



KARONBALL

Modifikasi Permainan *Softball*
Untuk Anak Usia Kanak-kanak

Permainan Karonball merupakan hasil dari modifikasi permainan dari beberapa permainan yaitu kasti, rounders dan softball. Permainan ini dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan terkait permainan softball bagi anak usia kanak-kanak. Permainan ini secara keseluruhan mempunyai tingkat kesesuaian jika diterapkan bagi anak usia kanak-kanak. Adapun kesesuaiannya adalah sesuai dengan karakteristik anak usia kanak-kanak yang pada masa perkembangannya sedang dalam taraf perkembangan sosialisasi, hal ini dikarenakan permainan karonball merupakan permainan beregu yang jelas didalamnya termuat unsur kerjasama antara pemain satu dengan pemain yang lainnya sehingga dibutuhkan kemampuan siswa untuk berinteraksi secara sosial dengan teman satu regunya. Permainan karonball juga termasuk permainan yang menggembirakan dan aman dilakukan oleh anak-anak dikarenakan dari hasil kuesioner yang diberikan ke anak usia kanak-kanak dengan jumlah 102 siswa menyatakan bahwa permainan ini 100% menyenangkan dan anak tidak takut untuk melakukan permainan ini dengan kata lain permainan karonball aman dilakukan oleh anak.



ISBN : 978-602-4961-51-8



UNY Press

Jl. Gejayan, Gg. Alamanda, Komplek Fakultas Teknik UNY
Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp: 0274 - 589346
E-Mail: unypenerbitan@uny.ac.id

Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI)
Anggota Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia (APPTI)

Hedi Ardiyanto Hermawan

KARONBALL

Modifikasi Permainan *Softball*
Untuk Anak Usia Kanak-kanak



KARONBALL
Modifikasi Permainan *Softball*
Untuk Anak Usia Kanak-kanak



KARONBALL

Modifikasi Permainan Softball
untuk Anak usia Kanak-kanak



Hedi Ardiyanto Hermawan



Karonball: Modifikasi Permainan Softball untuk Anak usia Kanak-kanak

© Hedi Ardiyanto Hermawan

Cetakan I, Juni 2020

Penulis : Hedi Ardiyanto Hermawan

Penyunting Bahasa : Shendy Amalia

Tata Letak : Fathoni

Cover : Ngadimin

Diterbitkan dan Dicetak oleh:

UNY Press

Jl. Gejayan, Gg. Alamanda, Komplek Fakultas Teknik UNY
Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta 55281

Telp. : 0274-589346

Mail : unypenerbitan@uny.ac.id

Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI)

Anggota Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia (APPTI)

ISBN : 978-602-4981-51- 8

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

PRAKATA

PUJI dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya buku Karonball: Modifikasi Permainan *Softball* untuk Anak Usia Kanak-Kanak dapat terselesaikan. Buku ini disusun sebagai salah satu dari hasil penelitian dan pengembangan.

Buku permainan ini disusun untuk membantu praktisi olah-raga permainan untuk mengenalkan permainan *softball* mulai dari anak usia kanak-kanak. Permainan ditujukan untuk mengenalkan permainan *softball* bagi anak usia kanak-kanak dengan memodifikasi menggunakan permainan-permainan yang sudah memasyarakat yaitu kasti dan *rounders* dan juga memasukan beberapa peraturan permainan *softball* di dalamnya. Permainan *softball* merupakan permainan yang belum memasyarakat dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang ada. Keterbatasan-keterbatasan tersebut di antaranya adalah sarana dan prasarana yang masih sulit didapatkan. Dengan permainan karonball, permainan *softball* dapat dikenalkan dengan lebih mudah dikarenakan sarana prasarananya menggunakan sarana pra-sarana yang sudah dimodifikasi dari permainan-permainan kasti dan *rounders*.

Dengan demikian diharapkan buku ini menjadi pegangan untuk dapat mengenalkan permainan *softball* bagi anak usia kanak-kanak.

Yogyakarta, Juni 2020

Hedi Ardiyanto Hermawan

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II JENIS PERMAINAN OLAHRAGA SERTA MANFAATNYA BAGI PENINGKATAN KESEGARAN JASMANI ANAK	9
A. Permainan <i>Softball</i>	9
B. Permainan Kasti	15
C. Permainan <i>Rounders</i>	22
D. Karakteristik Anak Usia Kanak-kanak	26
E. Hakikat, Klasifikasi, dan Manfaat Permainan	29
F. Pemilihan dan Modifikasi Permainan	34
BAB III PERATURAN PERMAINAN KARONBALL	39
DAFTAR PUSTAKA	75
PROFIL PENULIS	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lapangan Karonball	65
Lampiran 2. Peralatan Karonball	67
Lampiran 3. Teknik Bermain Karonball	69
Lampiran 4. Lembar Pencatatan Poin	73

BAB I



Pendahuluan

PERMAINAN merupakan suatu aktivitas yang bisa dilakukan oleh semua orang baik anak-anak hingga orang dewasa. Permainan merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan dan cenderung merupakan kebutuhan dasar. Para ahli juga mengatakan bahwa anak-anak identik dengan bermain karena hampir semua hidupnya tidak lepas dari bermain. Bermain mempunyai banyak pengaruh yang dihasilkan terhadap tubuh seperti yang disampaikan oleh Agus Mahendra dalam Thobroni (2005:42) yang mengemukakan bahwa bermain dapat menimbulkan keceriaan, relaksasi, kelincahan, dan harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah dan cenderung melakukan gerakan-gerakan tanpa paksaan dan hambatan.

Bermain adalah kegiatan pokok dan penting untuk anak karena bermain bagi anak memiliki nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Dengan kata lain, bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan anak kelak di kemudian hari. Melalui bermain, anak mendapatkan berbagai pengalaman untuk mengenal dunia sekitarnya. Dengan stimulasi bermain pula anak dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya, sehingga memberikan dasar yang kokoh dan kuat bagi pemecahan kesulitan hidupnya di kemudian hari.

Kegiatan bermain berlangsung dalam jenis tertentu dengan tingkat yang berbeda-beda. Anak adalah pemimpin alami bagi permainan mereka sendiri. Perkembangan anak dapat didukung melalui penataan lingkungan bermain yang baik. Oleh karena itu, perlu kiranya dilakukan berbagai usaha optimalisasi untuk menyajikan kegiatan bermain yang kondusif yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Orangtua dan praktisi olahraga perlu memahami hakikat bermain dan permainan yang meliputi makna bermain, berbagai jenis permainan, tahapan bermain anak, syarat bermain yang baik bagi perkembangan anak, serta bagaimana contoh-contoh kegiatan bermain dan permainan yang disenangi dan dapat dilakukan oleh anak.

Bermain bagi anak-anak merupakan kegiatan yang sangat mutlak dibutuhkan sebab dunia anak adalah dunia bermain, bagaimana mereka memahami dunianya adalah melalui bermain. Menurut pendapat Sudono (2003: 65), bermain adalah pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak dan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi anak itu sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Para ahli psikologi anak menekankan pentingnya bermain bagi anak. Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan yang alami dan sangat berarti. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan lingkungan.

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Hurlock (1993: 22), bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain juga dapat dikatakan sebagai aktivitas yang menggembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan. Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dengan kegiatan tersebut anak mendapatkan kebahagiaan dan ke-

gembiraan. Bennett mengemukakan bahwa permainan mempunyai fungsi pendidikan dan perkembangan karena memungkinkan anak untuk mengendalikan perilaku mereka dan menerima keterbatasan di dunia nyata serta melanjutkan perkembangan ego dan pemahaman atas realitas.

Bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak. Bermain juga merupakan kebutuhan yang esensial bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup.

Untuk menentukan aktivitas permainan yang akan diberikan pada masa kanak-kanak, maka perlu mengetahui karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia tersebut. Masa kanak-kanak pada umumnya berusia pada rentang 10-12 tahun. Menurut Hurlock (1978: 38) pada masa akhir masa kanak-kanak (6-13 tahun pada anak perempuan dan 12 tahun pada anak laki-laki) adalah periode di mana terjadi kematangan seksual dan masa remaja dimulai. Perkembangan utama ialah sosialisasi. Ini merupakan usia sekolah atau usia kelompok. Dari pengertian ini jelas bahwa pada usia 10-12 tahun memiliki perkembangan utama pada kehidupan sosial. Selain perkembangan sosial, anak usia 10-12 juga memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan yang lain. Pendapat lain dikemukakan oleh Da Vies (2011: 380-383) yang menyatakan bahwa karakteristik anak usia 10-12 tahun meliputi: (a) perkembangan sosial, yaitu: (1) kesadaran secara psikologis dengan orang lain (usia 8-10 tahun), (2) kemampuan untuk memegang dua sudut

pandang yang bertentangan dalam pikiran pada waktu yang sama, dan (3) pemahaman yang lebih jelas tentang emosi dan nuansa emosional dalam diri dan orang lain, (b) perkembangan bahasa dan komunikasi yaitu: (1) memahami permainan kata, lelucon, kiasan, metafora (usia 8-10 tahun), (2) pada anak perempuan terjadi perkembangan untuk mengartikulasikan dan membagikan keprihatinan emosional kompleks, dan (3) perkembangan bermain dan fantasi, yaitu terjadi perkembangan minat dan kemampuan dalam *game* yang melibatkan perencanaan dan strategi, (c) kemampuan kognitif, yaitu pada usia 10 terjadi peningkatan kapasitas untuk melihat pemandangan yang bertentangan dan mentoleransi ambivalensi meningkatkan *self-control*, dan (d) perkembangan moral pembangunan yaitu pengakuan kebutuhan untuk menyeimbangkan pengakuan prestasi dengan kebajikan

Karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak, baik pertumbuhan fisik, maupun mental emosionalnya, yang telah disebutkan di atas, sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh guru Penjas dalam menentukan jenis aktivitas fisik atau olahraga yang akan diberikan. Apabila jenis aktivitas fisik atau olahraga yang diberikan tidak sesuai dengan karakteristik anak tersebut, maka aktivitas fisik atau olahraga yang diberikan tidak akan berpengaruh positif terhadap perkembangan dan bisa memberikan hasil yang berlawanan dengan tujuan atau sasaran yang akan dicapai. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan aktivitas fisik di antaranya adalah penetapan materi dan penetapan aktivitas fisik. Dalam penetapan materi, menurut Metzler (2000: 58-59) mencakup: (1) pendidikan gerak, (2) keterampilan-keterampilan pokok, (3) konsep dan pendidikan kesehatan, dan (4) dasar permainan.

Cakupan olahraga permainan menurut Depdiknas (2003: 10) meliputi permainan bola kecil dan permainan bola besar. Permainan bola kecil di antaranya adalah kasti, *kippers*, *rounders*, bola

bakar, *softball*, dan *baseball*, sedangkan untuk permainan bola besar di antaranya adalah sepakbola, bola voli, dan bola basket. Dari cakupan tersebut kasti, dan *rounders* merupakan permainan yang sudah cukup dikenal oleh anak-anak. Permainan kasti merupakan salah satu jenis permainan yang sangat digemari dan sangat populer oleh sebagian besar siswa tingkat sekolah dasar. Ketertarikan pada permainan kasti dikarenakan olahraga tersebut cukup menyenangkan dan sudah dikenal masyarakat, dapat dimainkan baik oleh laki-laki, perempuan, orang dewasa maupun anak-anak. Permainan kasti ialah permainan beregu yang menggunakan bola dan pemukul serta beberapa peralatan lain, serta mengutamakan penguasaan teknik, dalam hal ini adalah seperti teknik melempar bola kasti, menangkap bola kasti, memukul bola kasti, dan berlari.

Rounders merupakan olahraga yang dilakukan secara tim atau beregu. Setiap team terdiri atas 12 pemain inti dan berapa pemain cadangan. *Rounders* termasuk dalam permainan bola kecil. *Ronders* biasanya dilakukan dalam pembelajaran pada siswa kelas atas. *Ronders* terbagi menjadi beberapa *ining* atau babak. *Rounders* merupakan kegiatan jasmani yang terdiri atas gerakan-gerakan dinamis dan harmonis. Permainan *rounders* juga merupakan permainan yang sangat menyenangkan dan tidak terlalu membahayakan bagi peserta didik. Cara mematikan lawan tidak boleh dilemparkan, tetapi hanya dengan membakar *base* dan mengetik atau menyentuh badan pemain yang akan ke *base* berikutnya. Dimainkan secara baik dan benar, dan memahami peraturan-peraturan dalam permainan *rounders*, maka permainan *rounders* akan menarik.

Softball merupakan permainan lain yang masuk dalam permainan bola kecil lainnya. Permainan ini merupakan perkembangan dari olahraga sejenis, yaitu *Baseball*. Bola *Softball* saat ini berdiameter 28-30 cm; bola tersebut dilempar oleh seorang pe-

lempar bola (*Pitcher*) dan menjadi sasaran pemain lawan, yaitu pemukul bola dengan menggunakan tongkat pemukul (*batt*). Terdapat sebuah regu yang berjaga (*defensif*) dan tim yang memukul (*offensif*). Tiap tim berlomba mengumpulkan angka (*run*) dengan cara memutari tiga seri marka (*base*) pelari hingga menyentuh marka akhir yaitu *home plate*. Dalam permainan *softball* ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain agar permainan dapat berlangsung dengan baik. Teknik dasar tersebut melempar, menangkap, memukul, lari ke *base* dan meluncur.

Permainan *softball* merupakan permainan yang menarik dan sudah mempunyai induk organisasi secara Internasional. Namun demikian, permainan ini masih belum banyak dikenal dan diketahui cara bermainnya dikarenakan mahalnya alat dan kurangnya sarana dan prasana yang memadai. Keterbatasan-keterbatasan yang ada mengakibatkan kecil kemungkinan untuk bisa melakukan permainan ini dengan baik apalagi pada anak usia kanak-kanak. Oleh karena itu, perlu dipikirkan adanya permainan modifikasi yang dapat mengakomodir permainan *softball* namun masih terkait dengan permainan-permainan yang lain yang sudah cukup memasyarakat seperti kasti dan *rounders*.

Untuk mengenalkan permainan *softball* mulai dari usia kanak-kanak perlu membuat pengembangan model permainan *softball* dengan memodifikasi permainan ini sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia kanak-kanak. Hal ini dikarenakan secara fisik maupun mental anak usia kanak-kanak belum mengalami kematangan sehingga belum mampu melakukan permainan sesungguhnya seperti yang dilakukan oleh orang dewasa. Untuk itu pemberian permainan *softball* harus dilakukan dengan bentuk yang berbeda, yaitu dibuat secara sederhana, namun dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan sebagai hasil modifikasi permainan yang sesungguhnya.

Modifikasi dapat dilakukan dengan alat dan fasilitas yang digunakan, peraturan, dan jumlah pemain yang terlibat. Menurut Thomson (1991) (Sridadi, 2009: 47) mengubah peraturan untuk disesuaikan dengan kemampuan anak, justru akan dengan cepat meningkatkan proses belajar dan kegemaran melakukan aktivitas tersebut. Hal ini dilakukan dengan harapan agar anak-anak mencapai kepuasan dan kegembiraan. Selain itu, cara-cara memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktivitas pembelajaran yang diberikan mulai dari awal hingga akhir pelajaran. Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000: 2) beberapa aspek analisis modifikasi tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang: tujuan, karakteristik materi, kondisi lingkungan, dan evaluasinya.

Permainan Karonball merupakan hasil dari modifikasi permainan yang dapat digunakan untuk mengajarkan permainan *softball* bagi anak usia kanak-kanak. Permainan ini secara keseluruhan memiliki tingkat kesesuaian jika diterapkan bagi anak usia kanak-kanak. Adapun kesesuaiannya adalah sesuai dengan karakteristik anak usia kanak-kanak yang pada masa perkembangannya sedang dalam taraf perkembangan sosialisasi, hal ini dikarenakan permainan karonball merupakan permainan beregu yang jelas di dalamnya termuat unsur kerjasama antara pemain satu dengan pemain yang lainnya sehingga dibutuhkan kemampuan siswa untuk berinteraksi secara sosial dengan teman satu regunya. Permainan karonball juga termasuk permainan yang menggembirakan dan aman dilakukan oleh anak-anak dikarenakan dari hasil kuesioner yang diberikan ke anak usia kanak-kanak dengan jumlah 102 siswa menyatakan bahwa permainan ini 100% menyenangkan dan anak tidak takut untuk melakukan permainan ini dengan kata lain permainan karonball aman dilakukan oleh anak. □

BAB II



Jenis Permainan Olahraga dan Manfaatnya bagi Peningkatan Kesegaran Jasmani Anak

A. Permainan Softball

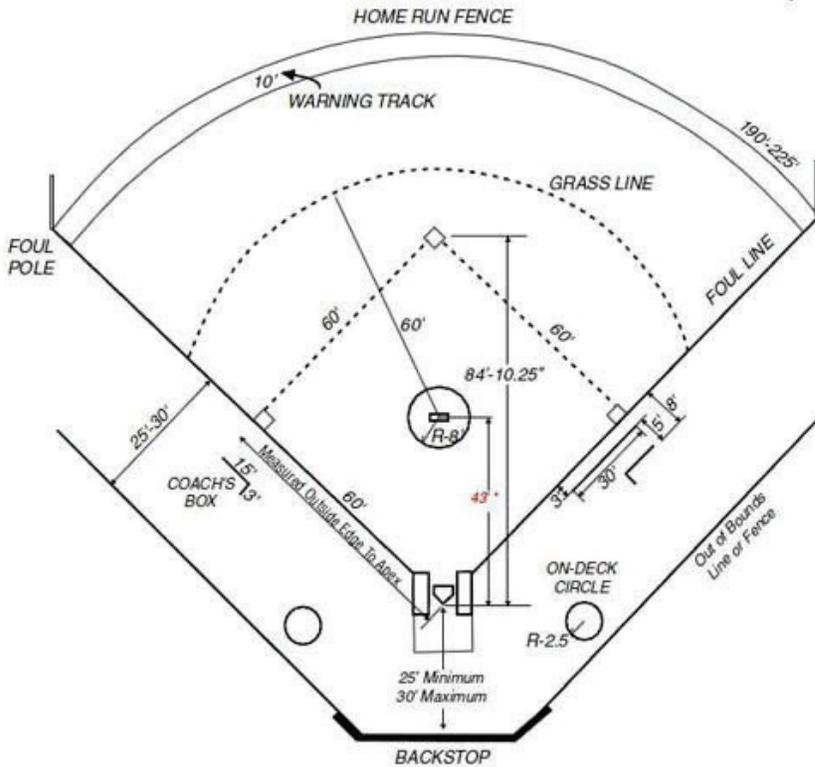
Permainan *softball* merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh sembilan orang pemain untuk satu regu. Permainan dilakukan dengan melempar, menangkap, memukul bola, dan berlari. Permainan *softball* dimainkan di atas lapangan yang berbentuk diamond yang terdiri atas lapangan berumput pada bagian *outfield* dan dipotong pendek rata agar bola yang bergulir tidak berubah arah. Pada bagian *infield* terbuat dari *gravel* atau sejenisnya yang lunak dengan permukaan rata. Dalam permainan digunakan sebuah bola, pemukul, *glove*, helm, dan masker. Permainan dipimpin oleh wasit yang disebut *umpire*. *Umpire* diberikan wewenang untuk menerapkan setiap ayat dari peraturan *softball*. *Umpire* juga mempunyai kekuasaan untuk memerintah pemain, *coach* (pelatih), kapten, manager untuk menjalankan atau melarang dan melakukan hukuman yang menurut penilaian *umpire* tidak sesuai dengan peraturan.

Permainan *softball* mempunyai tujuan untuk mencetak poin sebanyak mungkin dan berusaha mematahkan serangan lawan agar tidak mencetak poin. Cara mencetak poin adalah dengan berlari mengelilingi *base* dengan urutan *base* satu, dua, tiga dan *home* untuk memperoleh satu poin. Permainan dilakukan dalam babak yang disebut *inning*. Regu yang dinyatakan menang adalah regu yang sampai pada *inning* terakhir lebih banyak mencetak poin.

Aturan permainan *softball* secara resmi dikeluarkan oleh *International Softball Federation* yang mencakup semua aspek yang ada dalam permainan. Dalam *International Rules of Softball* (1900: 24-103), peraturan *softball* mencakup definisi istilah, lapangan permainan, alat permainan, pelatih (*coaches*), pemain dan cadangan, pertandingan, peraturan melempar *pitch*, memukul (*battling*), pemukul-pelari dan pelari, bola hidup-bola mati (*in play*), wasit, protes, dan pencatatan angka hasil pertandingan (*scoring*). Secara rinci peraturan permainan diuraikan di dalam buku peraturan, namun untuk mempermudah konsep permainan *softball*, maka dapat dijelaskan garis besar permainan sebagai berikut:

a. Lapangan Permainan

Lapangan *softball* yang berbentuk *diamond* yang terdiri atas lapangan berumput pada bagian *outfield* dan dipotong pendek rata agar bola yang bergulir tidak berubah arah. Pada bagian *infield* terbuat dari *gravel* atau sejenisnya yang lunak dengan permukaan rata dengan panjang sisi-sisinya 16,76 m. Jarak *pitcher plate* ke *home base* adalah 13,07 m. Ukuran tempat *pitcher plate* adalah 60 x 15 cm. Lebih lengkap, lapangan *softball* dapat dilihat pada Gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Lapangan Softball

- b. Peralatan dalam permainan menggunakan sebuah bola, pemukul, *glove*, helm, dan masker. Khusus untuk *catcher* ditambah menggunakan *body protector*, *leg guard*.

1) Bola

Bola dalam permainan *softball* menggunakan bola berwarna hijau dengan jahitan berwarna merah dengan keli-ling bola berukuran antara 30,5 cm sampai 30,8 cm. Gambar bola tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.2 Bola Softball

2) Glove

Sarung tangan (*glove*) dikenakan oleh seluruh pemain bertahan untuk menangkap bola, sementara *first baseman* dan *catcher* mengenakan *mitt glove* atau *glove* yang tidak mempunyai jari. *Glove* dapat dilihat pada gambar berikut.



Glove

Mitt Glove

Gambar 2.3 *Glove Softball*

3) Bat (stik pemukul)

Bat yang digunakan dalam pertandingan resmi terbuat dari kayu, logam, bambu, plastik, grafit, karbon, masnesium, serat kaca, keramin, atau bahan komposit lainnya yang disetujui Komisi Standardisasi Peralatan main ISF. Panjang bat tidak boleh lebih dari 86,4 cm dan berat tidak boleh melebihi 1.007 gram. Bat dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2.4 Bat *Softball*

4) Helm

Helm digunakan oleh pemain penyerang untuk keselamatan agar tidak terkena bola lemparan dari pemain penjaga. Helm dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.5 Helm *Softball*

5) Perlengkapan *Catcher*

Perlengkapan yang digunakan untuk keselamatan *catcher* adalah *body protector*, helm, masker dan *leg guard*. Perlengkapan *cather* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.6 Peralatan *Catcher*

c. Pemain

Peraturan yang penting untuk diperhatikan pemain sebagai berikut: (1) satu regu terdiri atas 9 orang pemain, dan (2) pergantian pemain harus memberitahukan pada *umpire*/wasit.

d. Permainan

Peraturan untuk pemain sebagai berikut: (1) untuk menentukan siap yang menjadi partai penjaga (*home-team/HT*) dan siapa partai pemukul (*visiting-team/VT*) harus dilakukan undian/*toss*, dan (2) permainan dilakukan dalam 7 *inning*.

e. *Batter* dinyatakan mati

Batter dinyatakan mati jika: (1) jika *batter* tidak bisa memukul bola sampai pada *strike* ketiga, (2) jika *batter* berhasil memukul bola, namun bola hasil pukulan dapat tertangkap oleh pemain penjaga, dan (3) jika *batter* berhasil memukul bola namun hasil pukulan melambung di daerah *infield* sedangkan *base* satu, dua dan tiga terisi oleh pelari.

Gerak dasar dalam permainan *softball* adalah gerak yang terkait dengan teknik dasar permainan *softball*. Adapun teknik dasar permainan *softball* menurut Noren (2005: 1-89) adalah teknik menangkap bola, melempar bola, *pitching*, memukul bola, dan berlari ke *base* (*base running*). Teknik dasar tersebut menurut Garman (2001: 1-193), terbagi menjadi beberapa bentuk teknik, yaitu menangkap bola meliputi: (1) menangkap bola menyusur tanah, (2) menangkap bola melambung, dan (3) menangkap bola datar. Melempar bola meliputi: (1) pegangan bola, (2) lemparan atas, (3) lemparan panjang, (3) lemparan cepat, (4) lemparan samping, dan (5) lemparan *pitcher*. Untuk teknik memukul bola meliputi: (1)

memukul bola dengan ayunan dan (2) memukul bola dengan pukulan *bunt*. Selanjutnya, untuk teknik dasar berlari (*base running*) meliputi: (1) meninggalkan *base*, (2) berlari antar *base*, (3) berlari mengelilingi *base*, dan (4) *sliding* (*bent-leg slide*, *pop-up slide*, *hook slide*, *headfirst slide*, dan *rollover slide*).

B. Permainan Kasti

1. Pengertian Permainan Kasti

Permainan kasti termasuk salah satu olahraga permainan bola kecil beregu. Permainan kasti dimainkan di lapangan terbuka. Jika ingin menguasai permainan kasti dengan baik, maka harus menguasai teknik-teknik dasarnya. Teknik-teknik dasar permainan kasti meliputi: melempar bola, menangkap bola, memukul bola dan gerakan lari. Menurut Eko Suwarso dan Sumarya (2010: 2), permainan kasti merupakan salah satu permainan bola kecil karena menggunakan bola tenis lapangan. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mencari nilai dengan memukul bola dan dapat kembali ke ruang bebas dengan selamat sehingga mendapatkan nilai, sedangkan regu jaga berusaha secepatnya dapat memati-kan lawan. Regu yang banyak mengumpulkan nilai lebih banyak, merekalah yang keluar sebagai pemenangnya.

Menurut Srihati Waryati, dkk. (1996:102), kasti artinya suatu permainan di lapangan yang menggunakan bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu. Permainan kasti dilakukan secara beregu yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri atas 12 pemain. Permainan kasti pada umumnya sangat digemari anak-anak karena permainan ini mudah dilakukan dan dapat dimainkan secara bersama-sama antara laki-laki dan perempuan ataupun dimainkan khusus oleh laki-laki atau perempuan.

Permainan kasti merupakan salah satu permainan bola kecil. Permainan ini dimainkan oleh 2 regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Setiap regu terdiri atas 12 pemain. Regu pemukul berusaha mendapatkan nilai dengan memukul bola kemudian berlari mengelilingi lapangan. Sebaliknya, regu penjaga berusaha menangkap bola serta mematikan regu pemukul. Regu yang banyak mengumpulkan nilai menjadi pemenangnya. Permainan sederhana ini dapat dimainkan di lapangan yang tidak begitu luas berukuran panjang 65 meter dan lebar 30 meter. Menurut Iwan Ridwan dan Ikman Sulaeman (2008: 12), kasti adalah merupakan salah satu jenis permainan bola kecil. Permainan kasti termasuk permainan beregu. Permainan ini mengutamakan kegembiraan dan ketangkasan para pemainnya. Untuk dapat memenangkan permainan, satu regu dituntut untuk bekerja sama dengan baik.

Sedangkan menurut Nasir Rosyidi (1982:12), mengemukakan bahwa permainan kasti adalah permainan yang sangat populer, hingga di beberapa daerah permainan ini mengalami beberapa perkembangan, yang kemudian menimbulkan kesukaran-kesukaran karena perbedaan pendapat. Akan tetapi, kesukaran-kesukaran tersebut (terutama yang mengenai peraturannya) ada yang tidak mungkin untuk ditetapkan menjadi suatu peraturan. Dalam hal ini bila ada pertandingan, segala sesuatu hanya dipertanggungjawabkan atas kebijakan wasit.

2. Alat dan Fasilitas

Guna menunjang keberlangsungan maupun kelancaran dalam permainan kasti, maka dibutuhkan sarana dan prasarana sebagai berikut:

a. Alat dan Lapangan Permainan

Menurut Srihati Waryati, dkk (1996:104), spesifikasi alat dan fasilitas pendukung yang dipergunakan dalam permainan kasti di antaranya terdiri atas:

- 1) Bola kasti (berat bola 70-80 gram, keliling bola 19-21 cm, warna bola orange atau merah, bahan luar bola dari karet, bahan isi bola dari sabut kelapa atau tali goni).
- 2) Kayu pemukul (bahan kayu pemukul kayu serat memanjang, panjang pemukul 50-60 cm, pegangan 15-20 cm, garis tengah 3,5 cm, bidang pemukul: garis tengah 5 cm).
- 3) Nomor dada (bahan: kain dengan 2 macam warna, ukuran 25 x25 cm, tali 30 cm pada keempat sudut).
- 4) Tiang hinggap (bahan: terbuat dari besi, kayu, bambu), tinggi tiang hinggap 1,5 meter dari tanah.
- 5) Papan tulis untuk pencatat nilai.
- 6) Kapur/tali, untuk membuat garis batas lapangan.
- 7) Bendera, untuk penjaga garis atau batas lapangan, serta beberapa pen-pen dari besi kayu atau bambu.

Sedangkan menurut Margiyani (2008:2), disebutkan alat yang digunakan dalam permainan kasti adalah bola, alat pemukul dan tiang hinggap. Bola terbuat dari karet, alat pemukul terbuat dari kayu, tiang hinggap terbuat dari besi, bambu, atau kayu yang tingginya 1,5 m dari atas tanah.

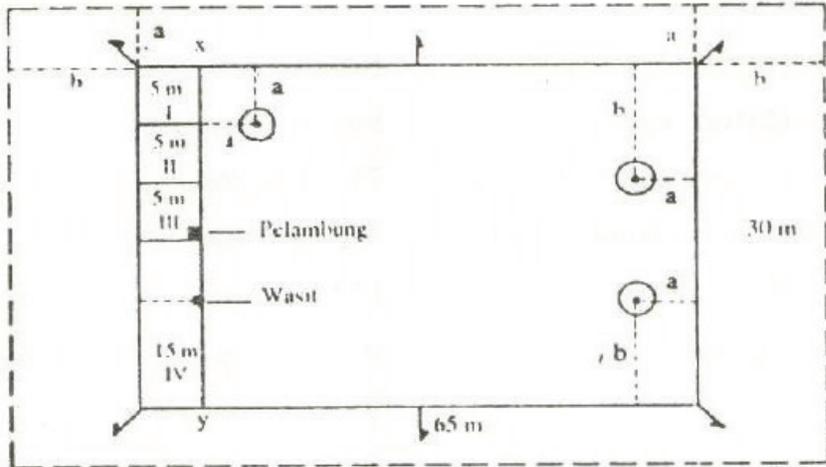
Jadi dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa alat yang diperlukan dalam permainan kasti terdiri atas bola kasti, kayu pemukul, nomor dada, tiang hinggap, alat penulis skor, tali/kapur, bendera.



Gambar 2.7 Alat-alat Permainan Kasti
Sumber: Srihati Waryati, dkk (1996: 104)

Menurut Iwan Ridwan dan Ikman Sulaeman (2008:12), lapangan yang digunakan untuk permainan bola kasti dapat secara khusus dipersiapkan atau menggunakan lapangan sepakbola atau lapangan sekolah yang diberi beberapa perlengkapan seperti ruang bebas, *base* pelempar, *base* pemukul, tempat penjaga belakang, tiang hinggap atau pemberhentian pertama, kedua, dan ketiga.

Seperti cabang olahraga lain, kasti mempunyai lapangan permainan yaitu suatu area di mana di dalamnya dapat memainkan dan menjaga bola dengan sah, lapangan kasti yang baik hendaklah memenuhi persyaratan sesuai dengan ketentuan. Lapangan berupa lapangan berumput berbentuk segi empat dengan ukuran 65 x 30 meter.



Gambar 2.8 Lapangan Kasti

Sumber: Margiyani (2008: 3)

Keterangan:

I : Ruang pembantu

II : Ruang pemukul

III : Ruang pelambung

IV : Ruang bebas

O : Tiang pertolongan/bebas dalam lingkaran berjari-jari 1 meter

Panjang : 65 meter

Lebar : 30 meter

4 : Bendera tengah/ sudut lapangan

- - - - : Garis penonton

A : garis 5 meter

b : garis 10 meter

x-y : Garis pemukul

3. Peraturan Permainan

Permainan kasti tentu saja di dalamnya ada peraturan yang harus dipatuhi, menurut Srihati Waryati, dkk (1996: 125), peraturan permainan kasti adalah sebagai berikut:

a) Regu Pemukul

- 1) Setiap pemain berhak memukul 1 kali memukul, kecuali pemain terakhir berhak memukul sebanyak 3 kali pukulan.
- 2) Sesudah memukul pemain harus meletakkan alat pemukul di dalam ruang pemukul.
- 3) Apabila alat itu berada di luar tempat yang telah ditentukan, pemain tersebut tidak dapat nilai, kecuali ia segera membetulkannya kembali.

b) Regu Penjaga

Regu penjaga bertugas:

- 1) Mematikan lawan.
- 2) Menangkap langsung bola yang dipukul.
- 3) Membakar ruang bebas, jika ruang bebas kosong.

c) Pelambung

Pelambung bertugas:

- 1) Melambungkan bola secara wajar sesuai dengan permintaan pemukul.
- 2) Jika bola yang dilambungkan tidak terpukul, si pelambung harus mengulang lagi.
- 3) Jika sampai 3 kali berturut-turut bola tidak terpukul, si pemukul dapat lari bebas ke tiang pemberhentian 1.
- 4) Menangkap langsung bola yang dipukul.
- 5) Membakar ruang bebas, jika ruang bebas kosong.

d) Pukulan Benar

Pukulan benar jika:

- 1) Pukulan dinyatakan benar apabila bola yang dipukul melampaui garis pukul.
- 2) Selain itu, saat dipukul bola tidak boleh mengenai tangan dan tidak boleh jatuh di ruang bebas.

e) Penghitungan Nilai

Nilai permainan kasti dihitung menurut aturan berikut:

- 1) Jika pemain memukul bola lalu berlari ke pemberhentian I, II, III dan ruang bebas secara bertahap mendapat nilai "1".
- 2) Jika pukulan benar dan dapat kembali ke ruang bebas tanpa berhenti pada tiang-tiang pemberhentian mendapat nilai "2".
- 3) Regu penjaga mendapat nilai "1" bila berhasil menangkap langsung bola yang dipukul.
- 4) Pemenang adalah regu yang berhasil mengumpulkan nilai terbanyak.

f) Waktu Permainan

- 1) Permainan ini berlangsung selama 2 babak.
- 2) Tiap babak berlangsung selama 30 menit dan tiap babak diselingi waktu istirahat selama 10 menit.

g) Pergantian Tempat

Pergantian tempat antara regu pemukul dan penjaga terjadi apabila:

- 1) Salah seorang regu pemukul terkena lemparan.
- 2) Bola ditangkap 3 kali berturut-turut oleh penjaga.
- 3) Alat pemukul lepas saat memukul.

- 4) Salah seorang regu pemukul memasuki ruang bebas melalui garis belakang.
- 5) Salah seorang regu pemukul keluar dari ruang bebas atau keluar dari batas lapangan.

C. Permainan Rounders

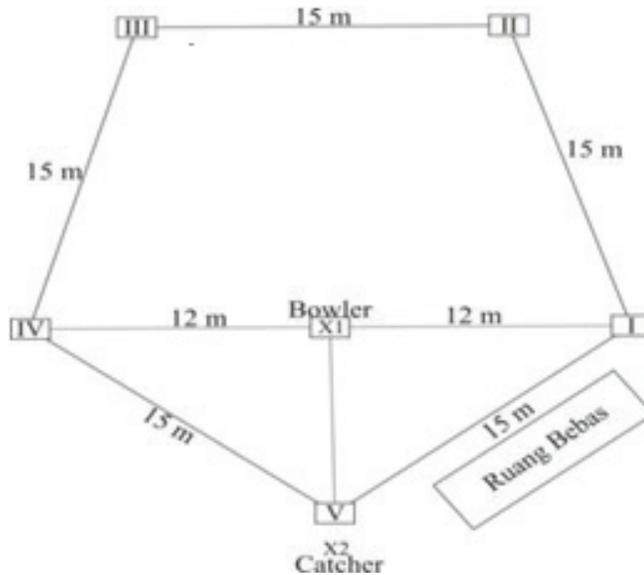
1. Pengertian Rounders

Rounders termasuk dalam permainan bola kecil karena menggunakan bola kecil. Permainan *rounders* dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mendapatkan nilai dengan memukul bola kemudian berlari mengelilingi lapangan. Sebaliknya, regu penjaga berusaha menangkap bola serta mematikan regu pemukul. Regu yang banyak mengumpulkan nilai dalam permainan, regu itulah yang keluar sebagai pemenang. Di dalam permainan *rounders* terkandung nilai-nilai positif, utamanya bagi perkembangan jasmani. Permainan ini juga melatih kejujuran, kerjasama, dan tanggung jawab. *Rounders* dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan sehingga permainan ini cocok untuk dimainkan anak usia kanak-kanak.

2. Lapangan Rounders

Lapangan *rounders* berbentuk segi lima beraturan yang masing-masing sisinya berjarak 15 m. Pada setiap sudut lapangan terdapat tempat hinggap yang disebut *base*. Terdapat lima tempat hinggap yakni tempat hinggap I, II, III, IV dan V. Tempat hinggap sering disebut *home base*, sedangkan tempat untuk melambungkan bola disebut *pitcher base*.

Jika digambarkan lapangan *rounders* akan tampak seperti gambar di bawah ini. (Dadan Heryana dan Giri Verianti, Penjasorkes untuk SD/MI kelas V, 2010)



Gambar 2.9 Lapangan *Rounders*

Sumber: Dadan Heryana dan Giri Verianti (2010)

Keterangan:

I-V : base 1 -5

X1 : Bowler (pelambung)

X2 : Penjaga belakang/penjaga base V

3. Peralatan Permainan Rounders

Peralatan yang digunakan untuk bermain rounders antara lain sebagai berikut:

- Pemukul, terbuat dari kayu berbentuk bulat panjang. Panjang pemukul sekitar 50-80 cm dengan diameter 7 cm. Bagian pegangan alat pemukul lebih kecil dibandingkan bagian ujung pemukul. Bagian pegangan diberi lekukan atau grip agar pegangan lebih kuat.



Gambar 2.10 Pemukul Bola *Rounders*

- b. Bola. Terbuat bahan kulit atau karet. Ukuran bola dengan keliling 19–22 cm, sedangkan berat bola 80-100 gram.



Gambar 2.11 Bola *Rounders*

- c. Tempat hinggap (*base*). Terbuat dari sabut kelapa, berbentuk persegi dengan ukuran 37 cm X 37 cm dengan tebal 5–12 cm, sedangkan untuk tempat pelambung (*pitcher*) adalah 40 cm X 80 cm.
- d. Tiang bendera batas. Dipancangkan pada ujung garis perpanjangan dari garis-garis lurus dari tiang hinggap V ke I, dan tiang hinggap V ke IV. Tinggi tiang bendera 1,5 m dari permukaan tanah
- e. Garis pembatas. Dibuat menggunakan serbuk kapur, digunakan untuk menentukan sah tidaknya bola jatuh hasil pukulan

4. Peraturan Permainan Rounders

Permainan *rounders* dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri atas 12 pemain, yang masing-masing menggunakan nomor dada 1-12. Tiap pemain berhak melakukan pukulan sebanyak tiga kali. Setelah dapat memukul dengan baik, pemukul harus berlari menuju tiang hinggap berikutnya. Jika pukulan ke tiga tidak berhasil pemukul harus berlari menuju *base* berikutnya. Tiap pemukul akan mendapat nilai satu untuk atas *base-base* yang dilewatinya.

Setiap pemukul yang dapat kembali ke ruang bebas tanpa pernah dimatikan oleh regu penjaga akan mendapat nilai 5 (lima). Jika pemukul dapat memukul dengan baik dan dapat melewati semua base kembali keruang bebas atas pukulannya sendiri akan mendapat nilai 6 (enam). Nilai enam tersebut didapat karena melewati 5 *base* dan tambahan 1 *point*. Pemukul yang melakukan hal tersebut disebut *homerun*.

Dalam permainan *rounders*, penjaga memiliki dua cara untuk mematikan lawan, yaitu “Membakar dan men-Tik”. Membakar *base* dengan cara menangkap bola dan menguasai *base* dengan diinjak sebelum pelari sampai ke *base*, sedangkan men-Tik adalah tindak lanjutan setelah membakar kemudian menyentuh bola ke tubuh pelari sebelum menginjak *base*. Saat men-Tik bola, bola tidak boleh terlepas dari tangan.

Pergantian pemain dari regu pemukul menjadi penjaga dan sebaliknya jika terjadi:

- a. Regu pemukul telah mati enam kali.
- b. Regu penjaga berhasil menangkap bola yang dipukul oleh regu pemukul sebanyak 5 kali.
- c. Alat pemukul terlepas dari tangan pemukul, dan dianggap oleh wasit membahayakan.

D. Karakteristik Anak Usia Kanak-kanak

Anak-anak pada masa perkembangannya akan banyak menghabiskan banyak waktu dan energi untuk bermain demi kesenangan yang diinginkan. Salah satu pandangan dikemukakan oleh Meadow (2001: 23) bahwa meskipun dalam bermain anak-anak terlihat menyenangkan bagi anggota bermainnya dan menarik untuk diamati oleh orang dewasa namun itu pada dasarnya adalah tidak serius (sembrono), hobi, dan tanpa konsekuensi intrinsik, yang tanpa disadari telah memberikan dampak pada perkembangannya. Dari pendapat tersebut dapat dilihat bahwa telah hampir pasti bahwa bermain merupakan sarana yang memberikan kontribusi penting untuk perkembangan anak sehingga perlu adanya dukungan terhadap aktivitas oleh orang dewasa.

Usia 10-12 tahun merupakan usia yang masuk dalam kategori usia akhir masa kanak-kanak. Pada usia ini secara umum anak masuk dalam pendidikan formal SD kelas atas. Akhir masa kanak-kanak merupakan periode pertumbuhan yang relatif lambat dan relatif seragam sampai mulai terjadi perubahan-perubahan pubertas, kira-kira dua tahun sebelum anak secara seksual menjadi matang pada saat mana pertumbuhan berkembang pesat (Hurlock, 1980: 148). Pada masa ini terjadi berbagai perubahan fisik sebelum pertumbuhan pubertas terjadi. Perkembangan fisik ini mencakup tinggi dan berat badan, perbandingan tubuh, kesederhanaan, perbandingan otot-lemak dan gigi.

Akhir masa kanak-kanak seringkali disebut usia bermain oleh ahli psikologi. Hal ini bukan dikarenakan pada masa akhir masa kanak-kanak mempunyai lebih banyak waktu untuk bermain daripada pada masa periode lain, tetapi lebih pada terjadinya perpaduan antara kegiatan-kegiatan bermain anak-anak dengan kegiatan bermain pada masa remaja sehingga minat dan kegiatan bermain

menjadi lebih luas. Bermain bagi anak memberikan banyak keterampilan yang akan dimiliki. Pada permulaan akhir masa kanak-kanak, anak memiliki banyak keterampilan yang telah dipelajari pada periode pra sekolah. Namun seiring dengan bertambahnya usia dan bergantinya periode dari masa permulaan masa kanak-kanak menjadi akhir masa kanak-kanak maka keterampilan yang dimiliki pun akan mengalami peningkatan. Menurut Hurlock (1980: 149) keterampilan akhir masa kanak-kanak dapat dibagi ke dalam empat kategori keterampilan menolong diri sendiri, keterampilan menolong orang lain, keterampilan sekolah dan keterampilan bermain. Dari pendapat di atas jelas disebutkan bahwa salah satu keterampilan yang dimiliki adalah keterampilan bermain. Lebih lanjut, dikatakan bahwa dalam keterampilan bermain, anak lebih besar belajar berbagai keterampilan seperti melempar dan menangkap bola, naik sepeda, sepatu roda dan berenang.

Banyak kegiatan bermain yang dapat anak lakukan dalam periode pertumbuhan dan perkembangannya. Pengertian bermain menurut Garvey (1977), yang dikutip oleh Meadow (2001: 23) dibatasi oleh: (a) bermain pada dasarnya menyenangkan dan terkait dengan pengaruh positif, (b) kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan sendiri, bermanfaat dalam dirinya sendiri dan tidak tergantung pada motivasi ekstrinsik untuk pencapaian tujuan bermain, (c) spontan dan sukarela, dipilih dan dihasilkan oleh pemain bukan oleh otoritas luar, dan (d) memerlukan keterlibatan aktif dari pemain dan (e) yang sangat penting, berbeda dengan “*non-play*” yang tidak ada persetujuan terpisah dalam kehidupan nyata.

Setelah mengetahui batasan-batasan bermain seperti yang telah dikemukakan di atas, pengelompokan bermain juga perlu diketahui agar pemilihan permainan dapat sesuai dengan karakter anak. Beberapa ahli mengelompokkan permainan menjadi beberapa kelompok. Hurlock (1980: 160-161) mengelompokkan permainan pada

masa kanak-kanak akhir adalah: (a) bermain konstruktif, (b) menjelajah, (c) mengumpulkan, (d) permainan dan olahraga, dan (e) hiburan. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

1. Bermain Konstruktif

Bermain sesuatu hanya untuk bersenang-senang tanpa memikirkan manfaatnya. Pada anak laki-laki lebih tertarik pada membentuk sesuatu dengan kayu dan alat, sedangkan pada anak perempuan lebih menyukai jenis konstruksi yang lebih halus seperti menjahit, menggambar, melukis, membentuk tanah liat, dan membuat perhiasan.

2. Menjelajah

Pada anak usia akhir masa kanak-kanak lebih senang menjelajah hal-hal baru yang lebih luas. Anak tidak puas dengan hanya menjelajah mainan dan benda-benda di sekitar lingkungannya. Anak ingin menjelajah lebih jauh dari lingkungan rumah dan lingkungan tetangga dan menjelajah daerah-daerah baru.

3. Mengumpulkan

Mengumpulkan sebagai sesuatu bentuk bermain, meningkat dengan berjalannya masa kanak-kanak karena kegiatan mengumpulkan berfungsi sebagai sumber iri hati dan gengsi di antara teman-teman dan memberikan kesenangan bagi kolektor.

4. Permainan dan olahraga

Anak yang lebih besar tidak puas hanya dengan memainkan jenis-jenis permainan yang sederhana dan tidak teridentifikasi seperti yang dilakukan pada awal masa kanak-kanak. Anak ingin memainkan permainan anak yang lebih besar, seperti bola basket,

sepakbola, *baseball*, dan hoki.

5. Hiburan

Anak meluangkan waktu bebas dengan menghibur diri sendiri apabila anak tidak sedang berada dalam kelompoknya baik pada malam hari, hari libur ataupun setelah sembuh dari sakit. Kegiatan menghibur diri dilakukan dengan membaca komik, mendengarkan radio, menonton televisi dan melamun.

Apabila dilihat dari pendapat di atas, disebutkan bahwa salah satu kelompok dalam bermain adalah permainan dan olahraga yang di dalamnya mencakup permainan *baseball*. Permainan *baseball* merupakan permainan yang hampir sama dengan permainan *softball*, sehingga pada masa akhir kanak-kanak permainan *softball* perlu diperkenalkan melalui berbagai cara dan salah satunya adalah melalui Penjas di SD.

E. Hakikat, Klasifikasi, dan Manfaat Permainan

Salah satu aktivitas yang mendominasi pada kurikulum SD kelas IV-VI adalah aktivitas permainan. Permainan menurut Pangrazi (1989: 530) merupakan sebuah laboratorium sebagai sebuah jalan yang sangat berarti untuk mempelajari keterampilan. Banyak permainan yang membantu mengembangkan kelompok otot besar dan meningkatkan kemampuan anak, seperti: kemampuan berlari dan *dodge*, serta sebagai tempat bersosialisasi dengan anak yang lain dan juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui pemahaman dan menaati peraturan dalam sebuah permainan.

Permainan dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk. Belka (1994) (Yoyo Bahagia, 2000: 22-30) mengklasifikasikan permainan menjadi 5 bentuk yaitu: 1) permainan sentuh (*tag games*),

2) permainan target (*target games*), 3) permainan *net* dan dinding (*net and wall games*), 4) permainan serangan (*invasion games*), dan 5) permainan lapangan (*fielding games*). Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Permainan Sentuh (Tag Games)

Permainan sentuh merupakan sebuah bentuk permainan strategi yang sederhana namun sangat berguna untuk mengembangkan dasar-dasar strategi. Tujuan permainan ini adalah untuk bergerak, mengubah arah, dan mengecoh, yang bertujuan agar dapat: (1) menyentuh lawan atau dapat menyebabkan lawan kehilangan kendali terhadap objeknya, (2) menghindari sentuhan lawan atau menghindari gangguan lawan terhadap objek yang sedang dikendalikankannya. Beberapa contoh bentuk permainan sentuh adalah kucing-kucingan, galah asin, *dribbling* sentuh dalam *softball* atau basket. Strategi yang dapat dikembangkan dalam permainan sentuh adalah sebagai berikut: (a) berdiri seimbang dan siap bergerak ke berbagai arah, (b) menggunakan variasi pura-pura pada saat menyentuh dan menghindari sentuhan, (c) mengubah arah dan kecepatan dalam gerak mengecoh, dan (d) menyadari apa yang terjadi di sebelah dan di belakang.

2. Permainan Target (Target Games)

Permainan target merupakan sebuah bentuk permainan akurasi penyampaian objek pada sasaran atau target. Tujuan permainan ini adalah akurasi penyampaian objek pada sasaran. *Skill* yang dilibatkan dalam permainan ini pada umumnya dilakukan secara pasif atau cenderung bersifat *close skill*. Contoh dari bentuk permainan target ini adalah *bowling*, *golf*, panahan, memukul, menendang, dan melempar bola pada target. Strategi dasar permainan target ialah membuat keputusan apakah memilih kesem-

purnaan atau memilih cara atau tingkatan yang aman. Strategi dasar ini dapat diperinci sebagai berikut: (1) berhenti sesaat, relaks, dan tumbuhkan rasa percaya diri, (2) jangan terburu-buru, tentukan kapan akan memulainya, (3) menilai kemampuan sendiri dan situasi yang ada, kemudian memutuskan apakah memilih dengan sempurna atau memilih amannya, dan (4) berkonsentrasi dan fokus sebisanya.

3. Permainan Net dan Dinding (Net and Wall Games)

Permainan net dan dinding merupakan sebuah permainan yang melibatkan kemampuan bergerak dan mengendalikan objek agar susah dimiliki lawan atau susah dikembalikan lawan ke dinding. Pemain pada permainan ini harus mampu mengendalikan daerahnya. Pemain bergerak di dalam daerahnya untuk menempatkan diri pada posisi yang strategis yang dapat menghalau kembalian pukulan atau lemparan lawan. Contoh bentuk permainan ini adalah tenis, *squash*, badminton, bola voli, dan tenis meja. Beberapa strategi yang digunakan dalam permainan net dan dinding ini adalah: (1) mengirimkan objek ke dinding atau mengirimkan objek melewati net menuju daerah yang kosong (paling terbuka), (2) memulai dan kembali ke posisi strategis semula pada setiap selesai melakukan, (3) memainkan secara bervariasi sehingga lawan tidak dengan mudah mengantisipasi apa yang akan terjadi, (4) membagi daerah dengan teman satu tim, dan (5) komunikasi dengan teman sehingga dapat saling membantu satu sama lain.

4. Permainan Serangan (Invansion Games)

Permainan ini lebih memfokuskan perhatiannya pada pengendalian objek pada daerah tertentu. Permainan ini meliputi permainan yang sederhana seperti permainan merebut bola. Bentuk permainan ini bisa dianggap lebih kompleks. Pada permainan ini, satu

tim berusaha mengendalikan bola bergerak menuju sasaran (misalnya membuat gol), menyerang atau melewati lawan. Contoh bentuk permainan serangan ini adalah softball, rugby, American Football dan sebagainya. Berbagai strategi dasar dalam permainan serangan adalah sebagai berikut: (1) menciptakan agar pertahanan terbuka, (2) menjaga wilayah dan reposisi untuk bertahan, (3) menjaga dan menghambat gerak lawan, (4) memindahkan objek pada daerah yang memungkinkan, dan (5) berkomunikasi dengan teman secara efektif.

5. Permainan Lapangan (Fielding Games)

Permainan ini biasanya sebuah objek dikirimkan pada sebuah tempat atau daerah tertentu dan pengirim berusaha lari ke tempat tertentu dan bahkan mungkin terus lari sampai kembali lagi ke tempat semula sebelum pemain penangkap bola dapat menangkap bola dan mengirimkannya lagi ke tempat semula. Permainan ini dapat disederhanakan dengan cara mengurangi *skill* yang diperlukannya, misalnya dilakukan dengan *skill* memukul dan lari atau dipadukan dengan permainan sentuh. Beberapa contoh permainan lapangan adalah *softball*, *baseball*, kasti, bola bakar. Beberapa strategi yang dapat digunakan dalam permainan ini antara lain: (1) mengirim objek pada daerah kosong, (2) menempatkan diri pada posisi yang strategis, dan (3) reposisi dan membantu teman.

Sedangkan Grehaigne, Richard dan Griffin (2008: 5) mengklasifikasikan permainan menjadi: (a) *invasion games* yang mencakup permainan bola tangan, bola basket, *net*, tim bola tangan, *korkball*, *tchouk-ball*, *ultimate fresbee*, polo air, *American football*, sepakbola, *rugby*, *Gaelle football*, *Australian football*, *hurling*, *speedball*, *touchball*, *stick-ball*, *hockey*, *lacrosse*, *cycle polo*, *shinty*, *roller hockey* dan *ice hockey*, (b) *fielding/runscoring* yang mencakup permainan *baseball*, *softball*, *rounders*, *cricket*, dan *kick ball (football cricket)*,

(c) *net/wall*. Permainan net meliputi permainan net dengan raket dan permainan net dengan tangan. Permainan net dengan raket mencakup permainan badminton, tenis, tenis meja, *paddle tennis*, *platform tennis*. Untuk permainan net dengan tangan mencakup permainan bola voli. Sedangkan untuk permainan dinding mencakup permainan *squash*, *paddleball*, *raqueball*, dan *basque pelote*.

Permainan banyak memberikan fungsi bagi anak pada akhir masa kanak-kanak. Gabbard (1987: 362) menyebutkan bahwa permainan yang dipilih dengan cermat agar dapat menjadi bagian yang berharga dari program Penjas dengan berkontribusi terhadap perkembangan menyeluruh dari anak-anak. Permainan menawarkan banyak peluang yang secara signifikan dapat meningkatkan tidak hanya mendukung perkembangan keterampilan motorik, tetapi perkembangan kognitif dan afektif. Dari pendapat ini menjelaskan bahwa permainan dipilih secara hati-hati agar benar-benar memberikan kontribusi terhadap perkembangan anak dan memberikan sumbangan yang berharga terhadap kognitif, afektif, dan psikomotor. Lebih lanjut, Mayke S. Tedjasaputra (2005: 38-45) menjelaskan bahwa anak yang melakukan permainan akan mendapatkan manfaat sebagai berikut: (1) manfaat untuk perkembangan aspek fisik, (2) manfaat untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, (3) manfaat untuk perkembangan aspek sosial, (4) manfaat perkembangan aspek emosi atau kepribadian, (5) manfaat untuk perkembangan aspek kognisi, (6) manfaat untuk mengasah ketajaman indra, dan (7) manfaat untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari. Berdasarkan berbagai uraian mengenai manfaat melakukan aktivitas sebuah permainan, dapat disimpulkan bahwa permainan bermanfaat bagi seluruh ranah baik ranah fisik, psikomotorik, kognitif, maupun afektif.

F. Pemilihan dan Modifikasi Permainan

Pemilihan permainan yang akan diberikan kepada anak hendaknya perlu memperhatikan beberapa pertimbangan. Menurut Gabbard (1987: 368), pemilihan sebuah permainan, perlu memperhatikan beberapa poin yang di antaranya: (a) permainan harus bersifat menyenangkan, (b) permainan harus menyediakan aktivitas untuk semua anak secara maksimal, (c) meningkatkan pengembangan keterampilan gerak yang dibutuhkan, dan/atau mengembangkan serta memelihara kebugaran, dan (d) mencakup keseluruhan peserta dan bukan pengurangan peserta permainan.

Selanjutnya, Gabbard (1987: 368) juga menyatakan bahwa diperlukan beberapa tambahan sebagai petunjuk dan pertimbangan dalam memilih permainan, yang di antaranya: (a) penggunaan kemajuan permainan, dari bentuk permainan yang kecil kemudian ke sebuah tim permainan, (b) ketika melakukan pemilihan permainan, diperlukan peningkatan/kemajuan jumlah dan kompleksitas peraturan serta strategi, (c) menggunakan situasi permainan untuk evaluasi dan meningkatkan perilaku afektif dan juga kecakapan keterampilan gerak, (d) keamanan harus sebagai dasar yang harus dipertimbangkan, (e) tempatkan anak ke dalam sebuah formasi dan buatlah petunjuk apabila dimungkinkan, (f) meskipun partisipasi sangat ditekankan, jika partisipasi anak perlu dikurangi, disarankan hanya satu atau dua putaran, dan (g) hindari penekanan yang berlebihan dalam sebuah kompetisi.

Setelah mengetahui prinsip-prinsip dalam pemilihan permainan, maka segera ditentukan permainan-permainan yang sesuai dengan anak usia 10-12 tahun. Apabila permainan yang dilakukan oleh anak tidak bisa menciptakan rasa senang dan gembira serta menyebabkan anak tidak aktif untuk bergerak, maka perlu dilakukan evaluasi terhadap permainan tersebut dan selanjutnya dilaku-

kan modifikasi. Modifikasi permainan merupakan salah satu cara alternatif yang dapat digunakan untuk memperbaiki bentuk permainan. Yoyo Bahagia (2000: 1) menyatakan bahwa dalam suatu pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Penjas di sekolah, bisa dilakukan dengan menggunakan modifikasi. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice*, yang artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh karena itu, tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik.

Modifikasi permainan memiliki beberapa manfaat yang sangat penting. Menurut Yoyo Bahagia (2000: 1), modifikasi mempunyai esensi untuk menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar secara potensial yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi.

Untuk memodifikasi permainan, maka perlu memperhatikan beberapa hal di antaranya adalah mengetahui kunci dan prinsip memodifikasi permainan. Menurut Siedentop (2004: 60-64), beberapa kunci atau strategi untuk memodifikasi sebuah permainan yang menyenangkan dan berpetualang serta membuat anak menjadi sukses dalam mengikuti permainan, di antaranya: (a) membuat cara untuk mencetak skor atau angka dengan mudah, (b) memperlambat pergerakan bola atau objek, (c) meningkatkan kesempatan

untuk latihan teknik dan taktik, (d) dimungkinkan melakukan permainan secara teratur untuk memunculkan terjadinya mempelajari taktik, dan (e) mengubah peraturan-peraturan dalam penskoran. Smith dan Mathew (1996: 33-35) juga menyebutkan bahwa untuk mengajar SD kelas atas (kelas 4-6) dapat menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* dengan menggunakan tiga langkah model yaitu:

1. Langkah Pertama: Pemilihan Permainan

Permainan disesuaikan dengan kategori permainan. Pada SD, guru seharusnya memodifikasi permainan yang sesungguhnya menjadi permainan yang lebih sederhana untuk menggabungkan beberapa atau semua taktik dari permainan.

2. Langkah Kedua: Bermain Permainan

Siswa belajar untuk bermain permainan modifikasi dengan penekanan pada pemahaman, dan penggunaan strategi dan taktik.

3. Langkah Ketiga: Penemuan Permainan

Siswa disediakan dengan berbagai macam peralatan, termasuk ukuran bola yang berbeda, cara menampar yang berbeda.

Selanjutnya, Yoyo Bahagia (2000: 31-32) menyatakan bahwa modifikasi permainan olahraga dapat dilakukan dengan melakukan pengurangan terhadap struktur permainan. Struktur-struktur tersebut di antaranya: (1) ukuran lapangan, (2) bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan, (4) jenis *skill* yang digunakan, (5) aturan, (6) jumlah pemain, (7) organisasi permainan, dan (8) tujuan permainan.

Berdasarkan penjelasan, manfaat, tentang modifikasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa modifikasi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengurangi atau meniadakan

permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, baik dalam pembelajaran permainan dan olahraga yang dilaksanakan dalam Penjasorkes di Sekolah. Untuk menciptakan bentuk modifikasi khususnya dalam permainan *softball*, maka prinsip-prinsip modifikasi dapat disimpulkan ke dalam empat hal:

1. Prinsip modifikasi ukuran lapangan dan peralatan
2. Modifikasi jumlah pemain yang terlibat
3. Modifikasi peraturan permainan
4. Modifikasi lamanya permainan

Beberapa alasan dalam penentuan empat hal yang akan di tempuh di atas adalah adanya beberapa pendapat yang mengemukakan bahwa ada tahap-tahap yang harus diperhatikan. Tahapan tersebut mengacu pada pendapat dari Lavin (2008: 12-13) yang menyatakan bahwa sebelum melakukan pengajaran untuk pendekatan yang ke arah kreativitas, kunci tahapan untuk melakukan pembelajaran yang kreatif adalah:

1. Memilih bola dan peralatan lainnya dengan cara yang berbeda.
2. Mengirim bola dan peralatan lainnya dengan cara yang berbeda.
3. Menerima bola dan peralatan lainnya dengan cara yang berbeda.
4. Mengembangkan keterampilan pada situasi permainan.
5. Bermain kompetitif secara sederhana dalam tiga aspek permainan: *net*, *striking/fielding*, dan *invasi*.
6. Menggunakan taktik sederhana untuk menyerang dan membela.

Selain pendapat di atas, pendapat lain yang digunakan adalah menurut Lavin (2008: 18) yang mengemukakan bahwa beberapa teknik untuk perkembangan keterampilan adalah:

1. Menangkap: dengan dua tangan baik ke atas maupun ke bawah.
2. Melempar: dengan lengan menggunakan berbagai benda.
3. Menendang: dengan berbagai ukuran dan jenis bola.
4. *Travelling*: dengan menggunakan berbagai cara seperti berlari dengan bola di tangan, mementalkan bola, dengan bola di tanah (baik bulat dan oval).
5. *Stiking*: Menampar bola atau *shuttlecock* menggunakan berbagai alat termasuk raket tenis, pemukul *rounders*, pemukul *softball*, *bat* tenis meja, raket bulutangkis atau tongkat hoki.
6. *Fielding*: menggunakan berbagai jenis bola pada ketinggian dan kecepatan yang berbeda. □

BAB III



Peraturan Permainan Karonball

ATURAN ini dibuat untuk memodifikasi permainan *softball* yang diperuntukkan bagi usia kanak-kanak agar permainan *softball* dapat diperkenalkan sedini mungkin.

Garis Besar Permainan

PERMAINAN *karonball* merupakan permainan modifikasi *softball* untuk anak Sekolah Dasar kelas atas. Permainan dilakukan menggunakan sebagian besar peraturan *softball*, tetapi alat yang digunakan diambilkan dari permainan *rounders* dan kasti.

Asal Pemilihan Nama Permainan

Pemilihan nama permainan *karonball* berasal dari:

- KA : diambil dari nama depan permainan kasti karena sebagian alat dan permainan menggunakan permainan kasti.
- RON : diambil dari nama depan permainan *ronders* karena alat yang di gunakan sebagian menggunakan alat permainan *ronders*.
- BALL : diambil dari nama belakang permainan *softball* karena permainan yang dilakukan sebagian besar menggunakan peraturan *softball*.

Aturan 1

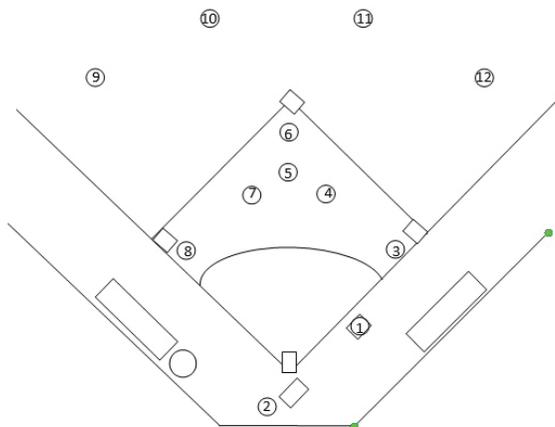
Jumlah Pemain dan Posisi Pemain

1. Jumlah Pemain

Permainan *karonball* dilakukan dengan pemain yang berjumlah duabelas orang.

2. Penempatan Posisi Pemain

Pemain dengan jumlah dua belas orang dibagi menjadi dua kelompok kecil dengan jumlah delapan orang dan empat orang. Delapan orang menempati lapangan dalam dan empat orang menempati lapangan luar.



Aturan 2

Definisi Istilah

1. Base

Base adalah tempat berbentuk empat persegi panjang yang ditempatkan pada tiga pojok lapangan dalam sebagai tempat pelari hinggap dan mencetak poin.

2. Garis Base

Garis *base* adalah garis yang langsung menghubungkan antara satu *base* dengan *base* yang lainnya dan digunakan sebagai jalur pelari saat pelari berlari menuju *base* yang akan dituju.

3. Stik Pemukul

Alat pukul adalah alat yang digunakan oleh pemukul untuk memukul bola lemparan awal dari pelempar.

4. Pemukul

Pemukul adalah pemain penyerang yang memasuki kotak pemukul untuk memukul bola lemparan awal dari pelempar dengan maksud untuk memajukan pemain yang berada di *base* depannya ataupun mencetak poin.

5. Kotak Pemukul

Kotak pemukul adalah daerah tempat pemukul yang dibatasi oleh garis bujur sangkar sebagai batas pemukul saat melakukan pukulan.

6. Urutan Pemukul

Urutan pemukul adalah urutan anggota regu pemain penyerang yang harus datang ke kotak pemukul untuk melakukan pukulan.

7. Lingkaran Persiapan Pemukul

Lingkaran persiapan pemukul adalah daerah lingkaran yang berada di daerah tidak sah yang digunakan untuk persiapan pemukul sebelum pemukul masuk dalam kotak pemukul.

8. Pemukul Berikutnya

Pemukul berikutnya adalah pemain penyerang yang siap melakukan pukulan dan berdiri di dalam lingkaran persiapan pemukul.

9. Bola Pukul

Bola pukul ialah bola yang mengenai alat pukul, atau dipukul dengan alat pukul, dan mendarat di daerah sah ataupun tidak sah.

10. Daerah Sah

Daerah sah adalah bagian dari lapangan bermain yang dibatasi garis lurus dari *home* melewati *base* pertama dan *home* melewati *base* tiga sampai pada ujung batas daerah tidak sah yang berada di lapangan luar.

11. Bola Sah

Bola sah ialah hasil pukulan bola yang berada pada daerah sah.

12. Daerah tidak Sah

Daerah tidak sah adalah setiap bagian dari lapangan bermain yang tidak termasuk dalam daerah sah.

13. Bola Tidak Sah

Bola tidak sah adalah hasil pukulan bola yang:

- a. Berhenti bergerak di daerah tidak sah di antara *home* dengan *base* pertama dan *home* dengan *base* ketiga.
- b. Pertama menyentuh wilayah sah tetapi bola terus ke luar di daerah tidak sah.
- c. Di pukul dalam keadaan kaki pemukul keluar dari kotak pemukul.

- d. Dipukul tanpa mengayun alat pukul.

14.Home

Home adalah tempat pertama kali pemain memukul bola lemparan awal dan kembali lagi setelah melewati *base* pertama, kedua, dan ketiga.

15.Poin

Poin adalah setiap angka yang diperoleh oleh pemain penyerang setelah pemain melakukan pukulan di *home* dan berlari menuju *base*.

16.Menangkap Bola

Menangkap bola adalah tindakan yang dilakukan oleh pemain penjaga untuk menangkap bola hasil pukulan ataupun bola hasil lemparan menggunakan tangan.

- a. Dalam menangkap bola yang benar, pemain penjaga harus menahan bola cukup lama untuk membuktikan bola aman tertangkap.
- b. Jika pemain menjatuhkan bola ke tanah baik karena tersentuh oleh bagian tubuh ataupun bertabrakan dengan pemain lain setelah mengenai tangan, maka bola dianggap gagal ditangkap oleh pemain penjaga.

17.Penjaga Belakang

Penjaga belakang adalah pemain penjaga yang bertugas menjaga *home*. Posisi penjaga belakang berada di belakang pemukul dan di daerah tidak sah.

18. Regu Bertahan

Regu bertahan adalah regu yang berada di lapangan untuk menahan pemain penyerang mencetak poin.

19. Anggota Regu Bertahan

Anggota regu bertahan adalah setiap orang yang berwenang di lapangan untuk menahan pemain penyerang mencetak poin.

20. Regu Penyerang

Regu penyerang adalah regu pemukul.

21. Anggota Regu Penyerang

Anggota regu penyerang adalah setiap orang yang berwenang untuk berada pada tempat awal.

22. Bola Lambung

Bola lambung adalah setiap hasil pukulan bola yang melambung ke udara.

23. Lapangan Dalam

Lapangan dalam adalah bagian dari lapangan di daerah sah yang berbentuk bujur sangkar dan dijaga oleh pemain penjaga lapangan dalam.

24. Lapangan Luar

Lapangan luar adalah bagian dari lapangan di daerah sah yang mencakup kawasan di luar daerah lapangan dalam (bujur sangkar).

25. Inning

Inning adalah babak dalam permainan. Satu *inning* dari permainan terjadi apabila setiap regu penyerang berganti posisi menjadi regu bertahan.

26. Tempat Awal

Tempat awal adalah tempat regu penyerang berkumpul sebelum satu per satu memasuki lingkaran persiapan pemukul.

27. Tempat Akhir

Tempat akhir adalah tempat berkumpul regu penyerang setelah satu per satu pemain regu penyerang melakukan pukulan dan menjadi pemukul atau pelari untuk berlari mengelilingi jalur *base* menuju *base* yang akan dituju baik pemukul atau pelari mati ataupun selamat.

28. Lemparan Awal

Lemparan awal adalah lemparan yang dilakukan oleh pelambung saat memberikan bola kepada pemukul.

29. Pelambung

Pelambung adalah pemain yang bertugas untuk memberikan bola pada pemukul.

30. Tempat Pelambung

Tempat pelambung lemparan awal adalah tempat untuk pelambung pada saat pelambung memulai memberikan lemparan awal kepada pemukul.

31. Pelari

Pelari adalah anggota regu penyerang yang sudah menyelesaikan giliran pukulnya dan berhasil mencapai *base* pertama serta berpeluang dapat dimatikan oleh regu bertahan.

32. Lemparan

Sebuah lemparan tindakan dilakukan oleh pemain penjaga pada saat melempar bola ke pemain penjaga lain.

ATURAN 3 LAPANGAN PERMAINAN

[Gambar lapangan bisa dilihat pada lampiran 1]

1. Lapangan Permainan

- a. Lapangan permainan adalah daerah di mana bola dapat dimainkan dan ditangkap. Bola dianggap berada di luar daerah permainan ketika menyentuh tanah atau benda yang berada di luar daerah permainan tersebut.
- b. Lapangan permainan berbentuk *diamond* yang terbagi menjadi daerah sah dan daerah tidak sah. Daerah sah terdiri atas lapangan dalam yang berbentuk bujur sangkar dengan tiga *base*, satu *home* dan lapangan luar. Sedangkan daerah tidak sah adalah daerah di luar daerah sah dengan jarak 3 m dari garis batas lapangan sah. Garis panjang lapangan dari *home* sampai pada ujung tepi daerah tidak sah adalah 30 m.

Catatan: Jika lapangan di sekolah tidak mencukupi untuk tersedianya daerah tidak sah maka daerah tidak sah dengan jarak

3 m tidak perlu untuk diadakan, namun harus tetap diberikan penanda tempat awal, tempat akhir dan lingkaran persiapan pemukul.

2. Lapangan yang Digunakan

Lapangan yang digunakan dapat menggunakan lapangan rumput ataupun tanah selama keluasaan mencukupi untuk dibuat lapangan karonball

3. Jarak Antar Base

Jarak antara *base* adalah 13 m.

4. Penentuan Diamond

Untuk menentukan bentuk *diamond* dari lapangan dilakukan dengan cara menghubungkan ujung-ujung bendera tidak sah dengan garis seperempat lingkaran yang berporos di tengah-tengah lapangan dalam.

Catatan: jika di sekolah tidak tersedia halaman atau lapangan yang memadai untuk dibuatnya *diamond*, maka daerah lapangan luar disesuaikan dengan luasnya daerah yang dimiliki dan tidak perlu dibuat *diamond*.

5. Bagian dari Lapangan

Bagian dari lapangan baik daerah sah maupun daerah tidak sah adalah sebagai berikut:

- a. Lingkaran persiapan pemukul bergaris tengah 1 m dengan jari-jari 0,5 m dan ditempatkan di sebelah tempat awal dengan jarak 1 m diukur dari titik tengah lingkaran dengan garis batas tempat awal.

- b. Kotak pemukul dibuat di perpanjangan garis batas daerah sah dan tidak sah pada *home* dengan ukuran 1 m X 1,5 m. Jarak kotak pemukul dengan *home* adalah 20 cm.
- c. Tempat awal dan tempat akhir yang berada pada daerah tidak sah dengan ukuran 1,5 x 6 m. Garis depan tempat awal dan tempat akhir berjarak 1,5 m dari garis batas daerah sah dan tidak sah. Garis batas samping tempat awal berada pada perpanjangan garis *base* dua dan tiga, sedangkan untuk kotak akhir berada pada perpanjangan garis *base* satu dan dua.
- d. *Base* dan *home*. *Base* dan *home* terbuat dari serabut kelapa dan berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran panjang 66 cm, lebar 50 cm dan tebal 5 cm.
- e. Kotak pelempar yang berada di sebelah garis batas daerah sah dan tidak sah yang menghubungkan *home* dengan *base* satu. Kotak pelempar berbentuk bujur sangkar dengan ukuran 1 m x 1 m. Jarak kotak garis depan kotak pelempar dengan garis depan kotak pelempar adalah 5 m dan 30 cm dari garis *base* yang menghubungkan *home* dengan *base* 1.
- f. Garis batas penjaga. Garis batas penjaga berbentuk seperempat lingkaran yang menghubungkan jalur *base* antara *home* dengan *base* 1 dan *home* dengan *base* 3. Garis batas dibuat dengan poros pada *home* kemudian diukur sepanjang 6 meter di jalur *base* yang menghubungkan *home* dengan *base* 1 atau *home* dengan *base* 3. Garis batas ini berfungsi untuk membatasi pemain regu penjaga agar tidak terlalu maju dalam melakukan penjagaan agar keselamatan atau risiko terkena bola hasil pukulan kecil.

ATURAN 4 PERALATAN

1. Stik Pemukul

Ketentuan alat pukul yang boleh digunakan adalah:

- a. Terbuat dari kayu.
- b. Harus berbentuk bulat.
- c. Memiliki panjang 69 cm. Di bagian yang gemuk mempunyai diameter 14,5 cm.
- d. Tidak boleh ada paku, pinggiran tajam atau kasar, dan sesuatu yang tampak keluar membahayakan.
- e. Dapat diberi pegangan keamanan terbuat dari lilitan karet agar tidak licin. Pegangan keamanan mempunyai diameter 9,5 cm.
- f. Harus memiliki tonjolan pada ujung alat pukul bagian bawah agar alat pukul tidak lepas saat diayun oleh pemukul dan juga untuk keselamatan.

2. Bola

Bola yang digunakan adalah bola *soft tennis*.

3. Sepatu

Semua pemain harus memakai sepatu olahraga.

Catatan: apabila keadaan siswa di Sekolah Dasar banyak yang belum menggunakan sepatu, maka permainan tetap dapat dilaksanakan tanpa menggunakan sepatu.

4. Seragam

Seragam dapat menggunakan seragam sekolah yang sudah ada. Perlengkapan lain yang digunakan saat permainan adalah menggunakan topi agar siswa terhindar dari panas matahari dan juga demi keselamatan jikalau bola datang ke arah muka dapat terkena pet topi depan

ATURAN 5 PEMAIN

1. Pemain

a. Satu regu terdiri atas:

- 1) Duabelas pemain yang dibagi menjadi dua kelompok kecil yang terdiri atas delapan orang pemain ditempatkan di lapangan dalam dan empat pemain ditempatkan di lapangan luar.
- 2) Jika pemainnya campuran pemain putra dan putri, maka dua belas pemain terdiri atas enam putra dan enam putri dengan pembagian posisi masing-masing empat putra dan empat putri ditempatkan di lapangan dalam, sedangkan sisanya ditempatkan di lapangan luar.
- 3) Jika pemainnya campuran namun jumlah putra dan putri tidak sama, maka pembagian selang seling sesuai dengan jumlah yang dan pemain sisanya pada urutan yang sama.

Catatan: Pemain dari regu bertahan dapat ditempatkan di wilayah sah manapun, kecuali penjaga belakang yang ditempatkan di belakang pemukul.

2. Pemain Awal

Pemain awal adalah pemain yang mendapat giliran untuk memukul pada urutan pertama.

3. Pemain Bonus

Pemain bonus adalah pemain yang dipilih oleh regu penyerang untuk memukul setelah pemukul terakhir jika pemukul terakhir melakukan pukulan dan selamat sampai pada *base* kedua atau kembali ke *home*. Ketentuan pemain bonus adalah jika pemukul terakhir setelah melakukan pukulan sampai pada *base* kedua dengan selamat akan mendapatkan satu bonus pemain dan jika berhasil kembali ke *home* dengan selamat akan mendapatkan dua pemain bonus. Pemain bonus tidak dianggap sebagai pemain terakhir. Jika pemain bonus selesai melakukan pukulan, maka posisi regu penyerang berganti menjadi regu penjaga.

ATURAN 6 PERMAINAN

1. Penentuan Regu Pemukul Pertama

Untuk menentukan regu yang memukul pertama dilakukan dengan cara undian. Undian bisa dengan menggunakan koin atau dengan suit dari perwakilan kedua regu.

2. Peraturan Permainan

- a. Pertandingan dilakukan sepanjang lima *inning*. Satu *inning* di hitung jika kedua regu telah bertukar posisi dari penyerang ke penjaga. Regu penyerang bertukar posisi sebagai penjaga setelah semua anggota regu telah melakukan pukulan. Pemukul

terakhir menentukan perolehan pemain bonus dan pemain bonus bebas dipilih oleh regu penyerang selama pemain yang dipilih termasuk dalam anggota regunya.

- b. Permainan yang berkedudukan seri akan dilanjutkan dengan memainkan *inning* berikutnya sampai salah satu regu unggul dari lawannya pada *inning* tambahan yang lengkap.

3. Pemenang Pertandingan

Pemenang pertandingan adalah regu yang membuat poin lebih banyak sampai akhir pertandingan.

4. Cara Membuat Poin

Satu poin akan diperoleh regu penyerang ketika pemukul telah berhasil melakukan pukulan dan menjadi pelari yang kemudian berlari menyentuh *base*. Setiap pelari bisa menyentuh *base* dengan selamat, maka dihitung satu poin.

ATURAN 7 LEMPARAN AWAL

1. Permulaan

Sebelum melakukan lemparan awal, pelambung harus berada pada tempat pelambung.

2. Saat Lemparan Awal

Saat pelambung melakukan lemparan awal:

- a. Pelambung harus melempar ke arah pemukul dengan lemparan pelan dan diberikan semudah mungkin agar bola dapat terpukul.

- b. Pelambung tidak boleh melempar sebelum pemukul masuk ke kotak pemukul.
- c. Pemain penjaga tidak boleh mengganggu pemusatan perhatian pemukul.
- d. Pelambung melakukan lemparan sebanyak tiga kali.

3. Pelambung

- a. Pelambung adalah salah satu dari anggota regu penyerang
- b. Pelambung pada setiap *inning* boleh berganti.
- c. Jika pelambung mendapat giliran pukul, maka pelambung harus diganti oleh salah satu anggota regu yang lain.

ATURAN 8 MEMUKUL

1. Pemukul yang Berada pada Lingkaran Persiapan Pemukul

Pemukul berada pada lingkaran persiapan pemukul:

- a. Pada awal *inning*, pemukul pertama harus berada di lingkaran persiapan pemukul sebelum menuju ke kotak pemukul.
- b. Saat *inning* dimulai, pemukul yang berada di lingkaran persiapan pemukul memasuki kotak pemukul dan setelah pemukul pertama masuk di kotak pemukul lingkaran persiapan pemukul segera diisi oleh pemukul berikutnya.
- c. Boleh melakukan pelepasan dengan alat pukul untuk pemanasan.

- d. Boleh meninggalkan lingkaran persiapan pemukul apabila sedang mendapat giliran pukul, atau menghindarkan diri dari mengganggu pemain bertahan yang berupaya menangkap bola. Jika pemain dengan sengaja meninggalkan lingkaran persiapan sebelum mendapat giliran masuk ke kotak pemukul dan atau sengaja mengganggu permainan maka pemain tersebut akan kehilangan haknya untuk memukul dan harus segera menuju tempat akhir.
- e. Tidak diperbolehkan mengganggu peluang pemain bertahan yang berupaya untuk melakukan permainan bertahan. Jika gangguan terjadi, maka pelari yang akan dimatikan dinyatakan mati dan pelari yang sudah terlanjur berlari ke *base* di depannya saat gangguan terjadi harus kembali lagi pada *base* tempat semula pelari berdiri.

2. Urutan Memukul

Beberapa hal yang harus diperhatikan saat mengurutkan pemukul adalah:

- a. Urutan pemukul ditentukan secara bebas oleh regu penyerang mulai dari pemukul pertama sampai dengan pemukul terakhir.
- b. Jika pemainnya campuran putra dan putri, maka pemukul diurutkan secara selang-seling.
- c. Pemukul pertama setiap *inning* adalah pemukul yang melakukan pukulan urutan pertama.
- d. Pemukul terakhir setiap *inning* adalah pemukul yang melakukan pukulan pada urutan terakhir. Pemukul terakhir pada setiap *inning* tidak boleh sama.

3. Posisi Memukul

Saat pemukul melakukan pukulan:

- a. Pemukul harus memegang alat pukul dengan dua tangan baik saat sikap awal memukul maupun saat mengayunkan alat pukul.
- b. Pemukul harus mengambil posisi di kotak pemukul saat permainan dimulai.
- c. Kedua kaki pemukul harus berada di dalam kotak pemukul saat pelempar melakukan lemparan.

4. Kesempatan Pemukul Mendapatkan Bola Lemparan Pelambung

- a. Pemukul mendapatkan kesempatan memukul tiga lemparan yang diberikan oleh pelambung. Pemukul tidak harus selalu mengayun alat pukul pada setiap lemparan awal yang diberikan oleh pelambung. Namun, apabila sampai lemparan ketiga pemukul tidak juga melakukan pukulan atau melakukan pukulan, tetapi alat pukul tidak mengenai bola, maka pemukul dinyatakan mati.
- b. Jika pada lemparan terakhir pemukul berhasil memukul bola, namun bola berada pada daerah lapangan tidak sah, maka pemukul mengulangi pukulan sampai bola hasil dari pukulan masuk pada daerah lapangan yang sah.

5. Pemukul Dinyatakan Mati

Pemukul akan dinyatakan mati jika:

- a. Pemukul tidak berhasil memukul bola sampai pada lemparan pelambung yang ketiga.

- b. Bola hasil pukulan melambung baik sah maupun tidak sah yang tertangkap oleh penjaga.
- c. Mengganggu pemain penjaga yang mencoba menguasai bola pukul setelah pemukul berhasil memukul bola.
- d. Mengganggu pemain penjaga yang mencoba melemparkan bola setelah pemukul berhasil memukul bola.
- i. Mengganggu bola hasil pukulan yang sah sebelum mencapai *base* pertama setelah pemukul berhasil memukul bola.
- j. Melemparkan alat pukul setelah memukul bola sedemikian rupa untuk mengganggu pemain penjaga mematikan pelari.

ATURAN 9 PEMUKUL DAN PELARI

1. Pemukul Menjadi Pelari

Pemukul menjadi pelari jika:

- a. Pemukul berhasil memukul bola dan bola hasil pukulan masuk pada daerah sah.
- b. Pemain belakang atau pemain bertahan lainnya menghalangi, menghambat, atau mencegah pemukul mengayun untuk memukul bola.

2. Pelari Mati

Pelari dinyatakan mati jika:

- a. Setelah memukul bola sah, pemukul yang menjadi pelari dilempar mati (dibakar) *base* yang akan dituju dengan cara diinjak *base*-nya sebelum pelari sampai di *base*.

- b. Pelari terdorong karena ada pelari yang harus mengisi *base*-nya dan pemain penjaga menginjak *base* yang akan dituju dengan membawa bola sebelum pelari mencapai *base*.
- d. Pelari sudah sampai pada *base* dua, tiga atau kembali ke *home* tetapi pelari tidak menyentuh *base* pertama ataupun pelari tidak menyentuh salah satu *base* pada saat pelari berlari lintas *base* dan dibakar *base* yang lupa diinjak tersebut.
- e. Siapapun yang bukan pelari membantu pelari ketika bola masih dalam permainan.
- f. Pelari mendahului pelari di depannya sebelum pelari di depannya dinyatakan mati.
- g. Pemukul yang menjadi pelari dan menyentuh *base* pertama kemudian mencoba terus ke *base* kedua, namun dibakar *base* yang ingin dituju atau saat kembali lagi ke *base* yang didudukinya oleh pemain penjaga.
- h. Pelari dengan sengaja menyepak bola yang lolos dari pemain penjaga.
- i. Satu atau lebih anggota regu penyerang berdiri atau berkerumun di sekitar *base* yang akan dituju seorang pelari sehingga membingungkan pemain penjaga dan menambah kesulitan untuk melakukan permainan.
- j. Pelari meninggalkan *base* dan memasuki tempat awal sementara bola masih dalam permainan.

3. Pelari Boleh Maju dan Boleh Dimatikan

Pelari diperbolehkan untuk maju ke *base* depannya dan boleh juga dimatikan oleh pemain penjaga pada saat:

- a. Pemukul melakukan pukulan.
- b. Bola dilempar atau bola hasil pukulan yang sah.

4. Pelari Tetap Bisa Dimatikan

Pelari tetap bisa dimatikan jika:

- a. Setiap saat pelari gagal menyentuh *base* yang menjadi haknya sebelum mencoba maju ke *base* berikutnya.
- b. Setelah menduduki salah satu *base*, pelari kemudian lepas dari *base* dan mencoba melanjutkan lari ke *base* berikutnya.

5. Pelari Berhak Maju tanpa Dimatikan

Pelari berhak maju tanpa dimatikan jika:

- a. Bola hasil pukulan sah yang melambung dan melewati batas daerah sah lapangan belakang.

Catatan: Jika tidak tersedia lapangan belakang yang mencukupi untuk sampai pada batas daerah *diamond*, maka bola dinyatakan keluar dari lapangan belakang jika bola sudah melewati lapangan yang tersedia di sekolah.

- b. Seseorang yang bukan anggota regu, memasuki daerah permainan dan mengganggu:
 - 1) Pemain penjaga yang hendak menangkap bola hasil pukulan lambung.
 - 2) Pemain penjaga yang hendak menguasai atau menangkap bola.
 - 3) Pemain penjaga yang hendak melempar bola.

6. Pelari tidak Mati

Pelari tidak dinyatakan mati jika:

- a. Pelari berlari di belakang atau di depan pemain penjaga dan di luar jalur *base* untuk menghindari mengganggu pemain penjaga yang mencoba menguasai bola hasil pukulan di jalur *base*.
- b. Pelari tidak berlari lurus langsung menuju *base* dengan catatan bahwa pemain penjaga yang berada di garis lurus langsung ke *base* tidak menguasai bola.
- c. Pelari terkena bola hasil pukulan yang sah.
- d. Pelari bertahan di *base* sampai bola hasil pukulan lambung menyentuh pemain penjaga dan kemudian berusaha maju ke *base* berikutnya.

7. Urutan Menyentuh Base

Pelari harus menyentuh *base* dengan urutan: *base* pertama, kedua, ketiga, dan *home*.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Dua pelari tidak boleh menempati *base* yang sama secara bersamaan.
- b. Pelari yang berlari mengelilingi jalur *base*, namun gagal menyentuh salah satu *base*, maka pelari tersebut harus berusaha kembali untuk menyentuh *base* yang gagal disentuhnya dengan tetap berlari pada jalur *base* secara kebalikannya.
- c. Pelari boleh lepas dari *base* setelah berhasil menyentuh *base* untuk berusaha menuju *base* di depannya dan kembali lagi ke *base* yang semula didudukinya, jika tidak memungkinkan untuk menuju *base* di depannya.

- d. Pelari tidak diperbolehkan kembali menyentuh *base* yang tidak berhasil disentuh atau kembali ke *base* yang ditinggalkan setelah pelari belakangnya menduduki *base* yang gagal disentuh tersebut.

8. Pelari Harus kembali ke Base-Nya

Pelari harus kembali ke *base*-nya, tetapi tidak perlu menyentuh *base-base* yang berada di antaranya jika:

- a. Bola hasil pukulan tidak sah.
- b. Anggota regu lainnya yang sedang tidak bermain melakukan atau membuat gangguan setelah pemukul berhasil melakukan pukulan.

ATURAN 10 TEMPAT AWAL DAN TEMPAT AKHIR REGU PENYERANG

1. Tempat Awal Regu Penyerang

- a. Saat awal permainan, regu penyerang berkumpul pada tempat awal.
- b. Tempat awal berada di samping lingkaran persiapan pemukul pada daerah tidak sah.
- c. Anggota regu penyerang boleh meninggalkan tempat awal jika:
 - 1) Masuk pada lingkaran persiapan pemukul karena menjadi pemukul berikutnya.
 - 2) Menghindari bola hasil pukulan dari pemukul atau hasil lemparan dari pemain penjaga.

- d. Saat berada dalam tempat awal, anggota regu tidak diperbolehkan keluar dari kotak dan/ataupun mengganggu dalam bentuk apapun terhadap pemain penjaga baik saat menguasai bola maupun melempar bola. Jika salah satu atau lebih anggota regu keluar dari kotak dan ataupun melakukan gangguan, maka anggota regu tersebut akan kehilangan hak pukulnya dan harus segera memasuki tempat akhir.

2. Tempat Akhir Regu Penyerang

- a. Agar dapat diketahui anggota regu yang sudah melakukan pukulan atau belum maka pemukul-pelari atau pelari yang sudah selesai melakukan pukulan dan berlari mengelilingi jalur *base* baik kembali ke *home* ataupun tidak dikarenakan di *tag* di salah satu *base* harus berkumpul pada tempat akhir regu penyerang.
- b. Anggota regu penyerang boleh meninggalkan tempat akhir, apabila menghindari bola hasil pukulan dari pemukul atau hasil lemparan dari pemain penjaga.
- c. Saat berada dalam tempat awal, anggota regu tidak diperbolehkan keluar dari kotak dan/ataupun mengganggu dalam bentuk apapun terhadap pemain penjaga baik saat menguasai bola maupun melempar bola. Jika salah satu atau lebih anggota regu keluar dari kotak dan ataupun melakukan gangguan, maka regunya akan mendapatkan pengurangan satu poin.

ATURAN 11

BOLA MATI-BOLA HIDUP (DALAM PERMAINAN)

1. Bola Mati

Bola mati dan tidak dapat dimainkan adalah bola dalam keadaan sebagai berikut:

- a. Ketika bola dipukul secara tidak sah.
- b. Ketika lemparan awal pelempar tidak dipukul oleh pemukul.
- c. Ketika bola hasil pukulan lambung pada daerah tidak sah yang tidak tertangkap.
- d. Ketika regu penyerang melakukan gangguan.
- e. Jika bola berada di luar batas lapangan yang telah ditentukan.
- f. Ketika terjadi kecelakaan antar pelari.
- g. Ketika pelari lepas dari *base* yang sah didudukinya sebelum bola dipukul oleh pemukul.
- h. Jika anggota regu yang bertanding memasuki lapangan pertandingan dan melakukan gangguan.
- i. Ketika pemukul yang pelari melangkah mundur ke arah *home* untuk menghindarkan dari dimatikan oleh pemain penjaga.

2. Bola Hidup

Bola hidup dan dapat dimainkan adalah bola pada keadaan sebagai berikut:

- a. Pada saat pelempar melakukan lemparan.

- b. Ketika bola lemparan yang tidak dapat dikuasai oleh pemain penjaga, namun masih berada di daerah yang boleh dimainkan.
- c. Ketika bola hasil pukulan yang sah tentang pelari di daerah sah.
- d. Ketika pelari telah mencapai *base* yang menjadi haknya.
- e. Ketika pelari dinyatakan mati karena mendahului pelari di depannya.
- f. Ketika bola hasil pukulan yang sah.
- h. Ketika pelari harus kembali ke *base* semula dari arah sebaliknya pada saat bola hidup.
- i. Ketika bola pukul lambung ditangkap pemain penjaga.
- j. Ketika pemukul memukul bola.
- n. Jika pemukul menjatuhkan alat pukul dan bola bergulir tentang alat pukul di daerah sah dan tidak ada niat untuk mengganggu jalannya bola.
- o. Selama ada permainan akibat pukulan pemukul.

ATURAN 11 WASIT

1. Tanggung Jawab Wasit

Tanggung jawab wasit adalah mengawasi pertandingan dan memberikan penentuan keputusan pelaksanaan pertandingan. Wasit diperankan oleh guru pendidikan jasmani.

2. Penilaian Wasit

Setiap penilain wasit adalah mutlak untuk diikuti.

3. Sinyal Wasit

Saat pertandingan sinyal yang diberikan oleh wasit adalah dengan tiupan peluit, adapun jumlah tiupannya adalah

- a. Satu kali tiupan panjang sebagai tanda permainan dimulai.
- b. Dua kali tiupan pendek sebagai tanda bola tidak sah atau bola mati.
- c. Dua kali tiupan panjang sebagai tanda pergantian posisi dari pemain penjaga ke pemain penyerang.
- d. Tiga kali peluit panjang sebagai tanda permainan selesai.

ATURAN 12 POIN

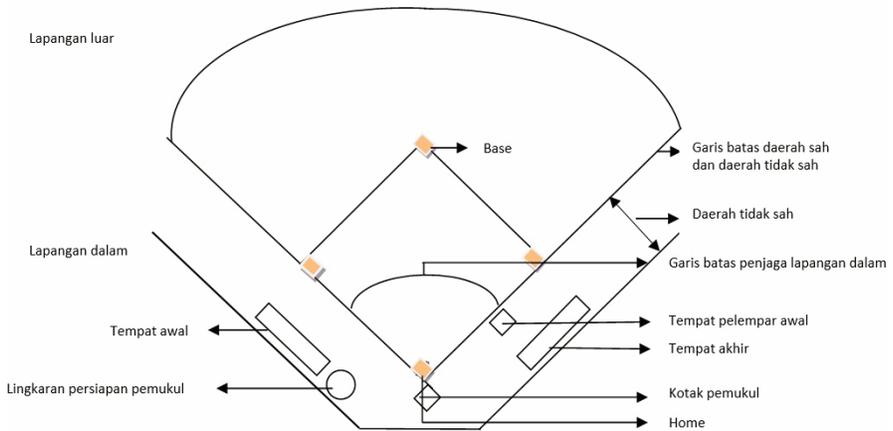
Penciptaan Poin

- a. Poin tercipta ketika pemukul-pelari dapat melewati *base* pertama, kedua, ketiga dan kembali lagi ke *home* dengan selamat secara berurutan.
- b. Poin dicatat pada lembar pencatatan poin yang sudah tersedia.

LAMPIRAN 1



Lapangan Permainan



Keterangan Ukuran:

1. Jarak antar *base* : 13 m
2. Jarak antara *home* dengan ujung batas daerah sah dan tidak sah : 30 m
3. Jarak antara garis batas daerah sah dan tidak sah dengan tempat awal : 1,5 m
4. Jarak tempat awal dengan titik tengah lingkaran persiapan pemukul : 1 m
5. Jarak daerah tidak sah : 3 m
6. Jarak tempat pelempar dengan kotak pemukul : 6 m
7. Jarak kotak pemukul dengan *home* : 20 cm

Lampiran-lampiran

- 8. Tempat awal : Lebar 1,5 m & panjang 6 m
- 9. *Base* : Lebar 66 cm, panjang 50 cm
dan tebal 5 cm
- 10. Lingkaran persiapan pemukul : Jari-jari 0,5 m
- 11. Kotak pemukul : Lebar 1 m & panjang 1,5 m
- 12. Garis batas penjaga lapangan dalam : 5 m dari *home* ke *base* satu
dan *base* tiga

LAMPIRAN 2



Peralatan

A. Bat Pemukul



B. Base dan Home

1. Tampak Atas



Lampiran-lampiran

2. Tampak Samping

a. Tampak Samping Lebar



b. Tampak Samping Panjang



C. Bola



LAMPIRAN 3



Teknik Bermain

A. Malempar Bola



B. Menangkap Bola



C. Memukul Bola



D. Berlari ke Base

1. Pelari Selamat Sampai ke Base



2. Pelari Mati Sebelum Sampai di Base



E. Pelambung

1. Sikap Awal



2. Sikap Saat Mengayun Lengan



3. Sikap Saat Melepaskan Bola



DAFTAR PUSTAKA

- Da vies, Douglas. (2011) *Child development a practitioner's guide. 3th edition*. New York: The Guilford Press.
- Eko Suwarso dan Sumarya. (2010). *BSE. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Gabbard, C. LeBlane, E. dan Lowy, S. (1987). *Physical education for children: building the foundation*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Garman, J. (2001). *Softball skill & drill*. USA: Human Kinetics.
- Grehaigine, J. F. Richard, J. F. Dan Griffin, L. L. (2005) *Team sport and games*. New York: Routledge.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child development (6th Edition: terjemahan)*. Indonesia: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- ISF. (1900). *2006-2009 Official rules of softball*. Florida: Plant City.
- Iwan Ridwan dan Ikman Sulaeman. (2008). *Kasti*. Solo: PT. Widya Duta Grafika.
- Lavin, J. (2008). *Creative approach to physical education*. USA and Canada: Routledge.

- Margiyani. (2008). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas 4 SD/MI*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2005). *Bermain, mainan, dan permainan untuk pendidikan usia dini*. Jakarta: Grasindo.
- Meadows, S. (2001). *Understanding child development. Psychological perspectives in an interdisciplinary field of inquiry*. USA and Canada: Routledge.
- Metzler, M. W. (2000). *Instructional models for physical education*. USA: A Pearson Education Company.
- Nasir Rosyidi. (1982). *Pendidikan Permainan Bola Kecil*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Noran, R. (2005). *Softball fundamental. A better way to learn the basics*. USA: Human Kinetics.
- Pangrazi, D. P. dan Daur, V. P. (1989). *Dynamic physical education for elementary school children. (nine edition)*. USA: Macmillan Publishing Company.
- Siedentop, D, et al. (2004). *Complete guide to sport education*. USA: Human Kinetics.
- Smith, C. D, Mathew. (1996). Using games invension with elementary children (versi electronic). *Journal of Physical Education & Dance*. 67, 33-37.
- Sridadi. (2009). Modifikasi permainan *softball* untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 3. 46-54.
- Srihati Waryati, Sulistyoy, Wahyu., & Soetarti. (1996). *Pendidikan Permainan Kecil*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Guru dan Tenaga Teknis, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Guru, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SD Setara D-II.

Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip pengembangan dan modifikasi cabang olahraga*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.

PROFIL PENULIS



HEDI ARDIYANTO HERMAWAN, dilahirkan di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun 1977. Pada tahun 2001 menyelesaikan Studi S-1 di Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), Universitas Negeri Yogyakarta. Menyelesaikan Studi S-2 tahun 2011 di Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta pada program studi Ilmu Keolahragaan. Pada tahun 2013 melanjutkan S-3 di Prodi Pendidikan Olahraga, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

Pengalaman mengajar 1) sejak 2003–2008 di SMA SMK “17” I Seyegan, 2) sejak 2003–2008 mengajar di SMAN 6 Yogyakarta, 3) mulai 2008–sekarang menjadi staf pengajar di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Sejak 2009 sampai 2019 aktif dalam organisasi Pengda PRSI DIY, Pengda PELTI DIY, dan Pengkab Sleman Persatuan Woodball Indonesia. □

