

## Lampiran 1

### *Action Plan*

#### *Action Plan/* Program Pelaksanaan Siklus I

Subjek : 20 Anak Usia 6 – 8 Tahun (Siswa Siswi SDS Muhammadiyah 4 Jakarta)

Peneliti : Muhammad Bayu Ajie Pradana

Kolaborator : 1. Firman Taupik, S.Pd (Guru Olahraga)  
2. Syfa Fauziah, S.Pd (Guru Kelas Rendah, sekaligus Pembina Ekskul Olahraga)

Pertemuan	Penerapan	Indikator	Tujuan Penerapan	Media
1. Kamis, 15 Agustus 2019 Pukul 15.00 – 16.00	1. Permainan Passing Berangkai (lemparan atas)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan menangkap	Bola basket, peluit
	2. Permainan Passing Berangkai (lemparan bawah)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar bawah dan menangkap	Bola basket, peluit
2. Selasa, 20 Agustus 2019 Pukul 15.00 – 16.00	1. Permainan Estafet Dribble (tangan)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan tangan	Bola basket, kapur, cones, peluit
	2. Permainan Estafet Dribble (kaki)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan kaki	Bola sepak, kapur, cones, peluit

3. Kamis, 22 Agustus 2019  Pukul  15.00 – 16.00	1. Permainan Passing Berangkai (lemparan atas)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan menangkap	Bola basket, peluit
	2. Permainan Passing Berangkai (lemparan bawah)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar bawah dan menangkap	Bola basket, peluit
	3. Permainan Passing Berangkai (menendang ke arah depan)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan menendang ke arah depan	Bola sepak, peluit
4. Selasa, 27 Agustus 2019  Pukul  15.00 – 16.00	1. Permainan Estafet Dribble (tangan)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan tangan	Bola basket, kapur, cones, peluit
	2. Permainan Estafet Dribble (kaki)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan kaki	Bola sepak, kapur, cones, peluit
5. Kamis, 29 Agustus 2019  Pukul  15.00 – 16.00	1. Permainan Passing Berangkai (lemparan atas)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan menangkap	Bola basket, peluit
	2. Permainan Passing Berangkai	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar bawah dan menangkap	Bola basket, peluit

	(lemparan bawah)			
	3. Permainan Passing Berangkai (menendang ke arah depan)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan menendang ke arah depan	Bola sepak, peluit
6. Selasa, 3 September 2019 Pukul 15.00 – 16.00	1. Permainan Estafet Dribble (tangan)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan tangan	Bola basket, kapur, cones, peluit
	2. Permainan Estafet Dribble (kaki)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan kaki	Bola sepak, kapur, cones, peluit
7. Kamis, 5 September 2019 Pukul 15.00 – 16.00	1. Permainan Passing Berangkai (lemparan atas)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan menangkap	Bola basket, peluit
	2. Permainan Passing Berangkai (lemparan bawah)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar bawah dan menangkap	Bola basket, peluit
	3. Permainan Passing Berangkai	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan menendang ke arah depan	Bola sepak, peluit

	(menendang ke arah depan)			
8. Selasa, 10 September 2019 Pukul 15.00 – 16.00	1. Permainan Estafet Dribble (tangan)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan tangan	Bola basket, kapur, cones, peluit
	2. Permainan Estafet Dribble (kaki)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan kaki	Bola sepak, kapur, cones, peluit
	3. Permainan Passing Berangkai (lemparan atas)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan menangkap	Bola basket, peluit
	4. Permainan Passing Berangkai (lemparan bawah)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar bawah dan menangkap	Bola basket, peluit
	5. Permainan Passing Berangkai (menendang ke arah depan)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan menendang ke arah depan	Bola sepak, peluit

*Action Plan/* Program Pelaksanaan Siklus II

Subjek : 20 Anak Usia 6 – 8 Tahun (Siswa Siswi SDS Muhammadiyah 4 Jakarta)

Peneliti : Muhammad Bayu Ajie Pradana

Kolaborator : 1. Firman Taupik, S.Pd (Guru Olahraga)  
2. Syfa Fauziah, S.Pd (Guru Kelas Rendah, sekaligus Pembina Ekskul Olahraga)

Pertemuan	Penerapan	Indikator	Tujuan Penerapan	Media
1. Selasa, 17 September 2019 Pukul 15.00 – 16.00	1. Permainan Lempar Adu	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan bawah	Bola basket, cones, peluit
	2. Permainan <i>Rondo Basketball</i>	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan bawah serta menangkap	Bola basket, cones, peluit
2. Kamis, 19 September 2019 Pukul 15.00 – 16.00	1. Permainan Tarik Ekor (bola basket)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan tangan	Bola basket, tali rafia, cones, peluit
	2. Permainan Tarik Ekor (bola sepak)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan kaki	Bola sepak, tali rafia, cones, peluit
3. Selasa, 24 September 2019 Pukul	1. Permainan Lempar Adu	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan bawah	Bola basket, cones, peluit

15.00 – 16.00	2. Permainan <i>Rondo Basketball</i>	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan bawah serta menangkap	Bola basket, cones, peluit
	3. Permainan <i>Bowling Challenge</i>	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan menendang ke arah depan	Bola sepak, cones, peluit
4. Kamis, 26 September 2019 Pukul 15.00 – 16.00	1. Permainan Tarik Ekor (bola basket)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan tangan	Bola basket, tali rafia, cones, peluit
	2. Permainan Tarik Ekor (bola sepak)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan kaki	Bola sepak, tali rafia, cones, peluit
5. Selasa, 1 Oktober 2019 Pukul 15.00 – 16.00	1. Permainan Lempar Adu	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan bawah	Bola basket, cones, peluit
	2. Permainan <i>Rondo Basketball</i>	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan bawah serta menangkap	Bola basket, cones, peluit
	3. Permainan <i>Bowling Challenge</i>	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan menendang ke arah depan	Bola sepak, cones, peluit

6. Kamis, 3 Oktober 2019  Pukul  15.00 – 16.00	1. Permainan  Tarik Ekor (bola basket)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan tangan	Bola basket, tali rafia, cones, peluit
	2. Permainan  Tarik Ekor (bola sepak)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan kaki	Bola sepak, tali rafia, cones, peluit
7. Selasa, 8 Oktober 2019  Pukul  15.00 – 16.00	1. Permainan  Lempar Adu	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan bawah	Bola basket, cones, peluit
	2. Permainan  <i>Rondo Basketball</i>	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan bawah serta menangkap	Bola basket, cones, peluit
	3. Permainan  <i>Bowling Challenge</i>	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan menendang ke arah depan	Bola sepak, cones, peluit
8. Kamis, 10 Oktober 2019  Pukul  15.00 – 16.00	1. Permainan  Tarik Ekor (bola basket)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan tangan	Bola basket, tali rafia, cones, peluit
	2. Permainan  Tarik Ekor (bola sepak)	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan mendribble bola dengan kaki	Bola sepak, tali rafia, cones, peluit

	3. Permainan Lempar Adu	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan bawah	Bola basket, cones, peluit
	4. Permainan <i>Rondo Basketball</i>	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan melempar atas dan bawah serta menangkap	Bola basket, cones, peluit
	5. Permainan <i>Bowling Challenge</i>	Meningkatkan Gerak Manipulatif	Melatih Gerakan menendang ke arah depan	Bola sepak, cones, peluit





## Lampiran 2

### Instrumen Gerak Manipulatif

#### 1. Lembar Penilaian Gerak Manipulatif

No.	Keterampilan	Performa/ Kinerja	Skala Penilaian		
			1	2	3
1.	<b>Lempar</b>	Melempar bola besar dengan kedua tangan di atas			
2.		Melempar bola besar dengan kedua tangan di bawah			
3.	<b>Tangkap</b>	Menangkap bola besar dengan kedua tangan			
4.	<b>Tendang</b>	Menendang bola besar kearah depan			
5.	<b>Dribble Tangan</b>	Mendribble/menggiring bola besar dengan tangan			
6.	<b>Dribble Kaki</b>	Mendribble/menggiring bola besar dengan kaki			
<b>SKOR</b>					

Keterangan:

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

Total Skor = Skor 1 + Skor 2 + Skor 3

 $\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100 \% = \frac{\text{Total Skor}}{18} \times 100 \%$ 

Skor tertinggi 18

Kriteria:

81 – 100 = Baik

61 – 80 = Cukup

0 – 60 = Kurang

## 2. Norma Penilaian Gerak Manipulatif

No.	Performance	Skala Nilai		
		1	2	3
1.	Melempar bola besar dengan kedua tangan di atas	Jika anak melakukan, dengan posisi tangan di depan wajah.	Jika anak melakukan dengan posisi badan tegak (kaki tidak ditekuk) kedua tangan di	Jika anak dapat melakukan dengan kaki ditekuk, pandangan lurus ke depan dan kedua

			atas kepala tapi arah lemparan tidak sesuai.	tangan di atas kepala dan arah lemparan sesuai.
2.	Melempar bola besar dengan kedua tangan di bawah	Jika anak melakukan dengan posisi badan tegak (kaki tidak ditekuk) dan dengan posisi tangan di depan wajah	Jika anak melakukan dengan posisi badan tegak (kaki tidak ditekuk) dan kedua tangan di bawah dada/sejajar dengan pinggang. Tapi arah lemparan tidak sesuai.	Jika anak dapat melakukan dengan kaki ditekuk, pandangan lurus ke depan dan kedua tangan di bawah dada/sejajar dengan pinggang dan arah lemparan sesuai.

3.	Menangkap bola besar dengan kedua tangan	Jika anak tidak dapat menangkap bola besar dengan kedua tangan.	Jika anak dapat menangkap bola besar dengan posisi tangan yang kurang sempurna, tangan tidak berada di depan dada.	Jika anak dapat menangkap bola besar yang dilemparkan oleh teman sebaya atau guru dari jarak 1 - 2 meter, dengan posisi tubuh yang tegap lurus dan posisi tangan yang benar, kedua tangan berada di
----	--	---	--	---

				dada / posisi chest past.
4.	Menendang bola besar ke arah depan	Jika anak menendang bola besar dengan tidak terarah dan gerakan kaki yang salah.	Jika anak dapat menendang bola besar kearah depan dengan posisi kaki yang masih salah, tidak menendang dengan kaki bagian dalam.	Jika anak sudah dapat menendang bola kearah yang ditentukan dengan posisi kaki yang benar, menendang bola dengan kaki bagian dalam.
5.	Mendribble/menggi ring bola besar dengan tangan	Jika anak tidak dapat melakukan gerakan mendribble/m enggiring	Jika anak dapat mendribble/ menggiring bola besar dengan	Jika anak dapat mendribble/ menggiring bola besar dengan

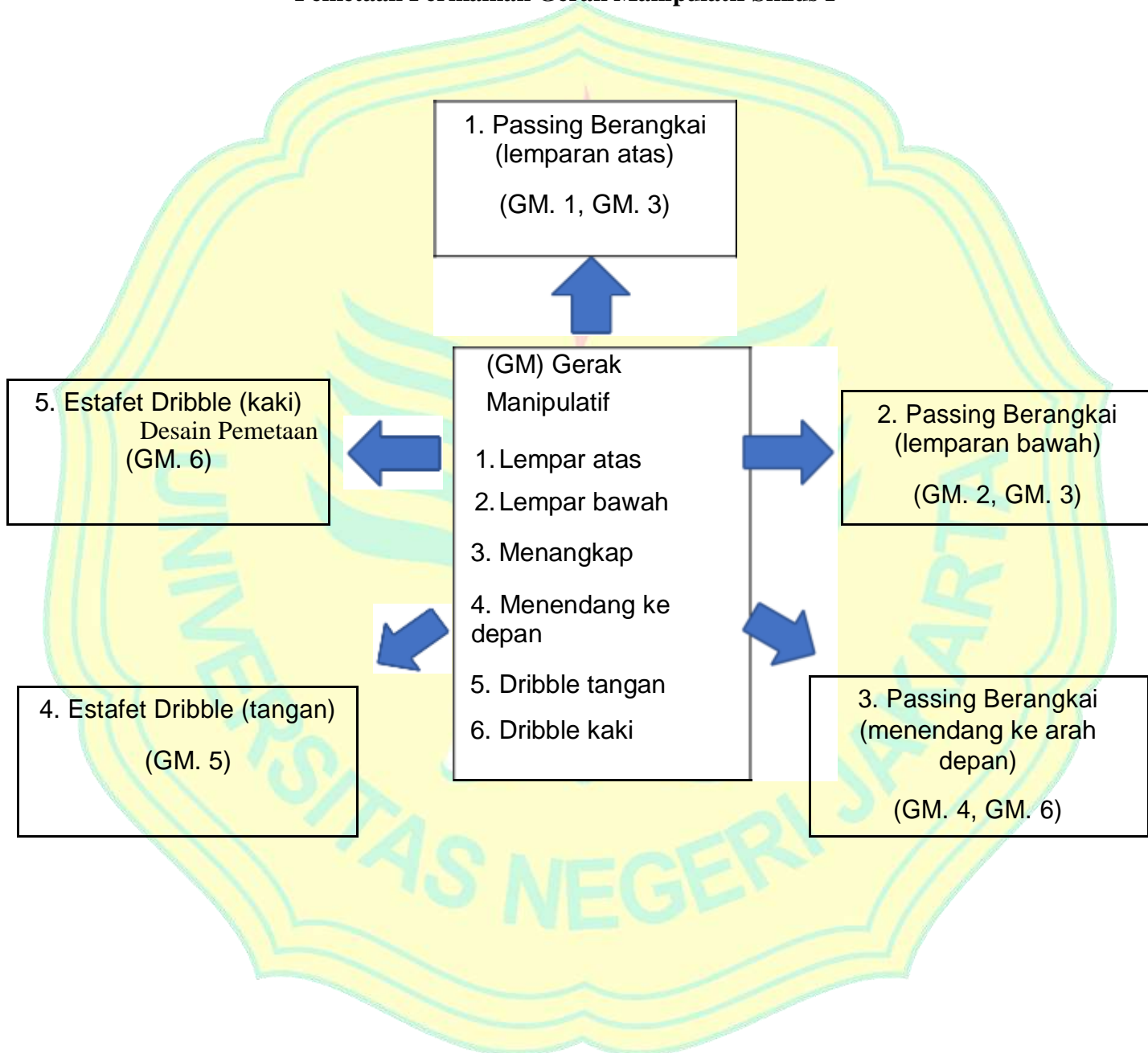
		bola besar dengan tangan sejauh 3-4 meter.	tangan sejauh 3-4 meter tapi gerakan kurang sempurna, posisi badan tidak condong ke depan.	tangan sejauh 3-4 meter gerakan baik, posisi badan condong ke depan.
6.	Mendribble/menggingi ring bola besar dengan kaki	Jika anak tidak dapat melakukan gerakan mendribble/menggingi bola besar dengan kaki sejauh 3-4 meter.	Jika anak dapat mendribble/menggingi bola besar dengan kaki sejauh 3-4 meter tapi gerakan kurang sempurna, posisi badan tidak	Jika anak dapat mendribble/menggingi bola besar dengan kaki sejauh 3-4 meter gerakan baik, posisi badan

			condong ke depan.	condong ke depan.
	Skor			

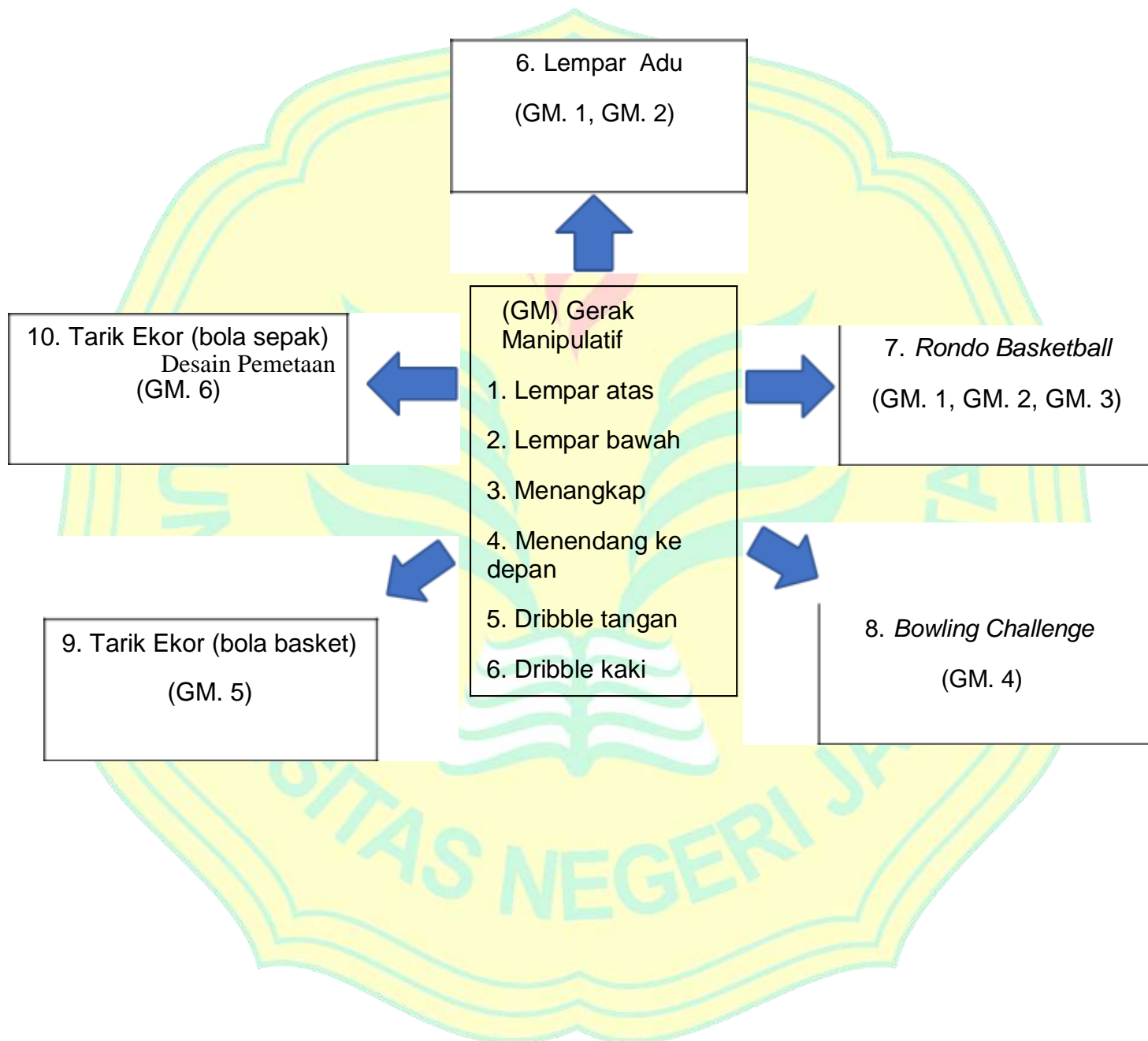


### Lampiran 3

#### Pemetaan Permainan Gerak Manipulatif Siklus I





**Pemetaan Permainan Gerak Manipulatif Siklus II**

## Lampiran 4

### Desain Permainan Bola Besar Untuk Meningkatkan Gerak Manipulatif Anak Usia 6 - 8 Tahun Di SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

#### 1. Passing Berangkai (Lemparan Atas)

Jumlah pemain: 10 – 12 anak (d disesuaikan)

Tujuan : Melatih kemampuan gerak manipulatif lemparan atas, melatih kemampuan menangkap, melatih kerja sama tim.

Durasi : 10 Menit

Alat : 2 Bola basket, peluit

Cara bermain :

-Anak-anak dibagi menjadi 2 tim sama banyaknya

-Lalu masing-masing tim berbaris berbanjar ke belakang

- Masing-masing tim melempar bola dengan lemparan atas lalu ditangkap oleh anak di belakangnya

-Dimulai oleh anak yang berada di barisan paling depan estafet sampai anak yang berada di barisan paling belakang

-Jika bola sudah sampai di anak yang paling belakang dia harus berlari dengan membawa bola basket itu ke depan

-Tim yang paling cepat membawa bola ke depan lagi menjadi pemenangnya.

Gambar:



Permainan Passing Berangkai (Lemparan Atas)

Sumber : Dokumentasi pribadi

## 2. Passing Berangkai (Lemparan Bawah)

Jumlah pemain: 10 – 12 anak (d disesuaikan)

Tujuan : Melatih kemampuan gerak manipulatif lemparan bawah, melatih kemampuan menangkap, melatih kerja sama tim.

Durasi : 10 Menit

Alat : 2 Bola basket, peluit

Cara bermain :

- Anak-anak dibagi menjadi 2 tim sama banyaknya
- Lalu masing-masing tim berbaris berbanjar ke belakang
- Masing-masing tim melempar bola dengan lemparan bawah lalu ditangkap oleh anak di belakangnya
- Dimulai oleh anak yang berada di barisan paling depan estafet sampai anak yang berada di barisan paling belakang
- Jika bola sudah sampai di anak yang paling belakang dia harus berlari dengan membawa bola basket itu ke depan
- Tim yang paling cepat membawa bola ke depan lagi menjadi pemenangnya.

Gambar:



Permainan Passing Berangkai (Lemparan Bawah)

Sumber : Dokumentasi pribadi

### 3. Passing Berangkai (Menendang Ke Arah Depan)

Jumlah pemain: 8 – 10 anak (d disesuaikan)

Tujuan : Melatih kemampuan gerak manipulatif menendang bola ke arah depan, melatih kemampuan menahan bola, melatih kerja sama tim.

Durasi : 10 Menit

Alat : 2 Bola sepak, peluit

Cara bermain :

- Anak-anak dibagi menjadi 2 tim sama banyaknya
- Lalu masing-masing tim berbaris berbanjar ke belakang
- Masing-masing tim menendang bola ke arah depan dengan berbalik badan terlebih dahulu lalu diterima oleh anak selanjutnya
- Dimulai oleh anak yang berada di barisan paling depan estafet sampai anak yang berada di barisan paling belakang
- Jika bola sudah sampai di anak yang paling belakang maka lakukan kembali dengan cara yang sama sampai bola kembali kepada anak yang berada di barisan paling depan
- Tim yang paling cepat membawa bola ke depan lagi menjadi pemenangnya.

Gambar:



Permainan Passing Berangkai (Menendang Ke Arah Depan)

Sumber : Dokumentasi pribadi

#### 4. Estafet Dribble (Tangan)

Jumlah pemain: 10 anak

Tujuan : Melatih kemampuan gerak manipulatif menggiring/mendribble bola dengan tangan, melatih kerja sama tim.

Durasi : 10 Menit

Alat : 2 Bola basket, kapur, cones, peluit

Cara bermain :

-Anak-anak dibagi menjadi 2 tim sama banyaknya

-Lalu masing-masing anak menempati pos-pos yang ditandai dengan cones tapi ada juga anak yang berdiri di start untuk memulai permainan

-Ketika peluit berbunyi anak yang berada di garis start mulai menggiring/mendribble bola dengan tangan menuju pos berikutnya di sana sudah ada rekan setimnya yang menunggu untuk melanjutkan perjalanan bola ke pos selanjutnya

- Permainan berlanjut dan berakhir di garis finish. Tim yang lebih dahulu mencapai garis finish maka dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar:



Permainan Estafet Dribble (Tangan)

Sumber : Dokumentasi pribadi

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

### 5. Estafet Dribble (Kaki)

Jumlah pemain: 10 anak

Tujuan : Melatih kemampuan gerak manipulatif menggiring/mendribble bola dengan kaki, melatih kerja sama tim.

Durasi : 10 Menit

Alat : 2 Bola sepak, kapur, cones, peluit

Cara bermain :

-Anak-anak dibagi menjadi 2 tim sama banyaknya

-Lalu masing-masing anak menempati pos-pos yang ditandai dengan cones tapi ada juga anak yang berdiri di start untuk memulai permainan

-Ketika peluit berbunyi anak yang berada di garis start mulai menggiring/mendribble bola dengan kaki menuju pos berikutnya di sana sudah ada rekan setimnya yang menunggu untuk melanjutkan perjalanan bola ke pos selanjutnya

-Permainan berlanjut dan berakhir di garis finish. Tim yang lebih dahulu mencapai garis finish maka dinyatakan sebagai pemenang.

Gambar:



Permainan Estafet Dribble (Kaki)

Sumber : Dokumentasi pribadi

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

## 6. Lempar Adu Jumlah

pemain: 4 anak

Tujuan : Melatih kemampuan gerak manipulatif melempar bola besar dan mendapatkan akurasi yang baik serta melatih tingkat fokus.

Alat : 4 Bola basket, cones, peluit

Durasi : 5 Menit

Cara bermain :

- Anak-anak saling berhadapan satu sama lain dan masing-masing memegang bola basket
- Kemudian pada saat aba-aba peluit masing-masing anak harus melemparkan bola ke arah depan dan harus mengenai bola anak di depannya, bila tidak mengenai bola atau meleset maka dianggap gagal
- Anak yang paling banyak mengenai bola anak di depannya dinyatakan sebagai pemenang.

Gambar:



Permainan Lempar Adu

Sumber : Dokumentasi pribadi

### 7. Rondo Basketball

Jumlah pemain: 5 Anak

Tujuan : Melatih kemampuan gerak manipulatif melempar dan menangkap, melatih akurasi lemparan.

Durasi : 10 Menit

Alat : Bola basket, cones, peluit

Cara bermain :

- Dilakukan undian terlebih dahulu untuk menentukan satu orang yang menjadi penjaga
- Bola pertama dimulai dari penjaga bebas memberikan kepada siapa saja
- Permainan dimulai ketika bola sudah diterima oleh pemain yang bukan penjaga
- Para pemain melempar bola kepada pemain yang lainnya, dengan menghindari si penjaga
- Para pemain harus berusaha mencapai 10 kali passing dengan dihitung bersama-sama
- Jika berhasil mencapai 10 kali passing maka si penjaga mendapatkan hukuman
- Si penjaga akan berubah peran menjadi pemain begitupun sebaliknya jika berhasil menguasai bola.

Gambar:



Permainan *Rondo Basketball*

Sumber : Dokumentasi pribadi



### 8. *Bowling Challenge*

Jumlah pemain: 6 anak atau lebih (d disesuaikan)

Tujuan : Melatih kemampuan gerak manipulatif menendang ke arah depan, melatih akurasi tendangan.

Durasi : 10 Menit

Alat : Bola sepak, 12 buah cones, peluit

Cara bermain :

-12 cones dibagi 2 menjadi 6 dan disusun/dibuat seperti target pada permainan Bowling.

Bisa juga dibuat variasi yang lain seperti disusun berbentuk lingkaran/kotak/pattern yang lainnya.

-Dibagi menjadi 2 tim sama banyaknya

-Setiap anak di setiap tim diberi kesempatan menendang 1 kali dengan jarak yang sudah ditentukan untuk dapat menjatuhkan susunan cones.

-Tim yang berhasil terlebih dahulu menjatuhkan semua susunan cones atau yang tersisa paling sedikit maka dianggap sebagai pemenang.



Gambar:



Permainan *Bowling Challenge*

Sumber : Dokumentasi pribadi

### 9. Tarik Ekor (Bola Basket)

Jumlah pemain: 4 anak

Tujuan : Melatih kemampuan gerak manipulatif menggiring bola dengan tangan

Alat : 4 Bola basket, cones, tali rafia, peluit

Cara bermain :

-Setiap anak diberikan 1 bola plastik untuk mereka dribble, permainan dimulai saat peluit dibunyikan dengan setiap anak harus mendribble bola di area/lapangan yang sudah diberi batas cones.

-Selain menggiring/mendribble bola, setiap anak juga harus berusaha menarik ekor anak lainnya. Ekor yang diikatkan di pinggang anak diibaratkan nyawa bagi para pemain atau si anak.

-Anak yang ekornya sudah tercabut maka dianggap gugur dan harus keluar area lapangan.

Anak yang paling terakhir yang bisa melindungi ekornya dinyatakan sebagai pemenang.

Gambar:



Permainan Tarik Ekor (Bola Basket)

Sumber : Dokumentasi pribadi

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

#### 10. Tarik Ekor (Bola Sepak)

Jumlah pemain: 4 anak

Tujuan : Melatih kemampuan gerak manipulative menggiring/mendribble bola dengan kaki

Alat : 4 Bola sepak, cones, tali rafia, peluit

Cara bermain :

-Setiap anak diberikan 1 bola sepak untuk mereka dribble, permainan dimulai saat peluit dibunyikan dengan setiap anak harus mendribble bola di area/lapangan yang sudah diberi batas cones.

-Selain menggiring/mendribble bola, setiap anak juga harus berusaha menarik ekor anak lainnya. Ekor yang diikatkan diibaratkan nyawa bagi para pemain atau si anak.

-Anak yang ekornya sudah tercabut maka dianggap gugur dan harus keluar area lapangan.

Anak yang paling terakhir yang bisa melindungi ekornya dinyatakan sebagai pemenang.

Gambar:



Permainan Tarik Ekor (Bola Sepak)

Sumber : Dokumentasi pribadi

## Lampiran 5

### Catatan Lapangan

Catatan Lapangan 1 (Pertemuan ke-1 siklus 1)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Kamis, 15 Agustus 2019

Deskripsi :

Pada Kamis, 15 Agustus 2019 Guru Olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan siswa untuk berkumpul di lapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai Guru Olahraga (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Passing Berangkai (Lemparan atas) dan Passing Berangkai (Lemparan bawah).

Seluruh anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan anak-anak ke permainan yang pertama yaitu jalan Passing Berangkai (Lemparan atas). Seluruh anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlahnya beranggotakan 5 orang di setiap kelompoknya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermain. Kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias tetapi hampir semua anak-

anak melakukan permainan tidak sesuai dengan yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan diulang beberapa kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 yaitu Passing Berangkai (Lemparan bawah). Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, terlebih permainan kedua ini hampir sama dengan permainan yang pertama. Kolaborator langsung memberikan aba-aba meniup peluit. Di permainan yang kedua ini seluruh anak-anak terlihat lebih serius saat melakukan permainan, tetapi menurut kolaborator setiap permainan harus selalu diulang tiga sampai empat kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan kepada seluruh anak-anak saat jalannya permainan. Dan peluit dibunyikan tanda permainan kedua telah selesai. Kolaborator mengumpulkan seluruh anak-anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan pertama ini anak-anak belum mengerti tujuan permainan yang sudah dilakukan. Walaupun ada beberapa yang sudah mengerti tujuannya untuk meningkatkan gerak manipulatif, namun beberapa anak sudah melakukan permainan dengan benar. Beberapa anak masih kurang maksimal saat melakukan permainan, misalnya masih banyak anak yang bercanda dan masih kurang mengerti saat melakukan permainan.

Catatan Lapangan 2 (Pertemuan ke-2 siklus 1)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Selasa, 20 Agustus 2019

Deskripsi :

Pada hari Selasa tanggal 20 Agustus 2019 Guru olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan siswa untuk berkumpul di lapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh guru kelas rendah bersama peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai Guru olahraga (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Estafet Dribble tangan dan estafet dribble kaki.

Seluruh anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak ke permainan yang pertama yaitu Estafet dribble tangan. Seluruh anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompoknya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermain, kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak melakukan permainan dengan sangat antusias tetapi hampir semua anak melakukan permainan tidak sesuai dengan yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan beberapa kali diulang. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 yaitu Estafet dribble kaki. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak mengerti apa



yang sudah dijelaskan, kolaborator langsung memberikan aba-aba meniup peluit. Di permainan yang kedua ini seluruh anak-anak terlihat lebih serius saat melakukan permainan, tetapi menurut kolaborator setiap permainan harus selalu diulang beberapa kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan kepada seluruh anak saat jalannya permainan. Dan peluit dibunyikan tanda permainan kedua telah selesai. Kolaborator mengumpulkan seluruh anak-anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan kedua ini anak-anak sedikit yang mengerti tujuan permainan yang sudah dilakukan. Walaupun ada beberapa yang sudah mengerti tujuannya untuk meningkatkan gerak manipulatif, namun beberapa anak sudah melakukan permainan dengan benar. Beberapa anak masih kurang maksimal saat melakukan permainan, misalnya masih banyak anak yang bercanda dan masih kurang mengerti saat melakukan permainan.

### Catatan Lapangan 3 (Pertemuan ke-3 siklus 1)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Kamis, 22 Agustus 2019

#### Deskripsi :

Pada hari Kamis tanggal 22 Agustus 2019 Guru olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan siswa untuk berkumpul di lapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan anak dan meminta satu anak untuk memimpin doa. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai Guru olahraga dan guru kelas rendah (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Passing Berangkai lemparan atas, Passing Berangkai lemparan bawah, Passing Berangkai menendang ke depan.

Seluruh anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu Passing Berangkai lemparan atas. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlahnya beranggotakan 5 orang di setiap kelompoknya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias tetapi hampir semua anak-anak melakukan permainan tidak sesuai dengan yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan diulang beberapa kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 yaitu Passing

Berangkai lemparan bawah. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, kolaborator langsung memberikan aba-aba meniup peluit. Di permainan yang kedua ini seluruh anak-anak terlihat lebih serius dan lebih memahami saat melakukan permainan. Menuju ke permainan 3 yaitu Passing Berangkai menendang ke arah depan anak-anak terlihat kesulitan terutama anak perempuan karena tidak terbiasa dalam menendang bola tetapi kolaborator dan peneliti terus memberi motivasi pada mereka, permainan sempat diulang beberapa kali. Dan peluit dibunyikan tanda permainan hari itu telah selesai. Kolaborator mengumpulkan seluruh anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan ketiga ini mulai ada beberapa anak yang sudah mengerti tujuan permainan yang sudah dilakukan. Beberapa anak sudah ada antusias yang baik untuk mengikuti permainan.

#### Catatan Lapangan 4 (Pertemuan ke-4 siklus 1)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Selasa, 27 Agustus 2019

#### Deskripsi :

Pada hari Selasa 27 Agustus 2019 Guru Olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan siswa untuk berkumpul di lapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh guru kelas rendah sebagai Kolaborator dan peneliti mengkondisikan anak dan meminta satu anak untuk memimpin doa. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai Guru olahraga dan guru kelas rendah (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Estafet dribble tangan dan estafet dribble kaki.

Seluruh anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan anak-anak ke permainan yang pertama yaitu . Seluruh anak- anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing jumlahnya beranggotakan 5 orang di setiap kelompoknya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias tetapi hampir semua anak-anak melakukan permainan sesuai dengan yang dicontohkan peneliti, meskipun begitu permainan tetap diulang beberapa kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 yaitu Estafet dribble kaki. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-

anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, kolaborator langsung memberikan aba-aba meniup peluit. Di permainan yang kedua ini seluruh anak-anak terlihat lebih serius saat melakukan permainan, tetapi menurut kolaborator setiap permainan harus selalu diulang tiga sampai empat kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan kepada seluruh anak-anak saat jalannya permainan. Dan peluit dibunyikan tanda permainan kedua telah selesai. Kolaborator mengumpulkan seluruh anak-anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan keempat ini hampir semua anak sudah mengerti tujuan permainan yang sudah dilakukan. Beberapa anak sudah ada antusias yang baik dan bisa mengikuti permainan ini

### Catatan Lapangan 5 (Pertemuan ke-5 siklus 1)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Kamis, 29 Agustus 2019

#### Deskripsi :

Pada hari Kamis tanggal 29 Agustus 2019 Guru Olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh guru kelas rendah sebagai kolaborator Bersama peneliti mengkondisikan anak dan meminta satu anak untuk memimpin doa. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai Guru olahraga menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan Passing Berangkai lemparan atas, Passing Berangkai lemparan bawah, Passing Berangkai menendang ke arah depan.

Seluruh anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan anak-anak ke permainan yang pertama yaitu Passing Berangkai lemparan atas. Seluruh anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompoknya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias tetapi hampir semua anak-anak melakukan permainan sesuai dengan yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan di ulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 yaitu Passing Berangkai

lemparan bawah. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, kolaborator langsung memberikan aba-aba meniup peluit. Di permainan yang kedua ini seluruh anak-anak terlihat lebih serius saat melakukan permainan, menuju ke permainan 3 Passing Berangkai menendang ke arah depan, anak-anak mulai terlihat lebih baik dalam melakukan permainan ini jika dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya dengan permainan yang sama. Artinya secara tidak langsung sudah ada peningkatan gerak manipulatif anak. Dan peluit dibunyikan tanda permainan kedua telah selesai. Kolaborator mengumpulkan seluruh anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan kelima ini hampir semua anak sudah mengerti tujuan permainan yang sudah dilakukan dan mampu memainkannya dengan lebih baik, secara tidak langsung sudah mulai terlihat atau tampak peningkatan gerak manipulatif anak.

### Catatan Lapangan 6 (Pertemuan ke-6 siklus 1)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Selasa, 3 September 2019

Deskripsi :

Pada hari Selasa tanggal 3 September 2019 Guru Olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan siswa untuk berkumpul di lapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh guru kelas rendah sebagai kolaborator bersama peneliti mengkondisikan anak dan meminta satu anak untuk memimpin doa. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai guru olahraga (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Estafet dribble tangan dan Estafet dribble kaki.

Seluruh anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan anak-anak ke permainan yang pertama yaitu jalan Estafet dribble tangan. Seluruh anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompoknya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan di ulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 yaitu Estafet dribble kaki, peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, kolaborator langsung memberikan aba-



aba meniup peluit. Di permainan yang kedua ini seluruh anak-anak terlihat lebih serius saat melakukan permainan, tetapi menurut kolaborator setiap permainan harus selalu diulang tiga sampai empat kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan kepada seluruh anak- anak saat jalannya permainan. Dan peluit dibunyikan tanda permainan kedua telah selesai. Kolaborator mengumpulkan seluruh anak- anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan keenam ini sudah beberapa anak ada antusias yang baik dan sangat aktif untuk bisa mengikuti permainan ini. Terlihat hampir semua anak gerak manipulatifnya menjadi cukup baik walaupun masih ada beberapa yang masih kurang.

### Catatan Lapangan 7 (Pertemuan ke-7 siklus 1)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Kamis, 5 September 2019

#### Deskripsi :

Pada hari Kamis tanggal 5 September 2019 Guru Olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan anak-anak untuk berkumpul di lapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh guru kelas rendah sebagai kolaborator bersama peneliti mengkondisikan anak dan meminta satu anak untuk memimpin doa. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai guru olahraga menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Passing Berangkai lemparan atas, Passing Berangkai lemparan bawah, Passing Berangkai menendang ke arah depan.

Seluruh anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan anak-anak ke permainan yang pertama yaitu Passing Berangkai lemparan atas. Seluruh anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompoknya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan diulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 yaitu mencocokkan gambar. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua

anak- anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, kolaborator langsung memberikan aba-aba meniup peluit. Di permainan yang kedua ini seluruh anak-anak terlihat lebih serius saat melakukan permainan, tetapi menurut kolaborator setiap permainan harus selalu diulang tiga sampai empat kali. Memasuki permainan 3 atau yang terakhir di hari itu peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan kepada seluruh anak- anak saat jalannya permainan. Dan peluit dibunyikan tanda permainan kedua telah selesai. Kolaborator mengumpulkan seluruh anak- anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan ketujuh ini semua anak sangat antusias dan sangat aktif untuk bisa mengikuti permainan ini. Terlihat hampir semua anak gerak manipulatifnya cukup baik.

### Catatan Lapangan 8 (Pertemuan ke-8 siklus 1)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Selasa, 10 September 2019

Deskripsi :

Pada hari Selasa tanggal 10 September 2019 Guru Olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh guru kelas rendah sebagai kolaborator bersama peneliti mengkondisikan anak-anak dan meminta satu anak untuk memimpin doa. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai guru olahraga menjelaskan bahwa hari ini ada 5 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Estafet Dribble tangan, Estafet Dribble kaki, Passing Berangkai lemparan atas, Passing Berangkai lemparan bawah dan Passing Berangkai menendang ke arah depan.

Seluruh anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan anak-anak ke permainan yang pertama yaitu Estafet Dribble tangan. Seluruh anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompoknya. Seperti itu terus sampai permainan kelima. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Pada pertemuan 8 ini masing-masing permainan dilakukan sekali saja tidak diulang seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya. Seluruh anak melakukan permainan dengan sangat antusias yang dicontohkan

peneliti, karena di pertemuan 8 ini permainan bola besar yang digunakan sudah benar-benar dipahami anak berkat pengulangan yang diberikan selama ini. Kolaborator mengumpulkan seluruh anak-anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan terakhir peneliti dan kolaborator mengintruksikan keseluruhan anak-anak agar lebih maksimal dalam melakukan permainan, dan terlihat hampir seluruh anak-anak melakukan permainan dengan maksimal. Setelah permainan selesai peneliti dan kolaborator menyuruh seluruh anak untuk melakukan tes gerak manipulatif. Dan beberapa anak mengatakan sendiri ada peningkatan terhadap gerak manipulatifnya. Namun masih ada beberapa anak yang hasil tes gerak manipulatifnya tidak sesuai yang diharapkan peneliti dan kolaborator.

### Catatan Lapangan 9 (Pertemuan ke-9 siklus 2)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Selasa, 17 September 2019

Deskripsi :

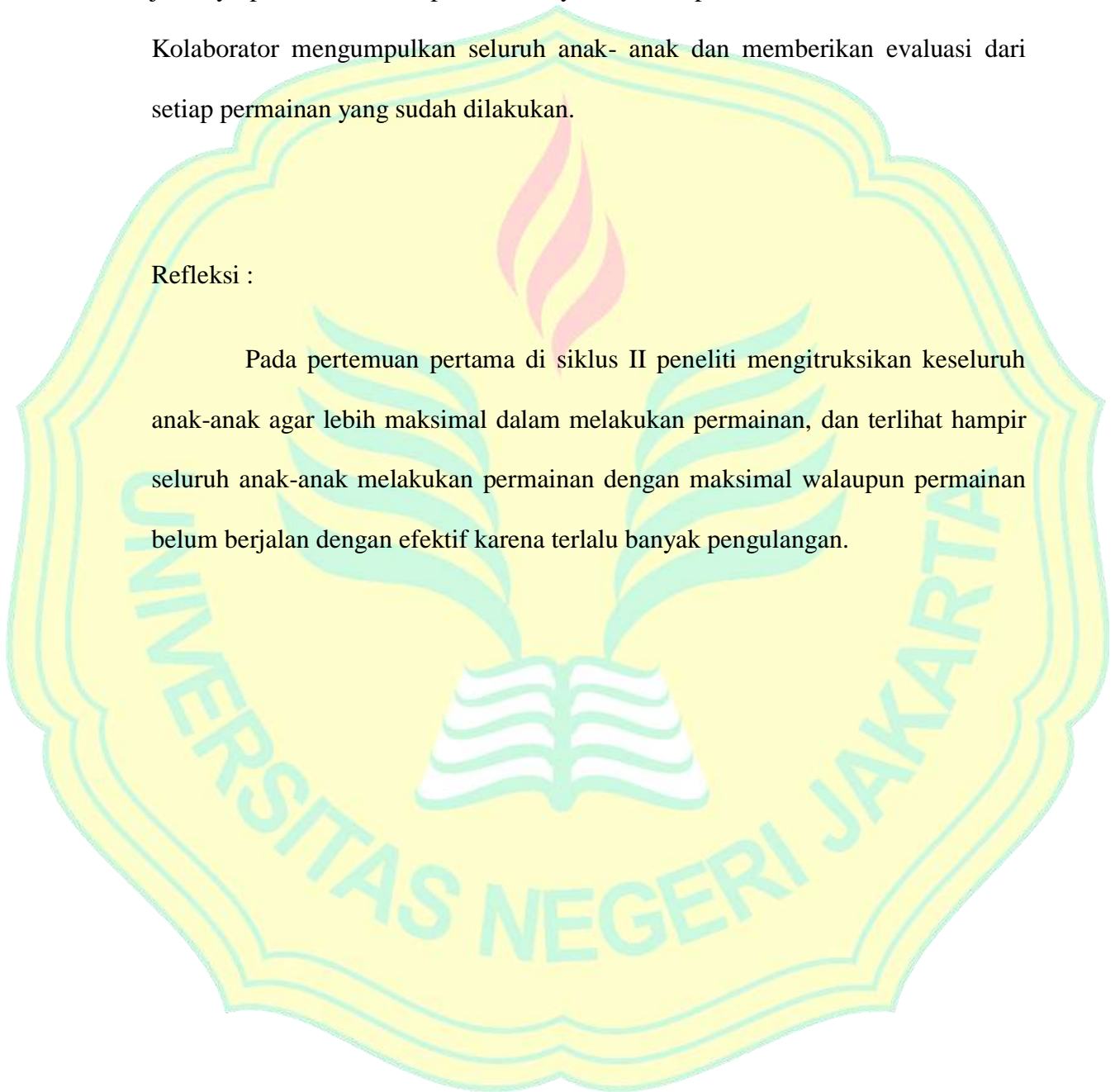
Pada hari Selasa tanggal 17 September 2019 Guru Olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan anak-anak untuk berkumpul di lapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh guru kelas rendah bersama peneliti mengkondisikan anak-anak dan meminta satu anak untuk memimpin doa. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai guru olahraga menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Lempar Adu dan *Rondo Basketball*.

Di pertemuan ke Sembilan awal siklus II seluruh anak-anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu jalan Lempar Adu. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan antusias, walaupun permainan belum berjalan dengan baik karena anak masih kurang memahami cara bermain sehingga permainan diulang beberapa kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 *Rondo Basketball*. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, kolaborator langsung memberikan aba-aba meniup peluit.

Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan kepada seluruh anak- anak saat jalannya permainan. Dan peluit dibunyikan tanda permainan kedua telah selesai. Kolaborator mengumpulkan seluruh anak- anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan pertama di siklus II peneliti mengintruksikan keseluruhan anak-anak agar lebih maksimal dalam melakukan permainan, dan terlihat hampir seluruh anak-anak melakukan permainan dengan maksimal walaupun permainan belum berjalan dengan efektif karena terlalu banyak pengulangan.



### Catatan Lapangan 10 (Pertemuan ke-10 siklus 2)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Kamis, 19 September 2019

#### Deskripsi :

Pada hari Kamis tanggal 19 September 2019 Guru Olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan anak untuk berkumpul di lapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh guru kelas rendah sebagai kolaborator bersama peneliti mengkondisikan anak-anak dan meminta satu anak untuk memimpin doa. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai guru olahraga menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Tarik Ekor (bola basket) dan Tarik Ekor (bola sepak).

Seluruh anak-anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu Tarik Ekor (bola basket). Seluruh anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompoknya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan di ulang beberapa kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 yaitu Tarik Ekor (bola sepak). Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, kolaborator langsung



memberikan aba-aba meniup peluit. Di permainan yang kedua ini seluruh anak-anak terlihat lebih serius saat melakukan permainan, tetapi menurut kolaborator setiap permainan harus selalu diulang tiga sampai empat kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan kepada seluruh anak saat jalannya permainan. Dan peluit dibunyikan tanda permainan kedua telah selesai. Kolaborator mengumpulkan seluruh anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan ini anak-anak melakukan permainan mulai maksimal saat mereka sudah merasakan hasilnya pada permainan sebelumnya. Dalam hal ini peneliti mulai melihat ada perkembangan dalam anak melakukan gerak manipulatif yang kurang saat di tes siklus I.

Catatan Lapangan 11 (Pertemuan ke-11 siklus 2)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Selasa, 24 September 2019

Deskripsi :

Pada hari Selasa tanggal 24 September 2019 Guru Olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan anak untuk berkumpul di lapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh guru kelas rendah sebagai kolaborator bersama peneliti mengkondisikan anak-anak dan meminta satu anak untuk memimpin doa. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai guru olahraga menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Lempar Adu, *Rondo Basketball* dan *Bowling Challenge*.

Seluruh anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak ke permainan yang pertama yaitu Lempar Adu. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan diulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 yaitu *Rondo Basketball*. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, kolaborator langsung memberikan aba-aba meniup peluit. Di permainan yang kedua ini seluruh anak-anak terlihat lebih serius saat melakukan permainan, tetapi menurut

kolaborator setiap permainan harus selalu diulang tiga sampai empat kali. Memasuki permainan terakhir, peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan kepada seluruh anak- anak saat jalannya permainan. Dan peluit dibunyikan tanda permainan telah selesai. Kolaborator mengumpulkan seluruh anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan ini anak-anak melakukan permainan mulai maksimal saat mereka sudah merasakan hasilnya pada permainan sebelumnya dan anak-anak sangat antusias dalam mengikuti permainan ini. Dalam hal ini peneliti mulai melihat ada perkembangan dalam anak- anak melakukan gerak manipulatif yang kurang saat di tes siklus I.

## Catatan Lapangan 12 (Pertemuan ke-12 siklus 2)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Kamis, 26 September 2019

### Deskripsi :

Pada hari Kamis tanggal 26 September 2019 Guru Olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan anak-anak untuk berkumpul di lapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh guru kelas rendah bersama peneliti mengkondisikan anak-anak dan meminta satu anak untuk memimpin doa. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai guru olahraga menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Tarik Ekor (bola basket) dan Tarik Ekor (bola sepak).

Seluruh anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan anak-anak ke permainan yang pertama yaitu Tarik Ekor (bola basket). Seluruh anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompoknya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan diulang beberapa kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 yaitu Tarik Ekor (bola sepak), peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, kolaborator langsung

memberikan aba-aba meniup peluit. Di permainan yang kedua ini seluruh anak terlihat lebih serius saat melakukan permainan, tetapi menurut kolaborator setiap permainan harus selalu diulang tiga sampai empat kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan kepada seluruh anak- anak saat jalannya permainan. Dan peluit dibunyikan tanda permainan kedua telah selesai. Kolaborator mengumpulkan seluruh anak- anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan ini anak-anak melakukan permainan mulai maksimal saat mereka sudah merasakan hasilnya pada permainan sebelumnya dan anak-anak sangat antusias dalam mengikuti permainan ini. Dalam hal ini peneliti mulai melihat ada perkembangan dalam anak- anak melakukan gerak lokomotor yang kurang saat di tes siklus I.

### Catatan Lapangan 13 (Pertemuan ke-13 siklus 2)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Selasa, 1 Oktober 2019

#### Deskripsi :

Pada hari Selasa tanggal 1 Oktober 2019 Guru Olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan anak untuk berkumpul di lapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh guru kelas rendah sebagai kolaborator bersama peneliti mengkondisikan anak-anak dan meminta satu anak untuk memimpin doa. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai guru olahraga menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Lempar Adu, *Rondo Basketball* dan *Bowling Challenge*.

Di pertemuan ke-13 siklus II seluruh anak-anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan anak-anak ke permainan yang pertama yaitu Lempar Adu. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan diulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 yaitu *Rondo Basketball*. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, kolaborator langsung memberikan aba-aba meniup peluit. Di permainan yang kedua ini seluruh anak-anak terlihat lebih serius saat melakukan

permainan, tetapi menurut kolaborator setiap permainan harus selalu diulang tiga sampai empat kali. Memasuki permainan 3 yaitu *Bowling Challenge* Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan kepada seluruh anak saat jalannya permainan. Dan peluit dibunyikan tanda permainan telah selesai. Kolaborator mengumpulkan seluruh anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan ini anak-anak melakukan permainan dengan maksimal saat mereka sudah merasakan hasilnya pada permainan sebelumnya dan anak-anak sangat antusias dalam mengikuti permainan ini.



Catatan Lapangan 14 (Pertemuan ke-14 siklus 2)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Kamis, 3 Oktober 2019

Deskriptif :

Pada hari Kamis tanggal 3 Oktober 2019 Guru Olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan anak-anak untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan anak-anak dan meminta satu anak untuk memimpin doa. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai guru olahraga menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Tarik Ekor (bola basket) dan Tarik Ekor (bola sepak).

Seluruh anak-anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan anak-anak ke permainan yang pertama yaitu Tarik Ekor (bola basket). Anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompoknya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan diulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 yaitu Tarik Ekor (bola sepak). Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah anak-anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, kolaborator langsung memberikan aba-



aba meniup peluit. Di permainan yang kedua ini seluruh anak-anak terlihat lebih serius saat melakukan permainan, tetapi menurut kolaborator setiap permainan harus selalu diulang tiga sampai empat kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan kepada seluruh anak saat jalannya permainan. Dan peluit dibunyikan tanda permainan kedua telah selesai. Kolaborator mengumpulkan anak-anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan ini anak-anak melakukan permainan dengan maksimal saat mereka sudah merasakan hasilnya pada permainan sebelumnya dan anak-anak sangat antusias dalam mengikuti permainan ini serta mulai terlihat peningkatan gerak manipulative anak yang signifikan.

### Catatan Lapangan 15 (Pertemuan ke-15 siklus 2)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Selasa, 8 Oktober 2019

#### Deskripsi :

Pada hari Selasa tanggal 8 Oktober 2019 Guru Olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan anak-anak untuk berkumpul di lapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh guru kelas rendah sebagai kolaborator bersama peneliti mengkondisikan anak-anak dan meminta satu anak untuk memimpin doa. Selanjutnya anak-anak dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai guru olahraga menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Lempar Adu, *Rondo Basketball* dan *Bowling Challenge*.

Seluruh anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian kolaborator memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan berlanjut dengan baik sampai permainan terakhir. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Dan peluit dibunyikan tanda permainan kedua telah selesai. Kolaborator mengumpulkan seluruh anak-anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan.

Refleksi :

Pada pertemuan kali ini anak-anak sudah paham tentang konsep permainan bola besar, anak-anak lebih antusias dalam mengikuti permainan terlihat mereka sangat aktif dalam melakukan permainan.



### Catatan Lapangan 16 (Pertemuan ke-16 siklus 2)

Tempat : SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Hari/ tanggal : Kamis, 10 Oktober 2019

#### Deskripsi :

Pada hari Kamis tanggal 10 Oktober 2019 Guru Olahraga SDS Muhammadiyah 4 Jakarta memerintahkan anak-anak untuk berkumpul di lapangan. Selanjutnya guru olahraga yang dibantu oleh guru kelas rendah bersama peneliti mengkondisikan anak-anak dan meminta satu anak untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru olahraga. Setelah pemanasan selesai guru olahraga menjelaskan bahwa hari ini ada 5 permainan bola besar yang akan dilakukan yaitu permainan Tarik Ekor (bola basket), Tarik Ekor (bola sepak), Lempar Adu, *Rondo Basketball* dan *Bowling Challenge*.

Pada pertemuan ke-16 atau yang terakhir di siklus 2 ini, kolaborator dan peneliti sengaja mengulang kembali semua permainan yang dimainkan pada siklus II, tanpa pengulangan seperti biasanya, setiap permainan hanya dimainkan murni satu kali. Dengan tujuan agar anak-anak menjadi lebih siap dan berkonsentrasi penuh sebelum mereka setelah pertemuan ini melaksanakan tes akhir atau tes siklus

II. Sesuai harapan, permainan pada pertemuan ini berlangsung dengan maksimal dan minim kesalahan yang dibuat oleh anak-anak.

Refleksi :

Pada pertemuan terakhir peneliti dan kolaborator menginstruksikan seluruh anak agar maksimal dalam melakukan permainan karena tidak ada pengulangan, dan seluruh anak-anak melakukan permainan dengan baik. Setelah permainan selesai peneliti dan kolaborator anak-anak untuk melakukan tes gerak manipulatif. Dan hasilnya semua anak menunjukkan hasil peningkatan pada gerak manipulatif.



## Lampiran 6

Tabel Hasil Pengamatan Kolaborator Siklus 1

No	Tahap Kegiatan Pembelajaran	Waktu	Aktivitas Peneliti	
			Ya	Tidak
<b>I</b>	<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	15 menit		
	1. Skenario pembelajaran/ perencanaan pembelajaran		✓	
	2. Penyiapan alat/media pembelajaran		✓	
	3. Absensi kehadiran		✓	
	4. Pelaksanaan pemanasan statis		✓	
	5. Penyampaian tujuan penerapan		✓	
	6. Pemberian motivasi yang menarik berkaitan dengan tujuan pembelajaran		✓	
	7. Penjelasan alur pelaksanaan pembelajaran		✓	
<b>II</b>	<b>Kegiatan Inti</b>	30 menit		
	1. Peneliti menyiapkan beberapa permainan yang berorientasi terhadap gerak dasar manipulatif		✓	
	2. Anak mengikuti setiap permainan, dimana anak dituntut menggunakan media pembelajaran		✓	

	3. anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan lempar atas		✓	
	4. anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan lempar bawah		✓	
	5. anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan menangkap		✓	
	6. anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan menendang ke arah depan		✓	
	7. anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan dribble tangan		✓	
	8. anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan dribble kaki		✓	
	9. Seluruh anak memahami penerapan yang disampaikan oleh peneliti.		✓	
III	<b>Kegiatan Penutup</b>	15 menit		
	1. Peneliti dan kolaborator memberikan evaluasi dari setiap permainan dan melakukan pendinginan		✓	

Tabel Hasil Pengamatan Kolabolator Siklus 2

No	Tahap Kegiatan Pembelajaran	Waktu	Aktivitas Peneliti	
			Ya	Tidak
I	<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	15 menit		
	1. Skenario pembelajaran/ perencanaan pembelajaran		✓	
	2. Penyiapan alat/media pembelajaran		✓	
	3. Absensi kehadiran		✓	
	4. Pelaksanaan pemanasan statis		✓	
	5. Penyampaian tujuan penerapan		✓	
	6. Pemberian motivasi yang menarik berkaitan dengan tujuan pembelajaran		✓	
	7. Penjelasan alur pelaksanaan pembelajaran		✓	
II	<b>Kegiatan Inti</b>	30 menit		
	1. Peneliti menyiapkan beberapa permainan yang berorientasi terhadap gerak dasar manipulatif		✓	
	2. Anak mengikuti setiap permainan, dimana anak dituntut menggunakan media pembelajaran		✓	
	3. anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan lempar atas		✓	
	4. anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti		✓	



	yang berbasis kepada gerakan lempar bawah			
	5. anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan menangkap		✓	
	6. anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan menendang ke arah depan		✓	
	7. anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan dribble tangan		✓	
	8. anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan dribble kaki		✓	
	9. Seluruh anak memahami penerapan yang disampaikan oleh peneliti.		✓	
III	<b>Kegiatan Penutup</b>	15 menit		
	2. Peneliti dan kolaborator memberikan evaluasi dari setiap permainan dan melakukan pendinginan		✓	

## Lampiran 7

### DATA *PRE TEST* DAN *POST TEST*

No	Nama	<i>Pre Test</i>	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Defani	67	83	89	Meningkat
2	Ica	61	78	89	Meningkat
3	Shalima	50	72	83	Meningkat
4	Fiona	50	56	83	Meningkat
5	Athaya	44	56	72	Meningkat
6	Putri	50	67	83	Meningkat
7	Nabila	44	56	72	Meningkat
8	Fira	44	50	72	Meningkat
9	Aulia	39	50	56	Meningkat
10	Jihan	50	67	83	Meningkat
11	Shafly	56	78	89	Meningkat
12	Satria	61	83	89	Meningkat
13	Bryant	44	56	83	Meningkat
14	Iqbal	50	56	83	Meningkat
15	Aziz	50	83	89	Meningkat
16	Alghan	56	67	89	Meningkat
17	Zaidan	50	67	83	Meningkat
18	Rafata	50	72	89	Meningkat
19	Panji	83	89	94	Meningkat
20	Hilmy	83	89	94	Meningkat

**Lampiran 8**

Keterangan: Saat melakukan pemanasan  
Sumber : Dokumentasi pribadi



Keterangan: Permainan *Rondo Basketball*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan *Bowling Challenge*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan *Passing Berangkai*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan *Passing Berangkai*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan *Passing Berangkai*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan *Passing Berangkai Kaki*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan *Tarik Ekor Bola*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan *Lempar Adu*  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

**SURAT KETERANGAN VALIDITAS****(Expert Judgement)**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Slamet Sukriadi, M.Pd

Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa judul "PENERAPAN PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENINGKATKAN GERAK MANIPULATIF ANAK USIA 6 – 8 TAHUN" yang disusun oleh :

Nama : Muhammad Bayu Aje Pradana

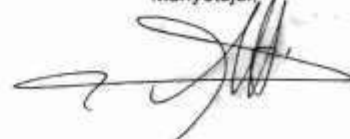
No Registrasi : 6815144951

Program Studi : Olahraga Rekreasi

Telah diverifikasi dan memenuhi syarat kelayakan untuk dilaksanakan pada penelitian. Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Jakarta, 8 Agustus 2019

Menyetujui



Slamet Sukriadi, M.Pd  
19821028 201504 1 002



*Building  
Future  
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

BIRO AKADEMIK KEMAHASISWAAN DAN HUBUNGAN MASYARAKAT

Kampus Universitas Negeri Jakarta  
Jl. Rawamangun Muka, Gedung Administrasi It. 1, Jakarta 13220  
Telp: (021) 4759081, (021) 4893668, email: bakhum.akademik@unj.ac.id



Nomor : B100/UN39.12/KM/2019

13 Agustus 2019

Lamp. : -

Hal : Permohonan izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi

Kepada Yth.  
Kepala SDS Muhammadiyah 4 Jakarta  
Jl. Dewi Sartika No.316 A Cawang, Jakarta Timur

Sehubungan dengan keperluan penulisan Skripsi mahasiswa, dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Muhammad Bayu Ajie Pradana  
Nomor Registrasi : 6815144951  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan  
Fakultas : Ilmu Olahraga  
Jenjang : S1  
No. Telp/Hp : 081319888987

Untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **"Penerapan Permalnan Bola Besar Untuk Meningkatkan Gerak Manipulatif Anak Usia 6-8 Tahun Di SDS Muhammadiyah 4 Jakarta"**  
Atas perhatian dan kerja samanya disampaikan terima kasih.



Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan  
dan Hubungan Masyarakat

Woro Sasihoyo, SH.  
NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Olahraga
2. Koordinator Program Studi Ilmu Keolahragaan

2



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH  
**SDS MUHAMMADIYAH 4 TERAKREDITASI "A"**  
 PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KRAMAT JATI  
 D.K.I. JAKARTA

Jalan Dewi Sartika No. 316A Cawang Telp. (021) 8017111

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 171/KET/TV.4/AU.A/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDS Muhammadiyah 4 Jakarta:

Nama : **Defi Anggreani, S.Pd.**

NBM : 1.317.990

Membenarkan bahwa nama yang dibawah ini:

Nama : **Muhammad Bayu Ajie Pradana**

NIM : 6815144951

Fakultas : Ilmu Olahraga

telah melaksanakan penelitian di SDS Muhammadiyah 4 Jakarta dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul *"Penerapan Permalnana Bola Besar Untuk Meningkatkan Gerak Manipulatif Anak Usia 6-8 Tahun di SDS Muhammadiyah 4 Jakarta"*.

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebaik-baiknys.

Jakarta, 14 November 2019

Kepala SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

**Defi Anggreani, S.Pd.**  
 NBM: 1.317.990



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Muhammad Bayu Aje Pradana Lahir di Bogor, pada tanggal 9 Agustus 1995. Anak pertama dari dua bersaudara pasangan, Bapak Kukuh Triyono dan Ibu Neneng Supartini. Peneliti menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN Cilodong 1 tahun 2007, lalu menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di

SMPN 6 Depok tahun 2010 dan Sekolah Menengah Kejuruan di SMKN 1 Cibinong tahun 2013. Pada tahun 2014 peneliti melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri, tepatnya di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Fakultas Ilmu Olahraga pada Program Studi Olahraga Rekreasi.

Semasa kuliah, peneliti aktif di Badan Eksekutif Mahasiswa Prodi (BEMP) Olahraga Rekreasi baik sebagai anggota dan juga pernah menjabat sebagai wakil ketua. Selain itu peneliti juga aktif di Klub Olahraga Prestasi (KOP) Sepakbola Universitas Negeri Jakarta sebagai anggota.