

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)

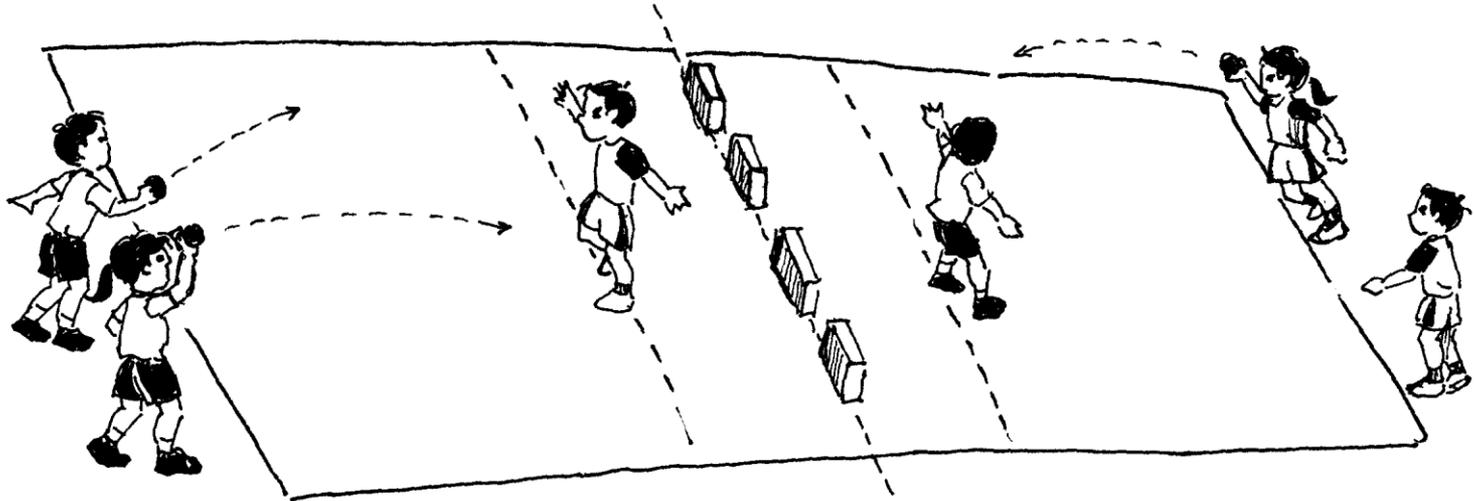
Tahapan Klasifikasi Bermain-Permainan

- 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.

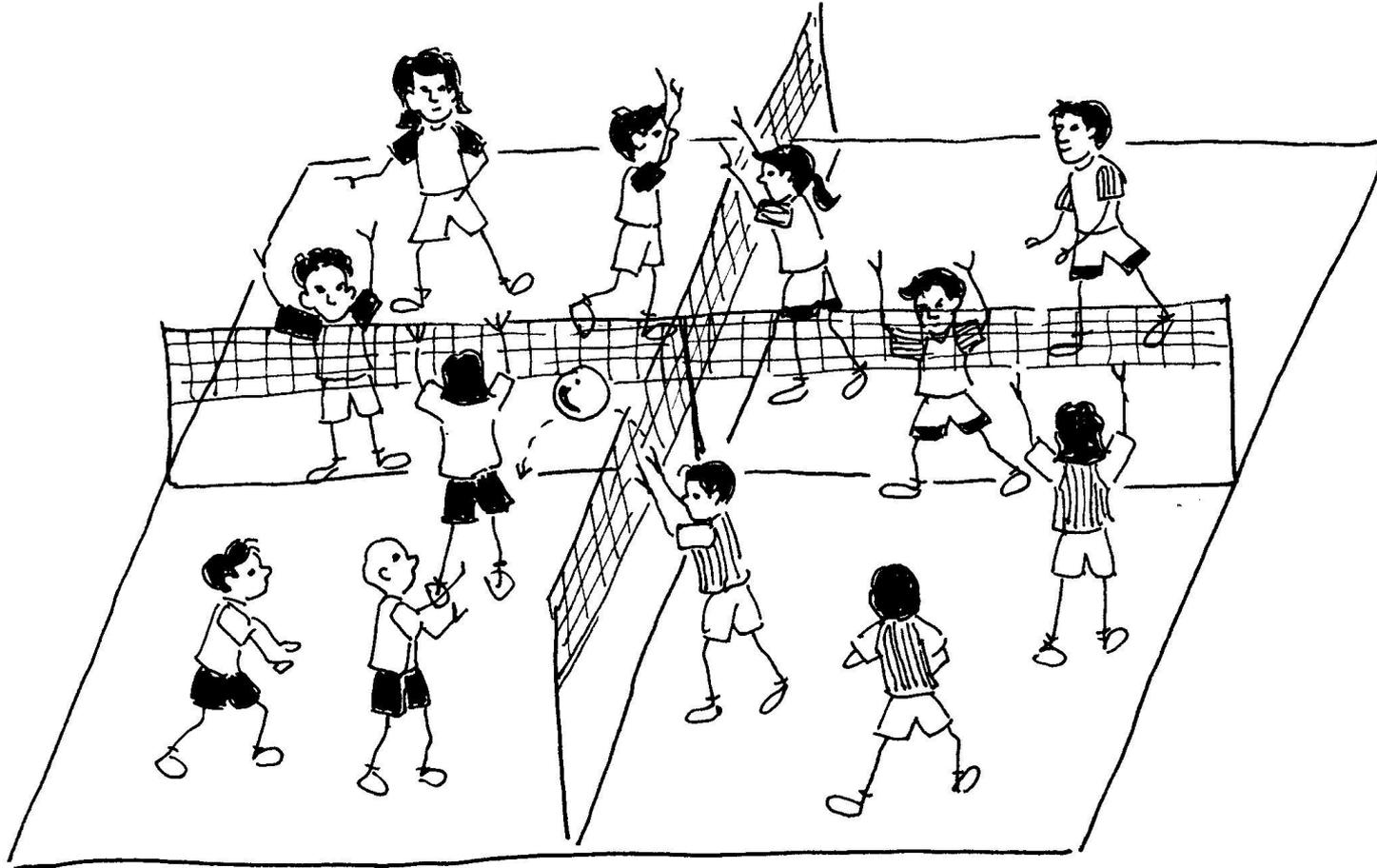
Modifikasi Permainan

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

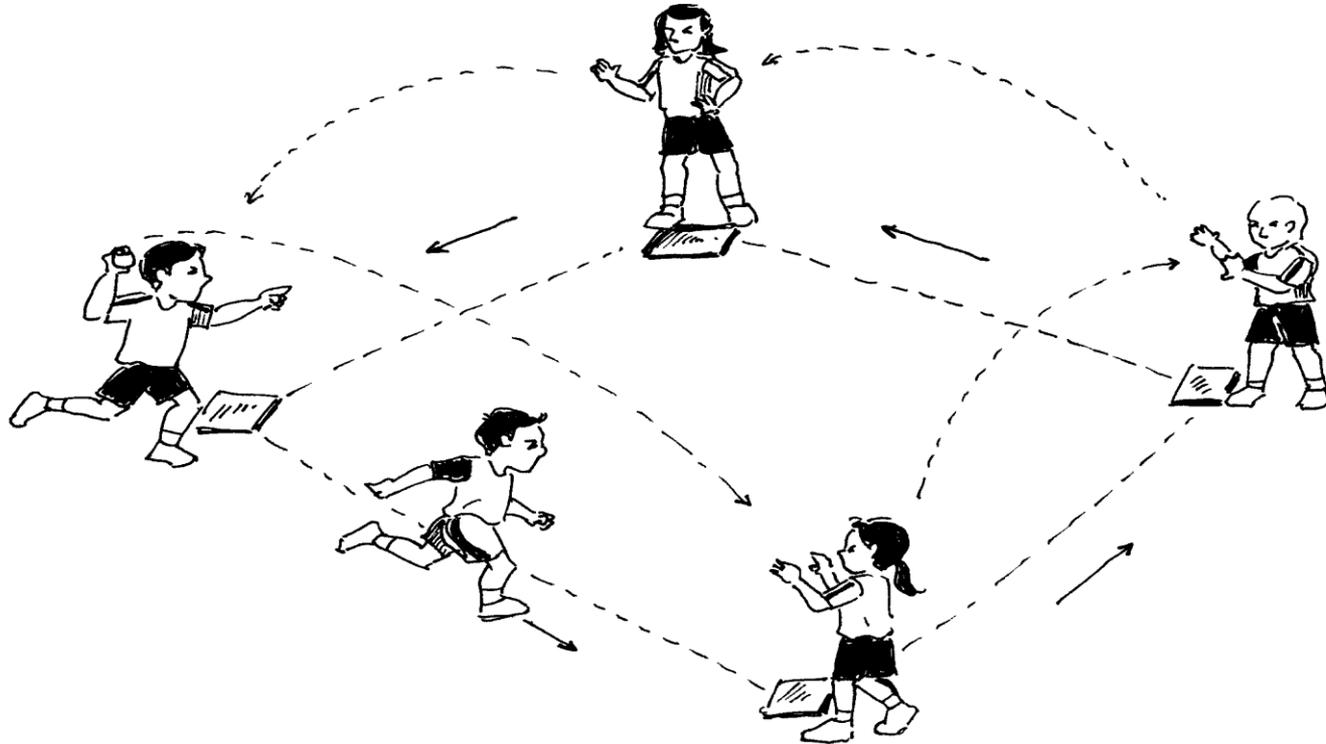
Permainan Target



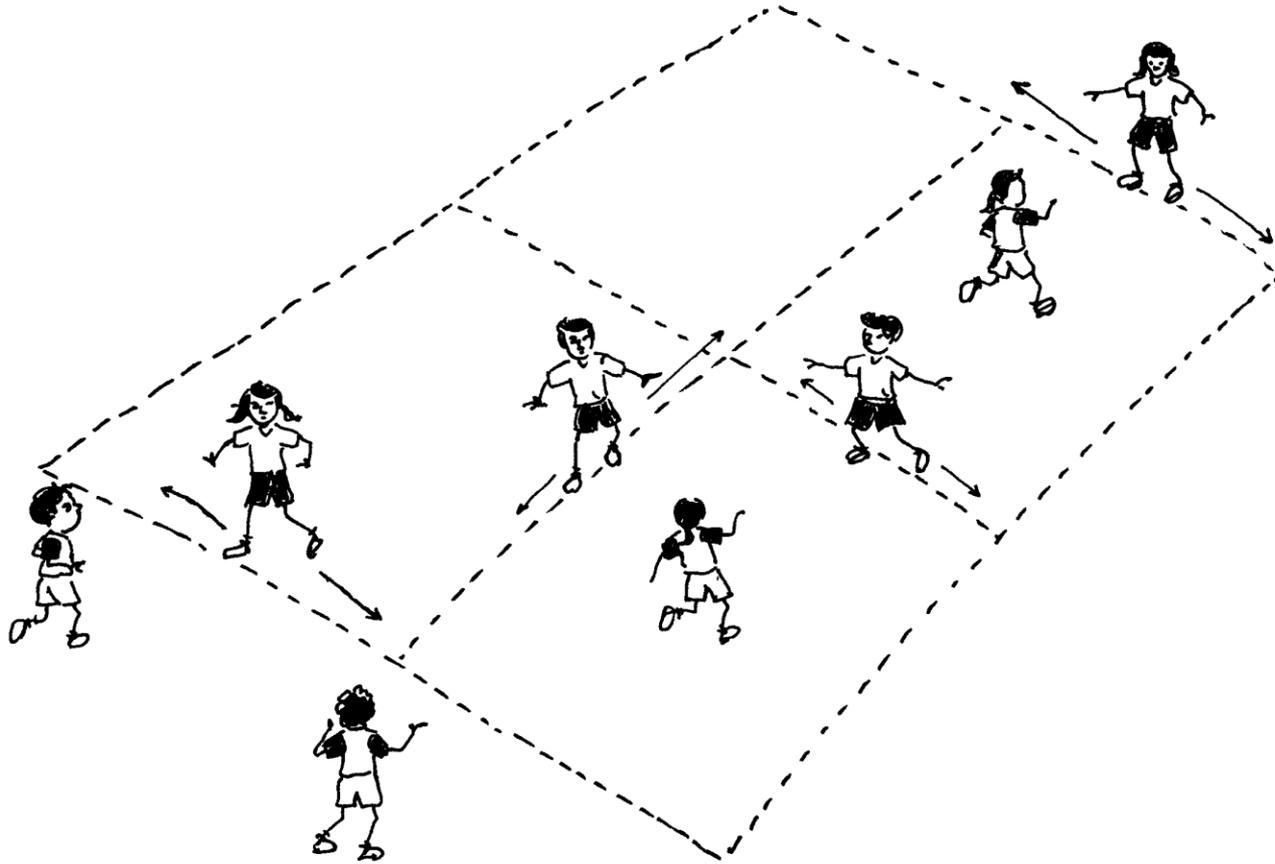
Permainan Net



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

