

## **BAB 3**

### **PROSEDUR PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

Menurut Sugiyono (Siyoto 2015 : 17 )“Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu”. Dalam penelitian ini Variable Penelitian penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Siyoto dan Sodik (2015:17) “penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian quasi eksperimen atau eksperimen semu. Dalam metode ini, variable yang diteliti oleh penulis tidak dapat dikendalikan sepenuhnya. Peneliti menggunakan metode ini dikarenakan kelompok yang diteliti tidak dapat dikendalikan sepenuhnya, karena tidak sepenuhnya penyebab diluar variable dapat dikendalikan. Sehingga tidak semuanya perubahan yang terbentuk pasca penelitian disebabkan oleh pengaruh dari *treatment*. Dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay – two stray* (TS-TS) berbantuan *platform* pembelajaran *Kahoot* pada Mata Pelajaran Ekonomi terhadap peningkatan berpikir kreatif siswa.

#### **3.2. Desain Penelitian**

Desain penelitian pada hakikatnya merupakan strategi dalam mencapai tujuan penelitian dan berperan sebagai pedoman dalam proses penelitian. Menurut Arikunto (Siyoto 2015 : 98) desain penelitian bagaikan sebuah peta bagi peneliti yang menuntun arah keberlangsungan proses penelitian secara benar dan tepat. Sedangkan menurut Sukardi (Siyoto 2015 : 98) desain penelitian dalam arti luas merupakan semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini kelompok eksperimen dan kelompok control

tidak dipilih secara random menurut Sugiyono. Terdapat dua kelompok yang sudah dipilih oleh peneliti, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberikan treatment, kedua kelompok akan diberikan pretest (O1) terlebih dahulu yang bertujuan untuk mengetahui hasil awal dari kedua kelompok. Kelompok pertama yaitu kelompok kelas eksperimen adalah kelas XI IPS B3 diberikan treatment X yaitu dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay – Two Stray* (TS-TS) berbantuan *platform* pembelajaran *Kahoot*, sedangkan untuk kelompok kedua yaitu kelompok kelas kontrol adalah kelas XI IPS B2. Selanjutnya diakhir penelitian, kedua kelompok diberikan posttest (O2) untuk mengetahui hasil akhir.

Kelas	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan :

X : Perlakuan yang diberikan

O<sub>1</sub> : Hasil Pre Test Eksperimen

O<sub>2</sub> : Hasil Post Test Eksperimen

O<sub>3</sub> : Hasil Pre Test Kontrol

O<sub>4</sub> : Hasil Post Test Kontrol

### 3.3. Populasi dan Sampel

#### 3.3.1. Populasi

Menurut Sugiyono (Siyoto 2015: 64)“populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti merupakan seluruh siswa kelas XI IPS di SMAN 9 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 180 siswa.

### 3.3.2. Sampel

Menurut Arikunto (Siyoto 2015 : 64)“Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel”. Dalam penelitian ini, Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik sampling *nonprobability sampling* tipe *purposive sampling*. Dalam Teknik ini pengambilan sampel tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel dan *purposive sampling* adalah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang diambil berdasarkan pertimbangan yaitu kelas yang memiliki karakteristik dan kemampuan yang setara. Maka dari itu peneliti mengambil kelas XI IPS B3 Dan XI IPS C2 Untuk dijadikan sampel penelitian.

**Tabel 3.1**  
**Data Pemilihan Sampel**

KELAS	JUMLAH SISWA	TOTAL SISWA YANG MENGISI	SOAL			
			1	2	3	4
XI IPS B1	33	25	18,75	12,08	14,79	13,12
XI IPS B2	33	32	12,32	11,25	7,85	10,35
XI IPS B3	36	34	10	12,14	10,17	11,42
XI IPS C1	35	24	14,16	15,41	16,6	15,62
XI IPS C2	34	34	12,41	11,89	14,82	13,1
XI IPS C3	32	31	10	15,41	10,35	13,1
JUMLAH	203	180	12,94	13,03	12,43	12,78

Sumber : Data Hasil Pra Penelitian Kelas XI IPS SMAN 9 Tasikmalaya

### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu Langkah penting dalam suatu penelitian. Cara memperoleh data bisa dari sumber data yang merujuk pada objek dari mana diperoleh. Dalam penelitian ini, Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan instrument berbentuk tes uraian. Untuk mengukur

kemampuan berpikir kreatif siswa idealnya menggunakan tes uraian atau esai. Menurut Arikunto (2018:108) “Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu”. Tes uraian adalah tes untuk mengukur kemampuan belajar yang membutuhkan jawaban dalam bentuk pembahasan atau uraian yang rinci.

### **3.5. Instrumen Penelitian**

#### **3.5.1. Kisi kisi instrument penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa tes uraian yang berjumlah 10 soal. Aspek pengukuran dibatasi mulai dari C4 – C6. Dalam konteks indikator berpikir kreatif, penggunaan C4 (Analisis), C5 (Sintesis/Penciptaan) dan C6 (Evaluasi) diterapkan untuk membantu siswa dalam mengembangkan dan mengasah keterampilan berpikir kreatif secara lebih mendalam. Proses berpikir kreatif yang baik biasanya dimulai dengan analisis mendalam terhadap masalah atau ide yang ada (C4), yang kemudian diikuti dengan melakukan sintesis atau menciptakan sesuatu atau menghasilkan gagasan baru (C5) lalu setelah itu, dilakukan evaluasi dari berbagai solusi atau pendekatan yang dikembangkan (C6). Ketiga tahap ini saling melengkapi dan memungkinkan siswa untuk berpikir secara lebih kreatif sekaligus lebih terbuka terhadap ide-ide baru.

Secara keseluruhan, C4 (Analisis), C5 (Sintesis/Penciptaan) dan C6 (Evaluasi) adalah bagian integral dalam pengembangan berpikir kreatif, karena ketiganya membantu siswa untuk lebih sistematis dan reflektif dalam menghasilkan ide-ide yang inovatif.

**Tabel 3.2**  
**Kisi - Kisi Instrumen Penelitian**

Indikator Berpikir Kreatif	Materi	Aspek Kognitif			Jumlah Soal
		C4	C5	C6	
<i>Fluency</i> (memberikan ide dengan benar dan sesuai)	Menguraikan Konsep Pendapatan Nasional	7			1
	Menganalisis Indikator Ketimpangan Pendapatan	11			1
<i>Flexibility</i> (menyelesaikan soal lebih dari satu cara)	Menganalisis Penyebab Kesenjangan Ekonomi	9,10			2
	Menjelaskan Solusi mengatasi kesenjangan ekonomi			12	1
<i>Originality</i> (memberikan jawaban yang berbeda)	Mendesripsikan pengertian metode penghitungan pendapatan nasional	3	1	4	3
	Menguraikan manfaat penghitungan pendapatan nasional	2			1
<i>Elaborasi</i> (memperinci jawaban dengan benar dan sesuai)	Menghitung pendapatan nasional	5,6			2
	Menganalisis pendapatan perkapita	8			1
<b>Jumlah</b>		9	1	2	12

### 3.5.2. Uji validitas

Menurut Sugiyono (Siyoto 2015 : 84 )“valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.” Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data / mengukur itu valid. Hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Instrument yang valid dapat dilihat dengan membandingkan skor peserta didik yang akan didapat dalam tes dengan skor yang dianggap sebagai suatu nilai yang baku (Arifin, 2016 : 247).

Berikut adalah tabel yang menunjukkan kriteria dalam penafsiran validitas instrument, tabel ini menunjukkan skor dengan kriteria sangat rendah sampai dengan sangat tinggi.

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Uji Validitas Instrumen**

<b>r<sup>2</sup> Hitung</b>	<b>Keterangan</b>
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

*Sumber : Arifin (2016 : 257)*

Uji validitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan *software SPSS 23*. Kriteria soal dapat dikatakan valid atau tidaknya tergantung dari hasil *output SPSS* yang dilihat dari nilai probabilitas dibandingkan dengan taraf signifikansinya sebesar 5% atau 0,05. Apabila nilai probabilitas <0,05 maka butir soal dikatakan valid. Sedangkan jika nilai probabilitas >0,05 maka butir soal dikatakan tidak valid.

Berdasarkan uji Validitas yang dilakukan dari 12 soal yang disebar untuk dilakukan pengujian cobaan *instrument* terdapat 9 butir soal yang valid dan 3 soal yang tidak valid. Untuk rincian dari pengolahan tersebut dapat dilihat di tabel ...

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen**

No Soal	Person Corelation	rTabel df (N-2) = 28	Kesimpulan
1	0,471	0,3610	Valid
2	0,471	0,3610	Valid
3	0,493	0,3610	Valid
4	0,551	0,3610	Valid
5	0,544	0,3610	Valid
6	0,513	0,3610	Valid
7	0,471	0,3610	Valid
8	0,403	0,3610	Valid
9	0,322	0,3610	Tidak Valid
10	0,011	0,3610	Tidak Valid
11	0,339	0,3610	Tidak Valid
12	0,482	0,3610	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan data SPSS, 2024

### 3.5.3. Uji reliabilitas

Menurut Arifin (2016:258) “reliabilitas adalah tingkatan atau derajat kekonsistenan pada suatu instrument alat tes”. Sejalan dengan Sugiyono (Siyoto 2015:121) yang mengatakan bahwa instrument yang reliabel merupakan instrument yang bila digunakan berkali kali untuk mengukur objek yang sama maka akan menghasilkan data yang sama meskipun dalam waktu yang berbeda.

Untuk pengujian reliabilitas instrument menggunakan metode *Cronbach Alpha* dengan menggunakan *Software SPSS 23*. Dalam menentukan apakah instrument dikatakan reliabel atau tidaknya digunakan Batasan 0,6. Menurut Sekaran dalam Priyanto (2017:79) reiliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik.

Berdasarkan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui reliabilitas instrument dapat dilihat pada tabel 3.5.

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

<b>Reliability Statistics</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
.864	12

*Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS,2024*

#### 3.5.4. Analisis butir soal

##### 1. Tingkat kesukaran butir soal

Suatu instrument perlu untuk diuji Tingkat kesukarannya. Menurut Arikunto (2018 :222) “soal yang tepat adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sulit”. Jika soal yang diberikan terlalu mudah, maka siswa tidak akan memiliki motivasi untuk berusaha lebih keras dalam menyelesaikan soal. Sebaliknya, jika soal terlalu sulit, maka hal tersebut akan membuat siswa putus asa dan tidak bersemangat untuk mencoba Kembali karena dianggap terlalu sulit. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari indeks kesukaran menurut Arikunto (2018 : 223 ) adalah sebagai berikut :

$$P = B/JS$$

Keterangan :

P : Indeks Kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

**Tabel 3.6**

#### **Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal**

<b>Rentang</b>	<b>Kategori</b>
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber : (Arikunto, 2018)

Adapun untuk hasil analisis kesukaran soal dalam penelitian ini dapat dilihat dari tabel 3.7.

**Tabel 3.7**  
**Hasil Taraf Kesukaran Soal**

No	Nilai	Kriteria	No Soal	Jumlah
1	0,31 – 0,70	Sedang	2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12	11
2	0,71 – 1,00	Mudah	1	1
Jumlah Soal				<b>12</b>

*Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2024*

Berdasarkan tabel 3.7 dapat dilihat dari soal berjumlah 12, terdapat 11 soal yang termasuk kedalam kriteria sedang dan 1 soal yang termasuk kedalam kriteria mudah.

## 2. Daya Pembeda

Setelah menganalisis Tingkat kesukaran dari soal, selanjutnya soal dianalisis daya pembedanya. Menurut Arikunto (2018:226) daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk bisa memisahkan antara siswa yang cerdas dengan siswa yang kurang cerdas. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat D. rumus untuk mencari indeks diskriminasi atau daya pembeda menurut arikunto (2018:228) adalah sebagai berikut :

$$D = BA/JA - BB/JB = PA - PB$$

Keterangan :

J : Jumlah Peserta Tes

JA : Banyaknya peserta kelompok atas

JB : Banyaknya peserta kelompok bawah

BA : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

BB : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

PA : proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar ( P Sebagai Indeks kesukaran)

PB : proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 3.8**  
**Klasifikasi Daya Pembeda**

Nilai D	Kategori
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

Sumber : (Arikunto, 2018)

Untuk hasil analisis daya pembeda penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.9.

**Tabel 3.9**  
**Hasil Klasifikasi Daya Pembeda**

No	Nilai	Kriteria	Interpretasi	No Soal	Jumlah
1	0,71 – 1,00	Baik Sekali	Baik Sekali	1,2,3,4,5,6,7,8, 9,10,11,12.	12
Jumlah soal					12

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2024

### 3.6. Teknik analisis data

#### 3.6.1. Teknik pengolahan data

Dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan berpikir kreatif siswa, dapat dilihat dari perubahan nilai yang diperoleh siswa dari pengerjaan pretest dan posttest. Dari data test tersebut selanjutnya dianalisis melalui beberapa tahap, yaitu tahap penskoran dan uji N-Gain.

##### 3.6.1.1. Penskoran

Pemberian skor saat pengolahan data hasil pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan berpikir kreatif siswa dengan cara kualifikasi dari jawaban yang telah diberikan oleh siswa dalam tes hasil belajar.

$$\text{Nilai} = \text{skor tercapai} / \text{skor ideal} \times 100$$

### 3.6.1.2. Uji N-Gain

Perolehan data didapat dari hasil antara pretest dan posttest yang telah diberikan baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Peningkatan berpikir kreatif siswa dapat dilihat dari Gain ternormalisasi. Menurut (Shinta and Qosyim 2019 : 335) analisis gain ternormalisasi ( $\langle g \rangle$ ) dilakukan untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Normalized Gain} = \text{POSTTEST} - \text{PRETEST} / \text{SKORMAX} - \text{PRETEST}$$

**Tabel 3.10**

**Kriteria Skor N-Gain**

Nilai Gain	Interpretasi
$G > 0,70$	Tinggi
$0,30 < G < 0,70$	Sedang
$G < 0,30$	Rendah
$G = 0,30$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 < G < 0,00$	Terjadi penurunan

Sumber : Sundayana (Salimah & Mulyani, 2018)

### 3.6.1.3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data hasil dari penelitian yang sudah didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode Uji *Liliefors* (Kolmogorov Smirnov) dengan bantuan *Software SPSS 23*.

Adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut :

- a. Jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak
- b. Jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima

### 3.6.2. Uji Homogenitas

Dengan menggunakan uji homogenitas peneliti dapat mengetahui varian populasi data apakah diantara dua kelompok atau lebih data memiliki varian yang sama atau berbeda. Pengujian homogenitas varian dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS 23* dengan menggunakan *one way anova*.

Adapun kriteria Keputusan adalah jika nilai signifikansi  $>0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa varian dua atau lebih kelompok data adalah sama.

### 3.6.3. Uji Hipotesis

#### 1. Uji *Paired Sampels T-Test*

Uji ini digunakan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan juga posttest. Hipotesis diterima jika nilai Sig (2-tailed)  $<5\%$  atau  $0,05$  dan hipotesis ditolak jika nilai Sig. (2-tailed)  $>5\%$  atau  $0,05$ . Pengujian *Paired Sampels T-test* dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 23*.

#### 2. Uji *Independent Sampels T-Test*

Uji ini digunakan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *Cooperative Learning Type Two Stay – Two Stray (TS – TS)* berbantuan *Platform Pembelajaran Kahoot* dengan pembelajaran konvensional. Hipotesis diterima jika nilai Sig (2-tailed)  $<5\%$  atau  $0,05$  dan hipotesis ditolak jika nilai Sig. (2-tailed)  $>5\%$  atau  $0,05$ . Pengujian independent sampels T-test dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 23*.

#### 3. *Effect Size*

*Effect Size* digunakan untuk lebih mengetahui besarnya efek dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru dikelas dan jenis materi pembelajaran yang diberikan. Menurut TELA dalam (cahyani,2020) *effect size* adalah ukuran yang menunjukkan besarnya pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain, tanpa pengaruh oleh jumlah sampel yang digunakan. Untuk menghitung *effect size* menggunakan rumus :

$$D = X1 - X2 / SD_{pooled}$$

Keterangan :

- D : Cohen's d *effect size*
- X1 : nilai rata rata kelas eksperimen
- X2 : nilai rata rata kelas kontrol
- SDpooled* : standar deviasi gabungan

Dimana untuk mencari standar deviasi gabungan bisa menggunakan rumus :

$$SD_{pooled} = \sqrt{(NE - 1)SDE + (NC - 1)SDC / NE + NC - 2}$$

Keterangan :

*SDpooled* : standar deviasi gabungan

NE : jumlah sampel kelas eksperimen

NC : jumlah sampel kelas kontrol

SDE : standar deviasi kelas eksperimen

SDC : standar deviasi kelas kontrol

Hasil perhitungan *effect size* dapat diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi menurut Cohen yang dapat dilihat pada tabel 3.6.

**Tabel 3.11**  
**Kategori Effect Size**

<i>Effect Size</i>	<b>Kategori</b>
0 – 0,20	<i>Weak Effect</i>
0,21 – 0,50	<i>Modest Effect</i>
0,51 – 1,00	<i>Moderate Effect</i>
>1,00	<i>Strong Effect</i>

Sumber : (cohen, 2007)

### 3.7. Langkah – Langkah Penelitian

Langkah Langkah penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Tahap perencanaan
  - a. Melaksanakan observasi secara langsung ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian
  - b. mencari sumber buku yang sesuai dengan penelitian
  - c. Merumuskan masalah penelitian
  - d. Menentukan objek penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol
  - e. Menyusun instrument penelitian
  - f. Melakukan uji coba instrument (validitas, reliabilitas, Tingkat kesukaran dan daya pembeda)

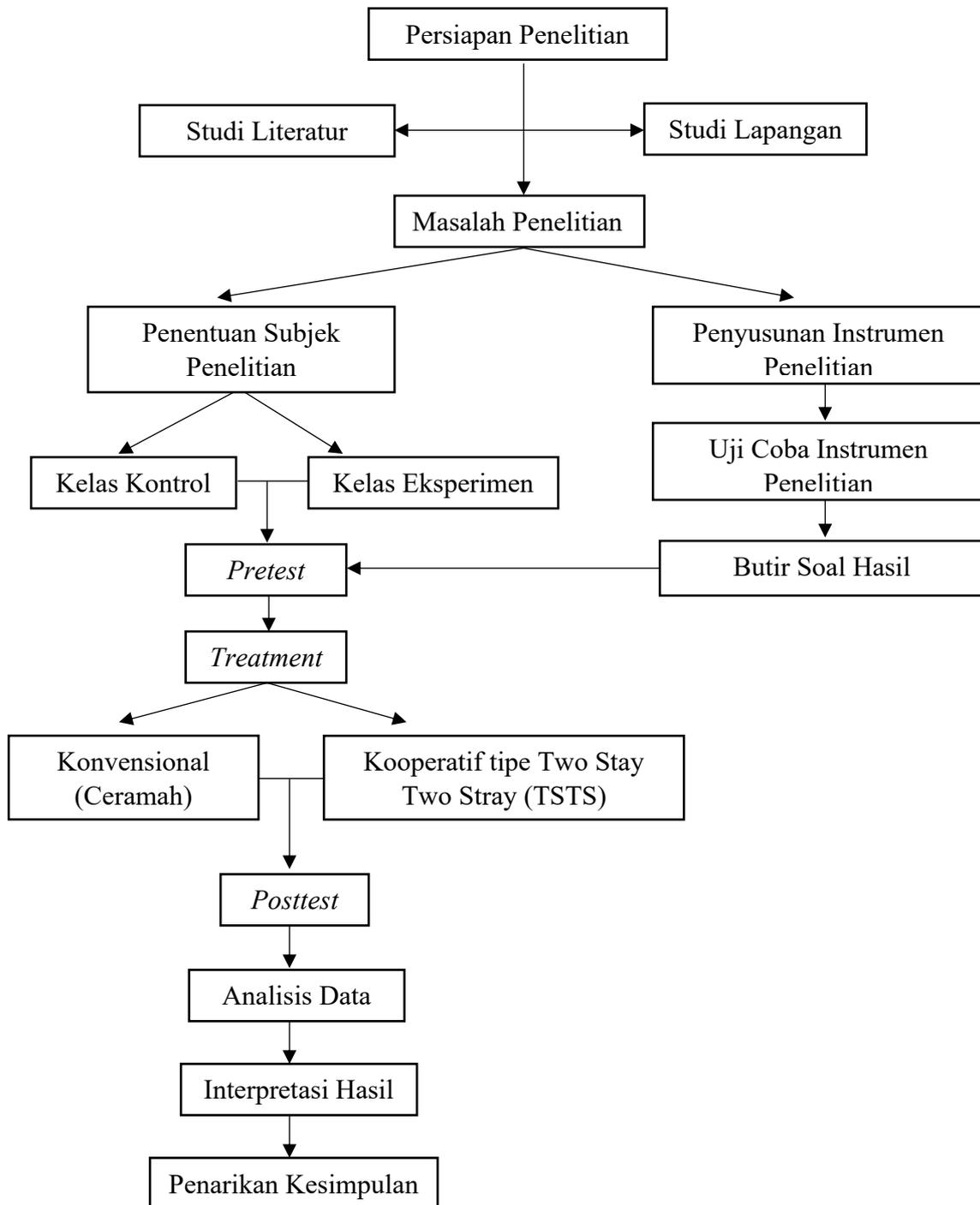
## 2. Tahap pelaksanaan

- a. Melaksanakan *pretest* kepada subjek penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol
- b. Melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay – Two Stray* (TS-TS) berbantuan *platform* pembelajaran *kahoot* pada kelas eksperimen
- c. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada kelas kontrol
- d. Melakukan *posttest* pada subjek penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol

## 3. Tahap akhir

- a. Melakukan pengolahan data *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- b. Menganalisis data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuannya untuk mengetahui hasil tes pada saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
- c. Menyusun laporan penelitian, peneliti menyusun pembahasan dari proses analisis data yang dilakukan sebelumnya kemudian Menyusun kesimpulan.

Langkah – Langkah pada tahap prosedur penelitian dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 3.1 1**  
**Bagan Prosedur Penelitian**

### **3.8. Waktu dan Tempat Penelitian**

#### **3.8.1. Waktu Penelitian**

Waktu yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah selama 6 Bulan pada bulan November 2023 sampai dengan bulan April 2024. Untuk lebih jelasnya akan ditampilkan dalam tabel 3.7. mengenai rencana jadwal penelitian.

#### **3.8.2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini bertempat di SMAN 9 Tasikmalaya yang berada di jalan leuwidahu nomor 61, kode pos 46151 kelurahan Parakannyasag Kecamatan Indihiang Kota Tasikmalaya.

