

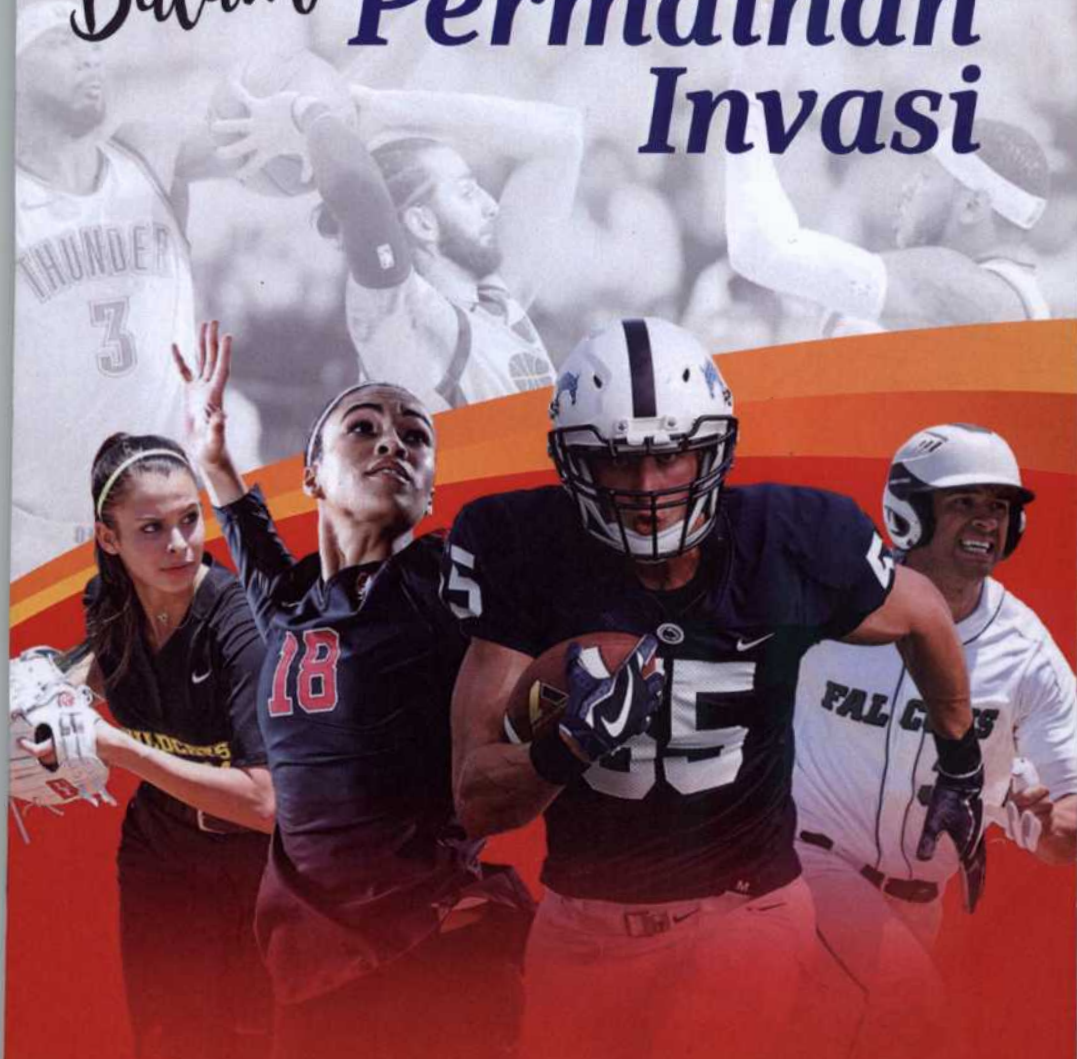
C.2



MODEL

PENDEKATAN TAKTIK

Dalam Permainan
Invasi



Drs. R. Sunardianta, M.Kes

KATA PENGANTAR

Pendekatan pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih guru dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa menuju tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Model merupakan penyederhanaan hubungan antara konstruk yang kompleks yang dapat memudahkan guru, bukan saja memahami tapi juga menerapkannya. Dengan memanfaatkan suatu model guru juga dapat memprediksi suatu gejala berdasarkan gejala tertentu lainnya.

Buku ini membahas mengenai contoh-contoh model pendekatan taktik dalam permainan invasi yang dikemas dalam berbagai bentuk permainan. Contoh permainan yang ada masih bersifat fleksibel yang dalam pelaksanaannya masih bisa diubah dengan menyesuaikan kondisi lingkungan maupun sarana dan prasarana yang dimiliki. Harapannya buku ini dapat membantu pembaca untuk dapat berinovasi lebih dan mengembangkan contoh-contoh yang lainnya.

Yogyakarta, Februari 2019

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI	5
BAB I	
PENDAHULUAN	7
A. HAKEKAT PERMAINAN INVASI.....	7
B. TUJUAN DARI PERMAINAN INVASI.....	10
BAB II	
PERMAINAN MENCEGAH ANGKA	11
A. <i>CIRCLE HOCKEY</i>	11
B. <i>HOCKEY FULL DEFEND 3 (BERTAHAN) VS 3 (MENYERANG)</i>	13
C. 4 LAWAN 3 (PERTAHANKAN DAERAH MU KAWAN)	15
D. 3 LAWAN 5 MENJAGA DAERAH BERTAHAN (<i>ZONA DEFENCE</i>).....	16
E. BOBASMI (BOLA BASKET MINI).....	18
F. MEMPERTAHANKAN RUANG 3 (MENYERANG) VS 2 (BERTAHAN) DALAM PERMAINAN BOLA BASKET.....	20
G. MEMPERTAHANKAN DAERAH DENGAN <i>MAN TO MAN MARKING</i>	22
H. MEMPERTAHANKAN DAERAH PERTAHANAN (<i>MAN TO MAN MARKING</i>) PEMBELAJARAN BOLA BASKET.....	24
I. 3 VS 3 (PERTAHANKAN DAERAH MU TEMAN)	25
J. MENCEGAH ANGKA DALAM PERMAINAN FRISBE	27
K. <i>ULREGUATE FRISBE</i>	28
L. <i>ONE-ON ONE DEFENSE FRISBE</i>	30
M. <i>DEFENSE, MAN TO MAN MARKING 5 LAWAN 5</i> DALAM PERMAINAN BOLA TANGAN.....	32
N. BERTAHAN (MENCEGAH LAWAN MENCETAK POIN) DALAM PERMAINAN RUGBY	34
BAB III	
PERMAINAN MEMBUKA RUANG.....	37
A. MEMBUKA RUANG 5 LAWAN 5 DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA.	37

BAB I

PENDAHULUAN

A. Hakekat Permainan Invasi

Seorang guru mempunyai tanggung jawab yang kompleks terhadap pembelajaran. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar (Suprihatiningrum, 2014). Banyak hal yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan. Banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru. Model pembelajaran akan menentukan berhasilnya proses pembelajaran yang dilaksanakan guru. Model pembelajaran *tactical games* memiliki karakteristik dan kerangka berfikir yang menjadi keistimewaan dari model pembelajaran tersebut dengan model pembelajaran lain. Pembelajaran *tactical games* dalam pengajaran permainan menawarkan pengalaman pembelajaran holistik bagi siswa yang berfokus pada pikiran dan tubuh (Griffin, 2005).

Pendekatan pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih guru dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa menuju

program dapat dimanfaatkan secara optimal, atau suatu mata pelajaran dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Permainan Invasi adalah Permainan strategi dimana tujuannya adalah untuk menyerang daerah lawan dan menciptakan goal atau *point* dan mencoba bertahan agar lawan tidak menciptakan goal atau *point*. Hakekat permainan Invasi adalah menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu berada dalam regunya dengan jalan melakukan *passing* atau *dribbling*, dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang, atau merebutnya, untuk membuat atau mencegah terjadinya goal ataupun *point*.

Permainan invasi ini dapat dilakukan oleh siapa saja dan kapan saja, selain itu permainan invasi dapat dilangsungkan di mana saja, tetapi umumnya dilakukan di lapangan ataupun daerah yang mempunyai area kosong cukup luas.

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. Contoh dari permainan invasi adalah sepakbola, bola basket, bola tangan.

Permainan Invasi/serangan adalah permainan regu dimana skor diperoleh jika pemain secara beregu mampu memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk

BAB II

PERMAINAN MENCEGAH ANGKA

A. *CIRCLE HOCKEY*

1. Tujuan Permainan

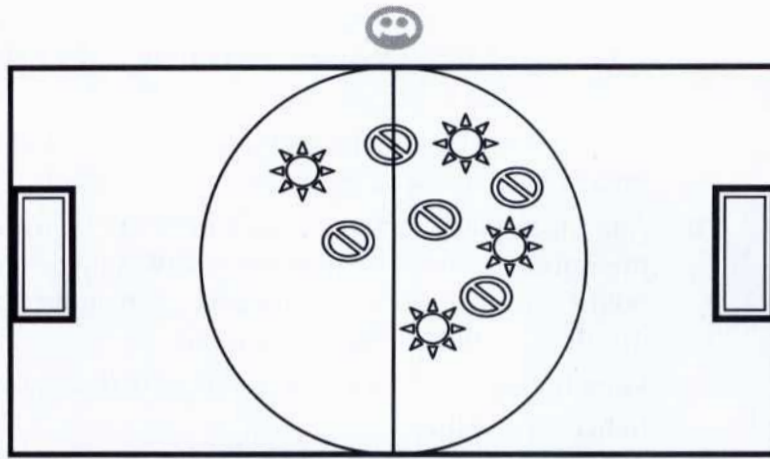
Memahami dan menerapkan taktik mencegah angka dengan merebut bola dalam bermain hockey modifikasi.

2. Sarana dan Prasarana

- a. Bola hockey
- b. Stik hockey
- c. Rompi
- d. Kapur gamping
- e. Lapangan

3. Aturan dan Cara Permainan

- a. Bentuk permainan hockey modifikasi ini dengan lima pemain bertahan dan empat pemain penyerang.
- b. Pemain bertahan berusaha untuk merebut bola dari pemain penyerang.



Keterangan:

☺ : Guru

☀ : Pemain Penyerang

⊘ : Pemain Bertahan

B. HOCKEY FULL DEFEND 3 (Bertahan) vs 3 (Menyerang)

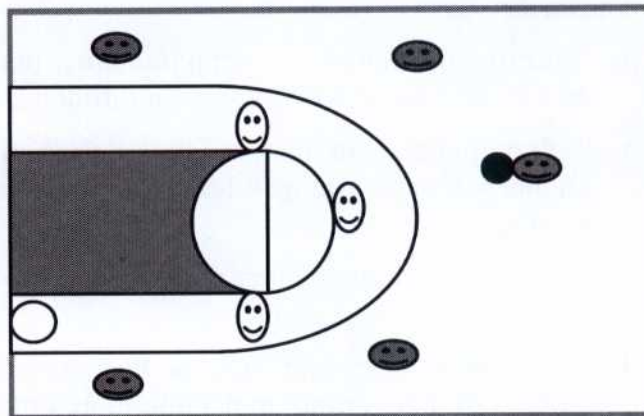
1. Tujuan
 - a. Mencegah angka dengan merebut bola dalam bermain hockey modifikasi.
 - b. Mempertahankan daerah gawang dengan merebut bola dalam bermain hockey modifikasi.
2. Sarana dan Prasarana
 - a. Bola hockey
 - b. Stick hockey
 - c. Lapangan
3. Aturan dan Cara Permainan
 - a. Pemain dibagi menjadi 2 kelompok.

C. 4 LAWAN 3 (PERTAHANKAN DAERAH MU KAWAN)

1. Tujuan Permainan
 - a. mempertahankan ruang dengan baik.
 - b. mencegah angka.
 - c. menjaga daerahnya sendiri.
 - d. merebut bola dengan benar agar tidak terjadi foul.
2. Sarana dan Prasarana
 - a. Cone
 - b. Bola hockey (1 buah)
 - c. Rompi (4 buah)
 - d. Gamping
 - e. Gawang kecil (1 buah)
 - f. Tongkat / pemukul hockey (7 buah)
3. Aturan dan Cara Permainan
 - a. Siswa dibagi 2 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 6 orang dan 1 kelompok ada regu penyerang dan regu bertahan
 - b. Regu penyerang terdiri dari 2 orang dan regu bertahan ada 3 orang.
 - c. Setiap memulai permainan di lakukan oleh regu penyerang.
 - d. Jika bola out atau masuk ke gawang bola kembali ke regu penyerang.
 - e. Regu penyerang boleh masuk di daerah area bertahan tetapi regu bertahan tidak boleh masuk ke daerah bertahan,
 - f. Jika regu penyerang bisa mempassingkan bola ke teman dan temannya itu berada di area bertahan mendapatkan *point* 1 dan bisa memasukan ke gawang *point* 1.

3. Aturan dan Cara Permainan

- a. Peserta di bagi menjadi 2 kelompok (3 lawan 5) dengan menggunakan setengah lapangan permainan.
- b. Permainan di lakukan seperti permainan basket pada umumnya (boleh menggunakan *dribble*, *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*).
- c. Permainan di lakukan tanpa menggunakan ring, tetapi menggunakan simpai sebagai pengganti ring.
- d. Regu penyerang harus bisa masuk di *zona defence* dan memantulkan bola di dalam simpai, sedangkan regu bertahan berusaha menghadang regu penyerang jangan sampai masuk *zona defence*, supaya tidak bisa memantulkan bola ke dalam simpai.
- e. *Zona defence* adalah area di mana pemain bertahan harus menjaga daerah tersebut guna pemain penyerang mencetak angka.
- f. Mendapat *point* 1 untuk regu bertahan, jika regu penyerang tidak mampu memantulkan bola ke dalam simpai selama 10 detik.



1, sedangkan regu penyerang dapat membawa bola kedalam daerah atau kotak bersyarat juga mendapat point 1.

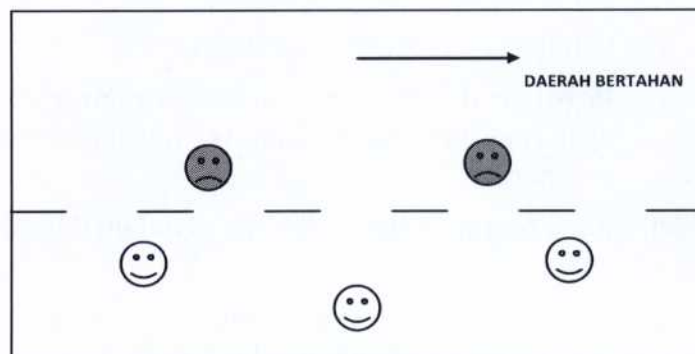
- e. Membagi siswa menjadi dua kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa dan 4 sebagai pemain bertahan serta 2 sebagai pemain penyerang.
- f. Permainan bertahan berusaha mencegah angka dengan mempertahankan ruang dengan teknik-teknik dalam permainan bola basket dan pemain penyerang berusaha melewati pemain bertahan untuk masuk ke daerah atau kotak bersyarat.
- g. Permainan dimulai bola dari pemain penyerang setelah peluit dibunyikan.



Keterangan :

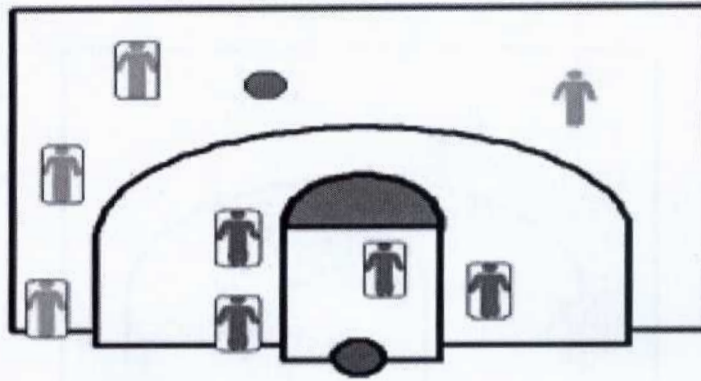
- ◇ : Pemain Bertahan
- ◁ : Pemain Penyerang
- : Daerah/ kotak Bersyarat
- : Bola

- g. Apabila pemain penyerang dapat memasukan bola dari luar daerah bertahan maka memperoleh *pointt* 1, namun apabila memasukan dari dalam daerah bertahan maka akan mendapat tambahan 1 *pointt*.
- h. Apabila terjadi *fouls* yang dilakukan oleh pemain bertahan maupun penyerang, maka permainan dimulai kembali dari belakang garis batas merebut bola.
- i. Jika bola keluar, maka permainan dimulai kembali dari belakang garis batas merebut bola.
- j. Apabila bola belum masuk dalam daerah bertahan, maka pemain bertahan tidak boleh masuk di dalam daerah bertahan.
- k. Pemain bertahan baru boleh masuk dan merebut bola di dalam daerah bertahan apabila bola sudah masuk di daerah bertahan.
- l. Jika permainan sudah berlangsung selama 3 menit, maka pemain bertahan bergantian untuk menyerang.







Keterangan:

☺ : Pemain Menyerang.



Keterangan:

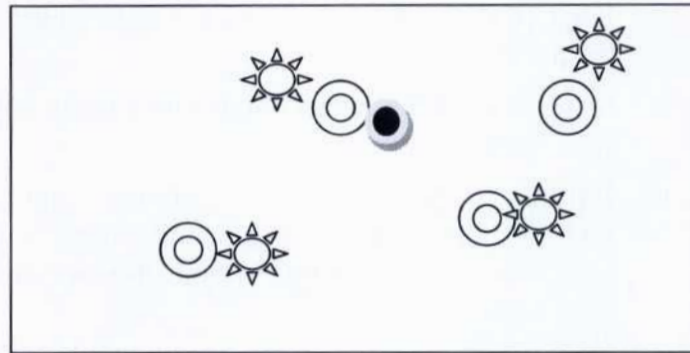
 : Regu Bertahan  : Ring

 : Regu Penyerang  : Bola




4. Aturan dan Cara Permainan 2

- a. Permainan ini dibagi menjadi 2 regu yaitu regu bertahan dan regu penyerang.
- b. Setiap regu terdiri dari 4 siswa.
- c. Regu bertahan berusaha mencegah regu penyerang agar regu penyerang tidak memasukkan bola ke dalam ring.
- d. Regu bertahan hanya berada di dalam daerah tiga angka.
- e. Jika regu bertahan berhasil merebut bola maka regu yang semula bertahan menjadi regu penyerang dan harus membawa bola keluar terlebih dahulu dari daerah tiga angka.
- f. Bagi regu penyerang tidak ada tembakan tiga angka.

- b. Setiap regu berusaha mencetak *point* dengan mematahkan serangan lawan.
- c. Jika berhasil mematahkan serangan lawan maka mendapat *point* satu.
- d. Dapat menggunakan berbagai teknik bola basket seperti dribble.



Keterangan:

-  = Regu A
-  = Regu B
-  = Bola

I. 3VS 3 (PERTAHANKAN DAERAH MU TEMAN)

1. Tujuan Permainan

Menerapkan taktik mempertahankan daerah dengan menggunakan *zone defence* pada permainan bola basket.

2. Sarana dan Prasarana

- a. Bola basket : 3 buah
- b. Cone : 8 Buah
- c. Kapur : 1 ember cat

Keterangan:

○ : Ring

☺ : Regu A

☀ : Regu B

J. MENCEGAH ANGKA DALAM PERMAINAN FRISBE

1. Tujuan

- a. Untuk melatih dan meningkatkan kerja sama antar siswa.
- b. Melatih rasa saling percaya sesama teman.
- c. Memacu siswa bergerak aktif.
- d. Meningkatkan kekuatan fisik pada siswa

2. Sarana dan Prasarana

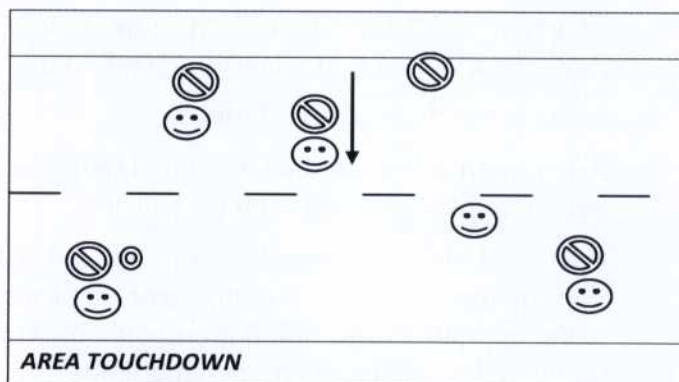
- a. Frisbe
- b. *Cone*

3. Aturan dan Cara Permainan

- a. Permainan terdiri dari 2 regu yaitu regu penyerang dan regu bertahan.
- b. Untuk regu bertahan dalam merebut frisbe tidak boleh menggunakan sikut (menyikut lawan).
- c. Apabila terjadi sikutan antar pemain maka di nyatakan pelanggaran dan permainan di mulai dari awal kembali.
- d. Apabila frisbe jatuh ke tanah maka permainan di mulai kembali dari dengan cara melakukan lemparan ke dalam dari garis pembatas lapangan. Lemparan di arahkan pada rekan satu regu.
- e. Jika frisbe keluar dari garis pembatas lapangan maka permainan di mulai kembali dengan cara melakukan lemparan ke dalam seperti keterangan yang sudah di sebutkan.

- b. meningkatkan kemampuan dalam permainan frisbe.
2. Sarana dan Prasarana
 - a. Frisbe
 - b. Gamping (kapur)
 - c. Rompi
3. Aturan dan Cara Permainan
 - a. Pemain bertahan hanya boleh merebut frisbe dengan cara memotong arah frisbe yang akan dilemparkan regu menyerang.
 - b. Pemain menyerang hanya boleh melakukan gerakan pivot dan tidak boleh berjalan atau melompat ketika melemparkan frisbe.
 - c. Pemain menyerang boleh berlari atau berjalan hanya ketika tidak memegang frisbe.
 - d. Dalam merebut frisbe, pemain bertahan tidak boleh melakukan kontak fisik dengan regu menyerang.
 - e. Apabila Frisbe tidak tertangkap dengan sempurna (jatuh), maka permainan harus dimulai lagi dari awal.
 - f. Cara menangkap frisbenya harus menggunakan satu tangan.
 - g. Masing-masing kelompok terdiri dari 7 orang, 4 orang sebagai pemain bertahan dan 3 orang lainnya sebagai menyerang.
 - h. Ketentuan perolehan *pointt* yaitu regu menyerang harus melemparkan frisbe ke teman menyerang lainnya sebanyak 7 kali.
 - i. Apabila regu menyerang berhasil melakukan lemparan frisbe sebanyak 7 kali dan berhasil ditangkap sempurna maka mendapatkan *pointt* 1.

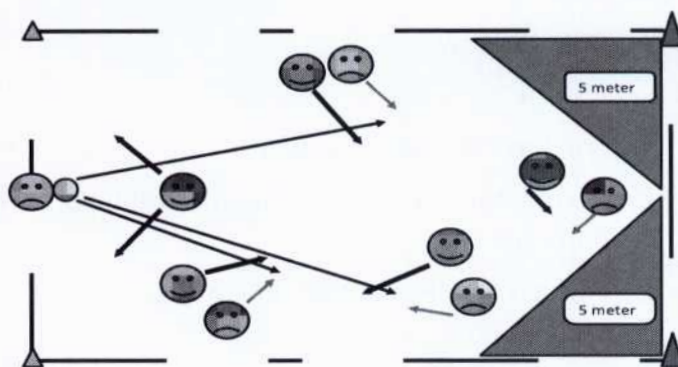
2. Sarana prasarana yang dibutuhkan
 - a. Frisbe 1 buah
 - b. Lapangan
3. Aturan dan Cara Permainan
 - a. Dibagi menjadi dua regu.
 - b. Setiap pemain bertahan menjaga satu-satu pemain penyerang.
 - c. Kemanapun pemain penyerang lari pemain bertahan harus terus menjaganya.
 - d. Jika pemain bertahan dapat mematahkan serangan yang dibentuk regu penyerang maka regu bertahan mendapat skor 1, sebaliknya jika regu penyerang dapat melewati garis akhir regu penyerang yang mendapat skor.



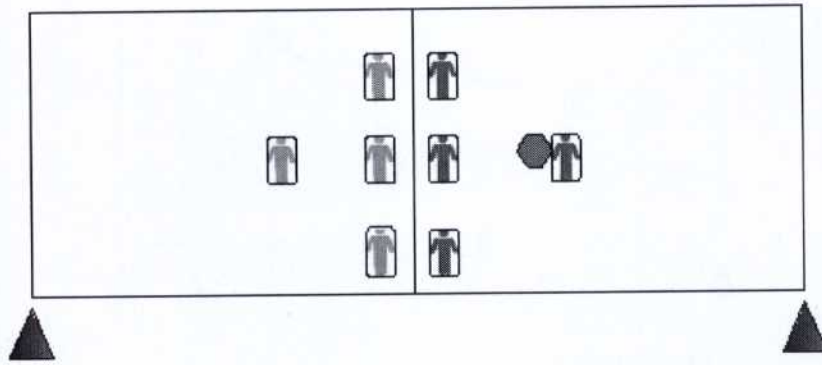
Keterangan

- ⊘ = regu penyerang
- 😊 = regu bertahan
- ⊙ = frisbe



- h. Disini fokus regu penyerang untuk dapat melempar mengenai sasaran 2 *cone* yang berada di 2 pojok lapangan dari regu bertahan.
- i. Disini tugas regu bertahan yakni, menjaga daerahnya agar regu penyerang tidak dapat mencetak *pointt* ataupun mengenai sasaran 2 *cone* yang sebagai target sasaran regu penyerang.
- j. Pemain tidak boleh menjegal, mendorong, atau yang sifatnya menciderai lawan main.
- k. Disini regu jaga berusaha menjaga lawan dengan tehnik *man to man marking*, yakni setiap pemain bertahan berusaha membayang-bayangi setiap pemain penyerang. Tujuannya agar pemain penyerang tidak dapat mengumpan bola atau pun mencari ruang untuk mencetak *pointt*.
- l. Jarak tembakan ke sasaran yakni 5 meter dari sasaran tersebut.
- m. Penentuan *pointt* yakni seberapa banyak pemain penyerang dapat mengenai sasaran *cone*, dan seberapa banyak pemain bertahan mampu merebut bola secara utuh dari pemain penyerang. Regu yang kalah maka mendapat hadiah *push up* 10x
- n. Guru sebagai wasit penuh yakni memimpin jalannya pembelajaran sekaligus permainan berlangsung.



- c. Regu B berusaha untuk mencegah regu A agar tidak membawa bola ke daerah/garis akhir regu B.
- d. Jika regu B berhasil menggagalkan serangan regu A maka mendapatkan 1 *point*.



Keterangan :

-  : Regu A (penyerang)
-  : Regu B (bertahan)

- 4. Aturan dan Cara Permainan 2
 - a. Permainan ini dibagi menjadi 2 regu yaitu regu A dan regu B.
 - b. Setiap regu terdiri dari 4 siswa.
 - c. Regu A berusaha untuk membawa bola melewati daerah/garis akhir regu B (try).
 - d. Regu B berusaha untuk mencegah regu A membawa bola melewati daerah/garis akhir regu B dengan cara me-marking dan atau menjatuhkan lawan (satu lawan satu).
 - e. Jika regu B berhasil menggagalkan serangan regu A maka mendapatkan 1 *point*.

BAB III

PERMAINAN MEMBUKA RUANG

A. MEMBUKA RUANG 5 LAWAN 5 DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA

1. Tujuan Permainan

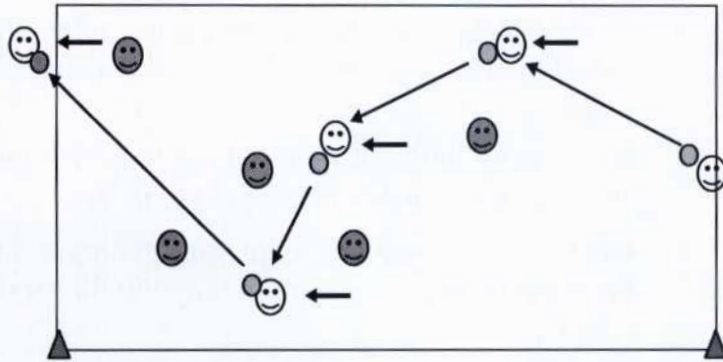
Memahami dan mengimplementasikan cara bekerja sama untuk menciptakan ruang.

2. Sarana dan Prasarana

- a. Bola sepak 2 buah.
- b. Lapangan berukuran $10 \times 20 \text{m}^2$

3. Aturan dan Cara Permainan

- a. Permainan dimainkan oleh 2 regu dengan masing masing regu beranggota 5 orang.
- b. Semua regu bermain pada area lapangan berukuran $10 \times 20 \text{m}^2$.
- c. Untuk sasaran akhir yakni gawang dengan lebar 10 meter. Persis dengan lebar lapangan permainan.
- d. Lama permainan ialah 10 menit.



Keterangan:

☺ = Regu 1

→ = Arah umpan

▲ = Batas gawang

☹ = Regu 2

← - = off the ball movement

B. MENCARI RUANG 5 VS 5 DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA

1. Tujuan Permainan

Mencari tempat yang kosong untuk diumpan.

2. Sarana dan Prasarana

- a. Bola sepak
- b. Lapangan ukuran 10X12 meter
- c. Cone 4 buah

3. Aturan dan Cara Permainan

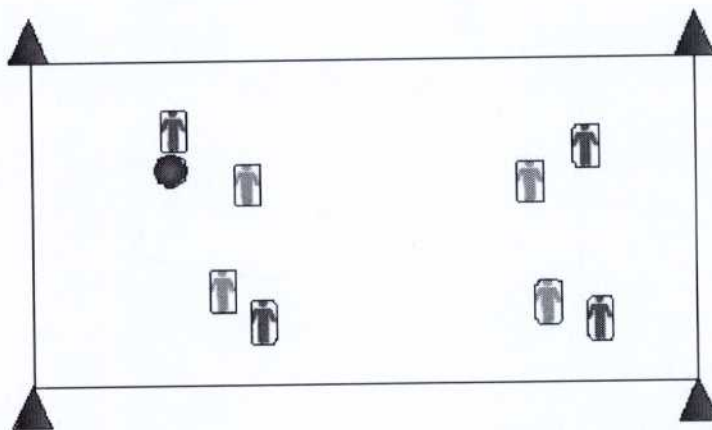
- a. Buat menjadi 2 regu
- b. Setiap regu terdiri dari 5 orang
- c. Seperti permainan sepak bola biasanya namun gawang diganti menggunakan bola

2. Sarana dan Prasarana




- a. Lapangan
- b. Bola sepak
- c. Rompi

3. Aturan dan Cara Permainan 1

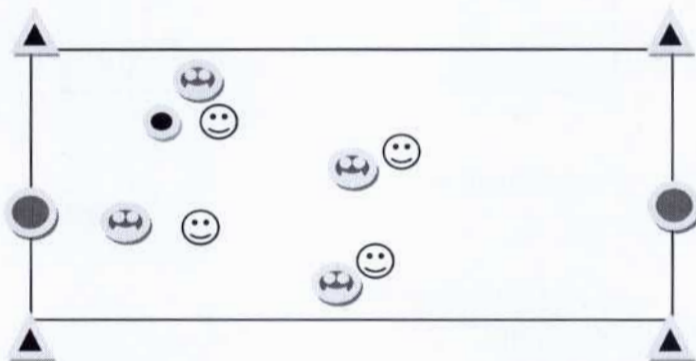
- a. Permainan ini dibagi menjadi 2 regu yaitu regu A dan regu B.
- b. Setiap regu terdiri dari 4 siswa.
- c. Setiap regu berusaha untuk melakukan 10 kali passing.
- d. Regu yang berhasil melakukan passing tanpa terkena pemain lain maka regu itulah yang menjadi pemenangnya.



Keterangan :

-  = Regu A
-  = Regu B
-  = Cone

2. Sarana dan Prasarana
 - a. lapangan
 - b. bola sepak
 - c. rompi
3. Aturan dan Cara Permainan 1
 - a. Permainan ini dibagi menjadi 2 regu yaitu regu A dan regu B.
 - b. Setiap regu terdiri dari 4 siswa.
 - c. Setiap regu berusaha untuk membuka ruang untuk mengenai target berupa bola di daerah lawan.
 - d. Regu yang berhasil mengenai target bola lawan maka regu itulah yang menjadi pemenangnya.



Keterangan :

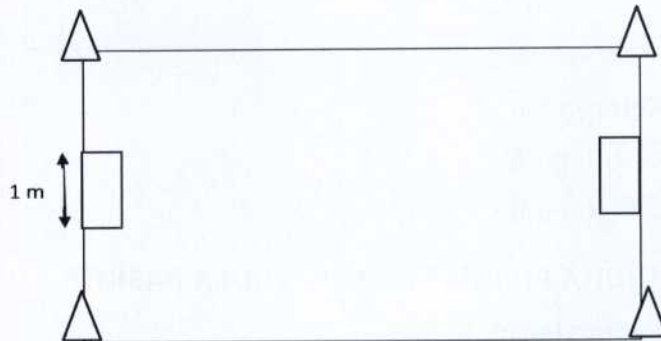
☹️ : Regu Regu A

😊 : Regu Regu B

● : Bola

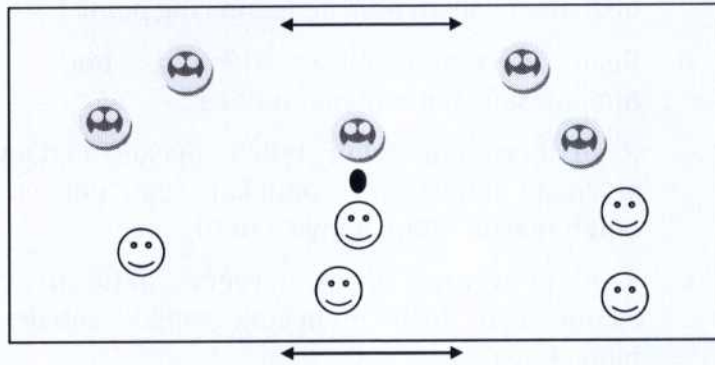
4. Aturan dan Cara Permainan 2
 - a. Permainan ini dibagi menjadi 2 regu yaitu regu A dan regu B.

- b. Cone 8 buah
 - c. Rompi
3. Aturan dan Cara Permainan
- a. Membatasi lapangan dengan menggunakan cone 8 buah, 10x6 meter
 - b. Di kedua sisi lapangan di letakan cone masing-masing 1 buah, dan 4 cone sebagai gawang dengan jarak 1 meter



- c. Peserta di bagi 2 kelompok yaitu regu A dan regu B, dengan menggunakan rompi sebagai pembeda
- d. Masing-masing anak harus mempunyai pasangan bermain dari regu yang berbeda.
- e. Masing-masing regu berusaha menyerang dan bertahan, dengan hal ini pemain harus menciptakan ruang untuk menyerang.
- f. Setiap regu berusaha memasukkan bola pada gawang, jika bola masuk maka regu tersebut mendapat skor 1
- g. Bola yang di kuasai oleh pemain tidak boleh di rebut oleh sembarang pemain lawan
- h. Bila ada pemain yang melanggar aturan maka pemain tersebut dapat di dikeluarkan dari

- c. Peserta yang sedang membawa bola tidak boleh berpindah tempat
- d. Kelompok yang berhasil membawa bola sampai belakang garis pertahanan lawan mendapat *pointt* 1.
- e. Orang yang sedang membawa bola tidak boleh lebih dari 5 detik.
- f. Kelompok yang paling banyak membawa bola dibelakang garis pertahanan lawan maka kelompok tersebut dinyatakan menang.
- g. Permainan dilakukan 10 menit.



Keterangan :

☺ = Regu Regu A

😊 = Regu Regu B

↔ = Garis akhir pertahanan

G. MENCIPTAKAN RUANG UNTUK MENYERANG DALAM PERMAINAN BOLA BASKET POLA PENYERANGAN 3 OFENSIVE VS 3 DEFFENSIVE

1. Tujuan Permainan

- a. Menempatkan posisi saat kawan membawa membawa bola

Keterangan :

☹️ : Regu Bertahan

😊 : Regu Penyerang

⊙ : Ring

○ : Bola

H. MEMBUKA RUANG DALAM PERMAINAN BOLA BASKET 5 LAWAN 5

1. Tujuan Permainan

Bekerja sama menciptakan ruang

2. Sarana dan Prasarana

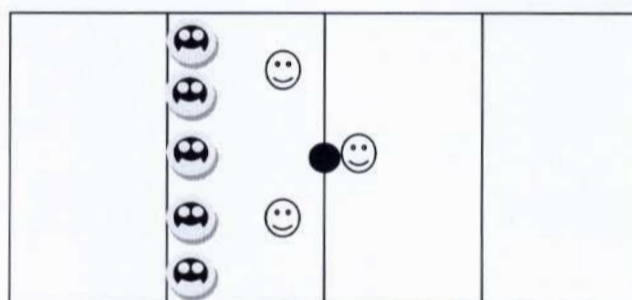
- a. Bola basket 2 buah.
- b. Setengah lapangan bola basket

3. Aturan dan Cara Permainan




- a. Permainan dimainkan oleh 2 regu dengan masing masing regu beranggota 5 orang.
- b. Semua regu bermain pada daerah setengah lingkaran (*three pointt area*) saja.
- c. Target sasaran akhir ialah ring basket.
- d. Lama permainan ialah 10 menit.
- e. Permainan dimulai dengan jumpball di daerah lingkaran shoot.
- f. Pemain boleh menerapkan tehnik individunya masing-masing akan tetapi pada saat memegang bola pemain tersebut tidak boleh berpindah tempat sampai nantinya bola diumpan ke teman regu.
- g. Boleh menggunakan tehnik tehnik bola basket, pivot, chestpass, overhead pass, bounce pass, side pass, namun dalam posisi ditempat tidak boleh berpindah tempat.

I. MEMBUKA RUANG 3 LAWAN 5 DALAM PERMAINAN RUGBY

1. Tujuan Permainan
Bekerja sama membuka ruang untuk menciptakan peluang
2. Sarana dan Prasarana
 - a. Rugby
 - b. Lapangan permainan
3. Aturan dan Cara Permainan
 - a. Permainan dibagi menjadi dua kelompok, regu penyerang dan regu bertahan, 3 siswa lawan 5 siswa (3 v 5).
 - b. Peraturan permainannya seperti permainan rugby pada umumnya, tetapi ada sebagian peraturan yang di modifikasi.
 - c. Regu penyerang berusaha mencetak angka dengan melakukan penyerangan terhadap regu bertahan.
 - d. Regu penyerang mendapat *point*, jika mampu melewati regu bertahan sebelum mencetak angka.



Keterangan :

-  : Regu Bertahan
-  : Regu Penyerang
-  : Bola

BAB IV


PERMAINAN MENCETAK ANGKA

A. MENCETAK GOL DENGAN STRATEGI MENCIPTAKAN RUANG

1. Tujuan Pembelajaran
 - a. Mencetak gol dalam permainan sederhana
 - b. Melakukan kreasi dalam menciptakan ruang saat menyerang
 - c. Melakukan berbagai macam teknik dalam menciptakan ruang saat menyerang
2. Sarana dan Prasarana
 - a. Bola kaki
 - b. *Cone*
 - c. Rompi
 - d. Kapur
 - e. Peluit
 - f. Stopwatch
 - g. Gawang kecil

Keterangan:

 : Regu A

 : Regu B

→ : Arah bola

B. MENYERANG DAN MENCETAK *POINTT*/GOL SEBANYAKNYA

1. Tujuan Permainan

Merebut bola dan mencetak *pointt*/gol sebanyak

2. Sarana dan Prasarana

a. Bola

b. *Cone*

c. Lapangan

3. Aturan dan Cara Permainan

a. Lapangan berukuran 30 x 20 meter atau bisa disesuaikan.

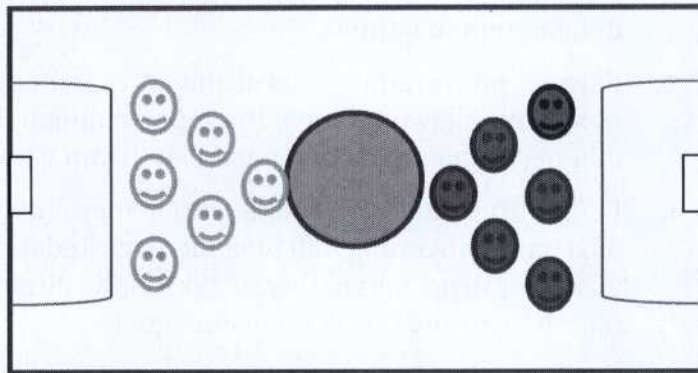
b. Dalam 1 permainan terdapat 2 regu yang bermain.

c. Tugas dari masing-masing regu adalah mencetak *pointt*/gol sebanyak-banyaknya untuk memenangkan suatu pertandingan.

d. Cara bermain yaitu Regu A mencetak *point* ke gawang yang dibentuk dari *cone* berwarna hitam, sedangkan Regu B mencetak *pointt* ke gawang yang dibentuk dari *cone* berwarna putih, (warna *cone* bisa disesuaikan).

e. Sebuah regu dikatakan mendapatkan *pointt* atau gol apabila seorang pemain dari salah 1 regu dapat memasukkan bola ke dalam gawang lawan dengan cara menendang bola yang dikuasai

- c. Masing-masing regu harus berusaha memasukan bola ke dalam gawang.
- d. Jika bola keluar dari garis samping lapangan maka terjadi lemparan ke dalam.
- e. Jika bola keluar dari garis samping gawang maka tidak terjadi tendangan sudut tetapi tendangan gawang.
- f. Tidak ada *offside*.
- g. Jika terjadi gol, permainan dimulai dari tendangan gawang.
- h. Jika terjadi pelanggaran di daerah kotak depan gawang maka terjadi tendangan penalti dan gawang tidak ada yang menjaga.



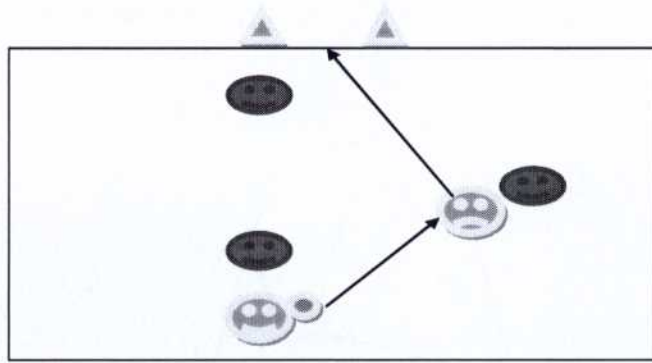
Keterangan:

-  : Regu A
-  : Regu B

D. 2 PEMAIN OFFEN VS 3 PEMAIN DEFFEN

1. Tujuan

Melakukan penyerangan dengan baik dan dapat menciptakan skor



Keterangan:

▲ = cone sebagai gawang.

😊 = pemain penyerang.

● = pemain bertahan.

○ = bola

→ = arah dribel/passing.





4. Aturan dan Cara Permainan 2

- a. Ditentukan 4 siswa menjadi pemain penyerang sedangkan 6 orang menjadi pemain bertahan.
- b. Pemain penyerang berusaha mempertahankan bola dengan melakukan wall pass sampai kedaerah pertahanan lawan dan bisa mencetak gol.
- c. Pemain bertahan mencoba menjaga kedalaman dengan melakukan penjagaan dan juga intersep,jangan sampai pemain penyerang mampu membongkar pertahanan hingga bisa mencetak goal.
- d. Pemain penyerang yang bisa mencetak gol mendapat nilai 1 *point*.

3. Aturan dan Cara Permainan

- a. Saat bola keluar lapangan permainan, bola dimasukkan kembali dengan cara ditendang bukan dilempar.
- b. Saat ada yang mencetak score, regu penyerang memulai permainan dengan mengoper bola ke teman seperti *kick of* pertama.
- c. *Passing* boleh atas dan bawah.
- d. Penguasaan bola tidak di batasi waktu.
- e. Sebelum menembak ke gawang / mencetak gol pemain harus melakukan passing minimal 5 kali. Jika belum lima kali namun sudah di tembak dan terjadi gol, maka gol dianggap tidak sah.
- f. Jika gol terjadi dari proses umpan silang atau umpan tarik maka *pointt* golnya di hitung 2 namun jika bukan dari proses umpan tarik maka *pointt* golnya di hitung 1.
- g. Pada akhir permainan akan dihitung skor permainannya, yang menang akan mendapatkan air mineral dari pengajar.
- h. *Kick of* dimulai oleh pemain menyerang, di luar garis batas bertahan.
- i. Saat bola keluar di tepi lapangan, bola dimasukkan kembali dengan cara passing bawah, tidak boleh langsung ditembak ke gawang.
- j. Saat bola keluar melewati garis gawang oleh pemain bertahan maka terjadi *corner kick*, jika bola keluar oleh pemain penyerang maka terjadi *goal kick*. Keeper harus menendang bola melewati garis bertahan.
- k. Saat bola tertangkap oleh keeper maka keeper harus melempar atau menendang bola melewati garis bertahan.

Keterangan Gambar :

1. Regu penyerang : 
2. Regu bertahan : 
3. Cone pembatas : 
4. Bola : 

F. SERANG BOLA LAWAN

1. Tujuan Permainan
 - a. Menjaga ruang saat bertahan
 - b. Menjaga ruang saat menyerang
 - c. Mencetak angka
 - d. Mencegah angka
2. Sarana dan Prasarana
 - a. *Cone*
 - b. Bola
 - c. Rompi
3. Aturan dan Cara Permainan
 - a. Pemain di bagi 4 kelompok ,1 kelompok terdiri dari 3 orang.
 - b. Pemain bermain 3 vs 3
 - c. Pemain harus menjaga bola agar masing-masing agar tidak keluar dari lingkaran. Pemain yang diserang bertugas menjaga bola. Apabila bola keluar dari lingkaran, maka akan mendapat *pointt* 1.
 - d. Maksimal membawa bola 3 kali sentuhan.

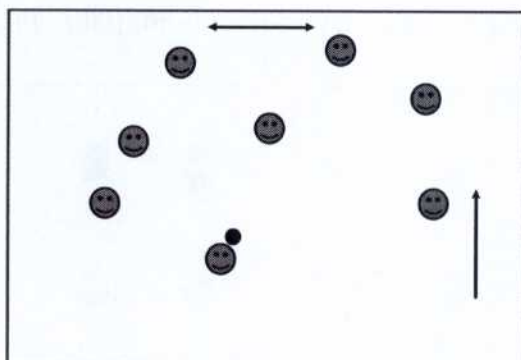
3. Aturan dan Cara Permainan

- a. Permainan dimulai dari tengah (*kick off*).
- b. Pemain menyerang berjumlah 7 dan bertahan 4.
- c. Pemain menyerang dalam 1 penyerangan harus menggunakan 10 kali sentuhan untuk mencetak angka.
- d. Jika belum 10 kali namun sudah di tembak dan mencetak angka, maka dianggap tidak sah.
- e. Apabila bola tersebut oleh lawan, harus di hitung dari 1 kali sentuhan dan regu bertahan mendapatkan *pointt* 1.
- f. Dan bila regu penyerang lebih dari 10 kali sentuhan berarti regu bertahan mendapatkan *pointt* 1.
- g. Apabila penyerang mencetak angka mendapatkan *pointt* 2.
- h. Saat ada yang mencetak angka, regu penyerang memulai permainan dengan mengoper bola ke teman seperti *kick off*.
- i. Pada akhir permainan akan dihitung skor permainannya *pointt* terbanyak adalah pemenangnya.
- j. *Kick off* dimulai oleh pemain menyerang, di luar garis batas bertahan.
- k. Saat bola keluar di tepi lapangan, bola dimasukan kembali dengan cara *passing* bawah.
- l. Saat bola keluar melewati garis gawang oleh pemain bertahan maka bola dimulai dari mulai *kick off*.
- m. Pemain bertahan boleh merebut bola dari pemain penyerang dari manapun, asalkan tidak menciderai lawan.

- c. *Cone*
 - d. Rompi
 - e. Lapangan
3. Aturan dan Cara Permainan
- a. Peserta dibagi menjadi 2 kelompok yaitu regu A dan regu B. Masing-masing regu terdiri dari 9 anak. Satu orang dari masing-masing regu ditunjuk sebagai pengganti.
 - b. Masing-masing pemain harus mempunyai pasangan bermain dari regu yang berbeda yaitu 1 pemain regu A berpasangan dengan 1 pemain regu B, ini disebut satu pasangan
 - c. Masing-masing regu berusaha untuk menyerang dan bertahan. Dengan hal ini pemain harus menciptakan ruang untuk dapat menyerang. Pemain pengganti berdiri di luar lapangan bermain
 - d. Bola tidak boleh ditendang atau disundul tetapi harus dilemparkan menggunakan tangan. Bola dilemparkan pada teman 1 regu dan berusaha untuk meletakkan bola tersebut pada *cone* yang telah tersedia. Bola yang berhasil diletakkan di *cone* selama 3 detik, maka mendapatkan skor 1.
 - e. Pada saat memegang bola, posisi kaki diam tidak boleh berpindah tempat, berlari ataupun berjalan.
 - f. Bola yang dikuasai oleh pemain tidak boleh direbut oleh sembarang pemain lawan, yang boleh merebut bola tersebut hanyalah pasangannya saja. Pemain lawan yang bukan pasangannya hanya boleh menghalangi saja.
 - g. Bila ada pemain yang melanggar aturan seperti merebut bola yang bukan pasangannya maka

- c. Rompi (pembeda)
 - d. Gawang kecil
3. Aturan dan Cara Permainan
- a. Permainan menggunakan lapangan dengan ukuran 7x10 m dan menggunakan 2 gawang.
 - b. Empat pemain sebagai regu penyerang dan 3 pemain sebagai regu bertahan.
 - c. Hanya 2 pemain penyerang yang boleh memasuki area bebas penjagaan.
 - d. Regu yang bertahan hanya boleh membayangi regu penyerang, boleh merebut saat memotong bola (tidak boleh merebut secara langsung).
 - e. Regu penyerang memulai serangan sebelum garis serang / garis tengah.
 - f. Apabila regu penyerang bisa mencetak angka akan mendapat *point 1*, jika dalam penyerangan bola keluar lapangan akibat kesalahan regu penyerang, maka regu bertahan akan mendapatkan *point 1*.
 - g. Apabila regu penyerang berhasil menguasai bola selama 7 kali melakukan passing tanpa bola keluar lapangan atau tanpa terebut oleh regu bertahan, maka akan mendapat *point 1*.
 - h. Regu yang bertahan harus menjaga gawang agar tidak kemasukan.
 - i. Apabila bola terebut oleh regu bertahan bola harus di passing ke teman terlebih dahulu baru boleh *passing* ke area penyerang.
 - j. Apabila bola keluar lapangan tidak boleh langsung melakukan *shooting* (harus dipassing terlebih dahulu).

- i. Kelompok serang yang sedang menguasai bola tidak boleh lebih dari 5 detik.
- j. Semua pemain dilarang melakukan dorongan atau hal-hal yang dapat menciderai lawan.
- k. Permainan dilakukan 10 menit.



Keterangan:

- ☺ = Regu serang
- ☹ = Regu jaga
- = Bola
- ↔ = Akhir pertahanan
- = Arah penyerangan

K. 4 LAWAN 4 MENJAGA KEPEMILIKAN BOLA

1. Tujuan Permainan

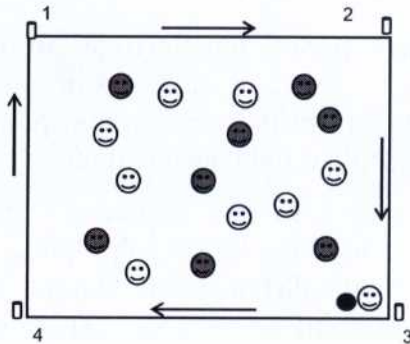
Menjaga bola agar tetap dalam penguasaan pemain

2. Sarana dan Prasarana

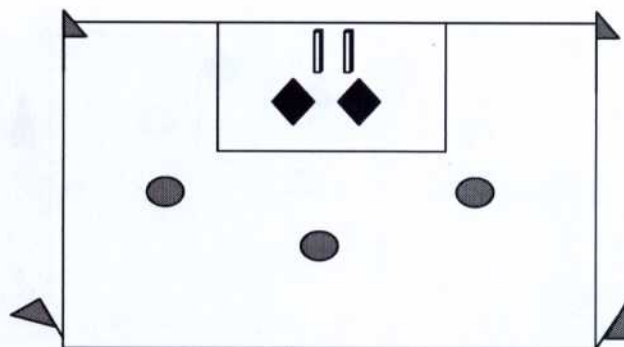
- a. Bola
- b. Lapangan

menjadi tempat pemberhentian / *base*.

- b. Pemain dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing terdiri dari 8 orang, kelompok perebut bola dan membawa bola
- c. Si pembawa bola harus melewati semua *base* dari base 1 dan kembali lagi ke *base* 1 maka mendapat *pointt* satu, di setiap *base* boleh berhenti terlebih dahulu dan jika si pembawa bola berhenti di base maka dia aman tidak bisa direbut bolanya. Kerjasama dengan teman satu regu agar dapat melewati *base* dengan aman, boleh dioperkan dengan *passing*. *Base* hanya boleh diisi oleh si pembawa bola.
- d. Apabila bola dapat direbut maka yang merebut bola tersebut menjadi si pembawa bola dan permainan dimulai dari *base* 1 lagi
- e. Saat *passing* tidak diperbolehkan berpindah tempat hanya boleh *pivot*.
- f. Bola tidak boleh dibawa lari lebih dari 3 langkah tanpa *drible*, hal tersebut disebut *traveling* maka kepemilikan bola akan berpindah ke lawan



- d. Bola dikatakan masuk bila bola telah melewati gawang, bisa dengan *shooting* ataupun dengan *heading*.



Keterangan :

● = Pemain Penyerang

◆ = Pemain Bertahan

|| = Gawang

4. Aturan dan Cara Permainan (3 vs 3)

- a. Pemain penyerang bertugas untuk memasukan bola ke gawang, sedangkan pemain bertahan bertugas untuk menghalangi pemain penyerang memasukan bola ke gawang.
- b. Bila bola keluar di belakang garis gawang maka bola ditendang ke tengah lapangan oleh pemain bertahan. Bila bola keluar dari garis tepi lapangan, bola diambil oleh pemain penyerang.
- c. Pemain bertukar posisi dari yang bertahan menjadi penyerang dan dari penyerang menjadi pemain bertahan diatur oleh pengajar (komposisi pemain ataupun waktu pertukaran posisi).

- b. 4 buah bola futsal
 - c. 1 buah stop watch
 - d. Kapur/gamping
 - e. Rompi atau rafia pendek 4 warna
3. Aturan dan Cara Permainan
- a. Permainan di bagi menjadi 4 kelompok
 - b. Jumlah siswa perkelompok di sesuaikan
 - c. Permainan menggunakan lapangan penuh sesuai dengan bentuk lapangan yang dibuat
 - d. Masing masing kelompok mempunyai bola yang berada di tengah garis lingkaran yang harus di jaga, jangan sampai terkena bola oleh regu lawan dan bola yang dijaga keluar garis lingkaran
 - e. Apabila bola keluar dari garis lingkaran, maka regu yang menendang akan mendapat *point* 1
 - f. Permainan dilakukan seperti pada permainan biasa, dengan peraturan yang sedikit di modifikasi
 - g. Dalam permainan hanya boleh melakukan *dribbling, passing, controle, dan shooting*
 - h. Dalam menguasai bola tidak boleh melebihi 5 detik
 - i. Jika melebihi 5 detik maka permainan diulangi dari awal, yaitu bola dilempar ke dalam lapangan.
 - j. Regu akan mendapatkan *point* 2 jika pemain dapat menyentuh bola sepak mengenai bola futsal sampai keluar garis lingkaran dengan syarat harus sudah melakukan minimal 7 kali pindah bola kesesama regunya
 - k. Regu mendapatkan *point* 1 jika dapat melakukan pindah bola minimal 7 kali

O. LEMPAR DAN TANGKAPLAH AKU (FRISBE)

1. Tujuan Pembelajaran
 - a. Melakukan lemparan *over head pass* dengan benar.
 - a. Melakukan lemparan *chest pass* dengan benar.
 - d. Menjaga pertahanan gawang atau ring.
 - e. Melakukan pertahanan dengan efektif.
2. Sarana dan Prasarana
 - a. Frisbe
 - b. *Cone*
 - c. Peluit
 - d. Keranjang
3. Aturan dan Cara Permainan
 - a. Lapangan dibagi menjadi 2 , setiap lapangan beranggotakan 6 orang.
 - b. Di dalam 1 regu terdapat 3 pemain bertahan dan 3 pemain penyerang.
 - c. Frisbe dimulai dari pemain penyerang.
 - d. Lemparan boleh menggunakan lemparan atas kepala atau lemparan lob.
 - e. Pemain penyerang mendapatkan *point* 1 apabila dapat mencetak angka.
 - f. Pemain bertahan mendapatkan *point* 3 apabila dapat merebut frisbe dan mampu melakukan passing sebanyak 3 kali.
 - g. Setelah pemain bertahan mendapatkan *point* 6 maka bergantian posisi, pemain bertahan sebagai pemain penyerang dan sebaliknya.

BAB V

PERMAINAN MEMULAI PERMAINAN

A. 4 KANCIL LAWAN 4 KANCIL

1. Tujuan Permainan

Memulai permainan dengan *jump ball* pada permainan bolabasket.

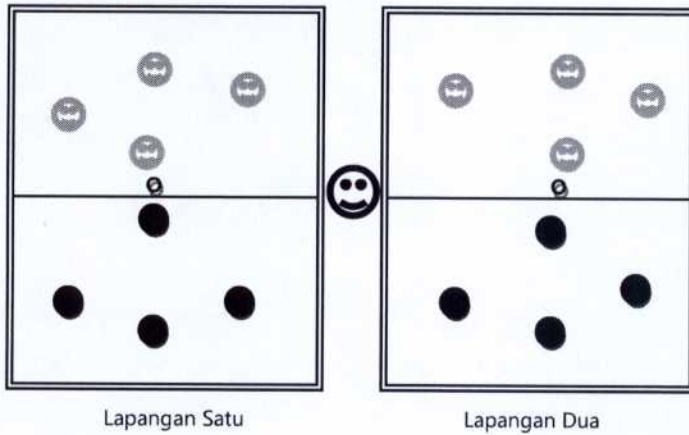
2. Sarana dan Prasarana

- a. *Cone* : 30 buah
- b. Peluit : 1 buah
- c. Bola Basket : 8 buah
- d. Rompi : 8 buah
- e. Meteran : 1 buah
- f. Lapangan Basket Modifikasi

3. Aturan dan Cara Permainan

- a. Setiap regu terdiri dari empat orang.
- b. Jika bola keluar lapangan maka permainan dimulai kembali dengan melakukan *jump ball*.

- n. Untuk mencetak *point*nya dengan cara melakukan passing sebanyak empat kali ke rekan satu regu lainnya. Namun *point* tidak menjadi masalah karena bukan menjadi fokus pembelajarannya, akan tetapi lebih sebagai sarana untuk memperbanyak peluang terjadinya jump ball karena setiap salah satu regu mencetak *point* maka permainan dihentikan dan dimulai kembali dengan cara melakukan jump ball.



- Keterangan :
- : Regu A dan Regu C
 - ☺ : Regu B dan Regu D
 - : Bola Basket

DAFTAR PUSTAKA

- Amung, M dan Subroto, T. (2001), Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Permainan Bolavoli, Direktorat Jendral Olahraga. DEPDIKNAS.
- Carey and Dick, (2008), Strategi Pembelajaran, Penerbit Kencana, Jakarta
- Griffin, Linda L., Joy I. Butler. (2005). Teaching Games For Understanding: Theory, Research, and Practice. Illionis: Human Kinetics Publishers
- Juliantine, Tite, dkk. (2013). Model Pembelajaran Penjas. Bandung: FPOK Universitas Pendidikan Indonesia
- Metzler, Michael. (2000). Instructional Models for Physical Education. Boston: Allyn and Bacon.
- Saryono dan Soni N. (2009). Gagasan Dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGFU). JPJI 2009 Universitas Negeri Yogyakarta, hlm. 6- 13
- Suparman, Atwi. 2001. Desain Instruksional. Jakarta: PAU-PPAI Dirjen Dikti. Depdiknas
- Suprihatiningrum, Jamil. 2014. Strategi Pembelajaran. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Tomolyus. 2001. Pendekatan Keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran Bola Basket. Jakarta. Depdiknas
- Webb, Paul. I, & Philip J. Pearson. (2008). An Integrated Approach to Teaching Game for Understanding (TGFU). Research Online. Faculty of Education, University of Wollongong.

BIOGRAFI



Drs. R. Sunardi, M.Kes, seorang dosen di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Beliau menamatkan pendidikan tingginya di Jurusan Olahraga dan Kesehatan IKIP Yogyakarta pada tahun 1984.

Pendidikan Magister di Program Studi Ilmu Kesehatan Olahraga Universitas Airlangga Surabaya pada tahun 2000. Berbagai penelitian telah ia lakukan dalam bidang pendidikan maupun keolahragaan. Beberapa kegiatan yang dilakukan yang terkait dengan bidang pendidikan adalah sebagai instruktur Pendidikan Profesi Guru (PPG). Pengalamannya yang telah diperoleh dalam mengajar ataupun penelitian dituangkan dalam buku ini dengan judul " Model Pendekatan Taktik dalam Permainan Invasi" yang semoga berguna bagi siapa saja yang membacanya.

