

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Maksud dari cara ilmiah adalah bahwa kegiatan penelitian bersandar pada ciri-ciri keilmuan, yakni *rasional, sistematis dan empiris*.

Menurut Sugiyono (2012:12), pengertian metode penelitian adalah “cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dapat dideskripsikan, dibuktikan, dikembangkan dan ditemukan pengetahuan, teori, untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam kehidupan manusia”.

Penelitian kuantitatif dipilih karena data penelitiannya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel. Metode dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian survey.

3.2. Variabel Penelitian

Menurut Creswell (2015:24) Variabel adalah “ Atribut atau ciri khusus individu yang dipelajari oleh peneliti “ Dengan menjelaskan hubungan diantara variable-variabel, peneliti akan tertarik menentukan apakah sebuah variable atau lebih mempengaruhi variabel-variabel lain.

Menurut Sugiyono (2017:38) Mengatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah “ Segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan “

Terdapat tiga variabel dalam penelitian ini yakni variabel adiksi *game online*, lingkungan keluarga, dan prestasi belajar. Lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

1. Variabel Independen (Variabel X)

Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen atau terikat (Surahman et al, 2016: 58)

Terdapat dua variabel independen pada penelitian yakni variabel Adiksi *Game Online* (X1) dan Variabel Lingkungan Keluarga (X2)

2. Variabel Dependen (Variabel Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel ini besarnya tergantung dari besaran variabel independen, hal ini akan memberikan peluang terhadap perubahan variabel terikat sebesar koefisien perubahan dalam variabel independen (Surahman et al, 2016: 59)

Terdapat satu variabel dependen pada penelitian ini yakni variabel Prestasi Belajar (Y)

Penjelasan masing-masing variabel dan penentuan konsep akan dijelaskan dengan operasional variabel sebagai berikut :

Tabel 3.1
Oprasionalisasi Variabel

Variabel	Konsep Teoritis	Indikator	Jenis Data
Variabel Terikat (Y)			
Prestasi Belajar	Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang terjadi dalam diri sendiri individu dari aktifitas dalam proses belajar yang berupa keterampilan, kecakapan dan pengetahuan. Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterampilan Intelektual 2. Strategi Kognitif 3. Informasi verbal 4. Keterampilan Motorik 5. Sikap 	Ordinal
Variabel bebas (X1)			
Adiksi <i>Game</i>	Ketergantungan individu	1. <i>Compulsion</i>	Ordinal

Online	secara berlebihan terhadap game online dengan ingin melakukan secara terus menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu	(kompulsif) 2. <i>Whitdrawal</i> (penarikan diri) 3. <i>Tolerance</i> (toleransi) 4. <i>Interpersonal And Health-related problem</i> <i>Chen. C.Y & Chang S.L 2008</i>	
Variabel Bebas (X2)			
Lingkungan Keluarga	Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama yang mula-mula memberikan pengaruh yang mendalam bagi anak”. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan awal dan utama bagi anak, karena dalam lingkungan keluarga anak mendapat didikan dan bimbingan awal dari orang tua.	1. Cara Orang tua mendidik 2. Hubungan keharmonisan keluarga 3. Suasana rumah 4. Keadaan ekonomi keluarga	Ordinal

3.3. Desain Penelitian

Desain penelitian menurut Nursallam (2013: 81), merupakan “suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah di tetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian”.

Pada penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian survei eksplanatori. Menurut Creswell (2015 : 669) rancangan penelitian eksplanatori adalah “suatu rancangan kolerasional yang menarik bagi peneliti terhadap sejauh mana dua variabel atau lebih berkorelasi, artinya perubahan yang terjadi pada salah satu variabel itu terefleksi dalam perubahan pada variabel lainnya”.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan satuan satuan yang hendak di teliti. Menurut Sugiyono dalam Siyoto dan Sodik (2015:55) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.

Dari penjelasan diatas populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMA Negeri 1 Karangnunggal Tahun Ajaran 2020/2021 , dengan rincian jumlah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Jumlah populasi peserta didik Kelas XI SMA Negeri 1 Karangnunggal
Tahun Ajaran 2020/2021

No.	Jurusan	Kelas	Jumlah
1.	IPS 1	XI	35
2.	IPS 2	XI	36
3.	IPS 3	XI	36
4.	IPA 1	XI	36
5.	IPA 2	XI	35
6.	IPA 3	XI	36
7.	IPA 4	XI	36
8.	IPA 5	XI	35
9.	IPA 6	XI	34
10.	IPA 7	XI	34
11.	IPA 8	XI	34
Jumlah Keseluruhan			387

Sumber: Staff Tata Usaha SMA Negeri 1 Karangnunggal

Dapat dilihat bahwa populasi yang akan diambil pada seluruh kelas XI SMA Negeri 1 karangnunggal dengan jumlah 387 Orang.

3.4.1 Sampel

Sampel bagian populasi yang hendak di teliti. Menurut Creswel (2015:765) “ Sampel adalah kelompok partisipan dalam pelelitian yang di seleksi dari populasi target dimana penelitian mengeneralisasikannya ke populasi target keseluruhan “.

Teknik sampling yang dipilih pada penelitian ini menggunakan teknik *Proportionate Random Sampling*. Dalam penelitian ini, penentuan jumlah peserta didik yang dijadikan sampel digunakan dengan menggunakan rumus *Slovin* menurut Sugiyono dalam Baiq Fitrianti (2018:5) seperti berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Na^2}$$

Keterangan :

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

α = taraf kesalahan (5% = 0,005)

Dengan menggunakan rumus diatas , perhitungan sampel penelitian yaitu :

$$n = \frac{387}{1 + 387 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{387}{1 + 387 (0,0025)}$$

$$n = \frac{387}{1 + 0,9675}$$

$$n = \frac{387}{1,9675}$$

$$n = 196,69631 \text{ dibulatkan } 197$$

Hasil diatas dibulatkan menjadi 197 peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Karangnunggal Tahun Ajaran 2020/2021. Selanjutnya, untuk menentukan sampel pada tiap kelas XI SMA Negeri 1 Karangnunggal Tahun Ajaran 2020/2021 maka diperlukan perhitungan menggunakan alokasi proposional sebagai berikut :

$$\text{Sampel} = \frac{\text{Jumlah pupulasi menurut kelompok}}{\text{Jumlah popullasi keseuruhan}} \times \text{Jumlah sampel}$$

Berikut adalah perhitungan jumlah sampel tiap kelas :

Tabel 3.3
Sampel Penelitian Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Karangnunggal

No	Kelas	Jumlah Peserta didik	Sebaran Sampel	Jumah Sampel
1.	XI IPS 1	35	$\frac{35}{387} \times 197 = 17,81$	18
2.	XI IPS 2	36	$\frac{36}{387} \times 197 = 18,32$	18
3.	XI IPS 3	36	$\frac{36}{387} \times 197 = 18,32$	18
4.	XI IPA 1	36	$\frac{36}{387} \times 197 = 18,32$	18
5.	XI IPA 2	35	$\frac{35}{387} \times 197 = 17,81$	18
6.	XI IPA 3	36	$\frac{36}{387} \times 197 = 18,32$	18
7.	XI IPA 4	36	$\frac{36}{387} \times 197 = 18,32$	18
8.	XI IPA 5	35	$\frac{35}{387} \times 197 = 17,81$	18
9.	XI IPA 6	34	$\frac{34}{387} \times 197 = 17,30$	18
10.	XI IPA 7	34	$\frac{34}{387} \times 197 = 17,30$	18
11.	XI IPA 8	34	$\frac{34}{387} \times 197 = 17,30$	17
Jumlah		387	Jumlah	197

Sumber: Penelitian Diambil 2022

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk dapat memperoleh data dari responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.5.1 Angket (Kuisisioner)

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*.

3.6. Intrumen Penelitian

Penentuan intrumen penelitian dalam proses pengumpulan data ini diharuskan dalam penelitian kuantitatif, karena hal tersebut dilakukan untuk

mengukur keadaan yang terjadi pada responden dilapangan. Dalam penelitian ini penelitian menggunakan instrument penelitian berupa angket/kuisisioner.

3.6.1 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian

Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Kisi-kisi Intrumen
Adiksi Game Online (X1)	1. <i>Compulsion</i> (kompulsif)	a. Pikiran (kaeasyikan) b. Perasaan c. Perilaku (penggunaan yang berlebihan)
	2. <i>Whitdrawal</i> (penarikan diri)	a. Aktivitas bermain pada level tingkah laku b. Kurangnya bersosialisasi
	3. <i>Tolerance</i> (toleransi)	a. Waktu yang dihabiskan dalam bermain game
	4. <i>Interpersonal and Health-related Problems</i>	a. Kesehatan mental b. Kesehatan fisik
Lingkungan Keluarga (X2)	1. Cara orang tua mendidik	a. Pola asuh orang tua b. Upaya dalam membentuk karakter anak c. Dukungan orang tua d. Kasih sayang orang tua
	2. Hubungan keharmonisan keluarga	a. Hubungan dengan orang tua b. Hubungan dengan Saudara
	3. Suasana Rumah	a. Keadaan rumah yang kondusif b. Kepedulian antar anggota keluarga c. Keluarga yang utuh
	4. Keadaan Ekonomi Keluarga	a. Pekerjaan Orang tua b. Fasilitas belajar yang memadai
Prestasi	1. Keterampilan intelektual	a. Kecakapan b. Pengetahuan
	2. Strategi Kognitif	a. Mengelola pikiran dan proses belajar peserta didik
	3. Informasi Verbal	a. Menyebutkan b. Menceritakan c. Menggambarkan

Belajar (Y)	4. Keterampilan Motorik	a. Melaksanakan suatu tindakan dengan cepat
	5. Sikap	a. Menentukan tindakan pribadi

3.6.2 Pedoman Penskoran Kuisisioner

Responden dalam hal ini akan menentukan jawaban yang sudah tersedia dengan kemungkinan jawaban yang akan dipilih responden beserta penilaiannya yaitu:

Tabel 3.5
Penilaian (*Scoring*) Jawaban Responden

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Alternatif Jawaban	Skor	Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	4	Setuju (S)	2
Ragu-Ragu (RR)	3	Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

Skala penelitian dalam penelitian ini menggunakan skala likert, sebelum diberikan kepada responden instrumen penelitian terlebih dahulu harus diuji coba validitas dan reliabilitasnya. Hal ini dimaksudkan agar data yang dihasilkan dapat diyakini keabsahannya.

A. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2019: 211) Validasi adalah “ Suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalid atau keshahihan suatu instrumen.Suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi, uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus kolerasi *product moment* (Arikunto, 2019: 213) sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien relasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah responden

- $\sum xy$: Jumlah perkalian skor butir soal dan skor total
 $\sum x$: Jumlah skor butir soal
 $\sum y$: Jumlah skor total

Tabel 3.6
Hasil Ringkasan Hasil Uji Validitas

Variabel	Jumlah Butir Item Semula	No Item Tidak Valid	Jumlah Butir Tidak valid	Jumlah Butir Valid
Adiksi Game Online (X1)	18	12,14	2	16
Lingkungan Keluarga (X2)	20	14	1	19
Prestasi belajar (Y)	23	-	-	23
Jumlah	61	-	3	58

B. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini, reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran dilakukan beberapa kali. Uji reliabilitas ini adalah kelanjutan dari uji validitas, dimana item yang masuk pengujian pengujian adalah item yang valid saja. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Alpha Cronbach (Arikunto, 2019: 239):

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum ab^2}{a^2 t} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} : Reliabilitas instrumen
 k : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 $\sum ab^2$: Jumlah varian butir
 $a^2 t$: Varian total

Hasil pengukuran reliabilitas dapat dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas $> 0,600$ dan jika koefisien reliabilitas $< 0,600$ maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel. Uji reliabilitas ini menggunakan software SPSS statistic 23.

Tabel 3.7
Interprestasi Reliabilitas Instrumen

No	Tingkat Keandalan	Keterangan
1	0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
2	0,600 – 0,799	Tinggi

3	0,400 – 0,599	Cukup
4	0,200 – 0,399	Rendah
5	0,000 – 0,199	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto

Tabel 3.8
Hasil Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Koefisien Cronbach's Alpha	Tingkat Reliabilitas
Adiksi Game Online (X1)	0,834	Sangat Reliabel
Lingkungan Keluarga (X2)	0,870	Sangat Reliabel
Prestasi belajar (Y)	0,925	Sangat Reliabel

3.7. Nilai Jenjang Interval

Nilai Jenjang Interval atau biasa disingkat NJI adalah interval untuk menentukan kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang, dari suatu interval. Data yang diperoleh dalam bentuk skala likert selanjutnya dibuat skoring yang kemudian digambarkan melalui pengguna table Distribusi Frekuensi untuk keperluan menganalisis data. Nilai numertikal tersebut dianggap sebagai objek dan selanjutnya melalui proses transformasi ditempatkan kedalam interval.

Untuk menganalisis setiap pertanyaan atau indikator, hitung frekuensi jawaban setiap kategori (pilihan jawaban) dan dijumlahkan. Setelah setiap indikator mempunyai jumlah, selanjutnya penulis membuat garis kontinum. Tetapi dalam pembahasan peneliti akan membahas setiap subvariabel maka dalam setiap subvariabel terdapat 3 indikator. Sehingga yang dilihat adalah jumlah dari 3 indikator tersebut. Setelah mengetahui skor jumlahnya, skor tersebut diklasifikasikan dengan garis kontinum. Sebelumnya ditentukan dulu jenjang intervalnya, yaitu dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana sebagai berikut:

Nilai tertinggi secara keseluruhan :

(Jumlah Sampel x Jumlah Butir Item x Option Terkecil)

Nilai terendah secara keseluruhan :

(Jumlah Sampel x Jumlah Butir Item x Option Terbesar)

Nilai Jenjang Interval (NJI) = $\frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}}{\text{Jumlah kriteria Pernyataan}}$

Dari skor yang didapat dan setelah dihitung menggunakan NJI ini, maka dapat ditentukan tingkatan dari setiap variabel yang telah diuji terhadap objek penelitian atau responden. Tingkatan tersebut dapat menentukan seberapa berpengaruhnya variabel yang diteliti terhadap objek penelitian.

3.8. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahapan. Yaitu melalui pengujian uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.

3.7.1 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data memenuhi kelayakan untuk analisis dengan teknik yang telah direncanakan. Uji prasyarat yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Berdasarkan pengalam empiris beberapa pakar statistik data yang banyaknya lebih dari 30 angka ($n > 30$) maka sudah dapat dirumuskan berdistribusi normal (Qomussuddin, 2019: 33). Meskipun demikian uji normalitas harus tetap dilakukan guna untuk memberikan kepastian data berdistribusi normal atau tidak, karena tidak memungkinkan data yang lebih dari 30 dipastikan normal begitupun sebaliknya. Uji statistik normalitas yang dapat digunakan diantaranya Chi-kuadrat, Kolmogorov smirnov, liliefors, dan Shpiro wilk. Suatu data dapat dikatakan normal jika hasil output pada uji normalitas data didapatkan nilai signifikan lebih dari 0,05.

2. Uji Linieritas

Untuk melihat data apakah terdapat hubungan yang linier signifikan yang terjadi antar variabel yang diteliti maka harus dilakukan uji linieritas. Menurut Wibowo (2012) dalam Qomossuddin (2019: 38) Uji linieritas adalah suatu uji yang diperlukan untuk mengetahui bentuk hubungan yang terjadi diantara variabel yang sedang diteliti.

3. Uji Multikolienaritas

Uji multikolienaritas digunakan untuk mengetahui apakah dalam model regresi ditemukan adanya kolerasi antar variabel independen. Ada atau tidaknya mulikolienaritas dapat diketahui dari nilai toleransi dan *Variance Inflation factor* (VIF). Jika nilai toleransi semakin rendah maka nilai VIF akan tinggi. Jika nilai toleransi $\leq 0,10$ atau sama dengan nilai $VIF = \geq 10$

4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah uji yang menilai apakah terdapat ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi linier. Uji ini merupakan salah satau dari uji asumsi klasik yang harus dilakukan pada regresi linier, apabila asumsi heteroskedastisitas tidak terpenuhi model regresi dinyatakan tidak valid sebagai alat penduga (prediksi) (muhammad yusuf & daris, 2018 :76).

3.7.2 Uji Hipotesis

1. Analisi Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda merupakan teknik analisis data untuk mengukur efek dua atau lebih variabel bebas (independen) terhadap satu variabel terikat (Dependen). Begitu pula seperti yang dijelaskan oleh priyanto (2017: 169), analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui penaruh atau hubungan secara linier antara dua atau lebih variabel independen dengan satu variabel dependen. Artinya regeresi linier berganda menggunakan dua atau lebih variabel independen dalam satu model regresi. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel independem yaitu Adiksi Game online (X1) dan Lingkungan Keluarga (X2) dan variabel dependen yaitu Prestasi Belajar (Y)

2. Analisis Uji t

Priyatno (2017: 184) Uji t atau uji koefisien regresi secara persial digunakan untuk mengetahui apakah secara persial variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Penelitian ini dibandingkan dengan t tabel maka dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan persial antara Adiksi game online terhadap Prestasi belajar dan Lingkungan keluarga terhadap Prestasi belajar.

3. Analisis uji F

Priyatno (2017: 179) Uji f atau koefisien regresi secara bersama-sama (simultan) digunakan untuk menguji signifikan pengaruh beberapa variabel independen terhadap variabel dependen . Untuk mengetahui hasil signifikan atau tidak angka F hitung akan dibandingkan dengan F tabel maka dengan penelitian ini uji F digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel Adiksi game online dan lingkungan keluarga terhadap Prestasi belajar.

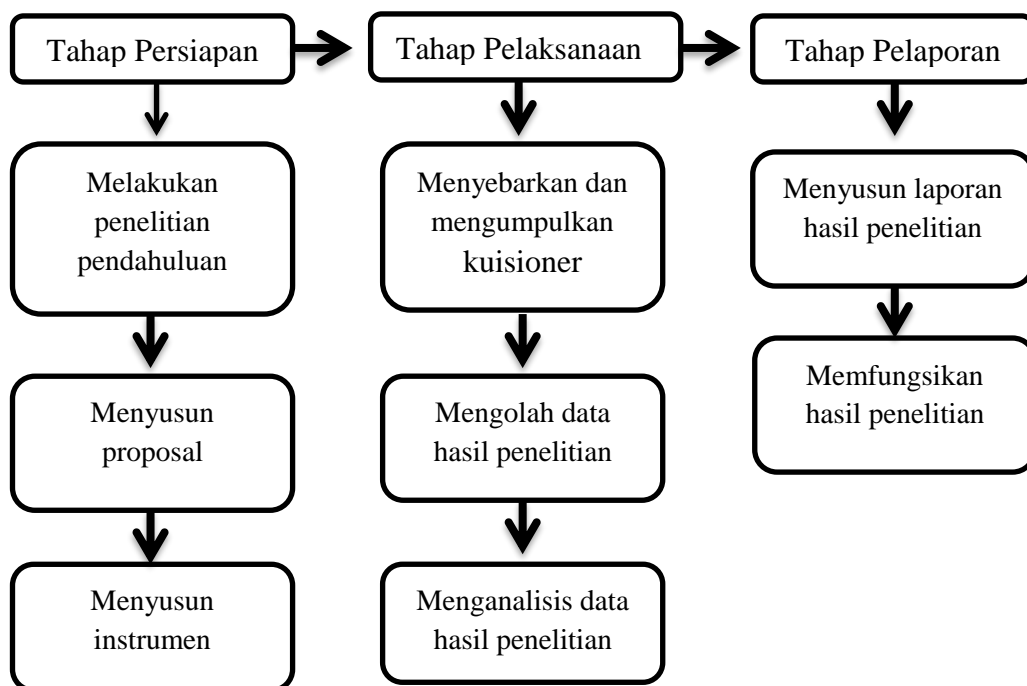
4. Koefisien Determinasi (R^2)

R square atau kuadrat dari r menunjukkan koefisien determinasi. Angka R^2 akan diubah menjadi bentuk persen yang menunjukkan persentase sumbangan pengaruh variabel independenterhadap variabel dependen. Priyatno (2017: 178) Dengan demikian koefisien determinasi menunjukkan seberapa besar persentase sumbangan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

3.9. Langkah-langkah Penelitian

Penelitian ini dilakukan beberapa tahap kegiatan diantaranya tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan data. Ketiga tahapan tersebut dijabarkan lebih rinci sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan, meliputi :
 - a. Melakukan penelitian pendahuluan atau observasi
 - b. Menyusun proposal penelitian
 - c. Menyusun instrumen penelitian
2. Tahap Pelaksanaan, meliputi :
 - a. Menyebarkan dan mengumpulkan kuisioner
 - b. Mengolah data hasil penelitian
 - c. Menganalisis data hasil penelitian
3. Tahap Pelaporan , meliputi
 - a. Menyusun laporan hasil penelitian
 - b. Mempungsikan hasil penelitian



Gambar 3.1
Prosedur Penelitian

3.10. Waktu dan tempat penelitian

3.10.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada sekolah SMA Negeri 1 Karangnunggal, yang beralamat di Jalan Raya Karangnunggal, Kel. Karangnunggal, Kec. Karangnunggal, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat, Kode Pos 46186.

3.10.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Januari 2023 sampai dengan bulan September 2023. Untuk lebih jelasnya akan disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.9
Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Januari – Februari 2023				Maret – April 2023				Mei 2023				Juni 2023				Juli – Agustus 2023				September - Oktober 2023			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Tahap Persiapan																								
	a. Melakukan penelitian pendahuluan	■																							
	b. Menyusun proposal penelitian		■	■	■	■	■	■																	
	c. Menyusun instrumen penelitian							■	■																
2	Tahap Pelaksanaan																								
	a. Menyebarkan dan mengumpulkan kuesioner									■	■														
	b. Mengolah data											■	■	■											
	c. Menganalisis data													■	■										
3	Tahap Pelaporan																								
	a. Menyusun laporan hasil penelitian																■	■	■	■	■	■			
	b. Memfungsikan hasil penelitian																				■	■	■	■	