) untuk membuat skore, setiap ada kesalahan atau pelanggaran atau bola terintercepting maka permainan selalu dimulai dari daerah awal permainan. Apabila terjadi goal, tentukan bahwa regu yang kemasukan goal yang memulai kembali permainan.

Sedangkan untuk tree mat ball dengan dua daerah untuk membuat skore, maka bila terjadi setiap pelanggaran atau intercepting, maka permainan dimulai kembali dari belakang bagian lapangan regu yang akan memainkan bola. Makna dari memulai permainan dari belakang daerah adalah untuk memberi peluang pemain lawan bersiap kembali, atau memberi kesempatan bagi kedua regu untuk mencari ruang atau bahkan untuk sedikit menahan terlalu cepatnya permainan yang dapat menjurus pada ketidak tertiban.

Hanya pemain dari regu yang sedang memainkan bola yang diperbolehkan masuk ke dalam matras.. Bila permainan sudah semakin lancar, maka selain passing barangkali kita sudah dapat memperbolehkan melakukan dribbling satu atau dua kali saja.



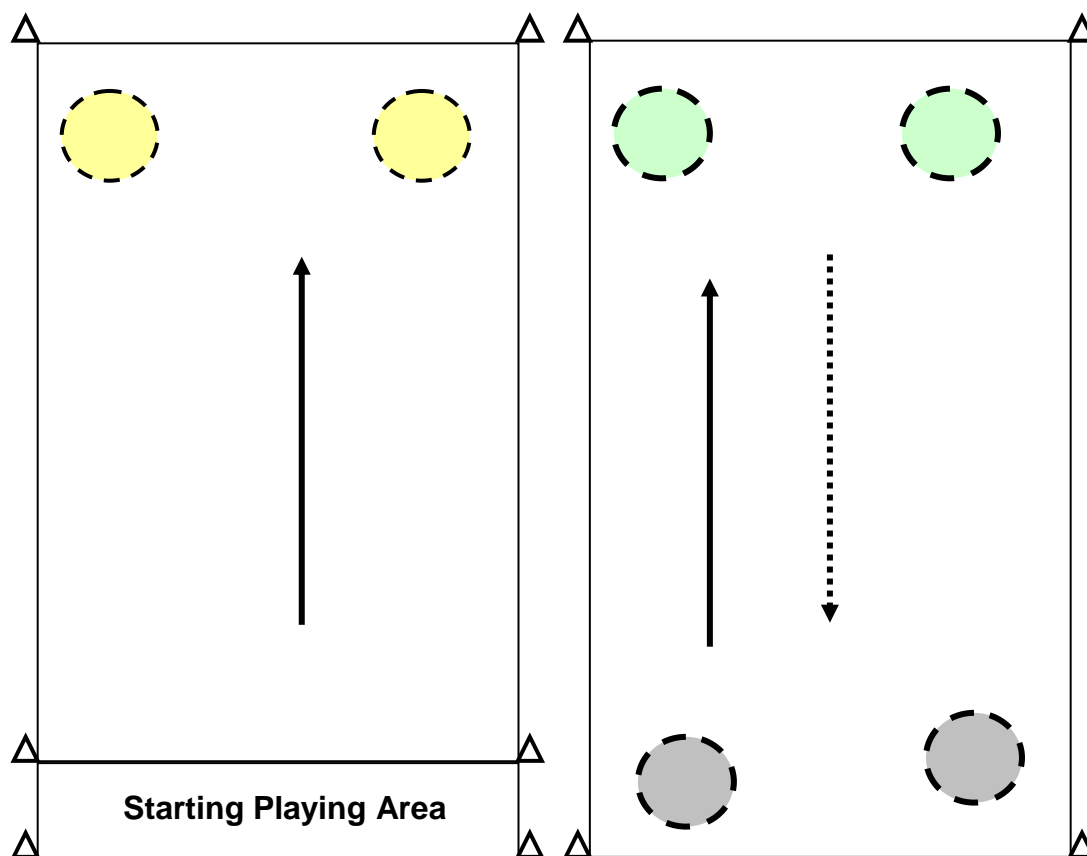
#### 4. CIRCLE BALL.

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

**Cara membuat goal atau skore yaitu dengan memantulkan bola ke 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 13 dan 14.

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

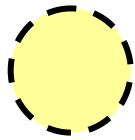


Gambar 13. Circle Ball  
Dengan Satu Daerah Skoring

Gambar 14. Circle Ball  
Dengan Dua Daerah Skoring



Keterangan gambar :



= daerah pantulan bola untuk membuat poin



= Cones sebagai pembatas lapangan permainan



= Arah permainan untuk membuat goal



= Arah permainan untuk membuat goal bagi regu lain

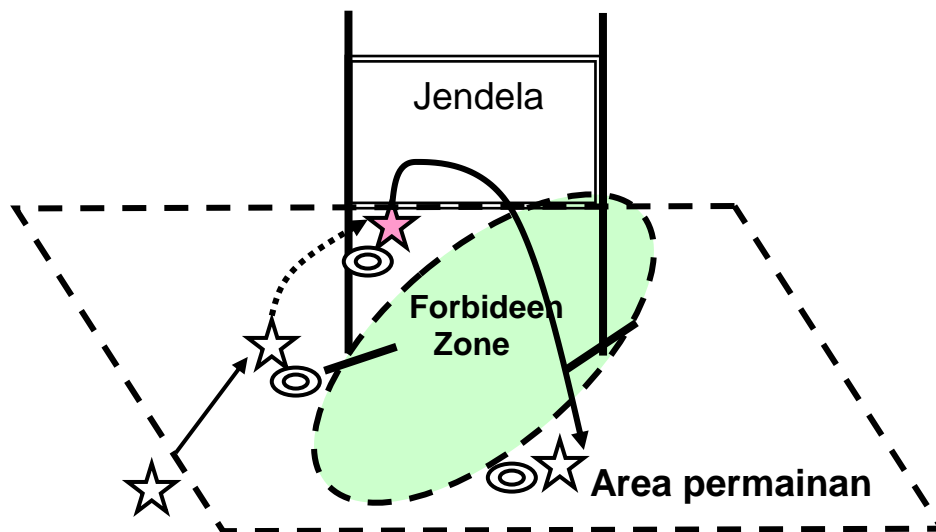
## 5. WINDOW BALL

Window ball adalah salah satu bentuk permainan modifikasi dari hand ball like games. Dinamakan window ball karena ada sarana berbentuk seperti jendela (window) yang dapat dibuat dari dua buah tiang, selanjutnya di bagian tengah kedua tiang itu dihubungkan oleh dua buah tali dengan jarak antara dua tali tersebut kira-kira sekitar 50 – 60 cm dengan ketinggian tali yang bawah sekitar satu meteran di atas tanah. Di luar kedua tiang terbut di buat lingkaran pembatas (dengan tali/garis atau cones), sebagai batas lapangan permainan dengan (window sebagai gawang). Lapangan permainan bagian luar juga mesti dipasang pembatas.

Satu lapangan dengan satu buah (window) digunakan oleh dua regu yang bermain, dimana kedua regu tersebut berusaha membuat goal dengan jalan melemparkan/melewatkan bola di antara dua buah tali sebagai jendela (windownya) dari luar lingkaran yang selanjutnya ditangkap oleh teman satu regu di luar lingkaran di seberang jendela (di sisi yang lain).






Cara memainkan obyek permainan (bola) ditentukan dengan aturan yang ditetapkan sebelum permainan dimulai, misalnya hanya dengan operan (passing) tanpa dribbling, atau boleh dengan satu atau dua kali dribbling.

Setiap terjadi kesalahan atau pelanggaran, permainan dimulai kembali dari luar lapangan (untuk menghindari penumpukan pemain). Biasakan menggunakan Joker agar selalu ada permainan dan dapat membuat skore lebih mudah. Gambar dari lapangan window ball adalah seperti gambar 15.



Gambar 15. Lapangan Window Ball

Keterangan Gambar:

	=	Area / Lapangan Permainan
	=	Daerah terlarang
	=	Pemain pemegang bola
	=	Pemain bertahan/Defender
	=	Joker

Kalau lapangannya memungkinkan, maka dapat dibuat beberap lapangan window ball sehingga akan terlihat hidup dan bergairah, selanjutnya kitapun dapat mengkomptisikan tiap regu dari beberapa lapang tersebut.

Pada hakekatnya beberap bentuk permainan han ball like games ini adalah untuk meningkatkan pengalaman bermain terutama untuk



meningkatkan kemampuan menguasai berbagai gerak yang disajikan dari permainan tersebut terutama kemampuan lempar tangkap dengan aspek-aspek lain yang terkandung di dalam permainan tersebut seperti tumbuhnya berbagai kreativitas yang berkaitan dengan masalah gerak, konsep bertahan dan usaha membuat goal, masalah tanggung jawab, kerjasama, dll.

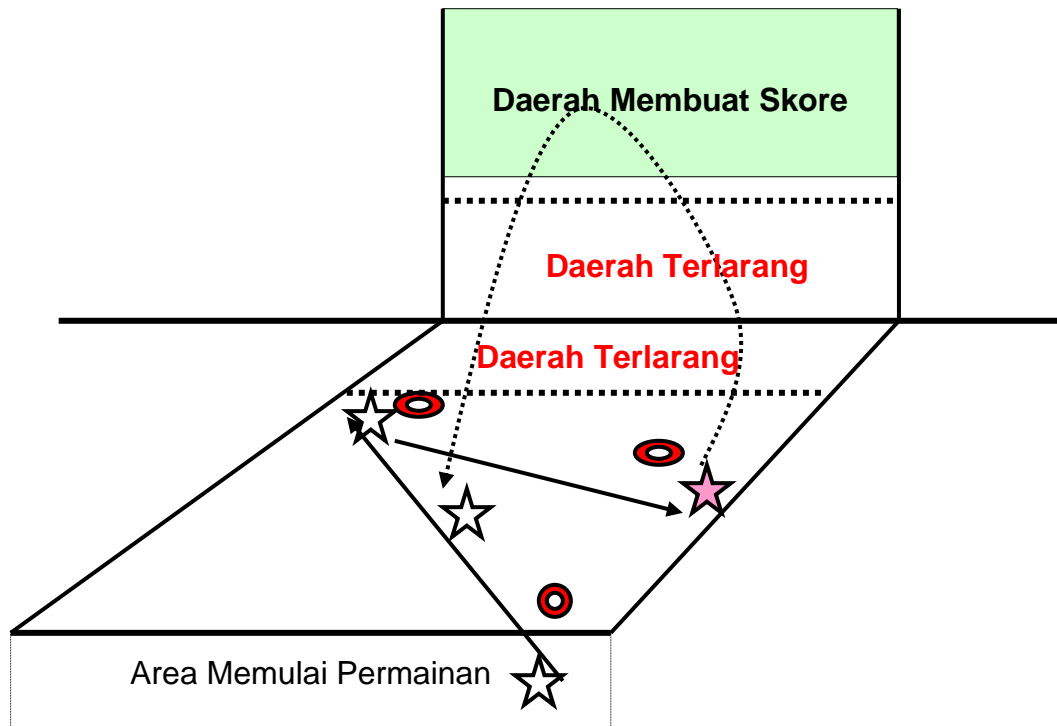
Pada level yang lebih tinggi dapat saja hand ball like games ini ditingkatkan dengan menggunakan lapangan yang lebih luas, sehingga akan menuntut kemampuan fisik yang lebih baik lagi karena harus berpindah tempat yang lebih jauh.

## 6. WALL BALL

Bentuk permainan ini berkaitan dengan penggunaan dinding sebagai bagian dari lapangan permainan untuk membuat terjadinya suatu goal. Keberadaan dinding untuk permainan wall ball adalah mutlak, jadi hanya sekolah yang mempunyai fasilitas gedung / bangsal olahraga yang dapat mempraktekkan permainan wall ball ini.

Lapangan permainan terdiri dari lantai yang sudah kita tentukan panjang serta lebarnya misalnya seukuran lapangan bulutangkis. Kemudian di salah satu ujungnya langsung berhubungan dengan dinding tegak. Pada dinding tegak tadi dipasang garis memanjang (dengan lakban) setinggi net voli (misalnya), sedangkan pada lantai juga dibuat garis sejajar dengan garis akhir lapangan berjarak kira-kira 1 – 1,5 m (misalnya) dari dinding. Daerah yang ada antara garis di lantai dengan dinding adalah daerah terlarang untuk semua pemain.

Cara membuat skore adalah dengan jalan memantulkan bola dari lapangan permainan ke dinding di atas garis yang dibuat pada dinding tersebut, kemudian bola itu ditangkap oleh pemain lain di daerah lapangan permainan. Memulai permainan bila terjadi goal atau pelanggaran adalah dari daerah yang ada di bagian belakang lapangan permainan (seperti end zone ball). Lapangan permainan wall ball tersebut adalah seperti terlihat pada gambar 16 di bawah ini.



Gambar 16. Lapangan Permainan Wall Ball

Pada gambar 16 diperlihatkan beberapa area yang diperuntukan memulai permainan dan daerah terlarang bagi pemain atau terlarang/tidak syah untuk membuat skore. Membuat skore dari daerah untuk memulai permainan boleh-boleh saja, karena daerah itupun masuk dalam lapangan permainan.

## B. AKTIVITAS TO HIT THE TARGET

Pada gambar di bawah ini akan diperlihatkan gambar dari target yang disediakan untuk aktivitas to hit the target. Pada gambar tersebut diperlihatkan sebagian kecil sasaran atau target yang disimpat berupa botol kosong (target yang lebih kecil, serta target dari kardus (target yang lebih besar). Peserta didik dapat memilih target mana yang ia tentukan.



Gambar 17. Target Di Lantai

Pada gambar 18 targetnya di simpan di atas meja agar lebih mudah untuk dijatuhkan, arak lemparannya dapat kita atur ada yang dekat, ada yang agak jauh dan ada yang lebih jauh lagi. Melemparnya pun dapat dilakukan dengan bola yang agak kecil, atau dengan bola yang lebih besar. Dengan begitu kita sudah memfasilitasi untuk menurunkan atau meningkatkan kesulitan seperti dapat dilihat pada gambar selanjutnya.



Gambar 18. Target Di Atas Meja





Gambar 19. Target Jauh dan Bola Yang Digunakan Besar  
(Mhs Wendy Sebagai Model)



Gambar 20. Target Lebih Dekat, Bola Lebih Kecil (Lebih Mudah)



Gambar 21. Target Lebih Dekat Bola Lebih Kecil (Lebih Akurat)  
(Mhs Wendy Sebagai Model)



Gambar 22 Target Agak Jauh (Agak Sulit)  
(Mhs Wendy Sebagai Model)



Jadi dengan menjauhkan atau mendekatkan sasaran serta dengan menggunakan bola besar dan bola lebih kecil untuk alat lemparnya, bermakna kita sedang memberi kemudahan atau kesulitan pada peserta didik, sehingga peserta didikpun diajak untuk memecahkan apa yang harus mereka lakukan apabila jaraknya atau bola lemparnya seperti itu?

### C. LATIHAN

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

1. Coba sebutkan bentuk-bentuk permainan yang ada dalam hand ball like games?
2. Apa perbedaan end zone ball dan tree mat ball?
3. Bagaimana membuat skore pada permainan circle ball, dan bagaiman cara membuat skore pada wall ball?
4. Bagaimana upaya anda untuk memudahkan membuat skore pada permainan end zone ball?
5. Bolehkan membuat skore atau goal dari daerah untuk memulai permainan, coba jelaskan?
6. Sebenarnya untuk apa sih dibuat/diciptakan berbagai bentuk permainan dalam hand ball like games tersebut?

Petunjuk jawaban latihan.

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

1. Ada 6 bentuk permainan yang dapat dilakukan dalam hand ball like games, pembeda bentuk-bentuk permainan tersebut terletak pada bentuk daerah untuk membuat skore.
2. Sama seperti penjelasan no 1 Cuma anda harus dapat menjelaskan lebih cermat lagi.
3. Pelajari dengan cermat penjelasan cara memainkan bentuk



permainan circle ball dan wall ball, anda akan menemukan jawabannya.

4. Buat daerah tersebut agar pemain yang akan menangkap bola di daerah skore zone lebih leluasa bergerak dapat menjauhi pemain yang berusaha menghambat goal.
5. Daerah yang diperkenankan untuk membuat goal adalah dari seluruh lapangan permainan.
6. Kalau dicermati secara seksama ternyata aktivitas para pemain dalam berbagi bentuk permainan tersebut hampir sama yaitu passing dan intercepting, jadi kenapa diperbanyak bentuk permainannya. Anda pasti tahu arah dari berbagai aktivitas tersebut diberikan pada peserta didik.

#### D. RANGKUMAN

Hand ball like games adalah permainan-permainan yang menyerupai bola tangan, yang disajikan pada tataran lingkup pendidikan jasmani. Berbagai bentuk permainan disajikan pada hand ball like games misalnya ada ten ball dimana bentuk permainan ini tidak diterapkan adanya daerah untuk membuat skore maupun daerah untuk memulai permainan, karena cara membuat skore atau point ditentukan oleh jumlah lemparan/passing yang dapat ditangkap oleh teman satu regunya. Ada end zone ball dengan satu daerah untuk membuat skore atau dapat dikembangkan dengan dua buah skore zone. Kemudian ada tree mat ball dengan satu skore zone atau dapat dengan dua buah skore zone, selanjutnya ada the circle ball dimana daerah untuk membuat skorenya berupa lingkaran di atas lantai permainan yang ditempatkan pada salah satu ujung lapangan permainan atau ditempatkan pada kedua ujung lapangan permainan. Selanjutnya juga ada window ball dan terakhir diperkenalkan dengan wall ball yang menggunakan fasilitas dinding untuk membuat skore.

Cara memainkan untuk semua bentuk aktivitas permainan tersebut hampir sama yaitu dengan jalan passing dan intercepting, dengan modifikasi-



modifikasi yang dapat dilakukan agar tetap terjadi aktivitas permainan yang menarik peserta didik untuk tidak bosan, dan tetap termotivasi. Disamping bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam hal lempar tangkap obyek permainan, hal lain yang lebih penting adalah dapat menumbuhkan kembangkan rasa gerak pada diri peserta didik serta kreativitas mereka untuk dapat memecahkan masalah-masalah gerak yang mereka hadapi saat beraktivitas, serta dapat menumbuhkan kembangkan rasa tanggung jawab peserta didik pada berbagai situasi dan kondisi tidak sebatas pada penjas saja.

#### **E. TES FORMATIF**

Pilih salah satu jawaban yang benar.

1. Bentuk permainan dalam hand ball like games yang tidak menggunakan daerah khusus untuk membuat skore/point adalah:
  - a. Wall Ball
  - b. End Zone Ball
  - c. Ten Ball
  - d. Circle Ball
2. Daerah yang diperkenankan untuk membuat skore pada bentuk permainan tree mat ball adalah:
  - a. Dari luar lapangan permainan
  - b. Dari Daerah Starting Area
  - c. Dari daerah dalam lapangan permainan
  - d. b dan c benar
3. Upaya untuk memudahkan membuat skore adalah dengan jalan:
  - a. Membesarkan daerah skore zone
  - b. Menambah jumlah skore zone
  - c. Melebarkan end zone skore
  - d. semua benar



4. Agar peserta didik dapat aktif berpindah tempat dalam permainan tersebut maka upayakan agar:
  - a. Hanya passing saja yang diperbolehkan
  - b. Tidak diperkenankan dribbling
  - c. Memulai permainan dari luar lapangan permainan.
  - d. Semua benar.
  
5. Cara mendapatkan skore atau point dalam window ball adalah:
  - a. Menangkap bola dari lemparan teman satu regu
  - b. Menangkap bola yang terlebih dulu dipantulkan ke dalam lingkaran.
  - c. Menangkap bola di luar area terlarang dari lemparan teman sereru melewati jendela skore zone.
  - d. Menangkap bola yang terlebih dulu dipantulkan ke dinding.

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

### Kegiatan Belajar 1

1. c
2. d
3. c
4. d
5. d

### Kegiatan Belajar 2

1. c
2. d
3. d
4. d
5. c

**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