

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Al-Munawaroh yang terletak di Bukit Nyampai Rt.01 Rw.02 Desa Mandaherang Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang 45321.

Subjek dalam penelitian adalah anak Kelompok Bermain Al-Munawaroh yang berjumlah 12 orang siswa, yang terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 5 orang perempuan.

B. Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah berbentuk siklus, setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Pada akhir pertemuan diharapkan tercapainya tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran motorik kasar dengan memodifikasi suatu permainan.

Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yaitu model spiral, yang dalam pelaksanaannya merupakan proses pengkajian berdaur melalui empat tahap kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan reflektif. Hasil refleksi pada siklus berikutnya merupakan bahan pertimbangan untuk perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Desain tindakan merupakan kegiatan yang disusun sebelum meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan bebetengan di Kelompok Bermain Al – Munawaroh Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang. Didalamnya berisikan bukti yang akan dijadikan indikator keberhasilan pemecahan masalah,

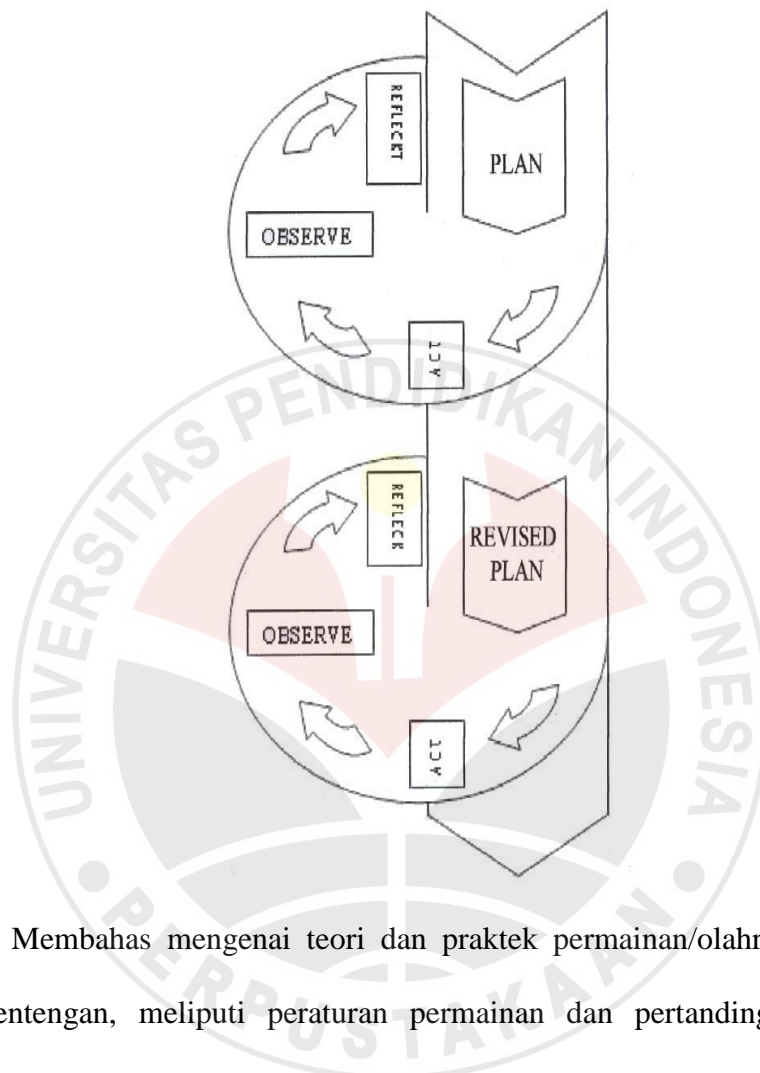
tindakan-tindakan untuk memperbaiki teknik, metode dan media yang digunakan, serta rencana dan teknik pengolahan data.

Pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran kemampuan motorik kasar dengan menggunakan modifikasi permainan bebetengan di anak .

Observasi merupakan kegiatan mengamati proses dan hasil dari pelaksanaan penerapan metode permainan bebetengan pada anak Kelompok Bermain Al-Munawaroh Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang. Pelaksanaan observasi waktunya bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan , yang intinya diajukan untuk mengamati, merkam, dan mendokumenmtasikan setiap indikator dari proses dan hasil pelaksanaan tindakan maupun efek sampingnya.

Refleksi merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi, dan eksplanasi terhadap semua informasi yang diperoleh dari observasi selama tindakan metode permainan bebetengan pada Kelompok Bermain Al-Munawaroh. Dalam penelitian tindakan kelas ini, digunakan model spiral Kemmis dan Taggart, yaitu model siklus yang dilakukan secara berulang, berkelanjutan artinya semakin lama diharapkan semakin lama diharapkan semakin meningkat perubahan atau pencapaiannya hasilnya.

S. Saud (1988: 226)
Model Kemmis & Mc Tanggart (1988)



Membahas mengenai teori dan praktek permainan/olahraga tradisional bebentengan, meliputi peraturan permainan dan pertandingan/perwasitan, teknik dasar bebentengan, dan menerapkannya dalam praktek bermain dan bertanding, kemudian disertai dengan latihan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam PTK sebagai berikut.

1. Perencanaan Tindakan
 - a. Mengurus perizinan dari lembaga terkait dan Kepala Sekolah
 - b. Observasi dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran awal tentang kemampuan motorik kasar di Kelompok Bermain Al-Munawaroh.

- c. Menyusun rencana penelitian yaitu dengan membuat siklus-siklus penelitian dengan prosedur, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Tindakan dalam penelitian tindakan kelas disusun berdasarkan masalah yang hendak dipecahkan dan hipotesis yang diajukan. Rencana tindakan disusun untuk menguji secara empirik dari ketepatan hipotesis yang diajukan. Ini berarti, suatu tindakan dilakukan untuk memperbaiki praktek pembelajaran motorik kasar dengan menggunakan modifikasi permainan. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan tindakan 1 adalah sebagai berikut :

- a) Membuat skenario pembelajaran.
- b) Penentuan metode mengajar.
- c) Membuat alat evaluasi belajar untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam belajar gerak.
- d) Membuat lembar observasi maupun catatan lapangan untuk melihat kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan mengembangkan modifikasi permainan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan, peneliti berperan sebagai observer berkolaborasi dengan guru sebagai praktisi. Guru sebagai praktisi dalam pelaksanaan tindakan bertugas melaksanakan rencana tindakan kelas dalam pembelajaran motorik kasar melalui permainan bebentengan

3. Tahap Pengamatan

Pengamatan dalam tindakan kelas ini bertujuan untuk mendapatkan informasi atau keterangan mengenai proses pembelajaran menggunakan modifikasi permainan. Pengamatan tersebut mengacu pada lembar pedoman observasi kinerja guru dan aktivitas siswa yang telah disediakan. Informasi hasil pengamatan yang terkumpul adalah data mengenai pelaksanaan tindakan dan hal-hal yang perlu dioptimalkan berdasarkan data atau informasi tersebut.

4. Tahap Refleksi

Langkah ini merupakan kegiatan analisis-sintesis, interpretasi, dan eksplanasi terhadap semua informasi yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan, setiap informasi yang didapatkan akan dikaji dan difahami bersama oleh praktisi dan peneliti. Informasi yang terkumpul perlu diuraikan, dicari kaitannya antara yang satu dengan yang lainnya, dibandingkan dengan pengalaman sebelumnya, dikaitkan dengan dikaitkan dengan kategori yang relevan, melalui proses refleksi yang mendalam dapat ditarik kesimpulan yang tajam untuk menentukan tindakan berikutnya atau siklus kedua, kegiatan refleksi di bawah ini meliputi hal-hal yang tercantum di bawah ini.

1. Mendiskusikan langkah selanjutnya dari hasil data yang diperoleh.
2. Mengecek dari data yang telah terkumpul dari pengamatan hasil observasi yakni berdasarkan format hasil kinerja guru dan kemampuan siswa.
3. Penyusunan kembali rencana pelaksanaan pembelajaran dengan mengacu pada hasil analisis tindakan sebelumnya.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini bercorak penelitian kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas menurut Wardhani (2009: 34) adalah “ Penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat”. Secara prosedur penelitian tindakan kelas ditentukan oleh suatu kajian reflektif diri secara inovatif, partisipasi diri ,kolaboratif terhadap latar alamiah dan impikasi dalam suatu tinadakan. Denagn demikian *classroom action research* (PTK) adalah upaya untuk memecahkan masalah- masalah pendidikan yang dihadapi guru serta dapat dipecahkan secara kolaboratif dengan teman sejawat untuk mencapai peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran yang dihadapinya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif sejalan dengan pendapat Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007: 3) mendefinisikan bahwa, “ Metodologi Kualitatif prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati ”.

Penelitian ini peneliti memilih menggunakan pendekatan kualitatif, alasan memilih pendekatan kualitatif adalah berdasarkan pendapat Moleong (2007:5), yaitu sebagai berikut:

Pertama , menyesuaikan metode lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda: kedua metode ini menyajikan secara langsung hakikat berhubungan antara peneliti dengan responden; dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.

Selain itu, penelitian kualitatif mempunyai sejumlah ciri yang dapat membedakan

dari pendekatan untuk mengolah data sesuai dengan karakteristik pendekatan kualitatif tersebut. Menurut pendapat Moleong (2007 : 4-8) karakteristik pendekatan kualitatif adalah:

Latar ilmiah, manusia sebagai instrumen, metode kualitatif, analisis secara induktif, teori dasar, deskriptif, lebih mementingkan proses daripada hasil, ada batas yang ditentukan oleh fokus, adanya kriteria khusus untuk keabsahan kata, desain yang bersifat sementara, hasil penelitian dirundingkan dan disepakati bersama.

Pendekatan kualitatif menurut McMillan dan Schumacher (Wardhani.2009:44) mengatakan bahwa

Pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan yang juga disebut pendekatan investigasi karena biasanya peneliti mengumpulkan data dengan cara bertatap muka langsung dan berinteraksi dengan orang-orang ditempat penelitian. Dengan penelitian kualitatif ini peneliti akan menggambarkan dan menganalisis setiap individu dalam kehidupan dan pemikirannya.

D. Definisi Operasional

Dalam menghindari penafsiran yang salah mengenai pembelajaran dengan permainan tradisional, penulis paparkan sebagai berikut :

1. Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan anak dalam melakukan gerakan-gerakan anak dapat berjalan dengan seimbang, anak dapat berjalan maju pada garis lurus, anak dapat berlari seimbang tanpa jatuh, anak dapat melakukan gerakan melompat ke depan, kebelakang dan kesamping, anak dapat berlari sambil melompat, anak dapat melakukan gerakan merunduk dari serangan lawan dan melakukan gerakan tangan untuk menghadang lawan.
2. Permainan tradisional bebentengan adalah permainan yang di suatu daerah Jawa Barat. Permainan ini melibatkan dua orang atau lebih berisi

gerak, kelincihan, strategi, pesan moral, kejujuran, kompetisi lagu, kata-kata dan hal-hal lain yang bersifat mendidik. Dalam permainan tradisional semua pemain akan memerankan perannya dengan karakter permainan, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Guru mendemonstrasikan cara bermain dalam permainan bebentangan.
- b. Sebelum permainan dimulai diadakan undian , yang kalah sebagai penjaga dan menang sebagai penyerang
- c. Regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua kaki berada diatas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk
- d. Permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.
- e. Penyerang berusaha melewati garis depan dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pihak penjaga.
- f. Penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua kaki berpijak di atas garis atau salah satu kaki berpijak di atas garis , sedangkan kaki yang satu lagi melayang.
- g. Permainan dinyatakan salah apabila penyerang disetuh penjaga.
- h. Penggantian pemain diadakan pada saat permainan sedang berhenti (pada saat pergantian).
- i. Setiap pemain yang telah berhasil melewati seluruh garis dari garis depan sampai dengan garis belakang dan dari garis belakang samapi dengan langsung melanjutkan permainan seperti semula.

- j. Demikian seterusnya permainan berlari tanpa berhenti kecuali kalau dihentikan oleh wasit karena tertangkap atau tersentuh, pemain membuat kesalahan dan waktu istirahat.
- k. Apabila permainan telah berjalan 20 menit, wasit membunyikan peluit tanda istirahat dan posisi pemain dicatat.
- l. Apabila permainan babak kedua dilanjutkan posisi pemain sama seperti pada saat permainan dihentikan.
- m. Nilai diperoleh apabila, pemain yang telah berhasil melewati garis depan sampai dengan belakang diberi nilai 1.
- n. Pemain yang berhasil melewati garis belakang sampai dengan garis depan diberi nilai 1.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini merupakan cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran penerapan permainan tradisional bebentengan dan kemampuan anak dalam motorik kasar. Agar observasi yang dikembangkan oleh guru dengan mengacu pada indikator yang telah diterapkan.

Teknik observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data aktivitas yang dilakukan guru dan anak selama proses pembelajaran melalui

permainan tradisional bebentengan untuk mengetahui sejauhmana peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak.

Berikut adalah contoh pedoman observasi yang digunakan untuk anak.

Tabel 3.1

Pedoman Observasi

1. Nama anak :
2. Kelas/Kelompok :
3. Hari/Tanggal observasi :

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi

2. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru pengajar sebagai mitra peneliti untuk mengetahui tentang pelaksanaan permainan tradisional bebentengan yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung. Hasil dari wawancara dapat diketahui kendala-kendala yang dihadapi oleh guru selama pelaksanaan permainan tradisional bebentengan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam kemampuan motorik kasar. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara.

Berikut adalah contoh pedoman wawancara yang digunakan untuk anak.

Tabel 3.2

Pedoman Wawancara

1. Nama anak :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :
4. Tanggal Wawancara :
5. Tempat Wawancara :
6. Wawancara ke :

Aspek Sosial				
No	Pertanyaan	Senang	Ragu-ragu	Tidak Senang

* Jawaban dapat diberi tanda cek (√)

* Pertanyaan dapat diperbanyak

Guru

(.....)

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan dibuat oleh peneliti/mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi, Berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa, mungkin juga hubungan orang tua siswa, iklim sekolah, *leadership* kepala sekolah;demikian pula kegiatan lain dari penelitian ini seperti aspek orientasi, perencanaan,diskusi, dan refleksi, semuanya dapat dibaca kembali dari catatan lapangan ini(Rochiati, W.2008:125)

Catatan lapangan ini berisi rekaman perkembangan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran digunakan untuk menjanging data yang dilihat, didengar dan diamati untuk menentukan hasil analisis. Catatan lapangan sama halnya dengan pedoman observasi digunakan untuk mengumpulkan data sesuai dengan tuntutan tujuan yang hendak dicapai yaitu kinerja guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran permainan bebentengan. Catatan lapangan ini pun dapat merefleksikan tindakan yang telah dilakukan peneliti, apabila tidak mencapai target maka perlu dilakukan tindakan berikutnya.

4. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mempelajari dan mendalami berbagai dokumen yang berkaitan dengan penerapan permainan tradisional bebentengan dan kemampuan motorik kasar. Dolumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sudah dilaksanakan, data kemampuan anak sebelum penerapan permainan tradisional bebentengan , serta fortfolio anak.

Berikut adalah contoh pedoman studi dokumentasi.

Tabel 3.3

PEDOMAN STUDI DOKUMENTASI

Nama TK :

Sumber data :

No.	Data yang Dibutuhkan	Indikator	Keterangan		Deskripsi
			Ada	Tidak Ada	

.....
Responden

(.....)

F. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen

Kisi-kisi instrumen yang disusun oleh peneliti terdiri dari :

1. Berjalan dan berlari
2. Menghindar dari serangan lawan
3. Melewati benteng lawan

Berikut adalah tabel 3.3 yang merupakan desain kisi-kisi instrumen penerapan permainan tradisional bebentengan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal motorik kasar di Kelompok Bermain Al-Munawaroh .



Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Peningkatan Motorik Kasar
Melalui Permainan Tradisional Bebentengan

Varibel	Aspek	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Butir Item
A. Motorik Kasar	1. Berjalan dan berlari	a. Berjalan maju pada garis lurus. b. Berjalan ke samping pada garis lurus c. Berlari seimbang tanpa jatuh. d. Melakukan gerakan melompat ke depan e. Melakukan gerakan melompat ke belakang f. Berlari sambil melompat	Observasi	Anak	1- 6
	2. Melewati benteng lawan	a. Melakukan gerakan merunduk dari serangan lawan b. Melakukan gerakan tangan	Observasi	Anak	8-9

B. Permainan Tradisional Bebentengan	1. Perencanaan pembelajaran	<p>untuk menghadang lawan</p> <p>Komponen-komponen pembelajaran ,meliputi :</p> <p>a. Tema pembelajaran</p> <p>b. Materi pembelajaran</p> <p>c. Metode pembelajaran</p> <p>d. Media pembelajaran</p> <p>e. Evaluasi pembelajaran</p>	Observasi	Guru	1-5
		<p>Dokumen perencanaan pembelajaran meliputi :</p> <p>a. Kurikulum yang digunakan</p> <p>b. Mengkomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak</p> <p>c. Catatan penilaian anak</p> <p>d. Buku kegiatan anak</p>	Observasi	Guru	6-9
	2. Pelaksanaan kegiatan permainan bebentengan	<p>Kegiatan pembukaan yang terdiri :</p> <p>a. Menyiapkan alat dan media yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan permainan bebentengan</p> <p>b. Mengkomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak</p> <p>c. Menyampaikan aturan</p>	Observasi	Guru	10-13

		<p>kegiatan pembelajaran. d. Mengkondisikan anak untuk mengikuti kegiatan</p> <p>Kegiatan pengembangan yang terdiri dari :</p> <p>a. Membimbing anak belajar dalam kelompok agar dapat bekerjasama dengan temannya.</p> <p>b. Untuk mengetahui manfaat dari tubuh dan memahami nama serta fungsi macam-macam bagian tubuh yang melekat pada diri anak Kelompok bermain seperti kaki, tangan, mata dan telinga.</p> <p>c. Memberikan dorongan pada anak supaya bersemangat.</p> <p>d. Mengamati/ mengobservasi anak dalam pengembangan kegiatan permainan tradisional.</p>	<p>Observasi</p>	<p>Guru</p>	<p>14-17</p>
		<p>Kegiatan penutup yang terdiri dari :</p> <p>a. Mengadakan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>b. Memberikan kesempatan</p>	<p>Observasi</p>	<p>Guru</p>	<p>18-20</p>

		<p>pada anak untuk menjelaskan dan melaporkan hasil dari tiap kelompoknya.</p> <p>c. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengemukakan pendapatnya selama mengikuti kegiatan permainan tradisional</p>		
--	--	---	--	--



H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi , wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dianalisis kedalam bentuk deskriptif. Tahapan analisis data pada penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu:

1. Reduksi data

Dalam tahap ini peneliti melakukan pemilihan, dan perumusan perhatian untuk penyederhanaan, abstraksi, transformasi data kasar yang diperoleh menjadi informasi hasil tindakan. Reduksi data dimulai dari pembuatan rangkuman dari setiap data dengan tujuan agar mudah dipahami. Keseluruhan rangkuman data yang berupa hasil observasi, wawancara , tes dan catatan lapangan mengenai meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak menggunakan permainan tradisional bebenangan berdasarkan permasalahan yang diteliti.

2. Mendeksripsikan data

Peneliti mengembangkan sebuah deskripsi informasi untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data yang digunakan dalam bentuk paparan naratif. Data yang sudah dibuat terorganisasi dideskripsikan menjadi bermakna. Mendeskripsikan data dapat dilakukan dalam bentuk narasi, grafik, maupun tabel. Pada penelitian permainan tradisional bebenangan ini data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk deskripsi yang menyeluruh pada setiap aspek peningkatkan kemampuan anak.

3. Kesimpulan

Peneliti berusaha menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi dengan materi makna setiap gejala yang diperolehnya yang mungkin ada, alur kausalitas dari fenomena dan proporsi. Selanjutnya data tersebut disusun dan dikategorisasikan, kemudian disajikan, dimaknai, disimpulkan dan terakhir diperiksa keabsahannya. Dalam bentuk pernyataan atau formula singkat berdasarkan paparan atau deskripsi yang telah dibuat. Data yang telah terkumpul dari penerapan permainan tradisional bebentengan diinterpretasikan berdasarkan teori pembelajaran motorik kasar diinterpretasikan berdasarkan teori pembelajaran fisik motorik dalam pengenalan motorik kasar yang disesuaikan dengan hasil temuan dilapangan. Hasil dari interpretasi disajikan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

I. Validasi Data

Keasahan data penelitian dapat dilihat dari kemampuan menilai data dari aspek validasi data penelitian, untuk menguji reaksi penelitian dapat dilakukan dengan teknik *triangulasi*, *member check*, dan *exper opinion*, Wiriattmaja (1993:163):

1. Member Check

Dilakukan untuk mengecek kebenaran dan kesalahan data dalam proses ini data tentang seluruh pelaksanaan tindakan dikonfirmasi kepada guru dan siswa melalui kegiatan reflektif pada setiap akhir pembelajaran melalui diskusi. Memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara dengan nara sumber.

Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk menguji konsistensi informasi yang dituangkan. Data atau informasi dalam penelitian ini diperoleh dan dikongfirmasikan dengan guru Kelompok Bermain yang berjumlah 3 orang melalui diskusi.

2. Triangulasi

Memeriksa kebenaran data yang diperoleh peneliti dengan membandingkan terhadap hasil yang diperoleh mitra peneliti secara kolaboratif. Memeriksa kebenaran data yang diperoleh dari penelitian dengan cara membandingkan dengan hasil orang lain yang ikut serta terlibat dalam pelaksanaan permainan tradisional bebentengan. Sumber yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu guru lain sebagai mitra peneliti dan anak yang menjadi subjek penelitian.

3. Audit trial

Mengecek kebenaran prosedur dan metode pengumpulan data dengan cara mendiskusikan dengan pembimbing dan teman-teman mahasiswa. Penelitian ini berarti memeriksa catatan yang telah dibuat peneliti dan memeriksa kebenaran dari hasil penelitian penerapan permainan tradisional bebentengan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam motorik kasar. Pemeriksaan yang dilakukan dengan cara mendiskusikan dengan kawan sejawat yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang sama atau lebih.

4. Expert opinion

Kegiatan validasi data dengan meminta nasihat kepada pakar orang yang ahli di bidang penelitian tindakan kelas. Peneliti meminta nasihat kepada para pembimbing untuk memperoleh masukan dan arahan terhadap masalah-masalah yang timbul dalam semua tahapan kegiatan penelitian penerapan permainan tradisional bebentengan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal motorik kasar.

