

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Hasil wawancara dengan *Manager Ant.Tour* pada hari tanggal Sabtu 15 Desember 2017.

No	Butir Pertanyaan	Temuan
1	Adakah kegiatan bermain yang biasa dilakukan oleh peserta open trip ?	Tidak, karena kabi biasanya hanya menawarkan permainan seperti banana boat, snorkeling, speedboat.
2	Apakah kegiatan tersebut selalu di minati peserta pada saat trip ?	Tidak menentu, dikarenakan harus mengeluarkan biaya lagi.
3	Apakah ada alternative permainan yang belum populer yang mereka temui di dalam trip ?	Sejauh ini permainan yang mereka lakukan hanya sebatas itu saja, banana boat, dan snorkeling.
4	Bagaimana antusiasme mereka terhadap permainan tersebut ?	Beberapa dari mereka ada yang sangat antusias, dan beberapa ada yang kurang antusias.
5	Bagaimana antusias mereka jika diberikan permainan-permainan kecil yang kurang populer di masyarakat luas ?	Beberapa mungkin antusias, tergantung cara penyampaian tentang permainan tersebut.
6	Apakah Bapak setuju jika diberikan pengenalan aktifitas fisik melalui model-model permainan kecil ?	Sangat setuju, diharapkan dapat menjadi bagian dari rundown, dan dapat rutin dilakukan serta berdampak positif.

LAMPIRAN 2

Dokumentasi Penelitian

Peserta mendapat Pengarahan dari Peneliti



Dokumentasi saat uji coba kelompok besar

Sumber : Dokumentasi Penelitian



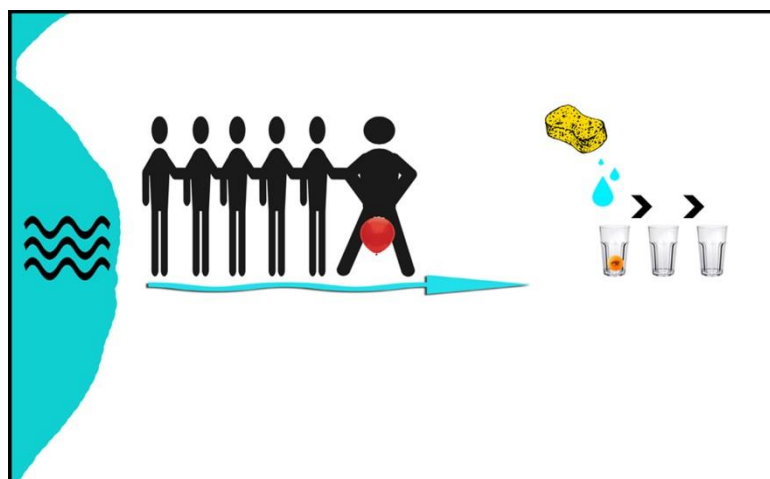
Dokumentasi saat uji coba kelompok besar

Sumber : Dokumentasi Penelitian

LAMPIRAN 3

Model *Draft Final*

1. Nama Permainan : Tiup Bola
 - a) Tujuan
 - Belajar bekerja sama dalam tim.
 - b) Alat dan bahan
 - Cone, Bola tenis meja, gelas plastik, balon.
 - c) Cara bermain
 - Peserta berjumlah minimal 5 – 6 orang
 - peserta dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok memiliki jumlah pemain yang sama.
 - Setiap kelompok diberikan bola pingpong.
 - Masing-masing kelompok harus menaruh air kedalam gelas dengan menggunakan spons.
 - Kaki setiap peserta di selipkan balon.
 - setelah gelas terisi penuh airnya dan bola terapung diatas masing-masing peserta meniupkan bola kegelas lainnya dan seterusnya.
 - Fasilitator memberikan instruksi kepada setiap tim bahwa tim yang menjatuhkan bola games tetap di lanjutkan dan tim yang selesai memenuhi air terlebih dahulu dan memindahkan bola itulah pemenangnya.
 - d) Peraturan
 - Permainan dinyatakan menang apabila bola telah sampai di gelas yang terakhir.
 - Apabila balon pecah maka akan di ganti dengan balon yang baru. Namun pemain harus mengulang berlari dari garis start.
 - Apabila bola yang di dalam gelas jatuh maka panitia akan memasukkan kembali bola tersebut namun belum berpindah ke gelas yang selanjutnya



Keterangan :

	Air Laut		Balon
	Spons		Arah Lari
	Gelas		Bola Tennis Meja

Gambar 4.21 Tiup Bola

Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Nama Permainan : Obor Olimpiade

a) Tujuan

- Melatih kepemimpinan/leadership.
- Belajar bekerja sama dalam tim.
- Melatih kesabaran.

b) Alat dan bahan

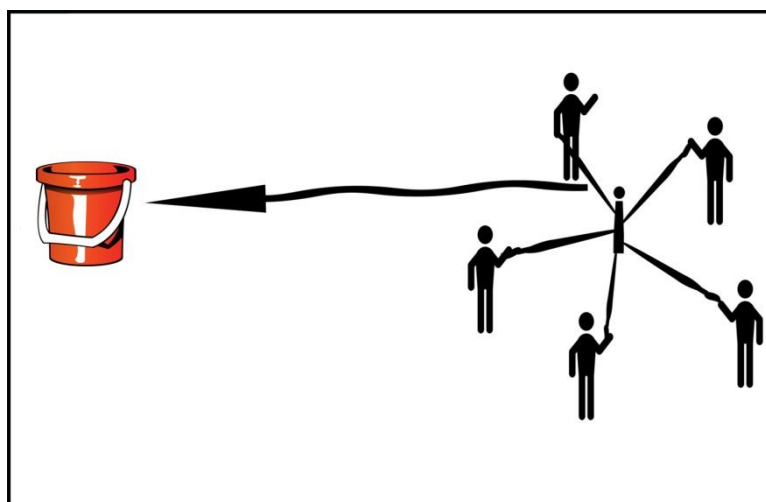
- Cone, tali rafia, pipa, ember.

c) Cara bermain

- Peserta di bagi menjadi 2 kelompok yang masing-masing kelompok sudah di berikan obor olimpiade, tugas dari setiap kelompok adalah memindahkan bola yang ada diatas obor ke dalam ember, kelompok yang lebih banyak mengumpulkan bola ke dalam emberlah yang menjadi pemenangnya.

d) Peraturan

- Apabila bola terjatuh maka harus di ulang dari garis start
- Durasi permainan selama 5 menit
- Apabila dalam 5 menit score sama akan dilakukan tambahan waktu selama 2 menit.



Keterangan :  Ember  Bola Tennis Meja
 Pralon
 Arah Lari

Gambar 4.22 Obor Olimpiade
Sumber : Dokumentasi Pribadi.

3. Nama Permainan : Transfer bola

a) Tujuan

- belajar berkonsentrasi
- belajar bekerja sama

b) Alat dan bahan

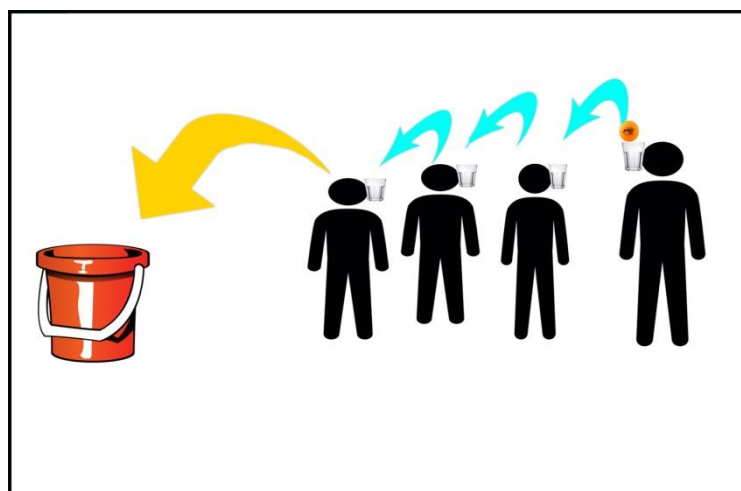
- Bola tenis meja
- Gelas plastik
- Tali rafia

c) Cara bermain

- Peserta dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok memiliki jumlah pemain yang sama.
- Peserta harus mengoper bola yang ada di dalam gelas yang di ikat di kepala ke gelas lainnya yang di ikat ke kepala peserta begitu seterusnya hingga orang terakhir.
- yang dapat mengoper bola paling banyak hingga garis finish dialah yang menjadi pemenangnya.

d) Peraturan

- Apabila bola terjatuh maka harus mengulangnya kembali dari garis start.



Keterangan :  Ember  Arah Bola
 Bola Tennis Meja
 Arah Lari

Gambar 4.23 Transfer Bola

Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Nama Permainan : Bola Gebok

a) Tujuan

- Belajar kerjasama
- Berlatih fisik

b) Alat dan bahan

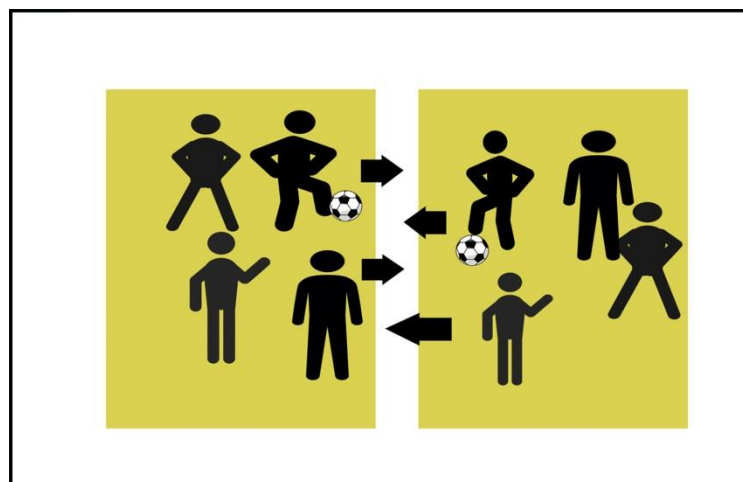
- Bola karet
- cone

c) Cara bermain

- Seluruh peserta dibagi menjadi dua kelompok.
- Setiap kelompok di berikan 1 bola
- Peserta tidak boleh melewati garis tengah yang sudah di sediakan
- Peserta harus menendang bola kearah lawan hingga mengenai badan dari lawan.
- Team yang dapat mengenai badan lawan akan di berikan poin 1
- Game akan berakhir apabila salah satu team telah mencapai 10 point.
- Apabila terkena tangan maka poin yang di dapatkan akan di kurangi 1 poin

d) Peraturan

- waktu bermain 5 sampai 10 menit
- tidak boleh menggunakan tangan apabila berada di dalam kotak.
- Apabila bola mengenai kaki tidak akan di hitung poin.



Keterangan :  Ember
 Arah Gebok

Gambar 4.24 Bola Gebok

Sumber : Dokumentasi Pribadi

5. Nama Permainan : Bola Disco

a) Tujuan

- Melatih keseimbangan
- Melatih konsentrasi

b) Alat dan bahan

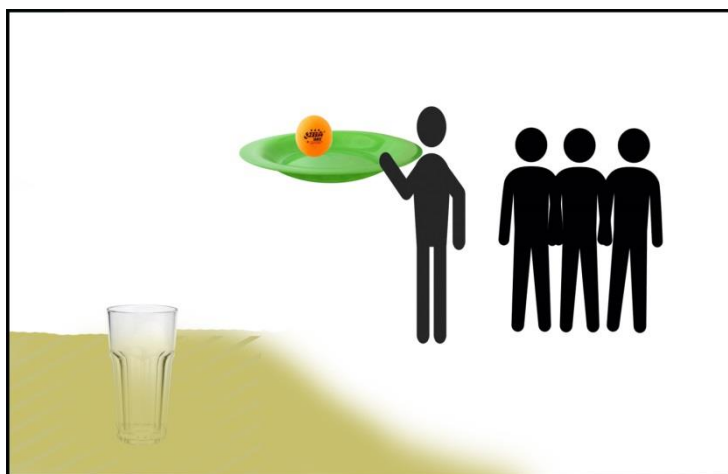
- Cone
- Piring
- Bola tenis meja

c) Cara bermain

- peserta dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok memiliki jumlah pemain yang sama.
- Masing-masing peserta harus memindahkan bola pingpong yang di sediakan ke atas 3 botol yang sudah di sediakan dengan menggunakan piring.

d) Peraturan

- Permainan ini dimainkan dalam waktu 5 menit
- bola tidak boleh terjatuh.
- apabila terjatuh maka pemain di gantikan oleh pemain yang sekanjutnya.
- Kelompok yang menang adalah kelompok yang terlebih dahulu mengisi 3 botol tersebut.



Keterangan :  Pasir  Piring
 Bola Tenis Meja

Gambar 4.25 bola Disco

Sumber : Dokumentasi Pribadi

6. Nama Permainan : Uler Balon

a) Tujuan

- Belajar bekerja sama
- Melatih kekompakan

b) Alat dan bahan

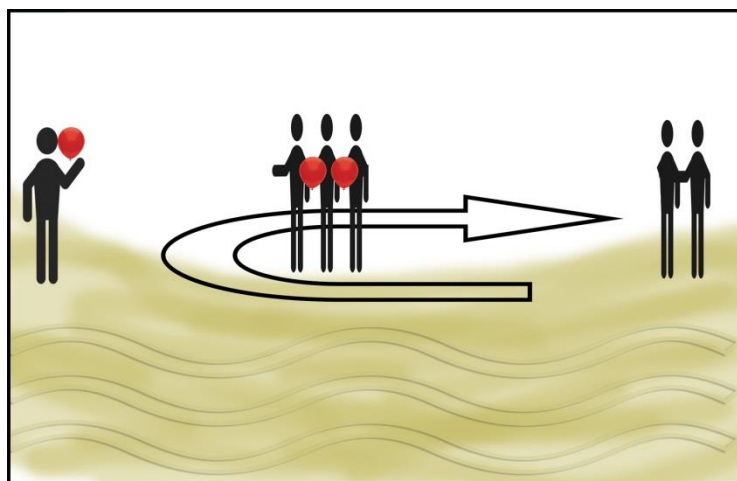
- balon
- Cone

c) Cara bermain

- peserta dibagi menjadi dua kelompok.
- masing-masing kelompok memiliki jumlah pemain yang sama.
- Pemain yang posisi yang paling depan berlari mengambil balon yang sudah di sediakan sekitar 10 meter dari lokasi mereka berdiri, Lalu membawanya ke kelompok dan menjemput satu pemain dengan meletakkan balon tersebut di antara punggung dan perut, begitu seterusnya hingga orang terakhir. Lalu kelompok yang pertama dapat kembali ke start adalah pemenangnya.

d) Peraturan

- Setiap peserta tidak boleh memegang balon pada saat berjalan.
- Apabila balon pecah maka harus di ulang dari start dan di gantikan balon yang baru oleh panitia.



Keterangan :  Pasir  Arah Tujuan
 Bolan

Gambar 4.26 Uler Balon

Sumber : Dokumentasi Pribadi

7. Nama Permainan : *Blind Ball*

a) Tujuan

- Melatih kelincahan
- Melatih focus terhadap target

b) Alat dan bahan

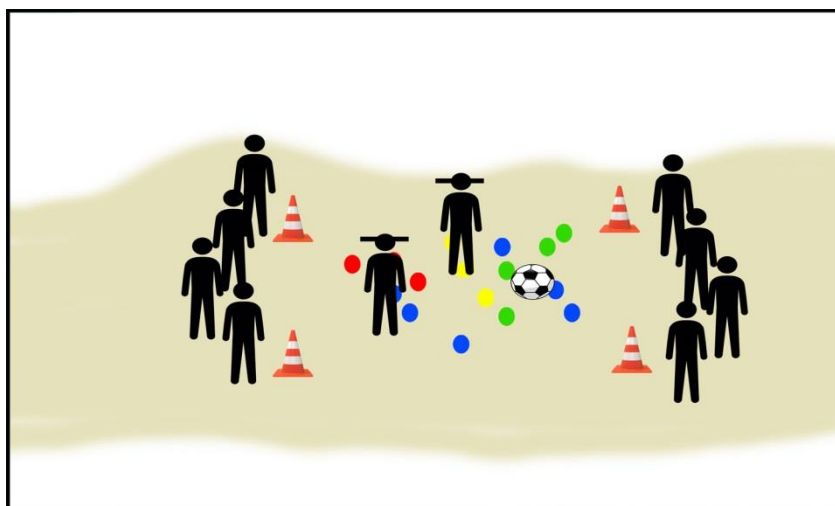
- Cone
- Bola karet
- bola warna warni

c) Cara bermain

- Peserta dibagi menjadi dua kelompok.
- masing-masing kelompok memiliki pemain yang sama rata kemudian salah satu anggota dipilih menjadi pemimpin/leader.
- Sebelum bermain peserta yang dipilih ditutup matanya terlebih dahulu ketika fasilitator telah meniupkan peluitnya maka permainan dimulai dan peserta yang ditutup matanya harus mencari bola yang sudah diletakkan oleh fasilitator.
- Setelah mendapatkan bola, peserta harus melemparkan bola mengenai pemain lawan. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil mengenai pemain lawan yang paling banyak.

d) Peraturan

- Apabila pemain sudah melempar bola maka di gantikan oleh pemain yang selanjutnya.



Keterangan :

	Pasir		Mata Tertutup		Bola Karet
	Bola wana warni		Cone Pembatas		

Gambar 4.27 Blind Ball

Sumber : Dokumentasi Pribadi

8. Nama Permainan : Diet Alami

a) Tujuan

- Belajar kekerjasama
- Belajar kekompakan

b) Alat dan bahan

- Tali pramuka
- spidol

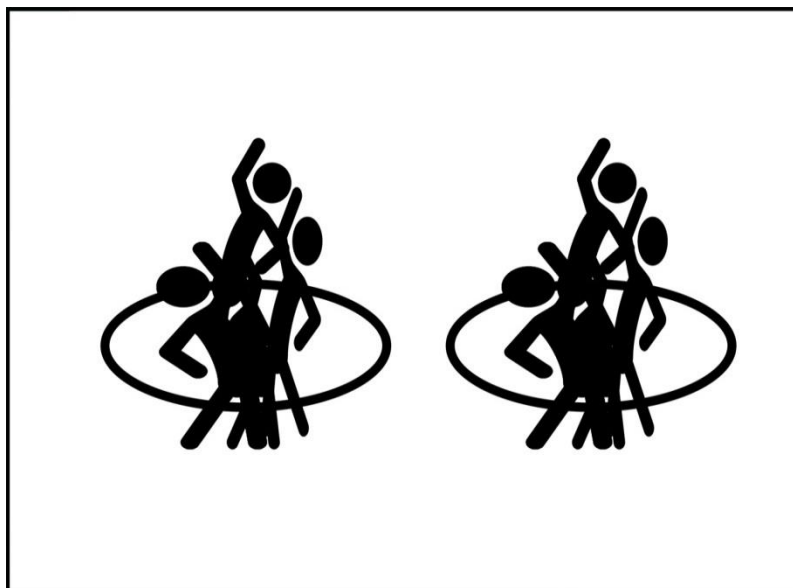
c) Cara bermain

- Seluruh peserta di bagi menjadi 2 kelompok
- Lalu di berikan tali pramuka setiap kelompoknya
- Setiap kelompok harus mengikat seluruh pinggang mereka dengan tali tersebut dengan tali sependek-pendeknya.
- Dan yang menjadi pemenangnya adalah kelompok yang dapat mengikat tali ke perut mereka dengan sependek-pendeknya.

-

d) Peraturan

- Tidak boleh keluar dari tali



Keterangan :  Tali Pramuka

Gambar 4.28 Diet Alami

Sumber : Dokumentasi Pribadi

9. Nama Permainan : membuat huruf T

a) Tujuan

- Melatih kerjasama

b) Alat dan bahan

- gabus

c) Cara bermain

- peserta dibagi menjadi dua kelompok.
- masing-masing kelompok memiliki jumlah pemain yang sama.
- Masing-masing peserta harus menyusun huruf T dari matras yang sudah dipotong-potong.
- Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil menyusun huruf T dengan waktu tercepat.

d) Peraturan

- Durasi permainan selama 5 menit



Keterangan :  Gabus

Gambar 4.29 Membuat huruf T

Sumber : Dokumentasi Pribadi

10. Nama Permainan : bomb ball

a) Tujuan

- Melatih kelincahan
- Melatih focus terhadap target

b) Alat dan bahan

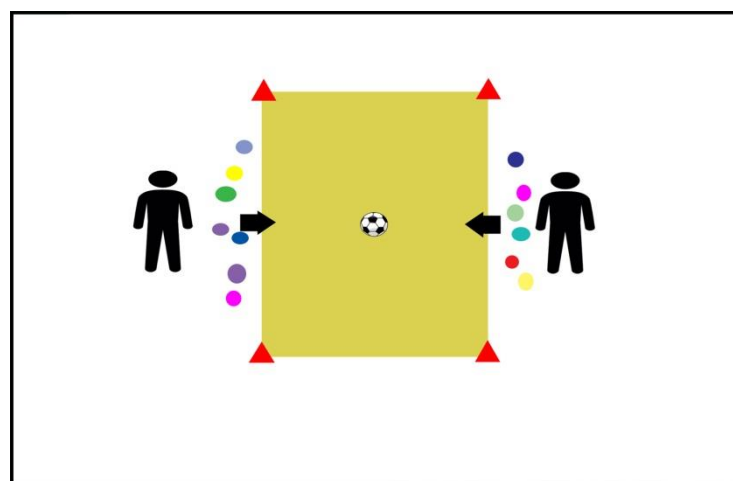
- Bola warna warni
- Bola karet
- cone




c) Cara bermain

- setiap peserta akan berlari menuju kotak yang sudah di batasi dengan cone yang berisikan bola karet.
- Lalu berlomba untuk mengeluarkan bola karet tersebut dengan cara melempar dengan bola warna warni yang sudah di sediakan di luar kotak.
- Ketika bola keluar dari kotak pelempar terakhir yang melempar bola mengenai bola karetlah yang mendapatkan poin 1.
- Selanjutnya di gantikan oleh teman yang sudah berbaris di belakang pelempar yang berjarak 5 meter.
- Selama melempar topeng harus tetap di pakai.

d) Peraturan

- Peserta tidak boleh memasuki kotak, apabila memasuki kotak maka akan di kurangi poin 1.



Keterangan :  Bola Karet  Cone pembatas
 Bola Warna-Warni

Gambar 4.30 Bomb Ball

Sumber : Dokumentasi Pribadi