



MODUL 3

SOCCER LIKE GAMES

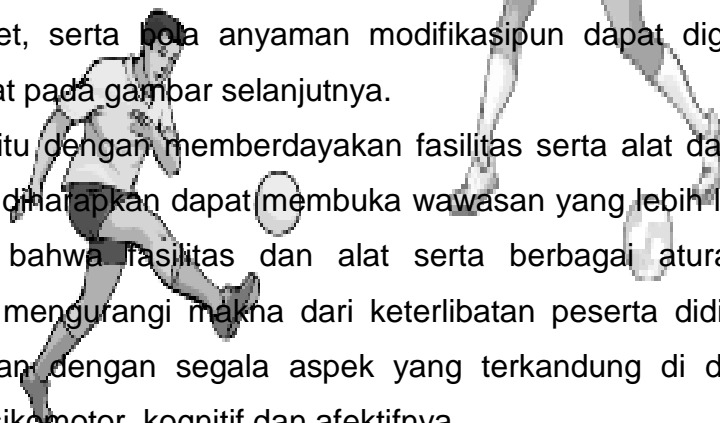
A. PENDAHULUAN



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

Ditinjau dari karakteristik permainannya, soccer like games masuk dalam kelompok permainan invasi. Dalam soccer like games ini aktivitas pembelajarannya 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. Obyek permainan (bola) yang digunakan dalam permainan ini juga bisa beragam, mulai dari bola sepak yang standar, bola karet, serta bola anyaman modifikasipun dapat digunakan, seperti yang terlihat pada gambar selanjutnya.

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 “Soccer Like Games”, serta terampil dalam mengimplementasikan aktivitas pembelajaran berbagai bentuk aktivitas soccer like games.

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

Setelah mempelajari modul ini.

1. Diharapkan mahasiswa memahami tentang pengertian dan hakekat permainan “soccer like games”
2. Diharapkan mahasiswa mengetahui dan memahami bentuk-bentuk aktivitas ”soccer like games”.
3. Diharapkan mahasiswa dapat mengetahui, mengerti dan memahami tentang hakekat modifikasi dalam pembelajaran soccer 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 soccer 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 tiga kegiatan belajar yaitu:

- Kegiatan Belajar 1 ; Fasilitas dan Perlengkapan Permainan
Kegiatan Belajar 2 : Aktivitas Pembelajaran
Kegiatan Belajar 3 ; Bentuk-Bentuk Permainan ”Soccer Like Games”

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



PERMAINAN INVASI

FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA

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.



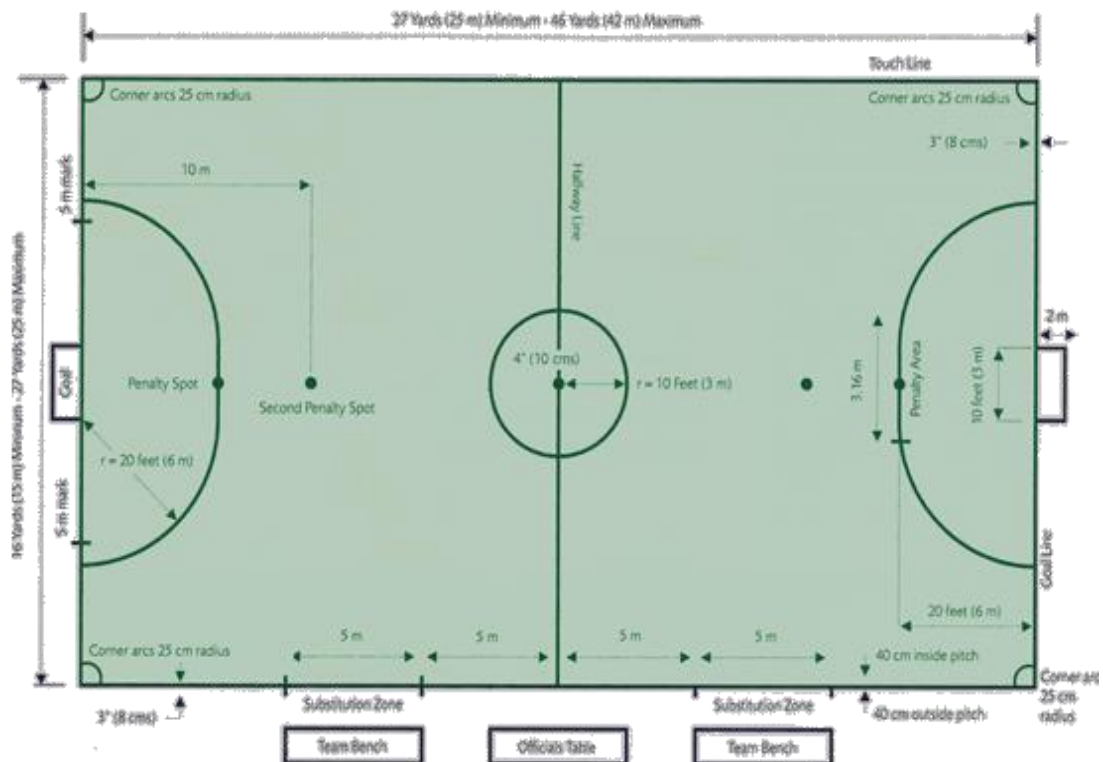
KEGIATAN BELAJAR 1

FASILITAS DAN PERLENGKAPAN PERMAINAN

A. FASILITAS PERMAINAN SOCCER LIKE GAMES

Fasilitas permainan soccer like games adalah berupa lapangan serta fasilitas lain untuk kelancaran aktivitas pembelajaran yang relatif sukar dipindah-pindahkan. Fasilitas tersebut antara lain lapangan permainan dan gawang (lapang besar dan futsal), sedangkan lapangan permainan untuk soccer like games adalah dibuat sesuai dengan kebutuhan saat itu, yaitu dapat dibuat dengan menggunakan tiang-tiang bendera, garis, atau dengan menggunakan cones. Sebagai gambaran tentang lapangan sepakbola yang sebenarnya seperti tampak pada gambar 1 di bawah ini.

Lapangan Permainan



Gambar 1. Lapangan Futsal Lengkap Dengan Ukurannya



Sebagai gambaran agar mahasiswa tahu persis berapa ukuran lapangan futsal adalah sebagai berikut:

Panjang	:	25 - 42 meter (min - maks)
Lebar	:	15 - 25 meter
Gawang	:	Panjang 3 meter, tinggi 2 meter
Daerah finalty	:	6 meter
Titik finalty	:	10 meter
Jari-jari lingkaran tengah:		3 meter

Sedangkan contoh gambar stadion sepak bola tampak dari belakang dan yang satu lagi tampak dari salah satu tribune samping seperti pada 2 dan gambar 3 di bawah ini. Biasanya di luar lapang sepak bola selalu ada fasilitas lintasan atletik.



Gambar 2. Stadion Sepak Bola Tampak Belakang



Gambar 3. Stadion Sepak Bola Tampak Samping

B. PERLENGKAPAN PERMAINAN

1. Gawang

Perlengkapan lainnya yang diperlukan dalam suatu permainan sepakbola adalah gawang, karena keberadaan gawang dalam permainan sepakbola adalah merupakan fasilitas yang sangat vital. Apalagi bila mengacu pada hakekat permainan invasi (sepakbola juga) yaitu memindahkan obyek permainan dengan tujuan untuk membuat suatu goal atau menghambat pemain dari regu lain untuk membuat goal.

Dalam soccer like games bentuk dan ukuran gawang sangat dimodifikasi karena disesuaikan dengan jenis dan aturan permainan yang dilakukan dalam aktivitas pembelajaran.

Namun tidak ada salahnya bila divisualisasikan contoh gawang sebenarnya dari gawang futsal dan gawang sepakbola standar seperti pada



gambar 4 dan 5 di bawah ini.



Gambar 4 Gawang Futsal



Gambar 5. Gawang Sepak Bola Ukuran Standar



Gawang untuk soccer like games dapat dibuat atau ditentukan oleh apapun asal ada batas kedua sisi gawang saja sudahlah cukup. Ini juga sering kita lihat dimanapun ketika anak-anak, sekumpulan orang-orang yang melakukan aktivitas permainan sepakbola ditempat apapun, selalu menyertakan gawang sebagai target untuk membuat goal.

Macam-macam alat yang dapat digunakan untuk mengganti bentuk gawang yang sebenarnya seperti: batu bata, tas atau bahkan tumpukan pakaian mereka, sepatu, kardus, dan lain-lain namun dapat berfungsi sebagai gawang seperti yang ditampilkan pada contoh-contoh di bawah ini.



Gambar 6. Gawang Dari Cones



Gambar 7. Gawang Dari Kardus



Gambar 8. Gawang Dari Tiang Bendera



Gambar 9. Gawang Dari Drum



2. Bola (obyek permainan)

Dalam modul ini bola-bola atau perlengkapan modifikasi selalu ditonjolkan dengan harapan guru dapat memanfaatkan alat apapun sekiranya alat standar tidak mencukupi untuk aktivitas pembelajaran yang baik.



Bola modifikasi seperti gambar 10 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

Gambar 10. Bola Anyaman

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 diasumsikan bahwa dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani, perlengkapan dan lapangan serta aturan apapun dapat disesuaikan dan digunakan dengan pertimbangan tidak kehilangan esensi dari konteks permainan tersebut, baik dalam isi/materi, model serta pendekatan dan penyajian materi. Para pengajar jangan terbelenggu oleh alat yang standar saja yang seringkali malah tidak sesuai dengan kondisi peserta didik, seperti bolanya terlalu keras, terlalu berat, dsb.

Perlengkapan atau obyek yang paling urgen dalam permainan bola (soccer like games) adalah bolanya itu sendiri. Bola yang digunakan atau

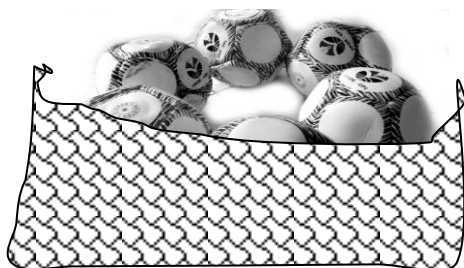


obyek yang digunakan bisa sangat beragam sesuai dengan kebutuhan dan kreatifitas pemateri.

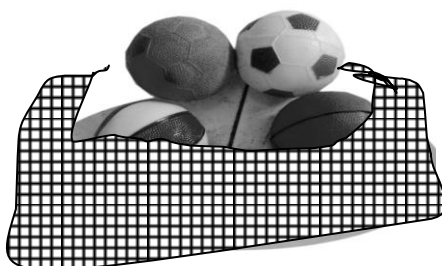
Yang lazim adalah bola dari kulit dengan berbagai ukuran, namun sering juga menggunakan bola plastik, bola imitasi atau bola modifikasi yang berisi kain perca atau kertas koran atau sterifoam. Apalagi kalau sudah dapat melibatkan siswa untuk membuat bola modifikasi yang dilindungi anyaman rafia. Disamping 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 dipelihatkan lagi beberapa bola modifikasi yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran yang menyeriupai permainan sepak bola.

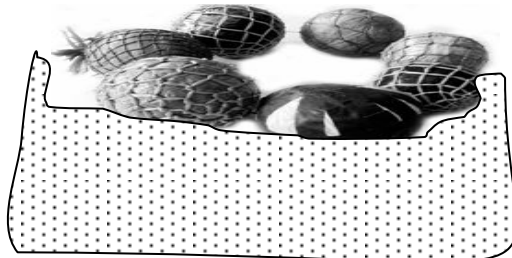


Gambar 10 Bola Kulit





Gambar 11 Bola Dari Bahan Imitasi



Gambar 12. Bola Keresek Yang Danyam



Gambar 13. Bola Kulit Standar

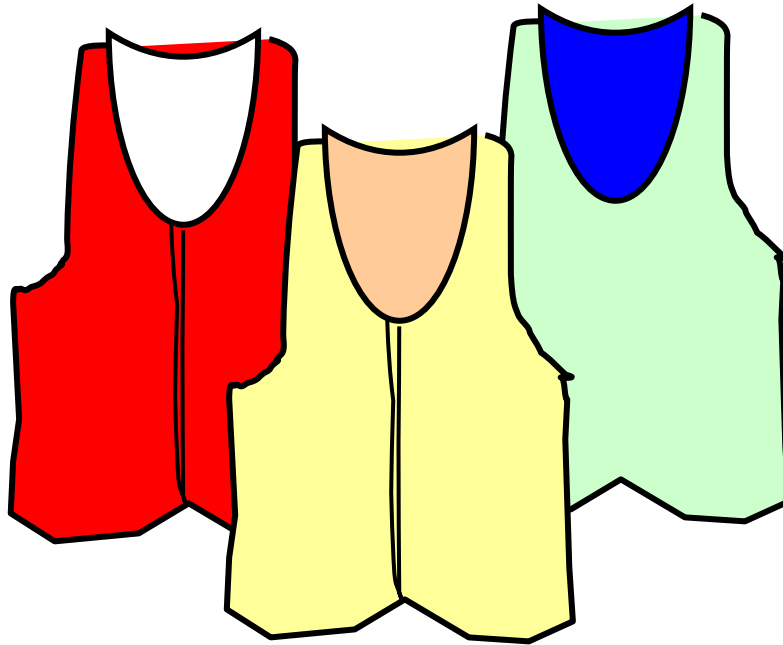
3. Kostum/Rompi/Selempang

Kostum /rompi atau dalam pembelajaran penjas dikperkenalkan dengan selempang adalah alat yang dipakai oleh pemain untuk membedakan pemain-pemain dari regu yang berbeda. Keberadaan kostum atau rompi atau yang paling sederhana adalah selempang seperti telah diperlihatkan dan dijelaskan secara ringkas pada paparan hand ball like games, adalah penting.

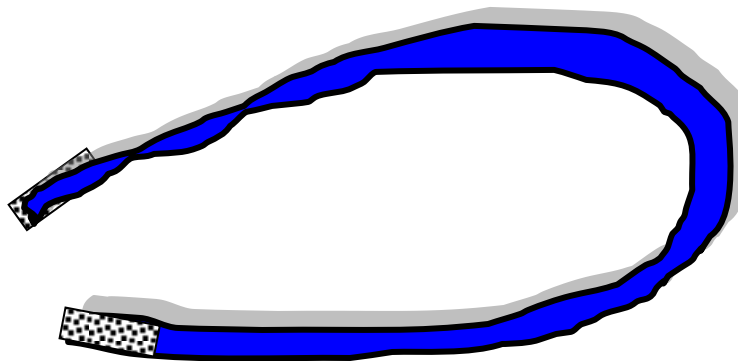
Di lapangan kita sering melihat dua regu yang bermain kadang-kadang menggunakan pakaian yang sama (karena seragam sekolah yang dimiliki), yang seringkali membuat kagok atau membingungkan pemain itu sendiri. Kkadang kita melihat satu regu tidak menggunakan baju karena perjanjian "yang kalah buka baju". Sebenarnya dengan menggunakan tanda pembeda tersebut mereka akan lebih senang bermain karena tahu persis siapa kawan



dan siapa lawan bermainnya.



Gambar 14. Rompi



Gambar 15. Selempang

Selempang seperti gambar 15 di atas adalah pengganti kostum yang sangat praktis karena:

- Mudah dibuat (kedua ujungnya dipasang kain perekat)
- Mudah dipakai dan mudah dibuka
- Mudah ditata



- Mudah dibersihkan tidak terlalu kena keringat saat dipakai

4. Trolley (keranjang alat-alat)

Keranjang untuk tempat alat dan perlengkapan penjas sangat penting untuk dimiliki sekolah, terutama untuk kerapian, kemudahan dan keamanan alat-alat yang dimiliki. Guru o penjas dapat dengan mudah dibantu para siswa untuk membawa atau memindahkan alat-alat yang akan dipergunakan dari gudang perlengkapan ke lapangan, tanpa harus membawa satu persatu. Keranjang yang tampak seperti pada gambar dibawah ini dapat memuat alat-alat berupa macam-macam bola, macam-macam alat pemukul (tok-tak), tali, nampan dan lain-lain.



Gambar 16. Trolley Tempat Alat dan Perlengkapan Penjas



C. LATIHAN

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

1. Diskusikan dengan teman anda tentang fasilitas/lapangan permainan yang dapat digunakan dalam soccer like games?
2. Mengapa aktivitas sepakbola sangat digemari oleh siswa?
3. Selain obyek permainan (bola) yang standar, coba jelaskan obyek permainan apa lagi yang dapat digunakan dalam “soccer like games”?
4. Apa manfaat baju rompi atau selempang dalam aktivitas pembelajaran soccer like games?
5. Alat atau perlengkapan apa saja yang dapat digunakan sebagai pengganti gawang dalam aktivitas pembelajaran?

Petunjuk jawaban latihan.

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

1. Soccer like games adalah permainan kolektif yang menuntut daya kreativitas, lawan yang sebenarnya adalah pemain regu lawan, tapi kita dapat memanfaatkan fasilitas di sekitar kita (pohon, tembok, tiang bendera, dll) sebagai lawan atau sebagai kawan .
2. Diskusikan sesama teman tentang menariknya permainan ini.
3. Beragam alat bantu yang dapat digunakan sebagai obyek permainan dengan pertimbangan mudah dikuasai dan tidak membahayakan .
4. Permainan akan lebih menarik dan jelas dalam hal membedakan mana pemain lawan dan mana teman satu regu.



5. Alat apaun dapat digunakan sebagai tanda batas.

D. RANGKUMAN

Soccer like games adalah permainan-permainan yang menyerupai sepak bola, yang sebaiknya disajikan pada tataran lingkup pendidikan jasmani karena kekayaan modifikasi yang dapat dilakukan. Permainan sepak bola di sekolah-sekolah seolah-olah hanya milik siswa putra saja, padahal siswa putri juga memerlukan koordinasi kedua kakinya agar berfungsi optimal dalam kehidupannya. Soccer like games adalah salah satu aktivitas permainan yang dapat melibatkan siswa putri untuk berperan serta dalam aktivitas pembelajaran yang dapat memfasilitasi berkembangnya koordinasi mata dan kaki. Fasilitas perlengkapan yang diperlukan untuk aktivitas pembelajaran soccer like games sangat sederhana, lapangan permainan cukup dengan lahan terbuka yang tidak terlalu luas pun dapat digunakan. Apalagi di tiap sekolah biasanya mempunyai halaman sekolah untuk upacara. Demikian juga dengan alat dan perlengkapan permainan yang dapat menggunakan alat-alat bantu yang dimodifikasi, seperti obyek permainan (bola) dapat dibuat dari bahan-bahan yang dimodifikasi. Kostum bermain dapat digantikan dengan selempang yang serba guna, alat-alat dan perlengkapan permainan apapun dapat dimasukkan dalam gerobak dorong (trolley yang berfungsi sebagai tempat alat-alat yang aman, praktis dan mobile).

E. TES FORMATIF

Pilih salah satu jawaban yang benar.

1. Lapangan permainan yang dapat digunakan untuk aktivitas pembelajaran soccer like games adalah:
 - a. Lapang upacara
 - b. Lapangan basket
 - c. Lahan kosong
 - d. Semua benar
2. Obyek permainan yang cocok untuk siswa putri belajar soccer



like games adalah:

- a. Bola sepak standar
 - b. Bola sepak plastik
 - c. Bola kasti
 - d. Semua benar
3. Gawang sebagai target untuk membuat skore/goal dapat dibuat dari alat-alat seperti berikut.
- a. Sepatu anak-anak.
 - b. Tumpukan tas
 - c. Batu bata
 - d. Semua benar
4. End Zone Score dalam soccer like games artinya
- a. Lapangan permainan dengan satu gawang
 - b. Lapangan permainan tanpa ada gawangnya
 - c. Lapangan permainan dengan gawang berupa daerah di ujung langan
 - d. Lapangan permainan dengan dua gawang.
5. Pembatas lapangan atau alat yang praktis untuk memberi tanda-tanda di lapangan adalah:
- a. Tali rapia
 - b. Garis lapangan
 - c. Cones
 - d. Tas anak-anak

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 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 PEMELAJARAN

A. LANGKAH DIDAKTIS AKTIVITAS PEMELAJARAN

Seperti halnya pada permainan invasi hand ball like games, maka pada soccer like games juga harus diterapkan langkah-langkah didaktis pada setiap memulai aktivitas pembelajaran (praktek), agar apa yang akan kita berikan dapat dipahami oleh para peserta didik .

Adapun langkah didaktis yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

a. **Menjelaskan cara bermainnya.**

Sebelum memulai aktivitas pembelajaran sebaiknya lakukan dulu langkah-langkah sebagai berikut.

- 1). Berikan penjelasan singkat (small talk) tentang cara bermain beraktivitas dengan aturannya.
- 2). Memberikan contoh praktis dengan menggunakan beberapa pemain.
- 3). Pemecahan masalah sederhana dari aktivitas tersebut dan menyampaikan peraturan sederhana yang boleh dilakukan.
- 4). Memulai permainan sesama teman bermain.

b. **Memonitor permainan.**

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



selama permainan berlangsung.

- 1). 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.
- 2). 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 berapa kali operan, dan bila jumlah yang telah ditetapkan bersama itu sulit dicapai maka kita dapat menurunkan jumlah operan agar lebih mudah untuk mendapatkan point.



c. 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

Dengan melakukan langkah-langkah seperti itu maka kita dapat mengendalikan jalannya aktivitas pembelajaran soccer like games yang dilakukan oleh para peserta didik, karena kita sudah siap dengan segala kemungkinan yang akan terjadi dan kita sudah siap untuk mencari jalan keluar dan memecahkannya hingga aktivitas dapat berjalan dengan baik.

B. LANGKAH METODIS AKTIVITAS PELAJARAN.

a. "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 kita dapat merasakan besarnya atau beratnya atau kerasnya obyek yang dimainkan, mengantisipasi pada saat mengoper atau menerima obyek tersebut dengan kakinya atau bagian tubuh lainnya. Kegiatan juggling pada soccer like games ini dapat dilakukan sendiri-sendiri dimulai dari tahapan yang paling mudah hingga tingkat kesulitan yang cukup tinggi.



Gambar 16. Aktivitas Juggling Soccer Like Games
(MHS PGSD ANGKATAN 2007)

Pada gambar 16 dan 17 adalah peragaan aktivitas juggling (memainkan bola dengan kaki dan badannya)





Gambar 17. Aktivitas Jugling Dengan Kaki dan Badan
(MHS PGSD ANGKATAN 2007)



Gambar 18. Jugling
(MHS PGSD ANGKATAN 2007)



Gambar 19. Aktivitas Jugling Memanfaatkan Dinding

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" dalam soccer like games dilakukan dengan menendang ke arah target untuk menjatuhkan target tersebut.

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) tendangan yang harus dilakukan agar sampai dan tepat pada sasaran.
- Bila bola itu harus dipantul dulu ke dinding sebelum mengenai sasaran, seberapa besar sudut pantulnya, apakah perlu diberikan tendangan dengan efek putar pada bola sehingga dapat mengenai sasaran.

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 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.



Di bawah ini adalah contoh target atau sasaran untuk tendangan bola, sasarannya ada yang kecil (botol aqua) dan ada yang lebih besar (kardus). Kita dapat menentukan target mana yang harus dijatuhkan sesuai dengan kondisi peserta didik, yang kecil atau yang lebih besar.



Gambar 20. Target Untuk Dijatuhkan





Gambar 21. To Hit the Target Dengan Pantulan Dulu
(Mhs Wendy Model)



Gambar 21. Target Di Bawah
(Model Mhs Wendy)



Gambar 22 Target Di Atas
(Model Mhs Wendy)

Aktivitas to hit the target dapat memfasilitasi peserta didik agar dapat merasakan atau mengukur sendiri kemampuannya, untuk mengembangkan rasa gerak, sehingga si pelaku dapat merasakan, menimbang-nimbang dan memperhitungkan seberapa besar, seberapa kuat tenaga yang harus ia gunakan, seberapa besar sudut pantulan, seberapa jauh target yang harus ia jatuhkan dengan alat tersebut, dsb.

3. Passing atau operan/mengoperkan

Dalam kegiatan passing inipun diberlakukan juga langkah-langkah didaktis dan metodelis 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



memainkan obyek permainan berupa bola atau alat apapun. Mereka telah merasakan berbagai tendangan dengan kaki untuk memasukan obyek atau menjatuhkan target

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/menendang dan menghentikan/menyetop bola, adalah operan yang bagaimana yang dapat dilakukan agar obyek permainan tersebut dapat diterima dengan baik dan tepat pada sasaran. Jadi dalam hal ini jenis tendangan atau opern yang bagaimana yang harus dilakukan belum begitu penting. Yang penting justru biar mereka menentukan sendiri jenis atau bentuk tendangan yang bagaimana yang menurut pendapat mereka dapat dilakukan dengan baik.

Initative one side artinya:

Satu pihak menempatkan operan yang agak sulit ke pihak lain, ke beberapa titik, dengan jarak 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 dengan operan/tendangan terhadap pasangan bermaiannya. 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 (parnernya 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.

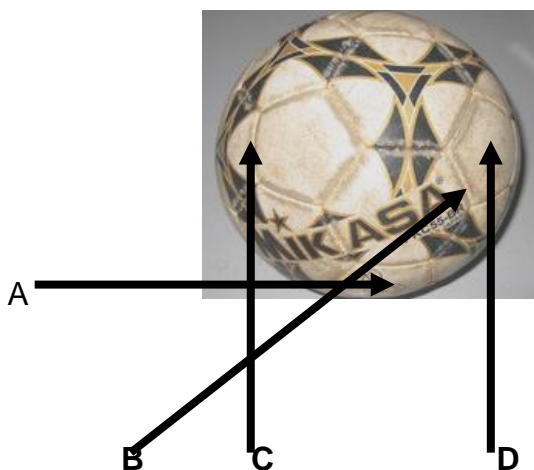
Pada tataran yang lebih tinggi lagi, aktivitas mengoperkan bola dari satu anggota regu ke anggota lainnya dalam satu regu, dapat dilakukan dengan melakukan dribbling terlebih dahulu. Telah dikemukakan sebelumnya bahwa dribbling adalah usaha untuk membawa bola dengan kakinya melewati beberapa pemain lawan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



C. BENTUK-BENTUK AKTIVITAS PERMAINAN

1. Menendang dan Menghentikan Bola.

Aktivitas dasar yang pertama yang dilakukan oleh 2 pemain adalah aktivitas pemelajaran menendang dan menghentikan bola. Pada aktivitas ini gerak menendangnya boleh dilakukan dengan bagian kaki manapun, namun boleh diberitahu bahwa menendang itu bisa dilakukan dengan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dengan punggung kaki, dengan tumit, dengan ujung kaki. Peserta didik diperkenalkan untuk mengoperkan bola dengan jalan ditendang, “dengan catatan” mengupayakan agar bola dapat sampai dan tepat pada pasangan bermain. Dengan begitu mereka akan merasakan dan tahu serta memahami kaki bagian mana yang sekiranya mudah digunakan untuk mengoperkan bola dengan baik, tapi juga mereka akan merasakan bahwa mengoper dengan jalan ditendang bagian tengah akan bagaimana, ditendang bagian kiri atau kanan bola akan bagaimana jalan bolanya. Biarkan dulu mereka merasakan dan mencari cara terbaik dan efektif serta efisien menurut perasaan mereka.



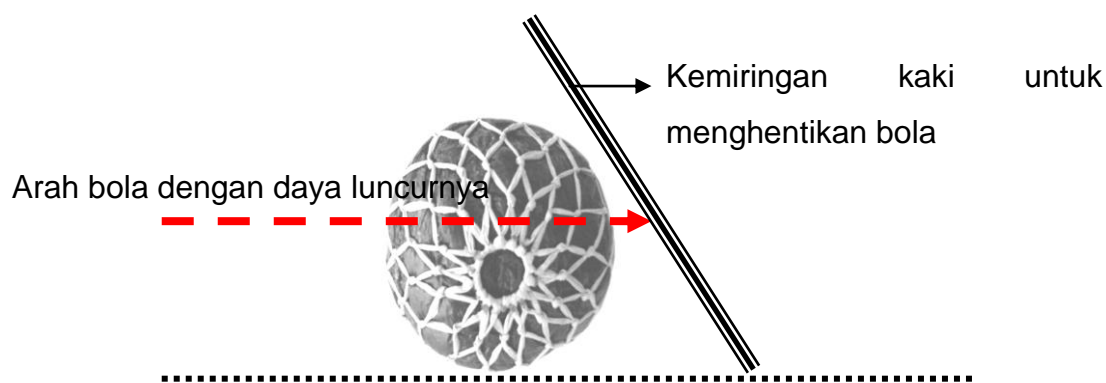
- A. Menendang bagian bawah bola
- B. Menendang bagian kanan bola dengan arah tendangan serong
- C. Menendang bagian kiri bola
- D. Menendang bagian kanan bola



Gambar 23. Ilustrasi Arah Tendangan

Dengan keterangan gambar 23 tersebut, peserta didik akan tahu dan kemana arah bola dan bagaimana gerak putaran bola yang akan terjadi. Dengan menambah kekuatan atau kecepatan tendangan bagaimana akibatnya, biarkan mereka menganalisis sendiri

Menghentikan/menyetop bola meluncur di tanah.



Gambar 24. Ilustrasi Menghentikan Jalannya Bola

Sementara pemain satu menendang /mengoper, pemain lainnya mencoba menghentikan bola tersebut dengan kakinya (bagian manapun). Bisa dengan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dengan telapak kakinya, dan pada saat itu mereka kita arahkan bagaimana mengerakkan kaki manakalan menerima bola agar bola tersebut tidak mental lagi dan dapat diam terkuasai oleh bagian kaki tersebut.

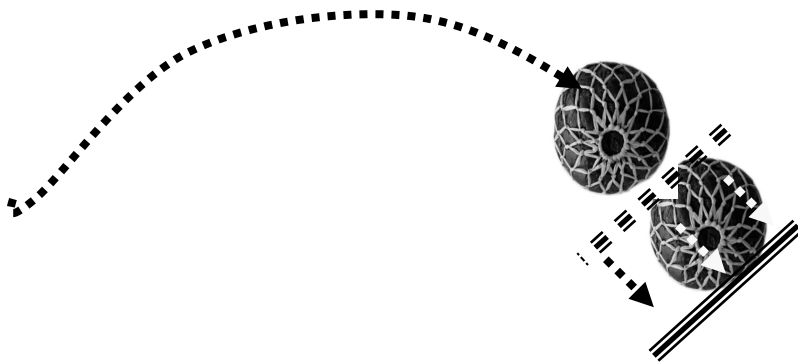
Misalnya dapat saja dengan menutupkan kaki dengan mencondongkan kakinya ke arah bola, atau saat menerima bola kakinya agak ditarik ke belakang. Disini ada konsep gerak dan daya serta gaya/momentum (ada semacam prinsip absorper/daya redam).

Menghentikan/menyetop bola melambung.

Menghentikan bola yang melambung, pada dasarnya sama saja



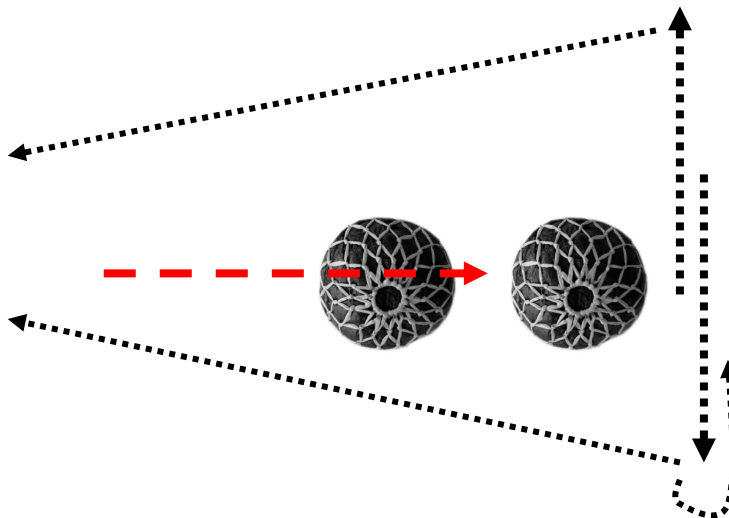
yaitu dengan jalan menutupkan kaki kita adau bagian badan kita manakala bola mengenai tanah. Jangan terlambat, atau menerima bola yang datang denngan kaki atau badannya dengan melakukan gerak mengikuti arah gaya dari datangnya bola tersebut (kaki kita sebagai absorper/ yang menyerap gaya dari bola dan menghentikannya pada titik tertentu. Ilustrasinya seperti pada gambar 25 di bawah ini.



Gambar 25. Ilustrasi Menerima Bola Lambung

2. Passing-Stopping (Mengoper dan Menghentikan Bola)

Aktivitas selanjutnya adalah menghentikan bola denggan kaki, paha atau dadanya, kemudian mencoba memainkan bola tersebut ke samping kanan atau kiri badannya, dan menngoperkan kembali ke pasangan mainnya.





Gambar 26. Ilustrasi Menghentikan Bola dan Membawa ke Kiri dan ke Kanan, ke Depan atau Ke Belakang Kemudian Mengoper Kembali

3. Dribbling

Aktivitas selanjutnya adalah adalah mencoba membawa bola dengan kakinya berputar melewati pasangan bermainnya, kembali ke tempat dan mengoperkan bola ke pasangannya.

Pada saat membawa bola(dribbling) boleh dicoba dengan melakukan putaran ke kiri atau ke kanan atau pivot ke kiri atau kanan. Kita boleh mengarahkan pada peserta didik agar bolanya tidak jaug dari penguasaannya.

4. Dribbling Intercepting

Selanjutnya diinstruksikan untk melakukan dribbling dan intercepting. Pemain yang melakukan dribbling mencoba untuk melewati pasangan bermainnya yang mencoba untuk menghambat lajunya dribbling tersebut (tapi jang terlalu ketat), beri peluang /kemudahan untuk melewatinya.

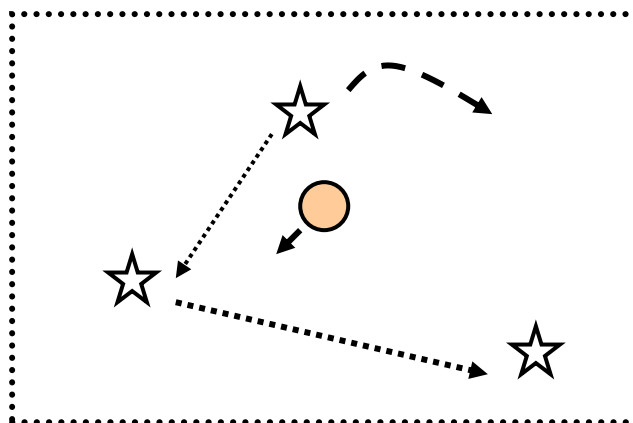
5. Passing Intercepting Dengan 3 x 1 (like ten ball)

Pada aktivitas ini lapangan permainan hanya berbentuk segi panjang dibatasi atau ditandai oleh cones saja. Formasi 3 lawan 1, 3 orang adalah pemain yang melakukan passing atau satu dua kali boleh dribbling, sementara yang satu orang pemain mencoba menghambat operan bola dari ke tiga orang pemain lain. Dalam aktivitas ini bisa saja diterapkan aturan "Ten Ball" yaitu bila ketiga pemain dapat melakukan 10 kali operan tanpa ter intercepting berarti mereka meraih point/skore satu.

Pemain defender dapat menjadi pemain yang memainkan bola apabila ia dapat menghambat/merebut/menahan bola yang sedang



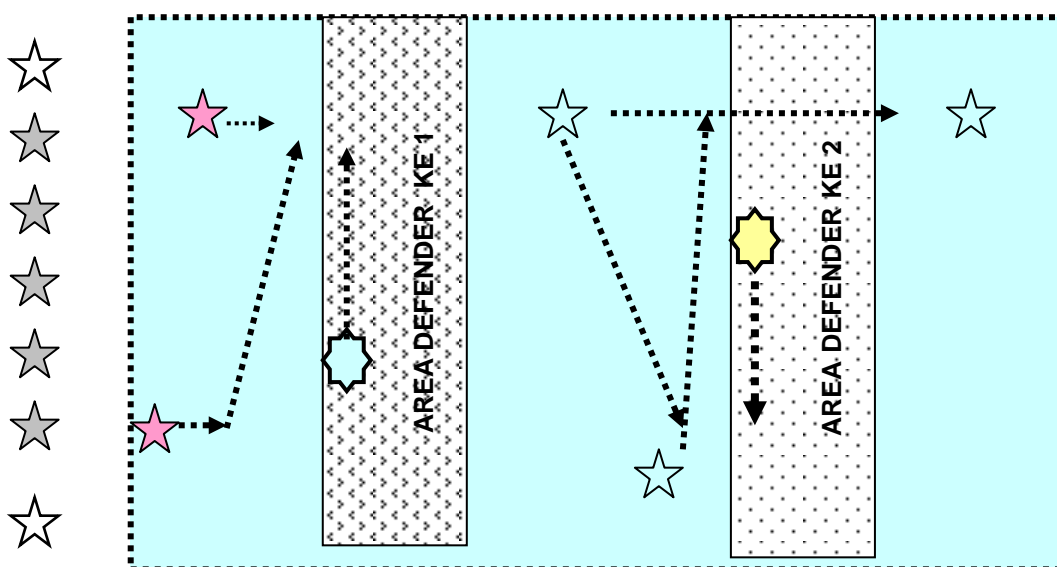
dioperkan, pemain yang melakukan kesalahan operan menjadi pemain defender, atau bila operan tak dapat dikuasai penerima, maka penerima tersebut jadi defender.



Gambar 27. Passing/Dribbling Vs Intercepting

6. Menerobos Dua Defender.

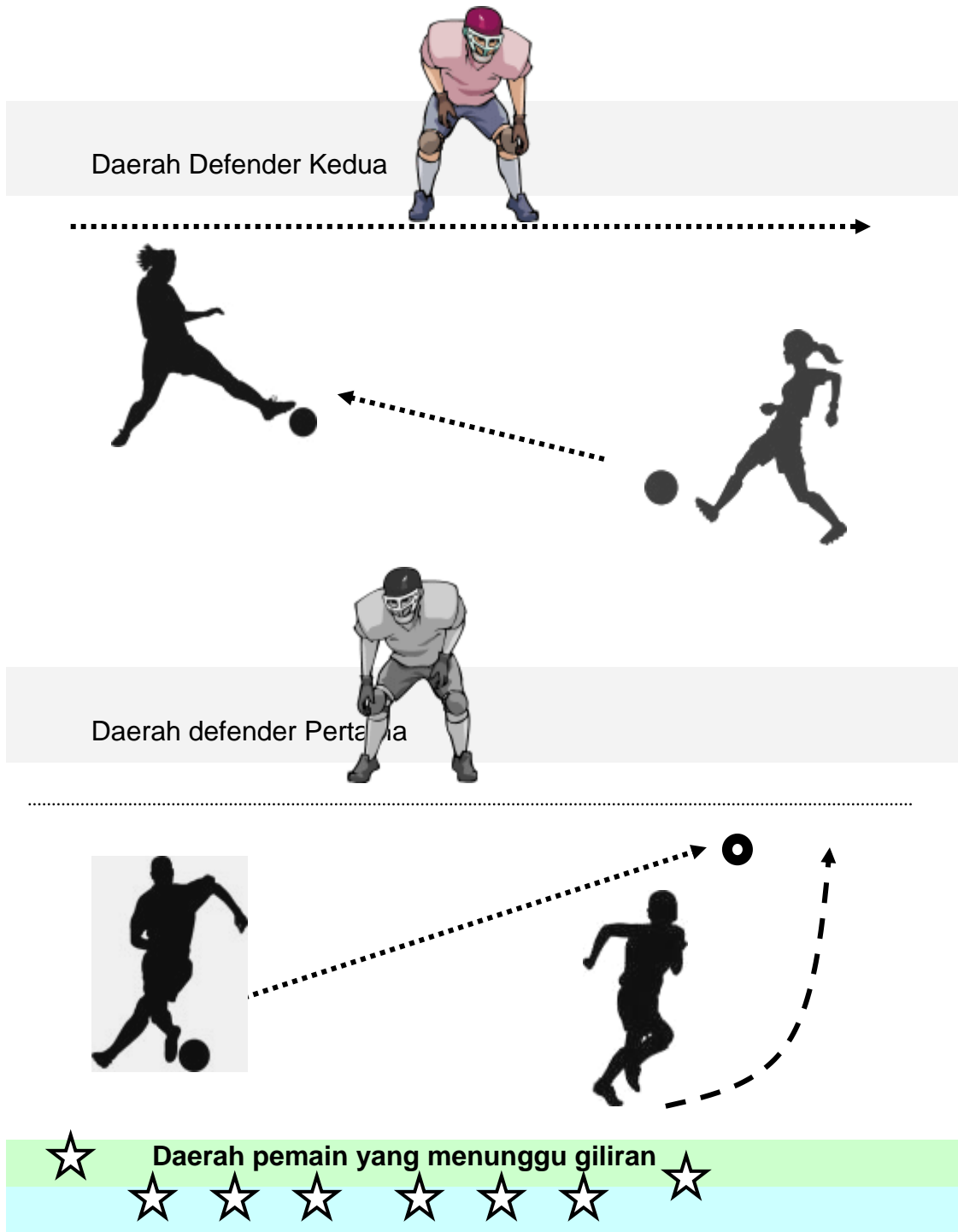
Lapangan permainan berupa persegi panjang dengan di jaga oleh dua orang defender (yang menjaga daerah tertentu), areanya seperti gambar 28 di bawah ini.



Gambar 28. Ilustrasi Mmenerobos Dua Daerah Defender



Pasangan pemain yang tidak dapat melewati defender pertama harus kembali ke tempat asal untuk menunggu giliran kembali.





Gambar 30. Ilustrasi Bermain Menerobos Dua Daerah Defender

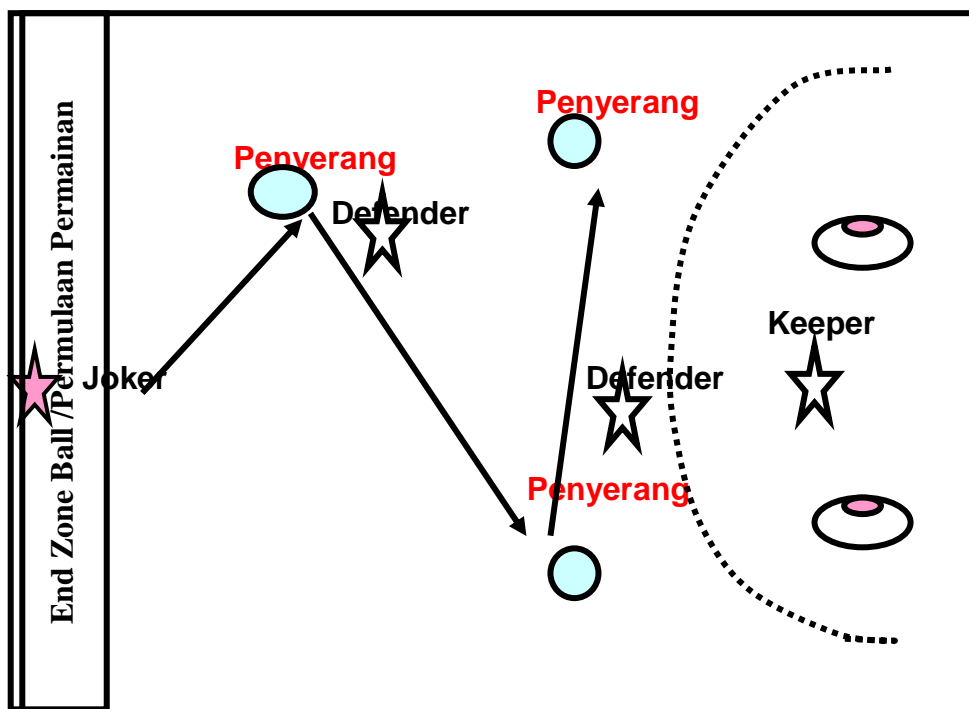
Pasangan pemain yang lolos dari defender pertama harus berusaha melewati defender ke dua, kalau tidak lolos, ya kembali ke awal.

7. Bermain 3 x 3 + Joker Tanpa Gawang

Bermain tanpa gawang artinya skore ditentukan oleh jumlah operan antar pemain satu regu. Kalau sebelumnya permainan hanya 3 x 1, maka sekarang dikembangkan dengan 3 lawan tiga ditambah seorang joker. Lapangan permainan hanya berbentuk lapang persegi panjang saja dibatasi oleh cones.

8. Bermain 4 x 3 Dengan Satu Gawang

Lapang permainan berbentuk persegi panjang dengan satu gawang dan seorang keeper. Lebar gawang ditentukan berdasarkan keadaan lapangan, tapi jangan terlalu kecil agar agak mudah untuk mencetak goal.



Gambar 31. Permainan 3 X 3 + 1 Joker

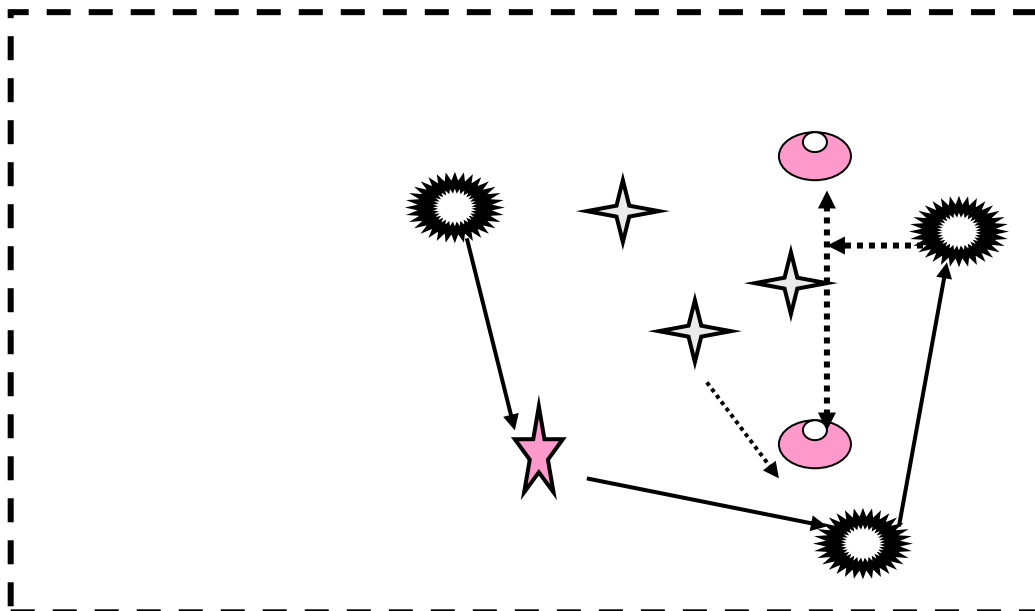


Keeper adalah salah seorang pemain yang sedang bertahan, namun ada pembatas daerah gawang dimana tak seorangpun diperbolehkan masuk ke area tersebut. Permainan akan selalu 4 x 2

9. Bermain Dengan Satu Buah Gawang Depan Belakang

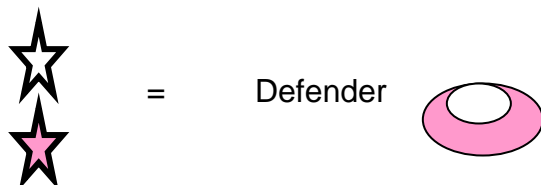
Permainan ini hampir sama dengan permainan dengan satu gawang, namun perbedaannya adalah pemain dapat memasukan bola dari depan atau dari belakang gawang. Gawang boleh dijaga oleh si pemain defender, manakala teman main (defender tersebut menguasai bola maka penjaga gawang berganti pemain lawan, dan joker berpihak pada pemain yang memegang bola.

Posisi gawang itu sendiri di tempatkan agak dibagian belakang lapangan (tidak di tengah-tengah lapangan. Setiap ada pelanggaran, bola dimulai dimainkan dari luar lapangan. Ilustrasinya adalah seperti gambar berikut.



Gambar 32. Permainan Satu Gawang Depan Belakang

Keterangan gambar





= Joker

= Tiang Gawang



= Pemegang Bola

10. Permainan Dengan Dua Gawang

Permainan sangat mirip dengan permainan sepakbola sebenarnya, tapi tetap saja kita harus mengisinya dengan nuansa penjas misalnya joker tetap digunakan. Lapangan terdiri dari dua buah gawang pada tiap ujung lapangan dengan di kawal satu orang penjaga gawang khusus. Aturan main masih dimodifikasi, misalnya maksimum hanya boleh mendribbling bola 2 – 3 kali harus sudah dioperkan.

D. LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman anda mengenai materi Soccer like games kerjakanlah latihan berikut !

1. Apa hakekat permainan soccer like games?
2. Apa perbedaan dan persamaan soccer like games dan hand ball like games dalam hal;
 - Perlengkapan
 - Lapangan
 - Aktivitas pembelajaran
3. Bagaimana aktivitas end zone skore dalam sepak bola?
4. Berapa jumlah pemain bertahan dan menyerang pada saat aktivitas bermain ketika mau membuat goal.?
5. Bolehkan membuat skore atau goal dari daerah untuk memulai permainan, coba jelaskan?
6. Apa fungsi joker dalam soccer like games? Bolehkah Joker ikut merebut bola?

Petunjuk jawaban latihan.

Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas gunakan rambu-



rambu di bawah ini.

1. Hakekat permainan soccer like games hampir sama dengan permainan hand ball like games.
2. Perbedaan utama adalah anggota badan yang digunakan dalam aktivitas permainan.
3. End zone skore dalam soccer like games ada perbedaannya terutama dalam hal yang menjadi penjaga gawang.
4. Yang jelas jumlah pemain yang berada dalam lapang permainan minus pejuang gawang adalah akan tidak seimbang antara pemain yang bertahan dengan pemain yang menguasai bola. Dan manakala segera terjadi intercepting maka jumlah tersebut juga akan nampak terasa berkurang oleh defender.
5. Daerah yang diperkenankan untuk membuat goal adalah dari seluruh lapangan permainan.
6. Joker dalam seluruh permainan invasi bertugas sebagai pemain yang membantu penyerangan, jadi tidak boleh sekalipun melakukan intercepting.

E. RANGKUMAN

Soccer like games adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola, yang disajikan pada tataran lingkup pendidikan jasmani. Berbagai bentuk aktivitas permainan disajikan pada soccer 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 operan/passing yang dapat diterima dan dikuasai oleh teman satu regunya. Ada end zone ball dengan satu daerah untuk membuat goal atau dapat dikembangkan dengan dua buah gawang. Berbeda dengan hand ball like games adalah penjaga gawang pada soccer like games adalah pemain yang sedang mendapat serangan. Sedangkan pada hand ball like games, yang menangkap bola di daerah gawang adalah salah seorang pemain yang



sedang menguasai bola. Dalam soccer like games boleh diterpka lapangan permainan dengan satu buah gawang, akan tetapi memasukan bola untuk membuat goal dapat dilakukan lewat depan/dari arah depan gawang atau dari arah belakang gawang /dari belakang..

Cara memainkan untuk semua bentuk aktivitas permianan tersebut hampir sama yaitu dengan jalan passing dan intercepting, dengan modifikasi-modifikasi yang dapat dikakuan agar tetap terjadi aktivitas permainan yang menarik peserta didik untuk tidak bosan, dan tetap termotivasi.

F. TES FORMATIF

Pilih salah satu jawaban yang benar.

1. Dibawah ini adalah obyek permainan yang dapat digunakan dalam soccer like games.
 - a. Bola tangan
 - b. Bola Futsal
 - c. Bola dari kantong kereseak (modifikasi)
 - d. Benar semua
2. Jumlah pemain bertahan selain penjaga gawang pada permainan soccer like games (4 vs 3) dengan satu gawang adalah:
 - a. 3 orang
 - b. 4. orang
 - c. 2 orang
 - d. 1 orang
3. Menerima bola lambung agar mudah dikuasai adalah dengan jalan:
 - a. Menggunakan bagian badan
 - b. Menggunakan bagian kaki
 - c. Dengan bagian apapun asal saat menerima mengikuti gaya yang ada pada bola tersebut dulu
 - d. Dengan bagian apapun dari tubuh kita asal saat



menerima bola langsung dilawan dengan daya melawan arah bola.

4. Bila bola ditendang dengan tenaga yang cukup lurus kedepan pada bagia sisi sebelah kanan maka arah bola akan:
 - a. Lurus ke depan tanpa berubah.
 - b. Arah bola akan agak melengkung ke kiri
 - c. Arah bola agak melengkung ke kanan
 - d. Semua Bunar
5. Sama seperti soal no 4, namun bolanya membentur dinding di depan, maka arah bolanya akan:
 - a. Ke sebelah kanan dengan putaran bola yang sama
 - b. Ke sebelah kanan dengan putaran bola yang sebaliknya
 - c. Ke sebelah kiri dengan putaran bola yang sama
 - d. Ke sebelah kiri dengan putaran bola yang sebaliknya

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

KUNCI JAWABAN

Kegiatan 1

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

Kegiatan 2

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



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