Lampiran 1

Desain Pemetaan Permainan *Spinball* siklus 1 & 2

Lampiran 2

A. *Action Plan*

Action Plan/ Program pelaksanaan Siklus 1 & 2

Subjek : Anak- anak usia 10-12 tahun di SSB Toyo Hariono

Peneliti : Firman yushendrik

Kolaborator :

1. Coach Hafizh
2. Coach Raul

SIKLUS I

Pertemuan	Penerapan	Indikator	Tujuan Penerapan	Media
Rabu, 13 November 2019 Pukul 16.00 – 17.30	1. Permainan bazooka Run	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Cone
	2. Permainan berburu harta karun	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, cone dan marker
	3. *Spinball* of S.O.S	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan	Bola, marker, rompi

			kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	
Sabtu, 16 November 2019 Pukul 16.00 – 17.30	1. Transfer Kata	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker, Cone
	2. Permainan *Bowling ball*	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker, cone
	3. Bola Pemanggil	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker
Rabu, 20 November 2019 Pukul, 16.00- 17.30	1. Transfer kata	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker
	2. Bazoka Run	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda	Bola, Marker

			dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	
	3. Pemburu Harta Karun	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker
Sabtu, 23 November 2019 Pukul 16.00 – 17.30	1. *Spinball* of S.O.S	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker, rompi
	2. Bowling Ball	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, marker, rompi
	3. Transfer Kata	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, marker
	1. Permainan Suit Japan	Meningkatkan Koordinasi	Keterampilan Gerak kaki ,	Bola, Marker, rompi

Rabu, 27 November 2019 Pukul 16.00 – 17.30		Mata dan Kaki	Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	
	2. Permainan *Pemburu harta Karun*	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker, rompi
	3. Permainan Bazoka Run	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker

SIKLUS II

Pertemuan	Penerapan	Indikator	Tujuan Penerapan	Media

Rabu, 4 Desember 2019 Pukul 16.00 – 17.30	1. Permainan Terowongan bola	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker, cone, rompi
	2. Permainan Jaring Passsing	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker
	3. Permainan Dribbling Zig-zag	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker, rompi
Sabtu, 7 Desember 2019 Pukul 16.00 – 17.30	1. Permainan Konsentrasi Dribbling	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker
	2. Permainan Bola sodor	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap	Bola, Marker, rompi

			benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	
	3. Permainan Passing Harapan	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker
Rabu, 11 Desember 2019 Pukul 16.00 – 17.30	1. permain *Knock Out Ball*	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker
	2. Permainan jaring passing	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker
	3. Permainan Konsentrsi Dribbling	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya,	Bola, Marker

			Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	
Sabtu, 14 Desember 2019 Pukul 16.00 – 17.30	1. Permainan Dribbling Zig-zag	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker
	2. Permainan Passing Harapan	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker
	3. Permainan Bola Sodor	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker, rompi
Rabu , 18 Desember 2019 Pukul 16.00 – 17.30	1. Permainan Terowongan Bola	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker, rompi

	2. Permainan Jaring Passing	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker
	3. Permainan Konsentrasi Dribbling	Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki	Keterampilan Gerak kaki , Respon terhadap benda dan area sekitarnya, Kemampuan kontrol tubuh, Ketepatan Gerak	Bola, Marker, rompi

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Lampiran 3

Desain Permainan Spinball

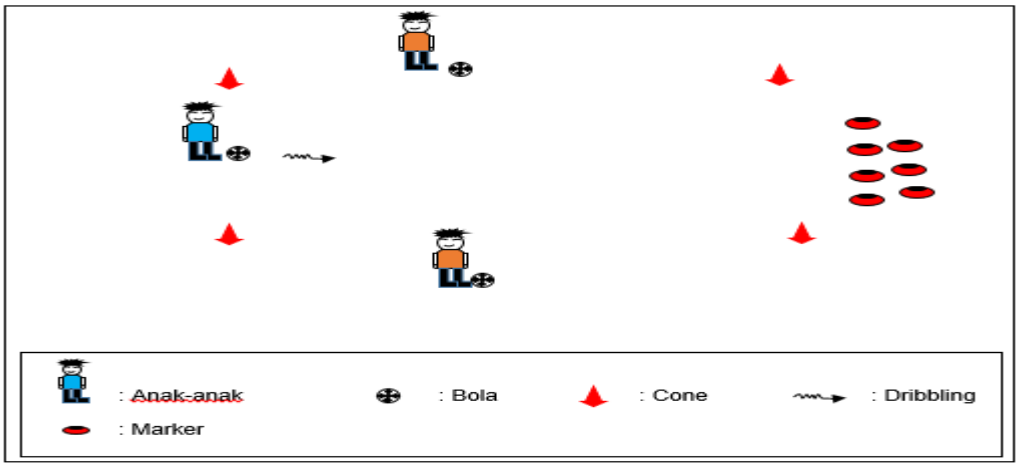
1. **Bazoka Run**

A. Tujuan permainan
- Keterampilan Gerak kaki
- Respon terhadap benda dan area sekitarnya
- Kemampuan kontrol tubuh
- Ketepatan Gerak

B. Sarana dan prasarana
- Bola
- Cone
- marker

C. Cara Bermain
- Permainan di bagi menjadi 2 kelompok
- 1 kelompok berlari dan 1 lagi kelompok bazooka
- Pemain berlari ke depan memasuki arena, yang lain membayang-bayangi dan berusaha menendang dan mengenai ke arah target yang berusaha berlari dan mengambil marker.
- Pemain yang berlari berusaha agar tidak terkena oleh serangan bola
- Pemain yang terkena bola tidak akan di hitung point
- Pemain berlari yang berhasil mengambil marker dan kembali ketempat awal di hitung point
- Tim yang poinnya paling sedikit merekalah yang menang.

D. Desain Permainan



2. **Pemburu Harta Karun**

A. Tujuan

- Keterampilan Gerak kaki
- Respon terhadap benda dan area sekitarnya
- Kemampuan kontrol tubuh
- Ketepatan Gerak

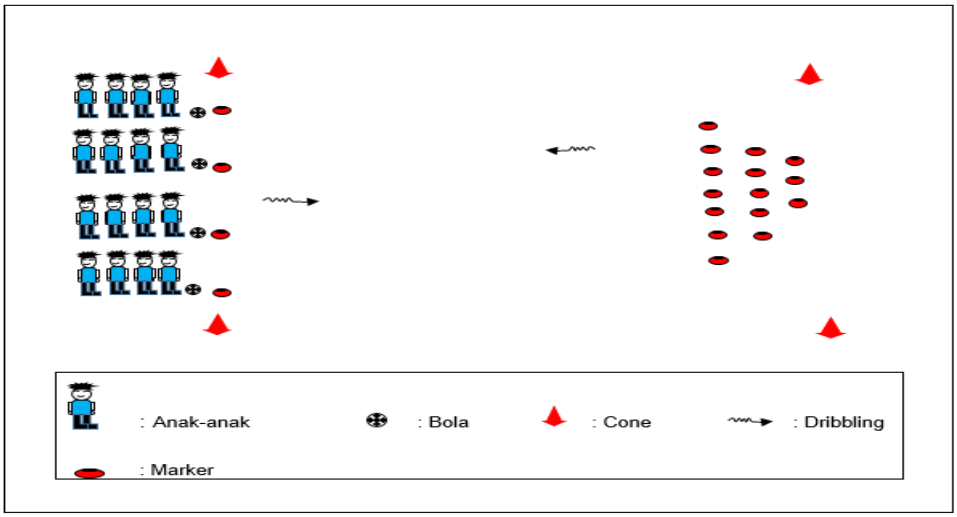
B. Sarana dan Prasarana

- Bola
- Cones dan marker
- Lapangan 40x20 meter

C. Cara Pelaksanaan

- Anak akan dibagi menjadi beberapa kelompok
- Setiap kelompok berjumlah 4 orang
- Anak pertama pada kelompoknya akan melakukan *dribbling* menuju marker dan mengambilnya
- Anak tersebut akan kembali ke posisi awal dengan membawa marker yang diambilnya sambal melakukan *dribbling*
- Setelah sampai ia harus tos dengan anak kedua didalam kelompoknya dan anak tersebut melakukan hal sama dengan anak pertama
- Kelompok yang lebih banyak mengumpulkan marker adalah kelompok yang menang dalam permainan *dribbling*

D. Desain permainan



3. ***Spinball of SOS***

A. Tujuan

- Keterampilan Gerak kaki
- Respon terhadap benda dan area sekitarnya
- Kemampuan kontrol tubuh
- Ketepatan Gerak

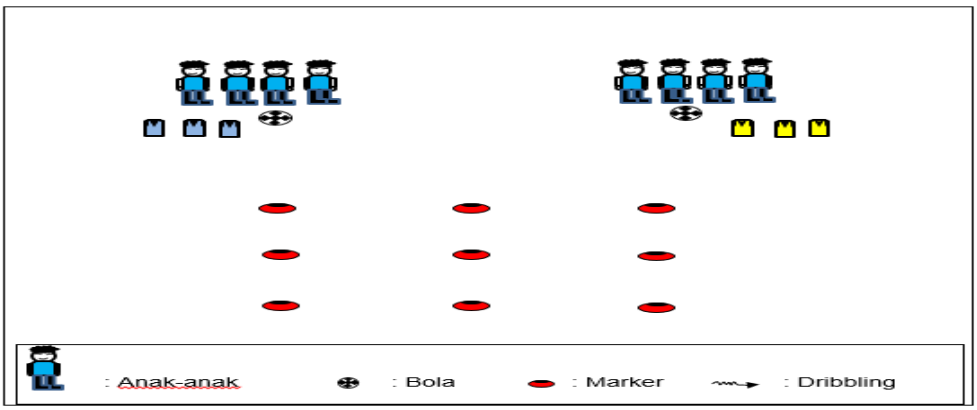
B. Sarana dan Prasarana

- Bola
- Cones dan marker
- Rompi berwarna
- Lapangan15x30 meter

C. Cara Pelaksanaan

- Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok
- masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang
- mereka akan melakukan *dribbling* mengambil rompi yang telah disediakan dan mebawanya ke marker yang telah disusun sebanyak 9 marker
- setelah itu anak pertama yang melakukan kembali dan tos kepada temannya yang kedua serta anak berikutnya melakukan hal yang sama
- mereka harus meletakan rompi tersebut berbentuk vertical atau horizontal menyerupai permainan xox atau catur jawa
- jika ada kelompok yang hamper selesai kelompok lain bertugas menutup marker yang akan diisi rompi oleh kelompok lain
- kelompok yang berhasil menyelesaikan tugasnya membentuk garis horizontal atau vertical akan menjadi pemenangnya.

D. Desain Permainan



4.**Transfer Kata**

A. Tujuan

- Keterampilan Gerak kaki
- Respon terhadap benda dan area sekitarnya
- Kemampuan kontrol tubuh
- Ketepatan Gerak

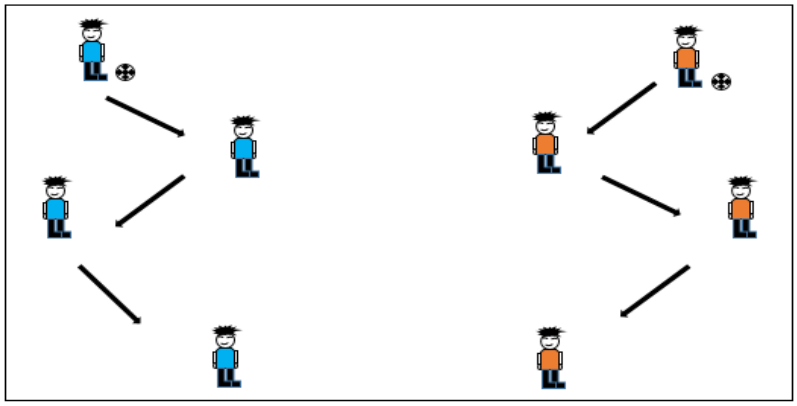
B. Sarana dan prasarana:

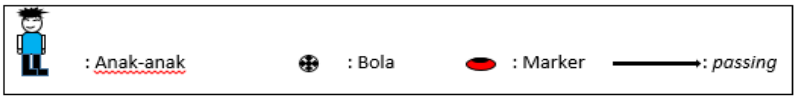
- Bola
- Cone
- Marker

C. Pelaksanaan

- Pemain dibagi menjadi 2 kelompok
- 1 kelompok terdiri dari 5 orang atau lebih
- Pemain pertama mendapat beberapa kata dari instruktur untuk dui transfer pada pemain lainnya
- Pemain pertama berdiri di marker kemudian mengoper bola ke pemain kedua, kemudian berlari kearah target dan membisikan kata yang telah di terima
- Pemain kedua melakukan hal yang sama pada pemain berikutnya
- Pemain terakhir menerima operand an berlari kea rah instruktur dan menyampaikan kata yang telah di terima dengan benar.

D. Desain Permainan





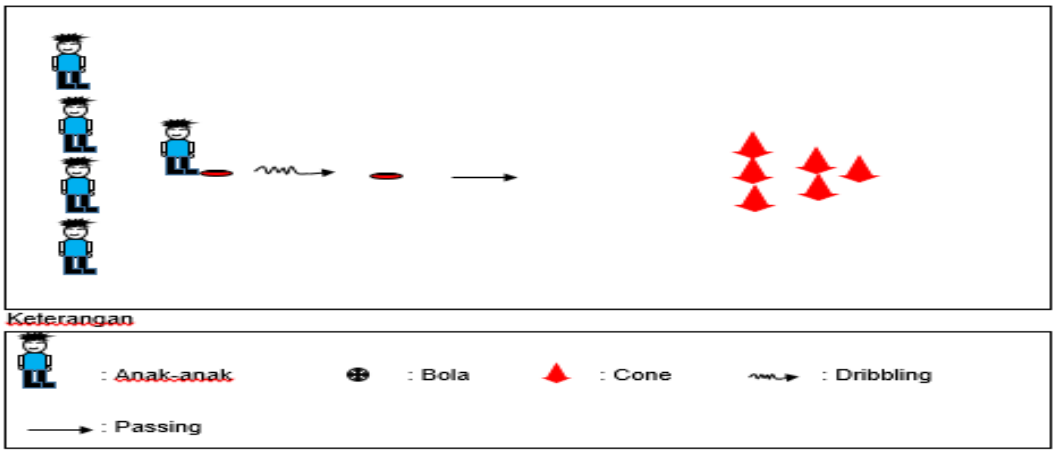
5. Bowling Ball

A. Tujuan permainan
- Keterampilan Gerak kaki
- Respon terhadap benda dan area sekitarnya
- Kemampuan kontrol tubuh
- Ketepatan Gerak

B. Media
- Bola
- Cone
- Marker

C. Cara bermain
- Pemain di bagi menjadi 2 kelompok/tim
- 1 tim terdiri dari 5 sampai 10 orang
- Pemain pertama berdiri pada marker
- Lalu mendorong bola kedepan dengan dribbling kemudian kemudian stop tepat sebelum melewati marker kedua
- Lalu passing kearah target/ cone yang sudah di jejerkan
- Jumlah target atau cone ada 6
- Point di hitung dari berapa jumlah cone yang berhasil dijatuhkan
- Setiap pemain mendapat satu kali kesempatan pada setiap ronde game
- Tim yang paling banyak menjatuhkan cone terbanyak maka dialah pemenangnya.

D. Desain permainan



6. **Bola Pemanggil**

A. Tujuan

- Keterampilan Gerak kaki
- Respon terhadap benda dan area sekitarnya
- Kemampuan kontrol tubuh
- Ketepatan Gerak

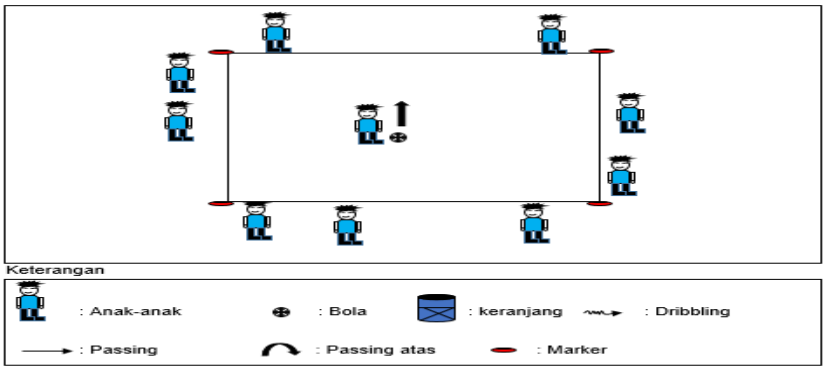
B. Sarana dan Prasarana

- Bola
- Marker atau cones
- Rompi berwarna
- Lapangan 40x20 meter

C. Cara Pelaksanaan

- Setiap pemain berdiri di area sekitar kotak yang telah di buat
- Pemain pertama akan memulai permainan dengan menendang bola kearah atas dan sambil memanggil nama pemain lain yang ada di sekitaran kotak
- Setelah menendang bola ke atas dan memanggil nama pemain lain, pemain yang di sebutkan namanya harus datang dan menjemput bola
- Biarkan bola memantul sekali
- Dan pemain berikutnya melakukan hal yang sama seperti pemain pertama
- Apabila pemain yang di sebut namanya tidak dating menjemput bola dan tidak bias menendang bola maka dia keluar dari area kotak
- Dan apabila pemain berhasil dating kebola dan tendangannya keluar dari area kotak, maka pemain tersebut juga keluar dari area kotak.

D. Desain Permainan



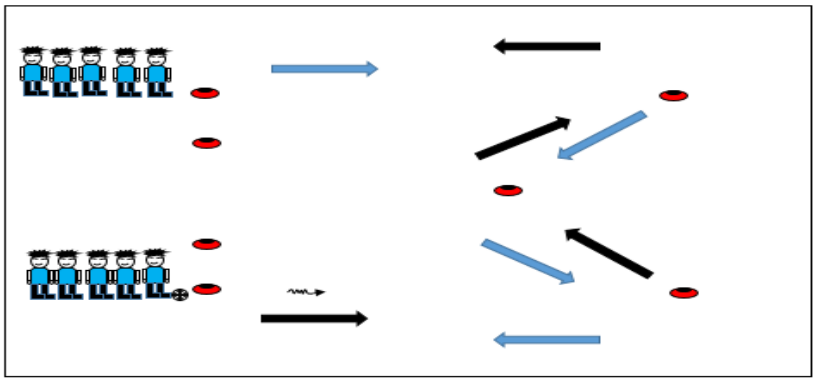
7. **Suit Japan**

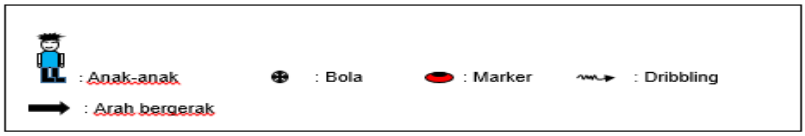
A. Tujuan
- Keterampilan Gerak kaki
- Respon terhadap benda dan area sekitarnya
- Kemampuan kontrol tubuh
- Ketepatan Gerak

B. media
- Bola
- Marker

C. Cara Bermain
- Pemain terbagi menjadi dua kelompok
- 1 kelompok terdiri dari 5-10 orang
- Pemain pertama mendribbling bola dan berlari kearah jalur marker yang sudah di sediakan
- Pada saat pemain saling bertemu, kedua pemain melakukan suit jepang(gunting, batu, kertas)
- Pemain yang berhasil menang mengambil bola dan mendorongnya ke kearah tujuan akhir (masih lewat jalur marker)
- Pemain yang kalah harus keluar dari jalur dan tidak dapat mengkuti permainan lagi
- Tim yang berhasil sampai tujuan akhir dan mengalahkan semua pemain dinyatakan pemenangnya

D. Desain permainan





8. **Terowongan Bola**

A. Tujuan

- Keterampilan Gerak kaki
- Respon terhadap benda dan area sekitarnya
- Kemampuan kontrol tubuh
- Ketepatan Gerak

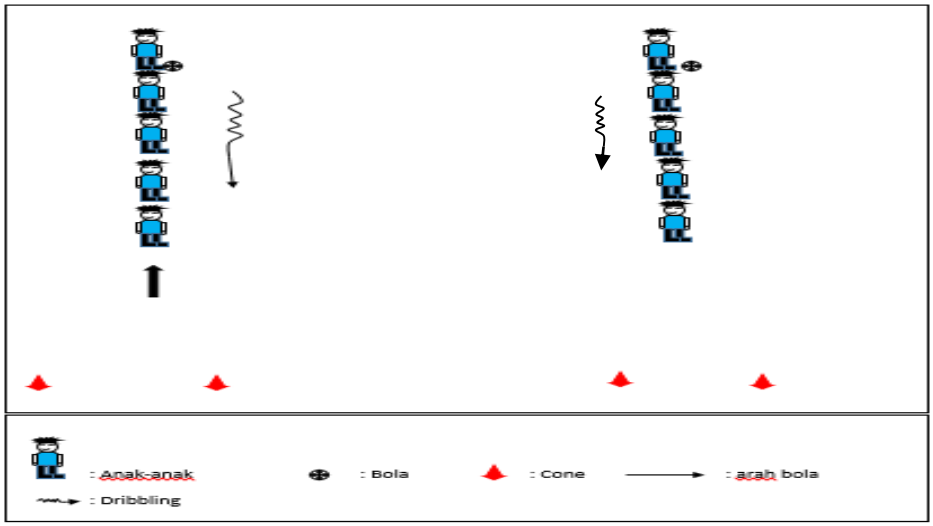
B. Sarana dan Prasarana

- Bola
- Cones
- Lapangan ber diameter 7

C. Cara Pelaksanaan

- Masing-masing anak akan menggunakan 1 bola dalam permainan ini
- Mereka akan melakukan *dribbling* mengikuti area latihan yang berbentuk lingkaran
- Pelatih akan memberi tanda atau intruksi berupa bunyi pluit kepada anak
- Ketika mendengar intruksi tersebut anak akan berebut cones yang berada di tengan area lingkaran dengan berlari dan tetap men *dribbling* bola dari luar area lingkaran
- Hal ini akan dilakukan terus menerus sampai hanya tersisa 1 anak dan 1 cones dalam lingkaran.

D. Desain pemainan



9. **Jaring Passing**

A. Tujuan

- Keterampilan Gerak kaki
- Respon terhadap benda dan area sekitarnya
- Kemampuan kontrol tubuh
- Ketepatan Gerak

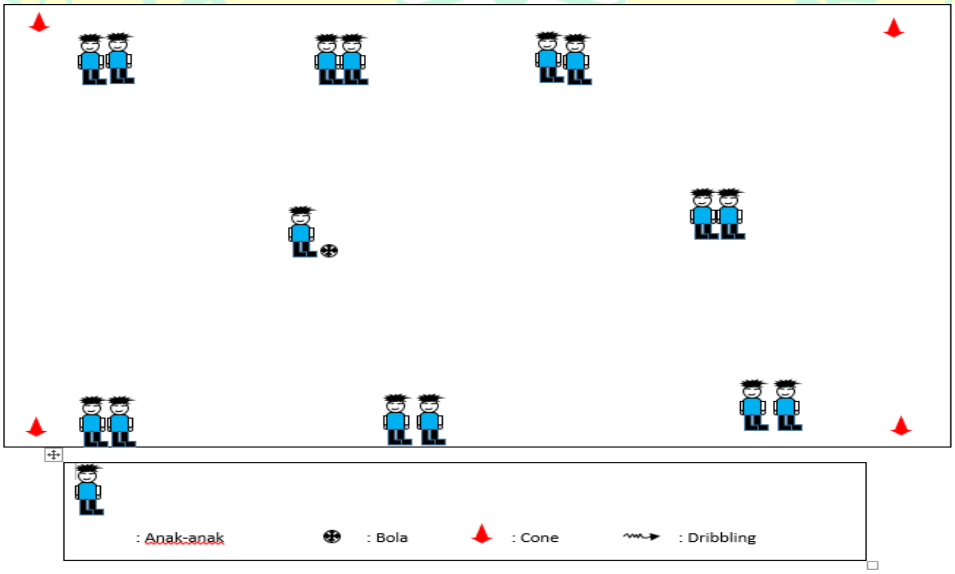
B. Sarana dan Prasarana

- Bola
- Cones dan marker
- Rompi berwarna
- Lapangan15x30 meter

C. Cara Pelaksanaan

- Pemain membuat beberapa kelompok
- Setiap kelompok terdiri dari 2 orang
- 1 orang untuk menjadi jaring yang nantinya akan merebut bola
- Pertama bola di oper kekelompok oleh si jaring
- Setiap kelompok wajib melakukan 2 sentuhan pada bola yang di terima (1 orang menerima bola dan 1 lagi mengoper)
- Kelompok yang tidak dapat menerima bola atau mengoper bola dengan baik harus ikut menjadi jaring
- Kelompok yang tidak melakukan 2 sentuhan bola juga ikut menjadi jaring
- Pemenang terlihat dari kelompok akhir yang masih bertahan.

D. Desain Permainan



10. **Dribbling Zigzag**

A. Tujuan

- Keterampilan Gerak kaki
- Respon terhadap benda dan area sekitarnya
- Kemampuan kontrol tubuh
- Ketepatan Gerak

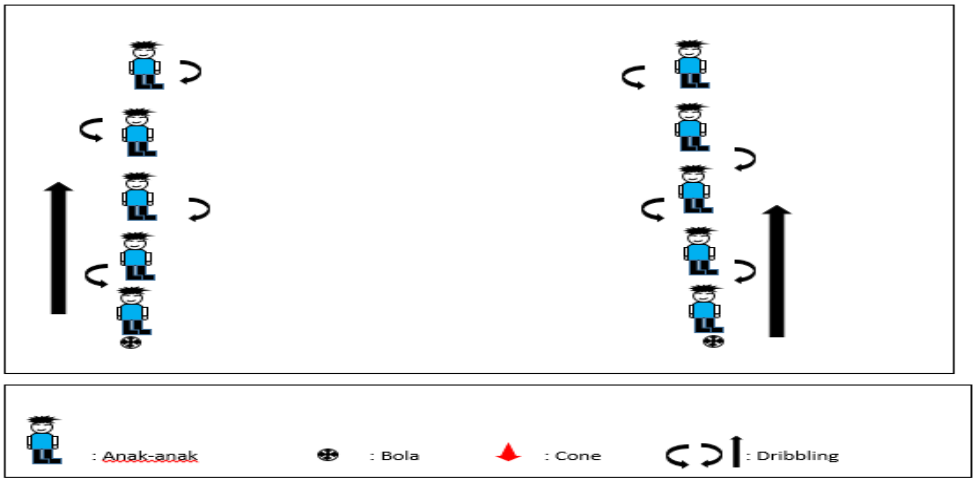
B. Sarana dan Prasarana

- cone
- bola
- lapangan

C. Cara Pelaksanaan

- Pemain dibagi menjadi 2 tim
- 1tim terdiri dari 6-9 orang
- Pemain pertama menggiring bola ke orang terakhir dan memulai zig-zag
- Sampai ke orang ke dua
- Orang ke dua menggiring bola ke orang teakhir dan memulai zig-zag sampai melewati orang pertama hingga memberikan ke orang ketiga
- Begitu seterusnya hingga orang terakhir menggiring bola ke depan dan zig-zag finish di posisinya.
- Tim yang orang terakhirnya sampai duluan adalah pemenangnya.

D. Desain Permainan



11. **Konsentrasi Dribbling**

A. Tujuan

- Keterampilan Gerak kaki
- Respon terhadap benda dan area sekitarnya
- Kemampuan kontrol tubuh
- Ketepatan Gerak

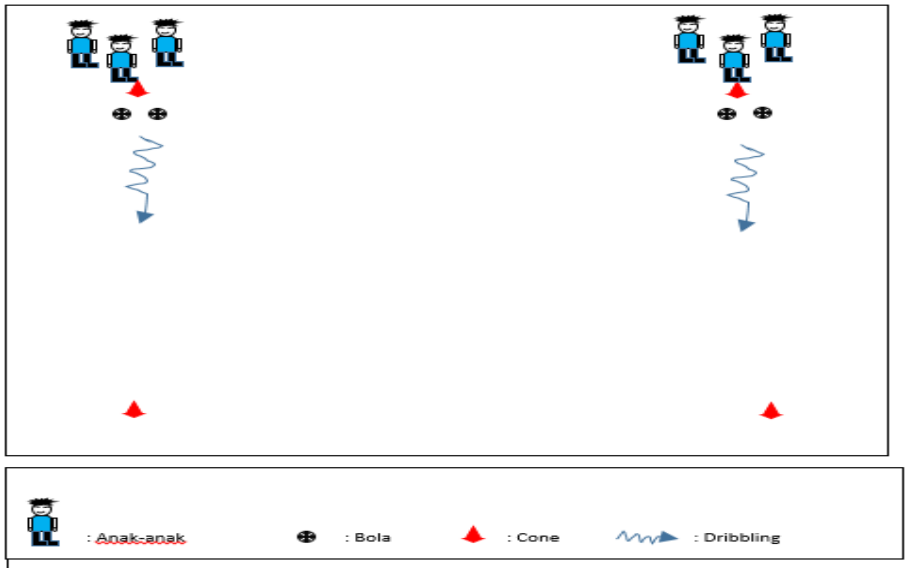
B. Sarana dan Prasarana

- cone
- bola
- lapangan 10x15m

C. Cara Pelaksanaan

- Pemain dibagi menjadi 2 tim
- 1tim terdiri dari 6-9 orang
- Pemain pertama menggiring bola ke arah depan dengan menggunakan dua bola
- Kemuudian orang kedua mengoper bola ke orang kedua yang ada dibelakangnya
- Terus begitu sampai orang terakhir menerima bola
- Dan orang terakhir menggirinng bola sampai finish

D. Desain permainan



12. **Dribbling Gerobak Sodor**

A. Tujuan

- Keterampilan Gerak kaki
- Respon terhadap benda dan area sekitarnya
- Kemampuan kontrol tubuh
- Ketepatan Gerak

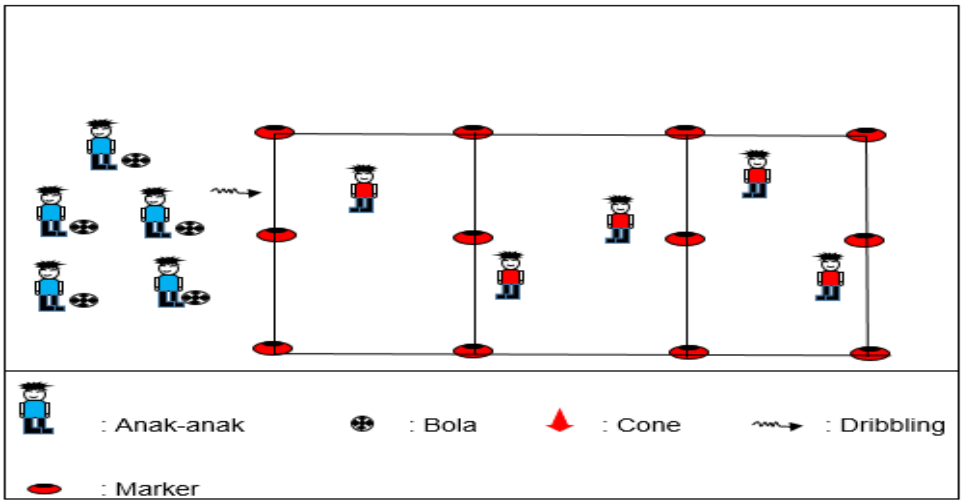
B. Sarana dan Prasarana

- cone
- bola
- lapangan

C. Cara Pelaksanaan

- Anak akan dibagi menjadi 2 kelompok
- Masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang
- 1 kelompok menjadi lawan pada posisi dan garis yang ditetukan
- 1 kelompok menggunakan bola untuk melewati masing-masing pemain yang berada di garis dengan *dribbling* bola
- Ketika salah satu anak ya menggunakan bola berhasil melewati anak yang berada di garis akhir makan akan dihitung point 1
- Jika ada salah satu anak yang tidak berhasil melewat anak yang berada digaris dengan bola nya terebut makan posisi akan berganti,
- Anak yang sebelumnya berada di garis akan menjadi menggunakan bola
- Ini sama seperti permainan tradisional grobak sodor namun menggunakan media bola dan *dribbling*

D. Desain permainan



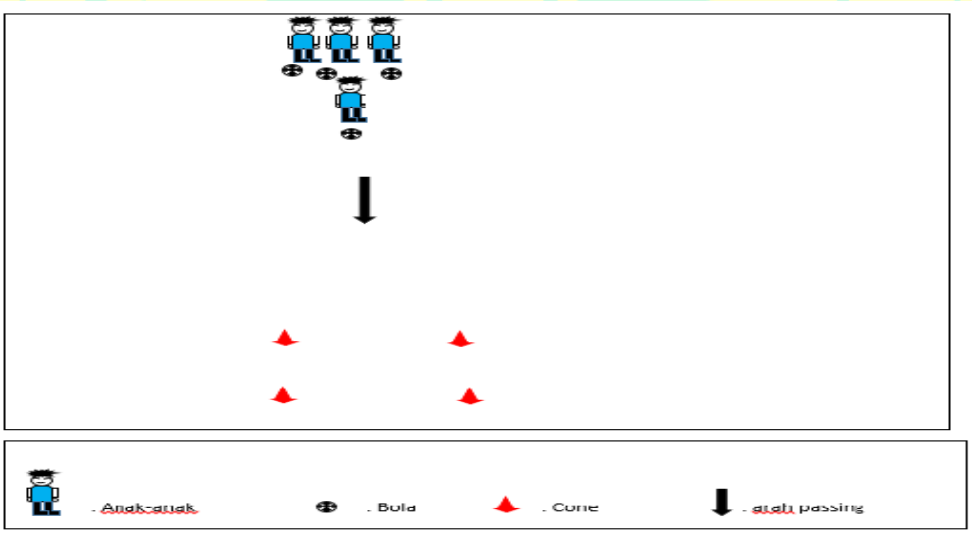
13. **Passing harapan**

A. Tujuan
- Keterampilan Gerak kaki
- Respon terhadap benda dan area sekitarnya
- Kemampuan kontrol tubuh
- Ketepatan Gerak

B. Sarana dan Prasarana
- cone
- bola
- lapangan

C. Cara Pelaksanaan
- Pemain di bagi menjadi 2 kelompok/tim
- 1 tim terdiri dari 5 sampai 10 orang
- Pemain pertama berdiri pada marker
- Setiap pemain menendang bola kearah kotak dan bola harus masuk dan terdiam di dalam kotak
- Setiap bola yang telah masuk di hitung satu poin
- Permainan dimainkan 3- 5
- Tim yang lebih banyak menempatkan bola pada target adalah pemenangnya

D. Desain permainan



14. **Knock Out Ball**

A. Tujuan

- Keterampilan Gerak kaki
- Respon terhadap benda dan area sekitarnya
- Kemampuan kontrol tubuh
- Ketepatan Gerak

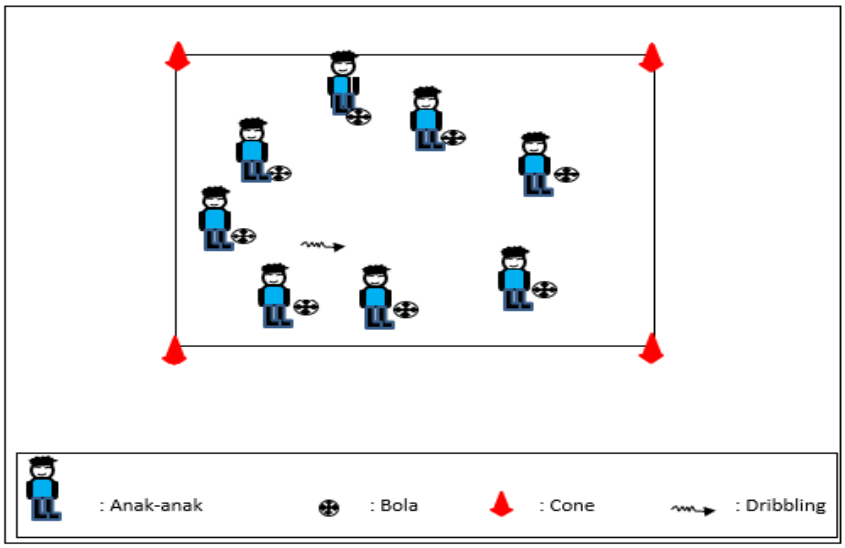
B. Sarana Prasaranan

- Bola
- Marker
- Rompi
- Lapangan 20x10

C. Cara Pelaksanaan

- Seluruh pemain berada dalam 1 area yang sama
- Pada saat pada saat pluit tanda permainan di mulai setiap pemain yang memegang bola harus menguasai dan menjaga bola agar tidak di buang atau di tendang oleh pemain lain
- Pemain yang telah kerebut atau kehilangan bola harus menunggu di pinggir lapangan sampai waktu habis atau tim pemegang bola kehilangan semua bola
- Pemain yang mampu bertahan hingga akhir dia pemenangnya

D. Desain permainan



Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN TINDAKAN

Satuan Club : SSB Toyo Hariono

Usia : 10- 12 tahun

Materi : Permainan Spinball

Waktu: 60 menit

A. Tujuan Tindakan:

Meningkatkan Koordinasi mata dan kaki.

B. Materi Tindakan:

I. Hari ke 1

1. Permainan *Bazoka Run*
2. Permainan *Pemburu Harta Karun*
3. Permainan *Spinball of S.O.S*

II. Hari ke 2

1. Permainan *Transfer kata*
2. Permainan *Bowling Balll*
3. Permainan Bola Pemanggil

III. Hari ke 3

1. Permainan *Transfer kata*
2. Permainan *bazooka run*
3. Permainan pemburu harta karun

IV. Hari ke 4

1. Permainan *Spinball of S.O.S*
2. Permainan *Bowling ball*
3. Permainan transfer kata

V. Hari ke 5

1. Permainan suit japan
2. Permainan pemburu harta karun
3. Permainan *Bazoka run*

VI. Hari ke 6

1. Permainan terowongan bola
2. Permainan jaring *passing*
3. Permainan *dribbling zig-zag*

VII. Hari ke 7

1. Permainan konsentrasi *dribbling*
2. Permainan bola sodor
3. Permainan *passing* harapan

VIII. Hari ke 8

1. Permainan *knock out ball*
2. Permainan jarring passing
3. Permainan konsentrasi *dribbling*

IX. Hari ke 9

1. Permainan *dribbling zigzag*
2. Permainan *passing* harapan
4. Permainan bola sodor

X. Hari ke 10

1. Permainan terowongan bola
2. Permainan jaring *passing*
3. Permainan konsentrasi *dribbling*

C. Langkah-langkah kegiatan tindakan

1. Pendahuluan
   a. Seluruh anak- anak dibariskan sebelum memulai kegiatan
   b. Mengecek kehadiran anak- anak
2. Inti
   a. Kolaborator mengatur posisi anak- anak
   b. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermain
   c. Seluruh anak- anak melakukan permainan
3. Penutup
   a. Evaluasi

D. Alat yang digunakan:

1. Bola sepak
2. Cone
3. Marker
4. Rompi

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Lampiran 5

Catatan lapangan siklus 1 & 2

Hari ke 1

Ruang : Lapangan Segitiga Halim

Hari dan tanggal : Rabu, 13 November 2019

Jam : 16.00 – 17.30

Deskripsi :

Pada pukul 15.30 sebelum latihan dimulai peneliti menyiapkan semua alat yang dipakai untuk melakukan permainan. Pada pukul 16.00 seluruh anak- anak berkumpul untuk melakukan absen kehadiran, berdoa dan melakukan pemanasan bersama Coach Hafizh. Sedangkan peneliti dan kolaborator lainya menyusun permainan yang akan diterapkan. Setelah pemanasan selesai peneliti memberikan arahan kepada seluruh anak- anak terhadap apa yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan Spinball yang akan dilakukan yaitu permainan Bazoka, Pemburu harta.

Seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu Bazoka Run. Seluruh anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok yang masing-masing jumlahnya beranggotakan 8 orang disetiap kelompok nya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian peneliti 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. Permainan pertama berjalan selama 15 menit. Menuju ke permainan 2 yaitu Berburu harta . Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak- anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, peneliti 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. Permainan kedua berjalan selama 15 menit. Peneliti mengumpulkan seluruh anak- anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan. Kemudian peneliti serahkan kembali ke kolaborator untuk memberikan waktu istirahat. Latihan inti dan game dilakukan sampai pukul 17.00.

Refleksi :

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

Hari ke 2

Ruang : Lapangan Segitiga Halim

Hari dan tanggal : Sabtu, 16 November 2019

Jam : 16.00 – 17.30

Pada pukul 15.30 sebelum latihan dimulai peneliti menyiapkan semua alat yang dipakai untuk melakukan permainan. Pada pukul 16.00 seluruh anak- anak berkumpul untuk melakukan absen kehadiran, berdoa dan melakukan pemanasan bersama Coach Hafizh. Sedangkan peneliti dan kolaborator lainya menyusun permainan yang akan diterapkan. Setelah pemanasan selesai peneliti memberikan arahan kepada seluruh anak- anak terhadap apa yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan Spinball yang akan dilakukan yaitu permainan Transfer Kata, Bowling Ball, Bola Pemanggil.

Dihari kedua peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu transfer kata. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 2 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 8 orang disetiap kelompok nya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian peneliti memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias, tetapi anak-anak masih melakukan permainan tidak sesuai dengan yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan di ulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Permainan pertama berjalan selama 15 menit. Menuju ke permainan 2 yaitu Bowling ball. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah

semua anak- anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, peneliti 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. Permainan kedua berjalan selama 15 menit dan menuju permainan yang ketiga yaitu bola pemanggil. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti peneliti memberikan aba-aba meniup peluit dan seluruh anak-anak melakukan permainan dengan antusias dan serius melakukannya. Permainan diulang sebanyak tiga kali pengulangan. Peneliti dan kolabrator terus memberikan arahan kepada seluruh anak-anak saat jalanya permainan. Dan peluit berbunyi tanda permainan sudah selesai. Permainan ketiga berjalan selama 15 menit. Peneliti mengumpulkan seluruh anak- anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan. Kemudian peneliti serahkan kembali ke kolaborator untuk memberikan waktu istirahat. Latihan inti dan game dilakukan sampai pukul 17.30.

Refleksi :

Pada pertemuan kali ini anak-anak sudah paham tentang konsep permainan Spinball untuk koordinasi mata dan kaki, anak-anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan permainan terlihat mereka aktif dalam melakukan permainan di hari kedua.

Hari Ke 3

Ruang : Lapangan Segitiga Halim

Hari dan tanggal : Rabu, 20 November 2019

Jam : 16.00 – 17.30

Deskripsi :

Pada pukul 15.30 sebelum latihan dimulai seperti biasa peneliti menyiapkan semua alat yang dipakai untuk melakukan permainan. Pada pukul 16.00 seluruh anak- anak berkumpul untuk melakukan absen kehadiran, berdoa dan melakukan pemanasan bersama Coach Raul. Sedangkan peneliti dan kolaborator lainya menyusun permainan yang akan diterapkan. Setelah pemanasan selesai peneliti memberikan arahan kepada seluruh anak- anak terhadap apa yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan yang akan dilakukan yaitu permainan Spinball,Transfer Kata, Pemburu harta karun, Bazoka run.

Dihari ketiga ini seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu Transfer kata. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 2 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 6-8 orang disetiap kelompok nya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian peneliti memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias tetapi anak-anak masih melakukan permainan tidak sesuai dengan yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan di ulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan

arahan saat jalannya permainan. Permainan pertama berjalan selama 15 menit. Menuju ke permainan 2 yaitu pemburu harta karun. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak- anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, peneliti 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. Permainan kedua berjalan selama 15 menit dan menuju permainan yang ketiga yaitu bazooka run. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti peneliti memberikan aba-aba meniup peluit dan seluruh anak-anak melakukan permainan dengan antusias. Permainan diulang sebanya tiga kali pengulangan. Peneliti dan kolabrator terus memberikan arahan kepada seluruh anak-anak saat jalanya permainan. Dan peluit berbunyi tanda permainan sudah selesai. Permainan ketiga berjalan selama 15 menit. Peneliti mengumpulkan seluruh anak- anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan. Kemudian peneliti serahkan kembali ke kolaborator untuk memberikan waktu istirahat. Latihan inti dan game dilakukan sampai pukul 17.00.

Refleksi :

Pada pertemuan ini anak-anak terlihat lebih antusias terlihat saat mereka melakukan permainan, meskipun masih banyak pengulangan. Pada pertemuan ini

ada beberapa anak yang mengatakan bahwa lebih bisa menikmati bermain sepakbola dan dapat melakukan beberapa teknik dengan baik.

Hari Ke 4

Ruang : Lapangan Segitiga Halim

Hari dan tanggal : Sabtu, 23 November 2019

Jam : 16.00 – 17.30

Deskripsi :

Pada pukul 15.30 sebelum latihan dimulai seperti biasa peneliti menyiapkan semua alat yang dipakai untuk melakukan permainan. Pada pukul 16.00 seluruh anak- anak berkumpul untuk melakukan absen kehadiran, berdoa dan melakukan pemanasan bersama Coach Raul. Sedangkan peneliti dan kolaborator lainya menyusun permainan yang akan diterapkan. Setelah pemanasan selesai peneliti memberikan arahan kepada seluruh anak- anak terhadap apa yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan yang akan dilakukan yaitu permainan SOS, Bowling ball, transfer kata.

Dihari keempat ini seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu SOS. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 2 yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 7-8 orang disetiap kelompok nya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian peneliti memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak

melakukan permainan dengan sangat antusias tetapi anak-anak masih melakukan permainan tidak sesuai dengan yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan di ulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Permainan pertama berjalan selama 15 menit. Menuju ke permainan 2 yaitu bowling ball. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak- anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, peneliti 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. Permainan kedua berjalan selama 15 menit dan menuju permainan yang ketiga yaitu transfer kata. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti peneliti memberikan aba-aba meniup peluit dan seluruh anak-anak melakukan permainan dengan antusias dan serius melakukannya. Permainan diulang sebanya tiga kali pengulangan. Peneliti dan kolabrator terus memberikan arahan kepada seluruh anak-anak saat jalanya permainan. Dan peluit berbunyi tanda permainan sudah selesai. Permainan ketiga berjalan selama 15 menit. Peneliti mengumpulkan seluruh anak- anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan. Kemudian peneliti serahkan kembali ke kolaborator untuk memberikan waktu istirahat. Latihan inti dan game dilakukan sampai pukul 17.00.

Refleksi :

Pada pertemuan ini anak-anak terlihat mulai menikmati dan memahami konsep permainan spinball. Terlihat dari cara mereka melakukan keterampilan gerak kaki saat menendang bola sudah lebih baik.

Hari Ke 5

Ruang : Lapangan Segitiga Halim

Hari dan tanggal : Rabu, 27 November 2019

Jam : 16.00 – 17.30

Deskripsi :

Pada pukul 15.30 sebelum latihan dimulai seperti biasa peneliti menyiapkan semua alat yang dipakai untuk melakukan permainan. Pada pukul 16.00 seluruh anak- anak berkumpul untuk melakukan absen kehadiran, berdoa dan melakukan pemanasan bersama Coach Raul. Sedangkan peneliti dan kolaborator lainya menyusun permainan yang akan diterapkan. Setelah pemanasan selesai peneliti memberikan arahan kepada seluruh anak- anak terhadap apa yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan yang akan dilakukan yaitu permainan suit japan, pemburu harta karun, bazooka run.

Dihari kelima seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu Suit japan.

Seluruh anak- anak dibagi menjadi 2 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 10 orang disetiap kelompok nya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian peneliti memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias tetapi anak-anak masih melakukan permainan tidak sesuai dengan yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan di ulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Permainan pertama berjalan selama 15 menit. Menuju ke permainan 2 yaitu pemburu harta karun. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak- anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, peneliti 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. Permainan kedua berjalan selama 15 menit dan menuju permainan yang ketiga yaitu bazooka run. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti peneliti memberikan aba-aba meniup peluit dan seluruh anak-anak melakukan permainan dengan antusias dan serius melakukannya. Permainan diulang sebanya tiga kali pengulangan. Peneliti dan kolabrator terus memberikan arahan kepada seluruh anak-anak saat jalanya permainan. Dan peluit berbunyi tanda permainan sudah selesai. Permainan ketiga berjalan selama 15 menit. Peneliti mengumpulkan seluruh anak- anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan. Kemudian

peneliti serahkan kembali ke kolaborator untuk memberikan waktu istirahat. Latihan inti dan game dilakukan sampai pukul 17.00.

Refleksi :

Pada pertemuan ini anak-anak terlihat lebih antusias terlihat saat mereka melakukan permainan, dan terlihat hampir seluruh anak-anak melakukan permainan dengan maksimal. Setelah permainan selesai peneliti dan kolabolator untuk menyuruh anak-anak melakukan gerak koordinasi mata dan kaki, dari beberapa anak sudah ada yang mampu untuk mengendalikan gerak kaki dengan baik, dan masih ada beberapa yang kurang.

Hari Ke 6

Ruang : Lapangan Segitiga Halim

Hari dan tanggal : Rabu, 27 November 2019

Jam : 16.00 – 17.30

Deskripsi :

Pada pukul 15.30 sebelum latihan dimulai seperti biasa peneliti menyiapkan semua alat yang dipakai untuk melakukan permainan. Pada pukul 16.00 seluruh anak- anak berkumpul untuk melakukan absen kehadiran, berdoa dan melakukan pemanasan bersama Coach Raul. Sedangkan peneliti dan kolaborator lainya menyusun permainan yang akan diterapkan. Setelah pemanasan selesai peneliti memberikan arahan kepada seluruh anak- anak terhadap apa yang akan dilakukan.

Peneliti menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan yang akan dilakukan yaitu permainan suit japan, pemburu harta karun, bazooka run.

Dihari keenam ini seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu Suit japan. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 2 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 10 orang disetiap kelompok nya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian peneliti memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias tetapi anak-anak masih melakukan permainan tidak sesuai dengan yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan di ulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Permainan pertama berjalan selama 15 menit. Menuju ke permainan 2 yaitu pemburu harta karun. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak- anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, peneliti 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. Permainan kedua berjalan selama 15 menit dan menuju permainan yang ketiga yaitu bazooka run. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti peneliti memberikan aba-aba meniup peluit dan seluruh anak-anak melakukan permainan dengan antusias dan serius melakukannya. Permainan diulang sebanya tiga kali pengulangan. Peneliti

dan kolabrator terus memberikan arahan kepada seluruh anak-anak saat jalanya permainan. Dan peluit berbunyi tanda permainan sudah selesai. Permainan ketiga berjalan selama 15 menit. Peneliti mengumpulkan seluruh anak- anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan. Kemudian peneliti serahkan kembali ke kolaborator untuk memberikan waktu istirahat. Latihan inti dan game dilakukan sampai pukul 17.00.

Refleksi :

Pada pertemuan ini anak-anak terlihat menikmati permainan dan mulai melakukan gerakan dengan baik pada saat bermain. Pelatihpun berkata anak-anak saat mengontrol bola tidak hanya focus pada bola saja melainkan ke area sekitar juga.

Hari Ke 7

Ruang : Lapangan Segitiga Halim

Hari dan tanggal : Rabu, 27 November 2019

Jam : 16.00 – 17.30

Deskripsi :

Pada pukul 15.30 sebelum latihan dimulai seperti biasa peneliti menyiapkan semua alat yang dipakai untuk melakukan permainan. Pada pukul 16.00 seluruh anak- anak berkumpul untuk melakukan absen kehadiran, berdoa dan melakukan pemanasan bersama Coach Raul. Sedangkan peneliti dan kolaborator lainya

menyusun permainan yang akan diterapkan. Setelah pemanasan selesai peneliti memberikan arahan kepada seluruh anak- anak terhadap apa yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan yang akan dilakukan yaitu permainan konsentrasi dribbling, dribbling sodor, passing harapan.

Dihari ketujuh ini seluruh anak- anak terlihat antusias dan peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu Suit japan. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 2 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 10 orang disetiap kelompok nya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian peneliti memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan sangat antusias tetapi anak-anak masih melakukan permainan tidak sesuai dengan yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan di ulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Permainan pertama berjalan selama 15 menit. Menuju ke permainan 2 yaitu dribbling sodor. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak- anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, peneliti 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. Permainan kedua berjalan selama 15 menit dan menuju permainan yang ketiga yaitu passing harapan. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti peneliti memberikan aba-aba

meniup peluit dan seluruh anak-anak melakukan permainan dengan antusias dan serius melakukannya. Permainan diulang sebanya tiga kali pengulangan. Peneliti dan kolabrator terus memberikan arahan kepada seluruh anak-anak saat jalanya permainan. Dan peluit berbunyi tanda permainan sudah selesai. Permainan ketiga berjalan selama 15 menit. Peneliti mengumpulkan seluruh anak- anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan. Kemudian peneliti serahkan kembali ke kolaborator untuk memberikan waktu istirahat. Latihan inti dan game dilakukan sampai pukul 17.00.

Refleksi :

Pada pertemuan ini anak-anak terlihat menikmati permainan dan mulai melakukan gerakan dengan baik pada saat bermain. Pelatihpun berkata anak-anak mulai dapat mengontrol gerakan tubuh mereka dengan baik.

Hari Ke 8

Ruang : Lapangan Segitiga Halim

Hari dan tanggal : Rabu, 27 November 2019

Jam : 16.00 – 17.30

Deskripsi :

Pada pukul 15.30 sebelum latihan dimulai seperti biasa peneliti menyiapkan semua alat yang dipakai untuk melakukan permainan. Pada pukul 16.00 seluruh

anak- anak berkumpul untuk melakukan absen kehadiran, berdoa dan melakukan pemanasan bersama Coach Raul. Sedangkan peneliti dan kolaborator lainya menyusun permainan yang akan diterapkan. Setelah pemanasan selesai peneliti memberikan arahan kepada seluruh anak- anak terhadap apa yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan yang akan dilakukan yaitu permainan knock out ball, jaring passing, konsentrasi dribbling.

Dihari kedelapan ini peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu knock out ball. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 2 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 10 orang disetiap kelompok nya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian peneliti memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan baik tetapi anak-anak masih melakukan permainan tidak sesuai dengan yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan di ulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Permainan pertama berjalan selama 15 menit. Menuju ke permainan 2 yaitu jaring passing. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, peneliti 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. Permainan kedua berjalan selama 15 menit dan menuju permainan yang ketiga yaitu konsentrasi dribbling. Peneliti kembali

menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti peneliti memberikan aba-aba meniup peluit dan seluruh anak-anak melakukan permainan dengan antusias dan serius melakukannya. Permainan diulang sebanya tiga kali pengulangan. Peneliti dan kolabrator terus memberikan arahan kepada seluruh anak-anak saat jalanya permainan. Dan peluit berbunyi tanda permainan sudah selesai. Permainan ketiga berjalan selama 15 menit. Peneliti mengumpulkan seluruh anak- anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan. Kemudian peneliti serahkan kembali ke kolaborator untuk memberikan waktu istirahat. Latihan inti dan game dilakukan sampai pukul 17.00.

Refleksi :

Pada pertemuan ini sebagian anak terlihat mulai bisa mengontrol kedua kaki mereka untuk menendang bola saat melakukan permainan dan mulai melakukan gerakan dengan baik pada saat bermain.

Hari Ke 9

Ruang : Lapangan Segitiga Halim

Hari dan tanggal : Rabu, 27 November 2019

Jam : 16.00 – 17.30

Deskripsi :

Pada pukul 15.30 sebelum latihan dimulai seperti biasa peneliti menyiapkan semua alat yang dipakai untuk melakukan permainan. Pada pukul 16.00 seluruh

anak- anak berkumpul untuk melakukan absen kehadiran, berdoa dan melakukan pemanasan bersama Coach Raul. Sedangkan peneliti dan kolaborator lainya menyusun permainan yang akan diterapkan. Setelah pemanasan selesai peneliti memberikan arahan kepada seluruh anak- anak terhadap apa yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan yang akan dilakukan yaitu permainan Dribbling Zig-zag, passing harapan, dribbling sodor.

Dihari kesembilan ini peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu Dribbling zig-zag. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 2 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 8 orang disetiap kelompok nya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian peneliti memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan baik tetapi anak-anak masih melakukan permainan tidak sesuai dengan yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan di ulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Permainan pertama berjalan selama 15 menit. Menuju ke permainan 2 yaitu passing harapan. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak- anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, peneliti 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. Permainan kedua berjalan selama 15 menit dan menuju permainan yang ketiga yaitu Dribbling sodor. Peneliti kembali

menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti peneliti memberikan aba-aba meniup peluit dan seluruh anak-anak melakukan permainan dengan antusias dan serius melakukannya. Permainan diulang sebanya tiga kali pengulangan. Peneliti dan kolabrator terus memberikan arahan kepada seluruh anak-anak saat jalanya permainan. Dan peluit berbunyi tanda permainan sudah selesai. Permainan ketiga berjalan selama 15 menit. Peneliti mengumpulkan seluruh anak- anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan. Kemudian peneliti serahkan kembali ke kolaborator untuk memberikan waktu istirahat. Latihan inti dan game dilakukan sampai pukul 17.00.

Refleksi :

Pada pertemuan ini anak-anak sudah mulai paham tentang permainan spinball terlihat mulai bisa mengontrol kedua kaki mereka untuk menendang bola saat melakukan permainan dan mulai melakukan gerakan dengan baik pada saat bermain.

Hari Ke 10

Ruang : Lapangan Segitiga Halim

Hari dan tanggal : Rabu, 27 November 2019

Jam : 16.00 – 17.30

Deskripsi :

Pada pukul 15.30 sebelum latihan dimulai seperti biasa peneliti menyiapkan semua alat yang dipakai untuk melakukan permainan. Pada pukul 16.00 seluruh anak- anak berkumpul untuk melakukan absen kehadiran, berdoa dan melakukan pemanasan bersama Coach Raul. Sedangkan peneliti dan kolaborator lainya menyusun permainan yang akan diterapkan. Setelah pemanasan selesai peneliti memberikan arahan kepada seluruh anak- anak terhadap apa yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan bahwa hari ini ada 3 permainan yang akan dilakukan yaitu permainan terowongan bola, jaring passing , konsentrasi dribbling.

Dihari kesepuluh ini peneliti langsung mengarahkan seluruh anak-anak ke permainan yang pertama yaitu terowongan bola. Seluruh anak- anak dibagi menjadi 2 kelompok yang masing- masing jumlah nya beranggotakan 8 orang disetiap kelompok nya. Peneliti menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Kemudian peneliti memberikan aba-aba dengan tiupan peluit. Seluruh anak-anak melakukan permainan dengan baik tetapi anak-anak masih melakukan permainan tidak sesuai dengan yang dicontohkan peneliti, sehingga permainan di ulang tiga kali. Peneliti dan kolaborator terus memberikan arahan saat jalannya permainan. Permainan

pertama berjalan selama 15 menit. Menuju ke permainan 2 yaitu jaring passing. Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti apa yang sudah dijelaskan, peneliti 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. Permainan kedua berjalan selama 15 menit dan menuju permainan yang ketiga yaitu konsentrasi dribbling . Peneliti kembali menjelaskan tujuan dan cara bermainnya. Setelah semua anak-anak mengerti peneliti memberikan aba-aba meniup peluit dan seluruh anak-anak melakukan permainan dengan antusias dan serius melakukannya. Permainan diulang sebanya tiga kali pengulangan. Peneliti dan kolabrator terus memberikan arahan kepada seluruh anak-anak saat jalanya permainan. Dan peluit berbunyi tanda permainan sudah selesai. Permainan ketiga berjalan selama 15 menit. Peneliti mengumpulkan seluruh anak- anak dan memberikan evaluasi dari setiap permainan yang sudah dilakukan. Kemudian peneliti serahkan kembali ke kolaborator untuk memberikan waktu istirahat. Latihan inti dan game dilakukan sampai pukul 17.00.

Refleksi :

Pada pertemuan terakhir peneliti mengitruksikan keseluruh anak-anak agar lebih maksimal dalam melakukan permainan, dan terlihat hampir seluruh anak-anak melakukan permainan dengan maksimal.

Lampiran 6

Catatan Lapangan Kolaborator

Tabel 1. Pengamatan Tindakan Siklus I

Hari dan tanggal : Rabu, 13 November 2019

Nama Kolaborator : Hafizh (Coach Hafizh)

No	Tahapan Kegiatan	Waktu	Aktivitas Peneliti	
			Ya	Tidak
I	Kegiatan Pendahuluan	10 menit		
	1. Skenario Penerapan		✓	
	2. Penyiapan alat/media penerapan		✓	
	3. Absensi kehadiran		✓	
	4. Pelaksanaan pemanasan statis		✓	
	5. Penyampaian tujuan penerapan		✓	
	6. Pemberian motivasi yang menarik berkaitan dengan tujuan penerapan		✓	
	7. Penjelasan alur tindakan		✓	
	8. peneliti memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh anak-anak tentang permainan yang akan dilakukan		✓	
II	Kegiatan Inti	30 menit		
	1. Peneliti menyiapkan beberapa penerapan permainan		✓	
	2. Seluruh anak-anak antusias untuk mengikuti setiap penerapan yang bertujuan untuk meningkatkan koordinasi mata dan kaki		✓	
	3. Seluruh anak-anak menerapkan permainan I yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	4. Seluruh anak-anak menerapkan permainan II yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	5. Seluruh anak-anak menerapkan permainan III yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	

	6. Seluruh anak-anak memahami penerapan yang disampaikan oleh peneliti.		✓	
III	Kegiatan Penutup	5 menit		
	1. Peneliti memberikan evaluasi dari setiap permainan		✓	

Tabel 2. Pengamatan Tindakan Siklus I

Hari dan tanggal : Sabtu, 16 November 2019

Nama Kolaborator : Hafizh (Coach hafizh)

No	Tahapan Kegiatan	Waktu	Aktivitas Peneliti	
			Ya	Tidak
I	Kegiatan Pendahuluan	10 menit		
	1. Skenario Penerapan		✓	
	2. Penyiapan alat/media penerapan		✓	
	3. Absensi kehadiran		✓	
	4. Pelaksanaan pemanasan statis		✓	
	5. Penyampaian tujuan penerapan		✓	
	6. Pemberian motivasi yang menarik berkaitan dengan tujuan penerapan		✓	
	7. Penjelasan alur tindakan		✓	
	8. peneliti memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh anak-anak tentang permainan yang akan dilakukan		✓	
II	Kegiatan Inti	30 menit		
	1. Peneliti menyiapkan beberapa penerapan permainan		✓	
	2. Seluruh anak-anak antusias untuk mengikuti setiap penerapan yang bertujuan untuk meningkatkan koordinasi mata dan kaki		✓	
	3. Seluruh anak-anak menerapkan permainan I yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	

	4. Seluruh anak-anak menerapkan permainan II yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	5. Seluruh anak-anak menerapkan permainan III yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	6. Seluruh anak-anak memahami penerapan yang disampaikan oleh peneliti.		✓	
III	Kegiatan Penutup	5 menit		
	1. Peneliti memberikan evaluasi dari setiap permainan		✓	

Tabel 3. Pengamatan Tindakan Siklus I

Hari dan tanggal : Rabu, 20 November 2019

Nama Kolaborator : Hafizh (Coach Hafizh)

No	Tahapan Kegiatan	Waktu	Aktivitas Peneliti	
			Ya	Tidak
I	Kegiatan Pendahuluan	10 menit		
	1. Skenario Penerapan		✓	
	2. Penyiapan alat/media penerapan		✓	
	3. Absensi kehadiran		✓	
	4. Pelaksanaan pemanasan statis		✓	
	5. Penyampaian tujuan penerapan		✓	
	6. Pemberian motivasi yang menarik berkaitan dengan tujuan penerapan		✓	
	7. Penjelasan alur tindakan		✓	
	8. peneliti memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh anak-anak tentang permainan yang akan dilakukan		✓	
II	Kegiatan Inti	30 menit		
	1. Peneliti menyiapkan beberapa penerapan permainan		✓	
	2. Seluruh anak-anak antusias untuk mengikuti setiap penerapan yang		✓	

	bertujuan untuk meningkatkan koordinasi mata dan kaki			
	3. Seluruh anak-anak menerapkan permainan I yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	4. Seluruh anak-anak menerapkan permainan II yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	5. Seluruh anak-anak menerapkan permainan III yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	6. Seluruh anak-anak memahami penerapan yang disampaikan oleh peneliti.		✓	
III	Kegiatan Penutup	5 menit		
	1. Peneliti memberikan evaluasi dari setiap permainan		✓	

Tabel 4. Pengamatan Tindakan Siklus I

Hari dan tanggal : Sabtu, 23 November 2019

Nama Kolaborator : Hafizh (Coach Hafizh)

No	Tahapan Kegiatan	Waktu	Aktivitas Peneliti	
			Ya	Tidak
I	Kegiatan Pendahuluan	10 menit		
	1. Skenario Penerapan		✓	
	2. Penyiapan alat/media penerapan		✓	
	3. Absensi kehadiran		✓	
	4. Pelaksanaan pemanasan statis		✓	
	5. Penyampaian tujuan penerapan		✓	
	6. Pemberian motivasi yang menarik berkaitan dengan tujuan penerapan		✓	
	7. Penjelasan alur tindakan		✓	
	8. peneliti memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh anak-anak tentang permainan yang akan dilakukan		✓	

II	Kegiatan Inti	30 menit		
	1. Peneliti menyiapkan beberapa penerapan permainan		✓	
	2. Seluruh anak-anak antusias untuk mengikuti setiap penerapan yang bertujuan untuk meningkatkan koordinasi mata dan kaki		✓	
	3. Seluruh anak-anak menerapkan permainan I yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	4. Seluruh anak-anak menerapkan permainan II yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	5. Seluruh anak-anak menerapkan permainan III yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	6. Seluruh anak-anak memahami penerapan yang disampaikan oleh peneliti.		✓	
III	Kegiatan Penutup	5 menit		
	1. Peneliti memberikan evaluasi dari setiap permainan		✓	

Tabel 5. Pengamatan Tindakan Siklus I

Hari dan tanggal : Rabu, 27 November 2019

Nama Kolaborator : Hafizh (Coach Hafizh)

No	Tahapan Kegiatan	Waktu	Aktivitas Peneliti	
			Ya	Tidak
I	Kegiatan Pendahuluan	10 menit		
	1. Skenario Penerapan		✓	
	2. Penyiapan alat/media penerapan		✓	
	3. Absensi kehadiran		✓	
	4. Pelaksanaan pemanasan statis		✓	
	5. Penyampaian tujuan penerapan		✓	

	6. Pemberian motivasi yang menarik berkaitan dengan tujuan penerapan		✓	
	7. Penjelasan alur tindakan		✓	
	8. peneliti memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh anak-anak tentang permainan yang akan dilakukan		✓	
II	Kegiatan Inti	30 menit		
	1. Peneliti menyiapkan beberapa penerapan permainan		✓	
	2. Seluruh anak-anak antusias untuk mengikuti setiap penerapan yang bertujuan untuk meningkatkan koordinasi mata dan kaki		✓	
	3. Seluruh anak-anak menerapkan permainan I yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	4. Seluruh anak-anak menerapkan permainan II yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	5. Seluruh anak-anak menerapkan permainan III yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	6. Seluruh anak-anak memahami penerapan yang disampaikan oleh peneliti.		✓	
III	Kegiatan Penutup	5 menit		
	1. Peneliti memberikan evaluasi dari setiap permainan		✓	

SIKLUS II

Tabel 6. Pengamatan Tindakan Siklus II

Hari dan tanggal : Rabu, 4 Desember 2019

Nama Kolaborator : Hafizh (Coach Hafizh)

No	Tahapan Kegiatan	Waktu	Aktivitas Peneliti	
			Ya	Tidak
I	Kegiatan Pendahuluan	10 menit		
	1. Skenario Penerapan		✓	
	2. Penyiapan alat/media penerapan		✓	
	3. Absensi kehadiran		✓	
	4. Pelaksanaan pemanasan statis		✓	
	5. Penyampaian tujuan penerapan		✓	
	6. Pemberian motivasi yang menarik berkaitan dengan tujuan penerapan		✓	
	7. Penjelasan alur tindakan		✓	
	8. peneliti memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh anak-anak tentang permainan yang akan dilakukan		✓	
II	Kegiatan Inti	30 menit		
	1. Peneliti menyiapkan beberapa penerapan permainan		✓	
	2. Seluruh anak-anak antusias untuk mengikuti setiap penerapan yang bertujuan untuk meningkatkan koordinasi mata dan kaki		✓	
	3. Seluruh anak-anak menerapkan permainan I yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	4. Seluruh anak-anak menerapkan permainan II yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	5. Seluruh anak-anak menerapkan permainan III yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	6. Seluruh anak-anak memahami penerapan yang disampaikan oleh peneliti.		✓	

III	Kegiatan Penutup	5 menit		
	1. Peneliti memberikan evaluasi dari setiap permainan		✓	

Tabel 7. Pengamatan Tindakan Siklus II

Hari dan tanggal : Sabtu, 7 Desember 2019

Nama Kolaborator : Hafizh (Coach Hafizh)

No	Tahapan Kegiatan	Waktu	Aktivitas Peneliti	
			Ya	Tidak
I	Kegiatan Pendahuluan	10 menit		
	1. Skenario Penerapan		✓	
	2. Penyiapan alat/media penerapan		✓	
	3. Absensi kehadiran		✓	
	4. Pelaksanaan pemanasan statis		✓	
	5. Penyampaian tujuan penerapan		✓	
	6. Pemberian motivasi yang menarik berkaitan dengan tujuan penerapan		✓	
	7. Penjelasan alur tindakan		✓	
	8. peneliti memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh anak-anak tentang permainan yang akan dilakukan		✓	
II	Kegiatan Inti	30 menit		
	1. Peneliti menyiapkan beberapa penerapan permainan		✓	
	2. Seluruh anak-anak antusias untuk mengikuti setiap penerapan yang bertujuan untuk meningkatkan koordinasi mata dan kaki		✓	
	3. Seluruh anak-anak menerapkan permainan I yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	4. Seluruh anak-anak menerapkan permainan II yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	5. Seluruh anak-anak menerapkan permainan III yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	

	6. Seluruh anak-anak memahami penerapan yang disampaikan oleh peneliti.		✓	
III	Kegiatan Penutup	5 menit		
	1. Peneliti memberikan evaluasi dari setiap permainan		✓	

Tabel 8. Pengamatan Tindakan Siklus II

Hari dan tanggal : Rabu, 11 Desember 2019

Nama Kolaborator : Hafizh (Coach Hafizh)

No	Tahapan Kegiatan	Waktu	Aktivitas Peneliti	
			Ya	Tidak
I	Kegiatan Pendahuluan	10 menit		
	1. Skenario Penerapan		✓	
	2. Penyiapan alat/media penerapan		✓	
	3. Absensi kehadiran		✓	
	4. Pelaksanaan pemanasan statis		✓	
	5. Penyampaian tujuan penerapan		✓	
	6. Pemberian motivasi yang menarik berkaitan dengan tujuan penerapan		✓	
	7. Penjelasan alur tindakan		✓	
	8. peneliti memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh anak-anak tentang permainan yang akan dilakukan		✓	
II	Kegiatan Inti	30 menit		
	1. Peneliti menyiapkan beberapa penerapan permainan		✓	
	2. Seluruh anak-anak antusias untuk mengikuti setiap penerapan yang bertujuan untuk meningkatkan koordinasi mata dan kaki		✓	
	3. Seluruh anak-anak menerapkan permainan I yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	

	4. Seluruh anak-anak menerapkan permainan II yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	5. Seluruh anak-anak menerapkan permainan III yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	6. Seluruh anak-anak memahami penerapan yang disampaikan oleh peneliti.		✓	
III	Kegiatan Penutup	5 menit		
	1. Peneliti memberikan evaluasi dari setiap permainan		✓	

Tabel 9. Pengamatan Tindakan Siklus II

Hari dan tanggal : Sabtu, 14 Desember 2019

Nama Kolaborator : Hafizh (Coach Hafizh)

No	Tahapan Kegiatan	Waktu	Aktivitas Peneliti	
			Ya	Tidak
I	Kegiatan Pendahuluan	10 menit		
	1. Skenario Penerapan		✓	
	2. Penyiapan alat/media penerapan		✓	
	3. Absensi kehadiran		✓	
	4. Pelaksanaan pemanasan statis		✓	
	5. Penyampaian tujuan penerapan		✓	
	6. Pemberian motivasi yang menarik berkaitan dengan tujuan penerapan		✓	
	7. Penjelasan alur tindakan		✓	
	8. peneliti memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh anak-anak tentang permainan yang akan dilakukan		✓	
II	Kegiatan Inti	30 menit		
	1. Peneliti menyiapkan beberapa penerapan permainan		✓	
	2. Seluruh anak-anak antusias untuk mengikuti setiap penerapan yang bertujuan untuk meningkatkan koordinasi mata dan kaki		✓	

	3. Seluruh anak-anak menerapkan permainan I yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	4. Seluruh anak-anak menerapkan permainan II yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	5. Seluruh anak-anak menerapkan permainan III yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	6. Seluruh anak-anak memahami penerapan yang disampaikan oleh peneliti.		✓	
III	Kegiatan Penutup	5 menit		
	1. Peneliti memberikan evaluasi dari setiap permainan		✓	

Tabel 10. Pengamatan Tindakan Siklus II

Hari dan tanggal : Rabu, 18 Desember 2019

Nama Kolaborator : Hafizh (Coach Hafizh)

No	Tahapan Kegiatan	Waktu	Aktivitas Peneliti	
			Ya	Tidak
I	Kegiatan Pendahuluan	10 menit		
	1. Skenario Penerapan		✓	
	2. Penyiapan alat/media penerapan		✓	
	3. Absensi kehadiran		✓	
	4. Pelaksanaan pemanasan statis		✓	
	5. Penyampaian tujuan penerapan		✓	
	6. Pemberian motivasi yang menarik berkaitan dengan tujuan penerapan		✓	
	7. Penjelasan alur tindakan		✓	
	8. peneliti memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh anak-anak tentang permainan yang akan dilakukan		✓	
II	Kegiatan Inti	30 menit		
	1. Peneliti menyiapkan beberapa penerapan permainan		✓	

	2. Seluruh anak-anak antusias untuk mengikuti setiap penerapan yang bertujuan untuk meningkatkan koordinasi mata dan kaki		✓	
	3. Seluruh anak-anak menerapkan permainan I yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	4. Seluruh anak-anak menerapkan permainan II yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	5. Seluruh anak-anak menerapkan permainan III yang telah dijelaskan oleh peneliti		✓	
	6. Seluruh anak-anak memahami penerapan yang disampaikan oleh peneliti.		✓	
III	Kegiatan Penutup	5 menit		
	1. Peneliti memberikan evaluasi dari setiap permainan		✓	

Lampiran 7

DATA *PREE TEST* DAN *POST TEST*

NO.	PRE TEST	SIKLUS I	SIKLUS II	KETERANGAN
1	12	16	21	MENINGKAT
2	13	17	23	MENINGKAT
3	15	20	25	MENINGKAT
4	15	20	26	MENINGKAT
5	16	20	23	MENINGKAT
6	18	20	25	MENINGKAT
7	18	23	27	MENINGKAT
8	19	22	27	MENINGKAT
9	20	20	26	MENINGKAT
10	20	22	26	MENINGKAT
11	21	21	28	MENINGKAT
12	21	23	27	MENINGKAT
13	23	26	29	MENINGKAT
14	23	25	27	MENINGKAT
15	25	27	29	MENINGKAT
16	27	30	34	MENINGKAT
17	28	30	32	MENINGKAT
18	28	30	32	MENINGKAT
19	30	33	34	MENINGKAT
20	31	35	35	MENINGKAT

Lampiran 8

Variabel Tes Awal Koordinasi Mata Dan Kaki

1. Sampel (N) = 20
2. Rentang (R) = Data tertinggi – Data terendah

   = 31 – 12

   = 19
3. Banyaknya Kelas (BK) = 1 + 3,31 log n

   = 1 + (3,31 . log20)

   = 1 + 4,30

   = 5 (sudah dibulatkan)
4. Panjang Kelas (PK) = $\frac{R}{BK}$

   = $\frac{19}{5}$

   = 4 (sudah dibulatkan)

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Variabel Post Test Siklus I

1. Sampel (N) = 20
2. Rentang (R) = Data tertinggi – Data terendah

   = 35 – 16

   = 19
3. Banyaknya Kelas (BK) = 1 + 3,31 log n

   = 1 + (3,31 . log20)

   = 5 (sudah dibulatkan)
4. Panjang Kelas (PK) $= \frac{R}{BK}$

   $= \frac{19}{5}$

   = 4 (sudah dibulatkan)

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Variabel Post Test Siklus II

1. Sampel (N) = 20
2. Rentang (R) = Data tertinggi – Data terendah

   = 35 – 21

   = 14
3. Banyaknya Kelas (BK) = 1 + 3,31 log n

   = 1 + (3,31 . log20)

   = 5 (sudah dibulatkan)
4. Panjang Kelas (PK) $= \frac{R}{BK}$

   $= \frac{14}{5}$

   = 3 (sudah dibulatkan)

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Lampiran 9

Data Pembuatan Norma Koordinasi Mata dan Kaki

No	Nama	Hasil
1	Dodi	12
2	Zaki	15
3	Fatur	15
4	Avis	19
5	Haykal	20
6	Iqbal	20
7	Aska	21
8	Wahyu	22
9	Arfan	22
10	Ega	22
11	Akmal	23
12	Fikri	26
13	Kukuh	30
14	Pandu	30
15	Ryan	32

Nilai Rata-rata = 21,9

Standar Deviasi = 5,54

Menentukan 3 Kelompok Interval

Kurang = ($\bar{x}$ - 0,5. SD)

= (21,9 - 0,5. 5,54)

= (21,9 – 2,77)

= 19 (sudah dibulatkan)

Baik = ($\bar{x}$ + 0,5. SD)

= (21,9 + 0,5. 5,54)

= (21,9 + 2,77)

= 25 (sudah dibulatkan)

Sehingga Norma yang didapatkan adalah :

12 (nilai terendah) 21,9 (nilai rata-rata) 32 (Nilai tertinggi)

Jemis Kelamin	Baik	Cukup	Kurang
Laki-laki	>25	19-25	<19

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Lampiran 10

DAFTAR ABSENSI ANAK- ANAK USIA 10-12 TAHUN DI SSB TOYO HARYONO

Siklus I

no.	Nama	RABU	SABTU	RABU	SABTU	RABU
		13 November 2019	16 November 2019	20 November 2019	23 November 2019	27 November 2019
1	Eka	HADIR	TIDAK	TIDAK	HADIR	HADIR
2	Fadli	HADIR	HADIR	TIDAK	HADIR	TIDAK
3	June	HADIR	TIDAK	HADIR	HADIR	HADIR
4	Fahri	HADIR	HADIR	HADIR	TIDAK	HADIR
5	Razya	TIDAK	TIDAK	HADIR	HADIR	HADIR
6	Razka	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
7	Aji	HADIR	TIDAK	TIDAK	HADIR	HADIR
8	Gafa	TIDAK	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
9	Danu	TIDAK	HADIR	HADIR	TIDAK	HADIR
10	Aldi	TIDAK	HADIR	TIDAK	HADIR	HADIR
11	Syawal	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
12	Nelson	HADIR	HADIR	HADIR	TIDAK	HADIR
13	Fawas	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
14	Azan	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
15	Shaka	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
16	Aufa	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
17	Bimo	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
18	Fatur	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
19	Amar	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
20	Sauqi	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR

Catatan ketidak hadiran :

1. Eka : 2
2. Fadli : 2
3. June : 1
4. Fahri : 1
5. Razya : 2
6. Aji : 1
7. Gafa : 1
8. Danu : 1
9. Aldi : 2
10. Nelson : 1

Siklus II

no.	Nama	RABU	SABTU	RABU	SABTU	RABU
		4 Desember 2019	7 Desember 2019	11 Desember 2019	14 Desember 2019	18 Desember 2019
1	Eka	HADIR	TIDAK	TIDAK	HADIR	HADIR
2	Fadli	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
3	June	HADIR	TIDAK	HADIR	HADIR	TIDAK
4	Fahri	HADIR	HADIR	HADIR	TIDAK	HADIR
5	Razya	HADIR	TIDAK	HADIR	HADIR	HADIR
6	Razka	HADIR	HADIR	HADIR	TIDAK	HADIR
7	Aji	HADIR	HADIR	TIDAK	HADIR	HADIR
8	Gafa	TIDAK	HADIR	TIDAK	HADIR	HADIR
9	Danu	TIDAK	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
10	Aldi	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
11	Syawal	HADIR	HADIR	TIDAK	HADIR	HADIR
12	Nelson	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
13	Fawas	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
14	Azan	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
15	Shaka	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
16	Aufa	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
17	Bimo	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
18	Fatur	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
19	Amar	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR
20	Sauqi	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR	HADIR

Catatan ketidak hadiran :

1. Eka : 3
2. June : 1
3. fahri : 1
4. Razya : 1
5. Razka : 1
6. Aji : 1
7. Gafa : 1
8. Danu : 1
9. Syawal : 1

Lampiran 11

Dokumentasi Penelitian

Keterangan : *Briefing* Sebelum aktifitas Bermain
Sumber : Pribadi

Keterangan : Permainan Jaring Passing
Sumber : Pribadi

Keterangan : Permainan Terowongan *Passing*
Sumber : Pribadi

Keterangan : Permainan Pemburu Harta Karun
Sumber : Pribadi

Keterangan : Permainan *Knockout Ball*
Sumber : Pribadi

Keterangan : permainan Suit Japan
Sumber : Pribadi

Keterangan : Permainan Bazooka Run
Sumber : Pribadi

Keterangan : Foto bersama Coach dan Anggota SSB Toyo Haryono
Sumber : Pribadi

Keterangan : Foto bersama Kolaborator
Sumber : Pribadi

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

(EXPERT JUDGEMENT)

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Fitranto, M.Pd

Jabatan : Dosen Mata Kuliah Tes dan Pengukuran Olahraga

Dengan ini menyatakan telah meneliti dan memeriksa instrument penelitian pelaksanaan penilaian Koordinasi mata dan Kaki, yang telah disusun oleh :

Nama : Firman Yushendrik

No. Regristrasi : 6815144910

Program Studi : Olahraga Rekreasi

Berdasarkan hasil pemeriksaan, maka instrument tersebut **valid** untuk digunakan dalam penelitian.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 15 Oktober 2019
Hormat saya,

Nur Fitranto, M.Pd
NIP. 198506182015041002

KLUB SEPAKBOLA DAN FUTSAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp. 4893726, 4890046, 4892350, 4893854, Fax. 4893854

Jakarta, 27 Januari 2020

No : **299/B/SK/KSBF-UNJ/I/2020**
Lampiran : -
Perihal : **Surat Keterangan Uji Instrumen**

Yang bertanda tangan dibawah ini :
Nama : Muhammad Hasan Maulid
Jabatan : Ketua SSB Universitas Negeri Jakarta
Dengan ini menyatakan bahwa :
Nama : Firman yushendrik
NIM : 6815144910
Program studi : Olahraga Rekreasi
Fakultas : Ilmu Olahraga

Yang bersangkutan telah melakukan Uji Instrumen Koordinasi Mata dan Kaki pada pemain Sekolah Sepakbola Universitas Negeri Jakarta yang dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ketua SSB
Universitas Negeri Jakarta

Muhammad Hasan Maulid
NIM 1602617010

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 : 14954/UN39.12/KM/2019 01 November 2019
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi

Kepada Yth.
Ketua SSB Toyo Haryono
Jl. Mustang RT. 3 RW. 4 Halim Perdana Kusuma, Jakarta Timur

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

Nama	: Firman Yushendrik
Nomor Registrasi	: 6815144910
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 SPINBALL UNTUK MENINGKATKAN KOORDINASI MATA DAN KAKI PADA ANGGOTA SSB TOYO HARYONO USIA 10-12 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

SURAT KETERANGAN KOLABORATOR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hafizh Dzakwan, S.Or

Jabatan : Pelatih SSB Toyo Haryono

Dengan ini menyatakan bahwa penerapan permainan yang telah disusun oleh :

Nama : Firman Yushendrik

No. Regristrasi : 6815144910

Program Studi : Olahraga Rekreasi

Telah dilaksanakan dengan sebaik mungkin.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 11 Desember 2019
Menyetujui,

Kolaborator

Hafizh Dzakwan, S.Or

TOYO HARYONO
Sekolah Sepak Bola

Sekretariat :
Lapangan Segitiga Squadron
RW 04 Halim Perdana Kusuma Jakarta
Phone : - 0812 8867 2137, 0821 1470 8006
0896 9931 7982

NO : 024/XII/SSBTH/2019
Lamp : -
Hal : Surat Balasan Penelitian Skripsi

Jakarta, 21Desember 2019

Kepada
Yth : Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Universitas Negeri Jakarta

Jl. Rawamangun muka – Jakarta

Jakarta Timur

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini, ketua SSB TOYO HARYONO,

Nama : Djhoni Thomas

Jabatan : Ketua SSB Toyo Haryono

Menerangkan bahwa,

Nama : Firman Yushendrik

No. Registrasi : 6815144910

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Fakultas : Ilmu Olahraga

Jenjang : S1

Telah melaksanakan penelitian skripsi di SSB TOYO HARYONO selama 5 (Lima) minggu, untuk melengkapi penulisan skripsi, dengan judul "Penerapan Spinball Untuk Meningkatkan Koordinasi Mata dan Kaki Pada Anggota SSB TOYO HARYONO Usia 10 – 12 Tahun."

Demikian yang kami sampaikan, atas perhatian dan kerja samanya, kami ucapkan terimakasih.

Ketua
SSB TOYO HARYONO

DJHONI THOMAS

RIWAYAT HIDUP

Firman Yushendrik lahir di Bima, 17 Maret 1996. Anak kedua dari tiga bersaudara dari dua pasangan bapak Hendri Gusman dan ibunda Yusneti. Menamatkan Pendidikan di SD Negeri 29 Kota Bima (2008), SMP Negeri 2 Kota Bima 2011), SMA Negeri 2 Kota Bima (2014), dan saat ini sedang menempuh jenjang S1 di Fakultas Ilmu Olahraga, Olahraga Rekreasi Universitas Negeri Jakarta.