

LAMPIRAN

Lampiran 1.

Lembar Observasi Aktivitas

Bermain Lari Halang Rintang

Dan Kelincahan Anak

Lembar Observasi Aktivitas Bermain Lari Halang Rintang

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Lari Halang Rintang												Total Skor
		Modifikasi Zigzag Run (I)				Modifikasi Shuttle Run (II)				Modifikasi Boomerang Run(III)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ayunda			3				3				3		9
2	Yasmin			3				3				3		9
3	Ulfa			3				3				3		9
4	Ana		2					3			2			7
5	Laila			3				3				3		9
6	Nanda			3				3				3		9
7	Aura			3				3				3		9
8	Ainun			3				3				3		9
9	Firda			3				3				3		9
10	Kilya			3				3				3		9
11	Caca			3				3				3		9
12	Rara			3				3				3		9
13	Biya			3				3				3		9
14	Dana			3				3				3		9
15	Anik			3				3				3		9
16	Mela		2					3				3		8
17	Srlvi			3				3				3		9
18	Afandi			3				3				3		9
19	Yusuf			3				3				3		9
20	Rafa		2					3			2			7
21	Basir			3				3				3		9
22	Aslam			3				3				3		9
23	Radit			3				3			2			8
24	Fikri			3				3			2			8
25	Iqbal			3				3				3		9
26	Noval		2					3			2			7
27	Niam		2					3			2			7

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat baik

Lembar Observasi Kelincahan

No	Nama Anak	Kelincahan Anak												Total Skor
		Kecepatan Waktu												
		Pertemuan Pertama				Pertemuan Kedua				Pertemuan Ketiga				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ayunda			3				3				3		
2	Yasmin			3				3				3		
3	Ulfa			3				3				3		
4	Ana		2					3				3		
5	Laila			3				3				3		
6	Nanda			3				3				3		
7	Aura			3				3				3		
8	Ainun		2					3				3		
9	Firda			3				3				3		
10	Kilya			3				3				3		
11	Caca		2					3				3		
12	Rara			3			2					3		
13	Biya			3				3				3		
14	Dana			3				3				3		
15	Anik			3				3				3		
16	Mela			3			2					3		
17	Srlvi			3				3				3		
18	Afandi			3				3				3		
19	Yusuf			3				3				3		
20	Rafa			3				3				3		
21	Basir			3			2					3		
22	Aslam			3				3				3		
23	Radit			3				3				3		
24	Fikri			3				3				3		
25	Iqbal			3				3				3		
26	Noval			3				3				3		
27	Niam			3				3				3		

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Rubrik Penilaian Kelincahan Anak

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Anak memiliki kelincahan yang sangat baik	Jika anak mampu menempuh lintasan berkelok dengan jarak 30 meter dalam waktu antara 10-15 detik.	4
	Anak memiliki kelincahan yang baik	Jika anak mampu menempuh lintasan berkelok dengan jarak 30 meter dalam waktu antara 16-21 detik	3
	Anak memiliki kelincahan yang kurang baik	Jika anak mampu menempuh lintasan berkelok dengan jarak 30 meter dalam waktu antara 22-27 detik	2
	Anak memiliki kelincahan yang belum baik	Jika anak mampu menempuh lintasan berkelok dengan jarak 30 meter dalam waktu antara 28-33 detik	1

Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Larii Halang Rintang
Modifikasi *Zigzag Run*

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Anak sangat bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa melewati semua rintangan dengan lincah dari awal sampai akhir permainan dalam waktu sesingkat-singkatnya	4
	Anak bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa melewati rintangan dari awal sampai akhir permainan	3
	Anak kurang bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak masih menabrak rintangan (kardus)	2
	Anak belum bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak tidak mau melakukan gerakan dari awal sampai akhir permainan.	1

Rubrik Penilaian Aktivitas Lari Bermain Halang Rintang
Modifikasi *Shuttle Run*

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Anak sangat bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa melewati semua rintangan dengan lincah dari awal sampai akhir permainan dalam waktu sesingkat-singkatnya	4
	Anak bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa melewati semua rintangan dari awal sampai akhir permainan	3
	Anak kurang bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak hanya bisa melewati satu rintangan yang disediakan dari awal sampai akhir permainan	2
	Anak belum bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak tidak mau melakukan gerakan dari awal sampai akhir permainan	1

Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Lari Halang Rintang
Modifikasi *Boomerang Run*

No	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Anak sangat bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa berlari mengitari lintasan dengan langkah kaki berirama dan dapat mengubah arahnya dari awal sampai akhir permainan dalam waktu sesingkat-singkatnya	4
	Anak bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak bisa berlari mengitari lintasan dengan langkah kaki berirama dan dapat mengubah arahnya dari awal sampai akhir permainan	3
	Anak kurang bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak hanya dapat berlari mengitari 3 lintasan dengan langkah kaki berirama namun dan belum dapat mengubah arahnya dengan cepat dari awal sampai akhir permainan	2
	Anak belum bisa melakukan gerakan dalam permainan	Jika anak tidak mau melakukan gerakan dari awal sampai akhir permainan.	1

Lampiran 2.

Hasil Observasi Pra Tindakan

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Pra Tindakan**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Zigzag Run</i>				
		1	2	3	4	
1	A1		✓			2
2	A2		✓			2
3	A3		✓			2
4	A4		✓			2
5	A5			✓		3
6	A6		✓			2
7	A7		✓			2
8	A8		✓			2
9	A9		✓			2
10	A10		✓			2
11	A11		✓			2
12	A12		✓			2
13	A13		✓			2
14	A14		✓			2
15	A15		✓			2
16	A16		✓			2
17	A17		✓			2
18	A18		✓			2
19	A19		✓			2
20	A20			✓		3
21	A21		✓			2
22	A22		✓			2
23	A23				✓	4
24	A24				✓	4
25	A25			✓		3
26	A26			✓		3
27	A27			✓		3

Keterangan:

Skor 1 = tidak

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Lari Halang Rintang
Pra Tindakan**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Shuttle Run</i>				
		1	2	3	4	
1	Ayunda		√			2
2	Yasmin		√			2
3	Ulfa		√			2
4	Ana		√			2
5	Laila		√			2
6	Nanda		√			2
7	Aura		√			2
8	Ainun		√			2
9	Firda		√			2
10	Kilya		√			2
11	Caca		√			2
12	Rara		√			2
13	Biya		√			2
14	Dana		√			2
15	Anik		√			2
16	Mela		√			2
17	Srlvi		√			2
18	Afandi		√			2
19	Yusuf		√			2
20	Rafa		√			2
21	Basir		√			2
22	Aslam		√			2
23	Radit				√	4
24	Fikri			√		3
25	Iqbal		√			2
26	Noval		√			2
27	Niam		√			2

Keterangan:

Skor 1 = tidak

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Pra Tindakan**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Boomerang Run</i>				
		1	2	3	4	
1	Ayunda		√			2
2	Yasmin		√			2
3	Ulfa		√			2
4	Ana		√			2
5	Laila			√		3
6	Nanda		√			2
7	Aura		√			2
8	Ainun		√			2
9	Firda		√			2
10	Kilya		√			2
11	Caca		√			2
12	Rara		√			2
13	Biya		√			2
14	Dana		√			2
15	Anik		√			2
16	Mela		√			2
17	Srlvi		√			2
18	Afandi		√			2
19	Yusuf		√			2
20	Rafa			√		3
21	Basir		√			2
22	Aslam		√			2
23	Radit				√	4
24	Fikri				√	4
25	Iqbal			√		3
26	Noval			√		3
27	Niam			√		3

Keterangan:

Skor 1 = tidak

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
saat Pra Tindakan**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang												Total Skor
		Modifikasi Zigzag Run (I)				Modifikasi Shuttle Run (II)				Modifikasi Boomerang Run(III)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	ayunda		√				√				√			6
2	Yasmin		√				√				√			6
3	Ulfa		√				√				√			6
4	Ana		√				√				√			6
5	Laila			√			√					√		8
6	Nanda		√				√				√			6
7	Aura		√				√				√			6
8	Ainun		√				√				√			6
9	Firda		√				√				√			6
10	Kilya		√				√				√			6
11	Caca		√				√				√			6
12	Rara		√				√				√			6
13	Biya		√				√				√			6
14	Dana		√				√				√			6
15	Anik		√				√				√			6
16	Mela		√				√				√			6
17	Srlvi		√				√				√			6
18	Afandi		√				√				√			6
19	Yusuf		√				√				√			6
20	Rafa			√			√					√		8
21	Basir		√				√				√			6
22	Aslam		√				√				√			6
23	Radit				√				√				√	12
24	Fikri				√			√					√	11
25	Iqbal			√			√					√		8
26	Noval			√			√					√		8
27	Niam			√			√					√		8

Keterangan:

Skor 1 = tidak

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

Hasil Observasi Kelincahan Anak Pra Tindakan Observasi I

No	Nama Anak	Kelincuhan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	Ayunda		√			2
2	Yasmin		√			2
3	Ulfa		√			2
4	Ana		√			2
5	Laila			√		3
6	Nanda		√			2
7	Aura		√			2
8	Ainun		√			2
9	Firda		√			2
10	Kilya		√			3
11	Caca		√			2
12	Rara		√			2
13	Biya		√			2
14	Dana		√			2
15	Anik		√			2
16	Mela	√				1
17	Srlvi	√				1
18	Afandi		√			2
19	Yusuf		√			2
20	Rafa		√			2
21	Basir	√				1
22	Aslam	√				1
23	Radit				√	4
24	Fikri				√	4
25	Iqbal			√		3
26	Noval			√		3
27	Niam			√		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Hasil Observasi Kelincahan Anak Pra Tindakan Observasi II

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	Ayunda		√			2
2	Yasmin		√			2
3	Ulfa		√			2
4	Ana		√			2
5	Laila		√			2
6	Nanda		√			2
7	Aura		√			2
8	Ainun		√			2
9	Firda		√			2
10	Kilya		√			2
11	Caca		√			2
12	Rara		√			2
13	Biya		√			2
14	Dana		√			2
15	Anik		√			2
16	Mela	√				1
17	Srlvi	√				1
18	Afandi		√			2
19	Yusuf		√			2
20	Rafa		√			2
21	Basir	√				1
22	Aslam	√				1
23	Radit				√	4
24	Fikri			√		3
25	Iqbal			√		3
26	Noval			√		3
27	Niam			√		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Hasil Observasi Kelincahan Anak Pra Tindakan Observasi III

No	Nama Anak	Kelincuhan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	Ayunda		√			2
2	Yasmin		√			2
3	Ulfa		√			2
4	Ana					2
5	Laila			√		3
6	Nanda		√			2
7	Aura		√			2
8	Ainun		√			2
9	Firda		√			2
10	Kilya		√			2
11	Caca		√			2
12	Rara		√			2
13	Biya		√			2
14	Dana		√			2
15	Anik		√			2
16	Mela	√				1
17	Srlvi	√				1
18	Afandi		√			2
19	Yusuf		√			2
20	Rafa		√			2
21	Basir	√				1
22	Aslam	√				1
23	Radit				√	4
24	Fikri				√	3
25	Iqbal			√		3
26	Noval			√		3
27	Niam			√		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

**Rekapitulasi Hasil Observasi Kelincahan Anak
saat Pra Tindakan**

No	Nama Anak	Kelincahan Anak												Total Skor
		Kecepatan Waktu												
		Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	ayunda		√				√				√			6
2	yasmin		√				√				√			6
3	ulfa		√				√				√			6
4	ana		√				√				√			6
5	laila			√			√					√		8
6	nanda		√				√				√			6
7	aura		√				√				√			6
8	ainun		√				√				√			6
9	firda		√				√				√			6
10	kilya		√				√				√			6
11	caca		√				√				√			6
12	rara		√				√				√			6
13	biya		√				√				√			6
14	dana		√				√				√			6
15	anik		√				√				√			6
16	Mela	√								√				3
17	Srlvi	√				√				√				3
18	Afandi		√				√				√			6
19	Yusuf		√				√				√			6
20	rafa		√				√				√			6
21	basir	√				√				√				3
22	aslam	√				√				√				3
23	radit				√				√				√	12
24	fikri				√			√					√	11
25	iqbal			√				√				√		9
26	Noval			√				√				√		9
27	niam			√				√						9

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Lampiran 3.
RKH dan Hasil Observasi
Siklus I

RENCANA KEGIATAN HARIAN¹⁰⁴

Kelompok : B
 Semester/Minggu : II
 Tema/sub Tema : Tanaman/ Tanaman di Kebun

Hari/Tanggal : Senin, Oktb 2018
 Waktu : 07.30-10.00 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
			Alat	*	**	***	****
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 menit						
	Baris, salam, berdoa						
	<p><i>Kegiatan Bermain Halang Rintang Modifikasi Zigzag Run</i></p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <p>a. Pemanasan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dikondisikan dalam 2 barisan - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan dengan tari ayam sambil diiringi musik <p>b. Inti ± 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru - Anak memperhatikan contoh yang dilakukan guru - Anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas - Anak diminta untuk melakukan permainan sesuai contoh yang diberikan guru <p>c. Pendinginan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pendinginan dengan membentuk lingkaran 	Lintasan, stopwatch, kardus, peluit	Unjuk Kerja				

	<p>sambil bernyanyi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan - Anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya. 						
Menunjuk perbuatan yang benar dan salah (NAM. 22)	<ul style="list-style-type: none"> - Praktik langsung : Menunjuk perbuatan yang benar dan salah (Peduli Sosial) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang perbuatan yang benar dan yang salah 2. Anak menebak peragaan guru, apakah termasuk perbuatan yang benar atau salah. 	Langsung	Unjuk Kerja				
	II. KEGIATAN INTI ± 60 menit						
Meniru melipat kertas sederhana (7 lipatan) (F. 29)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Melipat bentuk apel (Kreatif) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengambil kertas lipat yang disediakan 2. Anak melihat contoh lipatan yang sudah dibuat oleh guru 3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak diberi kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak bersama guru melipat apel 	Kertas Lipat	Hasil Karya				
Memasangkan benda sesuai pasangannya, jenisnya, persamaannya, dll (K.24)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Memasangkan benda atau gambar sesuai pasangannya (Mandiri) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak ditunjukkan gambar berbagai macam gambar buah-buahan dan gambar pohonnya 	LKA	Penugasan				

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Anak memperhatikan penjelasan guru 3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak diminta menunjukkan gambar pohon sesuai dengan gambar buah-buahan yang ada 						
Menunjukkan kebanggaan hasil karyanya (SE. 25)	<p>- PT. Menunjukkan hasil karyanya dalam membentuk berbagai macam buah-buahan dengan plastisin (Menghargai Prestasi)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang tanaman di kebun 2. Anak diminta membentuk tanaman yang ada di kebun dengan menggunakan plastisin 3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak diminta menunjukkan hasil karyanya dalam membentuk tanaman yang ada di kebun dengan plastisin kepada teman-temannya di depan kelas 	Plastisin	Hasil Karya Observasi				
	<p>III. ISTIRAHAT ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, makan bekal - Bermain bebas 						
	<p>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 menit</p>						
Membaca gambar yang memiliki kata/ kalimat sederhana (Bhs 30)	<p>- Praktik Langsung membaca gambar buah-buahan (Gemar Membaca)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diperlihatkan gambar berbagai macam buah-buahan yang sudah memiliki kata di bawahnya 	Gambar buah-buahan	Unjuk Kerja				

Mengetahui
Kepala Sekolah

.....

Jumlah anak hadir : 27

Sakit : -

Ijin : -

Tanpa Keterangan : -

Malang, Oktober 2018

Guru Kelas

.....

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
 Semester : II
 Tema/sub Tema : Tanaman/Tanaman di Ladang

Hari/Tanggal : Selasa, oktober 2018
 Waktu : 07.30-10.00 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
			Alat	*	**	***	****
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 menit						
	Baris, salam, berdoa						
	<p><i>Kegiatan Bermain Halang Rintang Modifikasi Shuttle Run</i></p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <p>a. Pemanasan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dikondisikan dalam 2 barisan - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan dengan bermain tebak-tebakan sambil menyanyi “Bermain Dalam Lingkaran”. <p>b. Inti ± 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru - Anak memperhatikan contoh yang dilakukan guru - Anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas - Anak diminta untuk melakukan permainan sesuai contoh yang diberikan guru <p>c. Pendinginan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk melakukan kegiatan 	Simpai, Kardus, Lintasan, stopwatch, bendera, peluit	Unjuk Kerja				

	<p>pendinginan dengan membentuk lingkaran sambil bernyanyi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan - Anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya 						
Menyebutkan mana yang benar dan salah pada suatu persoalan (NAM.21)	<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab persoalan benar dan salah tentang makanan tradisional dari ketela (Jujur) <p>Skenario Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak tanya jawab tentang ketela 2. Anak diajak tanya jawab tentang makanan tradisional yang terbuat dari ketela 	Langsung	Percakapan				
	II. KEGIATAN INTI ± 60 menit						
Meniru pola dengan berbagai cara atau media (K.28)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Meniru pola daun singkong (Mandiri) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak melihat contoh bentuk pola yang telah dibuat guru 2. Anak memperhatikan penjelasan guru 3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak mengambil bahan kerjanya 	Pola, Kertas, Alat Tulis	Hasil Karya				
Membuat gambar dan coretan tentang cerita gambar yang dibuatnya (Bhs.26)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Membuat gambar ketela kemudian diberi tulisan “Ketela” <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diperlihatkan berbagai gambar tanaman di ladang 2. Anak diminta menunjukan gambar ketela pohon 	Buku Gambar, Pensil, Crayon	Hasil Karya				

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak mengambil peralatannya 						
Meronce 2 pola dengan berbagai media (F.32)	<p>- PT. Meronce dengan pelepah ketela (Mandiri)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memperhatikan contoh buatan guru 2. Anak diperlihatkan alat dan gahan yang akan digunakan dalam pembuatan kalung dari pelepah ketela 3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak mengambil bahan kerjanya 	Pelepah Ketela	Hasil Karya				
	<p>III. ISTIRAHAT ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, makan bekal - Bermain bebas 						
	<p>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 menit</p>						
Mau berbagi dengan teman (SE.5)	<p>- PL. Berbagi makanan tradisional dari ketela dengan teman (Bersahabat)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak membentuk lingkaran 2. Anak diajak bercakap-cakap tentang makanan tradisional dari Kulon Progo yang terbuat dari ketela. Misal : Geblek, Growol 3. Anak menyebutkan nama-nama makanan tradisional yang dibawa guru 	Makanan tradisional	Observasi				

Mengetahui
Kepala Sekolah

.....

Jumlah anak hadir : 27
Sakit : -
Ijin : -
Tanpa Keterangan : -

Malang, Oktober 2018
Guru Kelas

.....

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
 Semester/Minggu : II
 Tema/sub Tema : Tanaman/Tanaman di Ladang

Hari/Tanggal : Nopember 2018
 Waktu : 07.30-10.00 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
			Alat	*	**	***	****
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 menit						
	Baris, salam, berdoa						
	<p><i>Kegiatan Bermain Halang Rintang Modifikasi Boomerang Run</i></p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <p>a. Pemanasan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dikondisikan dalam 2 barisan - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan dengan senam sederhana. <p>b. Inti ± 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru - Anak memperhatikan contoh yang dilakukan guru - Anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas - Anak diminta untuk melakukan permainan sesuai contoh yang diberikan guru <p>c. Pendinginan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pendinginan dengan membentuk lingkaran 	Lintasan, stopwatch, bendera, peluit	Unjuk Kerja				

	<p>sambil bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan - Anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya 						
Menyanyi lebih dari 15 lagu anak-anak (Bhs.15)	<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyi lagu menanam jagung (Mandiri) <p>Skenario Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memperhatikan lagu yang dinyanyikan guru 2. Anak diajak untuk mengucapkan syair lagu 3. Anak menyanyi lagu menanam jagung 	Kumpulan lagu, Instrumen musik (tape recorder)	Unjuk Kerja				
	II. KEGIATAN INTI ± 60 menit						
Dapat bekerjasama dengan teman (SE.2)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Kerja kelompok menanam jagung (Bersahabat) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang jagung 2. Anak dibagi menjadi 5 kelompok 3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak mengambil bahan kerjanya 	Biji jagung, Petak Tanah di taman B2	Observasi				
Meniru berbagai lambang huruf vokal dan konsonan (K. 42)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Meniru tulisan “Menanam Jagung” <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memperhatikan penjelasan guru 2. Anak diminta menirukan kalimat yang diucapkan guru 3. Anak diminta menebak nama huruf pada tulisan 	LKA	Penugasan				

	<p>“Menanam Jagung”</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak mengambil kertas kerja 						
Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran (F. 28)	<p>- PT. Menggambar pohon jagung (Kreatif)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memperhatikan penjelasan guru 2. Anak mengambil buku gambar dan alat mewarna 3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak menggambar pohon jagung 	Buku Gambar, Peralatan Tulis, Crayon	Hasil Karya				
	<p>III. ISTIRAHAT ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, makan bekal - Bermain bebas 						
	<p>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 menit</p>						
Menyebutkan perbuatan yang baik dan buruk (NAM. 23)	<p>- Tanya jawab perbuatan baik dan buruk (Komunikatif)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang contoh perbuatan yang baik dan yang buruk 2. Anak diperlihatkan beberapa gambar perilaku anak 3. Anak diminta menebak gambar perilaku anak yang diperlihatkan guru termasuk anak yang berperilaku baik atau anak yang berperilaku buruk 	Langsung	Percakapan				

Mengetahui
Kepala Sekolah

.....

Jumlah anak hadir : 27
Sakit : -
Ijin : -
Tanpa Keterangan : -

Malang, Nopember 2018
Guru Kelas

.....

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Lari Halang Rintang
Siklus I Pertemuan Pertama**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Zigzag Run</i>				
		1	2	3	4	
1	ayunda		3			2
2	yasmin		3			2
3	ulfa		3			2
4	Ana		3			2
5	laila			3		3
6	nanda		3			2
7	aura		3			2
8	ainun		3			2
9	firda		3			2
10	kilya			3		3
11	caca		3			2
12	rara		3			2
13	biya		3			2
14	dana		3			2
15	anik		3			2
16	Mela		3			2
17	Srlvi		3			2
18	Afandi		3			2
19	Yusuf		3			2
20	rafa			3		3
21	basir		3			2
22	aslam		3			2
23	radit				3	4
24	fikri				3	4
25	iqbal			3		3
26	Noval			3		3
27	niam			3		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus I Pertemuan Kedua**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Shuttle Run</i>				
		1	2	3	4	
1	ayunda		3			2
2	yasmin		3			2
3	ulfa		3			2
4	Ana		3			2
5	laila		3			3
6	nanda		3			2
7	aura		3			2
8	ainun		3			2
9	firda		3			2
10	kilya		3			2
11	caca		3			2
12	rara		3			2
13	biya		3			2
14	dana		3			2
15	anik		3			2
16	Mela		3			2
17	Srlvi		3			2
18	Afandi		3			2
19	Yusuf		3			2
20	rafa			3		3
21	basir		3			2
22	aslam		3			2
23	radit				3	4
24	fikri			3		3
25	iqbal		3			2
26	Noval			3		3
27	niam		3			2

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus I Pertemuan Ketiga**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Boomerang Run</i>				
		1	2	3	4	
1	ayunda		3			2
2	yasmin		3			2
3	ulfa		3			2
4	Ana		3			2
5	laila			3		3
6	nanda		3			2
7	aura		3			2
8	ainun		3			2
9	firda		3			2
10	kilya		3	3		2
11	caca		3			2
12	rara		3			2
13	biya		3			2
14	dana		3			2
15	anik		3			2
16	Mela		3			2
17	Srlvi		3			2
18	Afandi		3			2
19	Yusuf		3			2
20	rafa			3		3
21	basir		3			2
22	aslam		3			2
23	radit				3	4
24	fikri				3	4
25	iqbal			3		3
26	Noval			3		3
27	niam			3		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus I**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang												Total Skor	
		Modifikasi Zigzag Run (I)				Modifikasi Shuttle Run (II)				Modifikasi Boomerang Run(III)					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Ayunda		3				3				3				6
2	Yasmin		3				3				3				6
3	Ulfa		3				3				3				6
4	Ana		3				3				3				6
5	Laila			3			3					3			8
6	Nanda		3				3				3				6
7	Aura		3				3				3				6
8	Ainun		3				3				3				6
9	Firda		3				3				3				6
10	Kilya			3			3				3	3			8
11	Caca		3				3				3				2
12	Rara		3				3				3				2
13	Biya		3				3				3				2
14	Dana		3				3				3				2
15	Anik		3				3				3				2
16	Mela		3				3				3				2
17	Srlvi		3				3				3				2
18	Afandi		3				3				3				2
19	Yusuf		3				3				3				2
20	Rafa			3				3				3			9
21	Basir		3				3				3				6
22	Aslam		3				3				3				6
23	Radit				3				3					3	12
24	Fikri				3			3						3	11
25	Iqbal			3			3					3			9
26	Noval			3				3				3			9
27	Niam			3			3					3			9

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus I Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	ayunda		3			2
2	yasmin		3			2
3	ulfa		3			2
4	Ana		3			2
5	laila			3		3
6	nanda		3			2
7	aura		3			2
8	ainun		3			2
9	firda		3			2
10	kilya			3		3
11	caca		3			2
12	rara		3			2
13	biya		3			2
14	dana		3			2
15	anik		3			2
16	Mela		3			2
17	Srlvi		3			2
18	Afandi		3			2
19	Yusuf		3			2
20	rafa			3		3
21	basir	3				1
22	aslam		3			2
23	radit				3	4
24	fikri				3	4
25	iqbal			3		3
26	Noval			3		3
27	niam			3		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus I Pertemuan Kedua

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	ayunda		3			2
2	yasmin		3			2
3	ulfa		3			2
4	Ana		3			2
5	laila			3		3
6	nanda		3			2
7	aura		3			2
8	ainun		3			2
9	firda		3			2
10	kilya			3		3
11	caca		3			2
12	rara		3			2
13	biya		3			2
14	dana		3			2
15	anik		3			2
16	Mela		3			2
17	Srlvi		3			2
18	Afandi		3			2
19	Yusuf		3			2
20	rafa			3		3
21	basir	3				1
22	aslam		3			2
23	radit				3	4
24	fikri			3		3
25	iqbal			3		3
26	Noval			3		3
27	niam			3		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus I Pertemuan Ketiga

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	ayunda		3			2
2	yasmin		3			2
3	ulfa		3			2
4	Ana		3			2
5	laila			3		3
6	nanda		3			2
7	aura		3			2
8	ainun		3			2
9	firda		3			2
10	kilya			3		3
11	caca		3			2
12	rara		3			2
13	biya		3			2
14	dana		3			2
15	anik		3			2
16	Mela		3			2
17	Srlvi		3			2
18	Afandi		3			2
19	Yusuf		3			2
20	rafa			3		3
21	basir	3				1
22	aslam		3			2
23	radit				3	4
24	fikri				3	4
25	iqbal			3		3
26	Noval			3		3
27	niam			3		3

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

**Rekapitulasi Hasil Observasi Kelincahan Anak
Siklus I**

No	Nama Anak	Kelincahan Anak												Total Skor
		Kecepatan Waktu												
		Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	ayunda		3				3				3			6
2	yasmin		3				3				3			6
3	Ulfa		3				3				3			6
4	Ana		3				3				3			6
5	Laila			3				3				3		9
6	nanda		3				3				3			6
7	Aura		3				3				3			6
8	Ainun		3				3				3			6
9	Firda		3				3				3			6
10	Kilya			3				3				3		9
11	Caca		3				3				3			6
12	Rara		3				3				3			6
13	Biya		3				3				3			6
14	Dana		3				3				3			6
15	Anik		3				3				3			6
16	Mela		3				3				3			6
17	Srlvi		3				3				3			6
18	Afandi		3				3				3			6
19	Yusuf		3				3				3			6
20	Rafa			3				3				3		9
21	Basir	3				3				3				3
22	Aslam		3				3				3			6
23	Radit				3				3				3	12
24	Fikri				3			3					3	11
25	Iqbal			3				3				3		9
26	Noval			3				3				3		9
27	Niam			3				3				3		9

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Lampiran 4.
RKH dan Hasil Observasi
Siklus II

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
 Semester : Genap
 Tema/sub Tema : Tanaman/ Tanaman di Ladang

Hari/Tanggal : Nopember 2018
 Waktu : 07.30-10.00 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
			Alat	*	**	***	****
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 menit						
	Baris, salam, berdoa						
	<p><i>Kegiatan Bermain Halang Rintang Modifikasi Zigzag Run</i></p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <p>a. Pemanasan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dikondisikan dalam 2 barisan - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan dengan tari ayam sambil diiringi musik <p>b. Inti ± 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru - Anak memperhatikan contoh yang dilakukan guru - Anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas - Anak diminta untuk melakukan permainan sesuai contoh yang diberikan guru <p>c. Pendinginan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk melakukan kegiatan 	Lintasan, stopwatch, kardus, peluit	Unjuk Kerja				

	<p>pendinginan dengan membentuk lingkaran sambil bernyanyi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan - Anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya 						
Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dd (Bhs.7)	<ul style="list-style-type: none"> - Tanya Jawab tentang ketela atau ubi (Komunikatif) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang tanaman yang ada di ladang 2. Anak diajak bercakap-cakap tentang tanaman ubi/ ketela 	Langsung	Percakapan				
	II. KEGIATAN INTI ± 60 menit						
Menggambar bebas dengan berbagai media (F 24)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Menggambar bebas dengan crayon (Kreatif) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memperhatikan penjelasan guru 2. Anak diberi kesempatan bertanya apabila belum jelas 3. Anak bersama mengambil alat kerjanya 	Buku Gambar, Crayon	Hasil Karya				
Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur (K. 4)	<ul style="list-style-type: none"> - Eksperimen pencampuran warna (Rasa ingin tahu) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak ditunjukkan peralatan dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan eksperimen 2. Anak memperhatikan penjelasan guru 	Pewarna, Air, Waskom	Unjuk Kerja				

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak diminta melakukan pencampuran warna 						
Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai (SE.21)	<p>- PT. Memercik dengan daun ketela (Tanggung jawab)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diperlihatkan bahan dan alat yang akan digunakan 2. Anak diperlihatkan hasil yang sudah jadi atau dibuat guru 3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak melakukan kegiatan memercik 	Daun Ketela, Sisir, Kertas, Pewarna	Hasil Karya Observasi				
	<p>III. ISTIRAHAT ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, makan bekal - Bermain bebas 						
	<p>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 menit</p>						
Melakukan kegiatan bermanfaat pada saat dibutuhkan (NAM. 25)	<p>- Praktik Langsung melakukan hal yang bermanfaat (Peduli sosial)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang hal yang harus dilakukan ketika berada pada situasi tertentu 2. Anak melakukan hal bermanfaat ketika melihat lingkungan kelasnya berantakan 	Langsung	Observasi				

Mengetahui
Kepala Sekolah

.....

Jumlah anak hadir : 13
Sakit : -
Ijin : -
Tanpa Keterangan : -

Malang, Nopember 2018
Guru Kelas

.....

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
 Semester : Genap
 Tema/sub Tema : Tanaman/Tanaman di Hutan

Hari/Tanggal : Nopember 2018
 Waktu : 07.30-10.00 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
			Alat	*	**	***	****
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 menit						
	Baris, salam, berdoa						
	<p><i>Kegiatan Bermain Halang Rintang Modifikasi Shuttle Run</i></p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <p>a. Pemanasan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dikondisikan dalam 2 barisan - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan dengan bermain tebak-tebakan sambil menyanyi “Bermain Dalam Lingkaran”. <p>b. Inti ± 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru - Anak memperhatikan contoh yang dilakukan guru - Anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas - Anak diminta untuk melakukan permainan sesuai contoh yang diberikan guru <p>c. Pendinginan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk melakukan kegiatan 	Simpai, Kardus, Lintasan, stopwatch, bendera, peluit	Unjuk Kerja				

	<p>pendinginan dengan membentuk lingkaran sambil bernyanyi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan - Anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya 						
Menyanyi lagu-lagu keagamaan (NAM.3)	<p>- Menyanyi pohon cemara (Mandiri)</p> <p>Skenario Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mendengarkan lagu yang dinyanyikan guru 2. Anak diajak menirukan syair lagu pohon cemara 3. Anak diajak bersyair lagu pohon cemara sambil diiringi senandung lagunya 4. Anak menyanyi lagu pohon cemara 	Kumpulan Lagu	Unjuk Kerja				
	III. KEGIATAN INTI ± 60 menit						
Mewarnai benda 3 dimensi dengan berbagai media (F.31)	<p>- PT. Mewarnai gambar pohon cemara (Kreatif)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak melihat contoh yang telah dibuat guru 2. Anak memperhatikan penjelasan guru 3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak mengambil bahan kerjanya 	LKA	Hasil Karya				
Meyusun benda dari tinggi ke rendah atau sebaliknya (K.32)	<p>- PT. Mengurutkan gambar pohon cemara dari tinggi ke rendah (Mandiri)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diperlihatkan gambar pohon cemara dengan berbagai ukuran 	LKA	Penugasan				

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Anak diminta menunjukkan gambar cemara paling tinggi dan yang paling rendah 3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak mengambil peralatannya 						
Dapat bekerjasama dengan teman (SE.2)	<p>- PT. Membuat taman cemara (Bersahabat)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memperhatikan contoh buatan guru 2. Anak memperhatikan penjelasan guru 3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak mengambil bahan kerjanya 	Kardus bekas, Lem, Kertas Lipat	Observasi				
	<p>III. ISTIRAHAT ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, makan bekal - Bermain bebas 						
	<p>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 menit</p>						
Melengkapi kalimat sederhana yang dimulai guru (B.20)	<p>- PL. Melengkapi kalimat dari guru (gemar membaca)</p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak membentuk lingkaran 2. Anak diberikan contoh tentang kegiatan yang akan dilakukan 3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak dan guru memulai kegiatan melengkapi Kalimat 	Langsung	Percakapan				

Mengetahui
Kepala Sekolah

.....

Jumlah anak hadir : 13

Sakit : -

Ijin : -

Tanpa Keterangan : -

Malang, Nopember 2018

Guru Kelas

.....

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
 Semester : Genap
 Tema/sub Tema : Tanaman/Tanaman di Hutan

Hari/Tanggal : Nopember 2018
 Waktu : 07.30-10.00 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak				
			Alat	*	**	***	****
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 menit						
	Baris, salam, berdoa						
	<p><i>Kegiatan Bermain Halang Rintang Modifikasi Boomerang Run</i></p> <p>Skenario Pembelajaran :</p> <p>a. Pemanasan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dikondisikan dalam 2 barisan - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan dengan senam sederhana. <p>b. Inti ± 20 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru - Anak memperhatikan contoh yang dilakukan guru - Anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas - Anak diminta untuk melakukan permainan sesuai contoh yang diberikan guru <p>c. Pendinginan ± 5 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk melakukan kegiatan pendinginan dengan membentuk lingkaran 	Lintasan, stopwatch, bendera, peluit	Unjuk Kerja				

	<p>sambil bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan - Anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya 						
Mentaati aturan permainan (SE.16)	<ul style="list-style-type: none"> - PL. Bermain Laba-laba (Disiplin) <p>Skenario Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak membentuk lingkaran 2. Anak mendengarkan penjelasan guru 3. Anak melakukan permainan 	Slayer	Unjuk Kerja				
	II. KEGIATAN INTI ± 60 menit						
Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur (K.4)	<ul style="list-style-type: none"> - Eksperimen Pencampuran Warna (Rasa Ingin Tahu) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan 2. Anak dibagi menjadi 5 kelompok 3. Anak memperhatikan penjelasan guru 4. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 5. Anak mengambil bahan kerjanya 	Pewarna, Gelas Aqua, Air	Penugasan				
Mengelompokan kata sejenis (Bhs.13)	<ul style="list-style-type: none"> - PT. Menggelompokan kata sejenis (Mandiri) <p>Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang tanaman di hutan 2. Anak dibagi menjadi 3 kelompok 	LKA	Penugasan				

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Anak memperhatikan penjelasan guru tentang aturan main 4. Anak diminta menyebutkan kata yang berhubungan dengan tanaman di hutan misal mahoni, cemara 5. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 6. Anak memulai kegiatan tebak-tebakan kata Sejenis 						
Menggambar bebas dengan berbagai media misal crayon, arang, dll (F.24)	<p>- PT. Menggambar bebas dengan crayon (Kreatif) Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memperhatikan penjelasan guru 2. Anak mengambil buku gambar dan alat mewarna 3. Anak diberikan kesempatan bertanya apabila belum jelas 4. Anak menggambar pohon jagung 	Buku Gambar, Peralatan Tulis, Crayon	Hasil Karya				
	<p>III. ISTIRAHAT ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, makan bekal - Bermain bebas 						
	<p>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 menit</p>						
Berbuat baik terhadap semua makhluk Tuhan (NAM. 10)	<p>- PL. Berbuat baik terhadap tanaman Skenario Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bercakap-cakap tentang hal yang harus dilakukan terhadap tanaman 2. Anak diajak menuju taman sekolah 3. Anak diminta melakukan hal yang baik terhadap 	Langsung	Observasi				

Mengetahui
Kepala Sekolah

.....

Jumlah anak hadir : 13
Sakit : -
Ijin : -
Tanpa Keterangan : -

Malang, Nopember 2017
Guru Kelas

.....

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus II Pertemuan Pertama**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Zigzag Run</i>				
		1	2	3	4	
1	ayunda		3			2
2	yasmin		3			2
3	ulfa			3		3
4	ana			3		3
5	laila			3		3
6	nanda		3			2
7	aura			3		3
8	ainun			3		3
9	firda		3			2
10	kilya			3		3
11	caca		3			2
12	rara		3			2
13	biya			3		3
14	dana			3		3
15	anik			3		3
16	Mela		3			2
17	Srlvi		3			2
18	Afandi			3		3
19	Yusuf			3		3
20	rafa				3	4
21	basir		3			2
22	aslam		3			2
23	radit				3	4
24	fikri				3	4
25	iqbal				3	4
26	Noval				3	4
27	niam				3	4

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus II Pertemuan Kedua**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Shuttle Run</i>				
		1	2	3	4	
1	ayunda		3			2
2	yasmin			3		3
3	ulfa			3		3
4	ana			3		3
5	laila			3		3
6	nanda			3		3
7	aura			3		3
8	ainun			3		3
9	firda			3		3
10	kilya			3		3
11	caca			3		3
12	rara			3		3
13	biya			3		3
14	dana			3		3
15	anik			3		3
16	Mela		3			2
17	Srlvi		3			2
18	Afandi			3		3
19	Yusuf			3		3
20	rafa			3		3
21	basir		3			2
22	aslam		3			2
23	radit				3	4
24	fikri			3		3
25	iqbal				3	4
26	Noval			3		3
27	niam				3	2

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus II Pertemuan Ketiga**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang				Skor
		Modifikasi <i>Boomerang Run</i>				
		1	2	3	4	
1	ayunda			3		3
2	yasmin			3		3
3	ulfa			3		3
4	ana			3		3
5	laila				3	4
6	nanda			3		3
7	aura			3		3
8	ainun			3		3
9	firda			3		3
10	kilya				3	4
11	caca			3		3
12	rara			3		3
13	biya			3		3
14	dana			3		3
15	anik			3		3
16	Mela		3			2
17	Srlvi			3		3
18	Afandi			3		3
19	Yusuf			3		3
20	rafa				3	4
21	basir		3			2
22	aslam			3		2
23	radit				3	4
24	fikri				3	4
25	iqbal				3	4
26	Noval				3	4
27	niam				3	4

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Bermain Halang Rintang
Siklus II**

No	Nama Anak	Aktivitas Bermain Halang Rintang												Total Skor
		Modifikasi <i>Zigzag Run</i> (I)				Modifikasi <i>Shuttle Run</i> (II)				Modifikasi <i>Boomerang Run</i> (III)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	ayunda		3				3					3		7
2	Yasmin		3					3				3		7
3	Ulfa			3				3				3		9
4	Ana			3				3				3		9
5	Laila			3				3					3	10
6	Nanda		3					3				3		8
7	Aura			3				3				3		9
8	Ainun			3				3				3		9
9	Firda		3					3				3		8
10	Kilya			3				3					3	10
11	Caca		3					3				3		8
12	Rara		3					3				3		8
13	Biya			3				3				3		9
14	Dana			3				3				3		9
15	Anik			3				3				3		9
16	Mela		3				3			3				6
17	Srlvi		3				3					3		7
18	Afandi			3				3				3		9
19	Yusuf			3				3				3		9
20	Rafa				3			3					3	11
21	Basir		3				3			3				6
22	Aslam		3				3					3		6
23	Radit				3				3				3	12
24	Fikri				3			3					3	11
25	Iqbal				3				3				3	12
26	Noval				3			3					3	11
27	Niam				3				3				3	12

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = bisa

Skor 4 = sangat bisa

Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus II Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	ayunda		3			2
2	yasmin		3			2
3	ulfa			3		3
4	ana			3		3
5	laila			3		3
6	nanda		3			2
7	aura			3		3
8	ainun			3		3
9	firda		3			2
10	kilya			3		3
11	caca		3			2
12	rara		3			2
13	biya			3		3
14	dana			3		3
15	anik			3		3
16	Mela		3			2
17	Srlvi		3			2
18	Afandi			3		3
19	Yusuf			3		3
20	rafa				3	4
21	basir		3			2
22	aslam		3			2
23	radit				3	4
24	fikri				3	4
25	iqbal				3	4
26	Noval				3	4
27	niam				3	4

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus II Pertemuan Kedua

No	Nama Anak	Kelincahan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	ayunda		3			2
2	yasmin			3		3
3	ulfa			3		3
4	ana			3		3
5	laila			3		3
6	nanda			3		3
7	aura			3		3
8	ainun			3		3
9	firda			3		3
10	kilya			3		3
11	caca			3		3
12	rara			3		3
13	biya			3		3
14	dana			3		3
15	anik			3		3
16	Mela		3			2
17	Srlvi		3			2
18	Afandi			3		3
19	Yusuf			3		3
20	rafa			3		3
21	basir		3			2
22	aslam		3			2
23	radit				3	4
24	fikri				3	4
25	iqbal				3	4
26	Noval				3	4
27	niam				3	4

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Hasil Observasi Kelincahan Anak Siklus II Pertemuan Ketiga

No	Nama Anak	Kelincuhan Anak				Skor
		Kecepatan Waktu				
		1	2	3	4	
1	ayunda			3		3
2	yasmin			3		3
3	ulfa			3		3
4	ana			3		3
5	laila				3	4
6	nanda			3		3
7	aura			3		3
8	ainun			3		3
9	firda			3		3
10	kilya			3		3
11	caca			3		3
12	rara			3		3
13	biya			3		3
14	dana			3		3
15	anik			3		3
16	Mela		3			2
17	Srlvi			3		3
18	Afandi			3		3
19	Yusuf			3		3
20	rafa				3	4
21	basir		3			2
22	aslam			3		3
23	radit				3	4
24	fikri				3	4
25	iqbal				3	4
26	Noval				3	4
27	niam				3	4

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

**Rekapitulasi Hasil Observasi Kelincahan Anak
Siklus II**

No	Nama Anak	Kelincahan Anak												Total Skor
		Kecepatan Waktu												
		Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	ayunda		3				3					3		7
2	yasmin		3					3					3	8
3	ulfa			3				3					3	9
4	ana			3				3					3	9
5	laila			3				3					3	10
6	nanda		3					3					3	8
7	aura			3				3					3	9
8	ainun			3				3					3	9
9	firda		3					3					3	8
10	kilya			3				3					3	9
11	caca		3					3					3	8
12	rara		3					3					3	8
13	biya			3				3					3	9
14	dana			3				3					3	9
15	anik			3				3					3	9
16	Mela		3				3				3			6
17	Srlvi		3				3					3		7
18	Afandi			3				3					3	9
19	Yusuf			3				3					3	9
20	rafa				3			3					3	11
21	basir		3				3				3			6
22	aslam		3				3					3		7
23	radit				3				3				3	12
24	fikri				3				3				3	12
25	iqbal				3				3				3	12
26	Noval				3				3				3	12
27	niam				3				3				3	12

Keterangan:

Skor 1 = belum

Skor 2 = kurang

Skor 3 = baik

Skor 4 = sangat baik

Lampiran 5.

Foto Kegiatan



FOTO KEGIATAN SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA

Guru menjelaskan aturan main

Guru memperagakan permainan

Anak bersiap melakukan permainan halang rintang

Anak melakukan permainan halang rintang modifikasi *zigzag run* dengan melewati kardus

Anak melakukan permainan halang rintang modifikasi *zigzag run* dengan melewati kardus

Anak melakukan permainan halang rintang modifikasi *zigzag run* dengan melewati kardus



FOTO KEGIATAN SIKLUS I PERTEMUAN KEDUA

Anak besiap melakukan permainan

Anak melakukan permainan

Anak melakukan permainan

Anak melakukan permainan

Anak melakukan permainan

FOTO KEGIATAN SIKLUS I PERTEMUAN KETIGA



Anak melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*

Anak selesai melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*

Anak melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*

Anak melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*

Anak melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*

Anak melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*



FOTO KEGIATAN SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA

Anak bersiap melakukan perlombaan dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *zig zag run*

Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *zig zag run*

Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *zig zag run*

Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *zig zag run*

Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *zig zag run*

Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *zig zag run*

FOTO KEGIATAN SIKLUS II PERTEMUAN KEDUA



Anak bersiap berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*

Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*

Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*

Anak berlomba dalam permainan halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*

Anak selesai memindahkan bendera dan berbalik menuju garis finish

Anak selesai memindahkan bendera dan berbalik menuju garis finish



Anak melakukan permainan halag rintang
dengan modifikasi *boomerang run*

Anak melakukan permainan halag rintang
dengan modifikasi *boomerang run*

Anak melakukan permainan halag rintang
dengan modifikasi *boomerang run*

Anak melakukan permainan halag rintang
dengan modifikasi *boomerang run*

Anak melakukan permainan halag rintang
dengan modifikasi *boomerang run*

Anak melakukan permainan halag rintang
dengan modifikasi *boomerang run*

