

# AKTIVITAS PERMAINAN

## KONSEP DASAR

- Perbuatan atas kemauan sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas, tempat dan waktu yang telah ditentukan, diiringi oleh perasaan senang dan merentangkan kesadaran berbuat lain dari kehidupan yang biasanya.
- Aktivitas kompetitif yang dilakukan secara individual atau kelompok dengan menerapkan aturan dan penilaian yang obyektif terhadap penampilan kemampuan keterampilan gerak yang memiliki strategi dengan maksud untuk mencapai kemenangan
- Aktivitas kompetitif secara individual atau kelompok dengan maksud untuk menang, dengan menggunakan strategi dan keterampilan untuk menjaga lawan secara individu atau kelompok dari kemenangan
- Aktivitas permainan lebih mengarah kepada kegiatan bermain. Dan karakteristik kegiatan bermainnya dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan peragaan ketangkasan fisik, yang bentuknya meliputi aktivitas keterampilan, kesegaran jasmani, atau kombinasi dari keduanya.

## PERMAINAN DALAM PENJAS

- Mengembangkan kemampuan-kemampuan yang bersifat jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan, dan sosial.
- Terkondisikan dan mempersiapkan anak untuk mampu melakukan aktivitas-aktivitas olahraga lainnya, seperti atletik, sepakbola, bola voli, bola basket, senam, dan berenang, dll.
- Individual atau kelompok, aktif atau diam, anak-anak mengembangkan pemahaman dasar dari dunia tempat mereka hidup.
- Merupakan latihan untuk dapat hidup sebagai manusia. Makin banyak kesempatan bermain, makin sempurna adalah penyesuaian anak terhadap kebutuhan hidup dalam masyarakatnya dikemudian kelak

## *“Mengapa anak-anak suka bermain ?”*

- Karena melihat contoh
- Karena melihat bentuk-bentuk permainannya
- Karena tertarik oleh cara bermain seorang pemain
- Karena tertarik oleh suasana persaudaraan, kegembiraan, keperwiraan, kegagahan
- Karena ingin bergaul dengan orang lain
- Karena ingin tahu akan kemampuan berprestasi dari dirinya
- Karena ingin mengalami suatu kejadian yang tidak sungguh-sungguh
- Karena ingin mengadu keterampilannya, keberaniannya, dan untung nasibnya dengan orang lain.

## Mengapa manusia bermain ?

- Karena kelebihan energi yang dimilikinya perlu dimanfaatkan (*teori energi-berlebihan atau teori Spencer-Shiller*)
- Karena tubuh manusia memerlukan beberapa bentuk bermain sebagai alat revitalisasinya (*Teori rekreasi*)
- Karena kejenuhan dari suasana pekerjaan rutin sehari-hari (*Teori relaksasi*)
- Karena bermain diturunkan dari generasi ke generasi sejak zaman dahulu kala (*Teori warisan atau rekapitulasi*)
- Karena tendensi naluri yang dimiliki manusia untuk aktif pada berbagai tingkat dalam hidupnya (*Teori naluri atau Groos*)
- Karena sebagian besar aktivitasnya didorong oleh lingkungannya (*Teori kontak-sosial*)
- Karena kebutuhan fisiologis dan psikologis (*Teori pernyataan-diri*)

# Kategori Permainan

- Permainan Invasi (Sepak Bola, Bola Basket, dll)
- Permainan Net dan Dinding (Bolavoli, Bulutangkis, Tenis Meja, Squash, dll)
- Permainan Striking/Fielding (Softball, Baseball, dll)
- Permainan Target (Golf, Bowling, dll)

# Tahapan Klasifikasi Bermain-Permainan

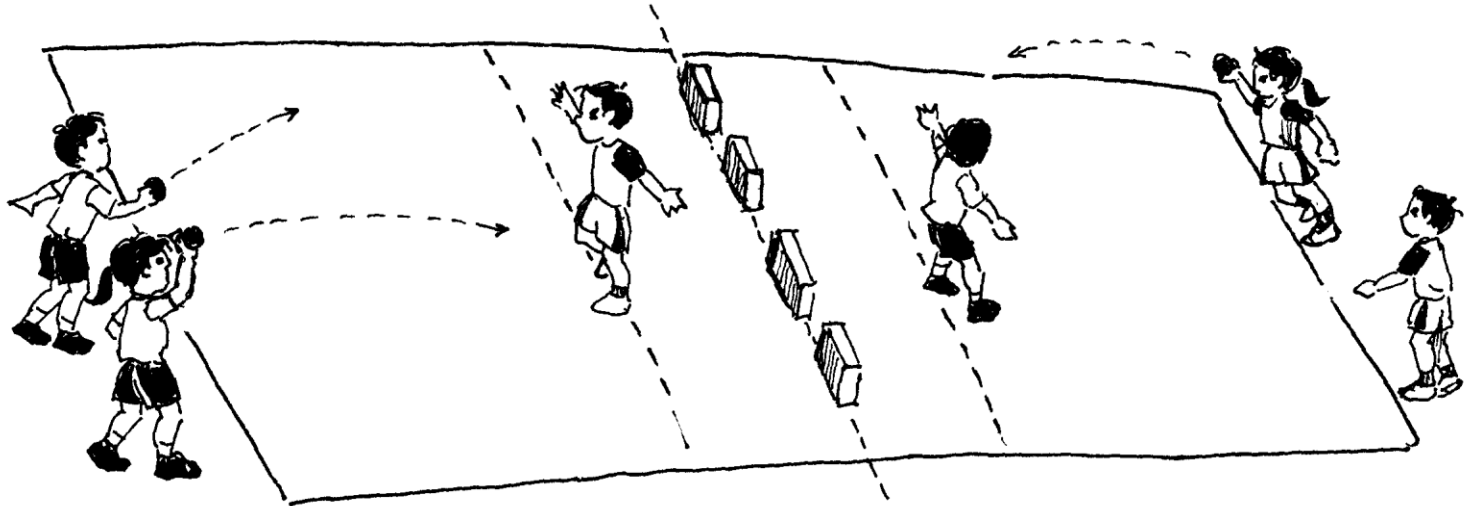
- Usia SD:
  - Tahapannya kompetitif
  - Tingkatannya kelompok kecil atau tim
  - Proses permainannya pengujian pertandingan, analisis, sintesis, evaluasi.
  - Pendekatan mengajarnya pemecahan masalah, penemuan terpandu, komando.
- Usia SMP:
  - Tahapannya kompetitif
  - Tingkatannya kelompok kecil atau tim, individual
  - Proses permainannya pengujian, pertandingan, analisis, sintesis, evaluasi.
  - Pendekatan mengajarnya pemecahan masalah, penemuan terpandu, komando.

# Modifikasi Permainan

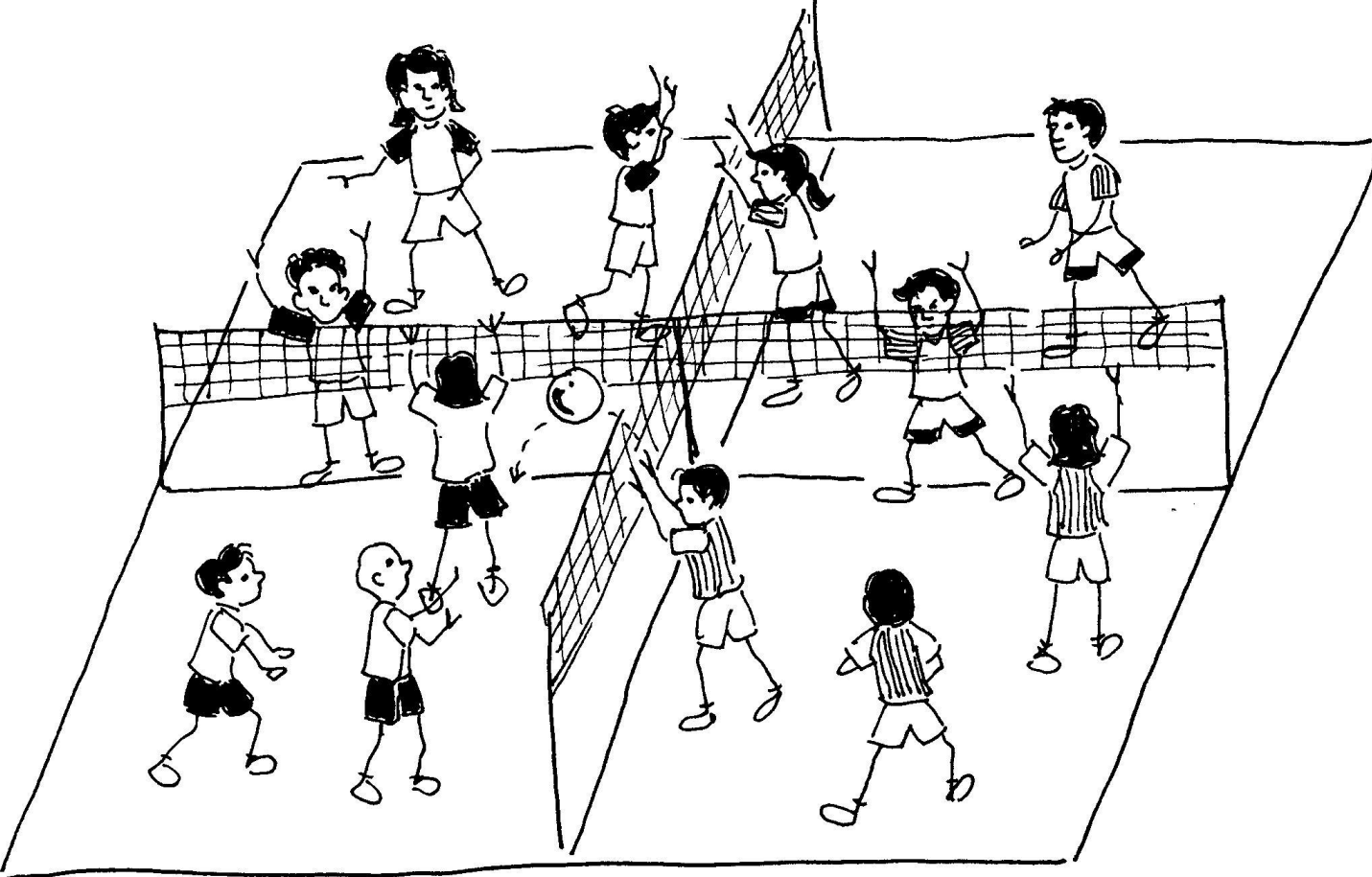
- Pemain
- Tujuan
- Pergerakan pemain
- Perlengkapan
- Organisasi
- Jarak/area
- Peraturan
- Keterampilannya



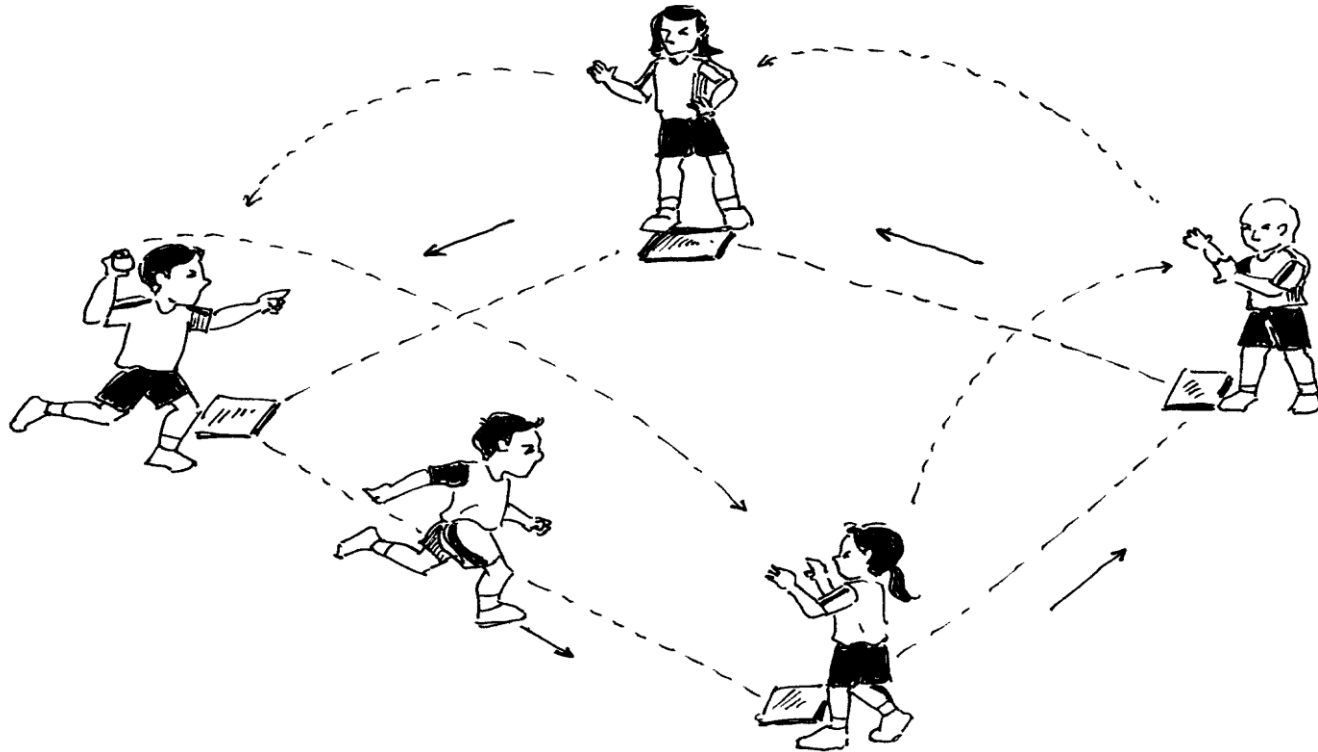
# Permainan Target



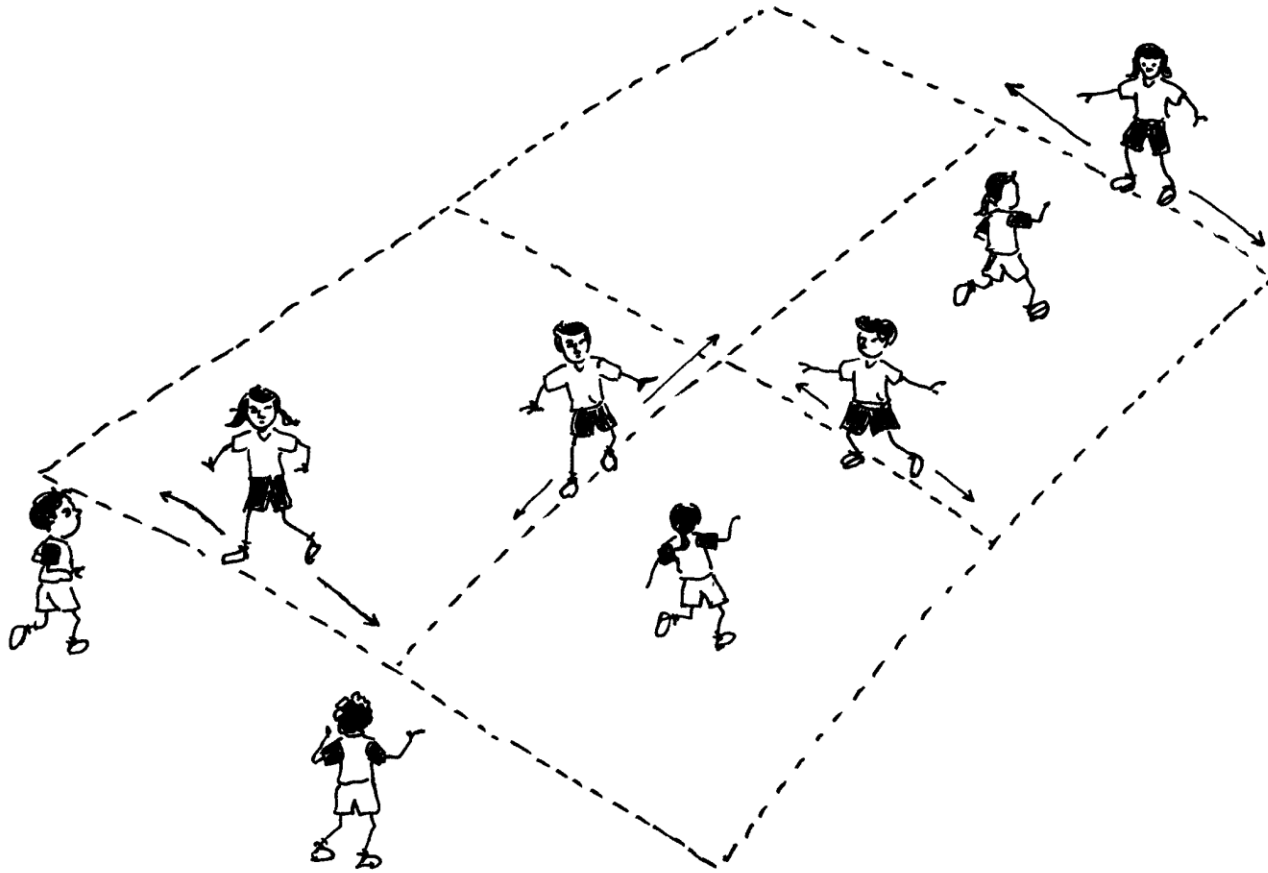
# Permainan Net



# Permainan Batting



# Permainan Berlari



# Didaktik dan Metodik

- *Asas Motivasi*
- *Asas Aktivitas*
- *Asas Individualitas*
- *Asas Peragaan*
- *Asas Apersepsi*
- *Asas Sosialisasi/Kerjasama*
- *Asas Pengulangan*
- *Asas Evaluasi*

# Pendekatan Pembelajaran Penjas

- Pendekatan Teknis
- Pendekatan Taktis

# Matriks Makna Mengajar Permainan: Perbedaan Pembelajaran

dalam Fokus Teknik dan Fokus Taktik

