

BAB 3

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

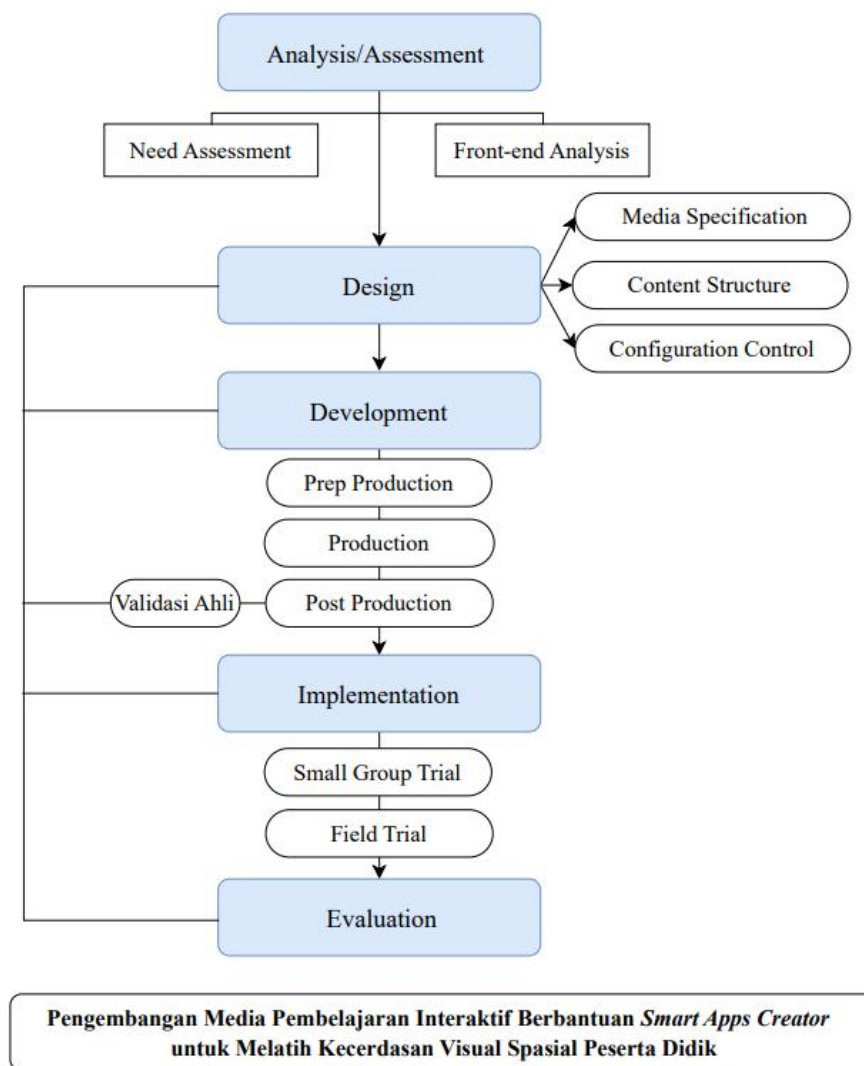
Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian dan Pengembangan aupun dikenal juga dengan R&D yang kepanjangannya ialah “*Research and Development*”, sebuah teknik yang memiliki tujuan agar dapat menciptakan dan memvalidasi adanya suatu produk. Dengan kata lain, pendekatan ini memastikan produk yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif di bidangnya, khususnya dalam dunia pendidikan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tahapan pengembangan Molenda, Pershing & Reigeluth pada tahun 1996 dalam (Arsyad *et al.*, 2022) yakni ADDIE yang berupa “*Analysis, Design, Development, Implementation, beserta Evaluation*”.

Metode penelitian yang dipakai pada melaksanakan penelitian ini yaitu berupa R&D. Fokus dari pengembangannya yaitu media pembelajaran interaktif dengan menitikberatkan pada materi bangun ruang. Terdapat kegunaan dari model pengembangan dengan wujud ADDIE. Dengan menggunakan model ADDIE, tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini yakni agar dapat menciptakan media pembelajaran dengan sistem interaktif di mana efektif sebagai alat bantu untuk melatih kecerdasan visual spasial peserta didik. Menurut Sugiyono pada Putra *et al.*, (2020) memberikan definisi mengenai penelitian pengembangan dengan merujuk pada sebuah prosedur maupun berbagai tahap dalam membuat atau melakukan pengembangan produk baru maupun melakukan penyempurnaan produk yang sebelumnya telah ada. Pengembangan produk dengan tujuan untuk melatih kecerdasan visual spasial menjadi fokus utama pada penelitian yang dilakukan.

Penelitian ini memiliki fokus utama pada pengembangan produk inovatif yang dirancang secara spesifik untuk melatih dan mengoptimalkan kecerdasan visual spasial peserta didik. Produk ini akan diintegrasikan dalam konteks pembelajaran matematika, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep matematis yang memerlukan kemampuan visualisasi dan penalaran ruang. Dan juga untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan yang digunakan pada penelitian ini ialah model ADDIE. Pendekatan ini dipilih karena memiliki struktur sistematis yang jelas pada setiap tahapannya. Menurut Molenda, Pershing & Reigeluth pada tahun 1996 dalam (Arsyad *et al.*, 2022) mengemukakan secara konsep tahapan proses pengembangan media pembelajaran dengan ADDIE yaitu *Analysis & Assessment*, *Design*, *Development* & *Implementation*, dan *Evaluation*. Konsep ini merupakan pengembangan produk yang diterapkan dalam pembelajaran. Tahapan dari pengembangan model ADDIE pada penelitian ini disajikan dalam bagan berikut:



Bagan 3. 1 Prosedur Pengembangan

1) *Analysis/Assessment* (Analisis/Asesmen)

Pada tahapan *analysis/assessment* dilakukan dua tahapan yaitu *need assessment* dan juga *front-end analysis* sebagai tahapan permulaan dalam prosedur pengembangan media pembelajaran. Langkah *need assessment* dilakukan melalui observasi kepada guru mata pelajaran matematika Kelas VII, serta observasi langsung kepada peserta didik kelas VII. Berdasarkan hasil tersebut diamati dan diambil sebagai informasi awal penelitian. Sedangkan pada langkah *front-end analysis* diuraikan informasi tersebut ke dalam beberapa klasifikasi analisis kebutuhan untuk memudahkan pengamatan informasi.

Klasifikasi yang digunakan oleh peneliti berikut.

- a. *Audience Analysis* untuk menganalisis latar belakang dan karakteristik dari peserta didik sebagai sasaran dari pengembangan media pembelajaran ini.
- b. *Techonology Analysis* merupakan identifikasi kebutuhan dari teknologi yang dikembangkan meliputi jenis teknologi dan spesifikasinya.
- c. *Task Analysis* mengidentifikasi tugas atau permasalahan yang dikembangkan pada media pembelajaran.
- d. *Extant-data Analysis* mengidentifikasi materi yang dimuat pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan referensi dan modul ajar yang digunakan di sekolah tersebut.

2) *Design* (Perancangan)

Pada tahapan *design* dilakukan perancangan dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Melalui tahapan ini perancangan seluruh isi dan konsep media pembelajaran meliputi *media specification*, *content structure*, dan *configuration control* sebelum memasuki tahapan pengembangan sebagai patokan alur pembuatan media pembelajaran.

3) *Development* (Pengembangan)

Tahapan *development* meliputi 3 langkah yaitu *prep production*, *production*, dan *post production*. Pada setiap langkah ini apabila terjadi kesalahan atau kegagalan fungsi fitur dari media pembelajaran, maka dilakukan perbaikan secara berkala. Langkah *post production* termasuk pada proses validasi oleh ahli media dan ahli materi.

4) *Implementation* (Implementasi)

Tahapan *implementation* merupakan tahapan implementasi atau bisa dikenal dengan uji coba. Pada tahapan ini dilakukan uji coba pertama yaitu uji coba kelompok kecil. Setelah itu dilakukan uji coba lapangan. Menurut Branch tahun 2009 dalam Suryani *et al.*, (2019) untuk uji coba kelompok kecil, jumlah peserta didik yang optimal antara 8 hingga 20 peserta didik. Implementasi melalui uji coba ini digunakan untuk mendapatkan hasil respon dari peserta didik sebagai pengguna.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan *evaluation* menjadi tahapan penutup dari prosedur pengembangan media pembelajaran. Pada tahapan ini seluruh hasil respon dari peserta didik dianalisis untuk melihat performa dan dampak dari media pembelajaran. Melalui tahapan evaluasi ini juga peneliti menerima saran serta tanggapan dari guru sebagai bentuk perbaikan untuk media pembelajaran yang digunakan.

3.3 Sumber Data Penelitian

3.3.1 Tempat

Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 10 Tasikmalaya, tepatnya di Jl. R.A.A Wiratanuningrat No. 12 RT 03/11, Kelurahan Tawang Sari, Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Pemilihan sekolah ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan atau respons peserta didik setelah mereka menggunakan media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian.

3.3.2 Pelaku

Dalam penelitian ini, pelaku yang menjadi sumber informasi dan terlibat langsung adalah validator yang mengukur kelayakan media dan materi, serta peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya sebagai subjek uji coba media pembelajaran interaktif pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

3.3.3 Aktivitas

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Smart Apps Creator* pada materi Bangun Ruang untuk mempermudah peserta

didik ketika mempelajari persoalan pada materi tersebut, serta untuk memudahkan pendidik untuk memvisualisasikan materi yang disampaikan. Produk yang dihasilkan dapat diujicobakan kepada peserta didik setelah melalui tahap validasi dari ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Saat angket diberikan kepada ahli media bertujuan untuk menilai aspek media yang sudah ditentukan. Angket diberikan kepada ahli materi bertujuan untuk menilai aspek *face validity* dan *content validity* materi pada media pembelajaran interaktif, dengan harapan dapat melatih kecerdasan visual spasial peserta didik.

3.4 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Metode dalam mengumpulkan data adalah tahapan terpenting pada penelitian karena memiliki tujuan agar bisa memperoleh informasi yang diperlukan (Sugiyono, 2023). Peneliti nantinya tidak dapat memperoleh data dengan sesuai pada standar yang ditentukan tanpa pemahaman dengan memadai tentang teknik mengumpulkan datanya.

3.4.1 Wawancara

Wawancara merupakan interaksi langsung diantara sejumlah 2 maupun yang melebihi dua pihak dengan pada satu pihaknya memiliki peran dalam menjadi pewawancara dan yang lainnya sebagai responden. Esterberg (dalam Sugiyono, 2023) mengartikan bahwa wawancara adalah pembicaraan antara dua orang sebagai pertukaran informasi serta ide melalui tanya-jawab, selanjutnya menghasilkan komunikasi yang dapat dikonstruksikan makna tentang topik tertentu. Tujuan dari wawancara bisa beragam, seperti agar bisa memperoleh informasi maupun melakukan penghimpunan data. Pada jalannya penelitian ini dilaksanakan suatu wawancara bersama pengajar matematika yang mengajar pada SMP Negeri 10 Tasikmalaya guna memahami lebih lanjut penggunaan media pembelajaran dalam konteks pembelajaran matematika.

3.4.2 Lembar Validasi Media Pembelajaran

Dalam penelitian ini, lembar validasi yang digunakan peneliti adalah angket atau kuesioner. Teknik pengumpulan data ini melibatkan pemberian pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2023). Lembar angket validasi ini diberikan untuk mengetahui kualitas isi dan tujuan serta kualitas teknis

dari media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* pada materi Bangun Ruang yang dikembangkan. Lembar angket validasi diberikan kepada ahli materi dan media sebagai tindakan pembuktian apakah suatu media pembelajaran interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3.4.3 Angket Respon Peserta Didik

Penyebaran kuesioner ialah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengajuan daftar pertanyaan ataupun pernyataan terhadap narasumber yang harus dijawab (Sugiyono, 2023). Angket/kuisisioner respon yang berasal dari peserta didik diberi terhadap peserta didik selaku pengguna dari media pembelajaran dengan sifat interaktif. Angket ini diberikan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran peserta didik dan dapat mengetahui respon yang diberikan peserta didik kepada kualitas instruksional dari media pembelajaran interaktif di mana pengembangannya sedang dilakukan.

3.4.4 Soal Tes Kecerdasan Visual Spasial

Penggunaan dari tes kecerdasan visual spesial yaitu agar dapat mengevaluasi atau menilai apakah media pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan berhasil melatih kemampuan visual spasial peserta didik dengan efektif. Instrumen tes kemampuan visual spasial disesuaikan dengan indikator kemampuan visual spasial yang dikemukakan oleh Ningsih dan Budiarto (Syafiqah & Darwis, 2020) berdasarkan Teori Haas. Tujuan dari penggunaan tes ini adalah untuk menilai sejauh mana penerapan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat dapat efektif dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial peserta didik.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Lembar Kisi-Kisi Wawancara

Dalam melakukan suatu wawancara yakni dijalankan dengan seorang guru matematika yang mengajar pada kelas VII di SMP Negeri 10 Tasikmalaya untuk mendapatkan 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 validasi berupa penilaian disusun untuk para ahli media berdasarkan panduan penilaian media pembelajaran interaktif yang dijelaskan oleh (Mahuda *et al.*, 2022) penggunaannya yaitu agar dapat meninjau media pembelajaran dengan sifat interaktif yang dikembangkan. Sebagaimana yang aspek penilaian dipaparkan oleh (Mahuda *et al.*, 2022) yang dimodifikasi.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Pernyataan
1	Desain Media	4
2	Kejelasan Teks yang Ditampilkan	4
3	Kualitas Gambar yang Ditampilkan	4
4	Tata Letak	3
5	Tampilan Media	3
6	Kejelasan Penggunaan Media	2
7	Kemudahan Penggunaan Media	3
8	Kualitas Penggunaan Bahasa	2
Jumlah		25

Adapun lembar validasi ahli media dalam penelitian ini dapat di lihat di lampiran 10

3.5.3 Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi berupa penilaian ahli materi disusun sesuai dengan yang diuraikan oleh (Zulhanna & Ferdianto, 2020) yang dimodifikasi untuk meninjau apakah media pembelajaran interaktif sesuai dengan aspek *face validity* dan *content validity* yang sudah ditentukan. Aspek penilaian materi diterangkan pada tabel berikut, dalam wujud:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Pernyataan
1	Kelengkapan	3
2	Kepentingan	2
3	Ketepatan	3
4	Minat/Perhatian	1
5	Keseimbangan	1

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Pernyataan
6	Kesesuaian dengan situasi peserta didik	2
Jumlah		12

Adapun lembar validasi ahli media dalam penelitian ini dapat di lihat di lampiran 11.

3.5.4 Lembar Respon Peserta Didik

Melalui penelitian ini, lembar respons peserta didik dikembangkan berdasarkan kriteria kualitas instruksional yang berasal dari standar peninjauan media pembelajaran yang diungkapkan oleh Walker & Hess dalam (Arsyad, 2023).

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Peserta Didik

No.	Aspek	Jumlah Pernyataan
1	Memberi bantuan belajar	2
2	Memberi kesempatan belajar	2
3	Kualitas memotivasi	2
4	Fleksibilitas instruksional	4
5	Kualitas tes dan penilaian	2
6	Kualitas sosial interaksi	2
7	Memberi dampak bagi peserta didik	2
Jumlah		16

Adapun lembar respon peserta didik dalam penelitian ini dapat di lihat di lampiran 12.

3.5.5 Soal Tes Kecerdasan Visual Spasial

Tes kecerdasan visual spasial dilakukan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif untuk melihat apakah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat melatih kecerdasan visual spasial peserta didik, dengan indikator visual spasial mengadaptasi diadopsi dari teori (Haas, 1989:184), yang dikemukakan oleh Ningsih dan Budiarto (Syafiqah & Darwis, 2020) sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Indikator Kecerdasan Visual Spasial

No.	Karakteristik	Indikator
1	Pengimajinasian (<i>Imaging</i>)	Peserta didik sanggup memakai bantuan gambar agar dapat menyelesaikan permasalahan geometri bangun ruang

No.	Karakteristik	Indikator
		Peserta didik sanggup menjabarkan ide maupun pemikiran yang dimiliki pada wujud gambar agar dapat menyelesaikan permasalahan geometri bangun ruang
2	Pengonsepan (<i>Conceptualizijung</i>)	Peserta didik sanggup menerangkan berbagai konsep dengan berhubungan melalui permasalahan geometri bangun ruang Peserta didik sanggup memakai berbagai konsep itu agar dapat menyelesaikan permasalahan geometri bangun ruang
3	Pemecahan masalah (<i>Problem-solving</i>)	Peserta didik sanggup menyelesaikan permasalahan geometri bangun ruang
4	Pencarian pola (<i>Pattern-seeking</i>)	Peserta didik sanggup menemukan pola dalam menyelesaikan permasalahan geometri bangun ruang

Terdapat berbagai tahap pada menyusun instrumen tes kecerdasan visual spasial yaitu berupa:

- 1) Menetapkan pokok materi yang diujikan ialah bangun ruang.
- 2) Menentukan jumlah butir soal.
- 3) Menciptakan kisi-kisi soal kecerdasan visual spasial.

Saat akan dipakai, soal tes kecerdasan visual spasial dilakukan validasi atas dosen Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi yang menjadi validator ahli sebelum digunakan. Validasi tersebut memiliki tujuan agar dapat melakukan pengukuran sesuaian soal melalui seluruh kisi-kisi soalnya. Tujuannya adalah agar soal tersebut benar-benar sanggup mengidentifikasi kecapdaan visual spasialnya dari para peserta didik.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Soal Kecerdasan Visual Spasial

Materi	Capaian Pembelajaran	Karakteristik Kecerdasan visual spasial	Bentuk Soal
Bangun Ruang	Pada akhir fase ditemukan oleh peserta didik langkah dalam menetapkan luas permukaan beserta mengenai volume yang dimiliki bangun ruang yang contohnya yaitu prisma, bola, kerucut, tabung, beserta limas, serta memakai rumus itu dalam menyelesaikan masalah titik peserta didik bisa menciptakan jaring-jaring bangun ruang (prisma tabung, limas, beserta kerucut) serta menciptakan bangun ruang atas jaring-jaring yang ada.	Pengimajinasian (<i>Imaging</i>)	Uraian
		Pengkonsepan (<i>Conceptualizijung</i>)	Uraian
		Pemecahan masalah (<i>Problem-solving</i>)	Uraian
		Pencarian pola (<i>Pattern-seeking</i>)	Uraian

Adapun soal tes kecerdasan visual spasial pada penelitian ini dapat di lihat di lampiran 4.

Untuk menjamin instrumen penelitian akurat dalam mengukur karakteristik yang dituju, proses validasi menjadi krusial. Validasi ini berfungsi untuk menilai kesesuaian instrumen dengan media yang dievaluasi. Dalam penelitian ini, validasi instrumen dilakukan oleh dua dosen dari Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi. Hasil penilaian terhadap lembar instrument penelitian sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Hasil Validasi Instrumen

No	Validator	Hasil Validasi
1.	Validator 1	Menyatakan instrumen penilaian tersebut dapat digunakan dengan perbaikan redaksi kalimat pada beberapa pernyataan. Setelah dilakukan perbaikan, instrumen penilaian tersebut kemudian dinyatakan dapat digunakan tanpa memerlukan perbaikan lebih lanjut.
2.	Validator 2	Menerangkan instrumen penilaian tersebut bisa dipakai dengan perbaikan redaksi kalimat pada beberapa pernyataan. Setelah dilakukan perbaikan, instrumen penilaian tersebut kemudian dianggap bisa dipakai dengan tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut.

Adapun hasil validasi instrumen dalam penelitian ini dapat di lihat di lampiran 8.

3.6 Teknik Analisis Data

Penjelasan mengenai definisi analisis data yaitu suatu prosedur dalam melakukan pengumpulan informasi dengan sistematis atas wawancara dokumentasi, beserta melalui catatan lapangan (Sugiyono, 2023). Sesudah data berhasil dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Proses analisis ini diarahkan secara spesifik untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Ini berarti setiap data yang terkumpul, melalui instrumen penelitian yang sudah dibuat dan divalidasi, akan diolah dan diinterpretasikan sedemikian rupa agar dapat memberikan jawaban atau gambaran yang jelas terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Adapun penggunaan analisis data Pada pelaksanaan penelitian ini ialah berupa:

- 1) Menjabarkan mengenai hasil analisis yang dilakukan dalam tahap awal, meliputi yang dibutuhkan oleh guru beserta siswanya, juga Analisis terhadap suatu materi pelajaran.
- 2) Menganalisis hasil penilaian media pembelajaran interaktif dari ahli media serta oleh ahli materi.

Tujuan adanya analisis data adalah agar dapat mengevaluasi kelayakan dari sebuah media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil validator melalui menerapkan klasifikasi evaluasi skor yang berupa.

Tabel 3. 7 Klasifikasi Skor Validasi Ahli

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

Sumber: (Menrisal *et al.*, 2024)

Hasilnya kemudian diterjemahkan ke dalam persentase dengan menggunakan skala Likert. Rumus persentase yang diberikan oleh Purwanto (Rahman *et al.*, 2019a) digunakan untuk mengubah data menjadi persentase sebagai berikut.

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

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah Skor

SM = Skor Maksimal

Setelah itu, persentase tersebut diinterpretasikan dengan menggunakan persyaratan kevalidan sebagai berikut.

Tabel 3. 8 Kriteria Kevalidan Media

Penilaian	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Menrisal *et al.*, 2024)

- 3) Menganalisis hasil angket respons dari peserta didik kepada media pembelajaran interaktif

Skor pada angket dianalisis melalui menerapkan kriteria kepraktisan agar dapat melakukan pengukuran tanggapan peserta kepada pemakaian media pembelajaran yang interaktif. Terdapat juga kriteria dalam memberikan skor kepraktisan yaitu berupa:

Tabel 3. 9 Kriteria Penskoran Peserta Didik

Skor	Skor/nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: (Menrisal *et al.*, 2024)

Hasilnya kemudian diterjemahkan ke dalam persentase dengan menggunakan skala Likert. Rumus persentase yang dikemukakan oleh Purwanto (Rahman *et al.*, 2019) digunakan untuk mengubah data menjadi persentase sebagai berikut.

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

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah Skor

SM = Skor Maksimal

Setelahnya hasil presentase dijemur kamu pada tabel 3.10 yang berupa:

Tabel 3. 10 Kriteria Respon Peserta Didik

Penilaian	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Baik
$60\% < x \leq 80\%$	Baik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Kurang

Sumber: (Menrisal *et al.*, 2024)

- 4) Menganalisis keefektifan kecerdasan visual spasial setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil uji *effect size*

Selanjutnya, untuk menentukan keefektifan media pembelajaran interaktif untuk melatih kecerdasan visual spasial menggunakan uji *effect size* dengan rumus Cohens's sebagai berikut:

$$ES = \frac{\text{mean of posttest} - \text{mean of pretest}}{\text{standard deviation of pretest}} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan *effect size* diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria *effect size* menurut Cohen *et al.*, (2007) dalam (Nuraeni *et al.*, 2022) yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3. 11 Kriteria Effect Size

Besar effect size	Keterangan
0-0.20	Weak effect
0.21-0.50	Modest effect
0.51-1.00	Moderate effect
>1.00	Strong effect

Sumber: (Jeremia *et al.*, 2020).

3.7 Waktu dan Tempat Penelitian

Proses penyusunan dan pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada bulan Januari 2025 sampai bulan Juli 2025. Berikut merupakan rangkaian kegiatan dengan bisa ditinjau melalui tabel, dalam wujud:

Tabel 3. 12 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	2025						
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Mendapatkan SK Bimbingan Skripsi							
2.	Pengajuan Judul							
3.	Penyusunan Proposal							
4.	Seminar Proposal							
5.	Proses Penelitian							
6.	Pengolahan Data Dan Analisis Data							

No.	Kegiatan	2025						
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
7.	Penyusunan Skripsi							
8.	Pelaksanaan Seminar Hasil							
9.	Pelaksanaan Sidang Skripsi							

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 10 Tasikmalaya, berlokasi di Jl. R.A.A Wiratanuningrat No. 12 RT 03/11, Kelurahan Tawang Sari, Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat, 46115.