

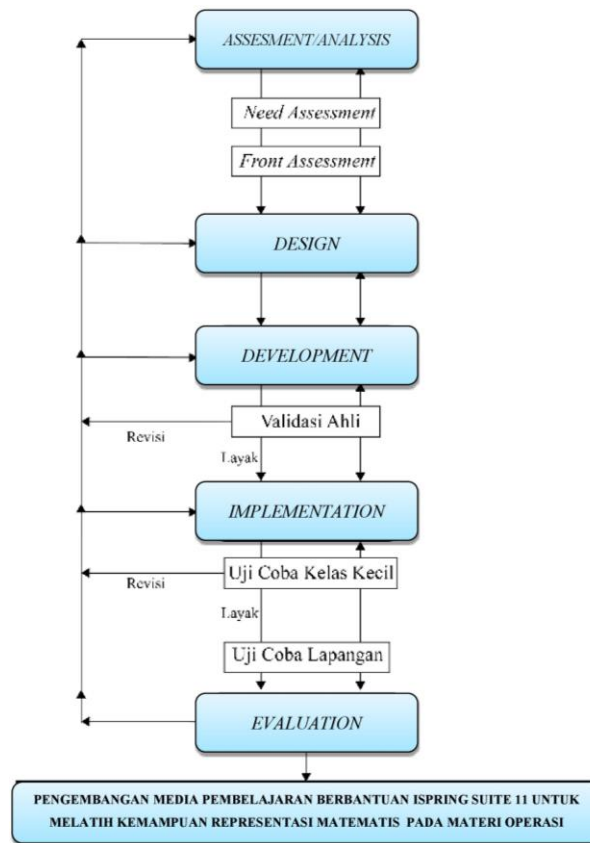
BAB 3

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE. Fokus pengembangan adalah aplikasi pembelajaran interaktif Android yang menitikberatkan pada materi operasi bilangan pecahan. Penelitian ini mengikuti langkah-langkah ADDIE, termasuk analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan mengikuti pendekatan model ADDIE, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif sebagai alat bantu untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap operasi bilangan pecahan. Menurut Borg & Gall (dalam Putra *et al.*, 2020) mendefinisikan Penelitian pengembangan merujuk pada sebuah proses yang dilakukan untuk menginvestigasi dan mengembangkan produk atau inovasi dalam ranah pendidikan. Dalam penelitian ini, fokus utamanya adalah pada pengembangan produk, metode, atau teknologi yang bertujuan untuk melatih kemampuan representasi matematis peserta didik. Proses ini melibatkan identifikasi kebutuhan, perancangan, pembuatan, penerapan, dan evaluasi produk atau metode yang dikembangkan untuk memastikan efektivitasnya dalam meningkatkan pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika. Menurut (Arifin, 2017) Penelitian pengembangan merupakan langkah yang diambil untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang telah ada agar lebih berkualitas. Produk tersebut tidak selalu berwujud fisik seperti buku, teks, atau CD, tetapi juga dapat berupa perangkat lunak, model, desain, metode pembelajaran, dan berbagai bentuk lainnya. Tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas suatu produk. Validasi produk mengindikasikan bahwa produk tersebut telah dibuat, dan peneliti menguji keefektifan atau kevalidan produk tersebut. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar bermanfaat dan dapat diterapkan dengan efektif dalam konteks pendidikan. Metode *research and development* (R&D) yang diterapkan dalam studi ini adalah model ADDIE. Kelebihan dari model ini adalah prosedur kerjanya yang sistematis, di mana setiap tahap selalu memperbaiki tahap sebelumnya, sehingga diharapkan dapat menghasilkan produk yang optimal. (Batubara, 2020)

Prosedur dalam penelitian pengembangan menurut Lee & Owens (2004) dengan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Pengembangan Model ADDIE

3.2 Prosedur Pengembangan

Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE terdiri dari tahap-tahap utama dalam pengembangan media pembelajaran sesuai dengan model ADDIE, sebagaimana diterangkan oleh Lee & Owens (2004), yaitu evaluasi/analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan penilaian. Berikut adalah uraian rinci tentang prosedur pengembangan model ADDIE yang dilaksanakan:

a) *Assessment/Analysis*

Tahapan pertama yang perlu dilakukan adalah analisis. Sesuai dengan penelitian Lee & Owens (2004), dalam tahap ini terdapat dua aspek yang perlu dipertimbangkan, yaitu evaluasi kebutuhan (*need assessment*) dan analisis situasi awal (*front-end analysis*).

1. *Need Assessment*

Need assessment adalah langkah awal dalam menilai kebutuhan, yang bertujuan untuk memahami elemen-elemen yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Dengan melakukan wawancara semi-terstruktur dengan seorang guru matematika di SMP Negeri 5 Tasikmalaya, diperoleh hasil pengamatan memberikan gambaran terperinci tentang situasi pembelajaran, jenis media yang diterapkan, dan reaksi peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Melalui tahap penilaian kebutuhan ini, penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android yang tepat sasaran, sesuai dengan kondisi dan kebutuhan di SMP Negeri 5 Tasikmalaya, serta efektif dalam membantu peserta didik memahami operasi bilangan pecahan.

2. *Front-End Analysis*

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran interaktif adalah untuk memanfaatkan teknologi yang tersedia bagi siswa. Oleh karena itu, pada tahap ini, beberapa analisis dilakukan untuk menjamin pengembangan media yang sesuai dan efektif. Analisis ini mencakup *audience analysis*, *technology analysis*, *task analysis*, *media analysis*, dan *extant-data analysis*.

a. *Audience Analysis*

Pada tahapan ini bertujuan mengidentifikasi karakteristik peserta didik, peneliti menilai kebutuhan khusus dan hambatan yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari operasi bilangan pecahan, serta memahami bagaimana peserta didik berinteraksi dengan teknologi dan media pembelajaran yang ada..

b. *Technology Analysis*

Pada tahapan ini hal yang dilakukan peneliti mengidentifikasi jenis perangkat *smartphone* yang dimiliki oleh peserta didik dan ketersediaan akses internet. Peneliti memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan teknologi dan perangkat yang dimiliki siswa.

c. *Task Analysis*

Pada tahapan ini peneliti mengidentifikasi tugas-tugas pembelajaran yang perlu diselesaikan oleh peserta didik untuk memahami operasi bilangan pecahan. Peneliti memetakan langkah-langkah dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut dengan bantuan media pembelajaran interaktif.

d. *Media Analysis*

Pada langkah ini, evaluasi strategi pengiriman media dilakukan dengan mempertimbangkan permasalahan yang teridentifikasi sebelumnya di lapangan. Analisis media harus terintegrasi dengan analisis sebelumnya.

e. *Extant-Data Analysis*

Pada langkah ini, menganalisis data untuk mengatasi isu-isu yang terkait dengan identifikasi sumber informasi dan pengumpulan elemen-elemen materi pembelajaran.

b) *Design*

Setelah menyelesaikan tahap analisis, langkah desain dilaksanakan. Pada tahapan ini, dilakukan penyusunan dan pembuatan *storyboard* yang diperlukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Pada tahap ini, peneliti mulai menerapkan hasil analisis sebelumnya dengan merencanakan dan mengumpulkan berbagai aset yang diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif. Dari analisis yang dilakukan, untuk memfasilitasi proses belajar bagi pengguna, media yang akan dikembangkan perlu dibuat menarik dan mudah dipahami.

c) *Development*

Pada tahap pengembangan, rancangan yang telah disiapkan sebelumnya mulai diimplementasikan menjadi media sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Tahapan awal pengembangan dimulai dengan pembuatan produk awal dari media pembelajaran interaktif. Di samping itu, akan ada penerapan kerangka kerja produk untuk media pembelajaran interaktif yang nantinya akan dinilai oleh para ahli di bidangnya. Langkah-langkah yang diambil pada tahap ini meliputi.

1. *Preproduction* (sebelum produksi)

Pada langkah ini, dilakukan pengumpulan berbagai elemen, materi, visualisasi, dan penyusunan *storyboard* untuk media pembelajaran.

2. *Production* (produksi)

Pada langkah ini, proses dimulai dengan mengintegrasikan semua aset yang telah dihimpun, lalu membuat media pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan dalam *storyboard*. Hasilnya adalah produk awal yang akan dinilai oleh para ahli..

3. *Postproduction* (setelah produksi)

Pada langkah ini, produk yang telah dibuat sebelumnya akan direvisi oleh para ahli dalam bidang materi dan media untuk mendapatkan perbaikan jika diperlukan.

d) *Implementation*

Tahap implementasi dimulai setelah media pembelajaran interaktif melewati tahap revisi dan siap untuk diuji coba oleh peserta didik. Implementasi media pembelajaran interaktif dilakukan dalam dua langkah berikutnya.

- a. Uji coba dengan kelas kecil dilakukan kepada 10 siswa.
- b. Uji lapangan dilaksanakan dengan melibatkan 25 siswa.

e) *Evaluation*

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari model ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk menilai seberapa efektif pemanfaatan iSpring Suite 11 sebagai media pembelajaran dalam topik operasi bilangan pecahan dengan tujuan meningkatkan kemampuan representasi matematis.

3.3 Sumber Data Penelitian

3.3.1 Tempat

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Tasikmalaya yang terletak di Jalan R.E. Martadinata No.85, Kecamatan Cipedes, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada minat peneliti untuk mengevaluasi apakah penerapan media pembelajaran interaktif pada platform Android dapat melatih kemampuan representasi matematis peserta didik dalam pembelajaran matematika.

3.3.2 Pelaku

Pelaku dalam penelitian ini melibatkan dosen, guru, dan siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Tasikmalaya.

3.3.3 Aktivitas

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran menggunakan iSpring untuk materi Operasi Bilangan Pecahan pada siswa kelas VII SMP, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis peserta didik.

3.4 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

3.4.1 Wawancara

Wawancara merupakan interaksi langsung antara dua pihak atau lebih, di mana satu pihak berperan sebagai pewawancara dan yang lainnya sebagai responden. Tujuan dari wawancara bisa beragam, seperti untuk mendapatkan informasi mendalam atau mengumpulkan data. Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan seorang guru matematika di SMP Negeri 5 Tasikmalaya guna memahami lebih lanjut penggunaan media pembelajaran dalam konteks pembelajaran matematika.

3.4.2 Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran merupakan langkah untuk memeriksa apakah media tersebut telah sukses mencapai sasaran pembelajaran yang ditetapkan serta mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar. Pendekatan ini menggunakan kuesioner sebagai metode evaluasi. Metode pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner melibatkan pemberian pertanyaan tertulis kepada responden, yang kemudian diisi oleh ahli dibidang materi dan media. Dalam proses validasi ini, kuesioner digunakan untuk mengevaluasi apakah media pembelajaran tersebut memenuhi standar kelayakan, yang meliputi validitas, kepraktisan, dan efektivitas, guna meningkatkan kemampuan representasi matematis peserta didik. Kevalidan media pembelajaran diukur berdasarkan kriteria kelayakan media yang mencakup kualitas isi, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Kualitas isi meliputi aspek ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, dan kesesuaian dengan situasi peserta didik. Kualitas instruksional melibatkan kemampuan media untuk memberikan kesempatan belajar, bantuan dalam proses pembelajaran, motivasi, interaksi sosial, tes dan penilaian, serta dampak yang diberikan kepada peserta

didik. Sementara itu, kualitas teknis mencakup aspek keterbacaan, kemudahan penggunaan, tampilan, penayangan jawaban, pengelolaan program, dan pendokumentasian.

3.4.3 Angket/Kuesioner

Kuesioner yang digunakan termasuk angket penilaian untuk para ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Angket untuk ahli media bertujuan untuk mengevaluasi kualitas teknis media pembelajaran, termasuk keterbacaan, tampilan, kemudahan penggunaan, pengelolaan aplikasi, penayangan jawaban, dan pendokumentasian. Saat angket ditujukan kepada ahli materi, tujuannya adalah untuk menilai kualitas isi dan tujuan dari media pembelajaran, meliputi aspek-aspek seperti keakuratan, relevansi, kelengkapan, keseimbangan, minat, dan kesesuaian dengan situasi pembelajaran. Angket respons dari peserta didik dimaksudkan untuk menghimpun pandangan serta penilaian dari pengguna tentang kualitas instruksional dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket tersebut diberikan kepada peserta didik yang berperan sebagai pengguna dari media pembelajaran tersebut.

3.4.4 Soal Tes Kemampuan Representasi Matematis

Setelah media pembelajaran diuji coba pada kelompok kecil, dilakukan evaluasi kemampuan representasi matematis dengan menggunakan tes yang disesuaikan dengan indikator kemampuan representasi matematis menurut S. P. Putri & Munandar (2020) dengan materi pokok operasi bilangan pecahan. Tes kemampuan representasi matematis digunakan untuk mengevaluasi apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan berhasil dalam melatih kemampuan representasi matematis siswa dengan efektif. Tujuan dari penggunaan tes ini adalah untuk menilai sejauh mana penerapan media pembelajaran yang telah dibuat dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan representasi matematis peserta didik.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Lembar Kisi-Kisi Wawancara

Wawancara dilaksanakan dengan seorang guru matematika yang mengajar kelas VII di SMP Negeri 5 Tasikmalaya untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran. Wawancara ini juga mencakup pertanyaan mengenai ketersediaan perangkat smartphone bagi siswa dan tanggapan mereka terhadap media pembelajaran yang sering mereka gunakan.

3.5.2 Lembar Validasi Ahli Media

Lembar penilaian untuk para ahli media disusun berdasarkan panduan yang dijelaskan dalam mengevaluasi perangkat lunak media pembelajaran, seperti yang diuraikan oleh Walker & Hess (dalam Arsyad, 2019) Ini mengikuti instruksi yang dijelaskan dalam meninjau perangkat lunak media pembelajaran, sebagaimana yang dipaparkan oleh Walker & Hess.

Tabel 3.1 Kisi-kisi penilaian teknis

No.	Kriteria Kualitas Teknis	Jumlah Pernyataan
1	Keterbacaan	2
2	Tampilan	2
3	Kemudahan	5
4	Pengelolaan Aplikasi	2
5	Penayangan Jawaban	2
6	Pendokumentasian	2
Jumlah		15

3.5.3 Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar penilaian ahli materi ini disusun sesuai dengan standar yang diuraikan oleh Walker & Hess (dalam Arsyad, 2019) untuk meninjau perangkat lunak media pembelajaran. Lembar penilaian ahli materi ini didasarkan pada kriteria kualitas isi dan tujuan. Kriteria penilaian kualitas isi dan tujuan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi penilaian isi dan tujuan

No.	Kriteria Kualitas Isi dan Tujuan	Jumlah Pernyataan
1	Ketepatan	3
2	Kepentingan	2
3	Kelengkapan	3
4	Keseimbangan	1
5	Minat/Perhatian	1
6	Kesesuaian situasi dengan peserta didik	2
Jumlah		12

3.5.4 Lembar Respon Peserta didik

Lembar respons peserta didik disusun sesuai dengan pedoman yang diuraikan dalam mengevaluasi *software* media pembelajaran, sesuai dengan penjelasan Walker & Hess (dalam Arsyad, 2019) Angket tanggapan dari siswa ini disusun berdasarkan kriteria kualitas instruksional. Kerangka penilaian kualitas instruksional ini dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi kualitas instruksional

No.	Kriteria Kualitas Instruksional	Jumlah Pernyataan
1	Memberi kesempatan belajar	2
2	Memberi bantuan belajar	2
3	Kualitas memotivasi	2
4	Fleksibilitas instruksional	3
5	Kualitas sosial interaksi	1
6	Kualitas tes dan penilaian	2
7	Memberi dampak bagi peserta didik	3
Jumlah		15

Instrumen yang telah dibuat perlu melalui proses validasi terlebih dahulu untuk memverifikasi kecocokan dan keandalannya dalam mengukur aspek yang akan diukur. Validasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana isi instrumen sesuai dengan konten media yang dinilai, sedangkan validitas bahasa bertujuan supaya bahasa yang digunakan sesuai dengan maksudnya dan dapat dipahami oleh para validator atau ahli yang terlibat. Dalam konteks ini, validasi instrumen dievaluasi oleh dua dosen dari

Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi. Para validator ini menilai instrumen penilaian dan menyatakan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan dengan beberapa perbaikan tertentu, sebagai berikut.

Tabel 3.4 Hasil Validasi Instrumen Penelitian

No.	Validator	Hasil Validasi
1	Validator 1	Setelah mengalami beberapa penyesuaian, seperti penambahan aspek pada pernyataan dan perluasan cakupan aspek yang diukur, instrumen ini dapat digunakan. Setelah penyesuaian tersebut, instrumen dinyatakan telah siap untuk digunakan tanpa perlu lagi penyesuaian tambahan
2	Validator 2	Instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan.

3.5.5 Soal Tes Kemampuan Representasi

Pengujian kemampuan representasi matematis dilakukan dengan mengerjakan serangkaian soal mengenai operasi bilangan pecahan. Tujuannya adalah untuk menilai apakah media pembelajaran yang telah dibuat mampu meningkatkan kemampuan representasi matematis peserta didik. Indikator yang digunakan dalam tes kemampuan representasi matematis diambil dari (R. S. P. Putri & Munandar, 2020)

No	Representasi	Indikator
1	Representasi Visual/ Gambar	Mampu menggunakan representasi visual untuk menjawab soal matematika
2	Representasi Simbolik/ Persamaan Matematika	Mampu menyelesaikan permasalahan dengan melibatkan simbol atau persamaan matematika.
3	Representasi Verbal	Mampu menjawab pemecahan soal matematika dengan kata-kata tertulis

(R. S. P. Putri & Munandar, 2020)

Berikut adalah tahapan dalam merancang instrumen tes kemampuan representasi matematis:

- 1) Mengidentifikasi topik atau pokok materi yang akan diuji yakni operasi bilangan pecahan

- 2) Menetapkan jumlah item atau soal sebanyak 3 butir.
- 3) Menyusun kisi-kisi soal untuk menguji kemampuan representasi matematis..

Sebelum diterapkan, pertanyaan mengenai kemampuan representasi matematis diperiksa oleh dua dosen dari jurusan Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi sebagai validator. Validasi pada tahap ini mencakup validitas isi, yang bertujuan untuk menilai kecocokan pertanyaan dengan kerangka soal sehingga dapat mengukur kemampuan representasi matematis peserta didik. Berikut adalah kerangka soal untuk kemampuan representasi matematis.

Tabel 3.5 Tabel Kisi-Kisi Soal Kemampuan Representasi Matematis

Indikator Kemampuan Representasi Matematis	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Jenis Soal
1. Mampu menggunakan representasi visual untuk menjawab soal matematika.	Di akhir fase D, peserta didik dapat membaca, menulis, dan membandingkan bilangan bulat, bilangan rasional dan irasional, bilangan desimal, bilangan berpangkat bulat dan akar, bilangan dalam notasi ilmiah.	Peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan menentukan/ menghitung penjumlahan dan pengurangan operasi bilangan pecahan	Uraian
2. Mampu menyelesaikan permasalahan dengan melibatkan simbol atau persamaan matematika.	Mereka dapat menerapkan operasi aritmetika pada bilangan real, dan memberikan estimasi/perkiraan dalam menyelesaikan	Peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan menentukan/ menghitung perkalian operasi bilangan pecahan	
3. Mampu menjawab pemecahan soal matematika dengan kata-kata tertulis.			

	masalah (termasuk berkaitan dengan literasi finansial).	Peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan menentukan/ menghitung pembagian operasi bilangan pecahan	
--	---	--	--

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2022) Proses analisis data merupakan tahap teratur dalam mengumpulkan serta mengelompokkan informasi yang terhimpun dari beragam sumber, seperti wawancara, observasi langsung, dan dokumentasi. Informasi yang terkumpul tersebut mencerminkan perspektif pengguna media pembelajaran dan diperoleh melalui penilaian terhadap kualitas media pembelajaran. Proses analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini, yakni:

1) Menganalisis hasil penilaian media pembelajaran dari ahli media dan ahli materi

Tujuan dari analisis data adalah untuk menilai kesesuaian media pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh validator, dengan menggunakan klasifikasi penilaian skor sebagai berikut:

Tabel 3.6 Klasifikasi Pemberian Skor Validasi Ahli

Nilai	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: (Rahman et al., 2019)

Kemudian, dengan menggunakan skala Likert, skor yang diperoleh diubah menjadi persentase. Proses transformasi data menjadi persentase mengikuti rumus persentase yang diuraikan oleh Purwanto (dalam Rahman et al., 2019)) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah Skor

SM = Skor Maksimal

Persentase tersebut kemudian diinterpretasikan sesuai dengan standar kelayakan yang diuraikan oleh Riduwan (Rahman et al., 2019) sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Sangat kurang layak

Sumber: (Rahman et al., 2019)

2) Menganalisis hasil angket respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran

Respons peserta terhadap pemanfaatan media pembelajaran dievaluasi dengan menggunakan skala Likert dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Pemberian Skor Peserta Didik

Nilai	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Kurang Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Rahman et al., 2019)

Selanjutnya persentase tersebut diinterpretasikan ke dalam kriteria kelayakan dari Riduwan (Rahman et al., 2019)

3) Menganalisis keefektifan kemampuan representasi matematis setelah menggunakan media pembelajaran

Untuk mengukur seberapa efektifnya media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan representasi matematis peserta didik, evaluasi dilakukan dengan menghitung persentase peserta yang berhasil menyelesaikan soal tes kemampuan representasi matematis Peserta didik dianggap berhasil jika nilai tes mereka mencapai atau melebihi 75.

Persentase kelulusan peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

$$p = \frac{\text{jumlah yang tuntas}}{\text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Persentase ketuntasan yang diperoleh kemudian dikonversi ke dalam kriteria keefektifan yang ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Keefektifan

Persentase (%)	Kriteria
$100 \leq x < 85$	Sangat Efektif
$85 \leq x < 65$	Efektif
$65 \leq x < 50$	Cukup Efektif
$50 \leq x < 35$	Kurang Efektif
$35 \leq x < 20$	Sangat Tidak Efektif

Sumber: (Prasetya *et al.*, 2023)

3.7 Waktu dan Tempat Penelitian

3.7.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan November 2023 sampai dengan Mei 2024 SMPN 5 Tasikmalaya.

No	Kegiatan	Bulan						
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	April	Mei
1.	Mendapatkan SK bimbingan skripsi							
2.	Pengajuan judul							

3	Pembuatan proposal Penelitian				
4.	Sidang Proposal				
5.	Persiapan Penelitian				
6	Pelaksanaan Penelitian				
7.	Pengumpulan data				
8.	Pengolahan dan analisis data				
9.	Penyusunan Skripsi				
10.	Sidang Skripsi tahap 1				
11	Sidang Skripsi tahap 2				

3.7.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Tasikmalaya yang beralamat di Jalan R.E. Martadinata No.85, Kecamatan Cipedes, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. SMP Negeri 5 Tasikmalaya berdiri pada tahun 1948 dengan NPSN 20224582 dengan akreditasi A. Terdiri dari 11 kelas 7, 11 kelas 8 dan 11 kelas 9. dengan Plt kepala sekolahnya adalah Bapak H. Cecep Susilawan, S.Pd., MM.