Sukadiyo, K. (2014). Pengembangan model pembelajaran motorik dengan pendekatan bermain menggunakan *agility ladder* untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Keolahragaan, Volume 2 – Nomor 2, 2014*

Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya.* Jakarta: Bumi Aksara.

Susanta, A. (2010). *Outbound Profesional*. Yogyakarta: Andi Offset

Susanti., Febriana W., & Sujiyanti. (2014). *Mencetak anak juara*. Yogyakarta: Kata Hati.

Sutoto, P., Agung, M., & Siti, A. (1993). *Pendidikan Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Depdikbud, Universitas TerbukaSuprijono, A. (2012). *Cooperative learning teori & aplikasi paikem.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tedjasaputra, M., S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan untuk pendidikan anak Usia dini*. Jakarta: Grasindo

Thobroni. M, Mumtaz F. (2011). *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan.* Yogyakarta: Katahati

Wiarto, G. (2013). *Fisiologi dan Olahraga*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Widiastono, T. D. (2001). "*Hati-hati Memilih Buku Bacaan Anak-Anak*" dalam *Sekolah Alternatif Untuk Anak* (Sinta Ratnawati ed.). Jakarta : Kompas

Widyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Belajar

Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zakiyah. (1978). *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang Ziagkas, E. (2017). Investigating the role of ipsilateral and contralateral eye-hand dominance in tennis serve accuracy of amateur tennis players. *Journal of Physical Education and Sport 17(2), Art 132.* Retrieved from https://efsupit.ro/index.php/9-uncategorised/79-vol-16-issue-4-december-2016

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENELITIAN

PEDOMAN WAWANCARA BAGI GURU PENJAS SD
(Studi Pendahuluan)

Petunjuk:

1. Lembar wawancara ini ditujukan untuk Guru Penjas sekolah dasar
2. Lembar wawancara ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari guru Penjas mengenai proses pembelajaran Penjasorkes
3. Tuliskan kelengkapan data responden.

Tanggal Wawancara : _____

Nama Responden : _____

Jenis kelamin : a) Laki-laki b) Perempuan

Nama Sekolah : _____

Alamat Sekolah : _____

Pertanyaan:

1. Berapa lama pembelajaran Penjas di sekolah ?
2. Apa yang dilakukan siswa sebelum dan setelah pembelajaran ?
3. Apa semua siswa merasa antusias dengan pembelajaran Penjasorkes ?
4. Bagaimana cara guru mengajarkan suatu materi ketika terkendala sarana dan peralatan pembelajaran ?
5. Bagaimana cara guru memecahkan masalah ketika terkendala kurangnya peralatan olahraga ?
6. Apakah proses pembelajaran di sekolah sudah sesuai dengan panduan kurikulum?
7. Apakah ada anak yang mengalami masalah dengan kemampuan geraknya ?
8. Apa pemberian materi kebugaran jasmani sudah sesuai dengan kurikulum?
9. Apa kesulitan yang ditemui di lapangan terkait pemberian materi gerak koordinasi dan ketepatan ?
10. Bagaimana cara guru mengajarkan materi gerak koordinasi dan ketepatan gerak ?
11. Apakah kemampuan koordinasi mata, tangan, dan kaki pada anak sudah baik?
12. Apakah kemampuan ketepatan gerak pada anak sudah baik?

LEMBAR OBSERVASI PERMAINAN UNTUK GURU

ANGKET PENILAIAN BUKU PANDUAN PERMAINAN SEDERHANA

UJI COBA SKALA KECIL DAN BESAR

8. A. Petunjuk pengisian: Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai

Skala penilaian / tanggapan				
1	**2**	**3**	**4**	**5**

Keterangan konversi skala :

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
4. Tepat, sesuai, jelas, manarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Komentar dan saran secara umum disediakan pada tiap akhir komponen bahan ajar.

1. Menurut pendapat anda, bagaimanakah tampilan fisik buku ajar?

1	2	3	4	5
Sangat kurang baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

2. Apakah kerangka isi pada bagian awal unit membantu memahami isi bacaan?

1	2	3	4	5
Sangat kurang baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

3. Bagaimanakah tingkat kejelasan petunjuk pada tiap awal unit?

1	2	3	4	5
Sangat kurang baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

4. Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam bahan ajar mudah dibaca?

1	2	3	4	5
Sangat kurang baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

5. Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran?

1	2	3	4	5
Sangat kurang baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

6. Bagaimanakah kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam buku panduan?

1	2	3	4	5
Sangat kurang baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

7. Bagaimanakan tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan ?

1	2	3	4	5
Sang at kurang baik	Kura ng ba ik	Cukup baik	Ba ik	Sangat baik

8. Apakah petunjuk-petunjuk yang diberikan membantu anda memahami materi?

1	2	3	4	5
Sang at kurang baik	Kura ng ba ik	Cukup baik	Ba ik	Sangat baik

9. Bagaimanakah kejelasan Permainan

1	2	3	4	5
Sang at kurang baik	Kura ng ba ik	Cukup baik	Ba ik	Sangat baik

10. Apakah tugas dalam buku panduan membantu meningkatkan pemahaman anda terhadap materi ?

1	2	3	4	5
Sang at	Kura ng	Cukup baik	Ba ik	Sangat baik

kurang baik	ba ik			

11. Bagaimanakah kejelasan urutan penyajian materi pada tiap unit buku panduan ini?

1	2	3	4	5
Sang at kurang baik	Kura ng ba ik	Cukup baik	Ba ik	Sangat baik

12. Apakah buku panduan ini dapat dipahami uraian materinya dengan mudah?

1	2	3	4	5
Sang at kurang baik	Kura ng ba ik	Cukup baik	Ba ik	Sangat baik

9. Komentar dan saran lainnya berkenaan dengan buku materi / panduan:

……

……

……

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP KELAYAKAN PRODUK PENELITIAN

Petunjuk : Lembar pernyataan pada instrumen dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kelayakan produk penelitian. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat guna meningkatkan kualitas poduk penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar pernyataan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli tentang kelayakan produk penelitian.
2. Rentang evaluasi meliputi **SANGAT SESUAI (SS), SESUAI (S), CUKUP SESUAI (CS), KURANG SESUAI (KS), SANGAT KURANG SESUAI (SKS)** dengan cara memberi tanda **(√)** pada kolom yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban beserta skor penilaian, sebagai berikut:
   a. SKS = Sangat Tidak Sesuai = 1
   b. KS = Kurang Sesuai = 2
   c. CS = Cukup Sesuai = 3
   d. S = Sesuai = 4
   e. SS = Sangat Sesuai = 5
3. Penilaian dari Bapak/Ibu bertujuan meningkatkan keefektifan dan kelayakan produk penelitian.
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dalam penelitian ini, diucapkan terima kasih.

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama :

Unit Kerja : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Bidang Keahlian : Aktivitas luar kelas (Permainan)

Menerangkan bahwa produk penelitian tugas akhir tesis saudara:

Nama : Abdurrakhman Haryo Nugroho

Program Studi : S-2 Pendidikan Olahraga UNY

NIM : 14711251052

Judul Tesis : Pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan sederhana untuk meningkatkan koordinas dan ketepatan siswa kelas bawah

Telah memenuhi persyaratan sebagai model pengembangan permainan yang baik dan efektif, serta layak untuk digunakan dalam uji penelitian.

Yogyakarta, … …… 2017

Validator,

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Seimbangkan Bola

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Buku panduan mudah dipahami					
2	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian					
3	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek					
4	Pelaksanaan permainan sederhana dan mudah					
5	Materi menarik anak untuk bergerak					
6	Gambar atau bagan mudah dipahami					
7	Gambar menyampaikan materi model permainan					
8	Permainan berbentuk "sederhana" dari aspek alat, peraturan, lapangan					
9	Petunjuk pelaksanaan menarik untuk dibaca					
10	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian / pembelajaran					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Lembarung

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Buku panduan mudah dipahami					
2	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian					
3	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek					
4	Pelaksanaan permainan sederhana dan mudah					
5	Materi menarik anak untuk bergerak					
6	Gambar atau bagan mudah dipahami					
7	Gambar menyampaikan materi model permainan					
8	Permainan berbentuk “sederhana” dari aspek alat, peraturan, lapangan					
9	Petunjuk pelaksanaan menarik untuk dibaca					
10	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian / pembelajaran					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Bola Bowling

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Buku panduan mudah dipahami					
2	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian					
3	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek					
4	Pelaksanaan permainan sederhana dan mudah					
5	Materi menarik anak untuk bergerak					
6	Gambar atau bagan mudah dipahami					
7	Gambar menyampaikan materi model permainan					
8	Permainan berbentuk “sederhana” dari aspek alat, peraturan, lapangan					
9	Petunjuk pelaksanaan menarik untuk dibaca					
10	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian / pembelajaran					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Kapal Pecah

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Buku panduan mudah dipahami					
2	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian					
3	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek					
4	Pelaksanaan permainan sederhana dan mudah					
5	Materi menarik anak untuk bergerak					
6	Gambar atau bagan mudah dipahami					
7	Gambar menyampaikan materi model permainan					
8	Permainan berbentuk “sederhana” dari aspek alat, peraturan, lapangan					
9	Petunjuk pelaksanaan menarik untuk dibaca					
10	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian / pembelajaran					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Jalan LABA-LABA

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Buku panduan mudah dipahami					
2	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian					
3	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek					
4	Pelaksanaan permainan sederhana dan mudah					
5	Materi menarik anak untuk bergerak					
6	Gambar atau bagan mudah dipahami					
7	Gambar menyampaikan materi model permainan					
8	Permainan berbentuk “sederhana” dari aspek alat, peraturan, lapangan					
9	Petunjuk pelaksanaan menarik untuk dibaca					
10	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian / pembelajaran					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Bambu Air

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Buku panduan mudah dipahami					
2	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian					
3	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek					
4	Pelaksanaan permainan sederhana dan mudah					
5	Materi menarik anak untuk bergerak					
6	Gambar atau bagan mudah dipahami					
7	Gambar menyampaikan materi model permainan					
8	Permainan berbentuk “sederhana” dari aspek alat, peraturan, lapangan					
9	Petunjuk pelaksanaan menarik untuk dibaca					
10	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian / pembelajaran					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Bola Poin

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Buku panduan mudah dipahami					
2	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian					
3	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek					
4	Pelaksanaan permainan sederhana dan mudah					
5	Materi menarik anak untuk bergerak					
6	Gambar atau bagan mudah dipahami					
7	Gambar menyampaikan materi model permainan					
8	Permainan berbentuk “sederhana” dari aspek alat, peraturan, lapangan					
9	Petunjuk pelaksanaan menarik untuk dibaca					
10	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian / pembelajaran					
CATATAN :						

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN OLEH PELATIH/GURU TERHADAP PRODUK PENELITIAN

Petunjuk : Lembar pernyataan pada instrumen dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kelayakan produk penelitian. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat guna meningkatkan kualitas poduk penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar pernyataan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli tentang kelayakan produk penelitian.
2. Rentang evaluasi meliputi **SANGAT SESUAI (SS), SESUAI (S), CUKUP SESUAI (CS), KURANG SESUAI (KS), SANGAT KURANG SESUAI (SKS)** dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban beserta skor penilaian, sebagai berikut:
   a. SKS = Sangat Tidak Sesuai = 1
   b. KS = Kurang Sesuai = 2
   c. CS = Cukup Sesuai = 3
   d. S = Sesuai = 4
   e. SS = Sangat Sesuai = 5
3. Penilaian, Bapak/Ibu sampaikan bertujuan meningkatkan keefektifan dan kelayakan produk penelitian.
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dalam penelitian ini, diucapkan terima kasih.

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama :

Unit Kerja :

Bidang Keahlian : Guru / Pelatih

Menerangkan bahwa produk penelitian tugas akhir tesis saudara:

Nama : Abdurrakhman Haryo Nugroho

Program Studi : S-2 Pendidikan Olahraga UNY

NIM : 14711251052

Judul Tesis : Pengembangan model pembelajaran jasmani untuk meningkatkan kebugaran siswa sekolah dasar kelas bawah

Telah memenuhi persyaratan sebagai model pengembangan permainan yang baik dan efektif, serta layak untuk digunakan dalam uji penelitian.

Yogyakarta, ……. 2017

Validator Pelatih/Guru

……

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Seimbangkan Bola

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Permainan sesuai dengan karakteristik siswa kelas bawah					
2	Permainan mencakup kebutuhan komponen kebugaran jasmani					
3	Permainan mengembangkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotor					
4	Model permainan mentransfer unsur Koordinasi, Ketepatan, Daya Tahan Statis					
5	Permainan menstimulasi siswa untuk belajar mengembangkan sikap kepemimpinan					
6	Permainan tidak berbahaya					
7	Bentuk permainan sederhana					
8	Buku panduan permainan menarik					
9	Permainan mudah dipahami Guru					
10	Permainan mudah dipahami Siswa					

CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Lembarung

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Permainan sesuai dengan karakteristik siswa kelas bawah					
2	Permainan mencakup kebutuhan komponen kebugaran jasmani					
3	Permainan mengembangkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotor					
4	Model permainan mentransfer unsur Koordinasi, Ketepatan, Daya Tahan Statis					
5	Permainan menstimulasi siswa untuk belajar mengembangkan sikap kepemimpinan					
6	Permainan tidak berbahaya					
7	Bentuk permainan sederhana					
8	Buku panduan permainan menarik					
9	Permainan mudah dipahami Guru					

10	Permainan mudah dipahami Siswa					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Bola Bowling

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Permainan sesuai dengan karakteristik siswa kelas bawah					
2	Permainan mencakup kebutuhan komponen kebugaran jasmani					
3	Permainan mengembangkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotor					
4	Model permainan mentransfer unsur Koordinasi, Ketepatan, Daya Tahan Statis					
5	Permainan menstimulasi siswa untuk belajar mengembangkan sikap kepemimpinan					
6	Permainan tidak berbahaya					
7	Bentuk permainan sederhana					
8	Buku panduan permainan menarik					

9	Permainan mudah dipahami Guru					
10	Permainan mudah dipahami Siswa					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Kapal Pecah

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Permainan sesuai dengan karakteristik siswa kelas bawah					
2	Permainan mencakup kebutuhan komponen kebugaran jasmani					
3	Permainan mengembangkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotor					
4	Model permainan mentransfer unsur Koordinasi, Ketepatan, Daya Tahan Statis					
5	Permainan menstimulasi siswa untuk belajar mengembangkan sikap kepemimpinan					
6	Permainan tidak berbahaya					
7	Bentuk permainan sederhana					
8	Buku panduan permainan menarik					

9	Permainan mudah dipahami Guru					
10	Permainan mudah dipahami Siswa					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Jalan LABA-LABA

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Permainan sesuai dengan karakteristik siswa kelas bawah					
2	Permainan mencakup kebutuhan komponen kebugaran jasmani					
3	Permainan mengembangkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotor					
4	Model permainan mentransfer unsur Koordinasi, Ketepatan, Daya Tahan Statis					
5	Permainan menstimulasi siswa untuk belajar mengembangkan sikap kepemimpinan					
6	Permainan tidak berbahaya					
7	Bentuk permainan sederhana					
8	Buku panduan permainan menarik					

9	Permainan mudah dipahami Guru					
10	Permainan mudah dipahami Siswa					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Bambu Air

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Permainan sesuai dengan karakteristik siswa kelas bawah					
2	Permainan mencakup kebutuhan komponen kebugaran jasmani					
3	Permainan mengembangkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotor					
4	Model permainan mentransfer unsur Koordinasi, Ketepatan, Daya Tahan Statis					
5	Permainan menstimulasi siswa untuk belajar mengembangkan sikap kepemimpinan					
6	Permainan tidak berbahaya					
7	Bentuk permainan sederhana					
8	Buku panduan permainan menarik					

9	Permainan mudah dipahami Guru					
10	Permainan mudah dipahami Siswa					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Bola Poin

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Permainan sesuai dengan karakteristik siswa kelas bawah					
2	Permainan mencakup kebutuhan komponen kebugaran jasmani					
3	Permainan mengembangkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotor					
4	Model permainan mentransfer unsur Koordinasi, Ketepatan, Daya Tahan Statis					
5	Permainan menstimulasi siswa untuk belajar mengembangkan sikap kepemimpinan					
6	Permainan tidak berbahaya					
7	Bentuk permainan sederhana					

8	Buku panduan permainan menarik					
9	Permainan mudah dipahami Guru					
10	Permainan mudah dipahami Siswa					
CATATAN :						

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP KELAYAKAN PRODUK PENELITIAN

Petunjuk : Lembar pernyataan pada instrumen dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kelayakan produk penelitian. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat guna meningkatkan kualitas poduk penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti berharap kesediaan Bapak/Ibu

untuk memberikan respon pada setiap pernyataan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Lembar pernyataan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli tentang kelayakan produk penelitian.
2. Rentang evaluasi meliputi **SANGAT SESUAI (SS), SESUAI (S), CUKUP SESUAI (CS), KURANG SESUAI (KS), SANGAT KURANG SESUAI (SKS)** dengan cara memberi tanda **(√)** pada kolom yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban beserta skor penilaian, sebagai berikut:
   a. SKS = Sangat Tidak Sesuai = 1
   b. KS = Kurang Sesuai = 2
   c. CS = Cukup Sesuai = 3
   d. S = Sesuai = 4
   e. SS = Sangat Sesuai = 5
3. Penilaian dari Bapak/Ibu bertujuan meningkatkan keefektifan dan kelayakan produk penelitian.
4. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dalam penelitian ini, diucapkan terima kasih.

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama :

Unit Kerja : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Bidang Keahlian : Media Pembelajaran

Menerangkan bahwa produk penelitian tugas akhir tesis saudara:

Nama : Abdurrakhman Haryo Nugroho

Program Studi : S-2 Pendidikan Olahraga UNY

NIM : 14711251052

Judul Tesis : Pengembangan model pembelajaran jasmani untuk men ingkatkan kebugaran siswa sekolah dasar kelas bawah

Telah memenuhi persyaratan sebagai model pengembangan permainan yang baik dan efektif, serta layak untuk digunakan dalam uji penelitian.

Yogyakarta, …… 2016

Validator,

……

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Seimbangkan Bola

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS

1	Buku panduan mudah dipahami					
2	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian					
3	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek					
4	Pelaksanaan permainan sederhana dan mudah					
5	Materi menarik anak untuk bergerak					
6	Gambar atau bagan mudah dipahami					
7	Gambar menyampaikan materi model permainan					
8	Permainan berbentuk “sederhana” dari aspek alat, peraturan, lapangan					
9	Petunjuk pelaksanaan menarik untuk dibaca					
10	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian / pembelajaran					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Lembarung

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Buku panduan mudah dipahami					
2	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian					
3	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek					
4	Pelaksanaan permainan sederhana dan mudah					
5	Materi menarik anak untuk bergerak					
6	Gambar atau bagan mudah dipahami					
7	Gambar menyampaikan materi model permainan					
8	Permainan berbentuk “sederhana” dari aspek alat, peraturan, lapangan					
9	Petunjuk pelaksanaan menarik untuk dibaca					
10	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian / pembelajaran					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Bola Bowling

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Buku panduan mudah dipahami					
2	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian					
3	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek					
4	Pelaksanaan permainan sederhana dan mudah					
5	Materi menarik anak untuk bergerak					
6	Gambar atau bagan mudah dipahami					
7	Gambar menyampaikan materi model permainan					
8	Permainan berbentuk “sederhana” dari aspek alat, peraturan, lapangan					
9	Petunjuk pelaksanaan menarik untuk dibaca					
10	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian / pembelajaran					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Kapal Pecah

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Buku panduan mudah dipahami					
2	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian					
3	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek					
4	Pelaksanaan permainan sederhana dan mudah					
5	Materi menarik anak untuk bergerak					
6	Gambar atau bagan mudah dipahami					
7	Gambar menyampaikan materi model permainan					
8	Permainan berbentuk “sederhana” dari aspek alat, peraturan, lapangan					
9	Petunjuk pelaksanaan menarik untuk dibaca					
10	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian / pembelajaran					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Jalan LABA-LABA

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Buku panduan mudah dipahami					
2	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian					
3	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek					
4	Pelaksanaan permainan sederhana dan mudah					
5	Materi menarik anak untuk bergerak					
6	Gambar atau bagan mudah dipahami					
7	Gambar menyampaikan materi model permainan					
8	Permainan berbentuk “sederhana” dari aspek alat, peraturan, lapangan					
9	Petunjuk pelaksanaan menarik untuk dibaca					
10	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian / pembelajaran					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Bambu Air

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Buku panduan mudah dipahami					
2	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian					
3	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek					
4	Pelaksanaan permainan sederhana dan mudah					
5	Materi menarik anak untuk bergerak					
6	Gambar atau bagan mudah dipahami					
7	Gambar menyampaikan materi model permainan					
8	Permainan berbentuk “sederhana” dari aspek alat, peraturan, lapangan					
9	Petunjuk pelaksanaan menarik untuk dibaca					
10	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian / pembelajaran					
CATATAN :						

Pertanyaan Kelayakan Model Permainan Bola Poin

No	Klasifikasi	SS	S	CS	KS	SKS
1	Buku panduan mudah dipahami					
2	Isi buku sesuai dengan tujuan penelitian					
3	Penekanan gambar jelas pada tujuan aspek					
4	Pelaksanaan permainan sederhana dan mudah					
5	Materi menarik anak untuk bergerak					
6	Gambar atau bagan mudah dipahami					
7	Gambar menyampaikan materi model permainan					
8	Permainan berbentuk “sederhana” dari aspek alat, peraturan, lapangan					
9	Petunjuk pelaksanaan menarik untuk dibaca					
10	Permainan aman dilaksanakan dalam penelitian / pembelajaran					
CATATAN :						

LEMBAR ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL AKTIVITAS JASMANI MELALUI PERMAINAN SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOORDINASI DAN KETEPATAN SISWA KELAS BAWAH

A. Identitas

Nama :

Jenis Kelamin :

Nomor Telpon :

Alamat Sekolah :

B. Petunjuk

Jawablah pertanyaan sesuai dengan kenyataan dan tanggapan anda yang sebenarnya pada kolom Jawaban.

FAKTOR	INDIKATOR	JAWABAN
Guru	Apakah guru mempunyai latar belakang ilmu keolahragaan ?	
	Apakah guru mempunyai sertifikat keguruan atau lisensi kepelatihan ?	
	Bagaimana cara guru mengajarkan materi koordinasi, ketepatan dan daya tahan statis ?	
	Apa saja yang menjadi kendala guru dalam proses pembelajaran Penjas siswa kelas bawah ?	
	Apakah guru mempunyai buku panduan untuk mengajarkan keteram-pilan gerak ?	

Siswa	Berapa persen ketuntasan siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar Penjas ?	
	Bagaimana antusias siswa dalam proses Penjas, Sangat menyukai / Senang / Kurang / Tidak antusias ?	
Metode	Metode apa yang digunakan guru dalam mengajarkan Penjas di sekolah ?	
Materi	Apakah yang diajarkan oleh guru sesuai dengan karakteristik anak ?	
	Apakah guru memberikan materi kepemimpinan dalam proses pembelajaran Penjas ?	

Penilaian	Apakah guru memiliki penilaian yang valid terhadap hasil pencapaian anak terhadap materi keterampilan gerak ?	
Sarana dan Pra-saana	Apakah sekolah atau guru memiliki sarana penunjang untuk melatih keterampilan gerak di sekolah ?	
Tujuan	Apa tujuan pengenalan keterampilan gerak pada siswa ?	
	Apakah perlu siswa mengenal keterampilan gerak sejak dini ?	

Jawablah pertanyaan sesuai dengan kenyataan dan tanggapan anda yang sebenarnya.

1. Apa panduan yang digunakan guru dalam mengajarkan Penjas disekolah ?

   Jawab:

2. Apa kesulitan yang dihadapi guru dalam mengajarkan Penjas khususnya pada siswa kelas bawah ?

   Jawab:

3. Apakah guru mempunyai buku panduan keterampilan gerak untuk siswa ?

   Jawab:

4. Apakah guru pernah menggunakan suatu metode permainan untuk meningkatkan keterampilan gerak ?

Jawab:

5. Apakah guru membutuhkan buku permainan untuk meningkatkan keterampilan gerak bagi siswa ?

   Jawab:

LAMPIRAN 2.

RPP INSTRUMEN EFEKTIVITAS

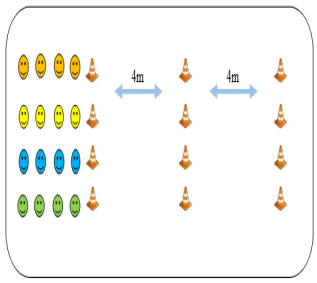
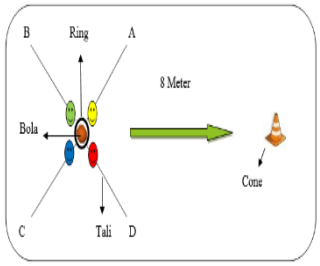
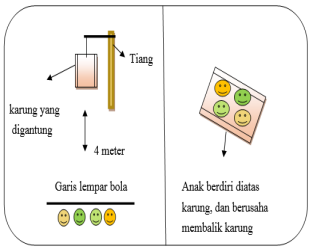
Sekolah	: SD Negeri
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas / Semester	: III (Tiga)
Standar Kompetensi	: 4. Menyajikan pengalaman faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam

tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar : 4.4. Mempraktikan aktivitas jasmani untuk pengembangan koordinasi, ketepatan, daya tahan statis tubuh melalui permainan sederhana.

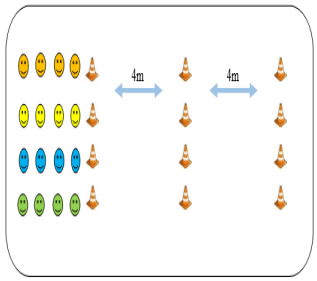
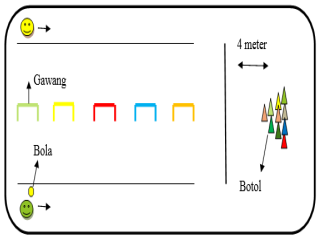
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit x 4 (12 x pertemuan)

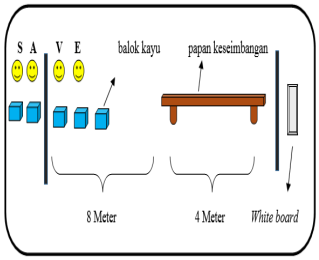
NO	Aspek	Indikator	Soft skill	Gambar Pelaksanaan
1	**Pertemuan 1** **Pendahuluan** **10 menit** a. Apersepsi b. Menyampaikan Tujuan c. Menggambarkan proses penilaian	(1) Aturan permainan (2) Perlengkapan bermain (3) Langkah gerakan (1) Manfaat dari permainan (2) Tujuan yang ingin dicapai (1) Koordinasi (2) Ketepatan (3) Daya tahan statis (4) Kepemimpinan	➢ Tertanam nilai sportifitas pada anak ➢ Belajar menghargai aturan yang sudah disepakati bersama ➢ Anak tetap menggunakan langkah-langkah gerakan sesuai dengan yang dicontohkan. ➢ Anak dapat berfikir dari manfaat dan tujuan gerakan yang dilakukan ➢ Belajar gerak koordinasi, Ketepatan, Daya tahan statis	

			➢ Tertanam rasa kepemimpinan dan persaudaraan		
	Pemanasan 10 menit **Lari bersambung**	(1) Meningkatkan suhu tubuh (2) Malalui pemanasan lari bersambung detak jantung jadi meningkat (3) Mengurangi ketegangan otot (4) Meningkatkan kapasitas kerja fisik	➢ Anak dapat berpikir pentingnya pemanasan sebelum melakukan aktivitas, sehingga anak semangat dalam melakukannya		
	Kegiatan Inti **40 Menit** 1) Seimbangkan Bola 2) Lembarung	(1) Melatih daya tahan statis ketika bekerja sama membawa bola (2) Anak dapat melakukan gerakan koordinasi mata tangan dan kaki ketika melempar ke sasaran dengan tepat (3) Secara tidak sadar dalam setiap permainan	➢ Tertanam nilai gerakan koordinasi mata tangan dan kaki ketika melempar bola ➢ Mencari cara untuk tetap menjaga keseimbangan ➢ Dapat melatih anak meningkatkan daya tahan statis	 	 

		terkandung pengalaman yang akan melatih sikap kepemimpinan	ketika berjalan setengah jongkok saat menyeimbangkan bola melalui tali ➢ Menjaga sikap sportif dan selalu meningkatkan kerjasama		
	Penutup 10 menit a. Kesimpulan b. Pendinginan	(1) Memberikan gambaran kembali apa yang dilakukan siswa pada kegiatan inti, tentang tujuan, manfaat. (2) Memotivsi siswa agar memiliki apresiasi dalam belajar keterampilan gerak (1) Mengurangi rasa sakit pada otot.	➢ Anak mengetahui manfaat dari apa yang sudah dilakukan ➢ Membentuk sikap disiplin semangat dan antusias pada anak ➢ Anak dapat berpikir dan	 Evaluasi Pendinginan	

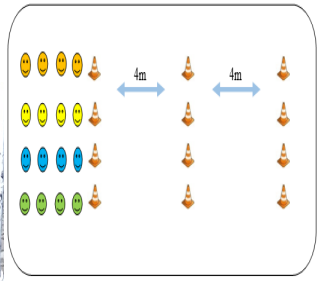
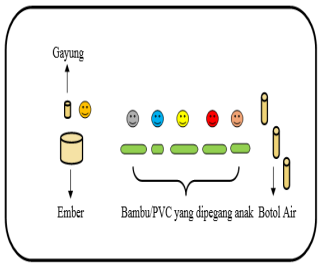
		(2) Badan terasa lebih santai.	merasakan pentingnya melakukan pendinginan setelah beraktivitas		
2	**Pertemuan 2** **Pendahuluan** **10 menit** a. Apersepsi b. Menyampaikan Tujuan c. Menggambarkan proses penilaian	(1)Aturan permainan (2)Perlengkapan bermain (3)Langkah gerakan (1)Manfaat dari permainan (2)Tujuan yang ingin dicapai (1) Koordinasi (2) Ketepatan	➢ Tertanam nilai sportifitas pada anak ➢ Belajar menghargai aturan yang sudah disepakati bersama ➢ Anak tetap menggunakan langkah-langkah gerakan sesuai dengan yang dicontohkan. ➢ Anak dapat berfikir dari manfaat dan tujuan gerakan yang dilakukan ➢ Belajar gerak		

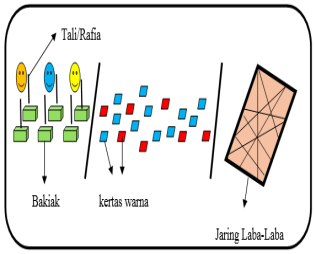
		(3) Daya tahan statis (4) Kepemimpinan	koordinasi, Ketepatan, Daya tahan statis ➢ Tertanam rasa kepemimpinan dan persaudaraan		
	Pemanasan 10 menit Lari bersambung	(1) Meningkatkan suhu tubuh melalui lari bersambung (2) Malalui permainan ini detak jantung anak jadi meningkat (3) Mengurangi ketegangan otot (4) Meningkatkan kapasitas kerja fisik	➢ Anak dapat berpikir dengan pentingnya pemanasan sebelum melakukan aktifitas, sehingga anak semangat dalam melakukannya	 Pemanasan lari bersambung	
	Kegiatan Inti **40 Menit** Bola Bowling Kapal Pecah	(1) Melatih koordinasi mata tangan dan kaki, melatih ketepatan, melatih daya tahan (2) Anak mengetahui aturan permainan sehingga anak	➢ Tertanam nilai koordinasi gerak, ketepatan gerak dalam melempar target, daya tahan statis ➢ Tertanam nilai	 Bentuk permainan Bola Bowling	

		mengerti batasan-batasan aturan dalam permainan (3) Secara tidak sadar gerakan-gerakan dalam permainan ini tertanam suatu keterampilan gerak yang akan melatih ketepatan ketika melempar, koordinasi mata tangan kaki dan daya tahan statis	kompetisi dengan sikap sportifitas ➢ Mencari cara untuk tetap saling bekerjasama mencari kemenangan ➢ Melatih kebiasaan keterampilan gerak ➢ Tertanam rasa kepemimpinan dan persaudaraan sesama teman	Bentuk permainan kapal pecah 	
	Penutup 10 menit a. Kesimpulan	(1) Memberikan gambaran kembali apa yang dilakukan siswa pada kegiatan inti, tentang	➢ Siswa mengetahui manfaat dari apa yang sudah dilakukan ➢ Membentuk sikap		

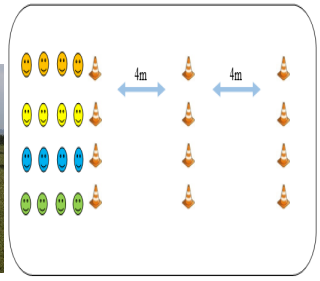
	b. Pendinginan	tujuan, manfaat. (2) Memotivsi siswa agar memiliki apresiasi dalam belajar keterampilan gerak (1)Mengurangi rasa sakit pada otot. (2)Badan terasa lebih santai.	disiplin semangat dan antusias belajar siswa ➢ Anak dapat berpikir dan merasakan pentingnya melakukan pendinginan setelah beraktivitas	 Evaluasi Pendinginan	
3	**Pertemuan 3** **Pendahuluan** **10 menit** a. Apersepsi	(1) Aturan permainan (2) Perlengkapan bermain (3) Langkah gerakan	➢ Tertanam nilai sportifitas pada anak ➢ Belajar menghargai aturan yang sudah disepakati bersama ➢ Anak tetap		

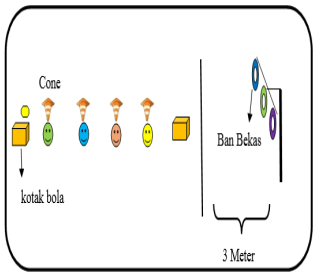
			menggunakan langkah-langkah gerakan sesuai dengan yang dicontohkan.	
	b. Menyampaikan Tujuan	(1)Manfaat dari permainan (2)Tujuan yang ingin dicapai	➢ Anak dapat berfikir dari manfaat dan tujuan gerakan yang dilakukan	
	c. Menggambarkan proses penilaian	(1) Koordinasi (2) Ketepatan (3) Daya tahan statis (4) Kepemimpinan	➢ Belajar gerak koordinasi, Ketepatan, Daya tahan statis ➢ Tertanam rasa kepemimpinan dan persaudaraan sesama teman	

	Pemanasan 10menit Lari bersambung	(1) Meningkatkan suhu tubuh melalui lari bersambung (2) Malalui permainan ini detak jantung anak jadi meningkat (3) Mengurangi ketegangan otot (4) Meningkatkan kapasitas kerja fisik	➢ Anak dapat berpikir dengan pentingnya pemanasan sebelum melakukan aktifitas, sehingga anak semangat dalam melakukannya	 Pemanasan lari bersambung	
	Kegiatan Inti **40 Menit** Permainan jalan laba-laba Permainan Bambu Air	(1) Melatih koordinasi mata tangan dan kaki, melatih ketepatan, melatih daya tahan (2) Anak mengetahui aturan permainan sehingga anak mengerti batasan-batasan aturan dalam	➢ Tertanam nilai koordinasi gerak, ketepatan gerak dalam melempar target, daya tahan statis ➢ Tertanam nilai kompetisi dengan sikap sportifitas	 Bentuk Permainan jalan laba-laba 	

		permainan (3) Secara tidak sadar gerakan-gerakan dalam permainan ini tertanam suatu keterampilan gerak yang akan melatih ketepatan ketika melempar, koordinasi mata tangan kaki dan daya tahan statis	➢ Mencari cara untuk tetap saling bekerjasama mencari kemenangan ➢ Melatih kebiasaan keterampilan gerak ➢ Tertanam rasa kepemimpinan dan persaudaraan sesama teman	Bentuk permainan Bambu Air	
	Penutup 10 menit a. Kesimpulan	(1) Memberikan gambaran kembali apa yang dilakukan siswa pada kegiatan inti, tentang tujuan, manfaat. (2) Memotivsi siswa agar memiliki apresiasi	➢ Siswa mengetahui manfaat dari apa yang sudah dilakukan ➢ Membentuk sikap disiplin semangat dan antusias belajar siswa	Evaluasi	

	b. Pendinginan	dalam belajar keterampilan gerak (1) Mengurangi rasa sakit pada otot. (2)Badan terasa lebih santai.	➢ Anak dapat berpikir dan merasakan pentingnya melakukan pendinginan setelah beraktivitas	Pendinginan	
4	**Pertemuan 4** **Pendahuluan** **10 menit** a. Apersepsi b. Menyampaikan Tujuan	(1) Aturan permainan (2) Perlengkapan bermain (3) Langkah gerakan (1) Manfaat dari permainan (2)Tujuan yang ingin dicapai (1) Koordinasi	➢ Tertanam nilai sportifitas pada anak ➢ Belajar menghargai aturan yang sudah disepakati bersama ➢ Anak tetap menggunakan langkah-langkah gerakan sesuai dengan yang dicontohkan.		

	c. Menggambarkan proses penilaian	(2) Ketepatan (3) Daya tahan statis (4) Kepemimpinan	➢ Anak dapat berfikir dari manfaat dan tujuan gerakan yang dilakukan ➢ Belajar gerak koordinasi, Ketepatan, Daya tahan statis ➢ Tertanam rasa kepemimpinan dan persaudaraan sesama teman		
	Pemanasan 10 menit Lari Bersambung	(1) Meningkatkan suhu tubuh melalui lari bersambung (2) Malalui permainan ini detak jantung anak jadi meningkat (3) Mengurangi ketegangan otot (4) Meningkatkan kapasitas kerja fisik	➢ Anak dapat berpikir dengan pentingnya pemanasan sebelum melakukan aktifitas, sehingga anak semangat dalam melakukannya	 Lari Bersambung	

	Kegiatan Inti **40 Menit** Permainan Bola Poin	(1) Melatih koordinasi mata tangan dan kaki, melatih ketepatan, melatih daya tahan (2) Anak mengetahui aturan permainan sehingga anak mengerti batasan-batasan aturan dalam permainan (3) Secara tidak sadar gerakan-gerakan dalam permainan ini tertanam suatu keterampilan gerak yang akan melatih ketepatan ketika melempar, koordinasi mata tangan kaki dan daya tahan	➢ Tertanam nilai koordinasi gerak, ketepatan gerak dalam melempar target, daya tahan statis ➢ Tertanam nilai kompetisi dengan sikap sportifitas ➢ Mencari cara untuk tetap saling bekerjasama mencari kemenangan ➢ Melatih kebiasaan keterampilan gerak ➢ Tertanam rasa kepemimpinan dan persaudar	 Bentuk Permainan Bola Poin	

		statis	aan sesama teman		
	Penutup 10 menit a. Kesimpulan b. Pendinginan	(1) Memberikan gambaran kembali apa yang dilakukan siswa pada kegiatan inti, tentang tujuan, manfaat. (2) Memotivsi siswa agar memiliki apresiasi dalam belajar keterampilan gerak (3) Mengurangi rasa sakit pada otot. (4) badan trasa lbih santai	➢ Anak mengetahui manfaat dari apa yang sudah dilakukan ➢ Membentuk sikap disiplin dan semangat dari anak ➢ Anak dapat berpikir dan merasakan pentingnya melakukan pendinginan setelah beraktivitas	 Evaluasi Pendinginan	

LAMPIRAN 3
DRAF PERMAINAN
RANCANGAN DRAF AWAL PERMAINAN

1. Lari Puzzle

a. Tujuan permainan

Tujuan permainan lari *Puzzle* ini adalah untuk melatih kelincahan dan power pada anak dalam sebuah permainan. Permainan lari *Puzzle* mengintegrasikan ketiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat melakukan gerakan berlari zig-zag dan melewati *cones*, (b) afektif (setiap anak melakukan permainan ini dengan serius, baik, dan disiplin), dan (c) psikomotor (setiap anak mampu melakukan gerakaan berlari zig-zag melewati *cones* membawa gambar *puzzle* lalu menaruh gambar sesuai tempat *puzzle*).

b. Pemain

Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari dua grup dengan anggota laki-laki maupun perempuan dengan anggota sama rata.

c. Peralatan

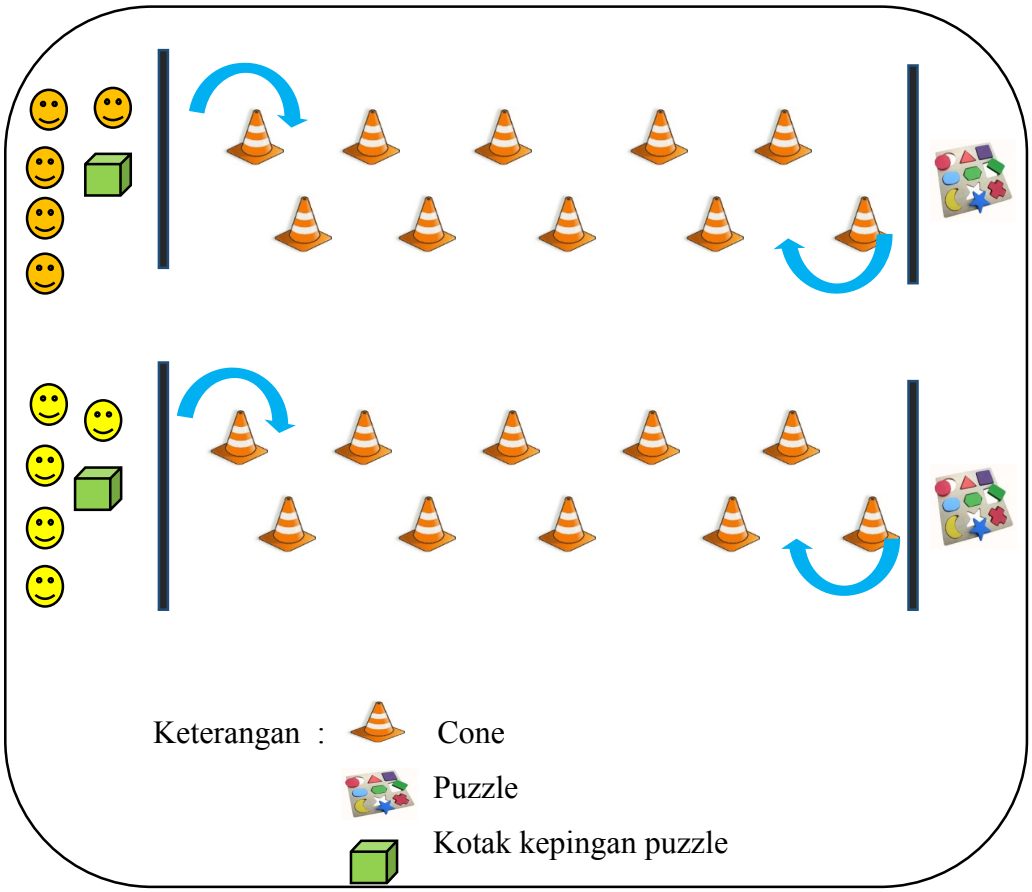
1) 20 buah *cones*

2) 2 buah puzzle

3) 2 tempat kotak puzzle

4) *Stop watch* dan peluit

d. Gambar



e. Cara bermain Lari Puzzle

1) Anak dibagi menjadi dua kelompok dengan anggota sama rata.
2) Guru memerintahkan kedua kelompok untuk berdiri dibelakang *cones.* Guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan.
3) Setelah ada aba-aba/instruksi permainan dimulai anak yang berada pada barisan pertama mengambil satu kepingan *puzzle* dikotak.
4) Setelah mengambil, anak tersebut belari zig-zag melewati *cones*, hingga *cones* paling terakhir lalu memaasangkan kepingan puzzle sesuai ditempatnya.
5) Setelah memasangkan puzzle, pelari pertama berlari zig-zag kembali ke urutan melakukan gerakan "Tos" lalu disusul oleh perlari berikutnya, disambung sampai akhir.
6) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling cepat menyelesaikan permainan ini dengan baik dan benar.

f. Standar ketertiban dan keselamatan

1) Guru harus menanyakan kondisi awal anak sebelum mengikuti aktvitas permainan dan menanyakan kondisi setelah mengikuti aktivitas permainan.
2) Dalam membuat barisan jarak antar teman tidak terlalu jauh tetapi juga tidak terlalu dekat.
3) Jenis peralatan dalam permainan yang digunakan sudah di cek terlebih dahulu segi keselamatannya.
4) Guru harus mensterilkan lapangan yang dapat membahayakan anak agar area yang digunakan cukup aman dan layak untuk bermain.

5) Kalimat instruksi yang diberikan kepada anak harus jelas, sesuai dengan pemahaman anak.

2. Permainan Pipa Bocor

a. Tujuan permainan

Permainan pipa bocor ini bertujuan untuk melatih kecepatan dan daya tahan pada anak dengan metode sebuah permainan. Permainan pipa bocor ini mengintegrasikan tiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat berlari dan berusaha dengan bersungguh-sungguh untuk dapat memenuhi pipa yang berlubang dengan air), (b) afektif (anak dapat melakukan permainan dengan jujur, sportif, baik, dan disiplin), dan (c) psikomotor (anak mampu berlari kencang membawa air untuk mengisi pipa air yang bocor).

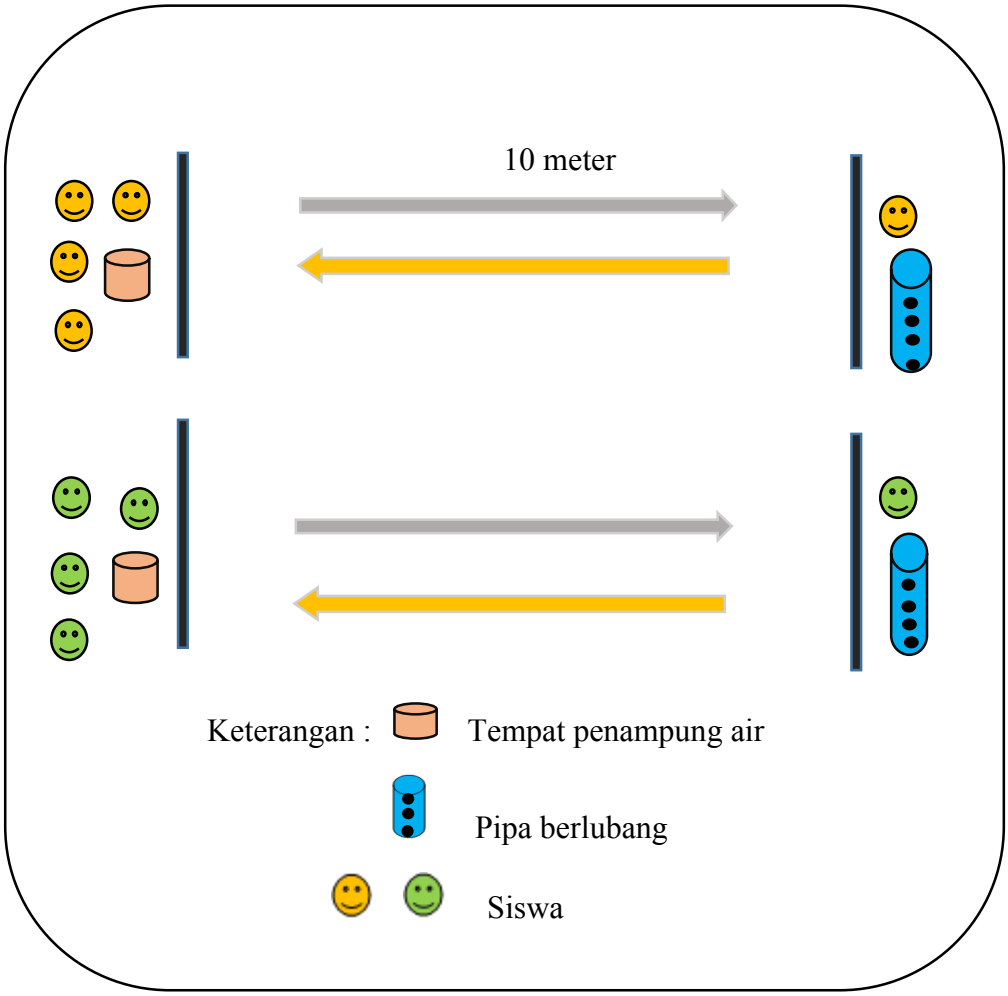
b. Pemain

Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari dua grup dengan anggota sama banyak.

c. Alat yang digunakan

1) Pipa berlubang dan bola pingpong
2) Gayung / gelas bekas air mineral
3) Tempat penampung air (ember)
4) *Stop watch* dan peluit

d. Gambar



e. Cara bermain Pipa Bocor

1) Anak dibagi menjadi dua kelompok dengan anggota sama rata.

2) Satu anak ditempatkan di pipa (bergantian saat ada teman satu tim tiba di pipa).

3) Guru memerintahkan kedua kelompok untuk berdiri dibelakang garis, lalu guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan.
4) Setelah ada aba-aba/instruksi permainan dimulai, anak yang berada pada barisan pertama mengambil gayung lalu mengisinya dengan air.
5) Setelah mengambil air, anak tersebut belari menuju pipa lalu menuangkan air. Lubang dijaga/ditutup agar air tidak banyak yang tertumpah.
6) Setelah menuangkan air, anak penjaga berlari kembali kebarisan dengan membawa gayung dan memberikannya ke perlari kedua.
7) Pelari kedua melakukan seperti yang dilakukan pelari pertama disambung pelari ke-tiga, ke-empat dan seterusnya dilakukan secara berkelanjutan terus-menerus.
8) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling cepat memenuhi pipa bocor dengan air.

f. Standar ketertiban dan keselamatan

1) Guru harus menanyakan kondisi awal anak sebelum mengikuti aktvitas permainan dan menanyakan kondisi setelah mengikuti aktivitas permainan.
2) Guru selalu mengawasi agar tidak ada anak yang berbuat curang atau bertindak tidak sportif.
3) Jenis peralatan dalam permainan yang digunakan sudah di cek terlebih dahulu segi keselamatannya.

4) Guru harus mensterilkan lapangan yang dapat membahayakan anak agar area yang digunakan cukup aman dan layak untuk bermain.
5) Kalimat instruksi yang diberikan kepada anak harus jelas, sesuai dengan pemahaman anak.

3. Permainan Lempar Balon

a. Tujuan permainan

Permainan Lempar Balon ini bertujuan untuk melatih koordinasi pada anak melalui metode sebuah permainan. Permainan Lempar Balon ini mengintegrasikan tiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat mengantisipasi dan menangkap arah jatuhnya air yang terjatuh dari atas, dengan mengkoordinasikan mata, tangan dan kaki), (b) afektif (anak dapat melakukan permainan Lempar Balon dengan jujur, sportif, baik, dan disiplin), dan (c) psikomotor (anak mampu mengkoordinasikan secara kompak antara mata,tangan dan kaki).

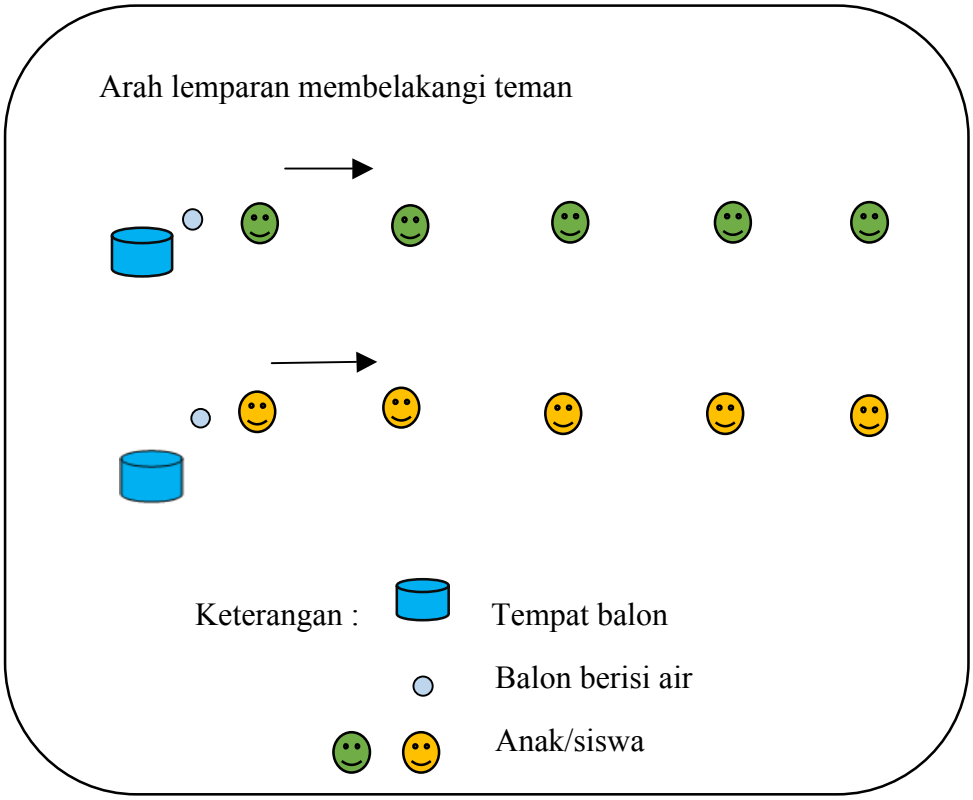
b. Pemain

Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari dua grup dengan anggota sama banyak.

c. Alat yang digunakan

1) Balon berisi air
2) Tempat balon
3) *Stop watch* dan peluit

d. Gambar



e. Cara bermain Lempar Balon

1) Anak dibagi menjadi dua kelompok dengan anggota sama rata.

2) Guru memerintahkan anak barisan pertama mengambil balon berisi air, lalu guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan.

3) Setelah ada aba-aba/instruksi permainan dimulai, anak pertama yang membawa air melempar balon kearah belakang dengan membelakangi teman satu kelompoknya.
4) Setelah melempar, teman dibarisan kedua menangkap balon yang dilempar oleh teman dibarisan pertama.
5) Setelah berhasil menangkap balon, penangkap kedua melempar kebelakang dengan cara seperti pelempar pertama diikuti teman kelompok sampai ke barisan terakhir.
6) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling kompak dan paling sedikit menjatuhkan balon berisi air, hingga balon berisi air yang berada ditempat balon habis.

f. Standar ketertiban dan keselamatan

1) Guru harus menanyakan kondisi awal anak sebelum mengikuti aktvitas permainan dan menanyakan kondisi setelah mengikuti aktivitas permainan.
2) Dalam membuat barisan jarak antar teman tidak terlalu jauh tetapi juga tidak terlalu dekat, meyesuaikan anak yang berada didepannya.
3) Jenis peralatan dalam permainan yang digunakan sudah di cek terlebih dahulu segi keselamatannya.
4) Guru harus mensterilkan lapangan yang dapat membahayakan anak agar area yang digunakan cukup aman dan layak untuk bermain.
5) Kalimat instruksi yang diberikan kepada anak harus jelas, sesuai dengan pemahaman anak.

4. Permainan Kapal Pecah

a. Tujuan permainan

Permainan kapal pecah ini bertujuan untuk melatih keseimbangan pada anak dengan metode sebuah permainan. Permainan kapal pecah ini mengintegrasikan tiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat menguasai keseimbangan badan), (b) afektif (anak dapat melakukan permainan dengan jujur, sportif, baik, dan disiplin), dan (c) psikomotor (anak mampu melalui rintangan dan berjalan dipapan kayu untuk melatih keseimbangan).

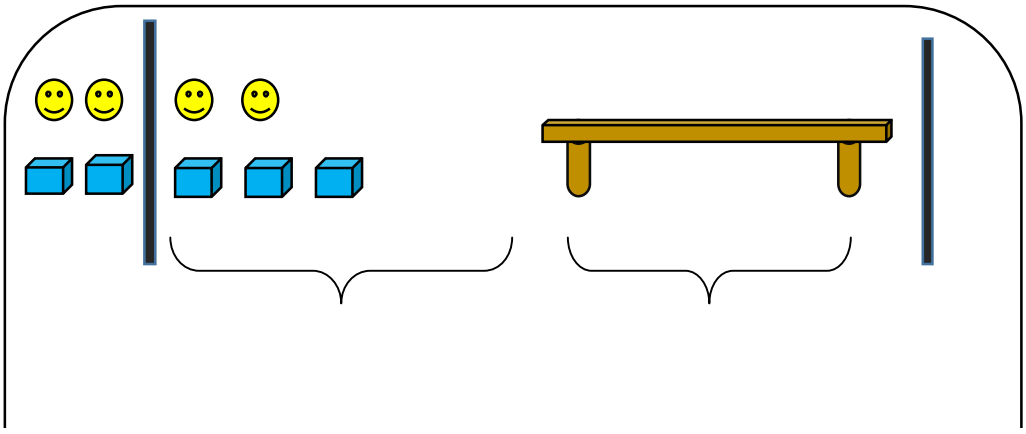
b. Pemain

Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak dengan anggota siswa putra/putri.

c. Alat yang digunakan

1) Papan kayu (4 meter)
2) Balok kayu atau kursi plastik kecil (6 buah)
3) *Stop watch* dan peluit

d. Gambar



6 Meter 4 Meter

Keterangan : Papan kayu

Balok kayu/Kursi kecil

Siswa

e. Cara bermain Kapal Pecah

1) Anak dibariskan berbanjar berjumlah 4-5 anak, lalu guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan.
2) Setelah ada aba-aba/instruksi permainan dimulai, guru memerintahkan anak barisan pertama meletakkan balok di depan hadapannya, lalu berdiri diatas balok tersebut.
3) Anak barisan kedua memberikan balok kayu ke anak pertama lalu diletakkan di depan anak pertama.
4) Anak melangkah ke balok di depannya, anak barisan kedua menaiki berdiri dibalok kedua.
5) Setelah itu diikuti oleh anak barisan ketiga yang memberikan balok untuk diletakan sebagai tumpuan di depan anak pertama dilanjutkan terus-menerus.
6) setelah mendekati tumpuan kayu, satu persatu anak berpindah ke papan kayu lalu berjalan dengan mempertahankan keseimbangan.
7) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok dengan catatan waktu tercepat.

f. Standar ketertiban dan keselamatan

1) Guru harus menanyakan kondisi awal anak sebelum mengikuti aktvitas permainan dan menanyakan kondisi setelah mengikuti aktivitas permainan.
2) Dalam membuat barisan jarak antar teman tidak terlalu jauh tetapi juga tidak terlalu dekat, meyesuaikan anak yang berada didepannya.
3) Jenis peralatan dalam permainan yang digunakan sudah di cek terlebih dahulu segi keselamatannya.
4) Guru harus mensterilkan lapangan yang dapat membahayakan anak agar area yang digunakan cukup aman dan layak untuk bermain.
5) Kalimat instruksi yang diberikan kepada anak harus jelas, sesuai dengan pemahaman anak.

5. Permainan Bola Rintangan

a. Tujuan permainan

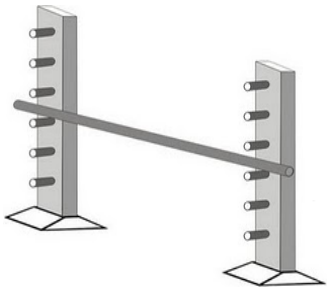
Permainan Bola Rintangan ini bertujuan untuk melatih kelentukan pada anak dengan metode sebuah permainan. Permainan Bola Rintangan ini mengintegrasikan tiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat melatih kelentukan badannya), (b) afektif (anak dapat melakukan permainan dengan jujur, sportif, baik, dan disiplin), dan (c) psikomotor (anak mampu melalui rintangan melalui kelentukan tubuhnya untuk mengambil bola).

b. Pemain

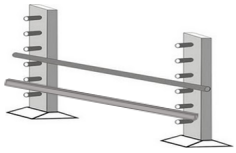
Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak dengan anggota siswa putra/putri.

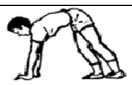
c. Alat yang digunakan

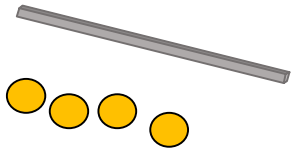
1) 1 pasang tiang lompat tinggi
2) 2 buah tongkat pembatas
3) 5 buah bola
4) *Stop watch* dan peluit
5)



d. Gambar







Keterangan : Tiang lompat tinggi

Anak

Bola

e. Cara bermain Bola Rintangan

1) Anak dibariskan berbanjar berjumlah 5 anak, lalu guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan.
2) Setelah ada aba-aba/instruksi permainan dimulai, guru memerintahkan anak barisan pertama membungkukkan badan untuk mengambil bola diseberang tiang lompat jauh melewati lorong tongkat pembatas.
3) Dengan catatan, jangan sampai tongkat pembatasnya terjatuh. Apabila tongkat terjatuh diberikan kesempatan bagi anak tersebut untuk mengulangnya dari awal.
4) Setelah anak berhasil mengambil bola, kemudian kembali ke posisi awal dengan membawa bola tersebut.
5) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok dengan catatan waktu tercepat.

f. Standar ketertiban dan keselamatan

1) Guru harus menanyakan kondisi awal anak sebelum mengikuti aktvitas permainan dan menanyakan kondisi setelah mengikuti aktivitas permainan.
2) Jenis peralatan dalam permainan yang digunakan sudah di cek terlebih dahulu segi keselamatannya.
3) Guru harus mensterilkan lapangan yang dapat membahayakan anak agar area yang digunakan cukup aman dan layak untuk bermain.

4) Kalimat instruksi yang diberikan kepada anak harus jelas, sesuai dengan pemahaman anak.

6. Permainan Lorong Roda

a. Tujuan permainan

Permainan Lorong Roda ini bertujuan untuk melatih kekuatan dan daya tahan pada anak melalui metode sebuah permainan, khususnya kekuatan lengan (tangan) dan tungkai. Permainan Lorong Roda ini mengintegrasikan tiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat mengetahui kekuatan tangan dan tungkai), (b) afektif (anak dapat melakukan permainan Lorong Ban dengan jujur, sportif, baik, dan disiplin), dan (c) psikomotor (anak mampu melatih kekuatan otot tangan dan tungkai dengan baik).

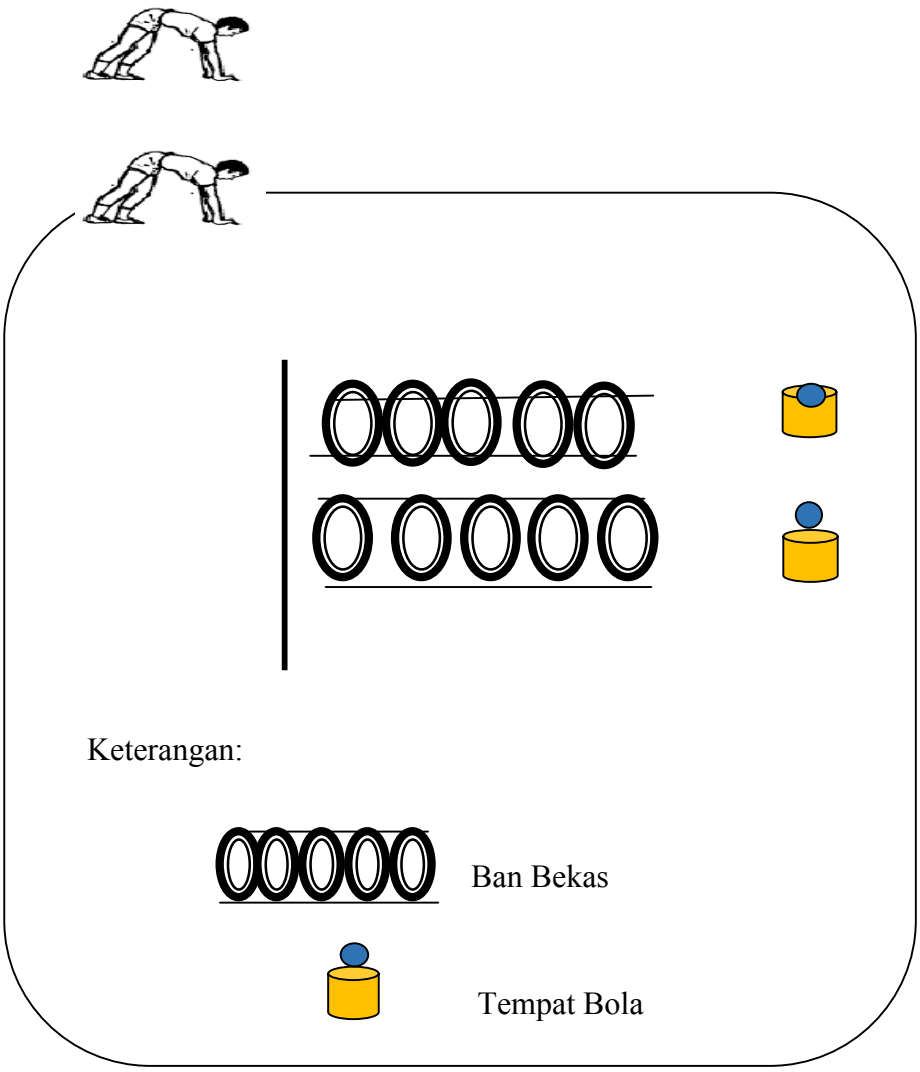
b. Pemain

Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari dua grup dengan anggota sama banyak.

c. Alat yang digunakan

1) Ban motor bekas
2) Bola
3) Tempat Bola
4) *Stop watch* dan peluit

d. Gambar



1) akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan.
2) Setelah ada aba-aba/instruksi permainan dimulai, guru memerintahkan anak barisan pertama membungkukkan badan untuk merangkak memasuki lorong-lorong ban.
3) Dengan catatan, kedua lutut jangan sampai menyentuh tanah.
4) Setelah anak berhasil memasuki lorong ban terakhir, anak mengambil bola lalu membawa bola memasuki lorong dan kembali ke barisan awal.

5) Kemudian disusul oleh anak barisan kedua diikuti barisan selanjutnya sampai terakhir.
6) kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling cepat mengambil bola dan membawanya ke barisan.

e. Standar ketertiban dan keselamatan

1) Guru harus menanyakan kondisi awal anak sebelum mengikuti aktvitas permainan dan menanyakan kondisi setelah mengikuti aktivitas permainan.
2) Dalam membuat barisan jarak antar teman tidak terlalu jauh tetapi juga tidak terlalu dekat, meyesuaikan anak yang berada didepannya.
3) Jenis peralatan dalam permainan yang digunakan sudah di cek terlebih dahulu segi keselamatannya.
4) Guru harus mensterilkan lapangan yang dapat membahayakan anak agar area yang digunakan cukup aman dan layak untuk bermain.
5) Kalimat instruksi yang diberikan kepada anak harus jelas, sesuai dengan pemahaman anak.

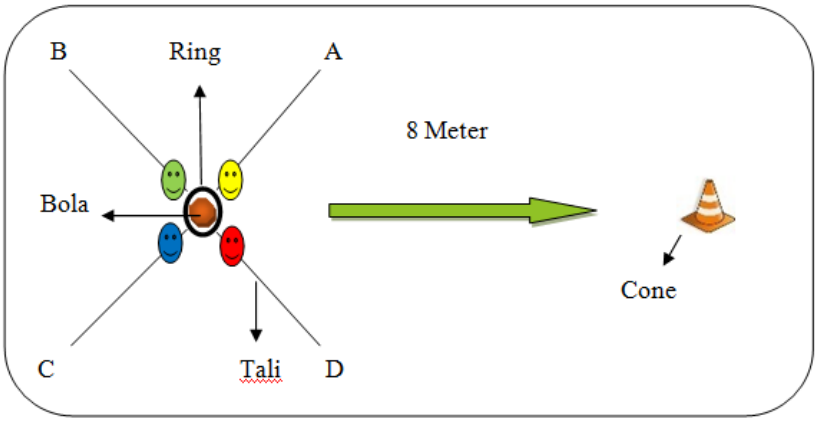
DRAF PERMAINAN UJI COBA LAPANGAN (REVISI)

a. Permainan Seimbangkan Bola

1) Peralatan yang digunakan

Peralatan yang digunakan adalah tali, ring, bola plastik, botol air minum mineral bekas 1.500 ml, *stop watch*, dan peluit.

2) Gambar area permainan



Gambar 3. Area permainan seimbangkan bola

3) Cara bermain seimbangkan bola

a) Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Setiap permainan terdiri satu kelompok atau dapat dimodifikasi menjadi dua kelompok dengan anggota laki-laki maupun perempuan dengan anggota sama rata.

b) Anak menempati tempat masing-masing

c) Guru akan memberikan aba-aba untuk memulai permainan.

d) Ketika ada peluit tanda mulai, setiap anak berlari ke ujung tali lalu bekerja sama mengangkat tali dan menjaga keseimbangan bola yang di letakan diatas ring

e) Setelah keadaan seimbang ada salah satu anak yang ditugaskan sebagai ketua kelompok, yang bertugas sebagai koordinir kelompok

f) Masing-masing anak berjalan dengan menjaga keseimbangan bola hingga menuju ke botol mineral bekas yang dimodifikasi agar bisa berdiri sebagai tempat peletakan bola

g) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang dapat meletakkan bola diatas botol bekas dengan seimbang dan tidak goyah/terjatuh.

h) Tujuan permainan selamatkan bola ini adalah untuk melatih unsur koordinasi dan ketepatan pada anak melalui sebuah metode permainan. Permainan seimbangkan bola mengintegrasikan tiga domain belajar, yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat bekerja sama dalam menyelamatkan bola), (b) afektif (setiap anak melakukan permainan ini dengan serius, baik, dan disiplin), dan (c) psikomotor (setiap anak mampu melakukan gerakan koordinasi, ketepatan, dan daya tahan statis).

4) Standar ketertiban dan keselamatan

a) Guru harus menanyakan kondisi awal anak sebelum mengikuti aktvitas permainan dan menanyakan kondisi setelah mengikuti aktivitas permainan.

b) Jenis peralatan dalam permainan yang digunakan sudah di cek terlebih dahulu segi keselamatan dan kelayakan.

c) Guru harus mensterilkan lapangan yang dapat membahayakan anak agar area yang digunakan cukup aman dan layak untuk bermain.

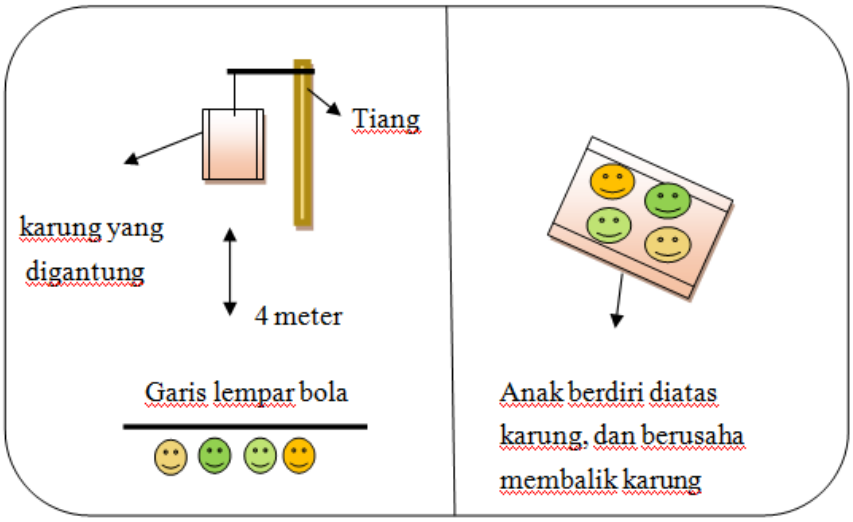
d) Kalimat instruksi yang diberikan kepada anak harus jelas, sesuai dengan pemahaman anak.

b. Permainan Lembarung

1) Peralatan yang digunakan

Peralatan yang digunakan adalah tiang penyangga karung, tali/rafia, karung/goni, bola tenis, *stopwatch*, dan peluit.

2) Gambar area permainan



Gambar 4. Area permainan lembarung

3) Cara bermain lembarung

a) Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari satu kelompok atau dapat di

modifikasi menjadi dua kelompok dengan anggota laki-laki maupun perempuan dengan anggota sama rata.

b) Anak menempati tempat bermain dengan jumlah 4 anak, atau dapat dimodifikasi menjadi kompetisi 2 kelompok dengan anggota sama
c) Guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan
d) Setelah ada aba-aba dimulai satu per satu anak dibolehkan melempar karung sampai karung yang tergantung terjatuh dari tiang penyangga
e) ketika karung terjatuh, anak berlari mengampiri karung dan berdiri diatas karung
f) Dalam posisi diatas karung ada satu anak yang bertugas menjadi pemimpin kelompok. Anak terpilih tersebut mengkoordinir temam-temannya untuk bekerja sama bagaimana cara agar karung dapat dibalik dari sisi atas menjadi sisi bawah.
g) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling cepat membalikkan karung dengan sempurna tanpa ada satu anggota badannya menapak keluar dari atas karung.
h) Permainan Lembarung merupakan singkatan dari lempar, balik, karung. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih koordinasi mata dan tangan, ketepatan dalam melempar, dan kepemimpinan serta daya tahan statis pada anak. Permainan lembarung ini mengintegrasikan tiga domain belajar yaitu : (1) kognitif (setiap anak dapat melakukan kerja sama dalam sebuah team dan belajar tentang kepemimpinan), (2) afektif (setiap anak melakukan permainan ini dengan bekerja sama sesama

teman kelompok dengan menghilangkan sikap egois), dan (3) psikomotor (setiap anak mampu melakukan gerakan koordinasi tangan dan mata).

4) Standar ketertiban dan keselamatan

a) Guru harus menanyakan kondisi awal anak sebelum mengikuti aktvitas permainan dan menanyakan kondisi setelah mengikuti aktivitas permainan.

b) Dalam kondisi diatas karung harap berhati-hati dalam bekerja sama membalikkan karung

c) Jenis peralatan dalam permainan yang digunakan sudah di cek terlebih dahulu segi keselamatannya.

d) Guru harus mensterilkan lapangan yang dapat membahayakan anak agar area yang digunakan cukup aman dan layak untuk bermain.

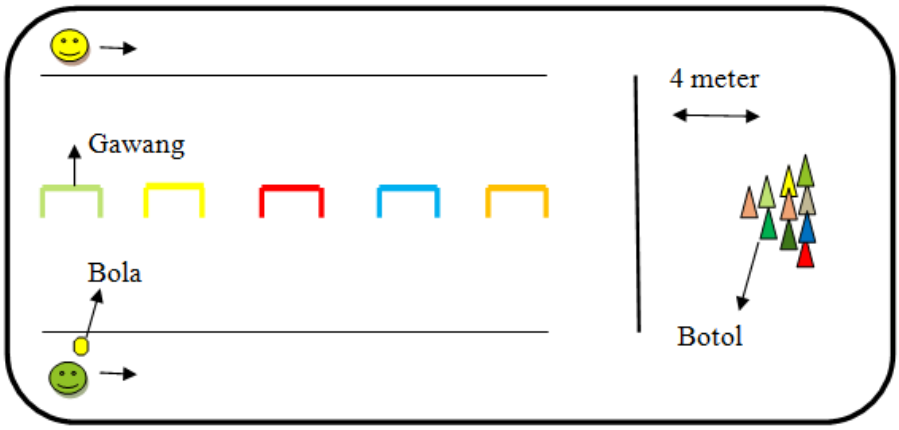
e) Kalimat instruksi yang diberikan kepada anak harus jelas, sesuai dengan pemahaman anak.

c. Permainan Bola Bowling

1) Peralatan yang digunakan

Peralatan yang digunakan adalah bola plastic, gawang kecil (modifikasi), botol bekas air mineral 1500 ml, *stopwatch*, dan peluit.

2) Gambar area permainan



Gambar 5. Area permainan bola bowling

3) Cara bermain bola bowling

a) Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok dengan jumlah 2 anak, atau dapat dimodifikasi menjadi dua kelompok dengan anggota sama banyak.

b) Anak menempati area bermain dengan jumlah 2 anak, atau dapat dimodifikasi menjadi permainan kompetisi yang menandingkan 2 kelompok beranggota sama banyak.

c) Setelah ada aba-aba/peluit tanda permainan dimulai, anak yang membawa bola memulai giliran pertama menendang bola

d) Bola ditendang di arahkan ke sela gawang dan menuju teman satu kelompoknya

e) Selanjutnya giliran teman satu kelompoknya mengontrol bola lalu menendang bola kearah gawang, diarahkan kembali ke penendang pertama

f) kegiatan memasukan bola berpindah ke gawang-gawang selanjutnya, hingga sampai ke garis bola Bowling

g) Anak pertama melempar bola kearah jajaran botol bekas, setiap anak mendapatkan satu kali kesempatan melempar

h) ketika anak pertama melempar dan bisa menjatuhkan beberapa botol, anak pertama berlari menyusun botol ke posisi semula untuk dirobohkan lagi oleh pelempar kedua

i) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling banyak merobohkan jajaran botol bekas atau dengan catatan waktu yang tercepat

j) Permainan Bola Bowling ini bertujuan untuk melatih koordinasi (mata, tangan, kaki), ketepatan dalam menendang dan melempar bola ke arah susunan botol bekas air mineral, serta melatih daya tahan statis pada anak. Permainan bola bowling ini mengintegrasikan tiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat mengerti cara kerja ketepatan koordinasi dan daya tahan statis), (b) afektif (anak dapat melakukan permainan bowling dengan jujur, sportif, baik, dan disiplin), dan (c) psikomotor (anak mampu melempar dan menendang ke target dengan tepat).

4) Standar ketertiban dan keselamatan

a) Guru harus menanyakan kondisi awal anak sebelum mengikuti aktvitas permainan dan menanyakan kondisi setelah mengikuti aktivitas permainan.

b) Guru selalu mengawasi agar tidak ada anak yang berbuat curang atau bertindak tidak sportif.

c) Jenis peralatan dalam permainan yang digunakan sudah di cek terlebih dahulu segi keselamatannya.

d) Guru harus mensterilkan lapangan yang dapat membahayakan anak agar area yang digunakan cukup aman dan layak untuk bermain.

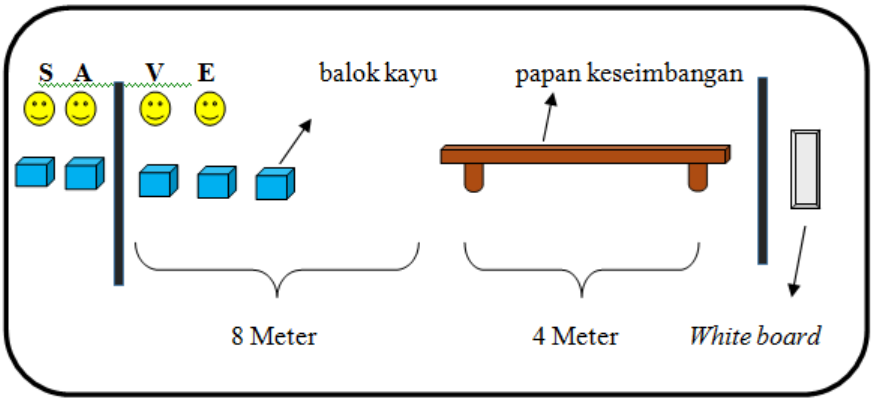
e) Kalimat instruksi yang diberikan kepada anak harus jelas, sesuai dengan pemahaman anak.

d. Permainan Kapal Pecah

1) Peralatan yang digunakan

Peralatan yang digunakan adalah papan kayu (4 meter), balok kayu atau kursi plastik kecil (6 buah), kertas huruf S A V E dan *White board* sebagai papan temple, *Stop watch* dan peluit.

2) Gambar area permainan



Gambar 6. Area permainan kapal pecah

3) Cara bermain kapal pecah

a) Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak dengan anggota siswa putra/putri.

b) Anak dibariskan berbanjar berjumlah 4 anak, guru memberikan kertas dengan huruf S-A-V-E pada masing-masing anak

c) Setelah ada aba-aba/instruksi permainan dimulai, guru memerintahkan anak barisan pertama meletakkan balok di depan hadapannya, lalu berdiri diatas balok tersebut.

d) Anak barisan kedua memberikan balok kayu ke anak pertama lalu diletakkan di depan anak pertama.

e) Anak melangkah ke balok di depannya, anak barisan kedua menaiki berdiri dibalok kedua.

f) Setelah itu diikuti oleh anak barisan ketiga yang memberikan balok untuk diletakan sebagai tumpuan di depan anak pertama dilanjutkan terus-menerus.

g) setelah mendekati tumpuan kayu, satu persatu anak berpindah ke papan kayu lalu berjalan dengan mempertahankan keseimbangan. Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok dengan catatan waktu tercepat dan menempelkan huruf S, A, V, E, dipapan tempel dengan sempurna.

h) Permainan kapal pecah mengembangkan berbagai aspek aktivitas jasmani, di dalam permainan ini anak dapat mengembangkan koordinasi, ketepatan, daya tahanm statis, konsentrasi, keseimbangan, dan kepemimpinan. Permainan kapal pecah ini mengintegrasikan tiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat mengerti unsur kebugaran jasmani), (b) afektif (anak dapat melakukan permainan

dengan jujur, sportif, baik, dan disiplin), dan (c) psikomotor (anak mampu melalui rintangan dan berjalan dipapan kayu untuk melatih koordinasi, keseimbangan, ketepatan, daya tahan statis, dll).

4) Standar ketertiban dan keselamatan

a) Guru harus menanyakan kondisi awal anak sebelum mengikuti aktvitas permainan dan menanyakan kondisi setelah mengikuti aktivitas permainan.

b) Dalam membuat barisan jarak antar teman tidak terlalu jauh tetapi juga tidak terlalu dekat, meyesuaikan anak yang berada didepannya.

c) Jenis peralatan dalam permainan yang digunakan sudah di cek terlebih dahulu segi keselamatannya.

d) Guru harus mensterilkan lapangan yang dapat membahayakan anak agar area yang digunakan cukup aman dan layak untuk bermain.

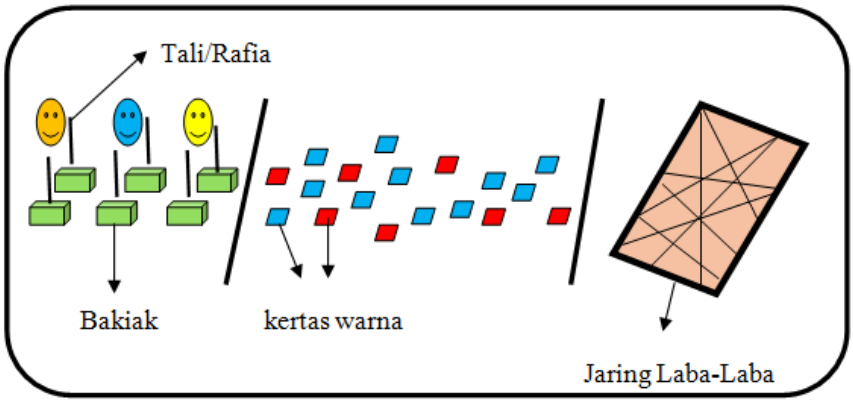
e) Kalimat instruksi yang diberikan kepada anak harus jelas, sesuai dengan pemahaman anak.

e. Permainan Jalan Laba-Laba

1) Peralatan yang digunakan

Bakiak yang di modifikasi, tali / Rafia untuk jaring laba-laba, kertas warna (merah dan biru), dan *stop watch* dan peluit.

2) Gambar area permainan



Gambar 7. Area permainan jalan laba-laba

3) Cara bermain permainan jalan laba-laba

a) Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan secara berkelompok dengan anggota sama banyak 3-4 anak.

b) Guru memberikan instruksi kepada anak untuk berbaris satu kelompok berbanjar berjumlah 3 anak, dengan posisi kaki masih ditanah dan tangan menggenggam tali

c) Guru memberikan suatu tugas untuk dilakukan satu kelompok tersebut di area Jaring Laba-laba, Contoh perintahnya adalah :

- 3 Kaki , 5 Tangan
- 3 Kaki , 3 Tangan
- 5 Kaki , 6 Tangan dan lain-lain

d) Anak menaiki bakiak untuk berjalan ke langkah warna, yaitu MERAH untuk kaki KIRI, dan BIRU untuk kaki KANAN

e) Setelah anak berhasil memasuki garis Akhir, bakiak dilepas dan salah satu anak menjadi ketua kelompok yang mengkoordinasi kelompoknya untuk melaksanakan tugas dari guru

f) Apabila guru memberikan tugas “3 KAKI 5 TANGAN“, maka anak menapakkan kaki dan tangan di jaring laba-laba sesuai jumlah yang

diperintah guru. (satu lubang jaring laba-laba untuk satu anggota badan tangan/kaki)

g) kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling cepat menyelesaikan tugas dengan baik dan benar.

h) Permainan jalan laba-laba ini bertujuan untuk melatih kerjasama sesama tim, meningkatkan koordinasi, ketepatan, dan daya tahan statis pada anak melalui sebuah metode permainan, selain itu permainan ini melatih kepemimpinan anak. Permainan ini mengintegrasikan tiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat mengetahui gerak-gerak unsur kebugaran jasmani), (b) afektif (anak dapat melakukan permainan ini dengan jujur, sportif, baik, dan disiplin), dan (c) psikomotor (anak mampu melakukan gerak koordinasi, ketepatan, daya tahan statis).

4) Standar ketertiban dan keselamatan

a) Guru harus menanyakan kondisi awal anak sebelum mengikuti aktvitas permainan dan menanyakan kondisi setelah mengikuti aktivitas permainan.

b) Dalam berjalan jarak antar teman tidak terlalu jauh tetapi juga tidak terlalu dekat, meyesuaikan anak yang berada didepannya.

c) Jenis peralatan dalam permainan yang digunakan sudah di cek terlebih dahulu segi keselamatannya.

d) Guru harus mensterilkan lapangan yang dapat membahayakan anak agar area yang digunakan cukup aman dan layak untuk bermain.

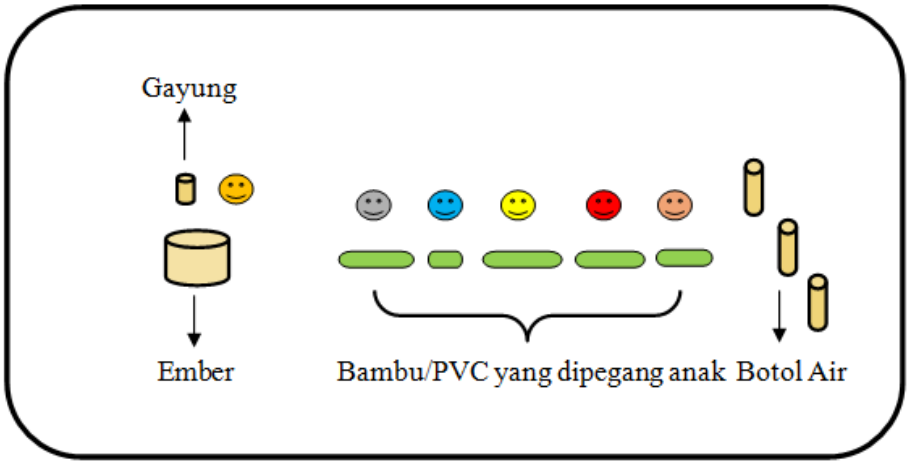
Kalimat instruksi yang diberikan kepada anak harus jelas, sesuai dengan pemahaman anak.

f. Permainan bambu air

1) Peralatan yang digunakan

Peralatan yang digunakan adalah bambu yang dibelah setengah lingkar berbeda ukuran, tempat air / ember, botol air mineral bekas, *stop watch* dan peluit.

2) Gambar area permainan



Gambar 8. Area permainan bambu air

3) Cara bermain permainan bambu air

a) Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok dengan anggota sama banyak 4-6 anak.

b) Guru memberikan instruksi kepada anak untuk berbaris satu kelompok berbanjar berjumlah 6 anak, dengan satu anak berdiri di sebelah ember atau tempat air

c) Setelah instruksi selesai, guru memberi aba-aba peluit tanda permainan dimulai

d) Anak pertama (disebelah ember) bertindak sebagai pengambil air dengan gayung untuk disampaikan ke kelompoknya yang sudah bersiap membawa potongan bambu

e) Pemimpin mengatur teman-teman pembawa bambu lalu menuangkan air ke bambu-bambu yang ditata berjajar kearah botol air

f) kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling cepat mengisi penuh botol air atau dengan catatan waktu yang tercepat.

g) Permainan bambu air ini bertujuan untuk melatih kepemimpinan anak, kerjasama sesama tim, meningkatkan koordinasi, ketepatan, dan daya tahan statis pada anak dan lain-lain. Permainan ini mengintegrasikan tiga domain belajar yaitu: (a) kognitif (setiap anak dapat mengetahui gerak-gerak unsur kebugaran jasmani), (b) afektif (anak dapat melakukan permainan ini dengan jujur, sportif, baik, dan disiplin), dan (c) psikomotor (anak mampu melakukan gerak koordinasi, ketepatan, daya tahan statis).

4) Standar ketertiban dan keselamatan

a) Guru harus menanyakan kondisi awal anak sebelum mengikuti aktvitas permainan dan menanyakan kondisi setelah mengikuti aktivitas permainan.

b) Dalam berjalan jarak antar teman tidak terlalu jauh tetapi juga tidak terlalu dekat, meyesuaikan anak yang berada disebelahnya.

c) Jenis peralatan dalam permainan yang digunakan sudah di cek terlebih dahulu segi keselamatannya.

d) Guru harus mensterilkan lapangan yang dapat membahayakan anak agar area yang digunakan cukup aman dan layak untuk bermain.

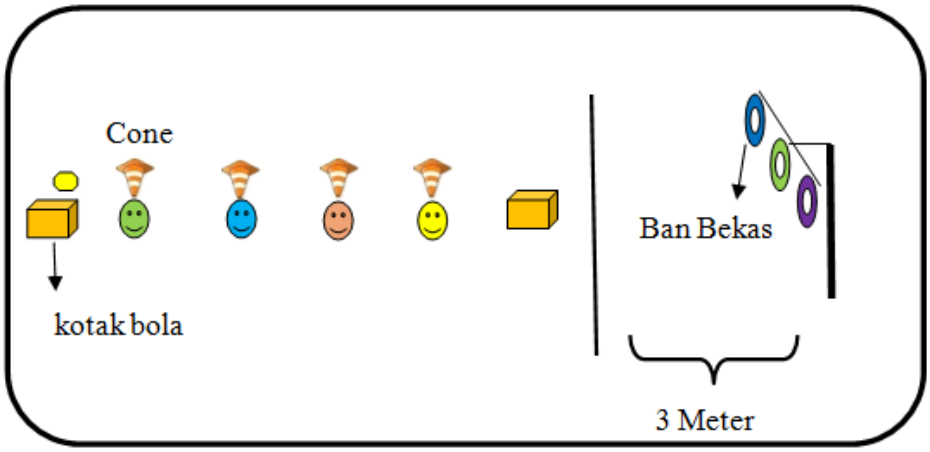
e) Kalimat instruksi yang diberikan kepada anak harus jelas, sesuai dengan pemahaman anak.

g. Permainan bola poin

1) Peralatan yang digunakan

Peralatan yang digunakan adalah tiang penyangga ban, tempat bola, bola tenis/tonnis, *stop watch* dan peluit.

2) Gambar area permainan



Gambar 9. Area permainan bola poin

3) Cara bermain permainan bola poin

a) Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari satu kelompok atau dapat di modifikasi menjadi dua kelompok dengan anggota laki-laki maupun perempuan dengan anggota sama rata.

b) Anak menempati tempat bermain dengan jumlah 4 anak, atau dapat dimodifikasi menjadi kompetisi dibentuk 2 kelompok dengan anggota yang sama
c) Guru akan memberikan aba-aba/instruksi untuk memulai permainan
d) Setelah ada aba-aba/instruksi permainan dimulai satu per satu anak menyalurkan bola di dalam cone melalui atas kepala
e) ketika bola terjatuh dapat diulangi lagi dari anak paling depan
f) Bola di kumpulkan dikotak bola berjumlah 10 buah
g) Apabila bola selesai dikumpulkan, satu per satu anak melempar kearah lubang ban
h) Masing-masing ban memiliki jumlah POIN yang berbeda-beda
i) Kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling banyak mengumpulkan POIN.
j) Permainan Bola Poin merupakan permainan yang bertujuan untuk melatih koordinasi mata dan tangan, ketepatan dalam melempar, dan kepemimpinan serta daya tahan statis pada anak. Permainan ini mengintegrasikan tiga domain belajar yaitu : (a) kognitif (setiap anak dapat melakukan kerja sama dalam sebuah tim dan belajar tentang kepemimpinan), (b) afektif (setiap anak melakukan permainan ini dengan bekerja sama sesama teman kelompok dengan menghilangkan sikap egois), dan (c) psikomotor (setiap anak mampu melakukan gerakan koordinasi tangan dan mata).

4) Standar ketertiban dan keselamatan

a) Guru harus menanyakan kondisi awal anak sebelum mengikuti aktvitas permainan dan menanyakan kondisi setelah mengikuti aktivitas permainan.
b) Dalam kondisi diatas karung harap berhati-hati dalam bekerja sama membalikkan karung
c) Jenis peralatan dalam permainan yang digunakan sudah di cek terlebih dahulu segi keselamatannya.
d) Guru harus mensterilkan lapangan yang dapat membahayakan anak agar area yang digunakan cukup aman dan layak untuk bermain.

LAMPIRAN 4
PENILAIAN TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN
EFEKTIVITAS

TES KOORDINASI MATA DAN TANGAN

Bentuk tes : Lempar tangkap bola tenis

Tujuan : Mengukur koordinasi mata-tangan

Alat :
1. Bola Tenis
2. Kapur atau pita berukuran panjang 2,5 m untuk membuat garis
3. Sasaran berbentuk bulat, terbuat dari kertas karton yang berwarna kontras, dengan garis tengah 30 cm

Petunjuk Pelaksanaan :

1. Sasaran ditempelkan pada tembok, bagian bawahnya sejajar dengan tinggi bahu *testee* yang melakukan.
2. Buatlah garis di lantai dengan jarak 2,5 m dari tembok sasaran menggunakan kapur atau pita.
3. *Testee* diinstruksikan melempar bola dengan satu tangan ke arah sasaran dan berusaha menangkap dengan tangan berbeda (bola dilempar dengan satu tangan dan ditangkap dengan tangan yang lain).
4. Bola dilempar dengan cara lemparan bawah, dan bola harus ditangkap sebelum jatuh.
5. Sebelum melakukan tes, *testee* boleh mencoba terlebih dahulu sampai merasa terbiasa.
6. Lemparan dilakukan sebanyak 20 kali, terdiri dari lemparan menggunakan tangan kanan sebanyak 10 kali, dan lemparan menggunakan tangan kiri sebanyak 10 kali.
7. Lempar tangkap dinyatakan berhasil apabila:
   a. Bola mengenai sasaran dan siswa dapat menangkap bola pantulan langsung dari sasaran
   b. Bola ditangkap dengan satu tangan dengan tanpa bantuan anggota badan lainnya
   c. Saat menangkap bola, kaki tidak menginjak atau melebihi garis pembatas

Penilaian :
1. Lemparan yang mengenai sasaran dan ditangkap dnegan baik mendapat skor 1.
2. Untuk mendapat nilai 1, maka:
   a. Bola harus dilempar dari arah bawah (*under arm*)
   b. Bola harus mengenai sasaran
   c. Bola harus ditangkap tanpa adanya halangan sebelumnya
   d. *Testee* tidak beranjak atau berpindah keluar garis batas

untuk menangkap bola

3. Jumlahkan skor lempar tangkap yang berhasil. Kemungkinan skor tertinggi yang dicapai *testee* adalah 20.

Format Penilaian : Terlampir

Format 1. Hasil pre test koordinasi mata dan tangan

HASIL PENILAIAN KOORDINASI MATA DAN TANGAN

No	Nama	Lemparan ke	Skor										Jumlah
1	Diki Kurniawan	1-10	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	9
		11-20	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	
2	Diki Zakaria	1-10	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	8
		11-20	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	
3	Andre Ansori	1-10	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	8
		11-20	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	
4	Anjely Shaharoni	1-10	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	7
		11-20	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	
5	Aska Nico Saputra	1-10	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	9
		11-20	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	
6	Chilya Asfiya L. R.	1-10	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	7
		11-20	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	
7	Dimas Ariq Prasetyo	1-10	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	8
		11-20	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	
8	Dimas Putra Suryanto	1-10	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	8
		11-20	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	

9	M. Febri Parsudi	1-10	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	7
		11-20	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	
10	Nugraheni	1-10	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	6
		11-20	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	
11	Risma Wulandari	1-10	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	7
		11-20	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	
12	Waliyadi Prasetyo	1-10	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	9
		11-20	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	
13	Dias Kurniawan	1-10	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	8
		11-20	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	
14	Dwi Aprilia	1-10	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	5
		11-20	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	
15	Dwi Marco Dennis S.	1-10	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	7
		11-20	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	
16	Fatmala Bunga H.	1-10	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	6
		11-20	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	
17	Khalifatun Azima	1-10	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	8
		11-20	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	
18	Nicka Finata	1-10	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	7
		11-20	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	
19	Novis Konaya	1-10	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	5
		11-20	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	
20	Rani Andani	1-10	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	6
		11-20	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	

21	Septi Rhamadhani	1-10	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	6
		11-20	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	
22	Shildam Alfaya	1-10	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	8
		11-20	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	
23	Shilfia Antika Sari	1-10	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	6
		11-20	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	
24	Syaffa Dissa Nabila	1-10	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	7
		11-20	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	
25	M. Adib Fauzan	1-10	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	7
		11-20	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	

Format 1. Hasil post test koordinasi mata dan tangan

HASIL PENILAIAN KOORDINASI MATA DAN TANGAN

No	Nama	Lemparan ke	Skor										Jumlah
1	Diki Kurniawan	1-10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15
		11-20	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	
2	Diki Zakaria	1-10	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13
		11-20	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	
3	Andre Ansori	1-10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15
		11-20	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	
4	Anjely Shaharoni	1-10	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	11
		11-20	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	
5	Aska Nico Saputra	1-10	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	14
		11-20	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	

6	Chilya Asfiya L. R.	1-10	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	13
		11-20	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	
7	Dimas Ariq Prasetyo	1-10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14
		11-20	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	
8	Dimas Putra Suryanto	1-10	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	12
		11-20	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	
9	M. Febri Parsudi	1-10	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	11
		11-20	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	
10	Nugraheni	1-10	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	11
		11-20	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	
11	Risma Wulandari	1-10	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	11
		11-20	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	
12	Waliyadi Prasetyo	1-10	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	12
		11-20	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	
13	Dias Kurniawan	1-10	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	13
		11-20	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	
14	Dwi Aprilia	1-10	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	10
		11-20	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	
15	Dwi Marco Dennis S.	1-10	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	13
		11-20	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	
16	Fatmala Bunga H.	1-10	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	10
		11-20	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	
17	Khalifatun Azima	1-10	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	11
		11-20	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	

18	Nicka Finata	1-10	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	11
		11-20	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	
19	Novis Konaya	1-10	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	12
		11-20	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	
20	Rani Andani	1-10	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10
		11-20	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	
21	Septi Rhamadhani	1-10	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	11
		11-20	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	
22	Shildam Alfaya	1-10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15
		11-20	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	
23	Shilfia Antika Sari	1-10	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	12
		11-20	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	
24	Syaffa Dissa Nabila	1-10	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	14
		11-20	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	
25	M. Adib Fauzan	1-10	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	13
		11-20	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	

TES KEMAMPUAN KETEPATAN GERAK

Bentuk tes : Tes menembakan bola ke sasaran (menendang)

Tujuan	:	Untuk mengukur kemampuan dan kecakapan menembakkan bola ke sasaran
Alat	:	1. Bola sepak 2. Alat tulis, kapur, formulir 3. Sasaran dinding dengan ukuran yang telah ditentukan, sebagai berikut:
Petunjuk Pelaksanaan	:	1. Bola diletakkan pada sebuah titik berjarak 6 m di depan garis gawang dan tepat di pertengahan lebar gawang. 2. *Testee* menendang bola sekuat-kuatnya ke arah sasaran.
Penilaian	:	1. Tendangan dilakukan sebanyak 10 kali. 2. Hasil yang dicatat adalah hasil tembakan yang berupa angka sasaran yang terkena bola. 3. Apabila bola tidak mengenai sasaran, atau di luar sasaran maka nilainya 0 (nol).
Format Penilaian	:	Terlampir

Format 1. Hasil pre test ketepatan menendang bola ke sasaran

HASIL PENILAIAN KETEPATAN MENENDANG BOLA KE SASARAN

No	Nama	Skor Tendangan (Shooting)										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Diki Kurniawan	0	1	3	2	0	1	2	3	1	1	14
2	Diki Zakaria	2	0	1	2	3	1	1	3	2	0	15
3	Andre Ansori	1	3	5	0	1	2	2	0	2	1	17
4	Anjely Shaharoni	1	1	0	0	0	3	2	3	1	1	12
5	Aska Nico Saputra	2	1	2	1	0	1	2	3	1	1	14
6	Chilya Asfiya L. R.	0	0	1	2	1	1	2	3	2	1	13
7	Dimas Ariq Prasetyo	3	1	3	2	1	1	0	1	0	1	13
8	Dimas Putra Suryanto	3	1	2	2	0	1	1	2	1	1	15
9	M. Febri Parsudi	1	0	3	2	1	2	2	3	1	1	16
10	Nugraheni	0	0	2	2	1	1	2	1	1	1	11
11	Risma Wulandari	1	3	2	2	0	1	0	1	1	0	11
12	Waliyadi Prasetyo	3	1	2	2	1	1	2	3	2	1	18
13	Dias Kurniawan	0	1	2	2	1	1	2	1	2	2	14
14	Dwi Aprilia	0	0	1	2	1	1	2	1	1	2	11
15	Dwi Marco Dennis S.	5	1	2	2	1	1	2	2	1	1	18
16	Fatmala Bunga H.	1	2	2	2	1	1	0	0	1	1	11
17	Khalifatun Azima	0	1	2	2	2	0	1	2	0	1	11
18	Nicka Finata	1	1	2	2	1	0	2	0	0	1	10
19	Novis Konaya	1	1	2	2	0	1	2	2	1	1	13

20	Rani Andani	**0**	**0**	**3**	**2**	**1**	**1**	**1**	**0**	**1**	**1**	**10**
21	Septi Rhamadhani	**2**	**1**	**1**	**0**	**1**	**1**	**2**	**1**	**1**	**1**	**12**
22	Shildam Alfaya	**3**	**1**	**2**	**2**	**0**	**1**	**0**	**1**	**2**	**1**	**13**
23	Shilfia Antika Sari	**0**	**1**	**1**	**2**	**2**	**1**	**2**	**0**	**2**	**1**	**12**
24	Syaffa Dissa Nabila	**1**	**1**	**2**	**2**	**1**	**1**	**0**	**0**	**1**	**1**	**10**
25	M. Adib Fauzan	**1**	**1**	**3**	**2**	**1**	**1**	**2**	**3**	**1**	**1**	**16**

Format 2. Hasil post test ketepatan menendang bola ke sasaran

HASIL PENILAIAN KETEPATAN MENENDANG BOLA KE SASARAN

No	**Nama**	**Skor Tendangan (Shooting)**										Jumlah
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	
1	Diki Kurniawan	**3**	**2**	**2**	**2**	**3**	**1**	**1**	**3**	**2**	**5**	**24**
2	Diki Zakaria	**1**	**1**	**2**	**2**	**3**	**2**	**3**	**3**	**2**	**1**	**20**
3	Andre Ansori	**1**	**3**	**3**	**2**	**1**	**2**	**2**	**2**	**2**	**3**	**21**
4	Anjely Shaharoni	**1**	**1**	**2**	**2**	**1**	**3**	**2**	**3**	**1**	**1**	**17**
5	Aska Nico Saputra	**2**	**3**	**2**	**3**	**3**	**1**	**2**	**3**	**1**	**3**	**23**
6	Chilya Asfiya L. R.	**2**	**2**	**1**	**1**	**2**	**3**	**2**	**3**	**2**	**1**	**19**
7	Dimas Ariq Prasetyo	**5**	**1**	**2**	**3**	**3**	**1**	**2**	**3**	**1**	**1**	**22**
8	Dimas Putra Suryanto	**3**	**3**	**2**	**2**	**1**	**2**	**2**	**2**	**2**	**1**	**20**

9	M. Febri Parsudi	**1**	**3**	**5**	**2**	**3**	**2**	**2**	**3**	**1**	**2**	**24**
10	Nugraheni	**1**	**2**	**3**	**3**	**1**	**2**	**2**	**1**	**2**	**2**	**18**
11	Risma Wulandari	**2**	**3**	**2**	**2**	**3**	**1**	**2**	**1**	**1**	**2**	**19**
12	Waliyadi Prasetyo	**3**	**3**	**2**	**2**	**5**	**1**	**2**	**3**	**2**	**2**	**25**
13	Dias Kurniawan	**3**	**2**	**2**	**2**	**3**	**1**	**3**	**1**	**3**	**2**	**22**
14	Dwi Aprilia	**2**	**3**	**3**	**2**	**1**	**2**	**2**	**1**	**3**	**2**	**21**
15	Dwi Marco Dennis S.	**5**	**5**	**3**	**3**	**1**	**2**	**2**	**3**	**3**	**2**	**29**
16	Fatmala Bunga H.	**2**	**2**	**1**	**2**	**3**	**1**	**2**	**2**	**1**	**2**	**18**
17	Khalifatun Azima	**2**	**1**	**2**	**3**	**2**	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**	**18**
18	Nicka Finata	**3**	**1**	**2**	**2**	**3**	**2**	**2**	**2**	**3**	**1**	**21**
19	Novis Konaya	**3**	**2**	**2**	**2**	**1**	**2**	**2**	**1**	**1**	**3**	**19**
20	Rani Andani	**1**	**2**	**2**	**3**	**2**	**3**	**1**	**2**	**2**	**2**	**20**
21	Septi Rhamadhani	**2**	**3**	**1**	**2**	**2**	**1**	**2**	**1**	**3**	**2**	**19**
22	Shildam Alfaya	**3**	**5**	**2**	**3**	**3**	**2**	**1**	**2**	**2**	**3**	**26**
23	Shilfia Antika Sari	**2**	**1**	**2**	**3**	**2**	**2**	**2**	**1**	**1**	**2**	**18**
24	Syaffa Dissa Nabila	**3**	**3**	**2**	**2**	**2**	**1**	**2**	**2**	**1**	**3**	**21**
25	M. Adib Fauzan	**3**	**3**	**3**	**2**	**2**	**2**	**2**	**3**	**1**	**3**	**24**

REKAP HASIL TES KOORDINASI DAN KETEPATAN

No Nama Pre test Jumlah Post Test Jumlah

		X1	X2		X1	X2	
1	Diki Kurniawan	9	14	23	15	24	39
2	Diki Zakaria	8	15	23	13	20	33
3	Andre Ansori	8	17	25	15	21	36
4	Anjely Shaharoni	7	12	19	11	17	28
5	Aska Nico Saputra	9	14	23	14	23	37
6	Chilya Asfiya L. R.	7	13	20	13	19	32
7	Dimas Ariq Prasetyo	8	13	21	14	22	36
8	Dimas Putra Suryanto	8	15	23	12	20	32
9	M. Febri Parsudi	7	16	23	11	24	35
10	Nugraheni	6	11	17	11	18	29
11	Risma Wulandari	7	11	18	11	19	30
12	Waliyadi Prasetyo	9	18	27	12	25	37
13	Dias Kurniawan	8	14	22	13	22	35
14	Dwi Aprilia	5	11	16	10	21	31
15	Dwi Marco Dennis S.	7	18	25	13	29	42
16	Fatmala Bunga H.	6	11	17	10	18	28
17	Khalifatun Azima	8	11	19	11	18	29
18	Nicka Finata	7	10	17	11	21	32
19	Novis Konaya	5	13	18	12	19	31
20	Rani Andani	6	10	16	10	20	30
21	Septi Rhamadhani	6	12	18	11	19	30
22	Shildam Alfaya	8	13	21	15	26	41
23	Shilfia Antika Sari	6	12	18	12	18	30
24	Syaffa Dissa Nabila	7	10	17	14	21	35
25	M. Adib Fauzan	7	16	23	13	24	37