

MODUL AJAR PJOK SMA FASE F KELAS XI PERMAINAN SOFTBALL

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:
Satuan Pendidikan	: SMA
Kelas / Fase	: XI (Sepuluh) - F
Mata Pelajaran	: PJOK
Prediksi Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit (3 Kali pertemuan)
Tahun Penyusunan	: 20 / 20

B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan gerak melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke *base*, dan mematikan lawan permainan *softball* sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase F adalah Mandiri dan Gotong Royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran mempraktikkan hasil rancangan permainan lapangan melalui permainan *softball*.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Lapangan permainan softball atau lapangan sejenisnya (lapangan bola voli atau halaman sekolah).
- Bola softball atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll).
- Pemukul softball atau sejenisnya (pemukul terbuat dari kayu)
- Glove atau sarung tangan sejenisnya (jika memungkinkan)
- Tiang hinggap/corong atau sejenisnya.
- Peluit dan stopwatch.

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

G. MATERI, MEDIA, DAN BAHAN AJAR

1. Materi Pokok Pembelajaran

a. Materi Pembelajaran Reguler

Aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke *base*, dan mematikan lawan permainan *softball* melalui fakta, konsep dan prosedur serta praktik/latihan:

- Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak formasi permainan softball.
- Aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak melempar dan menangkap permainan softball secara berpasangan, atau berkelompok.
- Aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak memukul bola dengan pemukul permainan softball secara berpasangan, atau berkelompok.
- Aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak berlari menuju base dalam permainan softball secara berpasangan atau kelompok.
- Aktivitas bermain softball dengan peraturan yang dimodifikasi, dengan gerakan melempar, menangkap bola, dan berlari.
- Aktivitas bermain softball dengan peraturan yang dimodifikasi, dengan bermain melempar, memegang stick, memukul, menangkap bola, dan berlari cepat.

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 peserta didik kembali. Materi dapat dimodifikasi dengan menambah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik. Setelah dilakukan identifikasi kelemahan peserta didik, guru dapat mengubah strategi dengan memasang peserta didik dan belajar dalam kelompok agar bisa saling membantu, serta berbagai strategi lain sesuai kebutuhan peserta didik.

c. Materi Pembelajaran Pengayaan

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

2. Media Pembelajaran

- a. Peserta didik sebagai model atau guru yang memperagakan aktivitas keterampilan gerak melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke base, dan mematikan lawan permainan softball.
- b. Gambar aktivitas keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke base, dan mematikan lawan permainan softball.
- c. Video pembelajaran aktivitas keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke base, dan mematikan lawan permainan softball.

3. Bahan Pembelajaran

- a. Buku Ajar.
- b. *Link* video (jika diperlukan)
- c. Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

dalam mempraktikkan hasil racangan keterampilan gerak dan fungsional permainan dan olahraga (melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke *base*, dan mematikan lawan) permainan *softball* sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai karakter 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. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik dapat memanfaatkan aktivitas keterampilan gerak permainan *softball* dalam kehidupan nyata sehari-hari. Contohnya:
 - Dengan bermain bola basket dapat membuat tubuh menjadi bugar dan sehat.
 - Dengan bermain bola basket dapat menyalurkan kelebihan energi dengan hal yang positif.
- Peserta didik dapat menerapkan makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam aktivitas keterampilan gerak permainan *softball* dalam kehidupan nyata sehari-hari, seperti sportifitas, gotong royong dll

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Mengapa peserta didik perlu menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil rancangan keterampilan gerak permainan softball?
- Jika peserta didik menjadi pemain softball yang handal apa saja yang bisa diperolehnya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERSIAPAN PEMBELAJARAN

- Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya.
- Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan permainan softball. c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
 - Lapangan permainan softball atau lapangan sejenisnya (lapangan bola voli atau halaman sekolah).
 - Bola softball atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll).
 - Pemukul softball atau sejenisnya (pemukul terbuat dari kayu)
 - Glove atau sarung tangan sejenisnya (jika memungkinkan)
 - Tiang hinggap/corong atau sejenisnya.
 - Peluit dan stopwatch.
 - Lembar Kegiatan Peserta Didik (student work sheet) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

KEGIATAN PENGAJARAN

A. KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
- Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat.
- Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
- Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
- Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik 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, penanaman karakter dan prestasi cabang olahraga softball.
- Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas hasil rancangan keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke base, dan mematikan lawan permainan softball.
- Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas keterampilan hasil rancangan 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: menunjukkan hasil rancangan keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke base, dan mematikan lawan permainan softball, menggunakan tes tertulis, dan kompetensi terkait keterampilan yaitu: mempraktikkan aktivitas keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke base, dan mematikan lawan permainan softball dalam bentuk yang sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi dengan menekankan pada pengembangan nilai-nilai karakter antara lain: gotong royong dan mandiri.
- Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk game antara lain:
 - Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok (peserta didik putra dan putri dibagi sama banyak). Kalau jumlah peserta didik 36 orang, maka satu kelompok terdiri dari 9 peserta didik.
 - Cara bermain: (1) Di masing-masing kelompok tunjuk satu orang sebagai penjaga melalui undian, (2) Penjaga memegang bola dan berusaha menyentuh bola ke badan pemain lain tetapi bola tidak boleh dilempar (3) Peserta lain berlari tidak boleh keluar dari area permainan untuk menghindari penjaga, apabila ada yang terkena sentuhan bola tersebut maka pemain tersebut bertukar peran sebagai penjaga. Pemain yang paling sering menjadi penjaga akan diberi hukuman di akhir permainan dengan bernyanyi.
 - Berdasarkan pengamatan guru pada game, dipilih sejumlah peserta didik yang dianggap cukup mampu untuk menjadi tutor bagi temannya dalam aktivitas berikutnya. Mereka akan mendapat anggota kelompok dari peserta didik yang

tersisa dengan cara berhitung sampai angka sejumlah peserta didik yang terpilih (misalnya 9 orang). Maka jika terdapat 36 peserta didik, setiap kelompok akan memiliki anggota 9 orang.

- Dalam pembelajaran ini disamping dapat mengembangkan elemen keterampilan gerak dan pengetahuan gerak, peserta didik juga diharapkan dapat mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila pada elemen Gotong Royong dan Mandiri 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. KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- Peserta didik melihat tayangan video, gambar atau model yang diperagakan oleh guru atau peserta didik.
- Peserta didik menerima dan mempelajari kartu tugas (task sheet) yang berisi perintah dan indikator tugas aktivitas keterampilan hasil rancangan keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke base, dan mematikan lawan permainan softball.
- Peserta didik melaksanakan tugas ajar sesuai dengan target waktu yang ditentukan guru untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran, yaitu: aktivitas hasil rancangan keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke base, dan mematikan lawan permainan softball. Secara rinci tugas ajar sebagai berikut:

AKTIVITAS 1

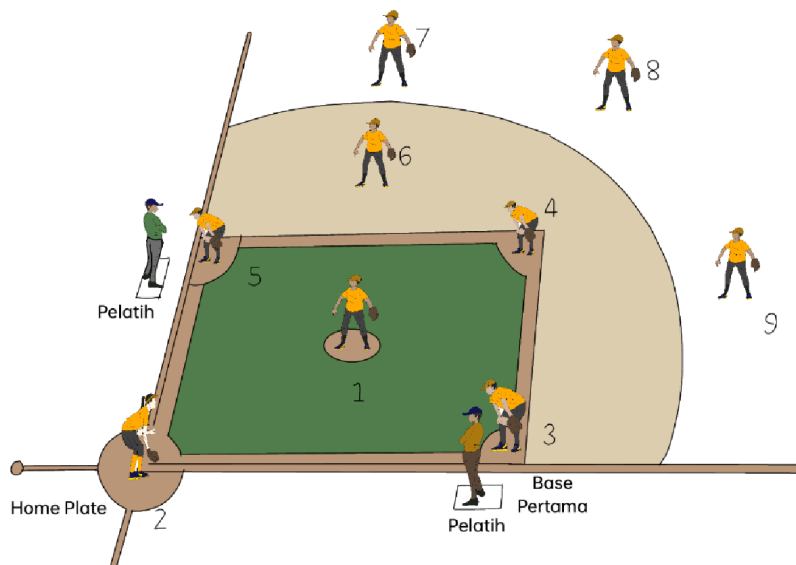
a) Fakta, Konsep dan Prosedur Aktivitas Pembelajaran Keterampilan Gerak Formasi Permainan Softball

Pengetahuan mengenai fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak formasi permainan *softball* dipelajari melalui membaca dan berdiskusi sesuai lembar tugas yang diberikan oleh guru. Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran formasi permainan *softball* sebagai berikut:

(1) Hakikat posisi-posisi pemain permainan *softball*

Posisi pemain merupakan syarat penting yang harus diketahui oleh setiap pemain dalam permainan *softball*. Karena posisi-posisi pemain merupakan kunci permainan untuk mendapatkan 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.

Posisi pemain bertahan antara lain: (1) *pitcher* (2) *catcher* (3) *first baseman*, (4) *second baseman*, (5) *third baseman*, (6) *shortstop*, (7) *left fielder*, (8) *centre fielder* (9) *right fielder* yang memiliki daerah dan tanggung jawab yang berbeda. Posisi-posisi pemain bertahan dalam permainan softball seperti terlihat pada gambar berikut ini:

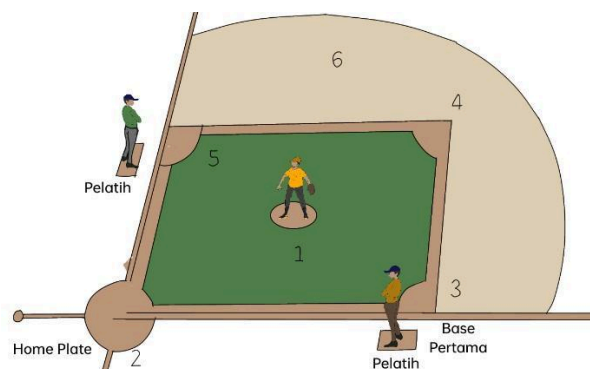


(2) Posisi-posisi penjagaan dalam lapangan permainan softball

(a) Posisi *pitcher*

Pitcher adalah seorang pelempar bola yang diarahkan kepada pemukul (*Batter*). Selain itu *pitcher* memiliki tugas lain yang menjadi tanggung jawabnya di daerah sekitar lingkaran yaitu daerah *pitcher* sampai dengan daerah *Homeplate*. Tugas-tugas posisi *pitcher* adalah sebagai berikut:

- 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.



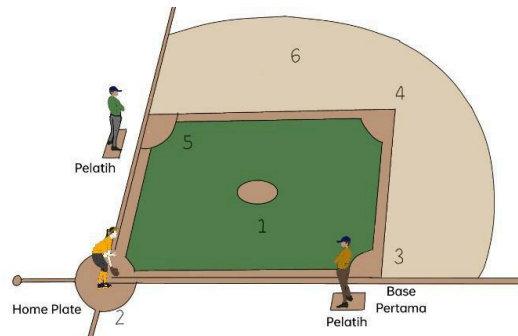
(b) Posisi *catcher*

Catcher akan bekerja lebih banyak melakukan tangkapan disamping menangkap lemparan *pitcher*. 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:

- Menjaga *home plate* untuk mematikan pelari dan membuat nilai.
- Menjaga pukulan *bunt* di sekitar *home plate*.

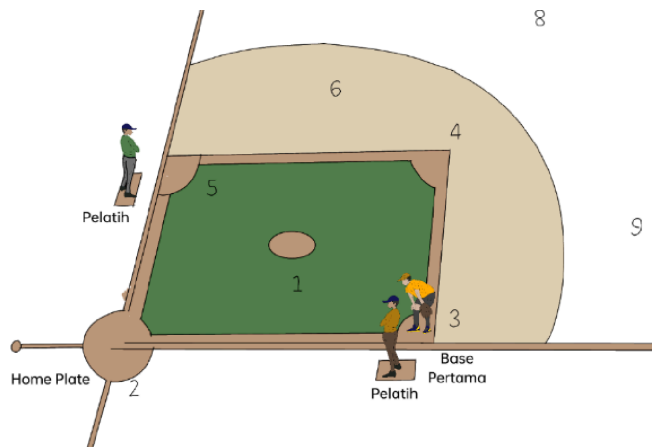
- Melempar bola ke base satu, dua, tiga untuk mematikan lawan.
- Membantu menjaga belakang base pertama.
- Menjaga pukulan bunt.



(c) 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 ke arah 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.

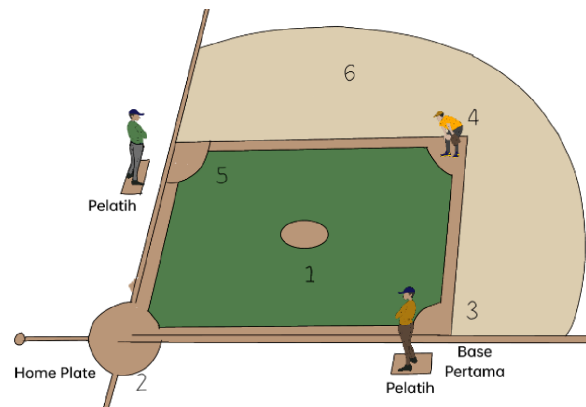


(d) Posisi *second baseman*

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).

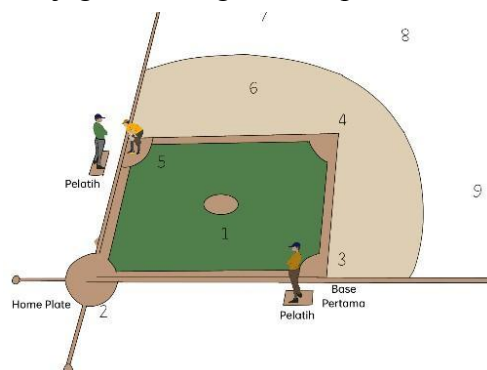
- Mengetuk (menyentuh pemain dengan bola) pelari yang bergerak dari base pertama ke base kedua.
- Mengetuk dan membuat mati terpaksa pemain yang berlari pada base kedua.
- Menjaga base pertama jika pukulan bunt pada saat First Baseman menjaga atau memugut bola.
- Meneruskan lemparan dari outfield ke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



(e) **Posisi *third baseman***

Third 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:

- 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.

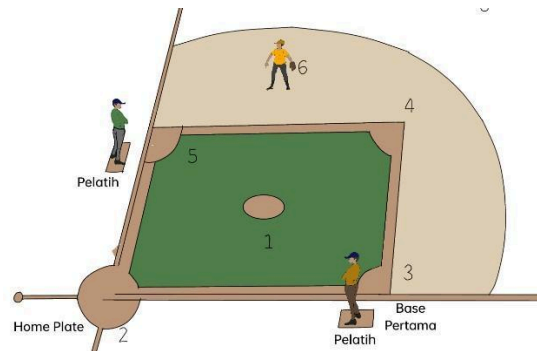


(f) **Posisi *shortstop***

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.

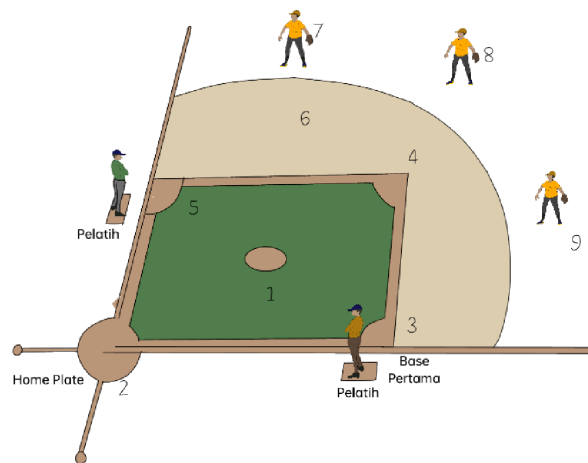


(g) Posisi-posisi penjagaan lapangan luar (*outfield*) permainan *softball*

Pemain *Outfield* merupakan bagian penting dalam tim saat bertahan. Pemain tersebut 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:

Posisi Pemain di daerah *outfield*

- *Left fielder* (7) (posisi sebelah kiri lapangan) daerah yang harus dikuasai adalah dari garis batas *base* ketiga sampai mendekati *base* kedua.
- *Center fielder* (8) (posisi pemain lapangan tengah) daerah yang harus dikuasai adalah bagian tengah dari garis batas tengah *outfield*.
- *Right fielder* (9) (posisi pemain sebelah kanan lapangan) daerah yang harus dikuasai adalah garis batas *base* pertama sampai *base* kedua.



Tugas pemain di daerah *outfield*

- **Posisi siap *outfield***

Selain mengetahui dan menempati posisi *outfield* masing-masing. Pemain juga harus mengetahui bagaimana cara menjaga bola hasil pukulan 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*.

- **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 dalam *glove* dan melemparkan nya ke posisi lain.

- **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*.

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

- **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 kesalahan komunikasi yang dapat mengakibatkan pemain lawan mendapatkan poin.

- **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*.

Peserta didik dapat mengembangkan lagi bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran keterampilan gerak formasi-formasi dalam permainan *Softball*, sesuai dengan kemampuan.

AKTIVITAS 2

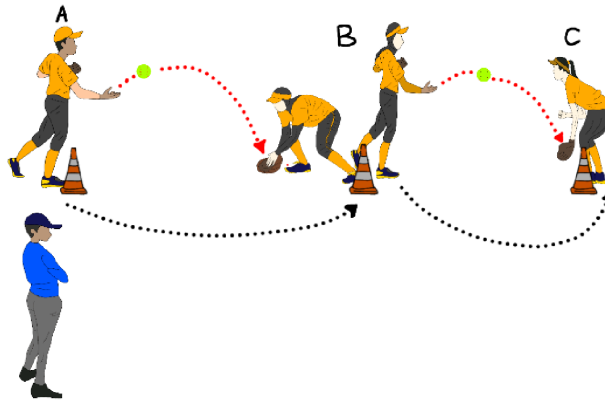
Setelah peserta didik melakukan aktivitas 1 pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak formasi-formasi permainan *softball*, dilanjutkan dengan mempelajari aktivitas 2 merancang keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul bola dan berlari ke *base* dalam permainan *softball*.

Pengetahuan mengenai fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul bola dan berlari ke *base* dalam permainan *softball* dipelajari melalui membaca dan berdiskusi sesuai lembar tugas yang diberikan oleh guru. Bentuk-bentuk aktivitas hasil rancangan keterampilan gerak melempar, menangkap, memukul bola dan berlari ke *base* dalam permainan *softball*, antara lain sebagai berikut:

a) Aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak melempar dan menangkap permainan softball secara berpasangan, atau berkelompok

Prosedur pelaksanaan:

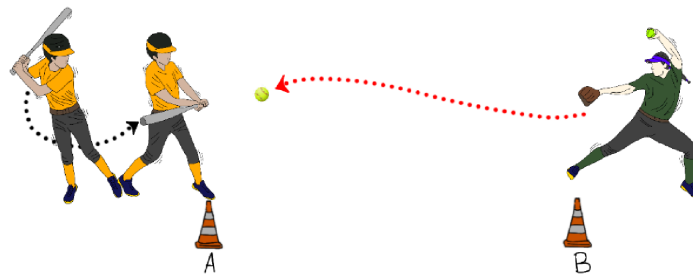
- Pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak lempar tangkap bola dengan lemparan ayunan atas, ayunan samping, bawah.
- Menangkap dengan gerakan menangkap bola lurus serta bola guling rendah.
- Pembelajaran dilakukan di tempat dalam formasi berbanjar dan berkelompok dalam pemain bergerak lari setelah melakukan lemparan.
- Pembelajaran ini dilakukan berpasangan atau kelompok, formasi berbanjar.



b) Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak memukul bola dengan pemukul permainan softball secara berpasangan, atau berkelompok

Prosedur pelaksanaan:

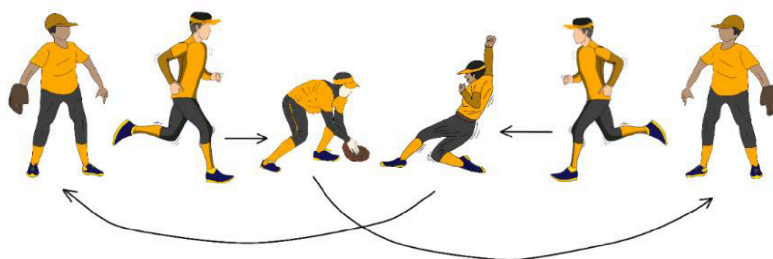
- Pemain berdiri berhadapan A dan B berjarak $\pm 3-4$ meter, A sebagai pemukul, dan B sebagai pelambung.
- Satu pasangan satu buah bola softball dipegang oleh B.
- Pemain B melambungkan bola ke A, dan A memukul bola, fokuskan teknik dasar gerakan memegang stick (tongkat), ayunan lengan, dan fokus terhadap sasaran bola.



c) Aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak berlari menuju base dalam permainan softball secara berpasangan atau kelompok

Prosedur pelaksanaan:

- Setelah bola dipukul, pemukul dan pelari segera berlari menuju base.
- Pembelajaran dilakukan di atas matras, secara berkelompok dengan formasi berbanjar.
- Pemain yang telah melakukan sliding dan membakar, bergerak berpindah tempat/posisi.
- Apabila memungkinkan pemukul/pelari dapat berlari menuju base berikutnya.



AKTIVITAS 3

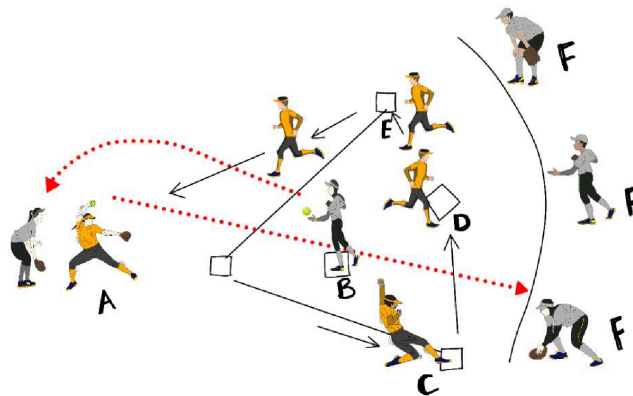
Setelah peserta didik melakukan aktivitas 1 dan 2 hasil rancangan keterampilan gerak formasi- formasi, menangkap, melempar dan memukul bola dalam permainan *softball*, dilanjutkan dengan mempelajari aktivitas 3 hasil rancangan keterampilan gerak bermain *softball* menggunakan peraturan dimodifikasi.

Pengetahuan mengenai fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak bermain *softball* menggunakan peraturan dimodifikasi dipelajari melalui membaca dan berdiskusi sesuai lembar tugas yang diberikan oleh guru. Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak bermain *softball* menggunakan peraturan dimodifikasi dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain sebagai berikut:

a) Aktivitas bermain Softball dengan peraturan yang dimodifikasi, dengan gerakan melempar, menangkap bola, dan berlari

Prosedur pelaksanaan:

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

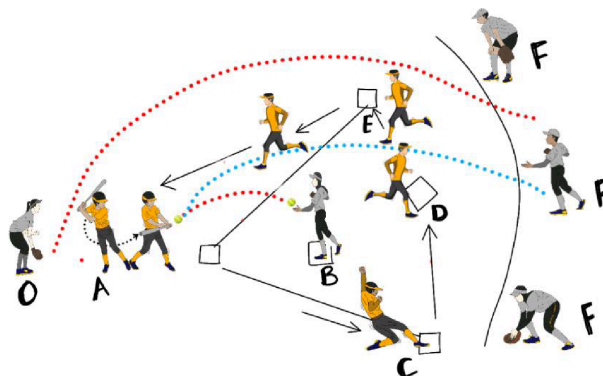


b) Aktivitas bermain softball dengan peraturan yang dimodifikasi, dengan bermain melempar, memegang stick, memukul, menangkap bola, dan berlari cepat

Prosedur pelaksanaan:

- Pemain dibagi berkelompok (pemain A sampai pemain F).
- 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.

- 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.
- Perpindahan lari dilakukan dengan cepat sebelum bola dilempar ke O.
- Lakukan seterusnya seperti gerakan pertama. Untuk pemain kelompok F dan O, mendapat giliran setelah permainan berakhir $\pm 2 - 3$ menit.
- Luas lapangan dapat disesuaikan, misalnya 4 x 6 m atau 8 x 9 m.



- Guru mengamati seluruh gerakan peserta didik secara individu maupun kelompok.
- Seluruh aktivitas hasil rancangan keterampilan gerak melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke base, dan mematikan lawan permainan softball peserta didik diawasi dan diberikan koreksi oleh guru apabila ada kesalahan gerakan.
- Peserta didik secara individu dan dan kelompok melakukan aktivitas hasil rancangan keterampilan gerak sesuai dengan koreksi oleh guru.
- Seluruh aktivitas hasil rancangan keterampilan gerak peserta didik setelah diberikan umpan balik diamati oleh guru secara individu maupun kelompok.
- Guru mengamati seluruh aktivitas hasil rancangan keterampilan gerak peserta didik secara seksama. Hasil belajar peserta didik dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran.

C. KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan, guru mempertanyakan apa manfaatnya.
- Guru dan peserta didik 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.
- Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya, kemandiriannya dan gotong royongnya selama pembelajaran permainan softball.
- Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas hasil rancangan keterampilan gerak melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke base, dan mematikan lawan permainan softball, hasilnya dijadikan sebagai tugas penilaian penugasan.
- Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.

- Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

E. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. Asesmen Sikap

Penilaian Pengembangan Karakter (Dimensi Mandiri dan Gotong Royong)

a. Petunjuk Penilaian (Lembar Penilaian Sikap Diri)

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

b. Rubrik Asesmen Sikap

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya membuat target penilaian yang realistis sesuai kemampuan dan minat belajar yang dilakukan.		
2.	Saya memonitor kemajuan belajar yang dicapai serta memprediksi tantangan yang dihadapi.		
3.	Saya menyusun langkah-langkah dan strategi untuk mengelola emosi dalam pelaksanaan belajar.		
4.	Saya merancang strategi dalam mencapai tujuan belajar.		
5.	Saya mengkritisi efektivitas diri dalam bekerja secara mandiri dalam mencapai tujuan.		
6.	Saya berkomitmen dan menjaga konsistensi dalam mencapai tujuan yang telah direncanakannya.		
7.	Saya membuat tugas baru dan keyakinan baru dalam melaksanakannya.		
8.	Saya menyamakan tindakan sendiri dengan tindakan orang lain untuk melaksanakan tujuan kelompok.		
9.	Saya memahami hal-hal yang diungkapkan oleh orang lain secara efektif.		
10.	Saya melakukan kegiatan kelompok dengan kelebihan dan kekurangannya dapat saling membantu.		
11.	Saya membagi peran dan menyelaraskan tindakan dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.		
12.	Saya tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya di masyarakat.		

13.	Saya menggunakan pengetahuan tentang sebab dan alasan orang lain menampilkan reaksi tertentu.		
14.	Saya mengupayakan memberi hal yang dianggap penting dan berharga kepada masyarakat.		
Sangat Baik		Baik	Perlu Perbaikan
Jika lebih dari 10 pernyataan terisi “Ya”		Jika lebih dari 8 pernyataan terisi “Ya”	Jika lebih dari 6 pernyataan terisi “Ya”

2. Asesmen Pengetahuan

Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen	Kriteria Penilaian
Tes Tulis	Pilihan ganda dengan 4 opsi	▪ Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut. a) berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu. b) kedua lengan di depan siap menangkap bola. c) kedua lutut agak direndahkan. d) pandangan ke arah datangnya bola. e) Saat bola datang menggelinding langkahkan kaki kiri ke depan, bersamaan kedua lutut agak direndahkan da lengan kiri serta kanan dilulurkan di depan kaki kiri hingga glove mengarah datangnya bola. f) Saat bola masuk, glove segera ditutup dengan tangan yang lain. ▪ 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: B. bergulir di tanah.	Jawaban benar mendapatkan skor 1 dan salah 0.
	Uraian tertutup	▪ Memahami tugas dan tanggung jawab sesuai dengan posisi pemain saat bermain <i>softball</i> merupakan sesuatu yang sangat penting dalam bermain apalagi dalam situasi	Mendapatkan skor; 4, jika seluruh

		bertahan, salah satu posisi pemain adalah pelempar/<i>pitcher</i>, jelaskan apa saja tugas <i>pitcher</i> dalam permainan <i>softball</i>! Kunci: 1) Menjaga <i>homeplate</i> dan mematikan pelari lawan yang akan membuat nilai. 2) Menjaga pukulan <i>Bunt</i> (pukulan dekat) di sekitar <i>homeplate</i>. 3) Melempar bola ke <i>base</i> satu, <i>base</i> dua atau <i>base</i> tiga untuk mematikan lawan. 4) Membantu menjaga daerah belakang <i>base</i> pertama.	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. 1, jika urutan dituliskan salah dan sebagian besar isi salah.
--	--	---	---

3. Penilaian Keterampilan

a. Tes kinerja aktivitas hasil rancangan keterampilan gerak melempar dan menangkap permainan softball

1) Butir Tes

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

2) Petunjuk Penilaian

Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan hasil rancangan keterampilan gerak yang diharapkan.

3) Rubrik Penilaian Keterampilan Gerak

Contoh lembar penilaian proses gerak untuk perorangan (setiap peserta didik satu lembar penilaian).

Nama :

Kelas :

No	Indikator Esensial	Uraian Gerak	Ya (1)	Tidak (0)
----	--------------------	--------------	--------	-----------

1.	Posisi dan Sikap Awal	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
2.	Pelaksanaan Gerak	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
3.	Posisi dan Sikap Akhir	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
Perolehan/Skor maksimum X 100% = Skor Akhir				

4) Pedoman penskoran

a) Penskoran

- Skor 1 jika: Peserta didik dapat melakukan 80% dari komponen gerakan sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir dengan benar.
- Skor 0 jika: Peserta didik kurang dari 80% melakukan komponen gerakan sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir dengan benar.

(1) Sikap awalan melakukan gerakan

- (a) Berdiri dengan sikap siap-siap melangkah maju, (b) tarik tangan ke arah belakang,
- (c) berat Badan bertumpu pada kaki belakang, dengan pandangan mata lurus ke arah sasaran.

(2) Sikap pelaksanaan melakukan gerakan

- (a) Pegang bola menggunakan jari-jari tangan,
- (b) bola dilempar ke depan melalui samping badan dengan ayunan lengan yang direndahkan,
- (c) pindahkan berat badan ke kaki depan,

(3) Sikap akhir melakukan gerakan

- (a) pandangan mata ke arah lepasnya/dorongan bola,
- (b) melangkahkan kaki belakang ke depan, dan bertumpu, (c) posisi badan rileks.

b) Pengolahan skor

Skor maksimum: 10

Skor perolehan peserta didik: SP

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik: $SP/10$.

- c) Lembar pengamatan penilaian keterampilan gerak melempar bola permainan softball.

Penilaian hasil keterampilan gerak melempar

Tahap pelaksanaan pengukuran

Penilaian hasil/produk keterampilan gerak melempar dilakukan peserta didik sebanyak 10 lemparan dengan dengan cara:

- (a) Mula-mula peserta didik berdiri dengan memegang bola.
 - (b) Setelah petugas pengukuran memberi aba-aba “mulai” peserta didik mulai melempar bola ke arah sasaran berjarak 13 meter.
 - (c) asisten menghitung jumlah lemparan bola tepat sasaran yang dapat dilakukan oleh peserta didik.
 - (d) Jumlah lemparan bola yang dilakukan dengan benar memenuhi persyaratan dan tepat sasaran dihitung untuk diberikan skor.
- d) Konversi jumlah ulangan dengan skor

Perolehan Nilai		Klasifikasi Nilai
Putra	Putri	
..... > 8 angka	 > 7 angka	Sangat Baik
6 – 8 angka	5 – 7 angka	Baik
3 – 5 angka	2 – 4 angka	Cukup
..... < 3 angka	 < 2 angka	Kurang

b. Tes kinerja aktivitas hasil rancangan keterampilan gerak memukul permainan softball

1) Butir Tes

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

2) Petunjuk Penilaian

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

3) Rubrik Penilaian Keterampilan Gerak

Sama dengan rubrik melempar dalam permainan *softball*.

4) Pedoman Penskoran

a) Penskoran

- Skor 0 jika: Peserta didik kurang dari 80% melakukan komponen gerakan sikap
- Skor 0 jika: Peserta didik kurang dari 80% melakukan komponen gerakan sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir dengan benar.

(1) Sikap awalan melakukan gerakan

- (a) ambil posisi sikap siap normal,
- (b) posisi badan menyamping dari arah datangnya bola,

- (c) kaki dibuka selebar bahu, lutut ditekuk, badan sedikit condong ke depan, (d) pandangan diarahkan lurus ke pitcher.
- (2) Sikap pelaksanaan melakukan gerakan
- berdiri tegak dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dalam kondisi rileks menyamping dari arah datangnya bola
 - kedua tangan memegang bat atau tongkat pemukul dengan ujung yang mengacung ke atas,
 - mengangkat tongkat pemukul ke arah samping sejajar dengan bahu dan badan dimiringkan bersamaan dengan datangnya bola,
 - tongkat pemukul diayunkan ke arah depan hingga sejajar dengan bahu sampai bola mengenai tongkat pemukul.
- (3) Sikap akhir melakukan gerakan
- Kedua tangan rileks menghadap ke arah belakang
 - badan menghadap ke arah laju bola.
- b) Pengolahan skor
- Skor maksimum: 10
- Skor perolehan peserta didik: SP
- Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik: SP/10.
- c) Lembar pengamatan penilaian keterampilan gerak memukul bola permainan softball.
- Penilaian hasil keterampilan gerak memukul
- Tahap pelaksanaan pengukuran
- Penilaian hasil/produk keterampilan gerak memukul dilakukan peserta didik selama 10 kali kesempatan dengan dengan cara:
- Mula-mula peserta didik berdiri dengan tongkat pemukul.
 - Setelah petugas pengukuran memberi aba-aba “mulai” peserta didik mulai memukul bola dibelakang garis.
 - Petugas menghitung bola yang dapat dipukul oleh peserta didik,
 - Jumlah bola yang berhasil dipukul dengan benar memenuhi persyaratan dihitung untuk diberikan skor/angka.
- d) Konversi jumlah ulangan dengan skor

Perolehan Nilai		Klasifikasi Nilai
Putra	Putri	
..... > 8 angka	 > 7 angka	Sangat Baik
6 – 8 angka	5 – 7 angka	Baik
3 – 5 angka	2 – 4 angka	Cukup
..... < 3 angka	 < 2 angka	Kurang

c. Tes kinerja aktivitas hasil rancangan keterampilan gerak lari menuju base permainan softball

- Butir Tes

Lakukan aktivitas hasil rancangan keterampilan berlari menuju *base* permainan *softball*. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan melakukan gerakan (penilaian produk).

2) Petunjuk Penilaian

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

3) Rubrik Penilaian Keterampilan Gerak

Sama dengan rubrik penilaian melempar dan memukul bola permainan *softball*.

4) Pedoman Penskoran

a) Penskoran

- Skor 0 jika: Peserta didik kurang dari 80% melakukan komponen gerakan sikap
- Skor 0 jika: Peserta didik kurang dari 80% melakukan komponen gerakan sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir dengan benar.

(1) Sikap awalan melakukan gerakan

- (a) pandangan mata ke arah base yang akan dituju. (b) Posisi awal kaki bertumpu pada salah satu,

(2) Sikap pelaksanaan melakukan gerakan

- (a) Berlari cepat dengan tumpuan ujung kaki,
- (b) ayunan lengan tidak tegang, badan condong ke depan dan paha diangkat tinggi,
- (c) pandangan mata tetap ke arah base yang dituju,
- (d) melakukan sliding dengan meluncurkan badan untuk mencapai ke base yang tuju.

(3) Sikap akhir melakukan gerakan

- (a) Kaki menginjak base, kemudian berdiri dengan posisi rileks.

b) Pengolahan skor

Skor maksimum: 10

Skor perolehan peserta didik: SP

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik: $SP/10$.

c) Lembar pengamatan penilaian keterampilan gerak berlari menuju base bola permainan softball.

Penilaian hasil keterampilan gerak

Tahap pelaksanaan pengukuran

Penilaian hasil/produk keterampilan gerak berlari menuju base dilakukan peserta didik sebanyak 2 kali kesempatan dengan dengan cara:

- (a) Mula-mula peserta didik berdiri di belakang tanda.
- (b) Setelah petugas pengukuran memberi aba-aba “mulai” peserta didik mulai berlari cepat menuju base berjarak 18-19 meter.
- (c) Petugas menghitung waktu dari mulai sampai menginjak base.
- (d) Catatan waktu terbaik dari dua kali kesempatan sebagai hasil pencapaian.

d) Konversi jumlah ulangan dengan skor

Perolehan Nilai		Klasifikasi Nilai
Putera	Puteri	
..... < 2,4 detik	 < 2,7 detik	Sangat Baik
2,4 – 2,7 detik	2,7 – 3,2 detik	Baik
2,8 – 3,2 detik	3,3 – 3,8 detik	Cukup
..... > 3,2 detik	 > 3,8 detik	Kurang

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Pengayaan diberikan oleh guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik pada setiap aktivitas pembelajaran, nilai yang dicapai melampaui kompetensi yang telah ditetapkan oleh guru. Pengayaan dilakukan dengan cara menaikkan tingkat kesulitan permainan dengan cara mengubah jumlah pemain, memperketat peraturan, menambah alat yang digunakan, serta menambah tingkat kesulitan tugas keterampilan yang diberikan.

2. Remedial

Remedial dilakukan oleh guru terintegrasi dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan intervensi yang sesuai dengan level kompetensi peserta didik dari mana guru mengetahui level kompetensi peserta didik. Level kompetensi diketahui dari refleksi yang dilakukan setiap kali pembelajaran. Remedial dilakukan dengan cara menetapkan atau menurunkan tingkat kesulitan dalam materi pembelajaran.

G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

1. Refleksi Peserta Didik

Pada setiap 2 topik dan di akhir aktivitas pembelajaran peserta didik ditanya tentang:

- Apa yang sudah dipelajari.
- Dari apa yang sudah dipelajari apa yang sudah dikuasai.
- Kesulitan-kesulitan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan *softball*.
- Kesalahan-kesalahan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan *softball*.
- Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan *softball*.

Contoh Format Refleksi.

Setelah peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan *softball*, peserta didik diminta untuk menuliskan kesulitan-kesulitan, kesalahan-kesalahan, dan bagaimana cara memperbaikinya

dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Kemudian laporkan hasil capaian belajar yang diperoleh dalam buku catatan atau buku tugas kepada guru.

No	Aktivitas Pembelajaran	Hasil Refleksi	
		Tercapai	Belum Tercapai
1	Aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan <i>softball</i> *)		
2	Menunjukkan nilai-nilai karakter profil Pelajar Pancasila pada elemen mandiri dan gotong royong dalam proses aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan <i>softball</i> .		

*) Materi disesuaikan dengan pokok bahasan.

Catatan:

- Bagi peserta didik yang belum mampu mencapai batas kompetensi dalam aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan softball yang ditentukan oleh guru, maka diminta remedial.
- Bagi peserta didik yang mampu mencapai atau melebihi batas kompetensi dalam aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan softball yang ditentukan oleh guru, maka lanjutkan pembelajaran pada materi yang lebih kompleks dan bervariasi.

2. Refleksi Guru

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

- a. Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik?
- b. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan softball.
- c. Apa yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan softball tersebut.
- d. Bagaimana keterlibatan peserta didik dalam proses aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan softball tersebut.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Siswa :
Tanggal :
Materi Pembelajaran :
Fase/Kelas : F / XI

1. Panduan umum

- Pastikan Kalian dalam keadaan sehat dan siap untuk mengikuti aktivitas pembelajaran.
- Ikuti gerakan pemanasan dengan baik, sesuai dengan instruksi yang diberikan guru untuk menghindari cedera.
- Mulailah kegiatan dengan berdo'a.
- Selama kegiatan perhatikan selalu keselamatan diri dan keselamatan bersama.

2. Panduan aktivitas pembelajaran

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

Cara bermain aktivitas pembelajaran hasil rancangan keterampilan gerak permainan softball antara lain:

- Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak formasi permainan softball.
- Aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak melempar dan menangkap permainan softball secara berpasangan, atau berkelompok.
- Aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak memukul bola dengan pemukul permainan softball secara berpasangan, atau berkelompok.
- Aktivitas pembelajaran merancang keterampilan gerak berlari menuju base dalam permainan softball secara berpasangan atau kelompok.
- Aktivitas bermain softball dengan peraturan yang dimodifikasi, dengan gerakan melempar, menangkap bola, dan berlari.
- Aktivitas bermain softball dengan peraturan yang dimodifikasi, dengan bermain melempar, memegang stick, memukul, menangkap bola, dan berlari cepat.

- Lakukan refleksi aktivitas pembelajaran dengan mengisi di bawah ini!

Bentuk Pembelajaran	Kesulitan yang sering dialami	Kesalahan yang sering dilakukan	Cara memperbaiki kesalahan tersebut
Aktivitas keterampilan gerak melempar dan menangkap bola <i>softball</i>			

Aktivitas keterampilan gerak memukul bola <i>softball</i>			
Aktivitas keterampilan gerak bermain <i>softball</i>			

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Bahan Bacaan Peserta Didik

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

2. Bahan Bacaan Guru

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

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

- Softball* merupakan salah satu jenis olahraga yang menggunakan bola bola kecil. Asal dari olahraga *softball* ialah di Benua Amerika atau lebih tepatnya di negara Amerika Serikat. Untuk melakukan gerakan-gerakan *softball* secara baik diperlukan kemampuan dasar fisik yang memadai. Dengan kondisi fisik yang baik akan memudahkan melakukan gerakan- gerakan yang lebih sulit (kompleks).
- Pitcher** = pelempar bola.
- Pelempar bola adalah pemain yang bertugas melempar bola dengan berdiri diatas *plate*, pelempar bola akan melempar sekuat tenaga ke arah penangkap bola, ketika melempar bola akan diarahkan ke posisi zona *strike* (*strike zone*).
- Catcher** = penangkap bola.
- Penangkap bola adalah pemain yang bertugas menangkap bola lemparan bola dari *pitcher* yang gagal dipukul oleh *batter*.
- Batter** adalah pemukul bola.
- baseman** = penjaga *base*.
- First baseman* merupakan pemain yang bertugas diantara *Home Plate* dan *base* pertama, serta diantara *base* pertama dan *base* kedua.
- Second baseman* merupakan pemain yang bertugas di posisi penjagaan yang berada kira-kira ditengah antara *base* pertama dan *base* kedua.

- *Third baseman* merupakan pemain yang bertugas di tengah garis batas base tiga sampai di belakang posisi *Shortstop* dan daerah bagian dalam *left fielder*.
- Posisi *Shortstop* merupakan pemain yang bertugas di daerah di sekitar *base* kedua sampai dengan *base* ketiga dan daerah sekitar posisi depan bagian *outfield*.
- Pemain *Outfield* merupakan bagian yang penting dalam tim yang bertahan. Pemain tersebut ternyata menjaga daerah batas dekat garis batas lapangan dengan daerah lapangan yang luas, yang terdiri dari pemain *left fielder*, *center fielder* dan *right fielder*.

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mahendra, *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA/SMK Untuk Kelas XI* : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI, Jakarta : 2022
- Agus Mahendra, *Buku Untuk Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA/SMK Untuk Kelas XI* : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI, Jakarta : 2022
- Muhajir. 2017. *Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, untuk SMA/MA Kelas XI. Jakarta: PT. Erlangga.
- Muhajir. 2017. *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, untuk SMA/MA Kelas XI. Jakarta: PT. Erlangga.
- Muhajir. 2020. *Belajar dan Berlatih Permainan Bola Basket*. Bandung: Sahara Multi Trading.
- Tim penyusunan Bahan Ajar. 2010. *Buku Bahan Ajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Bogor: PPPPTK Penjas & BK.

Memeriksa dan Menyetujui,

Kepala Sekolah

....., 20

Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.