

Lampiran 1

Action Plan

Action Plan/ Program pelaksanaan Siklus I

Subjek : Anak Usia Dini 6 – 8 Tahun (Siswa SDN Srengseng 01)

Peneliti : Imam Sumantri

Kolaborator : 1. Mega Rachmawati, S.Pd
2. Umar, S.Pd

Pertemuan	Penerapan	Indikator	Tujuan Penerapan	Media
Rabu, 21 Agustus 2019 Pukul 15.30 – 16.30	1. Permainan Jalan Estafet Bola	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan, berlari	Tali, bola kecil, keranjang, peluit
	2. Permainan Kepiting Nyerong	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan	Tali, bola kecil, keranjang, peluit
Jumat, 23 Agustus 2019 Pukul 15.00 – 16.00	1. Permainan Mengambil Angka	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berlari, melompat	Tali, bola kecil, keranjang, peluit
	2. Permainan Mencocokkan Gambar	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan, merangkak	Tali, gambar makanan, peluit

Rabu, 28 Agustus 2019 Pukul, 15.30 – 16.30	1. Permainan Masukan Bola	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan melompat, meloncat, <i>galloping</i>	Kursi, tali, cone, keranjang, peluit, bola kecil
	2. Permainan Jalan Estafet Bola	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan, berlari	Tali, bola kecil, keranjang, peluit
Jumat, 30 Agustus 2019 Pukul 15.00 – 16.00	1. Permainan Kepiting Nyerong	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan	Tali, bola kecil, keranjang, peluit
	2. Permainan Mengambil Angka	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berlari, melompat	Tali, bola kecil, keranjang, peluit
Rabu, 4 September 2019 Pukul 15.30 – 16.30	1. Permainan Mencocokkan Gambar	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan, merangkak	Tali, gambar makanan, peluit
	2. Permainan Masukan Bola	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan melompat, meloncat, <i>galloping</i>	Kursi, tali, cone, keranjang, peluit, bola kecil
Jumat, 6 September 2019 Pukul 15.00 – 16.00	1. Permainan Jalan Estafet Bola	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan, berlari	Tali, bola kecil, keranjang, peluit
	2. Permainan Mengambil Angka	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berlari, melompat	Tali, bola kecil, keranjang, peluit

Rabu, 11 September 2019 Pukul 15.30 – 16.30	1. Permainan Kepiting Nyerong	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan	Tali, bola kecil, keranjang, peluit
	2. Permainan Mencocokkan Gambar	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan, merangkak	Tali, gambar makanan, peluit
Jumat, 13 September 2019 Pukul 15.00 - 16.00	1. Permainan Masukan Bola	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan melompat, meloncat, <i>galloping</i>	Kursi, tali, cone, keranja ng, peluit, bola kecil
	2. Permainan Jalan Estafet Bola	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan, berlari	Tali, bola kecil, keranjang, peluit



Action Plan/ Program pelaksanaan Siklus II

Pertemuan	Penerapan	Indikator	Tujuan Penerapan	Media
Jumat, 20 September 2019 Pukul 15.00 – 16.00	1. Permainan Jalan tek tok	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan	Tali, bola kecil, keranjang, peluit
	2. Permainan Siapa cepat dia menang	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berlari, <i>galloping</i>	Tali, bola kecil, keranjang, peluit
Rabu, 25 September 2019 Pukul 15.30 – 16.30	1. Permainan Lompat kanguru	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berlari, melompat	Tali, bola kecil, keranjang, peluit, cone
	2. Permainan Lompat zig zag	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berlari, melompat	Tali, bola kecil, keranjang, peluit, cone
Jumat, 27 September 2019 Pukul, 15.00 – 16.00	1. Permainan Crab walking	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan, berlari, meloncat	Kursi, tali, cone, keranjang, peluit, bola kecil
	2. Permainan Jalan tek tok	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan	Tali, bola kecil, keranjang, peluit

Rabu, 2 Oktober 2019 Pukul 15.30 – 16.30	1. Permainan Siapa cepat dia menang	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berlari, <i>galloping</i>	Tali, bola kecil, keranjang, peluit
	2. Permainan Lompat kanguru	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berlari, melompat	Tali, bola kecil, keranjang, peluit, cone
Jumat, 4 Oktober 2019 Pukul 15.00 – 16.00	1. Permainan Lompat zig zag	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berlari, melompat	Tali, bola kecil, keranjang, peluit, cone
	2. Permainan Crab walking	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan, berlari, meloncat	Kursi, tali, cone, keranja ng, peluit, bola kecil
Rabu, 9 Oktober 2019 Pukul 15.30 – 16.30	1. Permainan Jalan tek tok	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan	Tali, bola kecil, keranjang, peluit
	2. Permainan Lompat kanguru	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berlari, melompat	Tali, bola kecil, keranjang, peluit, cone
Jumat, 11 Oktober 2019	1. Permainan Siapa cepat dia menang	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berlari, <i>galloping</i>	Tali, bola kecil, keranjang, peluit
	2. Permainan Lompat zig zag	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berlari, melompat	Tali, bola kecil, keranjang, peluit, cone

Rabu, 16 Oktober 2019	1. Permainan Crab walking	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan, berlari, meloncat	Kursi, tali, cone, keranjang, peluit, bola kecil
	2. Permainan Jalan tek tok	Meningkatkan Gerak Lokomotor	Melatih Gerakan berjalan	Tali, bola kecil, keranjang, peluit



Lampiran 2

Kisi – Kisi Instrumen Gerak Lokomotor (Berjalan, Berlari, Melompat)

No	Keterampilan	Performa/Kinerja	Penilaian		
			1	2	3
1	Berjalan	Berjalan maju pada garis lurus			
2		Berjalan Mundur			
3		Berjalan ke samping kanan			
4		Berjalan ke samping kiri			
5	Berlari	Berlari ke depan			
6		Berlari ke samping kiri			
7		Berlari ke samping kanan			
8	Melompat	Melompat dengan dua kaki			
		Skor	24		

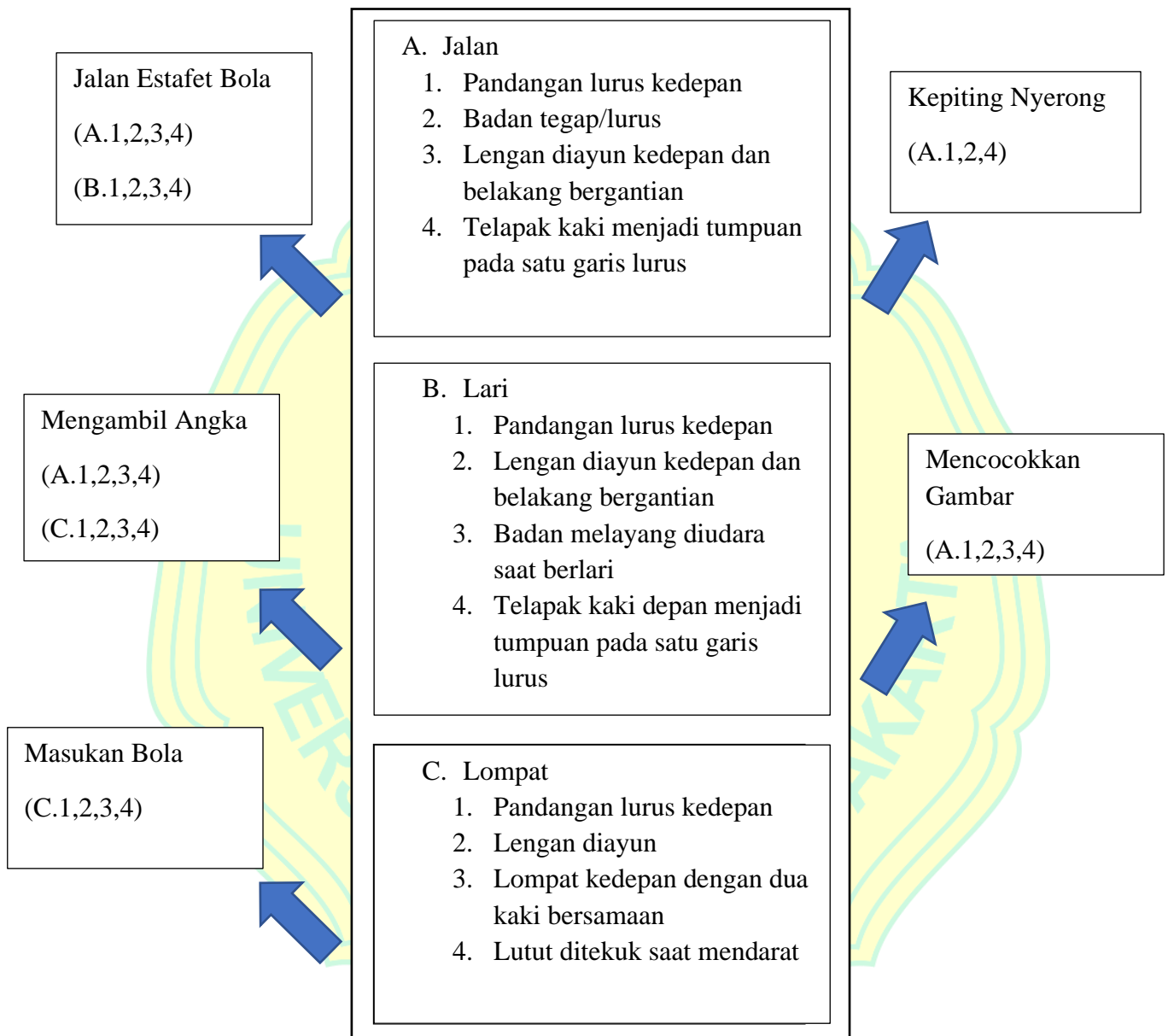
Norma Penilaian Gerak Lokomotor (Berjalan, Berlari, Melompat)

No	Performa/Kinerja	Penilaian		
		1	2	3
1	Berjalan maju pada garis lurus	Jika anak tidak dapat melakukan gerakan maju pada garis lurus sejauh 6-7 m	Jika anak dapat berjalan maju pada garis lurus sejauh 6-7 m dengan sesekali kehilangan keseimbangan	Jika anak dapat berjalan maju pada garis lurus sejauh 6-7 m tanpa kehilangan keseimbangan
2	Berjalan mundur pada garis lurus	Jika anak tidak dapat melakukan gerakan berjalan mundur	Jika anak berjalan mundur dengan sesekali menoleh kebelakang dengan agak sedikit kehilangan arah (tidak berada pada garis lurus)	Jika anak dapat berjalan mundur pada garis lurus sejauh 6 m
3	Berjalan ke samping kanan pada garis lurus	Jika anak tidak dapat melakukan berjalan ke samping kanan	Jika anak dapat berjalan ke samping kanan dengan sesekali kehilangan arah (tidak berada di garis lurus)	Jika anak dapat berjalan ke samping kanan pada sebuah garis lurus sejauh 6 m tanpa kehilangan arah
4	Berjalan ke samping kiri pada garis lurus	Jika anak tidak dapat melakukan berjalan ke samping kiri	Jika anak dapat berjalan ke samping kiri dengan sesekali kehilangan arah (tidak berada di garis lurus)	Jika anak dapat berjalan ke samping kiri pada sebuah garis lurus sejauh 6 m tanpa kehilangan arah
5	Berlari ke depan	Jika anak berlari lurus ke depan	Jika anak dapat berlari lurus ke depan sejauh 6-	Jika anak dapat berlari lurus ke depan sejauh 6-

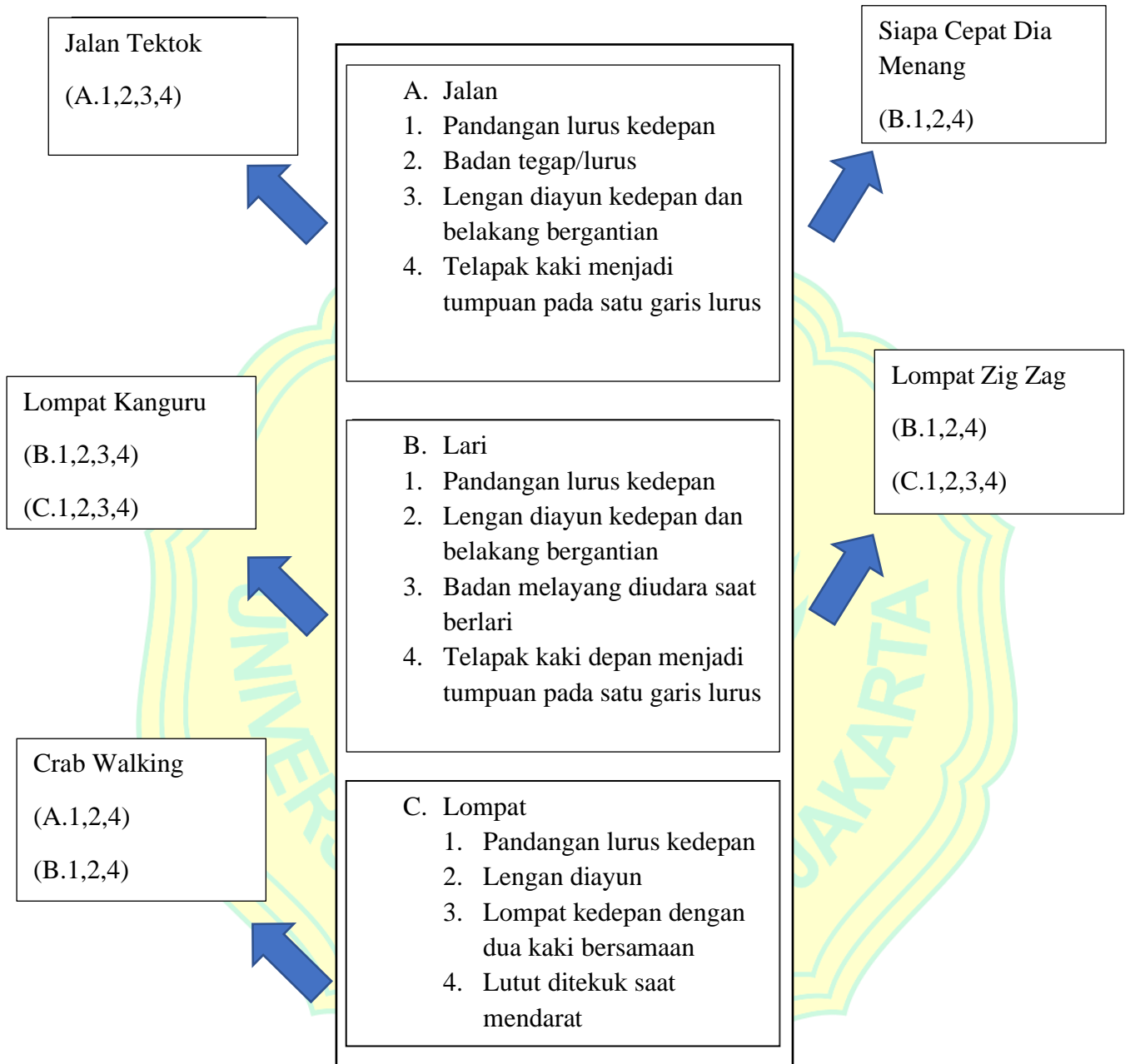
		sejauh 6-7 meter tanpa arah dan tanpa pandangan mata yang beraturan	7 meter dengan ayunan kaki dan tangan yang tidak seirama dan arah yang tidak beraturan	7 meter dengan ayunan kaki dan tangan dengan seirama dan pandangan mata kedepan
6	Berlari ke samping kanan pada garis lurus	Jika anak berlari sejauh 6 meter dengan arah dan pandangan yang tidak beraturan	Jika anak dapat berlari ke samping sejauh 6 meter kanan tanpa arah yang teratur dan pandangan mata tidak ke depan	Jika anak dapat berlari ke samping kanan sejauh 6 meter dengan beraturan dan pandangan mata tetap lurus ke depan
7	Berlari ke samping kiri pada garis lurus	Jika anak berlari sejauh 6 meter dengan arah dan pandangan yang tidak beraturan	Jika anak dapat berlari ke samping kiri sejauh 6 meter tanpa arah yang teratur dan pandangan mata tidak ke depan	Jika anak dapat berlari ke samping kiri sejauh 6 meter dengan beraturan dan pandangan mata tetap lurus ke depan
8	Melompat dengan dua kaki	Jika anak tidak dapat melompat dengan dua kaki dan posisi tubuh yang salah, awalan dengan dua kaki dan posisi kaki tidak ditekuk	Jika anak dapat melompat dengan dua kaki dengan posisi tubuh yang salah, awalan dengan dua kaki atau posisi akhir kaki tidak ditekuk	Jika anak dapat melompat dengan dua kaki dengan posisi tubuh yang benar dan posisi akhir bertumpu dengan dua kaki dengan lutut ditekuk supaya tidak terjadi cedera
Skor		24		

Lampiran 3

Desain Pemetaan Permainan Kelompok Siklus I



Desain Pemetaan Permainan Kelompok Siklus II



Lampiran 4

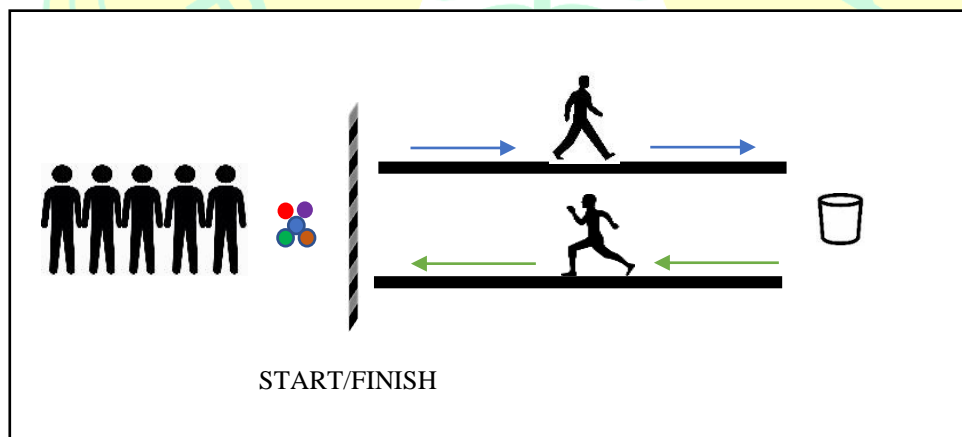
1. Nama permainan : Jalan Estafet bola
 Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor berjalan, berlari




Media : Tali, bola kecil, keranjang, peluit

Cara bermain

- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok 5 orang
- Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start
- Peserta pertama mengambil bola kemudian berjalan lurus kedepan pada garis lurus setelah itu bola nya di masukan ke keranjang
- Kemudian peserta kembali lagi dengan berlari lurus kedepan sampai garis finish
- Dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
- Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya.

Gambar Permainan

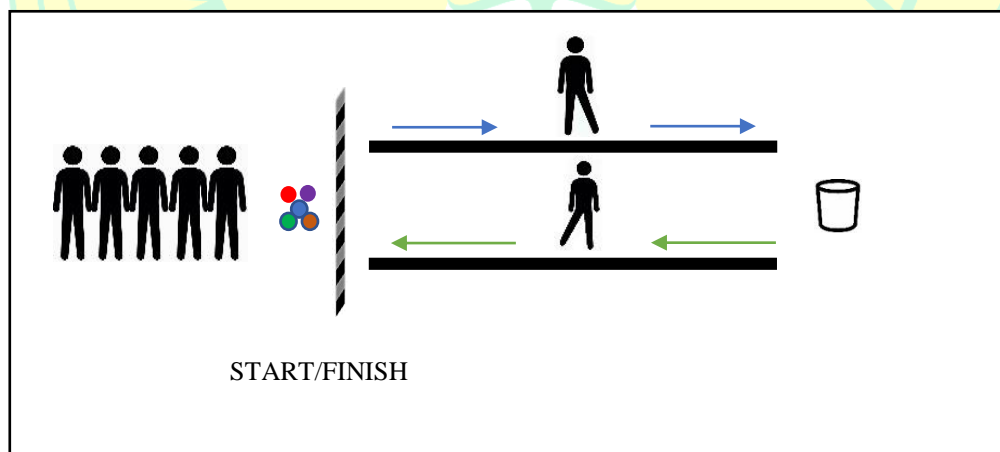




Ket :  Garis  Keranjang
 Bola


2. Nama permainan : Kepiting nyerong
- Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor berjalan
- Media : Tali, bola kecil, keranjang, peluit
- Cara bermain

- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok 5 orang
- Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start
- Peserta pertama mengambil bola kemudian berjalan ke samping kanan mengikuti garis setelah itu bola nya di masukan ke keranjang
- Lalu peserta kembali lagi dengan berjalan samping kiri sampai garis finish
- Dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
- Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya

Gambar Permainan



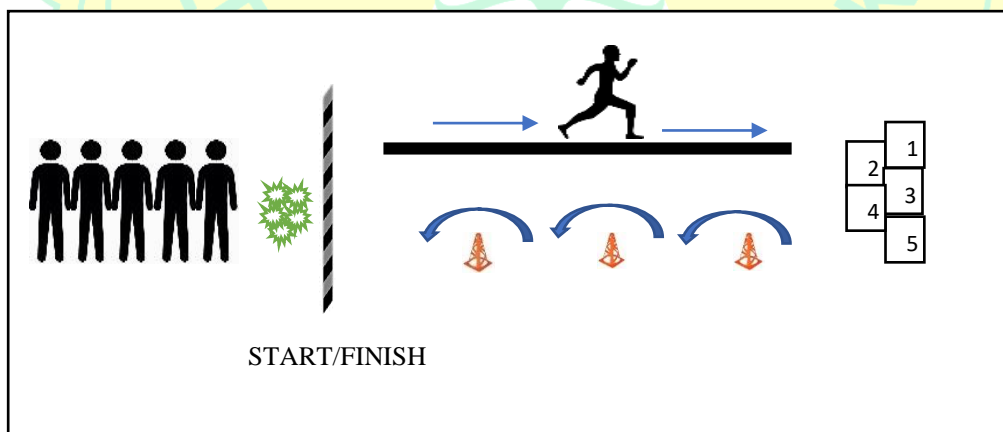
Ket :  Garis  Keranjang

 Bola

3. Nama permainan : Mengambil Angka
- Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor berlari, melompat
- Media : Tali, cone, bola kecil, keranjang, peluit
- Cara bermain

- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok 5 orang
- Peserta berbaris dibelakang garis start
- Peserta pertama mengambil kertas yang isinya nomor lalu ambil kertas sesuai dengan nomor yang diambil waktu awal
- Kemudian lari ke depan mengikuti garis lalu mencocokkan angka
- Peserta kembali lagi dengan melompat melewati cone sampai garis finish
- Dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
- Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya

Gambar Permainan



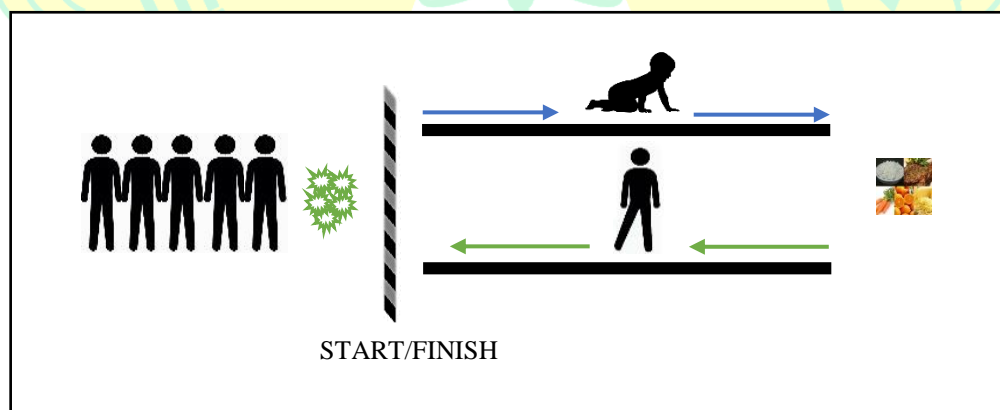
Ket :  Garis
 Kertas

 Cone
 Keranjang

4. Nama permainan : Mencocokkan gambar
- Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor berjalan, merangkak
- Media : Tali, gambar makanan, peluit
- Cara bermain

- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok 5 orang
- Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start
- Peserta pertama mengambil gambar makanan yang diacak kemudian merangkak kedepan pada garis lurus lalu mencocokkan gambar makanan dengan gizi nya
- peserta balik lagi ke posisi awal dan dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
- Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya.

Gambar Permainan



Ket :



Gambar makanan



Garis



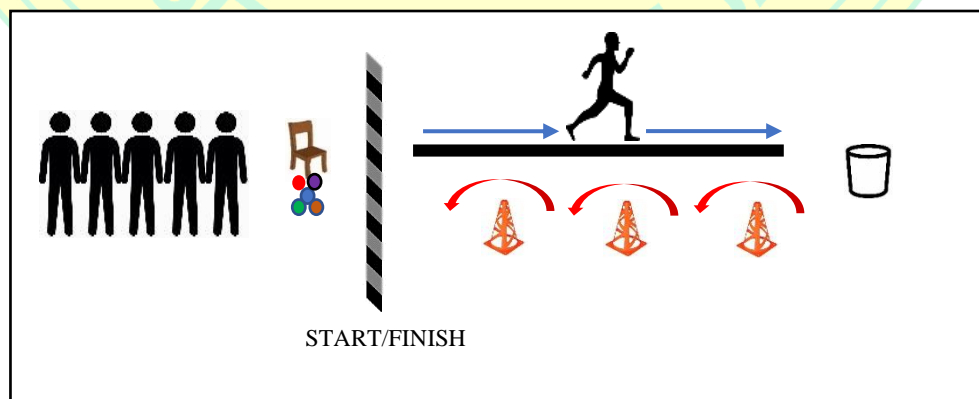
Kertas

5. Nama permainan : Masukan Bola
- Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor loncat, *galloping*, lompat
- Media : Kursi, tali webbing, cone, keranjang, peluit, bola kecil

Cara bermain

- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok 5 orang
- Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start
- Peserta pertama mengambil bola lalu naik keatas kursi kemudian loncat kebawah dengan dua kaki
- Kemudian lari kuda atau *galloping* pada garis lurus setelah itu masukan bola ke keranjang
- Peserta kembali lagi dengan melakukan lompat melewati cone sampai garis finish kemudian dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
- Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya

Gambar Permainan



- Ket :
- | | | | | | |
|---|-----------|---|-------|---|------|
|  | Kursi |  | Bola |  | Cone |
|  | Keranjang |  | Garis | | |

6. Nama permainan : Jalan Tek Tok

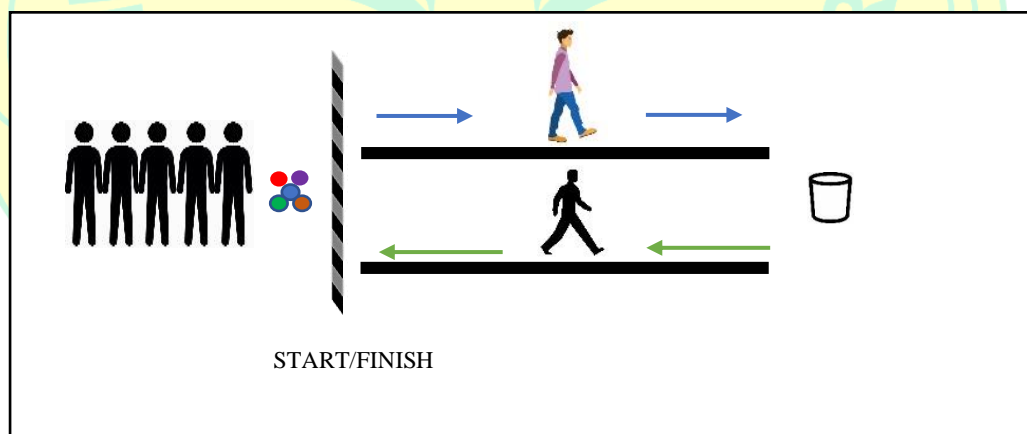
Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor berjalan

Media : Tali, keranjang, bola kecil, peluit

Cara bermain

- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok 5 orang
- Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start
- Peserta pertama mengambil bola lalu berjalan lurus kedepan mengikuti garis kemudian masukan bola ke keranjang
- Peserta kembali lagi dengan berjalan mundur sampai garis finish
- Dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
- Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya

Gambar Permainan



Ket :  Bola kecil

 Garis

 Keranjang

7. Nama permainan : Siapa Cepat Dia Menang

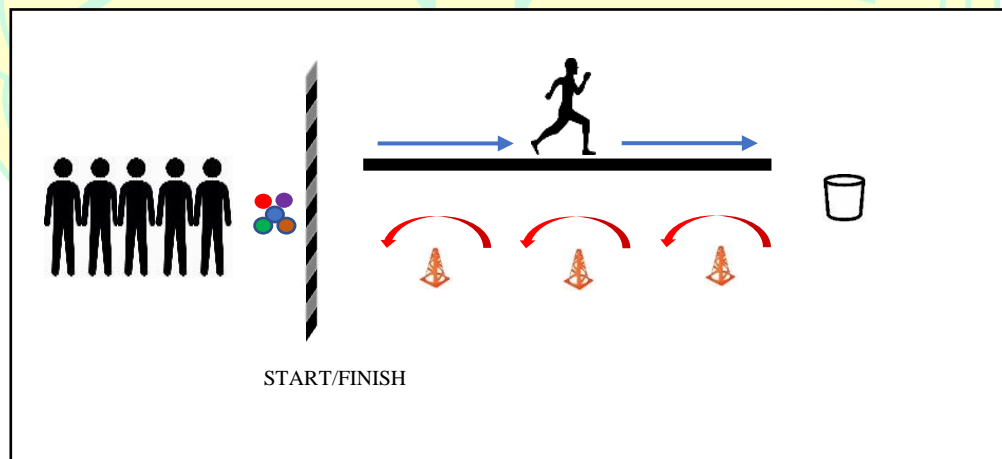
Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor berlari, melompat





Media : Tali, bola kecil, keranjang, peluit

Cara bermain

- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok 5 orang
- Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start
- Peserta pertama mengambil bola kemudian berlari ke samping kanan pada garis lurus lalu masukkan bola ke keranjang
- Peserta kembali lagi dengan melakukan gerakan melompat dengan dua kaki dengan melewati cone sampai garis finish
- Dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
- Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya

Gambar Permainan



Ket :  Bola  Garis  Keranjang
 Cone

8. Nama permainan : Lompat Kanguru

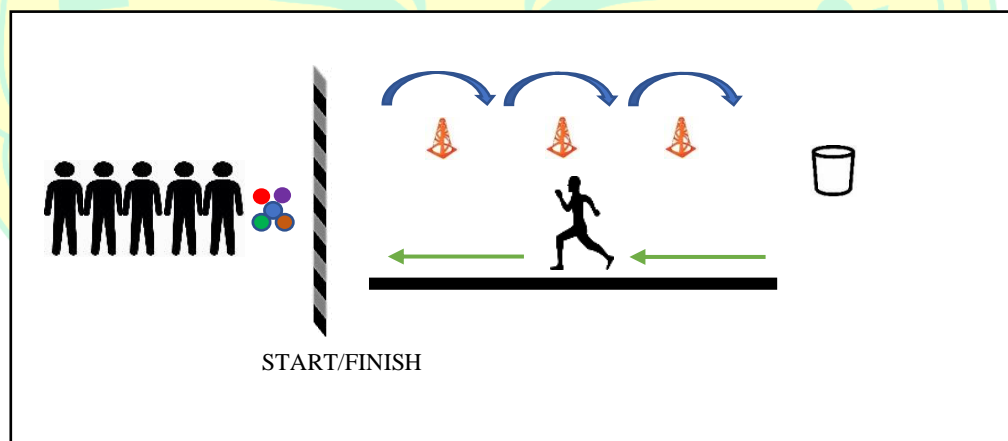
Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor berlari, melompat




Media : Tali, bola, keranjang, peluit, cone

Cara bermain

- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok 5 orang
- Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start
- Peserta pertama mengambil bola kemudian melompat melewati cone dengan dua kaki lalu masukkan bola ke keranjang
- Peserta kembali lagi dengan berlari lurus ke depan sampai garis finish
- Dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
- Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya

Gambar Permainan



Ket :  Bola  Garis  Keranjang  Cone

9. Nama permainan : Lompat Zig Zag

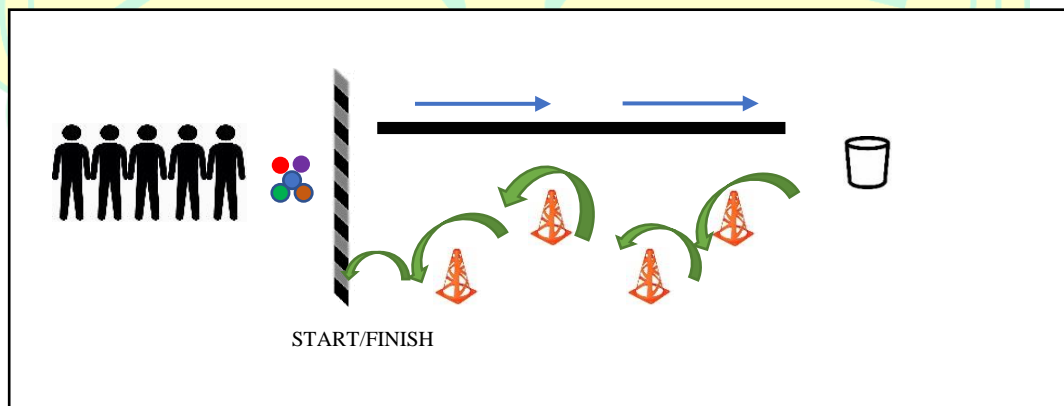
Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor berlari, melompat

Media : Tali, bola kecil, peluit, cone, keranjang

Cara bermain

- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok 5 orang
- Peserta baris di belakang garis start
- Peserta pertama mengambil bola kemudian lari samping kiri mengikuti garis lalu masukkan bola ke keranjang
- Peserta kembali lagi dengan melompat dengan satu kaki melewati cone sampai garis finish
- Dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
- Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya

Gambar Permainan



Ket :  Bola

 Garis

 Cone

 Keranjang

10. Nama permainan : Crab Walking

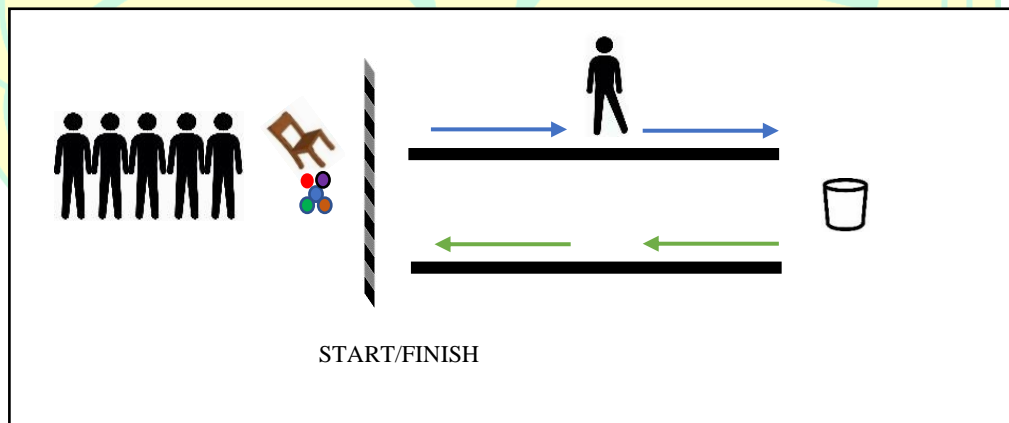
Tujuan permainan : Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor melompat, berjalan, berlari

Media : Tali, bola, peluit, cone, keranjang, kursi

Cara bermain

- Permainan ini dimainkan berkelompok, 1 kelompok 5 orang
- Peserta baris di belakang garis start,
- Peserta pertama mengambil bola lalu naik keatas kursi kemudian lompat kebawah dengan satu kaki lalu berjalan samping kanan mengikuti garis setelah itu masukkan bola ke keranjang
- Peserta kembali lagi dengan berlari samping kiri sampai garis finish
- Dilanjutkan orang kedua dan seterusnya sampai peserta terakhir
- Permainan dinyatakan selesai setelah ada kelompok yang sudah menyelesaikan semuanya

Gambar Permainan



Ket :  Bola  Kursi  Garis
 Keranjang

Lampiran 5

Catatan Lapangan 1 (Pertemuan ke-1 siklus 1)

Tempat : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Rabu, 21 Agustus 2019

Deskriptif :

Pada hari Rabu tanggal 21 Agustus 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan Jalan estafet bola dan Kepiting nyerong.

Seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu jalan estafet bola. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 di ulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 yaitu kepiting nyerong. 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 ke dua 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 lokomotor, namun beberapa anak-anak sudah melakukan permainan dengan benar. Beberapa anak- anak masih kurang maksimal saat melakukan permainan, misalnya masih banyak anak-anak yang masih bercanda dan masih kurang mengerti saat melakukan permainan.

Catatan Lapangan 2 (Pertemuan ke-2 siklus 1)

Tempat : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Jumat, 23 Agustus 2019

Deskriptif :

Pada hari Jumat tanggal 21 Agustus 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan Mengambil Angka dan Mencocokkan Gambar.

Seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu mengambil angka. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 di ulang 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. 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 kedua ini anak-anak sedikit yang mengerti tujuan permainan yang sudah dilakukan. Walaupun ada beberapa yang sudah mengerti tujuannya untuk meningkatkan gerak lokomotor, namun beberapa anak-anak sudah melakukan permainan dengan benar. Beberapa anak-anak masih kurang maksimal saat melakukan permainan, misalnya masih banyak anak-anak yang masih bercanda dan masih kurang mengerti saat melakukan permainan.

Catatan Lapangan 3 (Pertemuan ke-3 siklus 1)

Tempat : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Rabu, 28 Agustus 2019

Deskriptif :

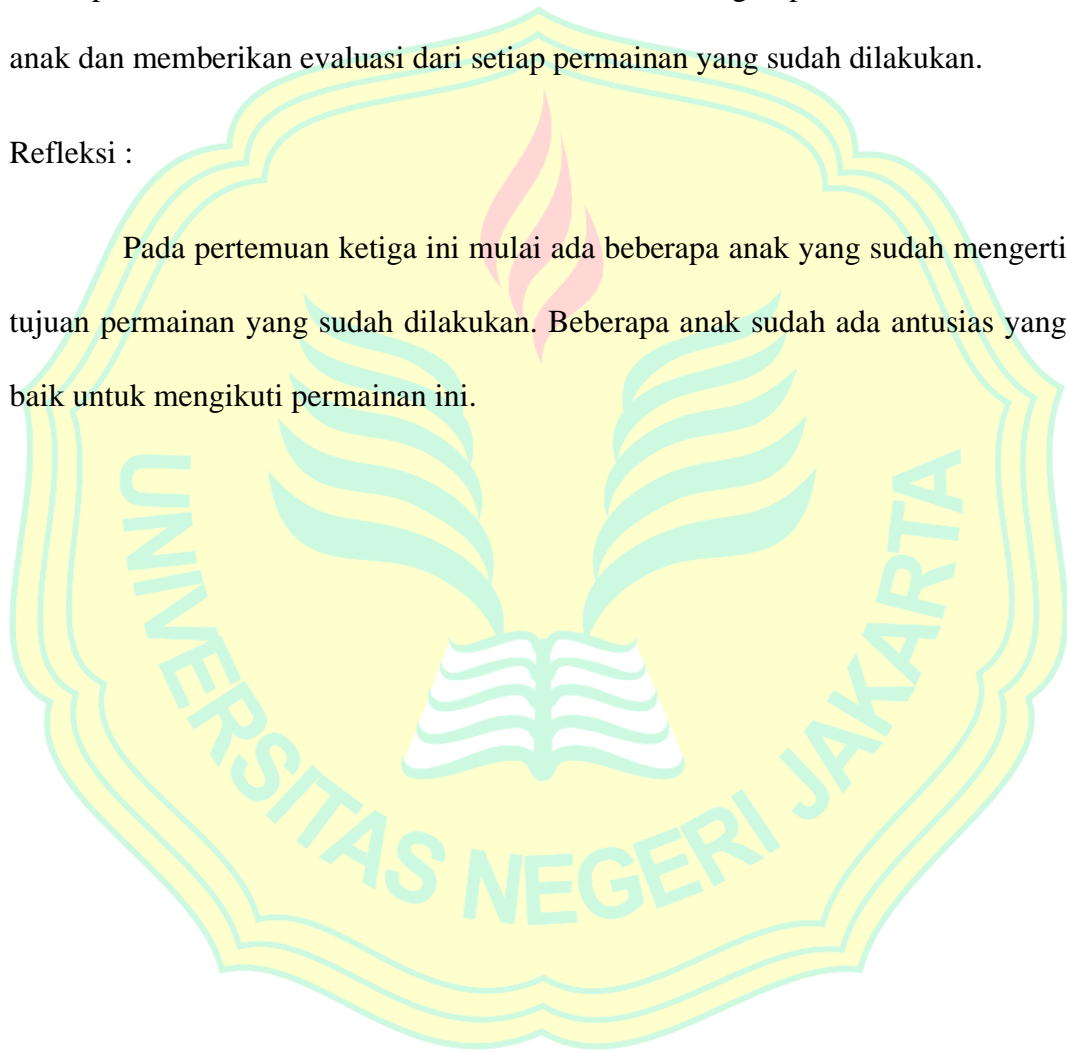
Pada hari Rabu tanggal 21 Agustus 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan Masukan Bola dan Jalan Estafet Bola.

Seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu masukan bola. Seluruh anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 di ulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Menuju ke permainan 2 yaitu jalan estafet bola. 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 ketiga ini mulai ada beberapa anak yang sudah mengerti tujuan permainan yang sudah dilakukan. Beberapa anak sudah ada antusias yang baik untuk mengikuti permainan ini.



Catatan Lapangan 4 (Pertemuan ke-4 siklus 1)

Tempat : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Jumat, 30 Agustus 2019

Deskriptif :

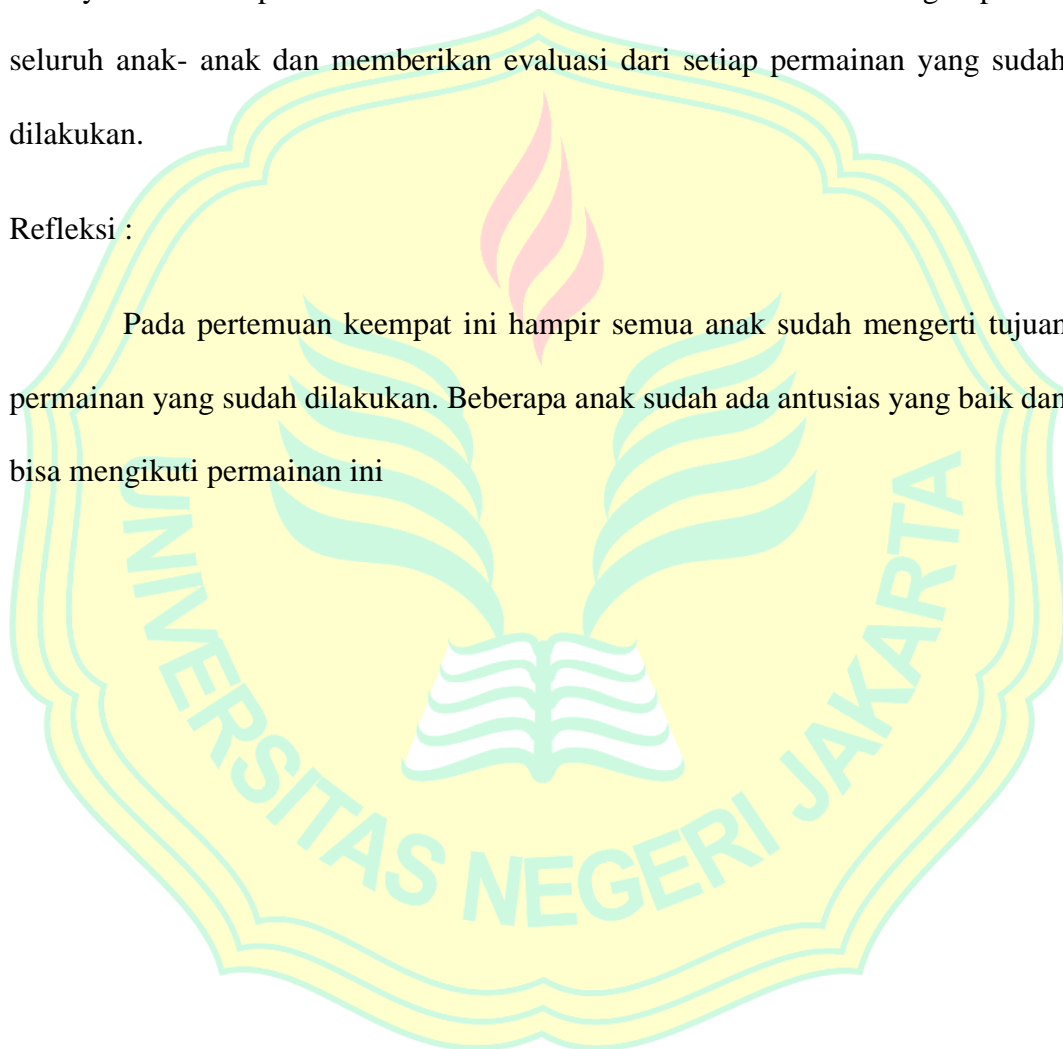
Pada hari Jumat tanggal 30 Agustus 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan Kepiting Nyerong dan Mengambil Angka.

Seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu kepiting nyerong. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 mengambil angka. 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 : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Rabu, 4 September 2019

Deskriptif :

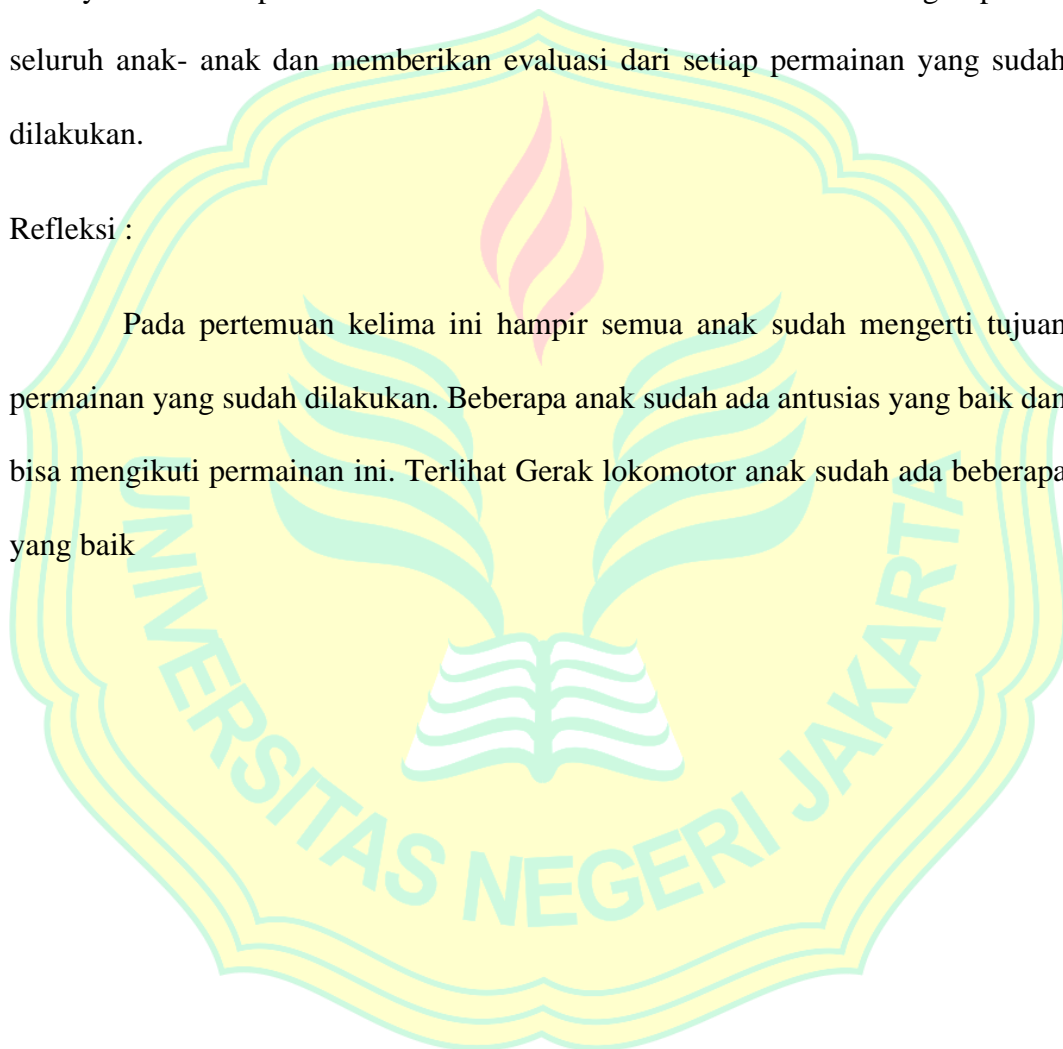
Pada hari Rabu tanggal 4 September 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan Mencocokkan Gambar dan Masukan Bola.

Seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu mencocokkan gambar. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 masukan bola. 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 kelima ini hampir semua anak sudah mengerti tujuan permainan yang sudah dilakukan. Beberapa anak sudah ada antusias yang baik dan bisa mengikuti permainan ini. Terlihat Gerak lokomotor anak sudah ada beberapa yang baik



Catatan Lapangan 6 (Pertemuan ke-6 siklus 1)

Tempat : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Jumat, 6 September 2019

Deskriptif :

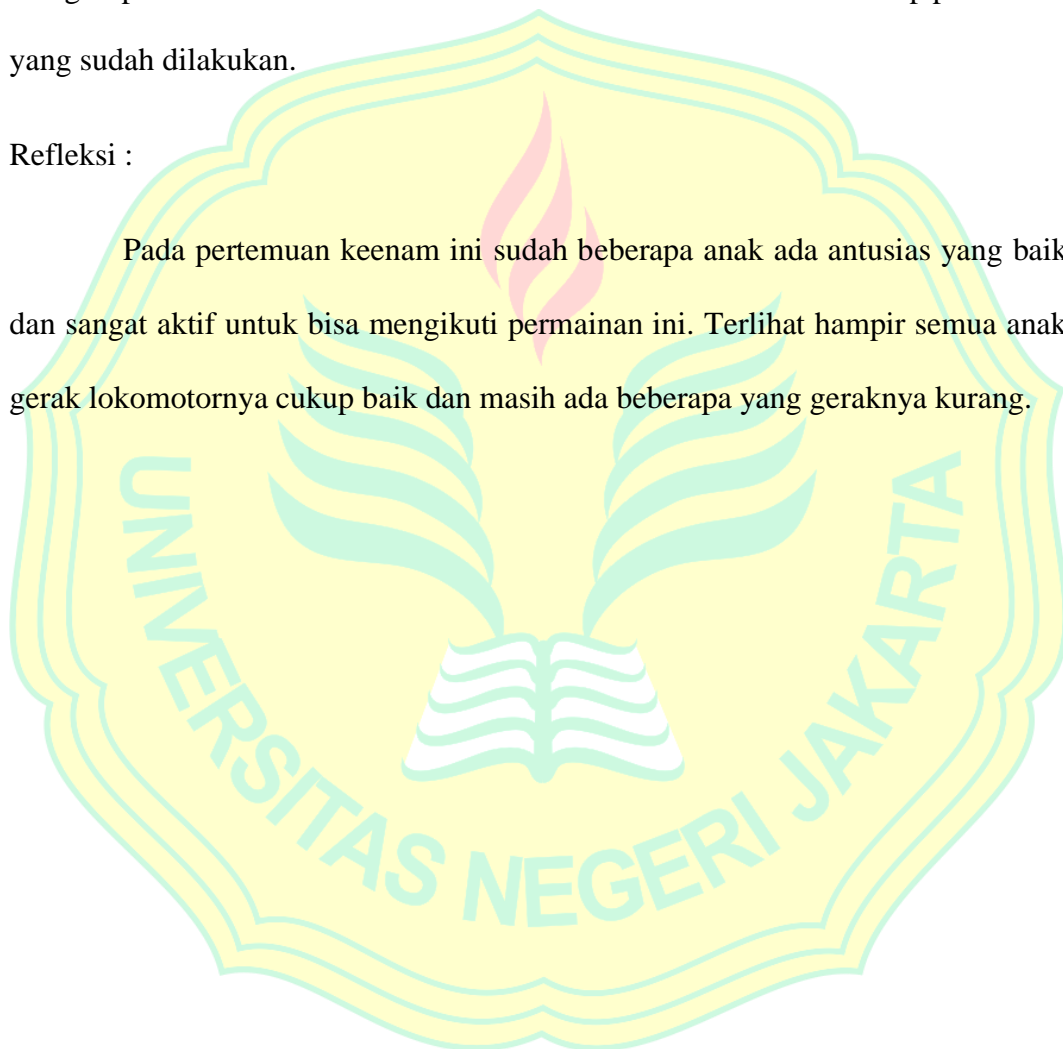
Pada hari Jumat tanggal 6 September 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan Jalan Estafet Bola dan Mengambil Angka.

Seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu jalan estafet bola. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 mengambil angka. 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 lokomotifnya cukup baik dan masih ada beberapa yang gerakannya kurang.



Catatan Lapangan 7 (Pertemuan ke-7 siklus 1)

Tempat : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Rabu, 11 September 2019

Deskriptif :

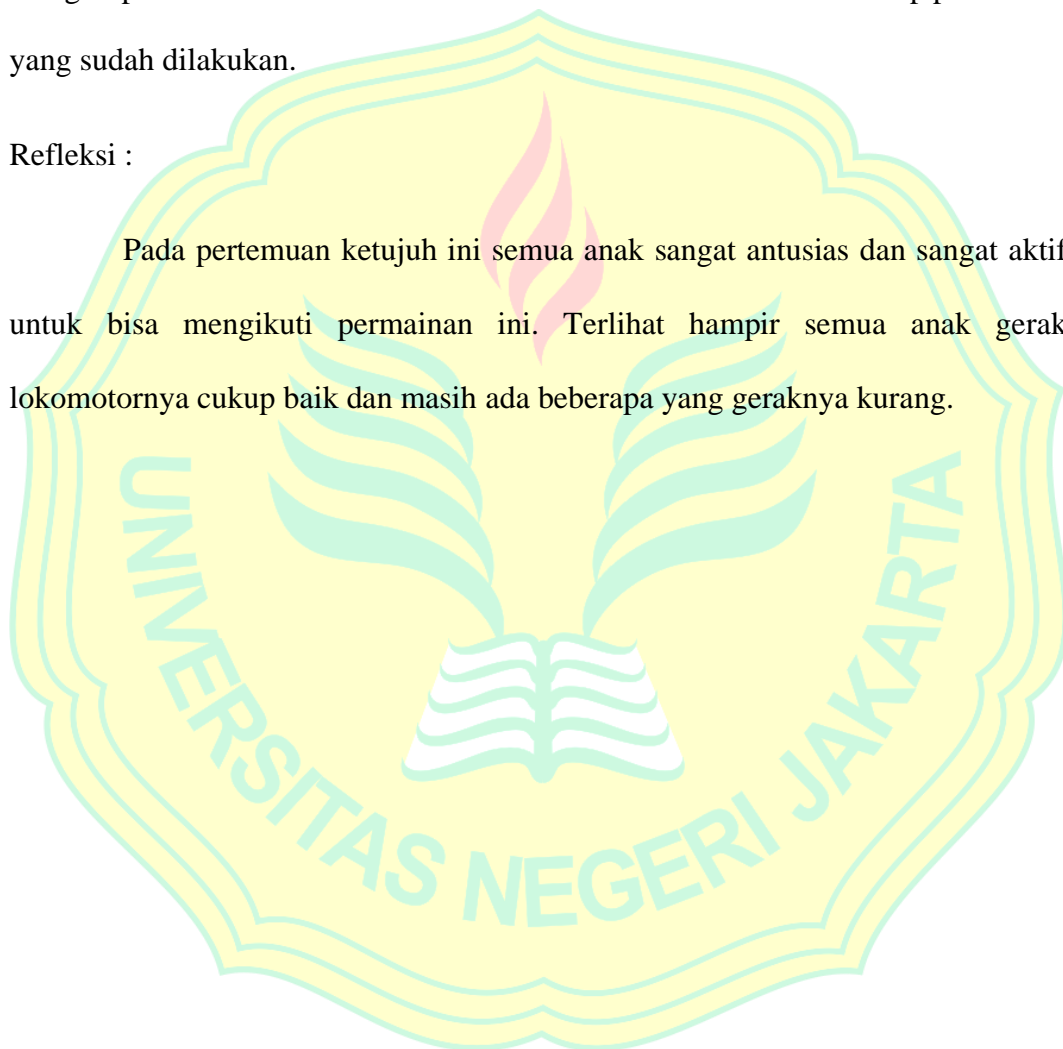
Pada hari Rabu tanggal 11 September 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan Kepiting Nyerong dan Mencocokkan Gambar.

Seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu kepiting nyerong. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 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. 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 lokomotifnya cukup baik dan masih ada beberapa yang gerakannya kurang.



Catatan Lapangan 8 (Pertemuan ke-8 siklus 1)

Tempat : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Jumat, 13 September 2019

Deskriptif :

Pada hari Rabu tanggal 13 September 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan Masukan Bola dan Jalan Estafet Bola.

Seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu masukan bola. Seluruh anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 jalan estafet bola. 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 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-anak untuk melakukan tes gerak lokomotor. Dan beberapa anak-anak mengatakan ada peningkatan terhadap gerak lokomotornya. Namun masih banyak juga yang melakukan gerak lokomotornya kurang atau tidak sesuai yang diharapkan peneliti dan kolaborator

Catatan Lapangan 9 (Pertemuan ke-9 siklus 2)

Tempat : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Jumat, 20 September 2019

Deskriptif :

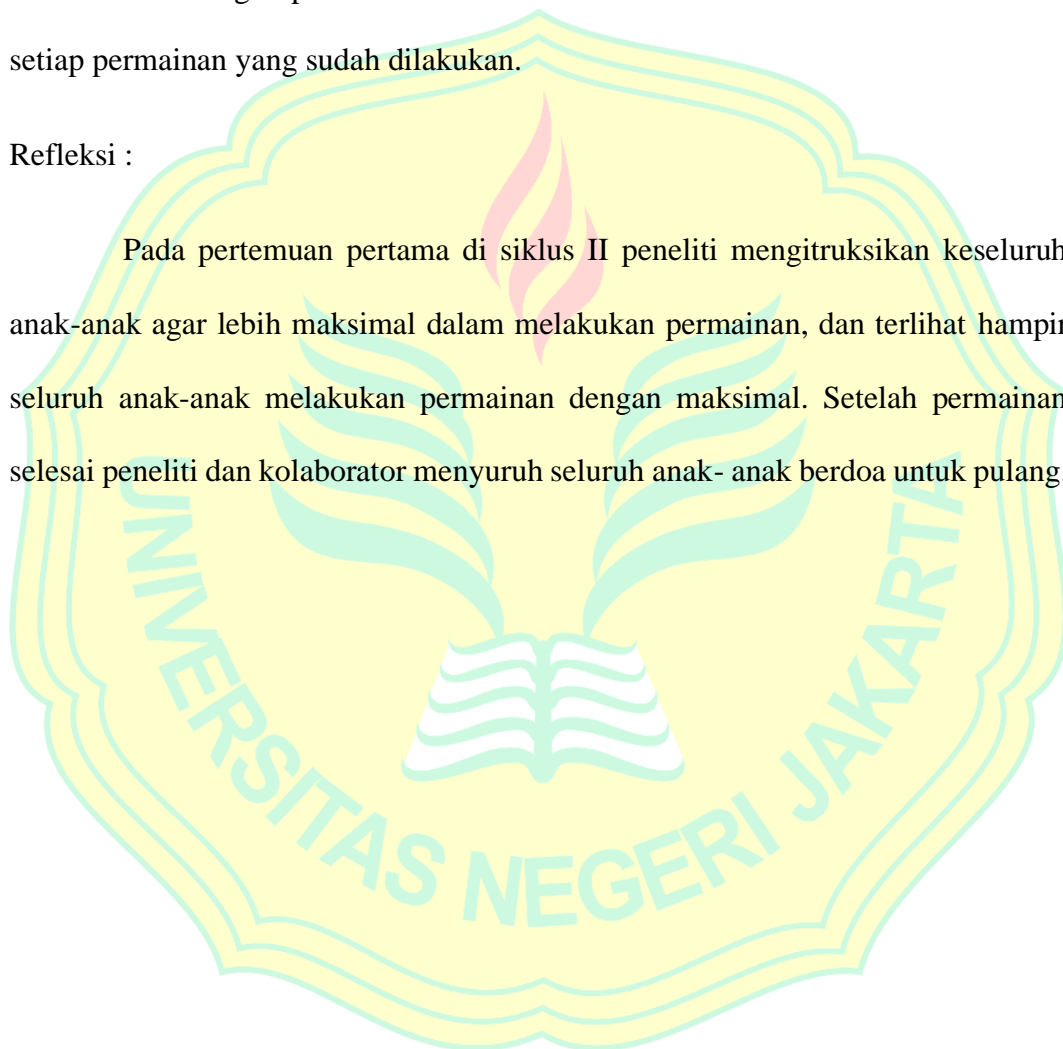
Pada hari Jumat tanggal 20 September 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan Jalan Tek Tok dan Siapa Cepat Dia Menang.

Di hari ke Sembilan awal siklus II seluruh anak-anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu jalan tek tok. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 siapa cepat dia menang. 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 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. Setelah permainan selesai peneliti dan kolaborator menyuruh seluruh anak-anak berdoa untuk pulang.



Catatan Lapangan 10 (Pertemuan ke-10 siklus 2)

Tempat : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Rabu, 25 September 2019

Deskriptif :

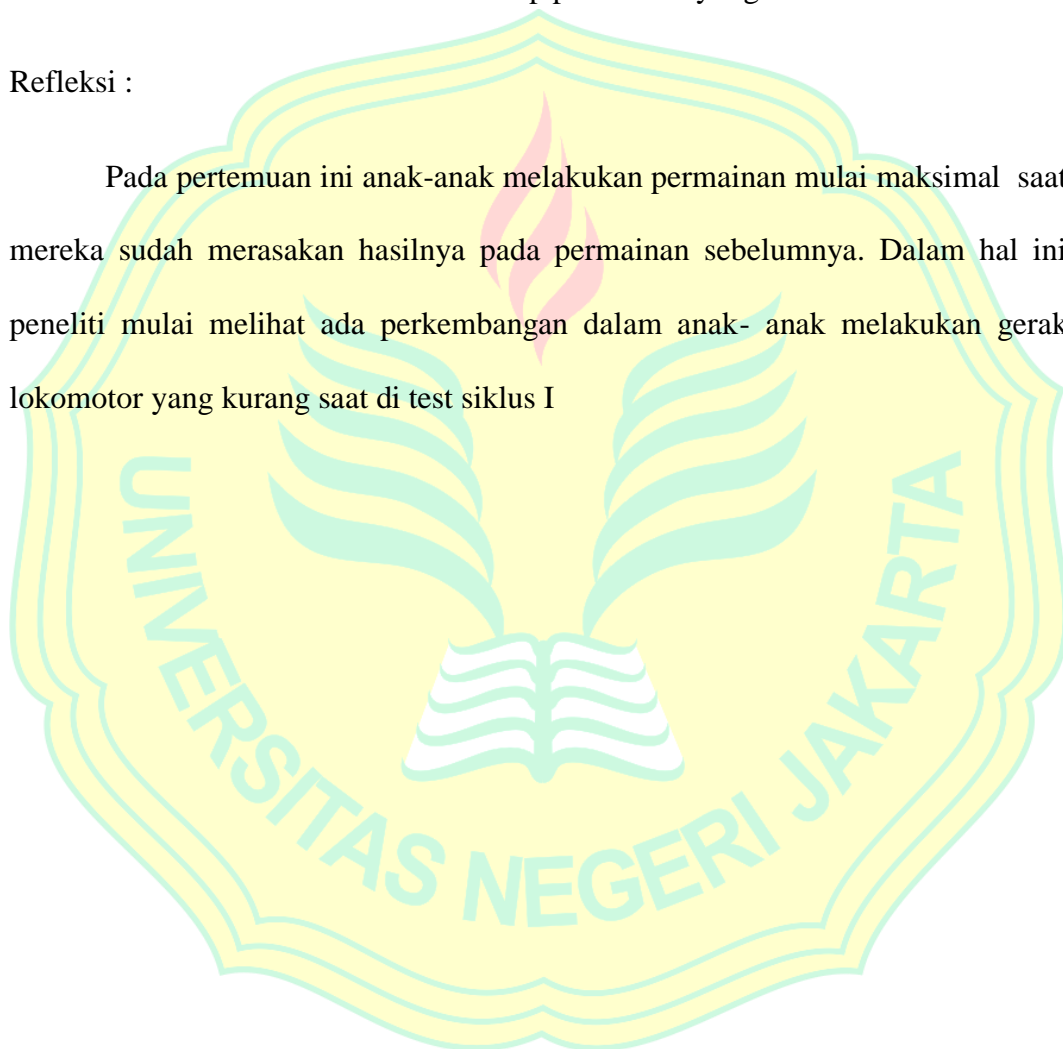
Pada hari Rabu tanggal 25 September 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan crab walking dan jalan tek tok.

Seluruh anak-anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu crab walking. Seluruh anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 jalan tek tok. 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 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- anak melakukan gerak lokomotor yang kurang saat di test siklus I



Catatan Lapangan 11 (Pertemuan ke-11 siklus 2)

Tempat : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Jumat, 27 September 2019

Deskriptif :

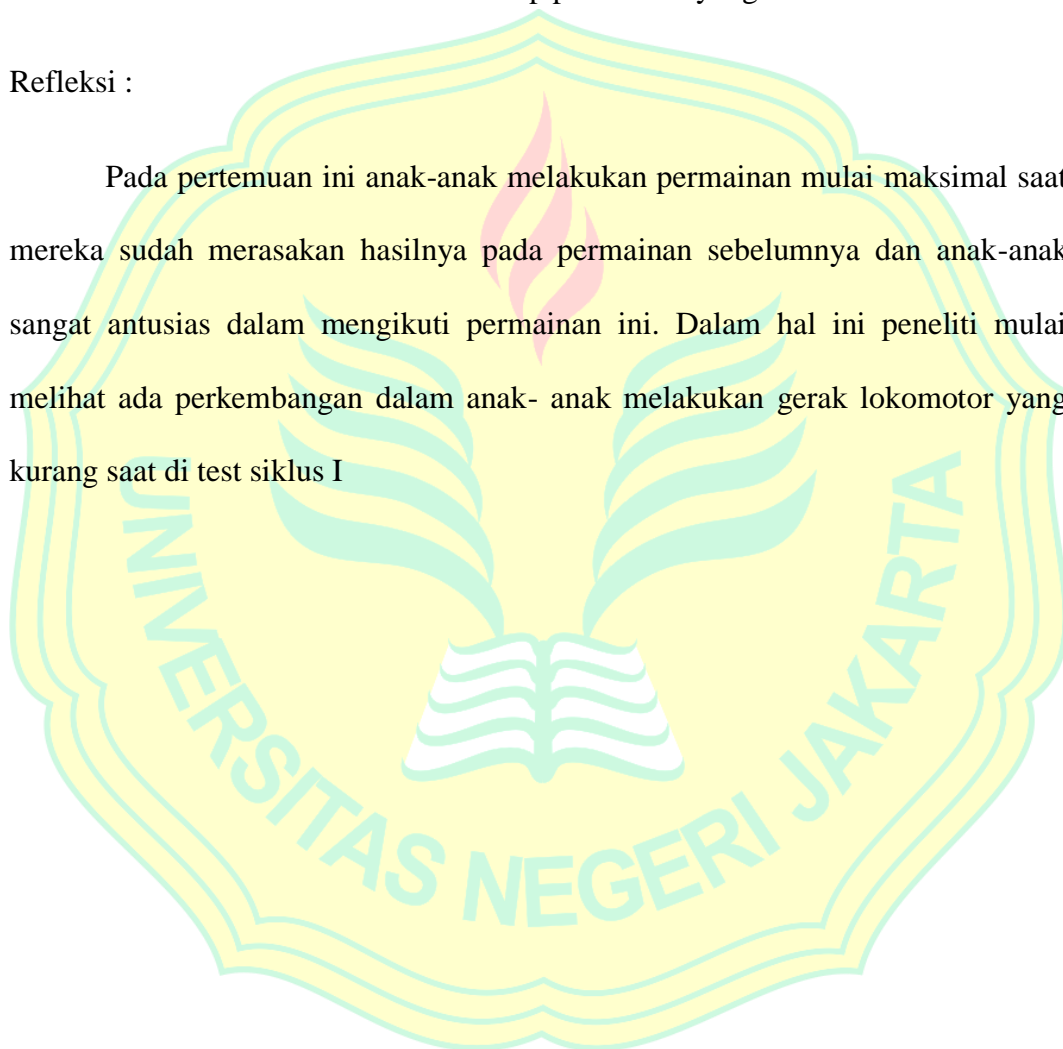
Pada hari Jumat tanggal 27 September 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan crab walking dan jalan tek tok.

Seluruh anak-anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu crab walking. Seluruh anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 jalan tek tok. 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 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 test siklus I



Catatan Lapangan 12 (Pertemuan ke-12 siklus 2)

Tempat : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Rabu, 2 Oktober 2019

Deskriptif :

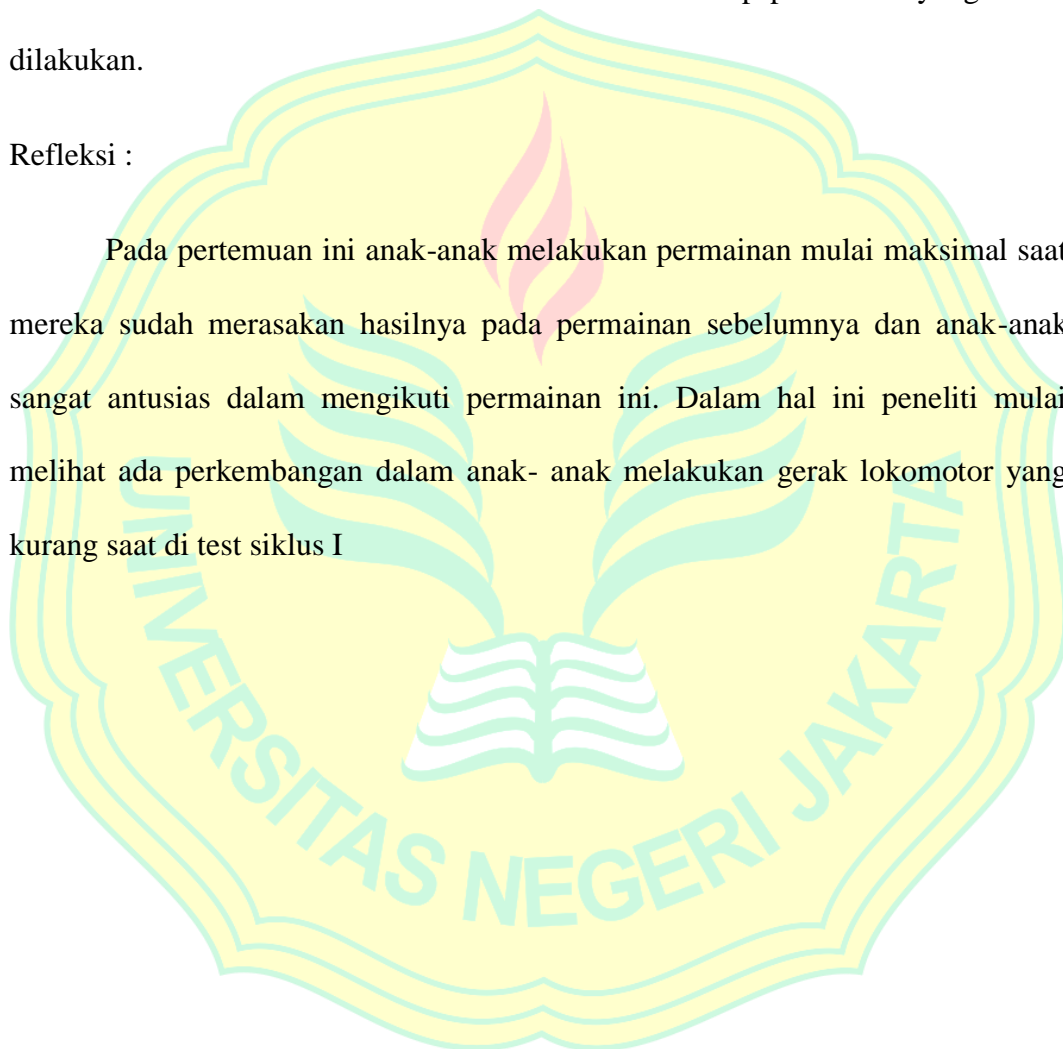
Pada hari Rabu tanggal 2 Oktober 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan siapa cepat dia menang dan lompat kanguru

Seluruh anak-anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu siapa cepat dia menang. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 lompat kanguru. 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 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 test siklus I



Catatan Lapangan 13 (Pertemuan ke-13 siklus 2)

Tempat : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Jumat, 4 Oktober 2019

Deskriptif :

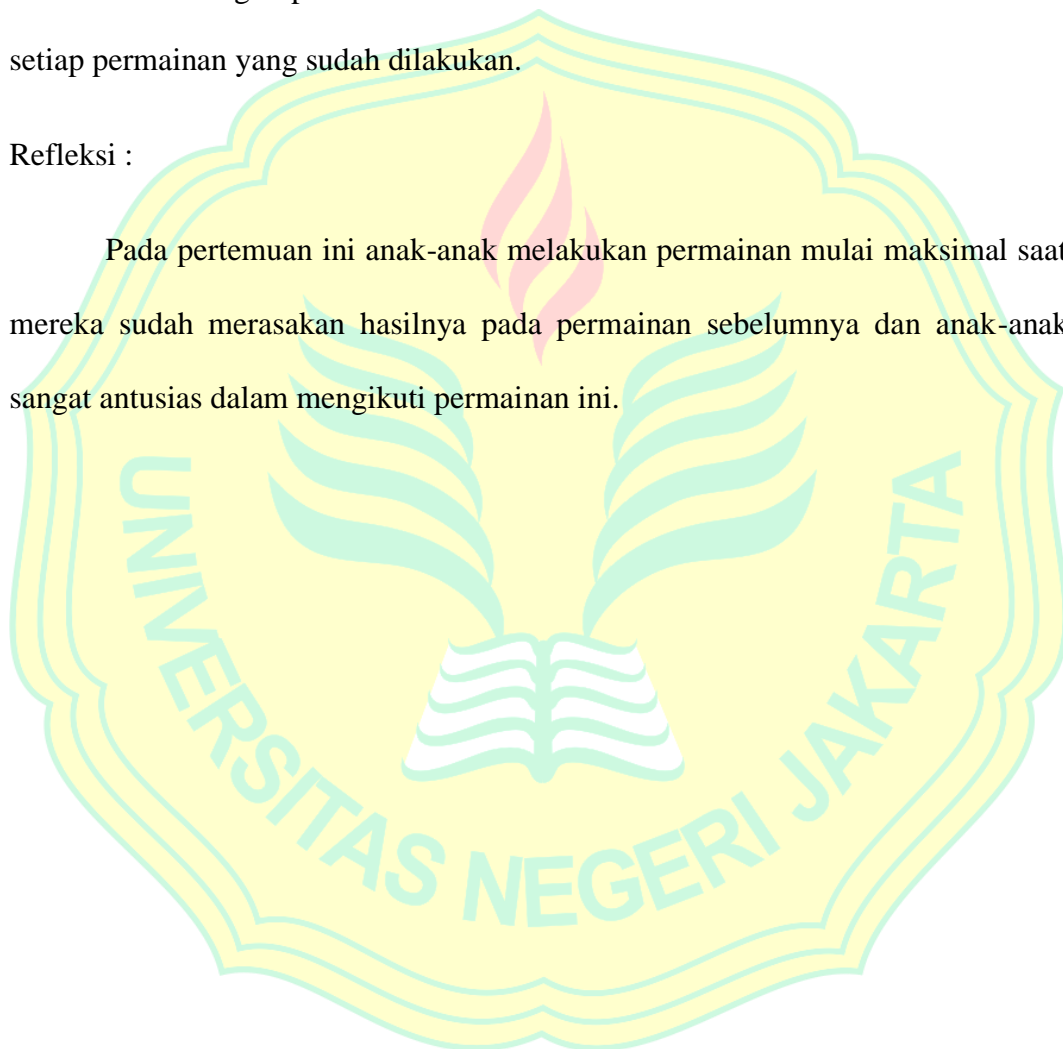
Pada hari Jumat tanggal 4 Oktober 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan lompat zig zag dan crab walking

Di hari ke Sembilan awal siklus II seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu lompat zig zag. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 crab walking. 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 ini anak-anak melakukan permainan mulai 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 : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Rabu, 9 Oktober 2019

Deskriptif :

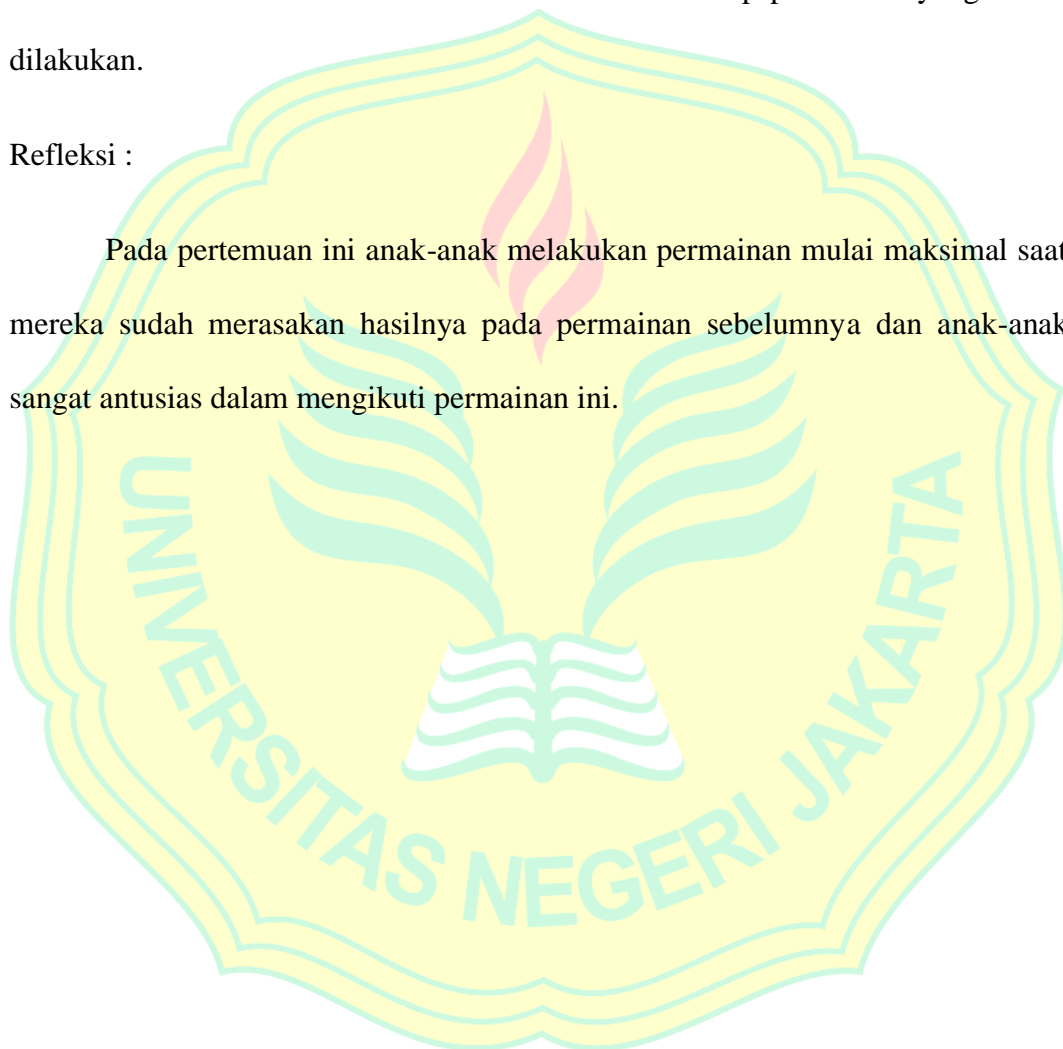
Pada hari Rabu tanggal 9 Oktober 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan jalan tek tok dan lompat kanguru.

Seluruh anak-anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu jalan tek tok. Seluruh anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 lompat kanguru. 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 ini anak-anak melakukan permainan mulai maksimal saat mereka sudah merasakan hasilnya pada permainan sebelumnya dan anak-anak sangat antusias dalam mengikuti permainan ini.



Catatan Lapangan 15 (Pertemuan ke-15 siklus 2)

Tempat : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Jumat, 11 Oktober 2019

Deskriptif :

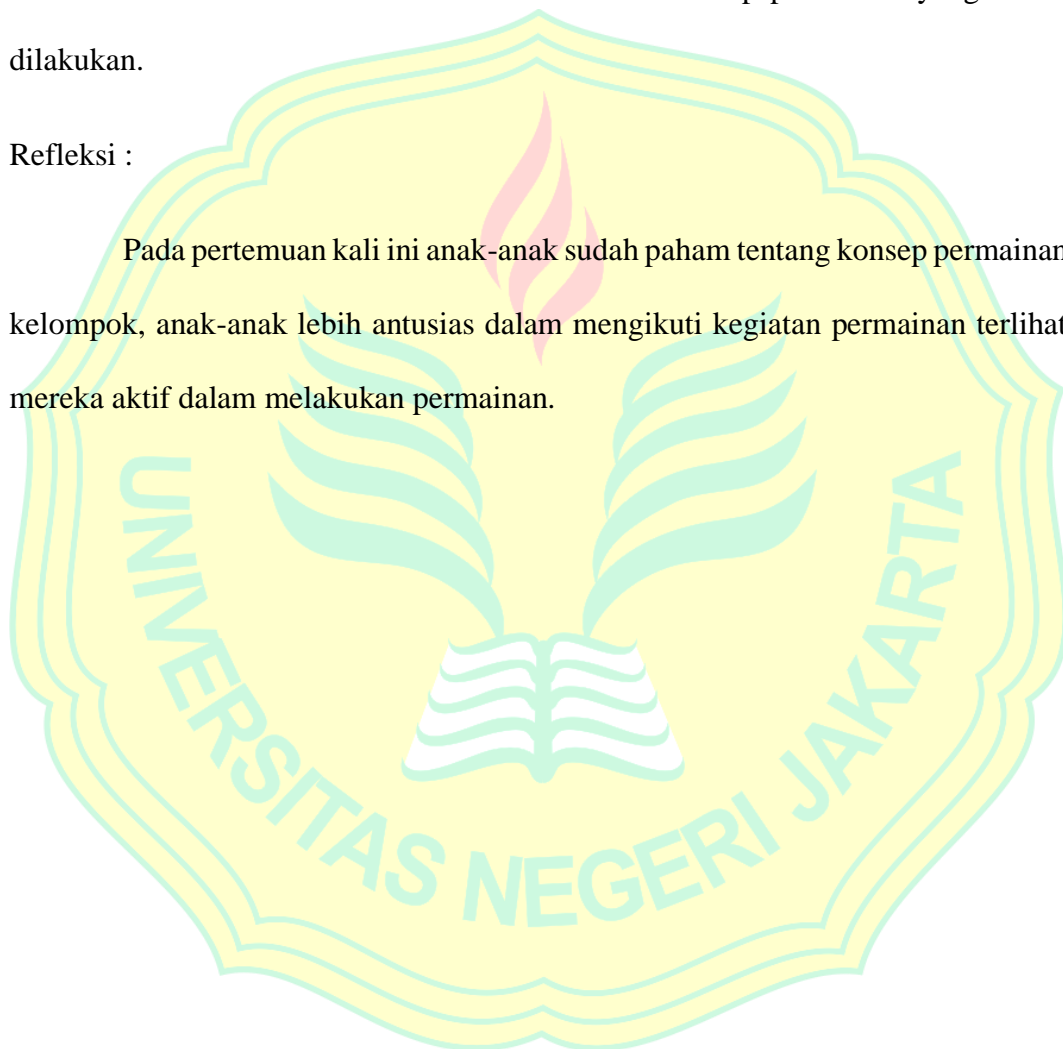
Pada hari Jumat tanggal 11 Oktober 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan siapa cepat dia menang dan lompat zig zag

Seluruh anak-anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu siapa cepat dia menang. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlahnya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 lompat zig zag. 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 kali ini anak-anak sudah paham tentang konsep permainan kelompok, anak-anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan permainan terlihat mereka aktif dalam melakukan permainan.



Catatan Lapangan 16 (Pertemuan ke-16 siklus 2)

Tempat : SDN Srengseng 01

Hari/ tanggal : Rabu, 16 Oktober 2019

Deskriptif :

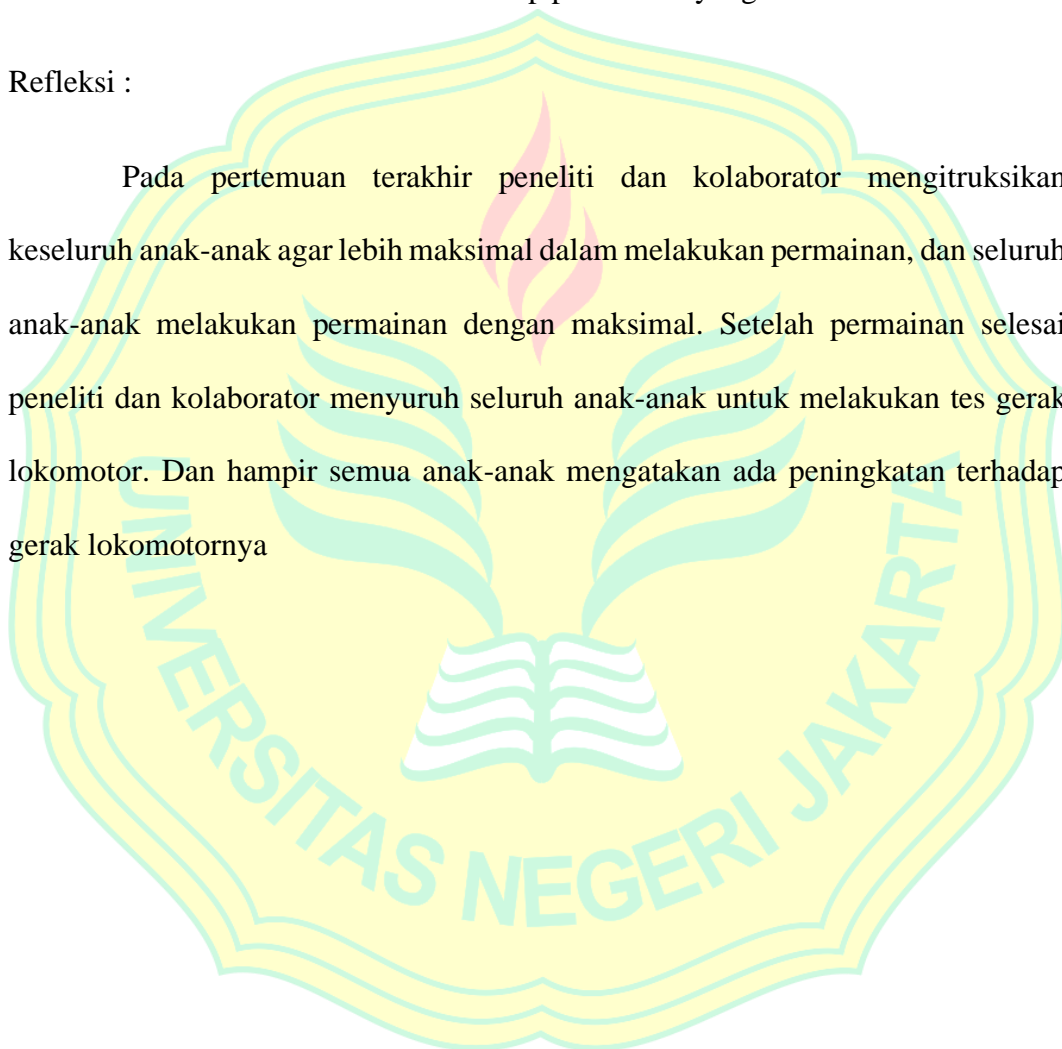
Pada hari Rabu tanggal 16 Oktober 2019 guru pendidikan jasmani SDN Srengseng 01 memerintahkan siswa untuk berkumpul dilapangan. Selanjutnya guru penjas yang dibantu oleh peneliti mengkondisikan siswa dan meminta satu siswa untuk memimpin doa. Selanjutnya para siswa dipersilahkan untuk melakukan perenggangan yang di pimpin oleh guru penjas. Setelah pemanasan selesai Guru Penjas (Kolaborator) menjelaskan bahwa hari ini ada 2 permainan kelompok yang akan dilakukan yaitu permainan crab walking dan jalan tek tok

Seluruh anak-anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu crab walking. Seluruh anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 5 orang disetiap kelompok nya. 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 jalan tek tok. 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 terakhir peneliti dan kolaborator mengintruksikan keseluruhan anak-anak agar lebih maksimal dalam melakukan permainan, dan seluruh anak-anak melakukan permainan dengan maksimal. Setelah permainan selesai peneliti dan kolaborator menyuruh seluruh anak-anak untuk melakukan tes gerak lokomotor. Dan hampir semua anak-anak mengatakan ada peningkatan terhadap gerak lokomotornya



Lampiran 6

Tabel Hasil Pengamatan Kolaborator Siklus I

No	Tahap Kegiatan Pembelajaran	Waktu	Aktivitas Guru	
			Ya	Tidak
I	Kegiatan Pendahuluan	10 menit		
	1. 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	Kegiatan Inti	30 menit		
	1. Peneliti menyiapkan beberapa permainan yang berorientasi terhadap gerak dasar lokomotor		✓	
	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 berjalan		✓	
	4. Anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan berlari		✓	

	5. Anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan melompat		✓	
	6. Seluruh pemain memahami penerapan yang disampaikan oleh peneliti.		✓	
III	Kegiatan Penutup	5 menit		
	1. Peneliti dan kolaborator memberikan evaluasi dari setiap permainan		✓	



Tabel Hasil Pengamatan Kolabolator Siklus II

No	Tahap Kegiatan Pembelajaran	Waktu	Aktivitas Guru	
			Ya	Tidak
I	Kegiatan Pendahuluan	10 menit		
	1. 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	Kegiatan Inti	30 menit		
	1. Peneliti menyiapkan beberapa permainan yang berorientasi terhadap gerak dasar lokomotor		✓	
	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 berjalan		✓	
	4. Anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan berlari		✓	

	5. Anak mengikuti permainan yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan melompat		✓	
	6. Seluruh pemain memahami penerapan yang disampaikan oleh peneliti.		✓	
III	Kegiatan Penutup	5 menit		
	1. Peneliti dan kolaborator memberikan evaluasi dari setiap permainan		✓	



Lampiran 7

Data Tes Awal

No	Responden	Jalan ke depan	Jalan Mundur	Jalan samping kanan	Jalan samping kiri	lari ke depan	lari samping kiri	lari samping kanan	lompat 2 kaki	Jumlah
1	Responden 1	2	2	2	2	3	2	2	3	18
2	Responden 2	2	1	1	1	1	1	2	2	11
3	Responden 3	2	2	1	2	2	1	1	2	13
4	Responden 4	2	2	2	2	2	1	1	1	13
5	Responden 5	1	1	1	1	1	1	1	1	8
6	Responden 6	2	2	1	2	1	1	1	1	11
7	Responden 7	2	1	1	1	2	1	1	1	10
8	Responden 8	1	1	2	1	2	1	1	1	10
9	Responden 9	2	2	3	2	2	2	2	3	18
10	Responden 10	2	2	3	2	2	2	3	2	18
11	Responden 11	3	2	2	1	3	2	2	2	17
12	Responden 12	3	3	2	2	3	2	2	2	19
13	Responden 13	2	2	1	2	2	2	2	1	14
14	Responden 14	2	2	1	2	2	1	1	2	13
15	Responden 15	2	1	1	1	2	1	1	2	11
16	Responden 16	2	1	2	2	2	1	1	2	13
17	Responden 17	2	2	2	1	2	2	2	1	14
18	Responden 18	2	2	3	2	3	2	2	3	19
19	Responden 19	2	2	1	1	2	2	2	1	13
20	Responden 20	3	3	2	2	3	3	2	3	21

Data Tes Siklus I

No	Responden	Jalan ke depan	Jalan Mundur	Jalan samping kanan	Jalan samping kiri	lari ke depan	lari samping kiri	lari samping kanan	lompat 2 kaki	Jumlah
1	Responden 1	3	3	2	2	3	2	2	3	20
2	Responden 2	2	2	1	1	2	1	2	2	13
3	Responden 3	3	2	2	2	3	1	1	2	16
4	Responden 4	3	2	2	2	2	2	2	2	17
5	Responden 5	2	2	2	1	1	1	1	2	12
6	Responden 6	2	2	1	2	2	2	1	1	13
7	Responden 7	2	1	1	1	2	1	1	1	10
8	Responden 8	2	2	2	1	2	1	1	1	12
9	Responden 9	3	2	3	2	3	2	2	3	20
10	Responden 10	3	3	3	2	2	2	3	3	21
11	Responden 11	3	3	2	2	3	2	2	2	19
12	Responden 12	3	3	2	2	3	3	3	2	21
13	Responden 13	3	3	2	2	3	2	2	2	19
14	Responden 14	2	2	2	2	2	1	1	2	14
15	Responden 15	3	3	2	2	3	2	2	3	20
16	Responden 16	2	2	2	2	2	2	2	2	16
17	Responden 17	3	2	2	2	2	2	2	1	16
18	Responden 18	3	2	3	2	3	2	2	3	20
19	Responden 19	3	2	2	2	3	2	2	2	18
20	Responden 20	3	3	3	2	3	3	3	3	23

Lampiran 8

Variabel Tes Awal Gerak Lokomotor

1. Sampel (N) = 20
2. Rentang (R) = Data tertinggi – Data terendah
 = 21 – 8
 = 13
3. Banyak Kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n$
 = $1 + (3,3 \cdot \log 20)$
 = $1 + 4,29$
 = 5,29
 = 5 (Sudah Dibulatkan)
4. Panjang Kelas (PK) = $\frac{R}{BK}$
 = $\frac{13}{5}$
 = 2,6
 = 3 (Sudah Dibulatkan)

Variabel Siklus I Gerak Lokomotor

1. Sampel (N) = 20
2. Rentang (R) = Data tertinggi – Data terendah
= 23 – 10
= 13
3. Banyak Kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n$
= $1 + (3,3 \cdot \log 20)$
= $1 + 4,29$
= 5,29
= 5 (Sudah Dibulatkan)
4. Panjang Kelas (PK) = $\frac{R}{BK}$
= $\frac{13}{5}$
= 2,6
= 3 (Sudah Dibulatkan)

Variabel Siklus II Gerak Lokomotor

1. Sampel (N) = 20
2. Rentang (R) = Data tertinggi – Data terendah
= 24 – 15
= 9
3. Banyak Kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n$
= $1 + (3,3 \cdot \log 20)$
= $1 + 4,29$
= 5,29
= 5 (Sudah Dibulatkan)
4. Panjang Kelas (PK) = $\frac{R}{BK}$
= $\frac{9}{5}$
= 1,8
= 2 (Sudah Dibulatkan)

Lampiran 9

Keterangan: Saat melakukan pemanasan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan Jalan Estafet Bola
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan Kepiting Nyerong
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan Mengambil Angka
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan Mencocokkan Gambar
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan Masukan Bola
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan Jalan Tek Tok
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan Siapa Cepat Dia Menang
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan Lompat Kanguru
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan Lompat Zig Zag
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Permainan *Crab Walking*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Keterangan: Foto Bersama Kolaborator
Sumber: Dokumentasi Pribadi

SURAT KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN

(Expert Judgement)

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd

Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa judul "PENERAPAN PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN GERAK LOKOMOTOR ANAK USIA DINI 6-8 TAHUN" yang disusun oleh :

Nama : Imam Sumantri

No Registrasi : 6815144921

Program Studi : Olahraga Rekreasi

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

Jakarta, 26 Juli 2019

Menyetujui,



Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd

19770128 200501 2 002

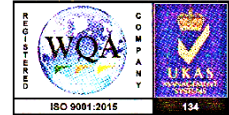


KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

BIRO AKADEMIK KEMAHASISWAAN DAN HUBUNGAN MASYARAKAT

Kampus Universitas Negeri Jakarta

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



*Building
Future
Leaders*

Nomor : 10854/UN39.12/KM/2019

15 Agustus 2019

Lamp. : -

Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SDN Srengseng 01
Jalan Srengseng Raya rt 04 rw 03 Kel. Srengseng Kec.
Kembangan

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

Nama : Imam Sumantri
Nomor Registrasi : 6815144921
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 Permainan Kelompok Untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini 6 - 8 Tahun**".

Atas perhatian dan kerja samanya disampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan
dan Hubungan Masyarakat



Woro Sasmoyo, SH.
NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :

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





PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
SUKU DINAS PENDIDIKAN WILAYAH II
SDN SRENGSENG 01

KECAMATAN KEMBANGAN KOTA ADMINISTRASI JAKARTA BARAT
Alamat : Jl. Srengseng Raya RT. 004/03 Telp. 02158900740 Kode Pos : 11630
srengsengnolsatu@yahoo.co.id NPSN : 20105506

SURAT KETERANGAN

No. 031/073.55/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PURWANINGSIH, M.Pd
NIP/NRK : 197203071993012001/116923
Pangkat/Golongan : Penata TK.I III/d
Janabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Imam Sumantri
NIM : 6815144921
Program Studi : Olahraga Rekreasi
Fakultas : Ilmu Olahraga
Jenjang : S-1

Benar telah mengadakan Penelitian di SDN Srengseng 01 Kembangan Jakarta Barat pada tanggal 16 Agustus – 18 Oktober 2019 dengan judul **“Penerapan Permainan Kelompok Untuk Meningkatkan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini 6 – 8 Tahun”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan bagaimana semestinya.

Jakarta, 21 Oktober 2019
Kepala SDN Srengseng 01


PURWANINGSIH, M.Pd

NIP. 197203071993012001



RIWAYAT HIDUP



IMAM SUMANTRI Lahir di Indramayu, pada tanggal 22 November 1996. Anak pertama dari satu bersaudara pasangan Bapak Drs. Sunarjo, M.Si (Alm) dan Ibu Marmi. Peneliti menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN Losarang tahun 2008, lalu menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Losarang tahun 2011 dan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Kandanghaur tahun 2014. Pada tahun 2014 melanjutkan pendidikan Perguruan Tinggi Negeri, tepatnya di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Fakultas Ilmu Olahraga pada Program Studi Olahraga Rekreasi

