

# Permainan Target

Oleh


Aris Fajar Pambudi, S.Pd, Jas., M.Or

FIK -UNY



# Teaching Games for Understanding (TGfU)

- model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani
- sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan
- mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya

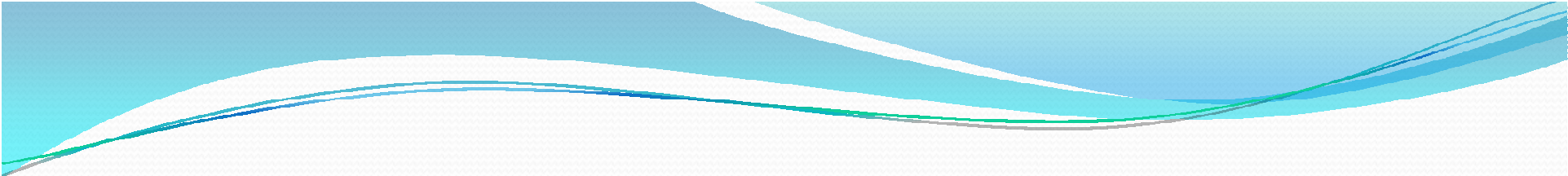
- 
- TGfU berkaitan erat dengan pengajaran kognitif
  - TGfU lebih menekankan pada pendekatan taktik
  - TGfU sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran penjas di sekolah

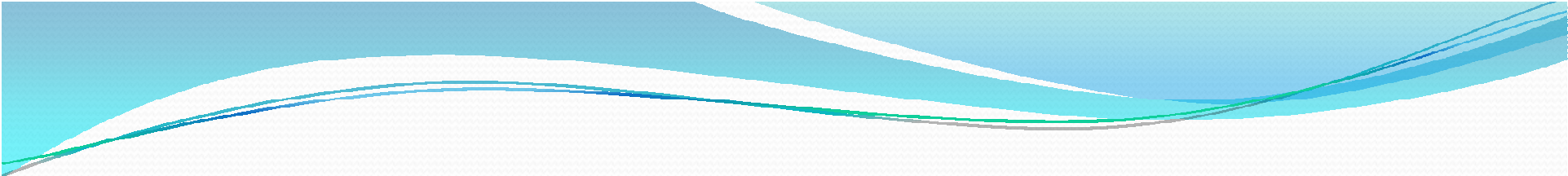
# Klasifikasi TGfU

1. Target games (permainan target)
2. Net/wall games (permainan net)
3. Striking/fielding games (permainan pukul-tangkap-lari)
4. Invasion games (permainan serangan/invasi)

## GAME CATEGORIES

<u>TARGET</u>	<u>NET/WALL</u>	<u>STRIKING/FIELDING</u>		<u>TERRITORY/INVASION</u>	
		Rating	Fielding $\Pi$	With object	Without object
1. AIM to target	1. CONSISTENTLY return the object	1. SCORE RUNS	STOP SCORING RUNS	1. SCORE	STOP SCORING
2. PLACEMENT in relation to target and other obstacles	2. PLACEMENT of object and POSITIONING based on placement	2. ACCURACY AND DISTANCE OF BALL HIT	MAKE HITTING THE BALL DIFFICULT	2. INVADE	STOP INVADING
3. SPIN and/or TURN	3. SPIN and POWER	3. AVOID GETTING OUT	GET BATTER OUT	3. KEEP POSSESSION	GET POSSESSION

- 
1. Target games (permainan target), yaitu permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik
  2. Net/wall games (permainan net), yaitu permainan yang dilakukan dengan memisahkan area permainan dengan dibatasi dengan net dengan tinggi yang sudah ditentukan.



3. Striking/fielding games (permainan pukul-tangkap-lari), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektil, kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan.

4. Invasion games (permainan serangan/invasi), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan memasukkan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau keranjang.



# Permainan Target

- adalah salah satu klasifikasi dari bentuk permainan dalam pendekatan TGfU yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan **kecermatan, akurasi** yang tinggi dalam memperoleh nilai.





# Ciri Khas Permainan Target

- konsentrasi,
- ketenangan,
- fokus,
- no body contact
- dan akurasi yang tinggi



# Urgensi permainan target

Permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target atau goal yang dijadikan sasarannya.



# Bentuk target games

- panahan,
- golf,
- bowling,
- billiards,
- Snooker,
- Frisbee
- Teknik dalam Cabor
- Permainan target tradisional



## Nilai yang diharapkan muncul

1. Kemandirian sikap
2. Kemandirian belajar
3. Pembentukan karakter



# simpulan

- Sifat perhatian, konsentrasi, ketenangan, fokus pada sasaran, dan akurasi yang tinggi Apabila aktivitas target games dilakukan berulang-ulang maka akan terbentuk sifat-sifat yang yang terdapat dalam target games
- konsep diri siswa dapat terbentuk dari aktivitas target games memberikan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses pembentukkan karakter yang kuat



**Terima Kasih**