

Keterampilan Gerak, Pengetahuan Gerak, Pengembangan Karakter,
dan Internalisasi Nilai-Nilai Gerak Melalui Permainan Lapangan
(Permainan Sofbol)
(Pilih Salah Satu Materi atau Lebih Sesuai dengan Kondisi Sekolah)

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Kelas/Semester	: XI /
Pokok Bahasan	: Permainan Lapangan
Sub Pokok Bahasan	: Keterampilan Gerak Permainan Sofbol
Profil Pelajar Pancasila	: Mandiri dan Gotong Royong
Alokasi Waktu	: 3 Kali Pertemuan (6 JP)

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan rancangan keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke base, sliding, dan mematikan lawan permainan sofbol sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

B. Deskripsi Materi

Pada unit pembelajaran 3 ini siswa dapat mempraktikkan dan menganalisis fakta, konsep, dan prosedur aktivitas pembelajaran rancangan keterampilan gerak dan menganalisis pembelajaran rancangan keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke *base*, *sliding*, dan mematikan lawan permainan sofbol. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan teori dan praktik.



Selain kompetensi di atas, pada unit pembelajaran ini pembelajaran juga dilakukan untuk menstimulus kemampuan siswa agar dapat memahami dan memprediksi konsekuensi dari emosi dan pengungkapannya dan menyusun langkah-langkah untuk mengelola emosinya dalam pelaksanaan belajar dan berinteraksi dengan orang lain.

Kegiatan guru melakukan perencanaan, melaksanakan, dan melakukan asesmen pembelajaran. Dalam tahap pendahuluan, guru bersama-sama siswa melakukan: doa, apersepsi, menyampaikan tujuan, menyampaikan asesmen yang akan dilakukan. Pada kegiatan inti menjelaskan materi aktivitas pembelajaran rancangan keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke *base*, *sliding*, dan mematikan lawan permainan softball, guru menutup pelajaran dengan pendinginan, dan menyampaikan simpulan serta berdoa.

Untuk menstimulus kemampuan siswa agar dapat memahami dan memprediksi konsekuensi dari emosi dan pengungkapannya, pembelajaran dapat dilakukan dengan bermain softball dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menekankan pada nilai-nilai mandiri dan gotong royong.

Alternatif pembelajaran mempraktikkan aktivitas pembelajaran rancangan keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke *base*, *sliding*, dan mematikan lawan permainan softball dapat dilakukan dengan memodifikasi bola. Bola yang digunakan tidak harus bola standar bermain softball. Bola alternatif yang dapat digunakan seperti: bola kasti, bola rounders, atau bola lain yang terbuat dari plastik, kain, atau bahan lainnya.

Namun idealnya adalah menggunakan bola basket yang standar agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Asesmen yang dilakukan guru meliputi: asesmen sikap dengan menggunakan jurnal, asesmen pengetahuan dengan melakukan tes tertulis yang dilakukan diakhir pertemuan, serta asesmen keterampilan dengan tes unjuk kerja.

C. Apersepsi

Kemampuan siswa untuk mempraktikkan dan menganalisis pembelajaran rancangan keterampilan gerak permainan softball akan membantu siswa untuk melakukan permainan softball dengan lebih baik dan menyenangkan. Dengan demikian aktivitas jasmani yang dilakukan dengan baik dapat menyumbang pada peningkatan kebugaran jasmani siswa.

Kemampuan siswa untuk memahami dan memprediksi konsekuensi dari emosi dan pengekspresiannya serta menyusun langkah-langkah untuk mengelola emosinya dalam pelaksanaan belajar dan berinteraksi dengan orang lain dapat membantu siswa untuk memiliki kesehatan mental yang baik, memperkuat kesiapan dan kemampuan belajar siswa. Interaksi sosial yang positif mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif yang pada akhirnya mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Pertanyaan pemantik:

- Mengapa siswa perlu memahami dan menguasai rancangan keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke *base*, *sliding*, dan mematikan lawan permainan softball?

D. Prosedur Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan 1)

1. Materi Pokok Pembelajaran

a. Materi Pembelajaran Reguler

Memahami fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan aktivitas merancang keterampilan gerak permainan lapangan melalui permainan softball, diantaranya:

- Keterampilan gerak formasi pemain permainan softball diantaranya: posisi-posisi pemain dan posisi-posisi penjagaan dalam lapangan permainan softball.

b. Materi Pembelajaran Remedial

Materi pembelajaran untuk remedial sama dengan materi reguler. Akan tetapi penekanan materinya hanya pada materi yang belum



dikuasai (berdasarkan identifikasi) yang akan dipelajari siswa kembali. Materi dapat dimodifikasi dengan menambah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/ frekuensi melakukan bagi siswa. Setelah dilakukan identifikasi kelemahan siswa, guru dapat mengubah strategi dengan memasang siswa dan belajar dalam kelompok agar bisa saling membantu, serta berbagai strategi lain sesuai kebutuhan siswa.

c. Materi Pembelajaran Remedial Pengayaan

Materi pembelajaran untuk pengayaan sama dengan regular. Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas materi, mengubah lingkungan permainan, dan mengubah jumlah pemain di dalam permainan yang dimodifikasi.

2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran (Alternatifnya)

a. Persiapan mengajar

Hal-hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Membaca kembali Modul Ajar (MA) yang telah dipersiapkan guru sebelumnya.
- 2) Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan permainan softball.
- 3) Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
 - a) Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll).
 - b) Lapangan permainan softball atau lapangan sejenisnya (lapangan bola basket atau halaman sekolah) yang aman.
 - c) Rintangan (corong) atau sejenisnya (kursi atau bilah bambu).
 - d) Gambar dan video pembelajaran permainan bola voli.
 - e) Peluit dan *stopwatch*.
 - f) Lembar kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

b. Kegiatan pengajaran

Langkah-langkah kegiatan pengajaran antara lain sebagai berikut:

1) Kegiatan pendahuluan (10 menit)

- 
- a) Guru meminta salah seorang siswa untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada siswa.
 - b) Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa, dan siswa berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
 - c) Guru memastikan bahwa semua siswa dalam keadaan sehat, bila ada siswa yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta siswa tersebut untuk beristirahat di kelas.
 - d) Guru memotivasi siswa untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
 - e) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
 - f) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain softball: misalnya bahwa bermain softball adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan prestasi cabang olahraga softball.
 - g) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke *base*, *sliding*, dan mematikan lawan permainan softball.
 - h) Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas keterampilan gerak permainan softball, baik kompetensi sikap (profil Pelajar Pancasila) dengan observasi dalam bentuk jurnal, yaitu pengembangan nilai-nilai karakter gotong royong dan mandiri, kompetensi pengetahuan: menganalisis aktivitas keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke *base*, *sliding*, dan mematikan lawan permainan softball menggunakan tes tertulis, dan kompetensi terkait keterampilan yaitu: mempraktikkan aktivitas pembelajaran rancangan keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul bola menggunakan pemukul, berlari ke *base*, *sliding*, dan mematikan lawan permainan softball, serta



bermain bola basket dalam bentuk yang sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi dengan menekankan pada pengembangan nilai-nilai karakter antara lain: gotong royong dan mandiri.

i) Dilanjutkan dengan pemanasan agar siswa terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk game antara lain:

(1) Siswa dibagi menjadi empat kelompok besar (siswa putra dan putri dibagi sama banyak). Kalau jumlah siswa 36 orang, maka satu kelompok terdiri dari 9 siswa.

(2) Cara bermain: (1) Bola dioperkan secara beranting dari belakang ke depan melalui samping kiri/kanan, (2) Bola dioperkan secara beranting dari belakang ke depan melalui atas kepala, (3) Bola dioperkan secara beranting dari belakang ke depan melalui bawah/selangkangan. Apabila bola tersebut terjatuh atau kelompok yang paling terakhir menyelesaikan operan, dinyatakan sebagai kelompok yang kalah dan diberi hukuman berjoget atau bernyanyi.

(3) Berdasarkan pengamatan guru pada game, dipilih sejumlah siswa yang dianggap cukup mampu untuk menjadi tutor bagi temannya dalam aktivitas berikutnya. Mereka akan mendapat anggota kelompok dari siswa yang tersisa dengan cara berhitung sampai angka sejumlah siswa yang terpilih (misalnya 9 orang). Maka jika terdapat 36 siswa, setiap kelompok akan memiliki anggota 9 orang.

1) Kegiatan inti (70 menit)

Setelah siswa melakukan pemanasan dengan cara pelepasan dan penguluran bagian tubuh, dilanjutkan dengan mempelajari aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak posisi-posisi pemain permainan softball. Siswa diminta untuk mengevaluasi dan praktikkan aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak posisi-posisi pemain permainan softball.

Berdasarkan hasil rancangan tersebut, siswa diminta membuat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak posisi-posisi pemain

permainan softball. Siswa diminta untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan dengan teman sekelompoknya. Jika menemukan kesulitan, mintalah bantuan guru.

Dalam permainan softball ada dua bentuk/posisi penjagaan yang dilakukan oleh pemain bertahan, yaitu: daerah *infield* dan *outfield*. Seorang pemain softball harus mengetahui tugas-tugas pokoknya, seperti: mengetahui letak *base*, posisi pemain, *pitcher* dan *catcher*.

Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran keterampilan formasi permainan softball adalah sebagai berikut:

Aktivitas 1

- a) Aktivitas pembelajaran 1 : Fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan rancangan keterampilan gerak formasi permainan softball

(1) Hakikat posisi-posisi pemain permainan softball

Dalam melakukan dan memperdalam permainan softball, posisi pemain merupakan syarat penting yang harus diketahui oleh setiap pemain. Karena posisi-posisi pemain merupakan kunci kemenangan dalam permainan softball. Di dalam permainan softball dikenal ada dua bentuk atau posisi yang dilakukan oleh pemain bertahan yaitu: daerah Infield dan Outfield. Dengan demikian sebelum para pemain dapat mempraktekkan strategi pertahanan, mereka harus mempelajari dan menguasai daerah yang menjadi tanggungjawabnya terhadap posisi yang harus dikuasai.



Gambar 4.1 Formasi-formasi dalam permainan softball

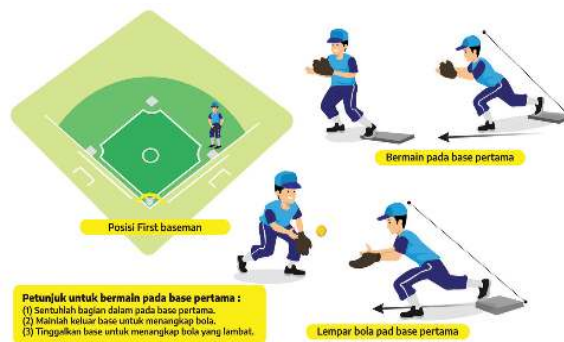
Posisi pemain bertahan antara lain: *First baseman*, *second baseman*, *shortstop*, *thirt baseman*, *pitcher*, dan *catcher*, yang memiliki daerah dan tanggung jawab yang berbeda. Posisi-posisi pemain bertahan dalam permainan softball seperti terlihat pada gambar berikut ini.

(2) Posisi-posisi penjagaan dalam lapangan permainan softball

(a) Posisi *first baseman*

First baseman memiliki posisi yang tidak terlalu luas, posisi bertahan tersebut berada diantara Home Plate dan base pertama, serta diantara base pertama dan base kedua. Tugas dari pemain yang berada di posisi ini adalah sebagai berikut:

- Menjaga dan menangkap bola yang dipukul atau dilempar kearah *base* pertama.
- Mematikan dengan terpaksa yaitu: dengan menyentuh atau melemparkan bola kepada pemain lain yang menjaga *base* pertama.
- Melempar bola ke *base* kedua untuk mendapatkan *force out* (mati terpaksa).
- Memotong pemain pada *home plate*.
- Meneruskan lemparan dari lapangan sebelah kanan.
- Membantu menjaga *base* kedua.



Gambar 4.2 Posisi *first baseman* dalam permainan softball

(b) Posisi *Second baseman*

Second baseman merupakan posisi penjagaan yang berada kira-kira ditengah antara base pertama dan base kedua. Posisi *second baseman* ini terletak di luar dan harus menjaga *base* kedua. Oleh sebab itu *second baseman* tidak perlu melakukan lemparan jauh. Tugas-tugas dari posisi *second baseman* ini adalah sebagai berikut:

- Menjaga bola hasil pukulan yang jatuh pada daerah tersebut.
- Melempar bola ke *base* kedua atau *base* pertama untuk membuat mati terpaksa (*force out*).

- Mengetik (menyentuh pemain dengan bola) pelari yang bergerak dari *base* pertama ke *base* kedua.
- Membuat mati terpaksa dan mengetik pemain yang berlari pada *base* kedua.
- Menjaga *base* pertama jika pukulan bunt pada saat *First Baseman* menjaga atau memugut bola.
- Meneruskan lemparan dari *outfield* ke *infield*.
- Membantu menjaga pertahanan daerah belakang *base* kedua jika *shortstop* menjaga *base* kedua.



Gambar 4.3 Posisi *second baseman* dalam permainan softball

(c) Posisi *Shortstop*

Posisi *shortstop* ini merupakan posisi yang memiliki daerah yang luas untuk dikuasai, yaitu: daerah di sekitar *base* kedua sampai dengan *base* ketiga dan daerah sekitar posisi depan bagian *outfield*. Posisi yang ideal bagi posisi *shortstop* ini kira-kira berada pada bagian tengah antara *base* kedua dan *base* ketiga. Posisi *shortstop* ini memiliki tugas-tugas sebagai berikut:

- Menjaga bola hasil pukulan yang jatuh di daerah yang dikuasainya.
- Melempar bola ke *base* satu atau *base* dua untuk membuat pelari mati dengan terpaksa.
- Memotong atau meneruskan lemparan dari *outfield*.
- Menjaga *base* kedua pada saat terjadi pukulan *bunt* ke arah *base* kedua, sedangkan *second baseman* menjaga bola.
- Membantu menjaga *base* kedua, jika *second baseman* menjaga *base* kedua.



Gambar 4.4 Posisi *shortstop* dalam permainan softball

(d) Posisi *Third Baseman*

Baseman menjaga daerah *infield*, kira-kira di tengah garis batas *base* tiga sampai di belakang posisi *Shortstop* dan daerah bagian dalam *left fielder*. Daerah yang dikuasai tidak terlalu luas, tetapi karena jarak ini terlalu jauh dari jarak *base* pertama dan *base* kedua. *Third baseman* perlu pemain yang memiliki lemparan yang kuat dan baik. Bagi pemain yang memukul dengan tangan kanan kebanyakan arah bola ke *shortstop* dan daerah *base* ketiga. Tugas-tugas *third baseman* antara lain sebagai berikut:



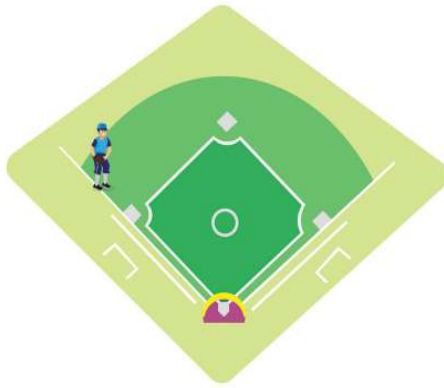
Gambar 4.5 Posisi *third baseman* dalam permainan softball

- Melempar bola ke *base* pertama untuk membuat *force out* (mati terpaksa).
- Menjaga *base* ketiga.
- Meneruskan atau memotong lemparan bola dari *outfielder*.
- Menguasai pukulan *bunt* ke arah *base* ketiga di bagian samping *infield*.
- Membantu menjaga belakang *shortstop*.

(e) Posisi *Pitcher*

Pitcher memiliki tugas untuk melakukan lemparan kepada pemukul (*Batter*). Akan tetapi disamping seorang *pitcher* memiliki tugas lain yang menjadi tanggung jawabnya di daerah yang harus dikuasai oleh *pitcher* yaitu daerah sekitar lingkaran daerah *pitcher*

sampai dengan daerah *Homeplate*. Tugas-tugas posisi *pitcher* adalah sebagai berikut:



Gambar 4.6 Posisi *Pitcher* dalam permainan softball

- Menjaga *homeplate* dan mematikan pelari lawan yang akan membuat nilai.
- Menjaga pukulan Bunt (pukulan dekat) di sekitar *homeplate*.
- Melempar bola ke *base* satu, *base* dua atau *base* tiga untuk mematikan lawan.
- Membantu menjaga daerah belakang *base* pertama.

(f) Posisi *Catcher*

Sesuai dengan pekerjaan *pitcher* melakukan *pitch* lebih banyak, maka *catcher* akan bekerja lebih banyak melakukan menangkap di samping menangkap *pitches*. Daerah penjagaan *catcher* berada di antara *home plate* dan *back stop*. Daerah perpanjangan *base* satu dan *base* tiga, di depan *home plate* kira-kira setengah ke arah lingkaran *pitcher*.

Tugasnya *catcher* lebih banyak menangkap bola lemparan dari *pitcher*. Daerah penjagaannya berada diantara *home plate* dan *back stop*. Tugas Lainnya adalah sebagai berikut



Gambar 4.7 Posisi *Catcher* dalam permainan softball

- Menjaga *home plate* untuk mematikan pelari dan membuat nilai.
- Menjaga pukulan *bunt* di sekitar *home plate*.
- Melempar bola ke *base* satu, dua, tiga untuk mematikan lawan.

- Membantu menjaga belakang *base* pertama.
- Menjaga pukulan *bunt*.

c. Kegiatan alternatif

Guru dapat mengembangkan lagi bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak posisi-posisi pemain permainan softball, sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan demonstrasi dan komando. Jika penugasan dengan menggunakan lembar tugas tidak berjalan dengan baik, maka perlu didahului dengan demonstrasi/ menggunakan lembar peraga/atau media lain yang sesuai.

Refleksi:

- Lakukan aktivitas pembelajaran rancangan keterampilan gerak posisi pemain permainan softball. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan melakukan gerakan (penilaian produk).

Setelah melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak posisi pemain permainan softball, siswa rasakan otot-otot apa saja yang dapat teregang dan berkontraksi. Siswa diminta untuk menuliskan kesulitan-kesulitan, kesalahan-kesalahan, dan bagaimana cara memperbaikinya dalam melakukan aktivitas pembelajaran rancangan keterampilan gerak posisi pemain permainan softball. Kemudian siswa diminta untuk melaporkan hasil capaian belajar yang diperoleh dalam buku catatan atau buku tugas kepada guru.

Catatan:

- Bagi siswa yang belum mampu mencapai batas kompetensi dalam melakukan aktivitas pembelajaran rancangan keterampilan gerak posisi pemain permainan softball yang ditentukan oleh guru, maka minta remedial.
- Bagi siswa yang mampu mencapai atau melebihi batas kompetensi dalam melakukan aktivitas pembelajaran rancangan keterampilan gerak posisi pemain permainan softball yang ditentukan oleh guru, maka lanjutkan pembelajaran pada materi yang lebih kompleks dan bervariasi.

3) Kegiatan penutup (10 menit)

- a) Salah seorang siswa di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan, guru mempertanyakan apa manfaatnya.
- b) Guru dan siswa melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
- c) Guru menginformasikan kepada siswa, kelompok dan siswa yang paling baik penampilannya selama pembelajaran permainan softball.
- d) Guru menugaskan siswa yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas rancangan keterampilan gerak posisi pemain permainan softball, hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan.
- e) Berdoa dipimpin oleh salah satu siswa dan menyampaikan salam.
- f) Siswa kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi siswa yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

E. Prosedur Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan 2)

1. Materi Pokok Pembelajaran

a. Materi Pembelajaran Reguler

Memahami fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak permainan invasi melalui permainan softball, diantaranya:

- Keterampilan gerak formasi-formasi permainan softball diantaranya: posisi pemain di daerah *outfield* dan posisi pemain di daerah *outfield*.

b. Materi Pembelajaran Remedial

Sama seperti pada pertemuan pertama.

c. Materi Pembelajaran Pengayaan

Sama seperti pada pertemuan pertama.

2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran (Alternatifnya)

a. Persiapan mengajar

Sama dengan pertemuan pertama.

b. Kegiatan pengajaran

Langkah-langkah kegiatan pengajaran antara lain sebagai berikut:

1) Kegiatan pendahuluan (10 menit)

Sama dengan pendahuluan pertemuan pertama.

2) Kegiatan inti (70 menit)

Sama dengan pendahuluan pertemuan pertama.

Aktivitas 1

a) Aktivitas pembelajaran 1 : Fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan rancangan keterampilan gerak posisi-posisi penjagaan lapangan luar (*outfield*) permainan softball permainan softball

Setelah siswa melakukan pemanasan dengan cara pelepasan dan penguluran bagian tubuh, dilanjutkan dengan mempelajari aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak posisi-posisi penjagaan lapangan (*outfield*) permainan softball.

Pemain *Outfield* adalah merupakan bagian yang penting dalam tim yang bertahan. Pemain tersebut ternyata menjaga daerah batas dekat garis batas lapangan dengan daerah lapangan yang luas. Setiap bola yang dipukul ke daerah *outfield* sebagai suatu kekuatan penyerangan. Kemampuan dasar dan tanggung jawab yang harus dikuasai oleh separang pemain yang berada di posisi *outfield* adalah sebagai berikut:

(1) Posisi Pemain di daerah *outfield*

(a) Posisi pemain yang berada di daerah *outfield* adalah sebagai berikut:

(b) *Left fielder* (posisi sebelah kiri lapangan) daerah yang harus dikuasai adalah dari garis batas *base* ketiga sampai mendekati *base* kedua.

- (c) *Center fielder* (posisi pemain lapangan tengah) daerah yang harus dikuasai adalah bagian tengah dari garis batas tengah *outfield*.
- (d) *Right fielder* (posisi pemain sebelah kanan lapangan) daerah yang harus dikuasai adalah garis batas *base* pertama sampai *base* kedua.



Gambar 4.8 Posisi pemain di daerah *outfield* dalam permainan softball

(2) Posisi pemain di daerah *outfield*

(a) Posisi siap *outfield*

Pada saat pemain telah mengetahui dan menempati posisi *outfield* masing-masing. Pemain juga harus mengetahui bagaimana cara menjaga bola yang dipukul lawan ke daerah *outfield*. Posisi siap pemain yang berada pada posisi *outfield* hampir sama dengan posisi siap *infield*. Perbedaannya adalah pada posisi *outfield* hanya cukup dengan membengkokkan kaki pada *infielder*.

(b) Menangkap bola lambung

Dalam melakukan tangkapan bola yang melambung hasil dari pukulan batter harus menggunakan kedua tangan hal ini supaya dapat menguasai dan melakukan tangkapan dengan sempurna, dan juga agar mempercepat dalam pengambilan bola dari dala glove dan melemparkan nya ke posisi lain. Cara yang baik dalam menangkap bola lambung adalah sebagai berikut:

- Berlari ke arah datangnya bola, sambil berlari tangan tangan di depan dengan membentuk sebuah keranjang.
- Posisi *glove* diletakan lebih tinggi dari pergelangan tangan dan menghadap ke atas.

- Untuk keberhasilan agar bola tepat pada *glove* tunjukkan kepada para pemain dengan menarik kedua tangan ke arah badan.



Gambar 4.9 Cara yang baik dalam menangkap bola lambung dalam permainan softball

(c) Menjaga bola bergulir pada posisi *outfield*

Posisi *outfield* merupakan posisi yang memiliki daerah yang luas dan terkadang pukulan pemain lawan tidak melambung dan hanya merupakan bola bergulir, dan itu pemain *outfield* dapat melakukan lemparan bola dengan cepat dan tepat ke posisi infield, dapat mematikan beberapa *base*. Cara memblok posisi dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- Melatih cara bergerak ke arah datangnya bola.
- Melipatkan lutut dan meletakan glove di samping kaki.
- Meletakan glove di antara kedua kaki.



Gambar 4.10 Cara yang baik memblok posisi dalam permainan softball

(d) Melemparkan bola ke *infield*

Untuk melemparkan bola dari *outfield* ke *infield* dapat dilakukan dengan melemparkan bola melambung ke atas karena apabila dilakukan dengan lemparan samping maka lemparan yang dihasilkan akan melengkung dan mengakibatkan bola susah ditangkap karena bola akan berubah arah.

Berbeda dengan lemparan atas bola hasil lemparan atas akan berjalan lurus dan memungkinkan lemparan akan tepat pada sasaran sehingga bola akan dengan cepat di teruskan ke *Infield*.



Gambar 4.11 Melemparkan bola ke *infield* dalam permainan softball

(e) Hubungan antar pemain *outfield*

Para pemain yang berada pada posisi *outfield* harus memiliki komunikasi yang aktif baik itu dengan kata-kata maupun isyarat hal ini bertujuan agar tidak terjadi miss komunikasi yang dapat mengakibatkan pemain lawan mendapatkan point.



Gambar 4.12 Hubungan antar pemain *outfield* dalam permainan softball

(f) Posisi membantu menjaga belakang

Setiap pemain harus mengetahui posisi saat menjaga belakang pemain lain. Pemain yang hendak membantu harus bergerak kira-kira 6 - 7 meter dibelakang pemain yang akan dibantu segaris dengan arah datangnya bola. Tugas tugas pemain outfield yang membantu pemain menjaga belakang pemain infield adalah sebagai berikut:

- *Right fielder* bertanggung jawab membantu menjaga belakang *first baseman* pada *second base*.
- *Center fielder* bertanggung jawab menjaga belakang *second baseman* dan *shortstop*.

- *Left fielder* bertanggung jawab membantu menjaga *first baseman* dan *second base*.



Gambar 4.13 Posisi membantu menjaga belakang dalam permainan softball

c. Kegiatan Alternatif

Guru dapat mengembangkan lagi bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak formasi-formasi pemain permainan softball, sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan demonstrasi dan komando. Jika penugasan dengan menggunakan lembar tugas tidak berjalan dengan baik, maka perlu didahului dengan demonstrasi/menggunakan lembar peraga/atau media lain yang sesuai.

Refleksi:

- Lakukan aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak formasi-formasi dalam permainan softball. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan melakukan gerakan (penilaian produk). produk).

Setelah melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak formasi-formasi dalam permainan softball, siswa diminta untuk merasakan otot-otot apa saja yang dapat teregang dan berkontraksi. Siswa diminta untuk menuliskan kesulitan-kesulitan, kesalahan-kesalahan, dan bagaimana cara memperbaikinya dalam melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak formasi-formasi dalam permainan softball. Kemudian siswa melaporkan hasil capaian belajar yang diperoleh dalam buku catatan atau buku tugas kepada guru.

Catatan:

- Bagi siswa yang belum mampu mencapai batas kompetensi dalam melakukan aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak formasi-formasi dalam permainan softball yang ditentukan oleh guru, maka minta remedial.
- Bagi Siswa yang mampu mencapai atau melebihi batas kompetensi dalam melakukan aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak formasi-formasi dalam permainan softball yang ditentukan oleh guru, maka lanjutkan pembelajaran pada materi yang lebih kompleks dan bervariasi.

c) Kegiatan penutup (10 menit)

Sama seperti pada pertemuan pertama.

F. Prosedur Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan 3)**1. Materi Pokok Pembelajaran****a. Materi Pembelajaran Reguler**

Memahami fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan aktivitas keterampilan gerak permainan lapangan melalui permainan softball, diantaranya:

- Konsep peraturan permainan dan modifikasi aktivitas permainan softball, serta mempraktikkan bermain softball dengan berbagai modifikasi.

b. Materi Pembelajaran Remedial

Sama seperti pada pertemuan pertama.

c. Materi Pembelajaran Pengayaan

Sama seperti pada pertemuan pertama.

2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran (Alternatifnya)**a. Persiapan mengajar**

Sama dengan pertemuan pertama.

b. Kegiatan pengajaran

Langkah-langkah kegiatan pengajaran antara lain sebagai berikut:

1) Kegiatan pendahuluan (10 menit)

Sama dengan pendahuluan pertemuan pertama.

2) Kegiatan inti (70 menit)

Sama dengan pendahuluan pertemuan pertama.

Aktivitas 1

a) **Aktivitas pembelajaran 1 : Fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan rancangan keterampilan bermain softball menggunakan peraturan yang dimodifikasi**

Setelah siswa melakukan pemanasan dengan cara pelepasan dan penguluran bagian tubuh, dilanjutkan dengan mempelajari aktivitas bermain softball menggunakan peraturan dimodifikasi.

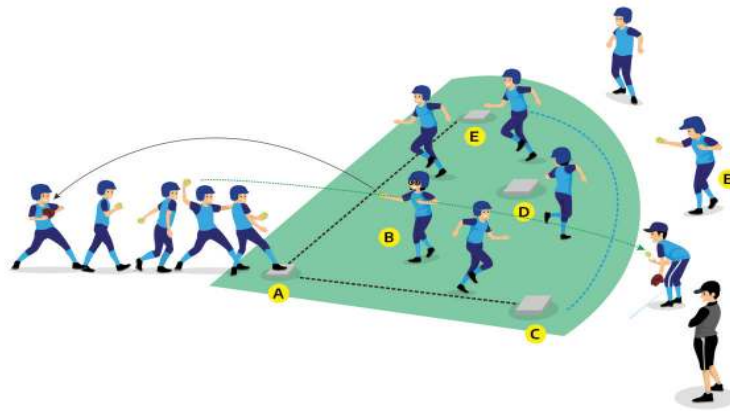
Bermain dengan menggunakan peraturan dimodifikasi menggunakan pembelajaran keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul bola dengan pemukul permainan softball serta menggunakan lapangan yang disederhanakan dan jumlah pemain disesuaikan dengan kebutuhan.

Pembelajaran bermain softball menggunakan peraturan dimodifikasi dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain sebagai berikut:

(1) **Aktivitas bermain softball dengan peraturan yang dimodifikasi, dengan gerakan melempar, menangkap bola, dan berlari**

Cara melakukannya:

- (a) Permainan dibagi berkelompok (A sampai F) empat orang (pemain) perkelompok, masing-masing menempati posisinya.
- (b) Pemain kelompok A menangkap dan melempar, pemain kelompok B pelambung (pitcher atau lambungan biasa) juga penangkap bola.
- (c) Permainan kelompok C D, E sebagai pelari, dan permainan kelompok F penangkap dan pelempar.
- (d) Permainan dilakukan $\pm 2 - 3$ menit.
- (e) Pemain B melambungkan bola pada pemain A, dan pemain A menangkap lalu dilempar ke pemain kelompok F, maka pemain A berlari ke pemain C, C ke D, D ke E, dan E ke B.
- (f) Lakukan seterusnya seperti gerakan pertama. Untuk pemain kelompok F, mendapat giliran setelah permainan berakhir $\pm 2 - 3$ menit.

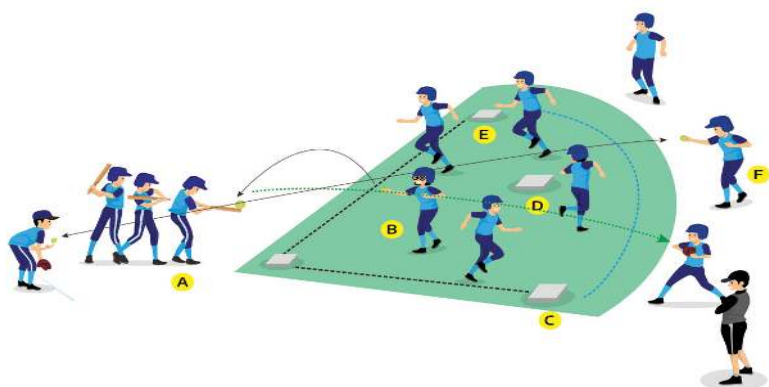


Gambar 4.14 Aktivitas bermain softball dengan peraturan yang dimodifikasi, dengan gerakan melempar, menangkap bola, dan berlari

(2) Aktivitas bermain softball dengan peraturan yang dimodifikasi, dengan bermain melempar, memegang stick, memukul, menangkap bola, dan berlari cepat

Cara melakukannya:

- (a) Pemain dibagi berkelompok (pemain A sampai pemain pemain F).
- (b) Empat pemain perkelompok, masing-masing menempati posisinya, pemain kelompok A pemukul, pemain kelompok B pelambung (pitcher atau lambungan biasa), pemain kelompok C, D, E pelari, dan kelompok F penangkap dan pelempar.
- (c) Permainan dilakukan $\pm$ 2-3 menit, pemain B melambungkan bola pada pemain A, dan pemain A memukul, maka setelah bola dipukul pemain A lari ke C, D ke E, dan pemain E ke pemain B, sedangkan pemain B ke pemain A.
- (d) Perpindahan lari dilakukan dengan cepat sebelum bola dilempar ke O.
- (e) Lakukan seterusnya seperti gerakan pertama. Untuk pemain kelompok F dan O, mendapat giliran setelah permainan berakhir $\pm$ 2 - 3 menit.



Gambar 4.15 Aktivitas bermain sofbol dengan peraturan yang dimodifikasi, dengan bermain melempar, memegang *stick*, memukul, menangkap bola, dan berlari cepat

c. Kegiatan Alternatif

Guru dapat mengembangkan lagi bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran keterampilan gerak bermain sofbol menggunakan peraturan dimodifikasi, sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan demonstrasi dan komando. Jika penugasan dengan menggunakan lembar tugas tidak berjalan dengan baik, maka perlu didahului dengan demonstrasi/ menggunakan lembar peraga/atau media lain yang sesuai.

Refleksi:

- Lakukan aktivitas pembelajaran rancangan keterampilan bermain sofbol menggunakan peraturan dimodifikasi. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan melakukan gerakan (penilaian produk).

Setelah melakukan aktivitas pembelajaran rancangan keterampilan bermain sofbol menggunakan peraturan dimodifikasi, siswa diminta untuk merasakan otot-otot apa saja yang dapat teregang dan berkontraksi. Siswa diminta untuk menuliskan kesulitan-kesulitan, kesalahan-kesalahan, dan bagaimana cara memperbaikinya dalam melakukan aktivitas pembelajaran rancangan keterampilan bermain sofbol menggunakan peraturan dimodifikasi. Kemudian siswa diminta untuk melaporkan hasil capaian belajar yang diperoleh dalam buku catatan atau buku tugas kepada guru.

Catatan:

- Bagi siswa yang belum mampu mencapai batas kompetensi dalam melakukan aktivitas pembelajaran rancangan keterampilan bermain softball menggunakan peraturan dimodifikasi yang ditentukan oleh guru, maka minta remedial.
- Bagi siswa yang mampu mencapai atau melebihi batas kompetensi dalam melakukan aktivitas pembelajaran rancangan keterampilan bermain softball menggunakan peraturan dimodifikasi yang ditentukan oleh guru, maka lanjutkan pembelajaran pada materi yang lebih kompleks dan bervariasi.

Lembar Refleksi Diri (Sikap) Siswa

Sama dengan refleksi diri (sikap) pada aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak permainan bola basket.

**Lembar Refleksi Diri (Pengetahuan dan Keterampilan) Siswa
Cara Menyontren**

1. Isikan identitas siswa.
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom “Ya” jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap Siswa, dan “Tidak” jika belum sesuai.
3. Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.
4. Hitunglah jumlah jawaban “Ya”.
5. Lingkari kriteria Sangat Baik, Baik, atau Perlu Perbaikan sesuai jumlah “Ya” yang terisi.

Nama:

Kelas:

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya telah dapat menjelaskan pengertian keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul, dan bermain softball menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan benar.		
2.	Saya telah dapat menyebutkan berbagai jenis keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul, dan bermain softball menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan lengkap.		

3.	Saya telah dapat merinci cara melakukan keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul, dan bermain softball menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan lengkap dan benar.		
4.	Saya telah dapat memeragakan keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul, dan bermain softball menggunakan peraturan yang dimodifikasi secara terkontrol.		
5.	Saya telah dapat menjelaskan kesalahan-kesalahan dalam melakukan keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul, dan bermain softball menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan benar.		
Sangat Baik		Baik	Perlu Perbaikan
Jika > dari 3 pernyataan terisi "Ya"		Jika 3 pernyataan terisi "Ya"	Jika < dari 3 pernyataan terisi "Ya"

c) Kegiatan penutup (10 menit)

Sama seperti pada pertemuan pertama.

G. Asesmen Kompetensi

1. Asesmen Pengembangan Karakter (Dimensi Mandiri dan Gotong Royong)

Asesmen sikap didasarkan pada hasil refleksi sikap siswa dan pengamatan guru dengan menggunakan lembar observasi yang telah dilakukan pada proses pembelajaran di setiap aktivitas pembelajaran.

2. Asesmen Pengetahuan

Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen	Kriteria Asesmen
Tes Tulis	Pilihan ganda dengan 4 opsi	1. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut. a. Berdiri dengan sedikit kaki dibengkokkan ke bawah, hadapkan <i>glove</i> ke arah pelempar sebagai sasaran. b. Gerakkan badan ke arah datangnya bola, untuk melangkah ke depan, ke samping kiri/kanan badan.	Jawaban benar mendapatkan skor 1 dan salah 0.

		c. Lihatlah bola sampai dapat ditangkap dan yakin dikuasai. d. Tangkaplah bola dengan kantong <i>glove</i>, bukan dengan jari-jari tangan. e. Tangkaplah bola dengan kedua tangan, dengan tangan yang lain menutup bola dan kemudian dengan cepat siap bola dilemparkan pada sasaran yang lain. f. Redamlah tangkapan bola dari lemparan dengan menarik tangan atau <i>glove</i> ke arah badan agar bola tidak memantul ke luar. Pernyataan-pernyataan tersebut merupakan teknik menangkap bola softball dengan cara A. lurus B. bergulir di tanah C. lambung D. pemain <i>catcher</i> E. ke samping Kunci: A lurus	
	Uraian tertutup	1. Jelaskan cara melakukan keterampilan gerak menangkap bola bergulir di tanah permainan softball. Kunci: a. berdiri dengan kedua kaki di-buka selebar bahu. b. kedua lengan di depan siap menangkap bola. c. kedua lutut agak direndahkan. d. pandangan ke arah datangnya bola.	Mendapatkan skor; 4, jika seluruh urutan dituliskan dengan benar dan isi benar. 3, jika urutan dituliskan salah tetapi isi benar. 2, jika sebagian urutan dituliskan dengan benar dan sebagian isi benar.

		e. Saat bola datang mengelinding langkahkan kaki kiri ke depan, bersamaan kedua lutut agak direndahkan dan lengan kiri serta kanan dilulurkan di depan kaki kiri hingga glove mengarah datangnya bola.	1, jika urutan dituliskan salah dan sebagian besar isi salah.
--	--	--	---

3. Asesmen Keterampilan

a. Tes kinerja aktivitas merancang keterampilan gerak mengoper dan menangkap bola permainan softball.

1) Butir tes

Lakukan aktivitas keterampilan gerak mengoper dan menangkap bola permainan softball. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (asesmen proses) dan ketepatan melakukan gerakan (asesmen produk).

2) Petunjuk asesmen

Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap siswa menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

3) Rubrik asesmen keterampilan gerak

Contoh lembar asesmen proses gerak untuk perorangan (setiap siswa satu lembar asesmen).

Nama : _____ Kelas: _____

No	Indikator Esensial	Uraian Gerak	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Posisi dan Sikap Awal	Kaki		
		Badan		
		Lengan dan tangan		
		Pandangan mata		
2.	Pelaksanaan Gerak	Kaki		
		Badan		
		Lengan dan tangan		
		Pandangan mata		
3.	Posisi dan Sikap Akhir	Kaki		
		Badan		
		Lengan dan tangan		

		Pandangan mata		
Perolehan/Skor maksimum X 100% = Skor Akhir				

1) Pedoman penskoran

a) Penskoran

(1) Sikap awalan melakukan gerakan

Skor 3 jika:

- (a) pandangan mata ke arah datangnya bola.
- (b) badan sedikit dicondongkan ke depan dan berat badan terletak di antara kedua kaki.
- (c) lutut ditekuk, badan condong ke depan dan jaga keseimbangan.

Skor 2 jika : hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor 1 jika : hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar

(2) Sikap pelaksanaan melakukan gerakan.

Skor 4 jika:

- (a) bola didorong dari depan.
- (b) kedua lengan lurus ke depan.
- (c) badan dicondongkan ke depan.
- (d) pandangan mata tertuju pada lepasnya bola.

Skor 3 jika : hanya tiga kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor 2 jika : hanya dua sampai dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor 1 jika : hanya satu sampai dua kriteria yang dilakukan secara benar.

(3) Sikap akhir melakukan gerakan

Skor 3 jika:

- (a) badan tetap condong ke depan
- (b) pandangan mata tertuju pada lepasnya bola
- (c) kaki kiri ke depan dan kaki kanan di belakang.

Skor 2 jika : hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor 1 jika : hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.

b) Pengolahan skor

Skor maksimum: 10

Skor perolehan siswa: SP

Nilai keterampilan yang diperoleh siswa: $SP/10$.

c) Konversi jumlah ulangan dengan skor

Perolehan Nilai		Klasifikasi Nilai
Putera	Puteri	
..... > 32 kali	 > 27 kali	Sangat Baik
27 – 31 kali	22 – 26 kali	Baik
22 – 26 kali	17– 21 kali	Cukup
..... < 22 kali	 < 17 kali	Kurang

b. Tes kinerja aktivitas merancang keterampilan gerak mengoper dan menangkap bola permainan softball.

(1) Tahap pelaksanaan pengukuran

Penilaian hasil/produk keterampilan gerak memukul bola dilakukan siswa sebanyak 6 kali pukulan dengan cara:

- Mula-mula siswa berdiri dengan memegang penukul.
- Setelah petugas pengukuran memberi aba-aba “mulai” siswa mulai memukul bola yang dilambungkan oleh teman sebanyak 6 kali pukulan.
- Petugas menghitung hasil pukulan yang dapat dilakukan oleh siswa.
- Jumlah pukulan yang dilakukan dengan benar memenuhi persyaratan dihitung untuk diberikan skor.

(2) Konversi jumlah ulangan dengan skor

Perolehan Nilai		Klasifikasi Nilai
Putera	Puteri	
..... > Angka 42	 > Angka 32	Sangat Baik
Angka 32 – 41	Angka 27 – 31	Baik
Angka 22 – 31	Angka 12 – 26	Cukup
..... < Angka 22	 < Angka 12	Kurang

3. Umpan Balik

Umpan balik yang dilakukan oleh guru terhadap proses pembelajaran dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Guru harus memberikan penguatan, jika teridentifikasi ada pemahaman yang belum baik, ada hal yang perlu menjadi perhatian mengacu pada hasil refleksi.

H. Refleksi Guru

Refleksi yang dilakukan oleh guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi bisa digunakan untuk menentukan perlakuan kepada siswa, apakah remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaannya di dalam pembelajaran, tidak terpisah setelah pembelajaran. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru antara lain:

1. Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran.
3. Apa yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran tersebut.

I. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

Sama dengan konsep remedial pada aktivitas pembelajaran permainan bola basket.

2. Pengayaan

Sama dengan konsep pengayaan pada aktivitas pembelajaran permainan bola basket.

J. Interaksi dengan Orang Tua

Sama dengan konsep interaksi dengan orang tua pada aktivitas pembelajaran permainan bola basket.

K. Lembar Kegiatan Siswa

Tanggal :
Lingkup/materi pembelajaran :
Nama Siswa :
Fase/Kelas : F / XI

1. Panduan umum

- a. Pastikan peserta didik dalam keadaan sehat dan siap untuk mengikuti aktivitas pembelajaran.

- 
- b. Ikuti gerakan pemanasan dengan baik, sesuai dengan instruksi yang diberikan guru untuk menghindari cedera.
 - c. Mulailah kegiatan dengan berdo'a.
 - d. Selama kegiatan perhatikan selalu keselamatan diri dan keselamatan bersama.

2. Panduan aktivitas pembelajaran

- a. Bersama dengan teman, buatlah kelompok sejumlah maksimal 9 orang.
- b. Lakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak permainan softball secara berpasangan dengan temanmu satu kelompok.
- c. Perhatikan penjelasan berikut ini::

Cara bermain aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak permainan softball antara lain:

- 1) Keterampilan gerak posisi-posisi pemain permainan softball.
- 2) Keterampilan gerak formasi-formasi pemain permainan softball.
- 3) Konsep peraturan permainan dan modifikasi aktivitas permainan softball, serta mempraktikkan bermain softball dengan berbagai modifikasi.

L. Bahan Bacaan Siswa

- 1. Peraturan permainan softball yang standar. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.
- 2. Materi keterampilan gerak permainan softball. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.

M. Bahan Bacaan Guru

- 1. Teknik dasar permainan softball.
- 2. Bentuk-bentuk keterampilan gerak permainan softball.
- 3. Bentuk-bentuk permainan softball dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi.