

## LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1

Hasil wawancara dengan pengelola RPTRA Amir Hamzah pada tanggal  
22 Januari 2020 :

No	Butir Pernyataan	Temuan
1	Apakah pengunjung RPTRA, mengetahui apa itu gerak dasar?	Ada beberapa yang mengetahui gerak dasar kaya berlari, melompat dan melempar dan ada juga yang kurang begitu tau ap itu gerak dasar
2	Apa saja aktifitas yang di lakukan di RPTRA Amir Hamzah?	bermain bola, bermain voli, senam dan tempat berkumpul
3	Apakah sudah pernah di lakukan permainan untuk gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif?	Sudah pernah, namun kebanyakan model yang di buat hanya salah satu gerak dasar
4	Apakah dilakukan pengawasan saat pengunjung mengunjungi RPTRA?	Diberikan pengawasan, karena jika tidak di beri pengawasan takutnya ada kejadian yang tidak di inginkan, misalnya ada barang yang hilang dll
5	Bagaimana antusias masyarakat saat mengunjungi RPTRA Amir Hamzah?	Sangat antusias, di karenakan banyak prasarana-prasana olahraga yang bisa digunakan untuk umum
6	Apakah ada target untuk jumlah pengunjung yang dating ke RPTRA? Jika ada berapa targetnya?	Pastinya ada untuk pelaporan kepihak kelurahan untuk jumlah partisipasinya. Kurang lebih 1000 pengunjung untuk tiap tahunnya
7	Apakah pengelola setuju jika diberikan model gerak dasar berbasis permainan di RPTRA Amir Hamzah? Apa alasannya?	Sangat setuju, karena melihat antusias anak-anak yang sangat menikmati model permainan gerak dasar.

## LAMPIRAN 2

### Model Permainan Gerak Dasar

#### Gerak Lokomotor

##### 1. Kang Jump

Permainan ini merupakan permainan untuk belajar meloncat menyerupai dengan gaya kanguru dengan menggunakan media ulahub.

##### Tujuan Permainan

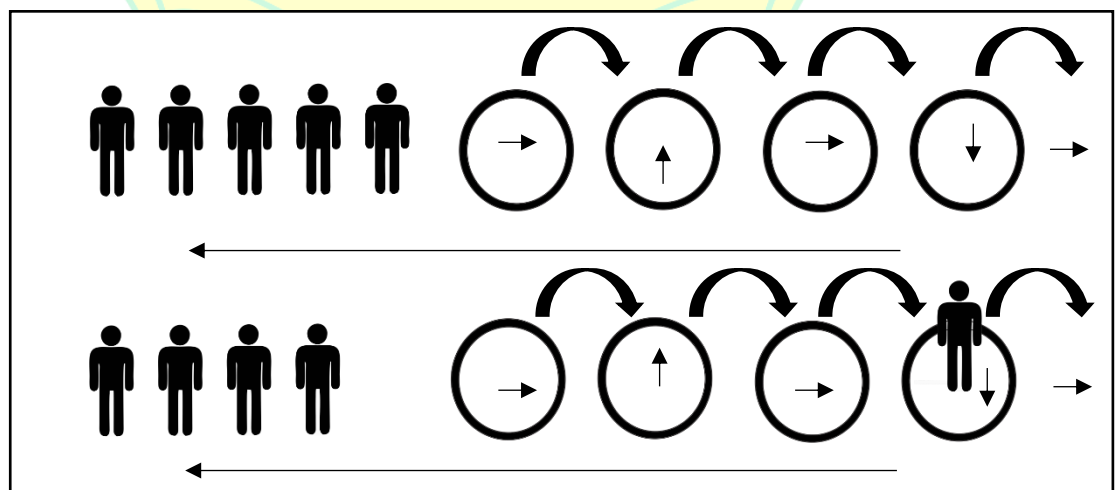
Permainan ini mengajarkan peserta untuk gerak dasar lokomotor meloncat dengan media ulahub

##### Alat & Bahan

- Ulahub
- Pluit

##### Cara Bermain

- Peserta di bagi menjadi dua peserta a dan b
- Yang berjumlah kurang lebih 5 orang
- Dengarkan intruksi dari fasilitator
- Jika fasilitator meniupkan pluit fasilitator meniup pluit, maka pertanda permainan sudah di mulai
- Pemain pertama meloncat kedepan dalam ulahub
- Setelah itu meloncat kedepan dengan menghadap ke kiri
- Setelah itu meloncat kedepan kembali
- Kemudian meloncat kembali dengan menghadap kanan
- Team yang sampai duluan adalah pemenangnya
- Dan yang kalah mendapatkan hukuman sesuai dengan kesepakatan awal



### Keterangan Gambar :



= Pemain yang bermain

→ = Tanda untuk melompat kedepan



= Ulahub

↑ = Tanda untuk melompat kekiri



= Tanda untuk kembali keblakang

↓ = Tanda untuk melompat kekanan



= Tanda untuk melompat kekanan

## 2. Jump Choice

Permainan ini adalah permainan yang terinspirasi dari timzone yang menyerupai dance akan tetapi di modifikasi menjadi sebuah permainan melompat. Permainan ini menggunakan puzzle yang berwarna contohnya puzzle merah, kuning, hijau, biru, orange atau sesuai puzzle yang ada. Permainan ini mempunyai tahapan dengan berbagai level, yang pertama level 1 yaitu melompat 1 warna, level 2 yaitu 2 warna, level 3 yaitu 3 warna dan level 4 yaitu 4 warna. melompat ke warna sesuai dengan arahan fasilitator akan tetapi peserta a dan b peserta di bedakan warna puzzle samping kanan dan kirinya agar tidak menirukan lawan yang ada dihadapannya.

### Tujuan Permainan

Permainan ini mengajarkan peserta untuk belajar melompat untuk melatih gerak dasar lokomotor

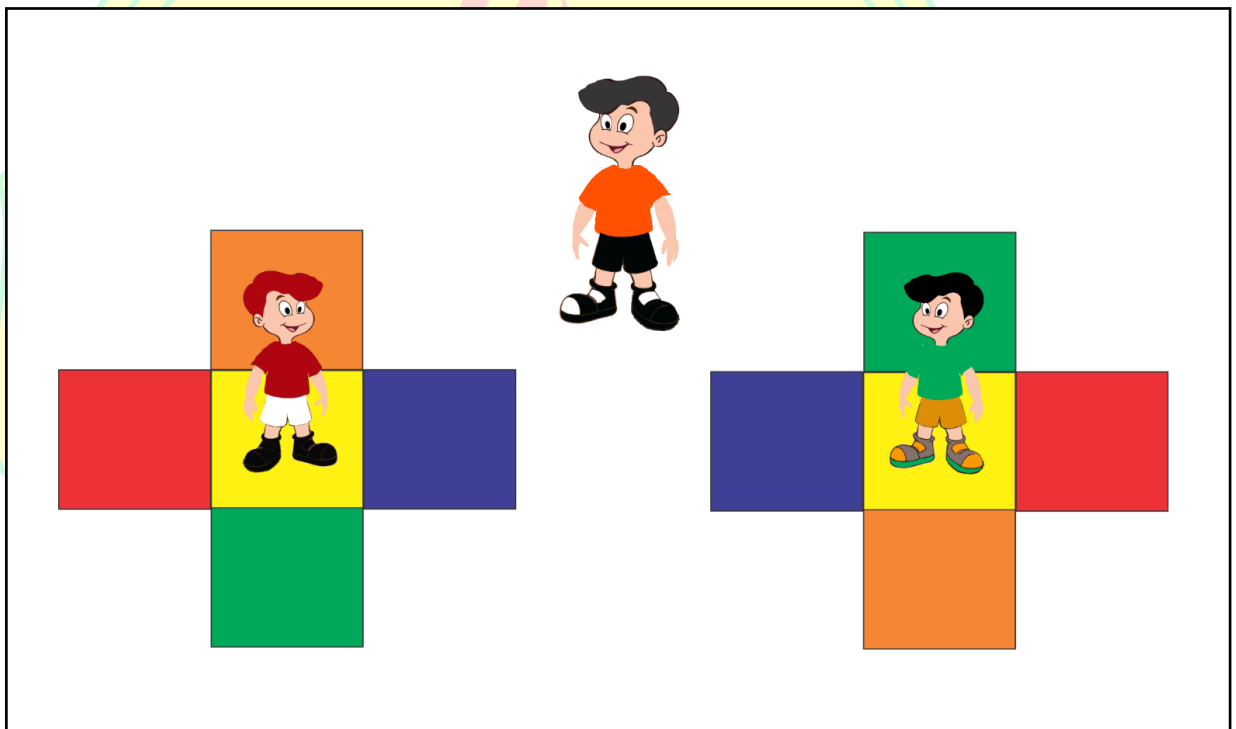
### Alat & Bahan

- Puzzle Warna

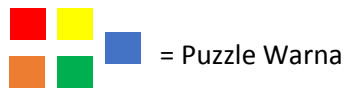
### Cara Bermain

- Peserta di bagi menjadi dua peserta a dan b

- Peserta a dan b bersalaman terlebih dahulu agar bermain dengan sportif
- Jika sudah selesai berjabat tangan permainan akan segera di mulai
- Dengarkan intruksi dari fasilitator
- Jika fasilitator menyebut warna merah peserta melompat merah, jika fasilitator menyebut warna kuning melompat warna kuning
- Tantangannya puzzle kanan kiri di balik dengan warna lawan agar pemain tidak menyontek puzzle lawan yang ada di depannya
- Jika peserta tersebut menguasainya naik level selanjutnya menyebutkan 2 warna, 3 warna dan 4 warna.
- Jika salah satu dari peserta ada yang melakukan kesalahan melompat kewarna yang salah, maka peserta tersebut mendapatkan hukuman sesuai dengan kesepakatan Bersama.



Keterangan Gambar:



= Fasilitator



= Pemain 1



= Pemain 2

### 3. Crazy Move

Permainan ini menggunakan media kain dengan bermain secara kelompok yang cara memindahkan kainnya, dengan memindahkan dari satu titik ke titik lainnya

Tujuan Permainan

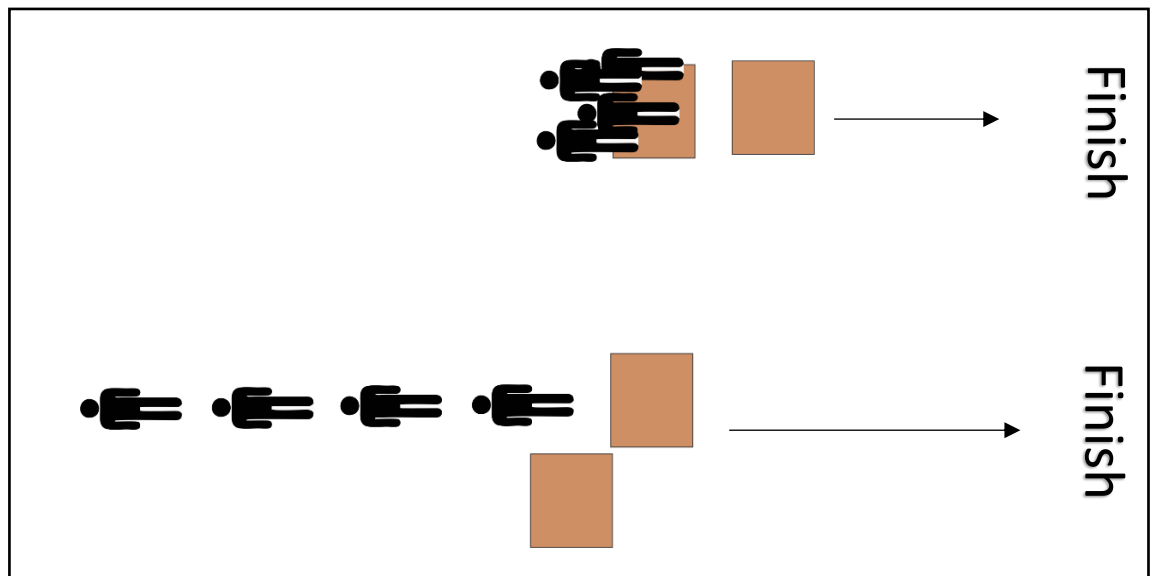
Melatih gerak dasar lokomotor melompat dengan media kain

Alat & Bahan

- Kain
- Pluit
- Marker

Cara Bermain

- Pembagian team, masing-masing team terdiri dari 4 pemain
- Masing-masing team memegang 2 kain
- Jika sudah sudah di bagikan kainnya dan pemain sudah lengkap permainan akan segera di mulai
- Dengarkan intruksi dari fasilitator, jika fasilitator membunyikan pluit maka permainan tersebut di mulai
- Masing-masing team berusaha untuk memindahkan kain yang pertama dan semua pemain masuk dalam kain tersebut tanpa boleh keluar dari kain
- Setelah itu memindahkan kain kedua kedepan dengan melakukan hal yang sama, semua pemain masuk kedalam kain
- Team yang sampai duluan sampai garis finis adalah pemenangnya



Keterangan Gambar :



= Pemain yang bermain



= Pemain berdiri diatas kain

= Garis Finis

Finis

= Tanda untuk begeser ke garis finis



= Kain

4. Membangun Monas merupakan permainan menyusun menara ring donat dengan cepat melewati rintangan yang ada sampai membentuk menara donat yang tinggi.

Tujuan Permainan:

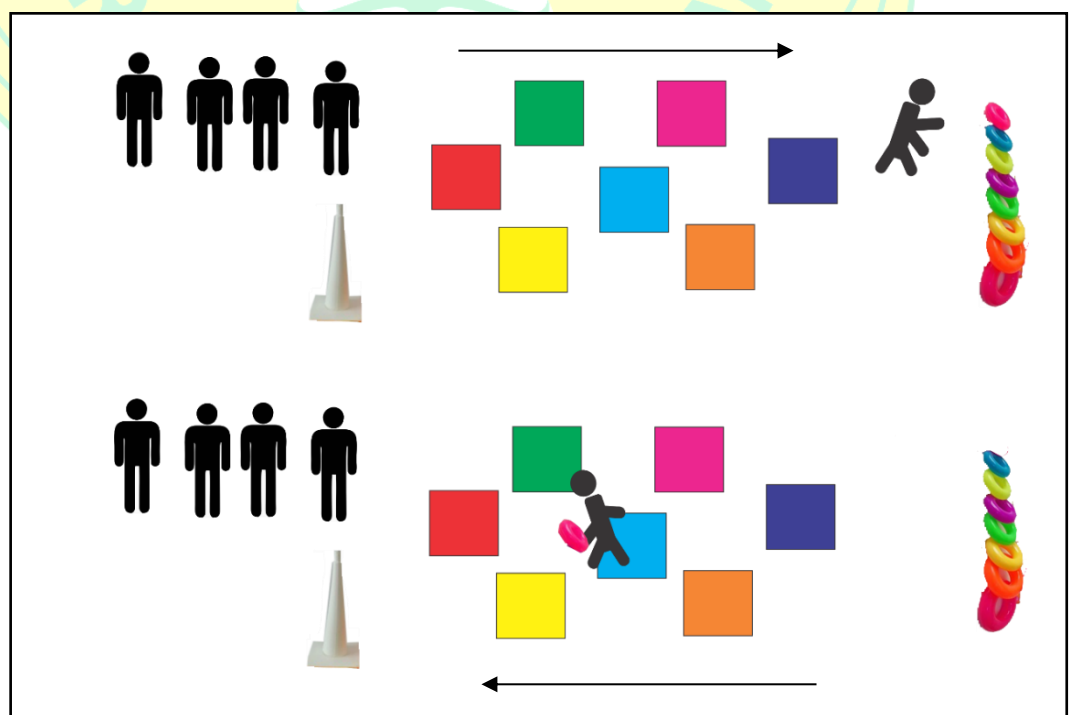
Permainan ini mengajarkan peserta untuk gerak dasar lokomotor melompat dengan media ring donat

Alat & Bahan

- Puzzle Warna
- Ring Donat
- Pluit

#### Cara Bermain:

- Peserta berdiri di belakang lintasan yang sudah disediakan oleh fasilitator
- Peserta bersiap untuk mendengarkan aba-aba hitungan mundur 3,2,1 Go
- Ketika Fasilitator menghitung hitungan mundur 3,2,1 kemudian meniup pluit, bertanda permainan tersebut dimulai.
- Peserta melompati puzzle warna yang diletakan secara acak sampai puzzle warna yang berada paling depan
- Kemudian pemain tersebut mengambil 1 kepingan ring donat dari melompati kembali puzzle warna sampai puzzle warna yang di awal
- Jika pemain sudah mendapatkan 1 ring donat, maka pemain tersebut memulai menyusun ke Menara yang sudah di sediakan oleh fasilitator
- Jika pemain tidak melompat diantara puzzle yang berceceran maka pemain tersebut mendapatkan hukuman untuk mengulang permainan dari start awal.
- Tim yang berhasil menyusun menara tercepat dengan rapih adalah pemenangnya.
- Peserta yang berhasil menyusun ring donat duluan adalah pemenangnya.



## Keterangan Gambar :



## 5. Blowing Object

Blowing Object adalah permainan meniup benda yang berada di atas puzzle melewati puzzle satu dengan yang lainnya sampai mencapai finis.

## Tujuan Permainan

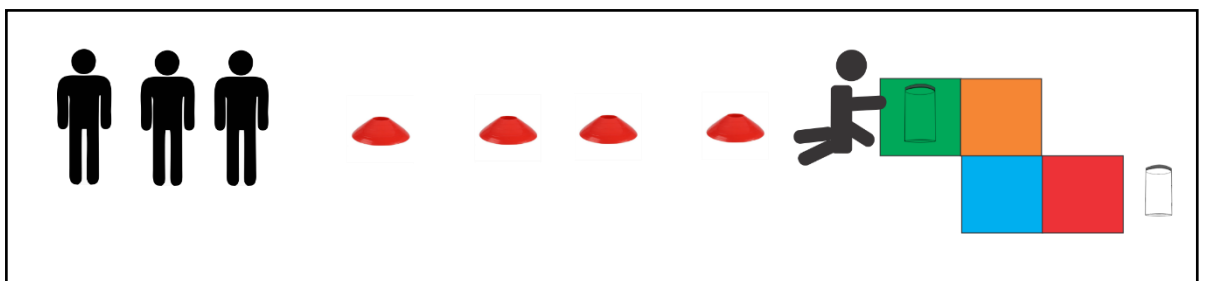
Permainan ini mengajarkan peserta untuk gerak dasar lokomotor berlari.

## Alat &amp; Bahan

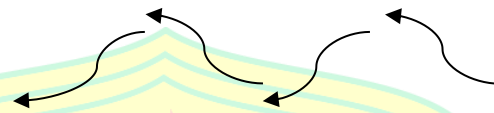
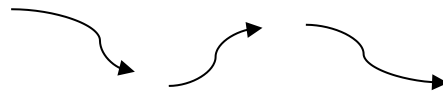
- Matras Puzzle
- Marker
- Pluit
- Gelas Plastik

## Cara Bermain

- Peserta berdiri di belakang garis
- Peserta bersiap untuk mendengarkan aba-aba dari fasilitator
- Ketika fasilitator memberi aba-aba itungan mundur 3,2,1 GO
- Peserta memulai permainan melewati marker dengan zig zag dan melompat
- Team yang berhasil meniup gelas plastik sampai matras puzzle terakhir adalah pemenangnya.







Keterangan Gambar :



= Pemain selanjutnya



= Pemain berlari zig zag



= Pemain duduk meniup gelas plastik



= Gelas Plastik



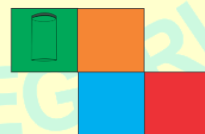
= Tanda untuk berlari zig zag ke depan



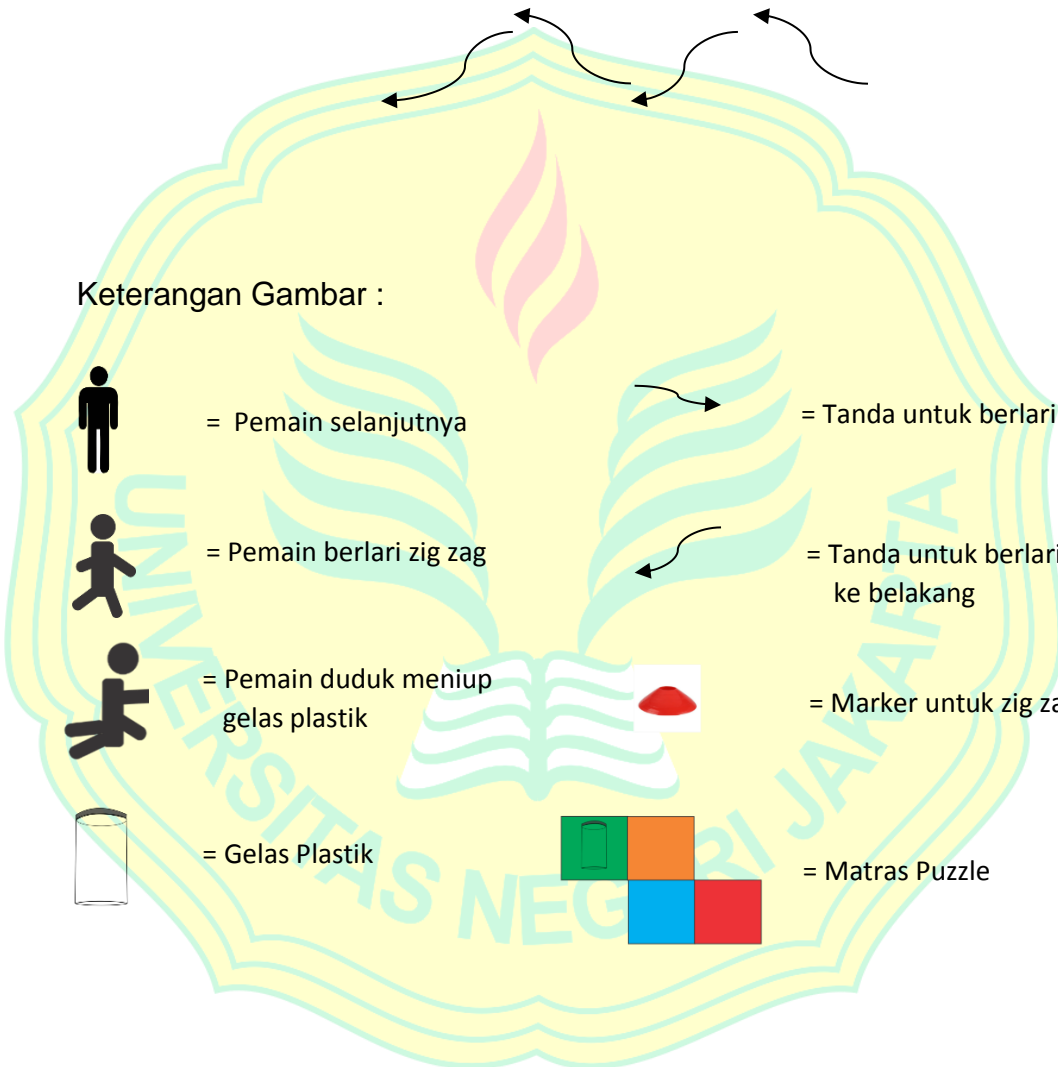
= Tanda untuk berlari zig zag ke belakang



= Marker untuk zig zag



= Matras Puzzle



## Gerak Non Lokomotor

### 6. Stick Play

Permainan ini merupakan permainan yang menggunakan media dari kayu. Permainan ini dimainkan secara kelompok dengan memindahkan kayu yang berawal dari orang pertama sampai orang yang paling terakhir.

#### Tujuan Permainan

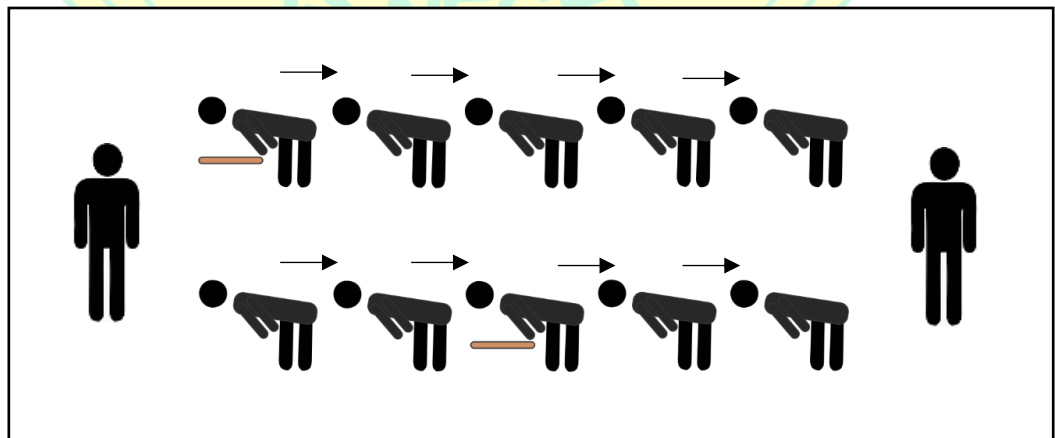
Permainan ini mengajarkan peserta untuk gerak dasar non lokomotor membungkuk

#### Alat & Bahan

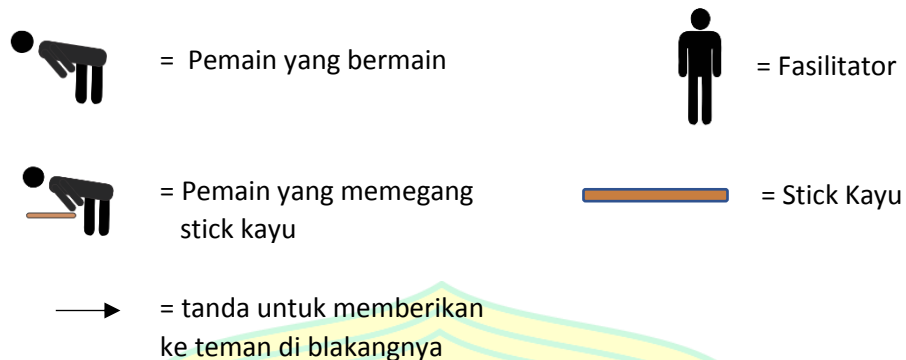
- Kayu
- Pluit

#### Cara Bermain

- Pemain di bagi menjadi beberapa kelompok
- 1 team terdiri 4 pemain bahkan lebih, menyesuaikan dengan kondisi yang ada
- Kemudian setelah di bagi kelompok pemain baris ke belakang dan masing-masing kelompok memegang kayu ukuran kecil 1 buah
- Setelah masing-masing kelompok memegang 1 buah kayu kecil, permainan akan segera dimulai
- Jika pluit dibunyikan oleh fasilitator maka pertanda permainan tersebut di mulai
- Permainannya di lakukan estafet dengan mengoper kepada teman yang ada di belakangnya melewati sela-sela kaki (berjongkok)
- Jika kayu tersebut sudah sampai ke pemain blakang team tersebut adalah pemenangnya



### Keterangan Gambar :



### 7. Awas Door

Permainan ini merupakan permainan yang menggunakan media bola, dengan membuat sebuah lingkaran terlebih dahulu dan ada dua orang yang berada di tengah untuk mendapatkan sebuah tantangan dengan menggunakan bola 1 dan pemain tersebut berusaha untuk menghindari bola dari lemparan pemain lainnya. Pemain yang melempar harus mengucapkan kata “DOOR” pada saat melempar.

#### Tujuan Permainan

Permainan ini mengajarkan gerak dasar non lokomotor menghindar

#### Alat & Bahan

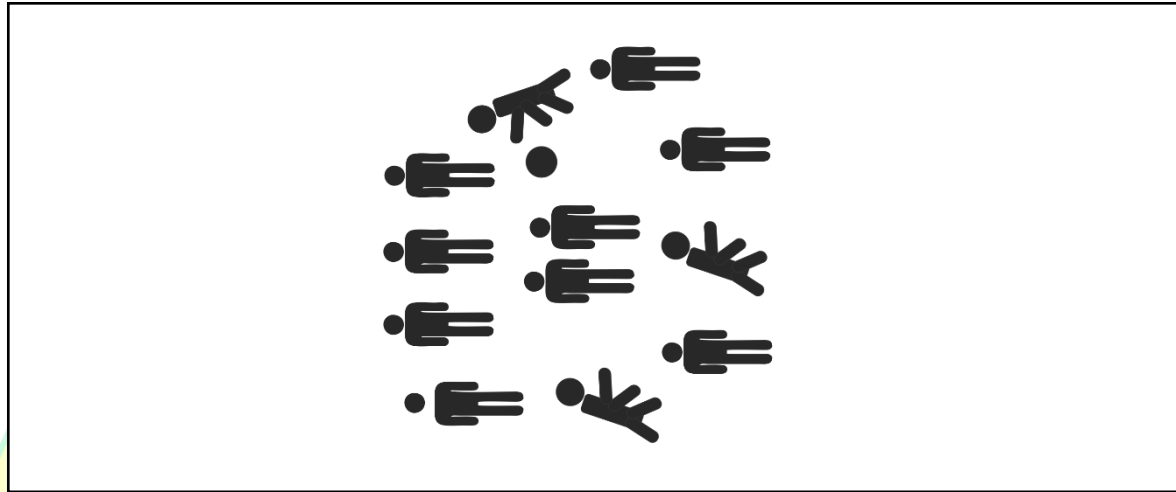
- Bola Karet

#### Cara Bermain

- Pemain melakukan hompimpa terlebih dahulu sampai mendapatkan 2 orang. Kemudian 2 orang tersebut akan mendapatkan tantangan untuk menghindari bola.
- Setelah mendapatkan 2 orang, orang tersebut akan berada di posisi tengah tengah pemain lainnya, maka pemain lainnya membuat sebuah lingkaran besar
- Pemain yang lainnya bisa mengatur strategi memberikan umpan ke teman yang berada di depan atau di samping kanan, kirinya atau bisa langsung melempar sampai bola sambil mengucapkan kata “door” sampai mengenai bagian tubuhnya
- Dan pemain yang mendapatkankan tantangan harus berusaha untuk menghindari lemparan bola yang mencoba untuk mengenai dirinya sampai dengan 10 kali lemparan
- Jika pemain yang berada dalam lingkaran tidak mengucapkan kata “door” dan melempar tidak mengenai pemain yang berada di tengah,

maka pemain tersebut akan menjaga di tengah yang bakal mendapatkan tantangan.

- Permainan ini menggunakan durasi waktu 5 menit



Keterangan Gambar :



= Pemain yang bermain



= Pemain yang mendapatkan tantangan tengah-tengah untuk menghindar



= Pemain yang bermain



= Pemain yang memegang bola



= Bola Karet

### Gerak Manipulatif

#### 8. Glide Ball

Glide Ball merupakan permainan menggunakan media bola bowling plastik yang di modifikasi menjadi permainan yang bergerak melewati marker dengan zig zag dan lincah dengan menggunakan permainan bowling plastik.

Tujuan Permainan

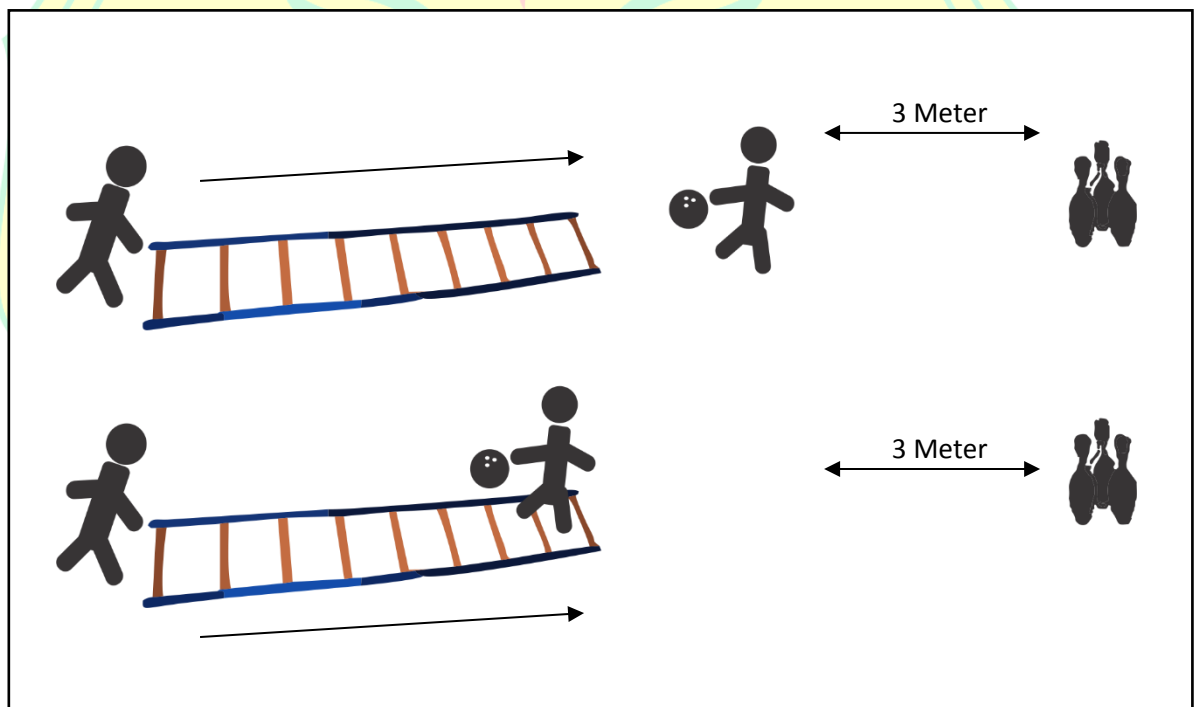
Permainan ini mengajarkan gerak dasar manipulative melempar

### Alat & Bahan

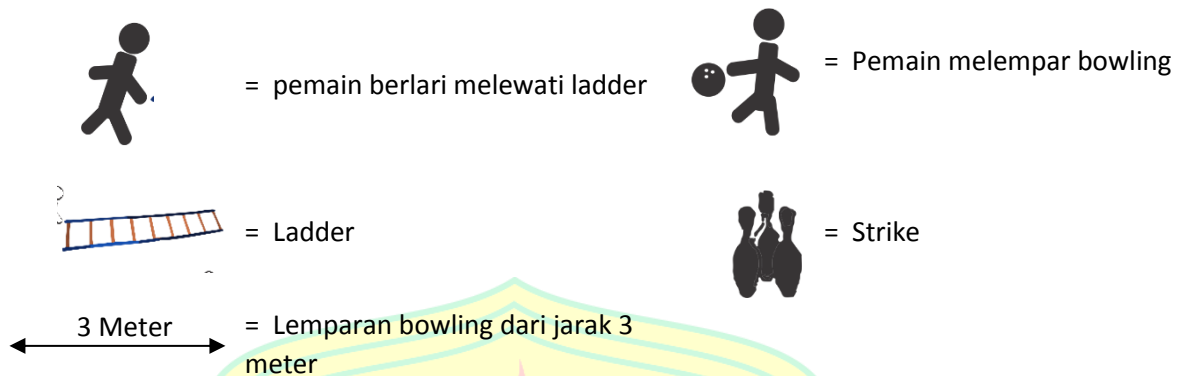
- Bola Bowling
- Target Bowling
- Marker
- Pluit

### Cara Bermain

- Peserta berdiri di belakang garis
- Peserta bersiap untuk mendengarkan aba-aba dari fasilitator
- Ketika fasilitator memberi aba-aba itungan mundur 3,2,1 GO
- Peserta memulai permainan berlari melewati marker dengan zig zag sesuai arahan dari fasilitator
- Setelah melewati marker pemain tersebut melempar mengenai target bowling
- Tim yang berhasil mengenai target bowling yang paling banyak adalah pemenangnya.



Keterangan Gambar:



### 9. Bola Terbang

Merupakan permainan yang menggunakan media bola kecil berwarna warni dengan cara melemparkan bola secara estafet

Tujuan Permainan

Permainan ini mengajarkan peserta untuk gerak dasar manipulatif melempar

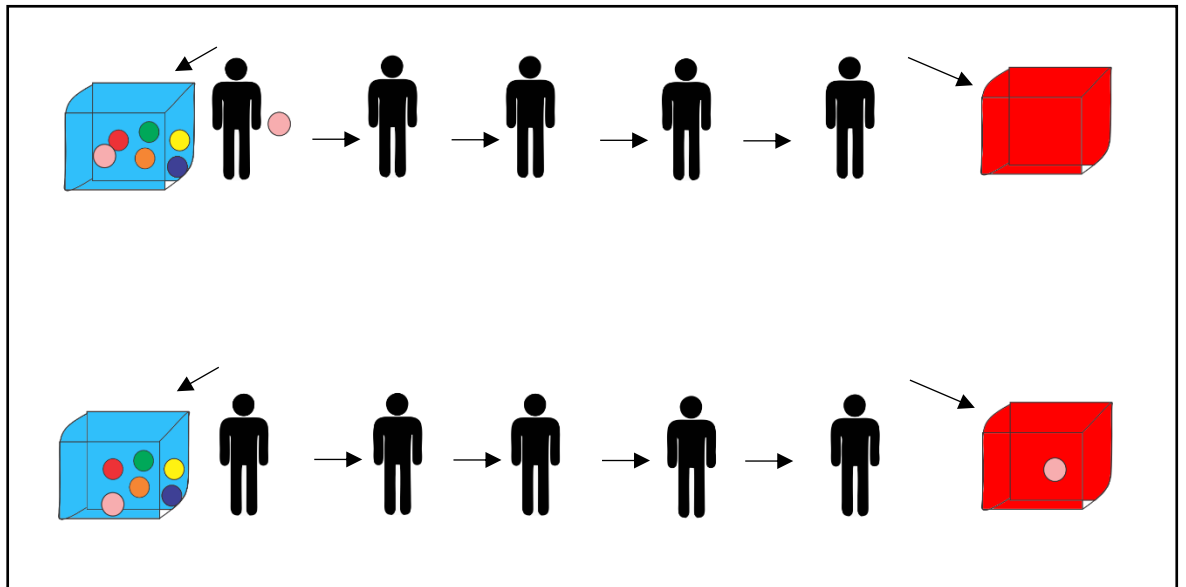
Alat & Bahan

- Matras puzzle
- Bola warna warni
- Pluit

Cara Bermain

- Peserta berdiri di posisi yang sudah di atur jaraknya oleh fasilitator
- Kemudian melakukan persiapan untuk mendengarkan aba-aba dari fasilitator
- Ketika fasilitator memberi aba-aba itungan mundur 3,2,1 GO
- Maka permainan tersebut menandakan sudah di mulai
- Pemain paling belakang bertugas untuk mengambil bola dari box puzzle dan melempar kepada teman yang berada di depannya sampai orang paling depan
- Setelah bola sudah sampai orang paling depan, maka orang paling depan memasukan bola kedalam box puzzle dengan cara melempar dari jarak 1,5 meter
- Jika bola masuk kedalam box puzzle maka team yang berhasil memasukan bolanya mendapatkan 1 poin untuk satu bola
- Jika bola tersebut tidak masuk kedalam box puzzle maka bola tersebut tidak mendapatkan point dari fasilitator
- Waktu permainan ini berdurasi 3 menit

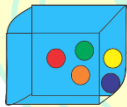
- Tim yang berhasil memasukan bola paling banyak ke dalam box puzzle adalah pemenangnya.



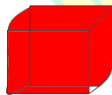
terangan Gambar :



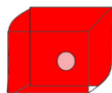
= Pemain yang bermain



= Box Puzzle berisi bola kecil



= Box Puzzle untuk memasukan bola



= Box Puzzle yang berisi bola



= Tanda untuk mengambil bola



= Tanda untuk melempar bola ke teman yang berada di sampingnya



= Tanda untuk memasukan bola ke box puzzle



= Pemain yang memegang bola

#### 10. SOS Marker

Permainan SOS marker merupakan permainan yang sering kita mainkan dulu di tahun 2000an yang menggunakan kertas di corat caret memakai

kotak kolom sampai terbentuk sejajar huruf sos. Akan tetapi permainan ini di modifikasi menjadi permainan seru dimana orang memainkannya secara beregu.

#### Tujuan Permainan

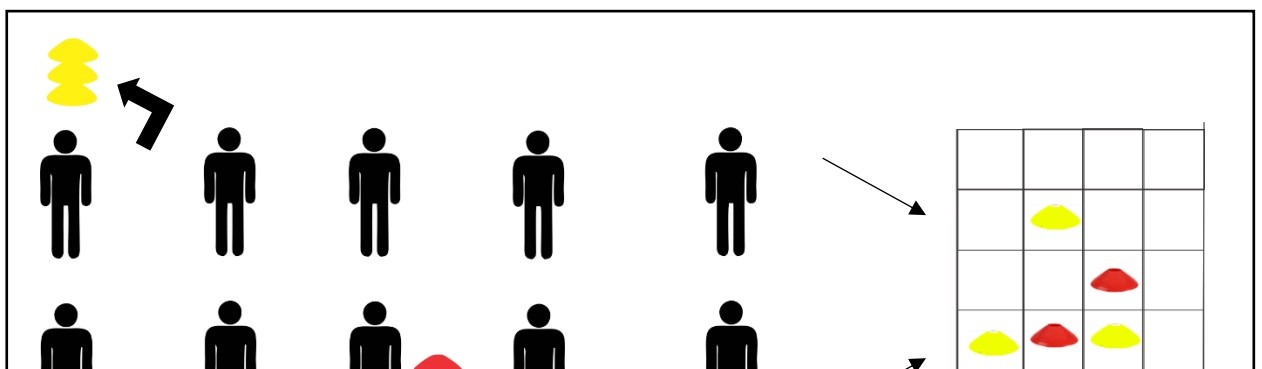
Permainan ini mengajarkan peserta untuk gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap

#### Alat & Bahan

- Marker merah dan kuning
- Pluit

#### Cara Bermain

- Peserta berdiri di posisi yang sudah di atur jaraknya oleh fasilitator
- Ketika fasilitator memberi aba-aba itungan mundur 3,2,1 GO bertanda permainan tersebut sudah di mulai
- Pemain paling belakang bertugas untuk mengambil 1 marker yang berada di bawah dan melempar kepada teman yang berada di depannya sampai orang paling depan
- Setelah marker sudah sampai orang paling depan, maka orang paling depan berlari menuju garis kotak-kotak dan meletakan marker ke salah satu garis kotak dengan strategi team masing-masing
- Setelah berhasil membentuk warna marker yang sama dengan sejajar miring, lurus maupun kesamping dengan syarat 1 warna maka team tersebut adalah pemenangnya
- Tim yang kalah maka mendapatkan hukuman sesuai dengan kesepakatan Bersama.
- Dan jika pemain tersebut mengambil lebih dari satu marker maka team tersebut harus diulang dari start awal







mengajarkan untuk membentuk jiwa sportif, membangkitkan gairah dan sekaligus untuk berolahraga.

Permainan ini di modifikasi dengan awalan zig zag melewati cone dengan tantangan sambil membawa batu di kaki

#### Tujuan Permainan

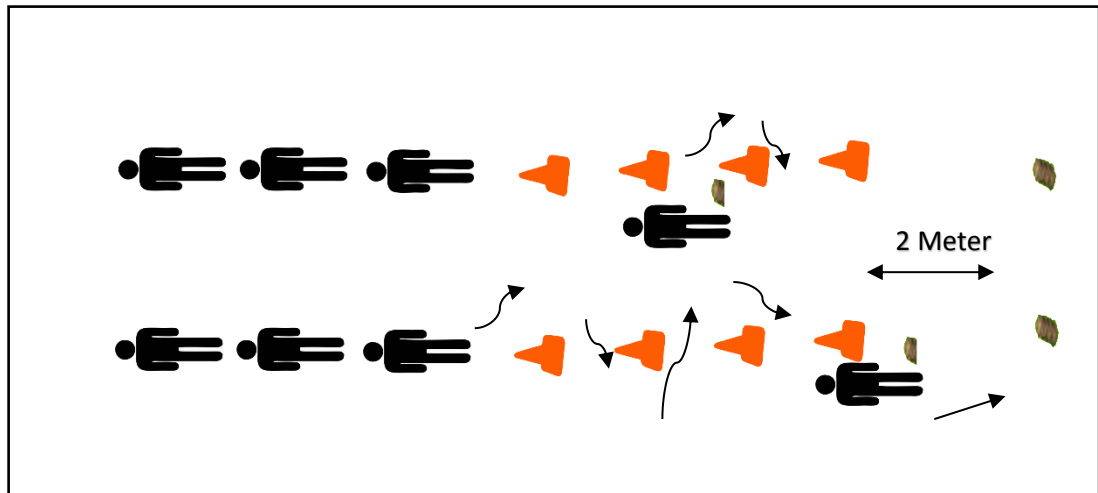
Permainan ini mengajarkan peserta untuk gerak dasar manipulative menendang

#### Alat & Bahan





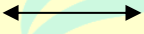

- Batu Pipih
- Batu sedang
- Kapur / Bata Merah
- Cone

#### Cara Bermain

- Peserta berdiri di belakang marker
- Setelah itu fasilitator memberikan aba-aba bersedia (persiapan), siap (sudah meletakkan batu di atas kaki), ya (permainan ini langsung di mulai)
- Peserta memulai permainan melewati cone dengan zig zag dengan tantangan membawa batu di kaki
- Jika di tengah jalan batu tersebut jatuh maka di ulang kembali dari start awal
- Jika salah satu pemain dari team yang berhasil menjatuhkan target batu dengan jarak 2 meter maka team team tersebut adalah pemenangnya



Keterangan Gambar :

-  = Pemain yang bermain
-  = Cone
-  = Pemain yang melakukan lemparan kaki
-  = Tanda untuk berlari zig zag ke depan
-  = Jarak 2 Meter untuk menembak ke target sasaran
-  = Targer sasaran serodot gaplok (Batu)

**LAMPIRAN 3****DOKUMENTASI PENELITIAN**

Dokumentasi Pemanasan

Sumber : Peneliti



Dokumentasi Permainan Kang Jump

Sumber : Peneliti



Dokumentasi Permainan Jump Choice

Sumber : Peneliti



Dokumentasi Permainan Crazy Move

Sumber : Peneliti



Dokumentasi Permainan Membangun Monas

Sumber : Peneliti



Dokumentasi Permainan Blowing Object

Sumber : Peneliti



Dokumentasi Permainan Stick Play

Sumber : Peneliti



Dokumentasi Awass Door

Sumber : Peneliti



Dokumentasi Glide Ball

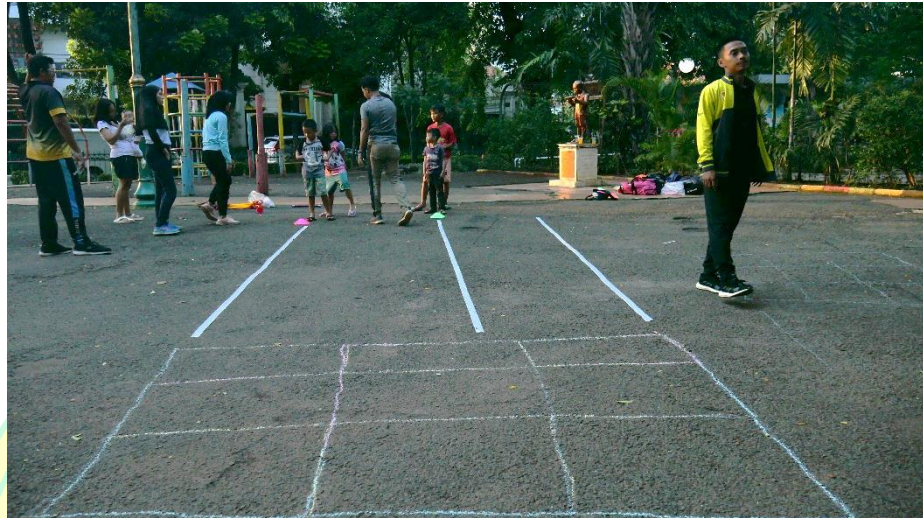
Sumber : Peneliti



Dokumentasi Bola Terbang

Sumber : Peneliti





Dokumentasi SOS Marker

Sumber : Peneliti



Dokumentasi Serodot Gaplok

Sumber : Peneliti

## LAMPIRAN 4

### KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

#### SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd  
Pekerjaan : Dosen Fakultas Ilmu Olahraga  
Keahlian : Ahli Gerak Dasar

Dengan ini menerangkan bahwa:


Nama : Fawwaz Abiyyu Bahy  
Strata : S1  
No.Registrasi : 6835154122  
Jurusan : Olahraga Rekreasi  
Angkatan : 2015

Telah kami validasi instrument penelitiannya dengan judul disertasi: "MODEL GERAK DASAR BERBASIS PERMAINAN DI RPTRA AMIR HAMZAH KELURAHAN PEGANGSAAN JAKARTA PUSAT". Dan instrument penelitian tersebut layak untuk diuji cobakan dan dijadikan instrument penelitian.

Demikianlan surat keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 6 Januari 2020

Yang memvalidator

  
Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd  
197701282005012002

**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Slamet Sukriadi, S.Pd., M.Pd  
Pekerjaan : Dosen Fakultas Ilmu Olahraga  
Keahlian : Ahli Permainan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Fawwaz Abiyyu Bahy  
Strata : S1  
No.Registrasi : 6835154122  
Jurusan : Olahraga Rekreasi  
Angkatan : 2015

Telah kami validasi instrument penelitiannya dengan judul disertasi: "MODEL GERAK DASAR BERBASIS PERMAINAN DI RPTRA AMIR HAMZAH KELURAHAN PEGANGSAAN JAKARTA PUSAT". Dan instrument penelitian tersebut layak untuk diuji cobakan dan dijadikan instrument penelitian.

Demikianlan surat keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 16 Januari 2020

Yang memvalidator



Slamet Sukriadi, S.Pd., M.Pd  
198210282015041002

**LAMPIRAN 5**  
**SURAT PERMOHONAN PENELITIAN**



*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 Lt. 1, Jakarta 13220

Telp: (021) 4759081, (021) 4893668, email: bakhum.akademik@unj.ac.id



Nomor : 16964/UN39.12/KM/2019

31 Desember 2019

Lamp. : -

Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi

Kepada Yth.  
Lurah Kelurahan Pegangsaan

Kantor Kelurahan Pegangsaan, Jl. Taman Amir Hamzah No.1,  
RT.2/RW.4, Pegangsaan, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10320

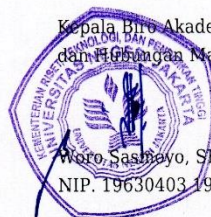
Sehubungan dengan keperluan penulisan Skripsi mahasiswa, dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Fawwaz Abiyyu Bahy  
Nomor Registrasi : 6835154122  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan  
Fakultas : Ilmu Olahraga  
Jenjang : S1  
No. Telp/Hp : 085882760671

Untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul "**Model Gerak Dasar Berbasis Permainan Di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Amir Hamzah Kelurahan Pegangsaan Jakarta Pusat**".

Atas perhatian dan kerja samanya disampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan  
dan Hubungan Masyarakat



Woro Sasmayo, SH.

NIP. 19630403198510 2 001

Tembusan :

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



## LAMPIRAN 6

### SURAT BALASAN PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBU KOTA JAKARTA  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
UNIT PELAKSANA PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
KOTA ADMINISTRASI JAKARTA PUSAT  
Jl. Tanah Abang I No. 1, RT.011/08 021 3855054



#### REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 23/AF.1/2/-1.862.9/e/2020

- Dasar :
1. Undang-undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
  3. Peraturan Daerah Provinsi DKI Jakarta Nomor 12 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
  4. Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 281 tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
  5. Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 47 tahun 2011 tentang Pedoman Pelayanan Izin Penelitian;
  6. Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 47 Tahun 2017 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
  7. Keputusan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 549 Tahun 2016 tentang Tim Pemantauan Orang Asing, Organisasi Masyarakat Asing dan Tenaga Kerja Asing.
- Menimbang :
- a. bahwa sesuai Surat Keterangan (Pimpinan Sekolah/Perguruan Tinggi/Lembaga/Instansi yang bertanggung jawab) Nomor 16964/UN39.12/KM/2019 tanggal 31 Desember 2019
  - b. bahwa untuk tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian serta pengembangan perlu diterbitkan Surat Rekomendasi Penelitian, Jenis Penelitian: Riset
  - c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan b, serta hasil verifikasi dan validasi UP PTSP Kota/Kabupaten Administrasi KOTA ADMINISTRASI JAKARTA PUSAT berkas persyaratan administrasi Surat Rekomendasi Penelitian telah memenuhi syarat.

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama : FAWWAZ ABIYU BAHY
2. No KTP : 3212181107970008
3. Alamat : JL.CEMPAKA IV, RT 5/ RW 9, CAKUNG TIMUR, CAKUNG, KOTA JAKARTA TIMUR, DKI JAKARTA, 13910
4. Pekerjaan : PELAJAR

Untuk melaksanakan penelitian, dengan rincian sebagai berikut:

- a. Judul Penelitian : MODEL GERAK DASAR BERBASIS PERMAINAN DI RUANG PUBLIK TERPADU RAMAH ANAK (RPTRA) AMIR HAMZAH KELURAHAN PEGANGSAAN JAKARTA PUSAT
- b. Tempat/Lokasi : RUANG PUBLIK TERPADU RAMAH ANAK (RPTRA) AMIR HAMZAH
- c. Bidang Penelitian :
- d. Waktu : TANGGAL MULAI: 20 Januari 2020, TANGGAL AKHIR: 22 Januari 2020
- e. Nama Lembaga : UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
- f. Nama Anggota :

Dengan ketentuan yang harus ditaati sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat/Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
2. Mematuhi ketentuan peraturan yang berlaku di daerah/wilayah setempat;
3. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang materinya bertentangan dengan topik/judul penelitian dimaksud;
4. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala UP PTSP Kota/Kabupaten Administrasi KOTA ADMINISTRASI JAKARTA PUSAT
5. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
6. Surat rekomendasi yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.



Jakarta, 21 Januari 2020

Kepala Unit Pelaksana  
Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
KOTA ADMINISTRASI JAKARTA PUSAT

M. SUBHAN R  
NIP. 197311291993031002

Tembusan:  
Kepala Suku Badan Bangsa dan Politik KOTA ADMINISTRASI JAKARTA PUSAT

\*Perizinan ini TIDAK DIKENAKAN BIAYA (GRATIS)