

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Research*) dengan desain *posttest only control design*. Terdapat dua jenis kelompok dalam penelitian kuasi eksperimen yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Desain penelitian kuasi eksperimen *posttest only control design* ini menekankan dengan perbandingan perlakuan antara kedua kelompok yaitu kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, yang mana kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan *treatment*/perlakuan khusus, dalam penelitian ini penggunaan metode *field trip* (sebagai variabel bebas), sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkam *treatment*/perlakuan khusus tidak menggunakan metode *field trip*.

Digunakannya kuasi eksperimen ini karena dalam bidang pendidikan seringkali sulit melakukan eksperimen secara murni karena dalam hal ini subjek (siswa/siswa) bukanlah sesuatu yang dapat dipindah, diperlakukan dan diatur secara tepat sebagaimana pada penelitian eksperimen.

Tabel 3.1
Skema Post-test Only Control Group Design

Kelas	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	X	01
kontrol	-	02

Sumber : Sugiono (2018)

Keterangan:

X = perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *field trip*

O1 = tes untuk kelompok eksperimen

O2 = tes untuk kelompok kontrol

3.2 Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan penjelasan dari istilah yang menjelaskan secara operasional mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Definisi operasional digunakan untuk menyamakan kemungkinan pengertian yang beragam antara peneliti dengan orang yang membaca penelitiannya. Oleh karena itu agar tidak terjadi kesalahpahaman, maka definisi operasional disusun pada penelitian ini sebagai berikut :

3.2.1 Metode Field Trip

Metode pembelajaran *Field Trip* merupakan suatu kegiatan edukasi berbasis di luar ruangan dengan melakukan perjalanan menuju destinasi tertentu. Dalam prosesnya, pembelajaran *Field Trip* pengalaman secara langsung kepada siswa, serta dapat melakukan interaksi secara langsung dengan prinsip pengamatan dan obesrvasi. Hal tersebut di ungkapkan juga oleh Nuri (2016) yang menjelaskan proses pembelajaran *Field Trip* memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa dalam proses pembelajaran topik spesifik dengan melibatkan pengamatan langsung, interaksi dengan lingkungan sekitar.

Menurut enung (2019) pembelajaran melalui *Field Trip* memiliki dasar praktik yang nyata sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam karena dapat menghubungkan antara teori yang dipelajari dikelas dengan praktik langsung di lapangan. Selain itu *Field Trip* juga dapat memberikan motivasi dan minat belajar siswa, dikarenakan adanya interaksi secara langsung dengan materi yang dibahas. Hal tersebut menjadikan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu enung (2019) juga menambahkan adanya kekurangan metode pembelajaran *Field Trip*. Pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan kelas atau luar lingkungan sekolah memiliki tingkat resiko keamanan yang tinggi bagi siswa dan guru. Selain itu keterbatasan tempat, akomodasi dan juga waktu dapat menjadi halang rintang dalam melakukan pembelajaran metode *Field Trip*.

3.2.2 Pemahaman *Entrepreneur*

Pemahaman merupakan kemampuan untuk bisa mendefinisikan atau mengartikan dan merumuskan sebuah penjelasan atau teori. Pemahaman dapat

diartikan juga sebagai kemampuan tingkat lanjut setelah menguasai mengingat sesuatu. Seorang peserta didik dikatakan bisa paham atau memahami jika peserta didik tersebut dapat menguraikan sesuatu yang dia tahu dengan menggunakan ungkapan dan bahasa sendiri.

Menurut Sudijono (2011) pemahaman merupakan kemampuan seorang guna paham ataupun menguasai sesuatu setelah mengingat akan sesuatu. Seorang peserta didik dipandang memahami suatu jika bisa membagikan uraian ataupun berikan uraian yang lebih rinci mengenai perihal itu dengan memakai bahasa sendiri. Sedangkan *entrepreneurship* adalah suatu usaha untuk menciptakan nilai melalui pengamatan atas suatu kesempatan bisnis, dengan melakukan manajemen terhadap risiko yang mungkin timbul serta keterampilan untuk berkomunikasi serta memobilisasi sumber daya yang ada terutama sumber daya manusia sehingga dapat menciptakan sesuatu yang menghasilkan. Selain itu *entrepreneurship* merupakan suatu proses penerapan kreativitas dan inovasi untuk memecahkan dan mencari peluang dari masalah yang dihadapi oleh setiap orang dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat ide baru dengan mengkombinasikan, mengubah, atau merekonstruksi ide-ide lama. Sedangkan inovasi merupakan penerapan dari penemuan suatu proses produksi baru atau pengenalan akan suatu produk baru.

Berdasarkan pada definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman *entrepreneur* merupakan paham akan adanya rincian kegiatan usaha atau berusaha dengan tekun dan giat serta memiliki keinginan untuk menciptakan nilai atas pengamatan dan adanya peluang kesempatan. Pemahaman *entrepreneur* juga dapat diartikan sebagai pengetahuan tentang berwirausaha mulai dari pembentukan, proses dan tujuan.

3.2.3 Minat *entrepreneur*

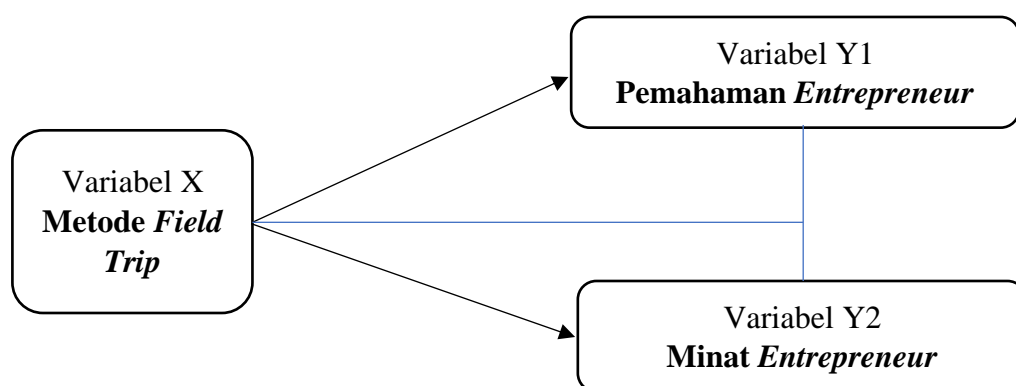
Menurut Santoso dalam Maman (2006) Minat *entrepreneur* merupakan sebuah ketertarikan seseorang terhadap suatu usaha dengan melihat peluang yang ada disekitarnya dan berani untuk mengambil risiko dalam menjalankan usahanya, serta dapat memusatkan perhatian dengan perasaan yang senang dan merasa membawa manfaat pada dirinya.

Seseorang yang tertarik terhadap *entrepreneur* bisa dikenali lewat beberapa karakteristik atau ciri khas yang dimilikinya seperti memiliki rasa tanggung jawab atas usaha yang dilukukannya sehingga akan selalu waspada akan segala kondisi tertentu. Seseorang yang berjiwa *entrepreneur* juga dapat meminimalisir resiko dengan pengetahuan dan pengalamannya yang bisa memilah resiko yang memiliki peluang keberhasilan.

Oleh karena itu seorang *entrepreneur* harus melauli rangkaian pengalaman yang tidak bisa didapatkan oleh oerang yang tidak bisa bekerja dengan keras, percaya diri, memiliki wawasan yang luas dan memiliki keterampilan dalam mengorganisasikan sumber daya untuk menciptakan nilai tambah. Minat *entrepreneur* pada penelitian ini merupakan *variabel dependet* atau variable terikat yang dipengaruhi oleh *independent variable* yakni pengaruh metode pembelajaran *field trip*.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan pada penelitian ini diantaranya adalah variabel bebas (*independent variable*) dan variable terikat (*dependent variable*). Secara rincinya dapat diketahui bahwa variabel pada penelitian ini sebagai berikut:



Sumber : Hasil Pengolahan Data (2023)

Gambar 3. 1 Variabel Penelitian

1) Variabel Independen (X)

Variabel independen merupakan variabel yang memberi pengaruh terhadap variabel dependen atau variabel terikat. Variabel

independen adalah variabel-variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2018). Variabel independen dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *field trip*

2) Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel *output*, kriteria dan konsekuen (Sugiyono, 2018). Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independen atau variabel bebas. Terdapat dua variabel dependen dalam penelitian ini yaitu pemahaman *entrepreneur* (Y1) dan minat *entrepreneur* (Y2).

3.4 Populasi dan sampel

3.4.1 Populasi

Populasi menurut Arikunto Suharsimi (1998: 117), adalah keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti sebuah elemen yang ada dalam wilayah penelitian tersebut, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Berdasarkan pengertian di atas maka populasi dalam penelitian ini adalah:

- a. Meliputi kelas XI IPS yang berjumlah 5 kelas.
- b. Populasi peserta didik kelas XI IPS SMAN 5 Kota Tasikmalaya sebanyak berikut ini.

Tabel 3. 2
Populasi Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 5 Kota Tasikmalaya

No	Populasi	Jumlah
1	XI IPS 1	36
2	XI IPS 2	35
3	XI IPS 3	36
4	XI IPS 4	36
5	XI IPS 5	36
JUMLAH TOTAL		179

Sumber: SMA Negeri 5 Tasikmalaya (2022)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui terdapat 179 siswa yang menjadi populasi dalam penelitian ini. Jumlah populasi tersebut terdiri dari kelas XI IPS 1 sebanyak 36 siswa, kelas XI IPS 2 sebanyak 35 siswa, kelas XI IPS 3 sebanyak 36 siswa, kelas XI IPS 4 sebanyak 36 siswa dan kelas XI IPS 5 sebanyak 36 siswa.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen atau eksperimen semu (Arikunto, 2003:272). Metode penelitian kuasi eksperimen berbeda dengan metode eksperimen. Metode kuasi eksperimen ini merupakan salah satu alternatif cara untuk para peneliti yang mempunyai kesulitan untuk menerapkan eksperimen murni. Metode kuasi eksperimen merupakan metode eksperimen semu. Kuasi eksperimen mempunyai ciri-ciri pada teknik pengambilan sampelnya. Pada kuasi eksperimen, pengambilan sampel tidak dilaksanakan secara random sampling atau teknik pengambilan sampel secara acak. Hal ini dikarenakan beberapa pertimbangan tertentu.

Penentuan sampel dalam penelitian ini berdasarkan homogenitas dari populasi. Dari data yang ada kelas XI IPS 1 dengan kelas XI IPS 4 memiliki tingkat homogenitas yang sama sehingga sampel yang diambil adalah kedua kelas tersebut. Materi yang diambil berasal dari K.D 3.6 mengenai Pelestarian dan Pemanfaatan Produk Kebudayaan Indonesia Dalam Bidang Ekonomi Kreatif dan Pariwisata. Tabel sampel penelitian dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	XI IPS 1	36	Kelas kontrol
2	XI IPS 4	36	Kelas eksperimen
JUMLAH TOTAL		72	

Sumber : Data SMAN 5 Tasikmalaya

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian, dalam hal ini penulis menggunakan:

- 1) Instrumen Pembelajaran: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau RPP merupakan urutan pelaksanaan pembelajaran disertai dengan pendukung-pendukung lainnya seperti kompetensi dasar, standar kompetensi, indikator, tujuan pembelajaran, dan lain sebagainya.
- 2) Instrumen pemahaman dan minat *Entrepreneur*: Pada instrumen ini menggunakan *post test* dan angket *Linkert* dalam mencari data dari sampel yang berkaitan dalam minat peserta didik terhadap *entrepreneur*.

Instrumen pemahaman dibuat dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 30 butir soal, selanjutnya instrument minat *entrepreneur* dibuat dalam bentuk kuesioner sebanyak 30 soal. Dalam pelaksanaan memperoleh data digunakan kuesioner dan soal *post test* sebagai alat ukur

a). Kuesioner

Kuesioner adalah sebuah alat penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden melalui serangkaian pertanyaan yang dirancang secara sistematis. Kuesioner biasanya terdiri dari pertanyaan terstruktur yang ditulis dengan jelas dan tegas. Pertanyaan-pertanyaan ini dapat berupa pertanyaan terbuka yang meminta responden memberikan jawaban dalam bentuk naratif, atau pertanyaan tertutup dengan pilihan jawaban yang sudah ditentukan. Kuesioner juga dapat mencakup skala penilaian, matriks, atau pertanyaan dengan tingkat kepentingan atau kepuasan. Dalam penelitian ini proses pembuatan instrument kuesioner berdasarkan silabus kurikulum 2013 yang direvisi.

b). Soal *Post Test*

Soal *post test* adalah sebuah instrumen evaluasi yang digunakan setelah selesai memberikan suatu program, pelatihan, atau pembelajaran untuk mengukur pemahaman dan pencapaian peserta. Post-test bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana peserta

telah memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diharapkan setelah mengikuti program atau pembelajaran tersebut.

Soal *post test* umumnya terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang dengan tujuan menguji pemahaman konsep, mengukur tingkat penguasaan materi, dan mengidentifikasi apakah tujuan pembelajaran telah tercapai. Pertanyaan dalam post-test dapat berbentuk pilihan ganda, isian singkat, benar/salah, atau pertanyaan terbuka, tergantung pada jenis penilaian yang diinginkan.

3.6 Teknik Pengumpulan data

3.6.1 Observasi dan Pengamatan

Observasi lapangan merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh gambaran data yang dipergunakan dengan jalan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek penelitian, yaitu di SMA Negeri 5 Kota Tasikmalaya. Contoh lampiran observasi sekolah mengenai profil sekolah penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. 4
Kisi-Kisi Pedoman Observasi Penelitian

Nama Sekolah :
Kepala Sekolah :
Alamat :

No.	Aspek	Spesifikasi
1.	Lokasi Penelitian	Desa
		Kecamatan
		Kota/Kabupaten
2.	Batas Daerah Penelitian	Batas Utara
		Batas Selatan
		Batas Timur
		Batas Barat
3.	Fisiografi Daerah Penelitian	Luas Sekolah
		Luas Bangunan Sekolah
4.	Kondisi Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan	Jumlah Tenaga Pendidik
		Jumlah Tenaga Kependidikan
5.	Kondisi Siswa	Jumlah Siswa Kelas X Jurusan IPA dan IPS
		Jumlah Siswa Kelas XI Jurusan IPA dan IPS
		Jumlah Siswa Kelas XII Jurusan IPA dan IPS
6.	Fasilitas Sekolah	Ruang kelas
		Ruang guru

	Ruang BP
	Ruang UKS
	Ruang Ekstrakurikuler
	Ruang Olah raga
	Laboratorium
	Perpustakaan
	Mesjid
	Kantin
	Lapangan Olah raga
	Toilet

Sumber : Data Penelitian (2023)

3.6.2 Pedoman Kuisisioner

Pedoman kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dari siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 4.

Pada variabel terikat khususnya minat *entrepreneur* menggunakan kuesioner skala *Linkert*. Skala *Linkert* adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Ada dua bentuk pertanyaan yang menggunakan *Likert* yaitu pertanyaan positif untuk mengukur minat positif, dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur minat negatif. Pertanyaan positif diberi skor 4, 3, 2, dan 1; sedangkan bentuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, dan 4. Bentuk jawaban skala *Linkert* terdiri dari sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Tabel 3. 5
Indikator dan Instrumen Minat Entrepreneur

Konsep	Variabel	Indikator	Instrumen
Minat Berwirausaha adalah ketertarikan seseorang untuk menciptakan suatu usaha dengan melihat	Minat <i>Entrepreneur</i>	1. Berminat menjadi wirausaha karena tidak ada ketergantungan pada orang lain 2. Berminat menjadi wirausaha	1. Saya berminat menjadi wirausaha karena tidak ada ketergantungan pada orang lain 2. Saya berminat menjadi wirausaha karena dapat membantu lingkungan

<p>peluang yang ada disekitar dan berani mengambil resiko yang kemungkinan terjadi dalam menjalankan usaha.</p>		<p>karena dapat membantu lingkungan sosial</p> <p>3. Berminat menjadi wirausaha karena masa depan yang lebih baik</p> <p>4. Tertarik untuk berwirausaha</p> <p>5. Memiliki ide pada bidang usaha tertentu</p> <p>6. Mencari informasi tentang bidang usaha yang diminati</p>	<p>sosial (dapat menciptakan lapangan pekerjaan)</p> <p>3. Saya berminat menjadi wirausaha karena saya berpandangan bahwa dengan berwirausaha kehidupan pada masa depan akan lebih baik</p> <p>4. Saya terdorong berwirausaha karena melihat orang sukses berwirausaha</p> <p>5. Selalu memiliki ide untuk menciptakan usaha baru</p> <p>6. Selalu ada ide untuk memanfaatkan peluang yang ada</p>
---	--	--	--

Sumber: Nuraeni (2019)

Tabel 3. 6
Instrumen Pemahaman

Indikator Pemahaman	Kriteria
Menafsirkan (<i>Interpreting</i>)	Peserta didik dapat menginterpretasi konsep ekonomi kreatif
Memberi contoh (<i>Exemplifying</i>)	Peserta didik dapat memberi contoh daerah-daerah di Indonesia yang telah mengembangkan ekonomi kreatif sebagai potensi budaya tradisional
Mengelompokkan (<i>Classifying</i>)	Peserta didik dapat mengelompokkan produk kebudayaan Indonesia yang dapat dijadikan sebagai potensi pariwisata
Meringkas (<i>Summarizing</i>)	Peserta didik dapat merumuskan ekonomi kreatif di Provinsi Jawa Ba
Menarik inferensi (<i>inferring</i>)	Peserta didik dapat menyimpulkan jenis ekonomi kreatif dan pariwisata berbasis potensi lokal yang harus dikembangkan di kota Tasikmalaya
Membandingkan (<i>Comparing</i>)	Peserta didik dapat membandingkan jenis ekonomi kreatif dan pariwisata potensi lokal Kota Tasikmalaya dengan daerah lain

Menjelaskan (<i>Explaining</i>)	Peserta didik dapat menjelaskan konsep entrepreneur dalam mengembangkan potensi lokal dan pariwisata di Kota Tasikmalaya
-----------------------------------	--

Sumber : *Konsep Taksonomi Bloom (2001)*

3.6.3 Pedoman Test

Bentuk test yang digunakan yakni *test* berupa soal pilihan Ganda. *Test* tersebut dilaksanakan pada pasca pemberian pembelajaran kepada sampel yang diberikan *treatment* metode pembelajaran *field trip* dan kepada sampel yang tidak diberikan *treatment*. *Test* tersebut akan memberikan gambaran untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran. Instrumen tes ini dibatasi hanya pada aspek pengetahuan (C1) dan Pemahaman (C2).

Tabel 3. 7
Operasional Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Pemahaman Peserta didik	Kognitif	<p>Nilai <i>post test</i> siswa berdasarkan dimensi kognitif. Dimensi kognitif yang digunakan diantaranya: (C1) Pengetahuan. Dalam hal ini peserta didik diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.</p> <p>(C2) pemahaman. Siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami makna atau</p>	<i>Interval</i>

		hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.	
--	--	---	--

Sumber : Hasil Penelitian (2023)

Postes yang diberikan dengan bentuk soal PG mencakup dua dimensi kognitif yakni C1 pengetahuan dan C2 pemahaman. Butir soal yang digunakan dalam postes ini berjumlah 30 butir soal. Sebelum diberikan soal tentunya melewati pengujian instrumen penelitian lewat uji validitas, uji reliabilitas dan uji kesukaran yang di poin selanjutnya peneliti jelaskan.

Penyelenggaraan Postes dilakukan pada akhir pembelajaran dengan kisi-kisi berikut:

Tabel 3. 8
Kisi-Kisi Postes Pemahaman

KOMPETENSI DASAR	MATERI	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	No. SOAL
3.6 Menganalisis keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional dalam konteks interaksi global.	Pelestarian dan pemanfaatan produk kebudayaan Indonesia dalam bidang ekonomi kreatif dan pariwisata.	Disajikan deskripsi kebudayaan tradisional. Peserta didik dapat menemukan produk kebudayaan yang sedang dikembangkan dalam ekonomi kreatif	PG	1
		Disajikan gambar pergeseran orientasi ekonomi dunia barat, peserta didik dapat menyimpulkan kebutuhan utama untuk mewujudkannya	PG	2
		Peserta didik dapat menyebutkan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan inovatif	PG	3
		Disajikan data pendapatan dari subsektor ekonomi kreatif, peserta didik dapat memilih salah satu jenis subsektor ekonomi kreatif tersebut	PG	4

konteks interaksi global.	Peserta didik dapat menyebutkan lembaga pemerintah yang menaungi kegiatan ekonomi kreatif di Indonesia	PG	5
	Disajikan deskripsi mengenai ekonomi kreatif, peserta didik dapat memberi contoh dampak positif aspek ekonomi kreatif	PG	6
	Disajikan subsektor ekonomi kreatif, peserta didik dapat menyimpulkan subsektor ekonomi kreatif yang dikembangkan di Indonesia	PG	7
	Disajikan hal-hal pokok dalam mengembangkan ekonomi kreatif, peserta didik dapat menjelaskan maksud inkubasi dalam ekonomi kreatif	PG	8
	Peserta didik dapat menyebutkan faktor utama yang menggerakkan produksi ekonomi kreatif	PG	9
	Peserta didik dapat menyebutkan pentingnya ekonomi kreatif dibangun di Indonesia	PG	10
	Disajikan peta Indonesia, peserta didik dapat menunjukkan daerah yang mengembangkan wisata bahari	PG	11
	Disajikan peta Indonesia, peserta didik dapat menunjukkan daerah yang telah mengembangkan ekonomi kreatif dalam bidang seni batik	PG	12
	Disajikan peta Indonesia, peserta didik dapat menguraikan bidang ekonomi kreatif yang telah dikembangkan oleh daerah tersebut	PG	13
	Disajikan peta Indonesia, peserta didik dapat menunjukkan daerah yang diakui UNESCO sebagai	PG	14

		<i>Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity</i>		
		Disajikan tabel, peserta didik dapat menyimpulkan pasangan yang tepat antara kota/kabupaten dengan industri kreatifnya	PG	15
		Disajikan gambar rumah adat, peserta didik dapat menentukan daerah asal rumah adat tersebut	PG	16
		Disajikan peta Kota Tasikmalaya, peserta didik dapat menunjukkan sentra kerajinan bordir	PG	17
		Peserta didik dapat menyebutkan daerah potensi alam Kota Tasikmalaya	PG	18
		Disajikan gambar-gambar produk unggulan Kota Tasikmalaya, peserta didik dapat memilih produk yang menjadi ikon Kota Tasikmalaya	PG	19
		Disajikan peta Kota Tasikmalaya, peserta didik dapat menentukan jenis produk dari daerah tersebut	PG	20
		Peserta didik dapat menyebutkan sentra payung geulis di Kota Tasikmalaya	PG	21
		Disajikan gambar hasil produk ekonomi kreatif, peserta didik dapat menyimpulkan bahan dasarnya	PG	22
		Peserta didik dapat menyebutkan motif batik Kota Tasikmalaya	PG	23
		Peserta didik dapat menyebutkan daerah sentra batik di Kota Tasikmalaya	PG	24
		Disajikan deskripsi salah satu produk <i>home industry</i> Kota Tasikmalaya, peserta didik dapat menyimpulkan jenis produknya	PG	25

		Disajikan peta Kota Tasikmalaya, peserta didik dapat mengklasifikasi jenis ekonomi kreatif yang dikembangkan	PG	26
		Disajikan pernyataan yang berhubungan dengan kreatifitas, peserta didik dapat menyimpulkan ciri-ciri kreatifitas	PG	27
		Peserta didik dapat menjelaskan contoh kreatifitas yang dapat dilakukan oleh siswa SMA	PG	28
		Peserta didik dapat menjelaskan karakter utama yang harus dimiliki seorang <i>entrepreneur</i>	PG	29
		Disajikan deskripsi tahapan untuk menjadi <i>entrepreneur</i> sukses, peserta didik dapat menyimpulkan tahapannya	PG	30
	Kebudayaan Indonesia sebagai bagian dari kebudayaan global.			

Sumber : Hasil Penelitian (2023)

Tabel 3.9
Kisi-Kisi Postes Minat

Konsep	Variabel	Indikator	Instrumen	No. Soal
Minat Berwirausaha adalah ketertarikan seseorang untuk menciptakan suatu usaha dengan melihat peluang yang ada disekitar dan berani mengambil resiko yang kemungkinan	Minat <i>Entrepreneur</i>	Berminat menjadi wirausaha karena tidak ada ketergantungan pada orang lain	<ul style="list-style-type: none"> • Saya lebih suka menjadi wirausahawan daripada menjadi karyawan suatu perusahaan / organisasi. • Saya ingin merasakan kekayaan atas usaha milik sendiri. • Saya menginginkan pekerjaan yang mandiri (<i>Independence</i>). • Saya memilih menjadi wirausahawan karena tidak suka terikat peraturan perusahaan. 	1-8

<p>terjadi dalam menjalankan usaha.</p>		<p>Berminat menjadi wirausaha karena dapat membantu lingkungan sosial</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saya senang dengan pekerjaan yang waktunya tidak mengikat. • Saya menginginkan pekerjaan yang memiliki kebebasan (<i>Freedom</i>). • Saya memilih bidang usaha yang sesuai dengan <i>passion</i>. • Saya mengharapkan memiliki usaha dengan tanggung jawab yang tidak terlalu besar. • Saya merupakan orang yang peduli dalam hal mengurangi pengangguran. • Saya menginginkan berwirausaha karena dapat mencicipatakan lapangan kerja baru. • Saya menginginkan berwirausaha karena lapangan kerja yang tersedia terbatas. 	<p>9 -11</p>
		<p>Berminat menjadi wirausaha karena masa depan yang lebih baik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saya ingin menjadi wirausahawan karena mampu menghasilkan keuntungan yang besar. • Saya memilih usaha yang memiliki peluang ekonomis tinggi. • Saya mampu menghadapi kegagalan menjadi <i>entrepreneur</i>. • Saya mampu menjalin Kerjasama yang baik dengan berbagai pihak. 	<p>12-15</p>
			<ul style="list-style-type: none"> • Saya selalu berpandangan positif dalam menghadapi kegagalan. 	<p>16-20</p>

		Tertarik untuk berwirausaha	<ul style="list-style-type: none"> • Menjadi wirausaha (<i>entrepreneur</i>) yang sukses merupakan hal yang saya impikan. • Saya ingin menjadi ketua dari suatu <i>teamwork</i>. • Saya mengharapkan penghasilan yang besar seperti wirausaha-wirausaha yang telah maju. • Saya ingin mengembangkan konsep usaha sendiri yang menghasilkan keuntungan. 	
		Memiliki ide pada bidang usaha tertentu	<ul style="list-style-type: none"> • Saya berencana berwirausaha dalam 3-6 tahun kedepan. • Saya merasa tertantang untuk melakukan suatu pekerjaan yang membebaskan segala kreativitas saya. • Saya lebih senang menjadi <i>trendsetter</i> daripada mengikuti <i>trend</i>. • Saya memiliki imajinasi yang tinggi. • Saya mampu berpikir "<i>out of the box</i>". • Saya memilih berwirausaha karena saya selalu mempunyai ide-ide inovatif untuk terus mengembangkan usaha saya. 	21-26
		Mencari informasi tentang	<ul style="list-style-type: none"> • Saya pernah mendapatkan pendidikan kewirausahaan . • Saya telah memiliki jaringan social yang cukup luas untuk mengetahui jenis produk yang sedang diminati saat ini. 	27-30

		bidang usaha yang diminati	<ul style="list-style-type: none"> • Akses informasi yang saya miliki sudah cukup bermanfaat sebagai seorang calon <i>entrepreneur</i>. • Saya memanfaatkan berbagai media sosial untuk menambah wawasan tentang bidang usaha yang sedang berkembang di masyarakat. 	
--	--	----------------------------	---	--

Sumber : Hasil Penelitian (2023)

Tabel 3. 10
Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik Terhadap Metode Pembelajaran Field Trip

Aspek	Indikator	No Soal	Jumlah Soal
Pengaruh metode pembelajaran <i>field trip</i> terhadap tingkat pemahaman dan minat <i>entrepreneur</i> peserta didik berbasis potensi lokal	Respon peserta didik terhadap metode pembelajaran <i>field trip</i>	1	1
	Manfaat metode <i>field trip</i> menurut peserta didik	2	1
	Minat peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan metode <i>field trip</i>	3	1
	Motivasi belajar peserta didik dengan metode pembelajaran <i>field trip</i>	4	1
	Pemahaman peserta didik terhadap konsep pembelajaran dengan menggunakan metode <i>field trip</i>	5	1
	Kemampuan dalam mengomunikasikan materi pembelajaran setelah menggunakan metode <i>field trip</i>	6	1
	Wawasan peserta didik dengan menggunakan metode <i>field trip</i>	7	1
	Mamacu untuk lebih menggali potensi diri setelah menggunakan metode <i>field trip</i>	8	1
	Kemudahan dalam mendapatkan sumber belajar setelah menggunakan metode <i>field trip</i>	9	1
	Mengetahui kondisi yang	10	1

	sebenarnya di lapangan setelah menggunakan metode <i>field trip</i>		
--	---	--	--

Sumber : Hasil Penelitian (2023)

3.6.4 Dokumentasi

Merupakan cara mengumpulkan data yang ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan- peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian (Pasaribu, 2014). Metode ini digunakan untuk memperoleh data dari pihak sekolah yang berupa denah sekolah, sarana dan prasarana, struktur organisasi sekolah, keadaan lingkungan sekolah, serta data tentang keadaan guru dan siswa.

3.6.5 Studi Literatur

Studi literatur yaitu cara mengumpulkan data sekunder dengan mempelajari masalah yang diteliti dari buku-buku, jurnal, laporan-laporan penelitian terdahulu, dan berkas-berkas lain yang menunjang terhadap masalah yang sedang diteliti.

3.7 Pengujian Instrumen

Kegunaan instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang diinginkan dalam menjawab permasalahan penelitian. Sebelum instrumen diberikan pada objek, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen. Tujuan dari pengujian instrumen adalah untuk memastikan instrumen yang digunakan valid dan *reliable*. Oleh karena itu pengujian akan menguji reliabilitas, validitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran dari soal tersebut.

1) Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2011:86) “suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap”.

Dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa suatu tes dikatakan reliabel jika dalam pengukuran tes tersebut hasilnya konsisten. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Statistical Program for Social Science* (SPSS).

2) Uji Validitas

Dalam penelitian kuantitatif, sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik korelasi product momen dari Karl Pearson dengan menggunakan aplikasi *Statistical Program for Social Science* (SPSS).

Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu item atau butir soal dilihat dari harga korelasi. Menurut pendapat Sugiyono (2009:35) bila harga korelasi dibawah 0,30 maka dapat disimpulkan instrumen butir soal tersebut tidak valid, sehingga harus diperbaiki atau dibuang.

3.8 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan kuantitatif pada dasarnya penyorotan terhadap masalah serta usaha pemecahannya, yang dilakukan dengan upaya-upaya yang banyak didasarkan pada pengukuran.

Langkah-langkah dalam penganalisan data penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Identifikasi data yang diperoleh
- b. Menyusun dan mengelompokkan data yang sejenis
- c. Mendeskripsikan dan menganalisis data yang terkumpul
- d. Menginterpretasi data dalam bentuk angka menarik

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Sebelum analisis data dilakukan, peneliti melaksanakan uji coba terlebih dahulu pada pertanyaan yang diberikan kepada responden. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana dan regresi linear berganda.

a. Uji Prasyarat Instrumen

1. Validitas Instrumen Soal

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Sebuah instrumen atau kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada instrumen atau kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2018:51). Uji signifikansi dilakukan dengan cara

membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel. Di dalam menentukan layak dan tidaknya suatu item yang akan digunakan, biasanya dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0,05 yang artinya suatu item dianggap valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total. Jika r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai positif maka butir atau pertanyaan atau variabel tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, maka butir atau pertanyaan atau variabel tersebut dinyatakan tidak valid.

a. Validitas Soal Pemahaman

Hasil dari uji validitas butir soal yang telah dilakukan tersaji pada Tabel 3.11 sebagai berikut:

Tabel 3. 11
Validitas Soal Pemahaman

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,471	0,344	Valid
2	0,520	0,344	Valid
3	0,374	0,344	Valid
4	0,550	0,344	Valid
5	0,545	0,344	Valid
6	0,533	0,344	Valid
7	0,255	0,344	Invalid
8	0,218	0,344	Invalid
9	0,313	0,344	Invalid
10	0,582	0,344	Valid
11	0,365	0,344	Valid
12	0,315	0,344	Invalid
13	0,303	0,344	Invalid
14	0,564	0,344	Valid
15	0,515	0,344	Valid
16	0,400	0,344	Valid
17	0,373	0,344	Valid

18	0,428	0,344	Valid
19	0,353	0,344	Valid
20	0,383	0,344	Valid
21	0,517	0,344	Valid
22	0,372	0,344	Valid
23	0,373	0,344	Valid
24	0,477	0,344	Valid
25	0,483	0,344	Valid
26	0,389	0,344	Valid
27	0,371	0,344	Valid
28	0,414	0,344	Valid
29	0,419	0,344	Valid
30	0,421	0,344	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2023)

Berdasarkan tabel di atas terdapat 25 butir soal yang dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30. Selanjutnya terdapat 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid, yaitu nomor 7, 8, 9, 12, dan 13. Untuk butir soal yang dinyatakan tidak valid dibuang tanpa diganti dengan soal yang baru, sehingga untuk pengujian post test dilakukan dengan instrument soal sebanyak 25 butir soal.

b. Validitas Kuesioner Minat *Entrepreneur*

Hasil dari uji validitas butir soal yang telah dilakukan tersaji pada Tabel 3.12 sebagai berikut:

Tabel 3. 12
Validitas Kuesioner Minat Entrepreneur

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,556	0,344	Valid
2	0,816	0,344	Valid
3	0,345	0,344	Valid
4	0,541	0,344	Valid

5	0,675	0,344	Valid
6	0,444	0,344	Valid
7	0,894	0,344	Valid
8	0,763	0,344	Valid
9	0,831	0,344	Valid
10	0,764	0,344	Valid
11	0,721	0,344	Valid
12	0,782	0,344	Valid
13	0,929	0,344	Valid
14	0,904	0,344	Valid
15	0,836	0,344	Valid
16	0,754	0,344	Valid
17	0,797	0,344	Valid
18	0,878	0,344	Valid
19	0,469	0,344	Valid
20	0,489	0,344	Valid
21	0,617	0,344	Valid
22	0,712	0,344	Valid
23	0,594	0,344	Valid
24	0,518	0,344	Valid
25	0,736	0,344	Valid
26	0,474	0,344	Valid
27	0,750	0,344	Valid
28	0,439	0,344	Valid
29	0,867	0,344	Valid
30	0,899	0,344	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2023)

Berdasarkan tabel di atas terdapat 30 butir soal yang dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30. Sehingga untuk pengujian

instrument kuesioner dilakukan dengan instrument soal sebanyak 30 butir soal.

2. Reliabilitas Instrumen Soal

Menurut Ghozali (2018:45) reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi hasil pengukuran dari kuesioner dalam penggunaan yang berulang. Jawaban responden terhadap pertanyaan dikatakan reliabel jika masing-masing pertanyaan dijawab secara konsisten atau jawaban tidak boleh acak.

Dalam mencari reliabilitas dalam penelitian ini penulis menggunakan teknis *Cronbach Alpha* untuk menguji reliabilitas, alat ukur yaitu kompleksitas tugas, tekanan ketaatan, pengetahuan auditor serta *audit judgment*. Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagaimana dinyatakan oleh Ghozali (2018:46), yaitu jika koefisien *Cronbach Alpha* $> 0,70$ maka pertanyaan dinyatakan andal atau suatu konstruk maupun variabel dinyatakan reliabel. Sebaliknya, jika koefisien *Cronbach Alpha* $< 0,70$ maka pertanyaan dinyatakan tidak andal. Perhitungan reliabilitas formulasi *Cronbach Alpha* ini dilakukan dengan bantuan program SPSS

a. Reliabilitas Soal Pemahaman

Hasil dari uji reliabilitas butir soal yang telah dilakukan tersaji pada Tabel 3.13 sebagai berikut:

Tabel 3. 13
Reliabilitas Soal Pemahaman

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.837	30

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2023)

Berdasarkan tabel di atas tingkat reliabilitas butir soal pemahaman mencapai 0,837 yang dimana termasuk kepada kriteria tingkat tinggi, maka instrument tersebut dapat digunakan pada penelitian

b. Reliabilitas Kuesioner

Hasil dari uji reliabilitas butir soal yang telah dilakukan tersaji pada Tabel 3.14 sebagai berikut:

Tabel 3. 14
Reliabilitas Kuesioner

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.963	30

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2023)

Berdasarkan tabel di atas tingkat reliabilitas kuesioner mencapai 0,963 yang dimana termasuk kepada kriteria tingkat tinggi, maka instrument tersebut dapat digunakan pada penelitian

3. Taraf Kesukaran Soal

Menurut Arikunto (2006), soal yang baik adalah tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Bilangan yang menunjukkan sulit dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai 1,00. Taraf kesukaran tes dihitung dengancara membandingkan siswa yang menjawab dengan benar terhadap jumlah peserta seluruhnya.

Rumus Tingkat Kesukaran untuk Soal Pilihan Ganda

$$\text{Tingkat Kesukaran} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}}$$

Hasil dari uji taraf kesukaran butir soal yang telah dilakukan tersaji pada Tabel 3.15 sebagai berikut:

Tabel 3. 15
Uji Taraf Kesukaran Butir Soal

Butir Soal	Taraf Kesukaran	Keterangan
1	0,5	Sedang
2	0,5	Sedang
3	0,7	Sedang
4	0,5	Sedang
5	0,4	Sedang
6	0,3	Sukar
7	0,1	Sukar
8	0,2	Sukar
9	0,3	Sukar
10	0,6	Sedang
11	0,5	Sedang
12	0,3	Sukar
13	0,5	Sedang
14	0,5	Sedang
15	0,7	Sedang
16	0,3	Sukar
17	0,3	Sukar
18	0,5	Sedang
19	0,4	Sedang
20	0,5	Sedang
21	0,3	Sukar
22	0,7	Sedang
23	0,5	Sedang
24	0,5	Sedang
25	0,4	Sedang
26	0,5	Sedang
27	0,7	Sedang

28	0,5	Sedang
29	0,4	Sedang
30	0,4	Sedang

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2023)

Berdasarkan tabel di atas terdapat 22 butir soal yang tergolong sedang yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 10, 11, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30. Selanjutnya terdapat 8 butir soal yang tergolong sukar yaitu nomor 6, 7, 8, 9, 12, 16, 17, dan 21.

4. Instrumen Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk menilai segala aktivitas siswa saat proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari lembar observasi merupakan hasil belajar pada aspek afektif siswa. Kriteria instrumen lembar observasi adalah valid dan reliabel. Validitas lembar observasi adalah validitas isi, penentuan valid tidaknya divalidasi oleh pembimbing atau ahlinya (*Expert Judgement*) ,tidak dihitung dan dilakukan sebelum uji coba. Reliabilitas lembar observasi dilakukan sesudah uji coba, penentuan reliabilitas menggunakan reliabilitas antarpemilai atau observer.

b. Uji Prasyarat Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2018:161) Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Ada dua cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak, yaitu dengan analisis grafik dan uji statistik. Uji normalitas digunakan untuk menguji bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan pendekatan *Kolmogorov Smirnov* dibantu dengan menggunakan aplikasi *Statistical Program for Social Science* (SPSS) dengan taraf signifikan 0,05. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi sebagai berikut:

- a). Jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- b). Jika signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah mencari nilai homogenitasnya. Dalam penelitian ini, nilai homogenitas diperoleh dengan melakukan uji *Fisher*. Teknik yang digunakan untuk uji homogenitas pada penelitian ini adalah uji *Lavene's* dibantu dengan menggunakan aplikasi *Statistical Program for Social Science* (SPSS). Data berdistribusi homogen menjadi syarat dalam statistik parametrik. Untuk kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi sebagai berikut:

- a). Jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi homogen.
- b). Jika signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak homogen.

c. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman dan minat *entrepreneur* siswa setelah pembelajaran *field trip* berbasis potensi lokal di SMAN 5 Tasikmalaya. Analisis angket menggunakan skala *likert*, menurut Sugiyono (2014) menyatakan bahwa skala yang berbeda dapat berupa skala nominal, ordinal, rentang dan rasio yang diperoleh. Dalam penelitian ini merujuk pada skala ordinal yang dinyatakan dalam 4 kategori, yaitu SS (Sangat Setuju dengan bobot 4), S (Setuju dengan bobot 3), KS (Kurang Setuju dengan bobot 2) dan TS (Tidak Setuju dengan bobot 1).

Indikator dari skala *Likert* tersaji pada Tabel 3.16 sebagai berikut:

Tabel 3. 16
Indikator Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2023)

d. Uji Hipotesis Statistik

Analisis data adalah kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2017:137). Uji statistik digunakan untuk melihat adanya pengaruh atau tidak antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk pengecekannya. Jika asumsi atau dugaan itu dikhususkan mengenai populasi, umumnya mengenai nilai-nilai parameter populasi, maka hipotesis itu disebut hipotesis statistik (Sudjana, 2005:219).

1 Menentukan Hipotesis Dalam Kalimat

Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jika H_a diterima maka terdapat pengaruh metode pembelajaran *fieldtrip* terhadap tingkat pemahaman *entrepreneur* peserta didik berbasis potensi lokal di SMA Negeri 5 Tasikmalaya.
2. Jika H_a diterima maka terdapat pengaruh metode pembelajaran *fieldtrip* terhadap minat *entrepreneur* peserta didik berbasis potensi lokal di SMA Negeri 5 Tasikmalaya.

2 Menentukan Dasar Pengambilan Keputusan

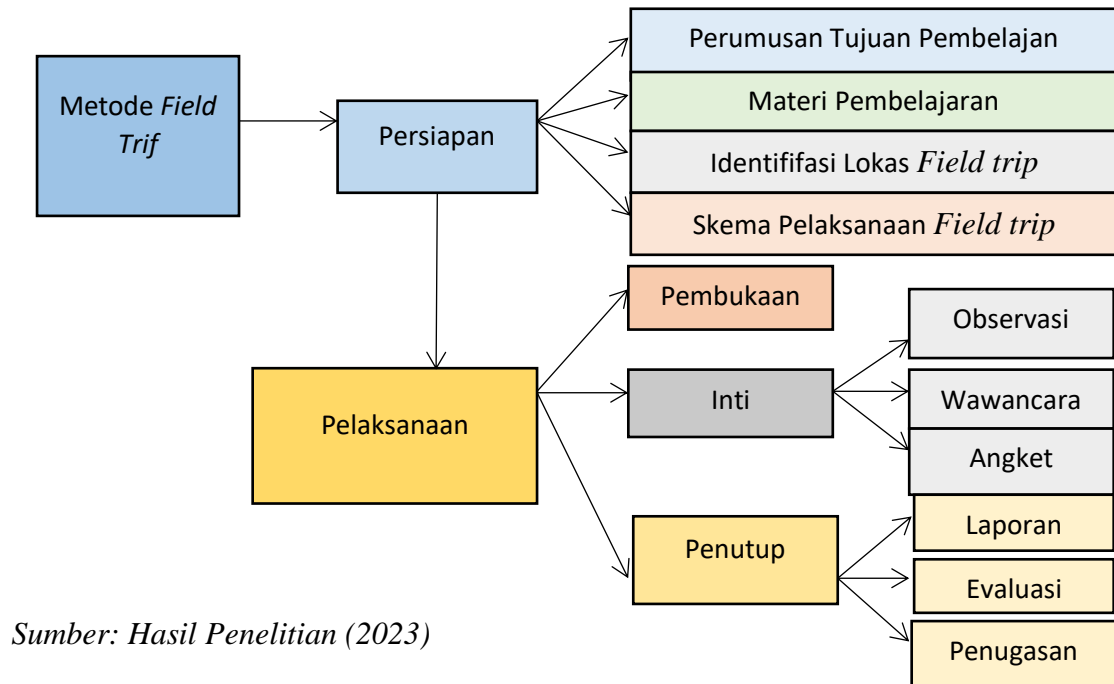
Berdasarkan t hitung

Jika H_a diterima dan H_o ditolak (ada pengaruh yang signifikan) maka nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$

Jika H_a ditolak dan H_o diterima (tidak ada pengaruh yang signifikan) maka nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$

3.10 Langkah penelitian

Penulis melakukan Langkah-langkah yang harus dilakukan agar berjalan teratur. Adapun Langkah-langkah penelitian tersaji pada gambar 3.2 sebagai berikut:



Gambar 3. 2
Langkah-Langkah Penelitian

3.11 Waktu dan Tempat Penelitian

3.11.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan mulai dari bulan Januari 2023 sampai dengan bulan Mei 2023, seperti yang disajikan pada tabel 3.17 berikut ini:

Tabel 3. 17
Waktu Penelitian

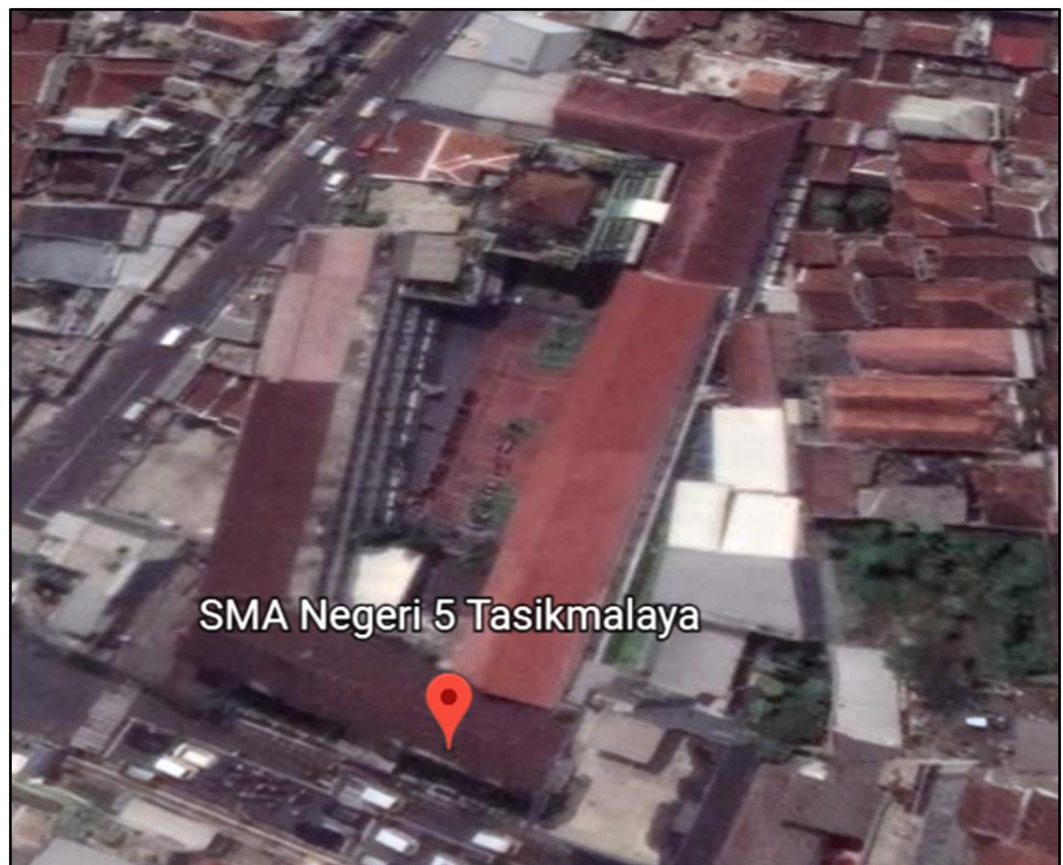
No	KEGIATAN	BULAN										
		2022			2023							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	
1	Persiapan											
	Observasi Pra-Penelitian											
	Penentuan judul											
	Penyusunan proposal											
	Ujian Proposal											
	Revisi Proposal											

	Persiapan penelitian										
2	Pelaksanaan										
	Penelitian										
	Pengolahan data										
	Analisis data										
3	Pelaporan										
	Penyusunan Tesis										
	Sidang Tesis										

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

3.11.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMAN 5 Tasikmalaya dengan alamat Jl Tentara Pelajar No. 58, Kelurahan Empang Sari, Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya Jawa Barat. Penelitian akan dilaksanakan di kelas XI IPS dengan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 revisi.



Gambar 3.3 Tempat Penelitian