

LAMPIRAN 1

Dokumentasi Ujicoba awal



LAMPIRAN 2 Ujicoba Pemakaian





LAMPIRAN 3 MODEL FINAL

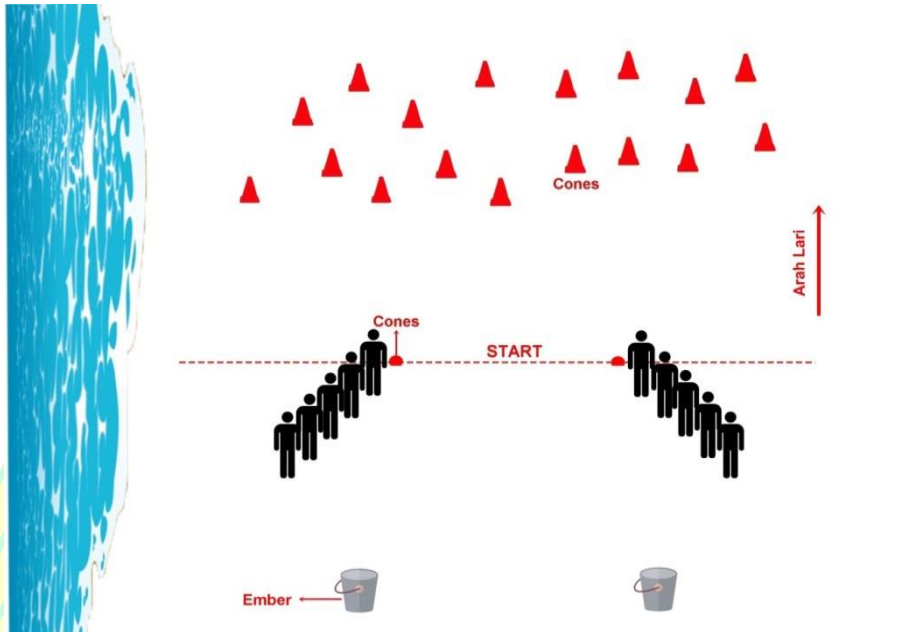
1. Judul Permainan : Harta karun Atlantis
Sifat Permainan : Kelompok.
Jumlah pemain : 5-10 orang setiap kelompok.
Alat yang digunakan : cone, peluit, ember.
Tempat : Pantai.
Ukuran : disesuaikan.
Waktu : 10 menit.

Tujuan permainan

- Melatih kerjasama.
- Melatih percaya diri.
- Melatih kekompakan.
- Melatih konsentrasi.

Cara bermain

- Peserta dibagi beberapa kelompok antara 5-10 orang perkelompok.
- Kemudian peserta berbaris satu banjar sesuai dengan kelompok. mereka masing masing.
- Aba-aba dari fasilitator melalui bunyi peluit.
- Peserta harus dapat mengumpulkan cone yang sudah diletakkan acak dilapangan dengan cara bergantian mengambilnya dan satu peserta hanya dapat mengambil satu cone.
- Sebelum mulai peserta harus dalam posisi siap dan ketika mendengar bunyi peluit peserta paling depan langsung lari mengambil cone dan menaruh didalam ember yang telah disediakan, kemudian kembali ketempat semula bergantian dengan temen satu kelompoknya.
- Pememenangnya adalah kelompok yang mendapatkan harta karun paling banyak.



Gambar Desain permainan harta karun atlantis

Sumber : Dokumentasi peneliti

2. Judul Permainan : Gotong royong.

Sifat Permainan : Kelompok.

Jumlah pemain : 4-10 orang setiap kelompok.

Alat yang digunakan : Gelas, Tali rafia, Jam tangan, peluit.

Tempat : Pantai.

Ukuran : Disesuaikan.

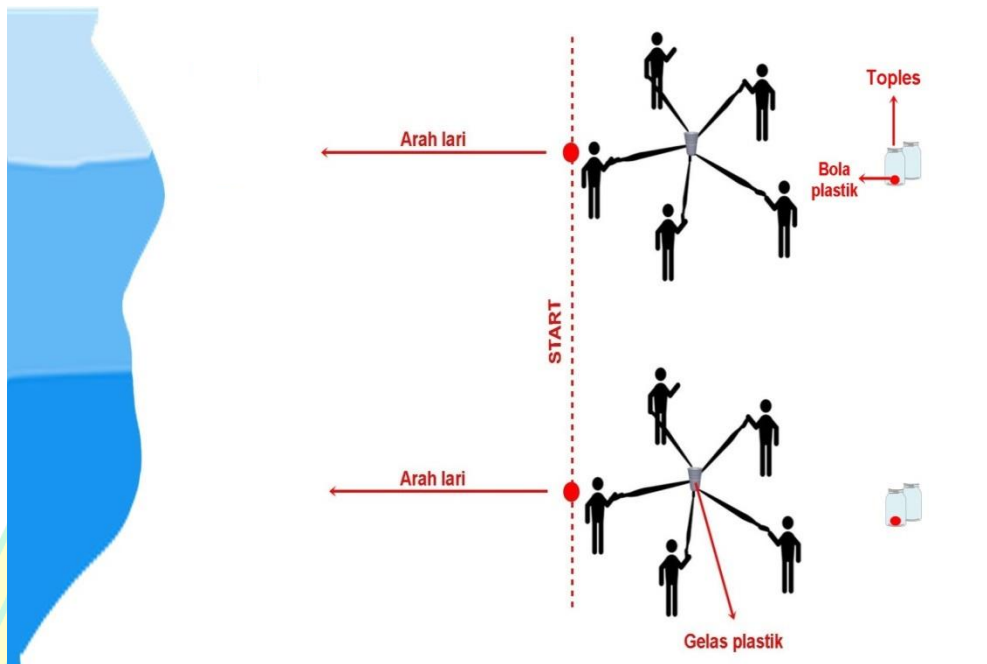
Waktu : 10 menit.

Tujuan permainan

- Melatih percaya diri.
- Melatih kekompakan.
- Melatih kerjasama.
- Melatih konsentrasi.

Cara bermain

- Peserta dibagi dua kelompok dengan masing-masing memegang tali rafia.
- Ketika peluit dibunyikan peserta harus mengkaitkan tali rafia kedalam gelas.
- Kemudian setelah gelas terkait, wisatawan berjalan untuk mengambil air laut yang ada.
- Setelah gelas terisi air, wisatawan berjalan menuju toples yang disediakan untuk diisi air.
- Didalam toples tersebut terdapat bola kecil.
- Setelah toples terisi, dan bola keluar ke permukaan, bola tersebut ditiup untuk dipindahkan.
- Pemenangnya adalah kelompok yang paling cepat memindahkan bola.



Gambar desain permainan gotong royong

Sumber : Dokumentasi peneliti

3. Judul Permainan : Air Jernih.

Sifat Permainan : Kelompok.

Jumlah pemain : 2-10 orang setiap kelompok.

Alat yang digunakan : Cones, Marker, Kain, peluit

Tempat : Pantai.

Ukuran : Disesuaikan.

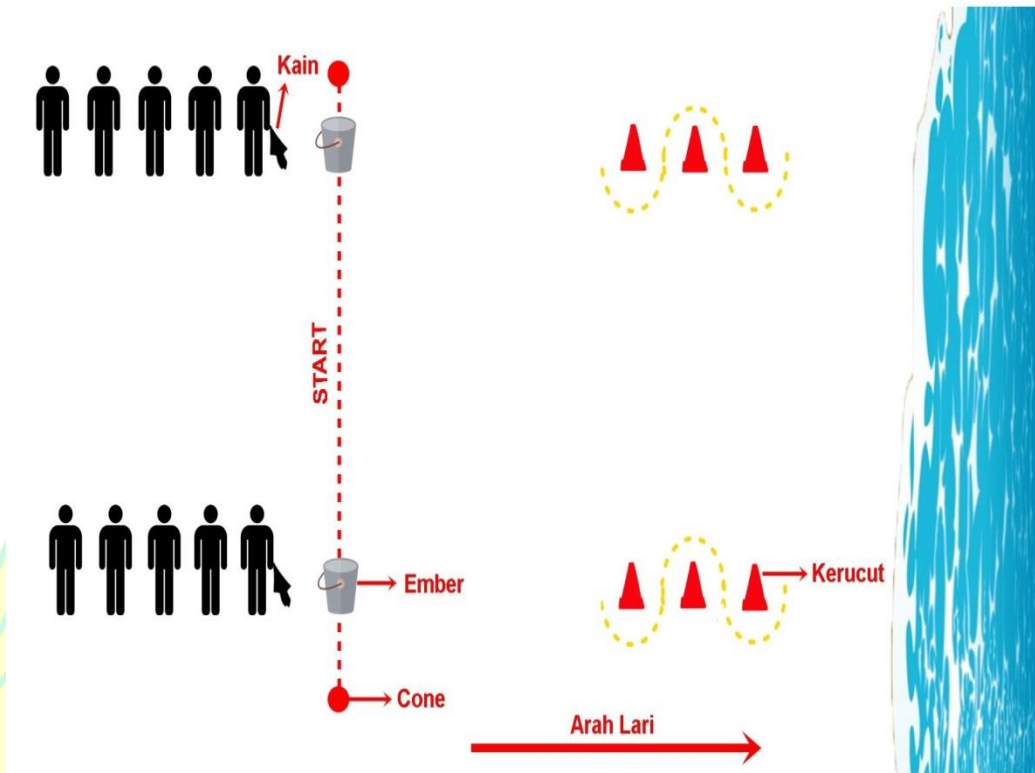
Waktu : 10 menit.

Tujuan permainan

- Melatih percaya diri.
- Melatih kekompakan.
- Melatih kerjasama.
- Melatih konsentrasi.

Cara bermain

- peserta dibagi dua kelompok dengan orang paling depan memegang kain.
- Ketika peluit dibunyikan, orang paling depan berlari dengan memegang kain menuju laut melewati cones yang disediakan.
- Kemudian basahi kain tersebut dan berlari kembali seperti saat mulai untuk menuju tempat air yang telah disediakan.
- Setelah sampai, peras kain tersebut.
- Tim yang paling banyak mendapatkan volume air dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar Desain Permainan Air Jernih

Sumber : Dokumentasi peneliti

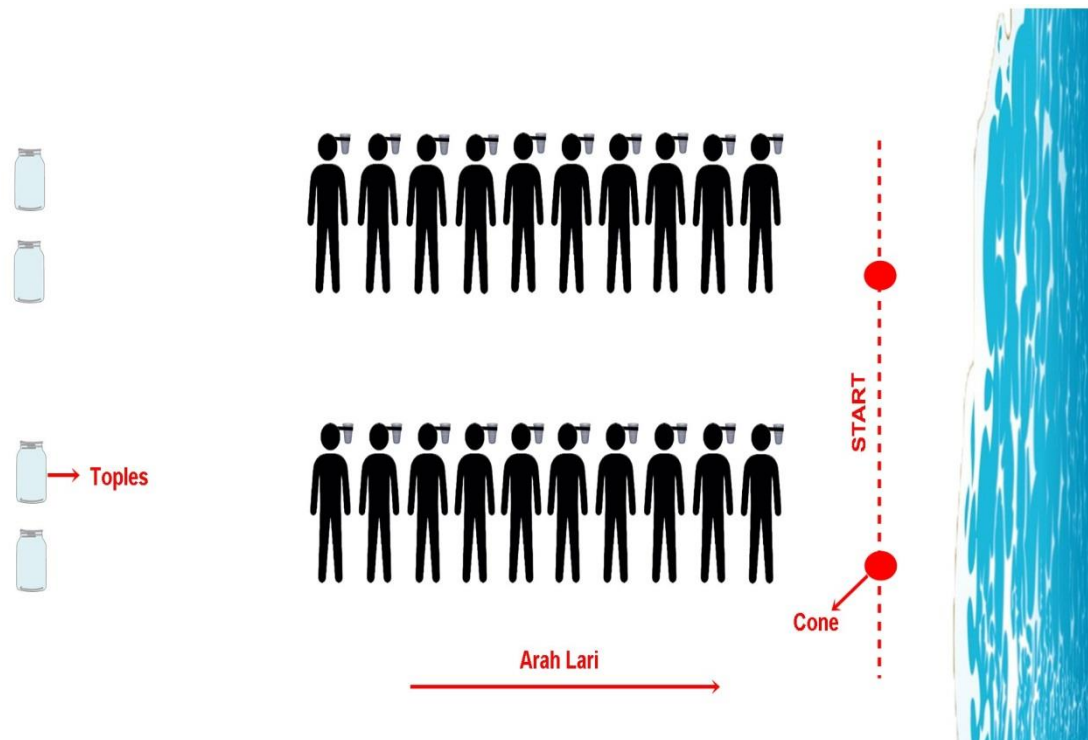
4. Judul Permainan : Sumber Air
Sifat Permainan : Kelompok.
Jumlah Pemain : 2-10 orang setiap kelompok.
Alat Yang digunakan : kawat, gelas plastik, peluit
Tempat : Pantai.
Waktu : 10 menit.

Tujuan Permainan

- Belajar Bekerja sama.
- Melatih kekompakan.
- Melatih konsentrasi

Cara bermain

- Peserta di bagi menjadi 2 kelompok yang masing-masing kelompok berjumlah sama dengan baris banjar kebelakang pada setiap kelompok
- Peserta mengaitkan gelas yang sudah diikat dengan kawat di kepala masing-masing
- Fasilitator akan bercerita tentang apa saja yang menjadi keinginan fasilitator, didalam cerita fasilitator akan menyebutkan angka
- Ketika fasilitator mengatakan angka 1 maka orang paling depan berjalan menuju laut untuk mengambil air
- Begitu seterusnya sampai fasilitator menyebutkan angka yang paling terakhir dari jumlah peserta
- Tugas dari peserta adalah memindahkan air yang telah diambil dari laut menuju tempat yang tersedia dengan cara di transfer pada teman sekelompok
- Kelompok yang paling banyak mengumpulkan air dinyatakan sebagai pemenang



Gambar Desain Permainan Sumber Air

Sumber : Dokumentasi Peneliti

5. Judul Permainan : Megalodon.

Sifat Permainan : Kelompok.

Jumlah pemain : 2-10 orang tiap baris.

Alat yang digunakan : cone, peluit.

Tempat : pantai.

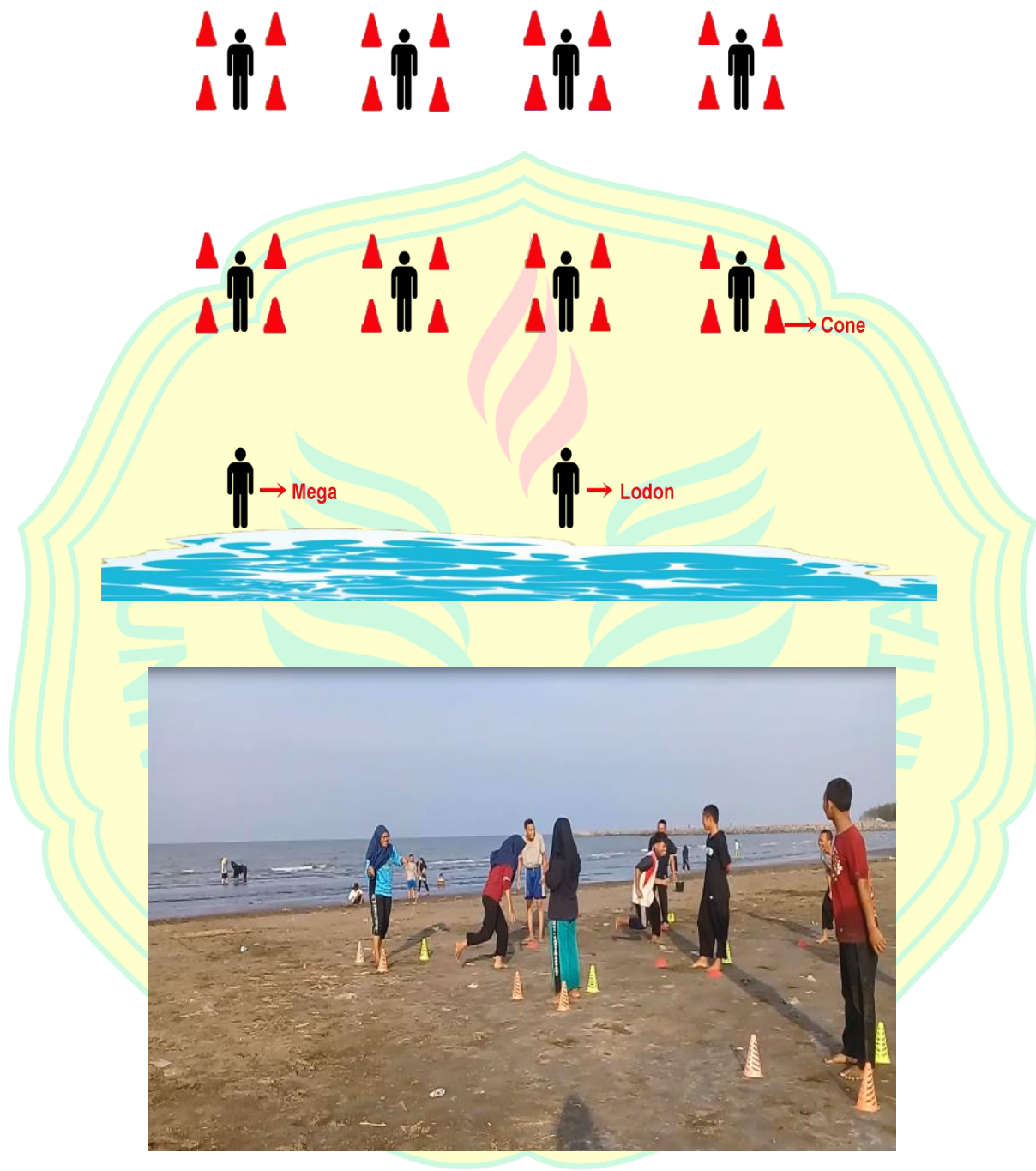
Waktu : 10 menit.

Tujuan permainan

- Melatih kerjasama .
- Melatih percaya diri.
- Melatih kekompakan.
- Melatih konsentrasi.

Cara bermain

- Peserta berada didalam cone yang sudah disusun dengan posisi siap.
- Aba-aba dari fasilitator melalui bunyi peluit
- .kemudian peserta yang menjadi lodon lari, dan peserta yang menjadi mega mengejar dan harus menangkap si lodon.
- Lodon bisa diam di cone manapun yang ia inginkan agar mega tidak dapat menangkapnya dan ketika lodon diam di cone yang sudah tersusun maka peserta yang berada didalam cone berubah menjadi lodon dan harus lari menghindari mega.
- Tidak ada pemenang.



Gambar Desain Permainan Megalodon
Sumber : Dokumentasi Peneliti

6. Judul Permainan : Bank Sampah

Sifat Permainan : Kelompok.

Jumlah pemain : 2-10 orang setiap kelompok.

Alat yang digunakan : bola plastik kecil, cone, Hurdle, peluit.

Tempat : pantai.

Ukuran : disesuaikan.

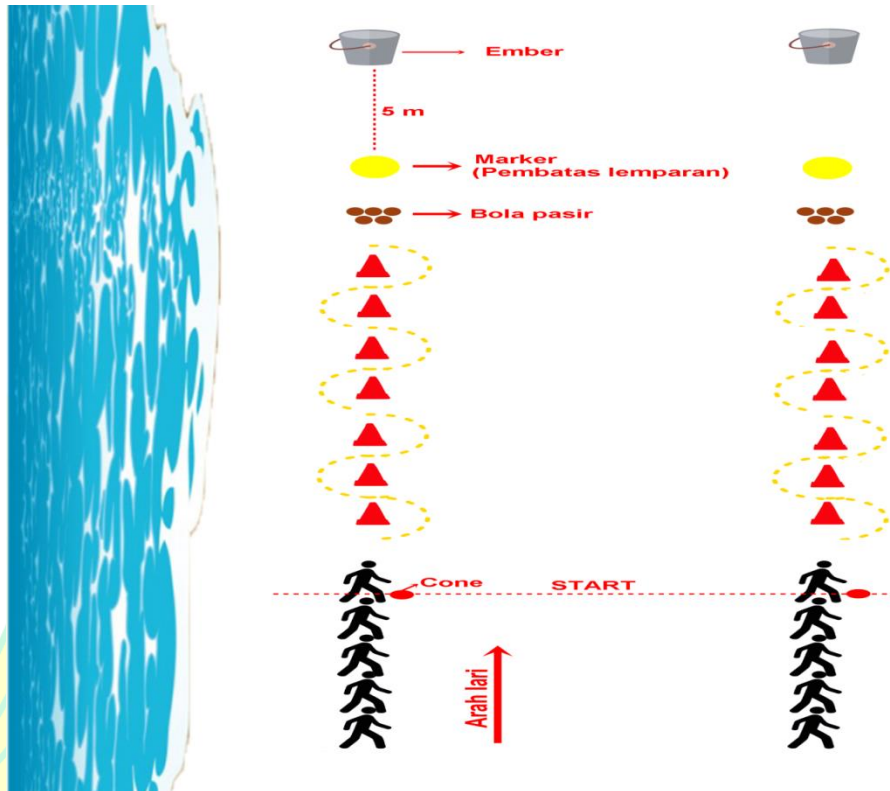
Waktu : 10 menit.

Tujuan permainan

- Melatih percaya diri.
- Melatih Konsentrasi.
- Melatih akurasi.

Cara bermain

- Peserta dibagi menjadi dua kelompok dengan baris 1 banjar ke belakang.
- Setelah peluit dibunyikan kedua peserta paling depan berlari melewati kerucut dan hurdle yang telah disusun.
- Kerucut dan hurdle tersebut tidak boleh jatuh.
- Jika kerucut dan hurdle jatuh maka peserta harus mengulang dari awal.
- Peserta harus mengambil bola yang telah disediakan didepan hurdle paling akhir.
- Jika sudah mengambil bola, peserta harus memasukan bola dengan cara melemparkan kedalam ember.
- Begitu seterusnya sampai orang paling terakhir.
- Kelompok yang paling banyak memasukan bola pelastik kecil kedalam ember dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar Desain Permainan Bank Sampah

Sumber : Dokumentasi peneliti

7. Judul Permainan : Telur Kura-kura.

Sifat Permainan : Kelompok.

Jumlah pemain : 2-10 orang setiap kelompok.

Alat yang digunakan : bola plastik kecil, cone, ember, peluit.

Tempat : pantai.

Ukuran : Disesuaikan.

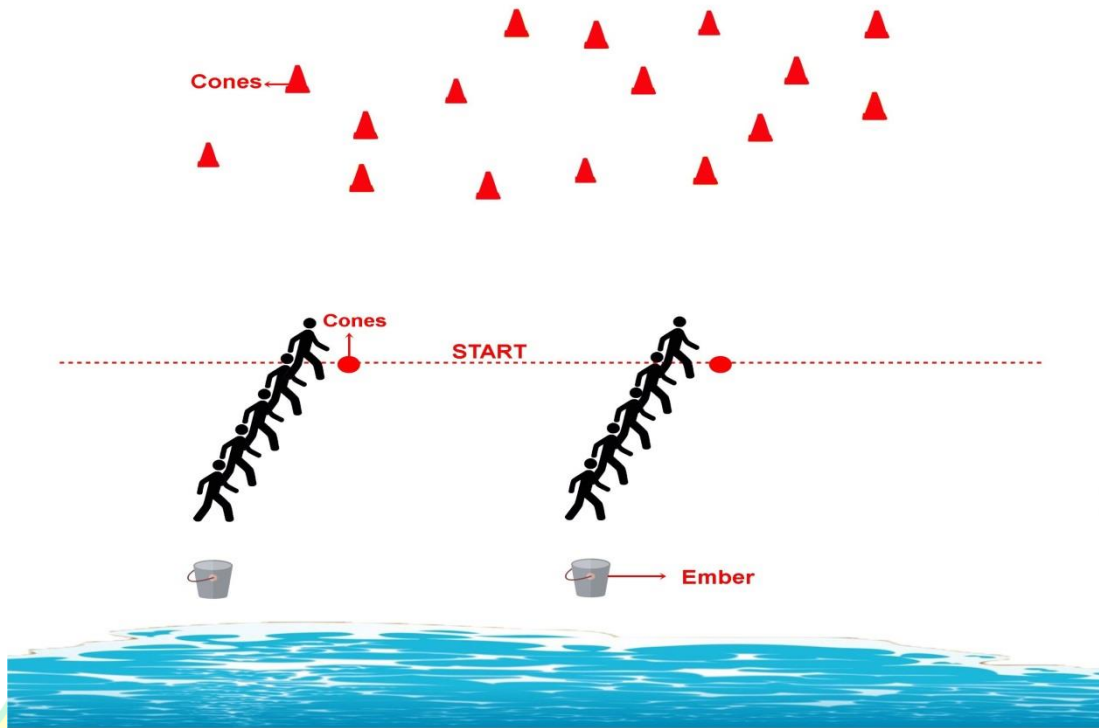
Waktu : 10 menit.

Tujuan permainan

- Melatih percaya diri.
- Melatih kekompakan.
- Melatih kerjasama.
- Melatih lari konsentrasi.

Cara bermain

- Peserta dibagi dua kelompok dengan baris 1 banjar kebelakang.
- Aba-aba dari fasilitator melalui bunyi peluit
- Kemudian peserta barisan paling depan berlari dengan membuka isi. dalam cone jika terdapat bola peserta langsung mengambil dan balik ketempat semula kemudian bergantian dengan teman kelompok.
- Peserta harus mencari bola yang terdapat dalam cone yang telah disiapkan.
- Peserta harus mengambil satu bola kemudian kembali bergantian.
- Pemenangnya adalah kelompok yang paling banyak mendapatkan. bola dari rahasia sebuah cone.



Gambar Desain Permainan Telur Kura-kura

Sumber : Dokumentasi Peneliti

8. Judul Permainan : Menyelamatkan diri.

Sifat Permainan : Kelompok.

Jumlah pemain : 2-10 orang setiap kelompok.

Alat yang digunakan : Hula hop, cones, peluit.

Tempat : Pantai.

Ukuran : Disesuaikan.

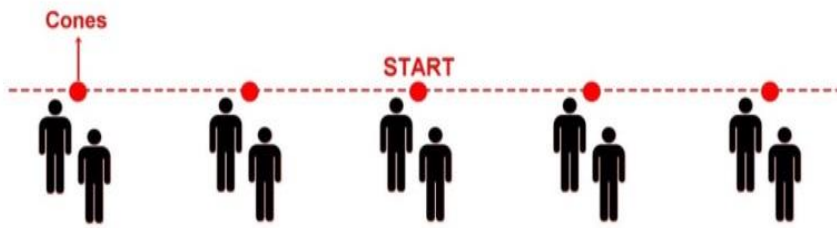
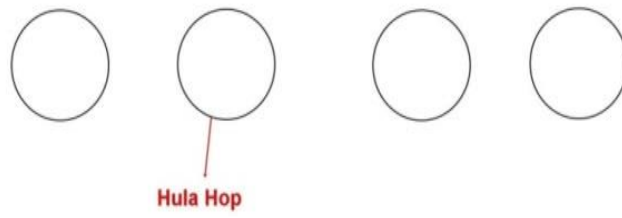
Waktu : 10 menit.

Tujuan permainan

- Melatih percaya diri.
- Melatih kekompakan.
- Melatih kerjasama.
- Melatih Konsentrasi.

Cara bermain

- Peserta berdiri saling berpasangan dan memegang tangan.
- Kemudian peserta harus berdiri membelakangi area permainan yang sudah di letakkan hula hop.
- Ketika mendengar bunyi peluit, peserta harus berlari menyelamatkan diri. dengan masuk kedalam hula hop yang sudah diletakkan tanpa melapaskan tangan pasangannya.
- Jika pasangan yang tidak kebagian masuk kedalam hula hop akan gugur dan yang masih selamat akan terus bermain.
- Pemenangnya adalah pasangan yang mampu menyelamatkan dirinya sampai tersisa satu hula hop terakhir.



Gambar Desain Permainan Menyelamatkan Diri

Sumber : Dokumentasi Peneliti

9. Judul Permainan : Topi pantai.

Sifat Permainan : kelompok.

Jumlah pemain : 4-10 orang.

Alat yang digunakan : marker, hurdle dan peluit.

Tempat : pantai.

Ukuran : disesuaikan.

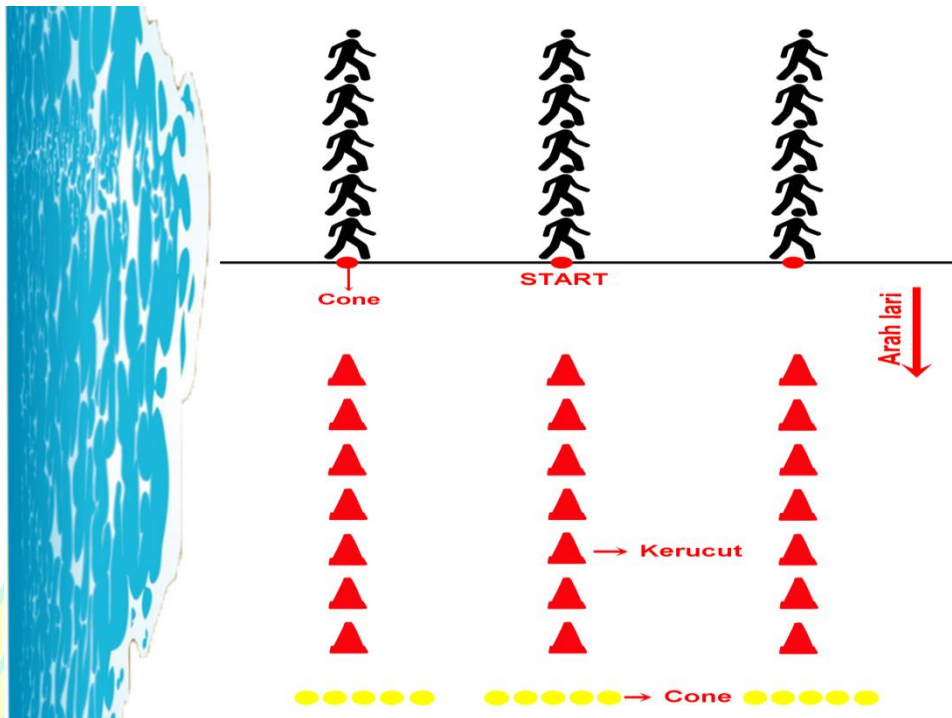
Waktu : 10 menit.

Tujuan permainan

- Melatih kerjasama.
- Melatih percaya diri.
- Melatih konsentrasi.
- Melatih kekompakan.

Cara bermain

- peserta dibagi dua kelompok dengan berbaris satu banjar.
- Aba-aba dari fasilitator melalui bunyi peluit.
- Ketika aba-aba dibunyikan, kemudian peserta barisan paling depan lari cepat melewati hurdle dan mengambil marker dan meletakkannya di kepala.
- Kemudian balik lagi ketempat start dengan catatan marker yang ada dikepala tidak boleh jatuh.
- Jika marker jatuh peserta dapat mengambilnya kembali dan setelah ditempat start langsung bergantian dengan peserta yang berikutnya.
- Pemenang adalah kelompok yang paling banyak mengumpulkan marker.



Gambar Desain Permainan Topi Pantai

Sumber : Dokumentasi Peneliti

10. Judul Permainan : kapal tercepat.

Sifat Permainan : kelompok.

Jumlah pemain : 10 orang setiap kelompok.

Alat yang digunakan : Bola, Peluit.

Tempat : Pantai.

Ukuran : Disesuaikan.

Waktu : 10 menit.

Tujuan permainan

- Melatih percaya diri.
- Melatih kekompakan.
- Melatih kerjasama.
- Melatih konsentrasi.

Cara bermain

- Peserta dibagi dua kelompok dan berbaris satu banjar tiap kelompok dengan jarak setengah meter.
- Kemudian peserta yang paling belakang sama sama memegang bola.
- Semua peserta dalam posisi star, ketika bunyi peluit peserta yang memegang bola lari muter menuju orang paling depan kemudian memeberikan bola pada orang yang berada didepan barisannya dan ketika peserta mendapatkan bola berlari seperti orang pertama begitu seterusnya.
- Pemenangnya adalah kelompok yang paling cepat menyelesaikan lari.



Gambar Desain Permainan Kapal Tercepat

Sumber : Dokumentasi Peneliti