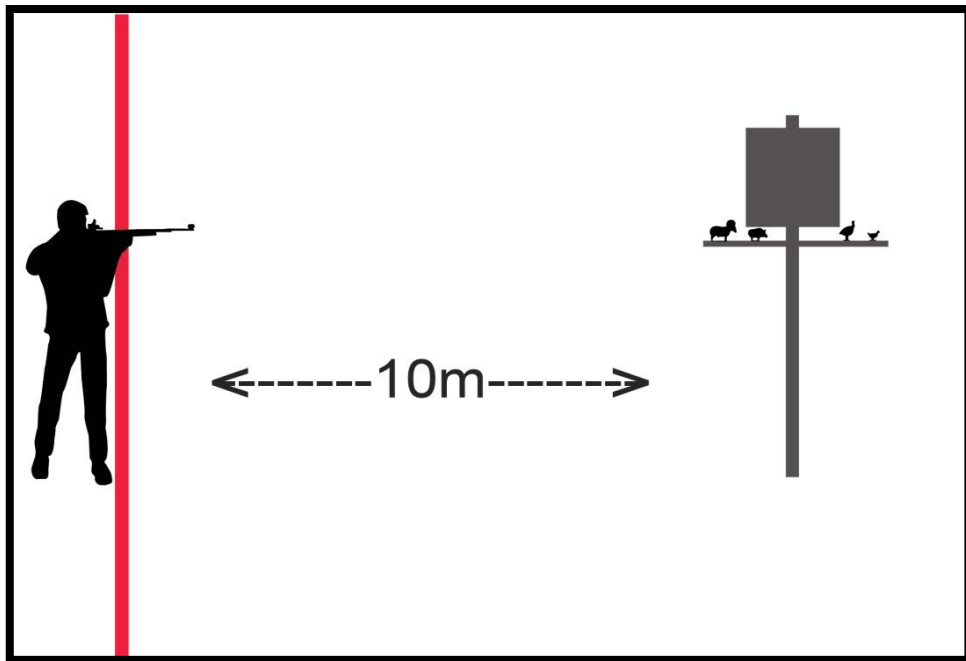


Lampiran 01. Model Latihan Menembak Dengan Permainan.

1. *Clear Them All*



Gambar. 1 *Clear Them All*
Sumber : Desain Peneliti

a. Cara pelaksanaan :

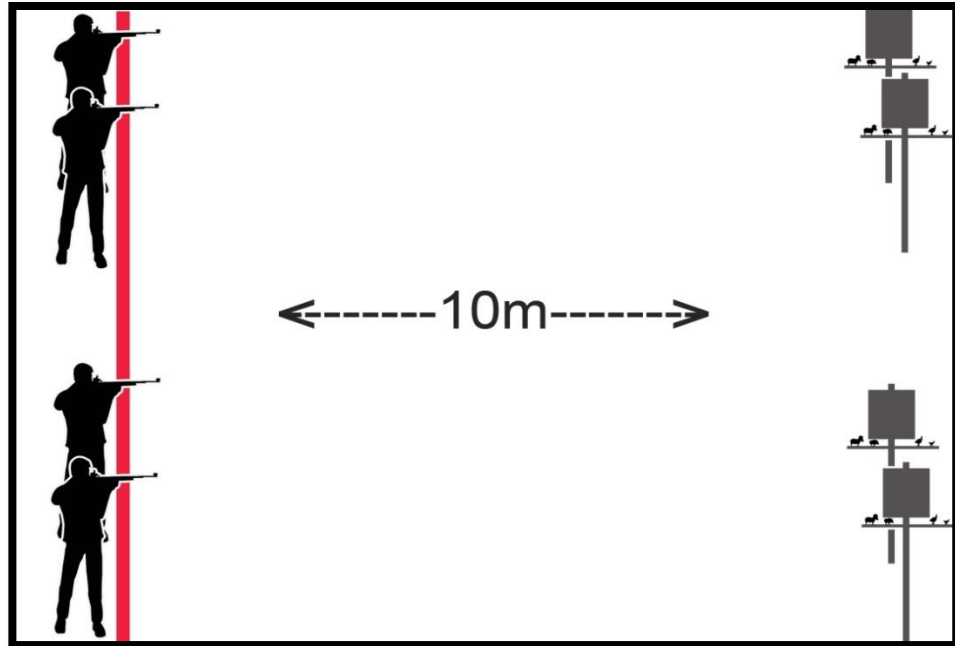
- 1) Peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
- 2) Peserta sudah memegang senjata dengan peluru sudah tersedia di atas meja;
- 3) Pada saat peluit dibunyikan peserta langsung mulai menembak siluet yang tersedia.

b. Peraturan :

1. Jumlah siluet adalah 4 (empat) buah (siluet berbentuk kambing, babi, burung, ayam);

2. Jumlah peserta 2 sampai dengan 6 orang;
 3. Masing – masing peserta diberikan 10 (sepuluh) peluru;
 4. Waktu permainan 2 (dua) menit;
 5. Tidak boleh sengaja menembak besi;
- c. Tujuan :
- Melatih akurasi dan kecepatan membidik sasaran
- d. Sarana dan Prasarana :
- 1) Lapangan
 - 2) Meja
 - 3) Stand target
 - 4) Senjata
 - 5) Peluru
 - 6) Siluet
 - 7) Stopwatch, dan
 - 8) Peluit
- e. Berhasil :
- Peserta dikatakan berhasil jika peserta menjatuhkan semua siluet dalam waktu kurang dari 2 menit
- f. Gagal :
- Peserta dikatakan gagal jika waktu permainan sudah habis dan masih ada siluet yang tersisa.

2. *Clear Them All Group*

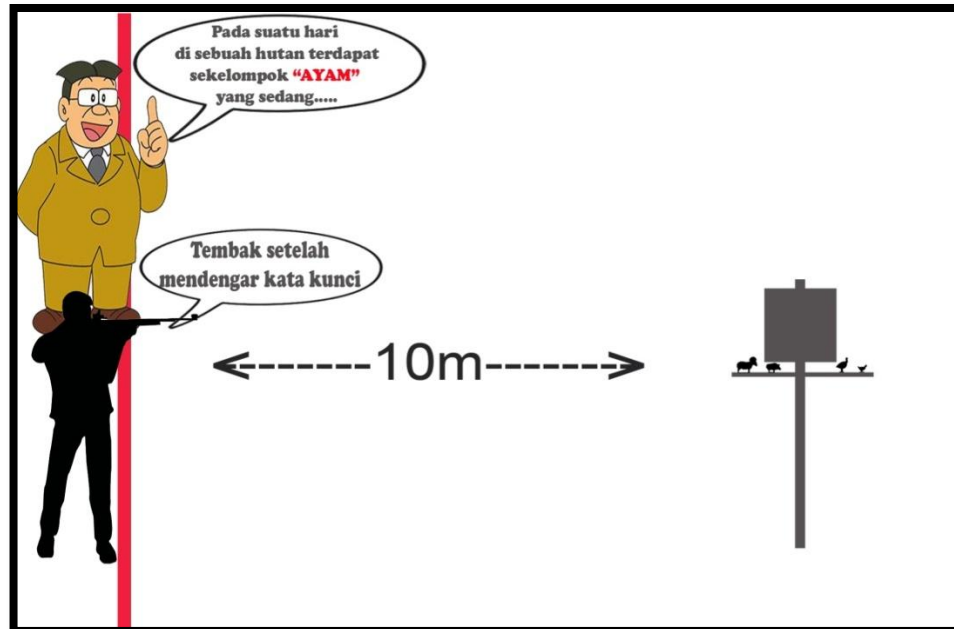


Gambar. 2 *Clear Them All Group*
Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
 - 1) Para peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Para peserta sudah memegang senjata dan peluru sudah tersedia di atas meja;
 - 3) Pada saat peluit dibunyikan para peserta langsung mulai menembak siluet yang tersedia.
- b. Peraturan :
 - 1) Terdiri dari 2 sampai dengan 5 grup;
 - 2) Masing – masing grup terdiri dari 2 (dua) orang;

- 3) Jumlah siluet dalam setiap grup ada 8 (delapan) buah {siluet berbentuk kambing (2), babi (2), burung (2), dan ayam (2)} ;
 - 4) Waktu permainan 2 (dua) menit;
 - 5) Masing – masing grup diberikan 20 (dua puluh) peluru;
 - 6) Tidak boleh sengaja menembak besi
- c. Tujuan :
- Melatih akurasi dan kecepatan membidik sasaran, serta meningkatkan kerjasama yang baik dalam kelompok.
- d. Sarana dan Prasarana :
- 1) Lapangan;
 - 2) Meja;
 - 3) Stand target;
 - 4) Senjata;
 - 5) Peluru;
 - 6) Siluet;
 - 7) Stopwatch, dan
 - 8) Peluit.
- e. Berhasil : Grup dikatakan berhasil jika grup berhasil menjatuhkan semua siluet dalam waktu kurang dari 2 menit.
- f. Gagal : Grup dikatakan Jika waktu sudah habis dan siluet masih ada yang tersisa.

3. Story Shoot



Gambar. 3 Story Shoot
Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
 - 1) Peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Peserta pada posisi siap menembak;
 - 3) Penguji membacakan sebuah cerita pendek;
 - 4) Peserta fokus mendengarkan cerita yang dibacakan oleh penguji;
 - 5) Pada saat kata kunci disebutkan peserta harus menembak siluet atau sasaran yang dimaksud.
- b. Peraturan :
 - 1) Jumlah peserta terdiri dari 2 sampai dengan 6 orang;

- 2) Masing - masing peserta diberikan 5 (lima) peluru;
- 3) Jika peserta benar menembak siluet sesuai dengan kata kunci yang dibacakan maka peserta mendapatkan 1 (satu) poin;
- 4) Jika peserta salah menembak siluet maka nilai akan dikurangkan 1 (satu) poin;
- 5) Peserta yang menembak lebih cepat dan tepat sasaran akan mendapatkan 2 (dua) poin;
- 6) Permainan dilakukan dalam 5 sesi.

c. Tujuan :

Untuk melatih akurasi dan kecepatan membidik sasaran serta meningkatkan fokus pendengaran dan reaksi.

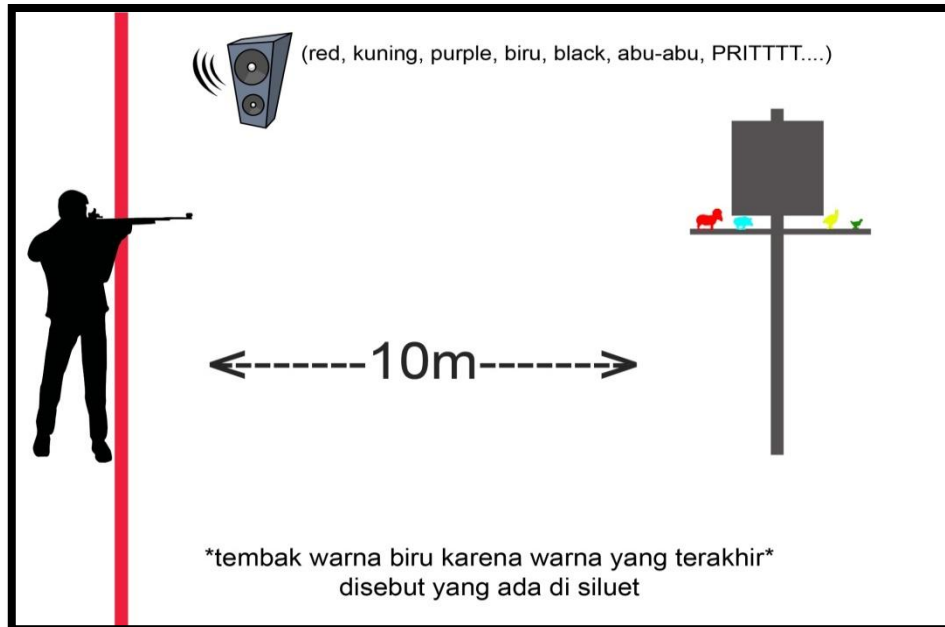
d. Sarana dan Prasarana :

- | | |
|------------------|-------------------|
| 1) Lapangan; | 5) Peluru; |
| 2) Meja; | 6) Siluet, dan |
| 3) Stand target; | 7) Naskah cerita. |
| 4) Senjata; | |

e. Berhasil : Peserta dikatakan berhasil jika poin yang didapat peserta lebih dari atau sama dengan 4 (empat).

f. Gagal : Peserta dikatakan gagal jika poin yang didapat peserta kurang dari atau sama dengan 3 (tiga).

4. Colour Shoot



Gambar. 4 *Colour Shoot*

Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
 - 1) Peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Peserta dalam posisi siap menembak;
 - 3) Peserta fokus mendengarkan suara yang diperdengarkan;
 - 4) Pada saat terdengar bunyi peluit maka peserta harus menembak siluet dengan warna yang terakhir disebutkan.
- b. Peraturan :
 - 1) Jumlah peserta terdiri dari 2 sampai dengan 6 orang;
 - 2) Masing – masing peserta diberikan 5 (lima) peluru;

- 3) Jika peserta benar menembak siluet sesuai dengan warna terakhir yang disebutkan maka peserta mendapatkan 1 (satu) poin;
- 4) Jika peserta salah menembak siluet maka nilai akan dikurangkan 1 (satu) poin;
- 5) Peserta yang menembak lebih cepat dan tepat sasaran akan mendapatkan 2 (dua) poin;
- 6) Permainan dilakukan dalam 5 (lima) sesi.

c. Tujuan :

Untuk melatih akurasi dan kecepatan membidik sasaran, serta meningkatkan fokus.

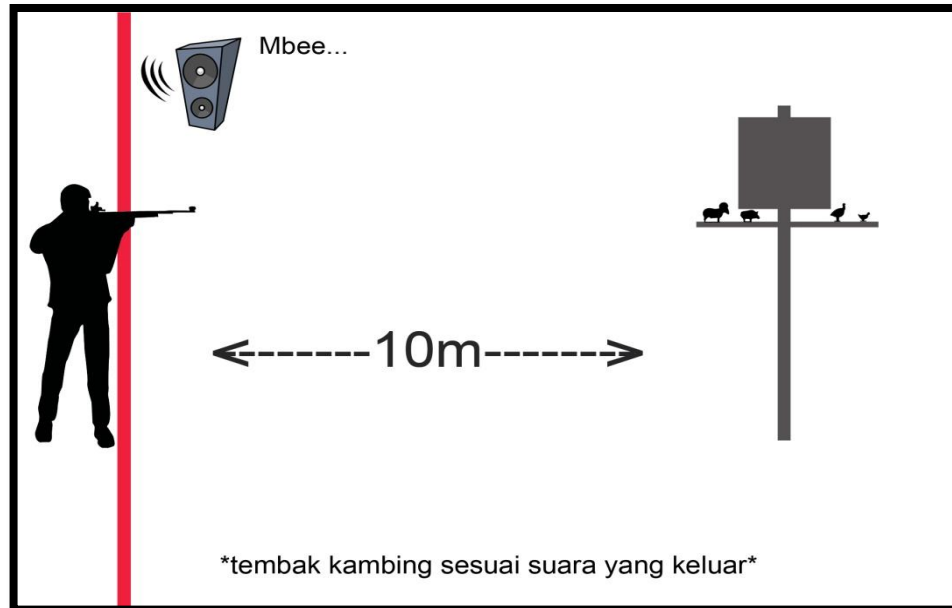
d. Sarana dan Prasarana :

- | | |
|------------------|---------------------|
| 1) Lapangan; | 6) Siluet berwarna- |
| 2) Meja; | warni; |
| 3) Stand target; | 7) Laptop dan |
| 4) Senjata; | speaker |
| 5) Peluru; | |

e. Berhasil : Peserta dikatakan berhasil jika poin yang didapat peserta lebih dari atau sama dengan 4 (empat).

f. Gagal : Peserta dikatakan gagal jika poin yang didapat peserta kurang dari atau sama dengan 3 (tiga).

5. *Listening Action*

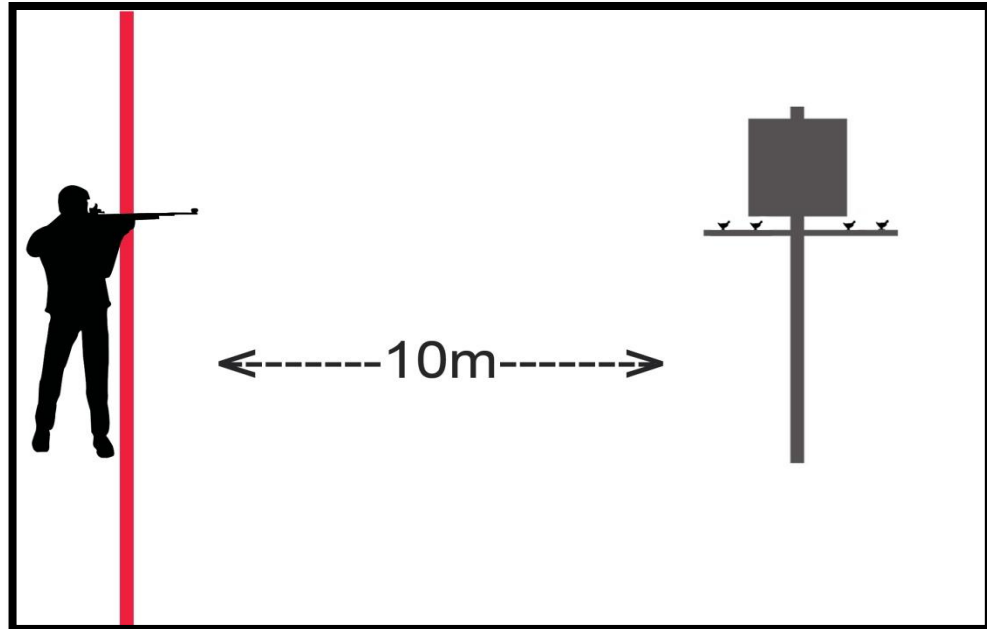


Gambar. 5 *Listening Action*
Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
 - 1) Peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Peserta dalam posisi siap menembak;
 - 3) Peserta fokus mendengarkan suara dari binatang apa saja yang diperdengarkan;
 - 4) Pada saat ada suara yang sesuai dengan binatang yang terdapat di siluet, maka peserta harus langsung menembak siluet atau sasaran yang dimaksud.
- b. Peraturan :
 - 1) Jumlah pemain terdiri dari 2 sampai dengan 6 orang;

- 2) Masing – masing peserta diberikan 5 (lima) peluru;
 - 3) Jika peserta berhasil menembak siluet dengan benar maka akan mendapatkan 1 (satu) poin;
 - 4) Jika peserta salah menembak siluet maka akan nilai akan dikurangkan 1 (satu) poin;
 - 5) Penembak yang pertama menembak dengan cepat dan tepat sasaran akan mendapatkan 2 (dua) poin;
 - 6) Permainan dilakukan dalam 5 (lima) sesi.
- c. Tujuan :
- Untuk melatih akurasi dan kecepatan membidik sasaran, meningkatkan fokus pada indra penglihatan dan pendengaran
- d. Sarana dan Prasarana :
- | | |
|------------------|---------------|
| 1) Lapangan; | 5) Peluru; |
| 2) Meja; | 6) Siluet; |
| 3) Stand target; | 7) Laptop dan |
| 4) Senjata; | Speaker. |
- e. Berhasil : Peserta dikatakan berhasil jika poin yang didapatkan peserta lebih dari atau sama dengan 4 (empat).
- f. Gagal : Peserta dikatakan gagal jika poin yang didapatkan peserta kurang dari atau sama dengan 3 (tiga).

6. *Hit The Small Things*



Gambar. 6 *Hit The Small Things*
Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
 - 1) Peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Peserta sudah dalam posisi memegang senjata dan peluru sudah tersedia di atas meja;
 - 3) Pada saat peluit dibunyikan peserta langsung mulai menembak siluet yang tersedia.
- b. Peraturan :
 - 1) Terdapat 4 (empat) buah siluet berbentuk ayam;
 - 2) Jumlah peserta 2 sampai dengan 6 orang;
 - 3) Masing – masing peserta disediakan 10 (sepuluh) peluru;

4) Waktu permainan adalah 5 (lima) menit;

c. Tujuan :

Untuk melatih akurasi dan melatih kesabaran dalam menembak sasaran, serta meminimalisir getaran

e. Sarana dan Prasarana :

- 1) Lapangan;
- 2) Meja;
- 3) Stand target;
- 4) Senjata;
- 5) Peluru;
- 6) 4 buah siluet berbentuk ayam;
- 7) Stopwatch dan peluit.

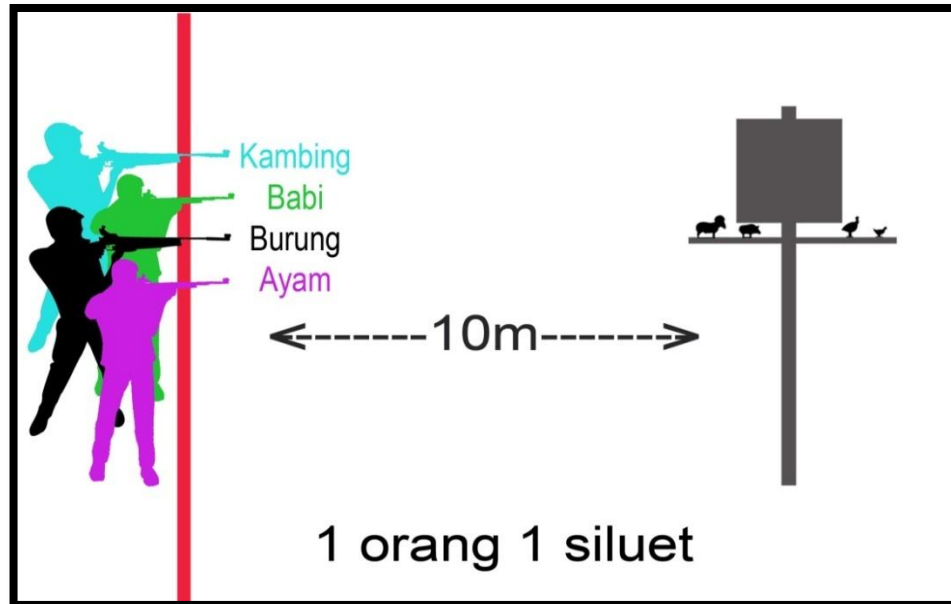
f. Berhasil :

Peserta dikatakan berhasil jika menjatuhkan semua siluet dalam waktu kurang dari 5 (lima) menit.

g. Gagal :

Peserta dikatakan gagal jika waktu sudah habis dan siluet masih ada yang tersisa atau peluru sudah habis dan masih ada siluet yang tersisa.

7. *Together Shoot*



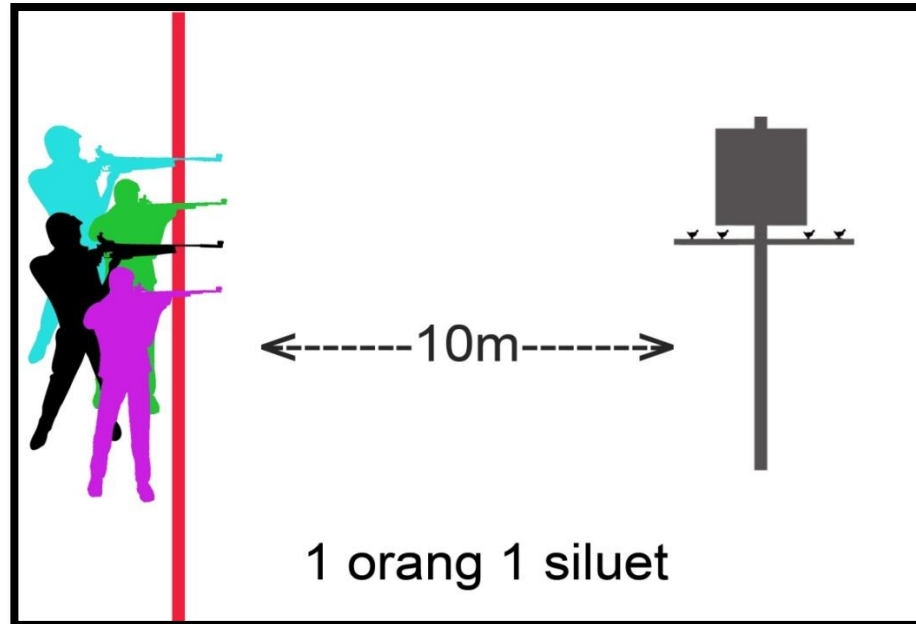
Gambar. 7 *Together Shoot*
Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
 - 1) Para peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Para peserta pada posisi memegang senjata dan peluru sudah tersedia di atas meja;
 - 3) Pada saat peluit dibunyikan peserta langsung mulai menembak siluet yang tersedia secara bersamaan.
- b. Peraturan :
 - 1) Setiap grup terdiri dari 4 (empat) orang peserta;
 - 2) Terdiri dari 2 sampai dengan 5 grup;

- 3) Jumlah siluet adalah 4 (empat) buah (siluet berbentuk kambing, babi, burung, ayam);
 - 4) Masing – masing grup diberikan 16 (enam belas) peluru;
 - 5) Tidak boleh dengan sengaja menembak besi;
 - 6) Permainan dilakukan dalam 4 (empat) sesi;
 - 7) Setiap peserta dalam tim harus bergantian atau rolling dalam memilih siluet (jika sesi 1 sudah menembak siluet berbentuk kambing maka sesi 2 harus berbeda siluet).
- c. Tujuan :
- Untuk melatih akurasi, meminimalisir getaran, serta membangun kerja sama tim yang baik.
- d. Sarana dan Prasarana :
- 1) Lapangan;
 - 2) Meja;
 - 3) Stand target;
 - 4) Senjata;
 - 5) Peluru;
 - 6) Siluet;
 - 7) Peluit

- e. Berhasil jika grup dikatakan berhasil jika semua peserta dalam satu tim berhasil menjatuhkan seluruh siluet.
- f. Gagal jika grup dikatakan gagal apabila salah satu peserta dalam satu tim gagal menjatuhkan siluet.

8. *Together Shoot The Small Things*



Gambar. 8 *Together Shoot The Small Things*
Sumber : Desain Peneliti

- a. Cara pelaksanaan :
- 1) Para peserta berdiri dengan membuka kaki selebar bahu;
 - 2) Para peserta pada posisi memegang senjata dan peluru sudah tersedia di atas meja;
 - 3) Pada saat peluit dibunyikan peserta langsung mulai menembak siluet yang tersedia secara bersamaan.
- b. Peraturan :
- 1) Setiap grup terdiri dari 4 (empat) orang peserta;
 - 2) Terdiri dari 2 sampai dengan 5 grup;
 - 3) Jumlah siluet adalah 4 (empat) buah siluet berbentuk ayam;

- 4) Masing – masing grup disediakan 16 (enam belas) peluru;
 - 5) Tidak boleh sengaja menembak besi;
 - 6) Permainan dilakukan dalam 4 (empat) sesi;
 - 7) Setiap peserta dalam tim harus bergantian atau rolling dalam memilih siluet (jika sesi 1 sudah menembak siluet berbentuk kambing maka sesi 2 harus berbeda siluet).
- c. Tujuan :
- Untuk melatih akurasi, meminimalisir getaran, serta membangun kerja sama tim yang baik
- d. Sarana dan Prasarana :
- 1) Lapangan;
 - 2) Meja;
 - 3) Stand target;
 - 4) Senjata;
 - 5) Peluru;
 - 6) 4 (empat) buah siluet berbentuk ayam
 - 7) Peluit
- e. Berhasil : Dikatakan berhasil jika semua peserta dalam satu tim berhasil menjatuhkan siluet.
- f. Gagal : Dikatakan gagal jika salah satu peserta dalam satu tim gagal menjatuhkan siluet.

Lampiran 02. Instrumen Penelitian Ahli

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI

A. Pengantar

Inovasi pada olahraga menembak harus dilakukan secara terus menerus agar selalu mengalami peningkatan kualitas. Seorang pelatih harus kreatif dan berinovasi dalam membuat program latihan. Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba mengembangkan model latihan menembak dengan permainan sehingga dapat mempermudah pelatih untuk memberikan materi latihan, khususnya dalam hal menembak *air rifle*.

Pada penelitian ini peneliti meminta pada para ahli untuk dapat menilai dan mengevaluasi setiap model latihan menembak dengan permainan yang di uji cobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Semua informasi yang ahli berikan dalam angket ini akan sangat berguna dalam proses penelitian yang akan dilaksanakan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi instrumen ini dimohon terlebih dahulu kepada Ahli untuk membaca petunjuk yang disediakan.
2. Mohon kepada Ahli untuk mengamati model latihan menembak dengan permainan, kemudian mengisi lembar instrumen penilaian yang telah disediakan dengan memberikan tanda (√) pada pernyataan Ya atau Tidak sesuai dengan pengamatan Ahli.

3. Pedoman penilaian ini adakah sebagai berikut :
 - a. Jawaban YA, apabila Ahli setuju jika model latihan menembak dengan permainan yang dibuat dapat digunakan.
 - b. Jawaban TIDAK, apabila tidak setuju dengan model latihan menembak dengan permainan yang dibuat dan tidak dapat digunakan.
4. Saran Ahli sebagai perbaikan model latihan menembak dengan permainan ini mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Lampiran 03. Hasil penilaian Ahli

HASIL PENILAIAN AHLI

Model Latihan Menembak Dengan Permainan

No.	Nama Model	Penerimaan Model		Keterangan
		Layak	Tidak Layak	
1	<i>Clear them all group</i>	Ya		Valid/Layak
2	<i>Clear them all group</i>	Ya		Valid/Layak
3	<i>Dongeng Shoot</i>	Ya		Valid/Layak
4	<i>Colour Shoot</i>	Ya		Valid/Layak
5	<i>Listening Action</i>	Ya		Valid/Layak
6	<i>Hit The Small Things</i>	Ya		Valid/Layak
7	<i>Together Shoot</i>	Ya		Valid/Layak
8	<i>Together Shoot Hit The Small Things</i>	Ya		Valid/Layak

Lampiran 04. Foto Hasil Penelitian



Senapan (*Riffle*)
Sumber : Dokumentasi Penelitian



Siluet (*Shilhouette*)
Sumber : Dokumentasi Penelitian



Target

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Peluru (Ammo/Bullet)

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Lapangan Tembak Universitas Negeri Jakarta
Sumber : Dokumentasi Penelitian



Pelaksanaan Kegiatan (Kelompok Kecil)
Sumber : Dokumentasi Penelitian



Foto Bersama (Kelompok Kecil)
Sumber : Dokumentasi Penelitian



Pelaksanaan Kegiatan (Kelompok Besar)
Sumber : Dokumentasi Penelitian



Foto Bersama (Kelompok Besar)
Sumber : Dokumentasi Penelitian



Uji Validitas Ahli (Bersama Pak Pim dan Coach Glenn Clifton)
Sumber : Dokumentasi Penelitian