

BAB 3

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang berfokus pada sasaran subjek tunggal atau metode *Single Subject Research (SSR)* dengan desain reversals A-B-A. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan metode *Single Subject Research*. Penelitian *Single Subject Research (SSR)* berfokus pada satu individual untuk mengamati perilaku secara mendalam. Prahmana, R.C.I, (Prahmana, 2021) *Single Subject Research* masuk dalam diskusi berbagai bidang, seperti muncul dalam diskursus pekerjaan sosial (Fischer, 1978), pendidikan khusus (Tawney & Gast, 1984), gangguan komunikasi (McReynolds & Kearns, 1983), biomedis (Janosky & Leininger, 2009), pendidikan sekolah (Richards, 2018) dan lainnya. Penelitian mengenai perilaku, Skinner (1938) mengembangkan tentang analisis perilaku atau yang dinamainya *The Experimental Analysis Behavior*. Melalui *Single Subject Research*, peneliti akan melakukan modifikasi perilaku yang diberikan atau target behavior. Modifikasi perilaku didefinisikan oleh para ilmuwan sebagai pendekatan penilaian, evaluasi, dan perubahan perilaku. *Single Subject Research* dirancang untuk menghasilkan pernyataan fungsional dan penyebab. Penelitian *Single Subject Research* menggunakan pendekatan eksperimental. Setiap subjek dihadapkan pada kondisi kontrol yang dikenal sebagai kondisi fase *baseline* dan kondisi intervensi (Epstein & Dallery, 2022).

Single Subject Research sebagai metodologi penelitian yang ditandai dengan penilaian berulang atas fenomena tertentu (perilaku) dari waktu ke waktu dan umumnya digunakan untuk mengevaluasi intervensi. Menurut Sunanto, Takeuchi & Nakata dalam buku *Single Subject Research* Prahmana (2021), *Single Subject Research* menjadi metodologi eksperimen untuk melihat bagaimana sebuah intervensi atau treatment dalam mengubah perilaku subjek tunggal. Penelitian ini dapat memungkinkan peneliti untuk melihat perubahan suatu intervensi atau perlakuan khusus pada kondisi yang menjadi tantangan bagi subjek. Keunggulan metode *Single Subject Research* adalah penelitian ini dapat dilihat dengan cepat efek dari suatu intervensi, dan cepat diketahui apakah intervensi efektif atau tidak. Metode *Single Subject Research* dapat mengamati

perubahan atau peningkatannya dari waktu ke waktu, dan jika ingin dilakukan perubahan pada waktu atau hari berikutnya (Widodo *et al.*, 2021). Metode *Single Subject Research* memungkinkan untuk dapat menarik kesimpulan secara kuat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi intervensi pada variabel terikat, hal ini dikarenakan penelitian menggunakan prosedur eksperimental yang melalui tahapan *baseline* dan intervensi (Widodo *et al.*, 2021; Prahmana, R.C.I, 2021)

3.2 Variabel Penelitian

Dalam variabel penelitian, variabel merupakan unsur yang fundamental dalam penelitian. Pada penelitian *Single Subject Research* terdapat dua variabel yaitu variabel dependen atau variabel terikat dan variabel independen atau variabel bebas (Kratochwill *et al.*, 2010). Penelitian *Single Subject Research* bertujuan mendokumentasikan hubungan fungsional antara variabel dependen dan independen. Dalam variabel dependen dalam penelitian ini guna mengukur perubahan atau tidak dari hasil yang diharapkan. Variabel independen dalam penelitian ini adalah intervensi yang digunakan guna mendorong perubahan perilaku.

Agar lebih mengetahui variabel penelitian pada penelitian *Single Subject Research* terbagi dua, yaitu:

1) Variabel dependen (variabel terikat)

Variabel dependen dalam penelitian *Single Subject Research* yang akan dipengaruhi atau adanya perubahan hasil dari adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel dependen untuk meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan.

2) Variabel independen (variabel bebas)

Variabel independen dalam penelitian *Single Subject Research* adalah intervensi yang mendorong perubahan perilaku. Pada penelitian ini variabel independen yang digunakan adalah *Stamp Game*.

3.3 Subjek Penelitian

Penelitian menggunakan metode *Single Subject Research* ini berfokus pada individu sebagai subjek peneliti. Partisipan dalam penelitian ini merupakan subjek yang berfungsi sebagai kontrol atas dirinya sendiri. Subjek merupakan individu yang akan

menjadi pertanyaan kenapa dan bagaimana partisipan atau subjek tersebut menjadi subjek dalam penelitian. Sejalan dengan penjelasan menurut Sunanto, Takeuchi & Nakata dalam buku *Single Subject Research* Prahmana (Prahmana, 2021) subjek atau individu dengan perilaku sasaran adalah pemikiran, perasaan atau perbuatan yang dapat diamati, dicatat, dan diukur.

Penggunaan teknik dalam memilih sampel ini berdasarkan metode penelitian *Single Subject Research (SSR)* atau penelitian subjek tunggal yang terpusat pada individu dengan perilaku tertentu. Dalam penelitian ini metode pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu, dan tidak serta merta di pilih secara acak. Pada penelitian ini, penentuan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive*. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini akan mengamati satu sampel sebagai subjek penelitian dengan hambatan belajar spesifik. Subjek yang dijadikan sampel penelitian ini adalah siswa dengan inisial APM kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Tasikmalaya. Tahap subjek menjadi sampel yang diambil dalam penelitian ini dengan berdasarkan hal berikut:

- 1) Subjek merupakan temuan yang diperoleh di lapangan pada saat FKIP-EDU, subjek kesulitan dalam operasi penjumlahan dan pengurangan.
- 2) Sejalan dengan penemuan di lapangan, subjek merupakan siswa sekolah menengah pertama kelas VIII yang memiliki kesulitan dalam penjumlahan dan pengurangan.

Lebih lanjut, peneliti menganalisis gejala-gejala yang dimiliki siswa dengan wawancara dengan guru matematika, wali kelas siswa, siswa dan wali siswa untuk memverifikasi dan menggali informasi. Serta melalui tes kecerdasan intelektual (*IQ*) dengan alasan bahwa penelitian *Single Subject Research* merupakan penelitian eksperimental dan yang menjadi subjek penelitian adalah subjek yang mengalami hambatan belajar spesifik operasi penjumlahan dan pengurangan diperoleh hasil $IQ < 70$, yaitu memperoleh hasil 50 diindikasikan siswa dengan *IQ Mental Retarded*.

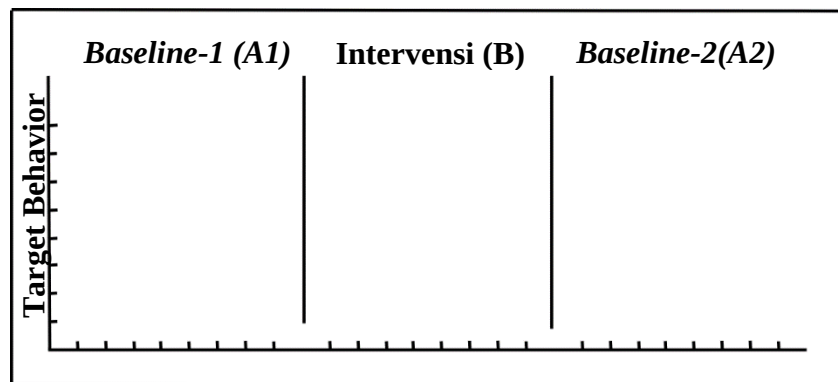
3.4 Desain Penelitian

Desain A-B-A merupakan pengembangan dari desain dasar A-B yang terdapat pengulangan kondisi *baseline* setelah intervensi dilakukan. Prosedur *Single Subject Research* yang akan digunakan dalam penelitian menggunakan desain A-B-A yang termasuk ke dalam desain *revelsal* dalam *Single Subject Research*. Tujuan dipilihnya

desain ravelal A-B-A dengan tujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan *Stamp Game* untuk meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan. Desain reversal A-B-A terdiri dari fase yang pertama yaitu *baseline-1* yang diidentifikasi A1, kondisi *baseline* sangat penting dalam penelitian *Single Subject Research* karena menunjukkan perkiraan bagaimana perilaku subjek apabila intervensi tidak diterapkan. Pada fase *baseline* data dikumpulkan secara berulang dalam beberapa sesi untuk melihat pola, *baseline* berbeda dengan *pre-test baseline* dalam *Single Subject Research* terletak pada konsistensi data dan tren performa subjek. Kedua adalah fase intervensi yang diidentifikasi sebagai B, fase ini untuk melihat bagaimana pengaruh sebuah intervensi terhadap perilaku atau kondisi. Ketiga kembali ke fase *baseline-2* yang diidentifikasi A2 . Pada ketiga fase ini dilakukan pengukuran hingga data stabil dan efek intervensi setelah diberikan. Penjelasan mengenai pola desain revelsal A-B-A sebagai berikut:

1. Fase *baseline-1* (A1), pada fase ini menurut Susanto, Takeuchi & Nakata (2005) *baseline* merupakan kondisi yang dialami sebelum diberikan perlakuan apapun pada perilaku yang menjadi target penelitian. Pada fase *baseline-1* (A1) dalam penelitian ini belum menerima intervensi *Stamp Game* dalam hal ini dilakukan pengukuran melalui tes operasi penjumlahan dan pengurangan. pengukuran pada *baseline-1* (A1) dilakukan 7 sesi hingga data menunjukkan stabil, dengan durasi waktu 1800 detik.
2. Fase intervensi (B), pada kondisi ini merupakan kondisi intervensi, pada kondisi intervensi adalah pemberian perilaku atau treatmen khusus yang diterapkan kepada subjek, pada kondisi ini mengubah perilaku sasaran menggunakan *Stamp Game* sebagai intervensi ini dilakukan 7 sesi dengan durasi 3.300 detik.
3. Fase *baseline-2* (A2), pada kondisi ini merupakan kondisi kembali setelah intervensi sebanyak 4 sesi. Pada kondisi ini merupakan iterasi dari fase *baseline-1* (A1), tetapi dengan kondisi siswa telah di berikan intervensi berupa penggunaan *Stamp Game* kepada subjek. Fase atau kondisi ini bertujuan melihat apakah terdapat perubahan setelah intervensi diberikan lalu dilepas apakah kembali ke kondisi semula atau tidak. Pada kondisi *baseline-2* (A2) melihat keefektifan intervensi dalam meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan.

4. Durasi waktu di atas pada fase *baseline* dan intervensi diperoleh dari hasil studi pendahuluan dengan menentukan waktu ideal. Waktu ideal diperoleh dari soal instrumen yang di berikan kepada teman sebaya subjek sebanyak 4 responden diperoleh rata rata untuk waktu ideal *baseline* 1.800 detik dan untuk waktu ideal intervensi 3.300 detik. Pola desain revelsal *Single Subject Research A-B-A* yang diterapkan dalam penelitian ini dapat dijelaskan pada gambar berikut.



Gambar 3.4.1 Pola Desain Revelsal A-B-A

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan metode *Single Subject Research (SSR)*. Dalam penelitian ini, proses pengumpulan data memiliki peran yang penting dalam memperoleh suatu informasi yang di perlukan ketika memberikan perlakuan dalam meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan pada siswa dengan *IQ Mental Retarded*.

1) Tes Keterampilan Operasi Penjumlahan dan Pengurangan

Tes dapat diartikan sebagai alat ukur yang mempunyai standar objektif yang dapat digunakan untuk menilai pengetahuan dan penguasaan terhadap suatu kondisi yang akan diukur dan dibandingkan. Pada penelitian ini tes digunakan untuk mengukur keterampilan operasi penjumlahan siswa dengan *IQ Mental Retarded*.

Tujuan di berlakukannya tes guna untuk mengukur tingkat kemampuan siswa pra-perlakuan dan pasca-perlakuan meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan *Stamp Game*. Dalam penelitian *Single Subject*

Research, tes merupakan pencatatan data dengan produk permanen. Penjelasan Sunanto *et al.* (Sunanto *et al.*, 2005) pencatatan dengan produk permanen dilakukan terhadap variabel atau perilaku sasaran yang dihasilkan subjek, dengan data yang tercantum langsung dalam dokumen tertentu. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan pada masing-masing fase. Tes dilakukan secara tertulis selama proses pembelajaran berlangsung. Tes keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan dilakukan secara tertulis pada lembar jawaban yang disiapkan peneliti, sehingga jawaban dapat langsung dilakukan pencatatan berdasarkan hasil yang benar. Kemudian melakukan pencatatan durasi perjalanan selama target behavior mengerjakan tes, dengan ini dapat menjadi efisiensi siswa dalam kecepatan dan ketepatan mengerjakan soal tes keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan.

2) Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan secara logis, objektif, rasional mengenai berbagai kondisi siswa selama perlakuan diberikan berlangsung. Dalam penelitian ini dilakukan observasi melalui pengamatan langsung pada subjek dengan pendekatan partisipatif, menurut Abubakar, R (2021) observasi partisipatif melibatkan peneliti memahami perilaku subjek secara mendalam, tujuannya untuk menghasilkan data yang lebih berkualitas karena observasi dilakukan seiring dengan berjalannya perlakuan kepada subjek. Observasi dilakukan oleh peneliti terhadap subjek selama pembelajaran berlangsung, sesuai dengan pedoman observasi yang telah disusun peneliti yang didukung dengan catatan kualitatif mengenai respons siswa secara menyeluruh pada saat diberikannya perlakuan.

3) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan pelengkap dalam penelitian *Single Subject Research*. Melalui wawancara, peneliti memperoleh informasi secara langsung dari subjek mengenai pengalaman, respons, persepsi subjek selama diberikannya perlakuan atau intervensi. Wawancara bertujuan untuk mengungkap faktor-faktor lain yang mempengaruhi perubahan atau peningkatan subjek. Wawancara selanjutnya digunakan sebagai data kualitatif untuk memperkuat dan menjelaskan temuan hasil analisis kuantitatif dalam penelitian.

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2020) instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, sehingga proses penelitian menjadi lebih efisien dan hasil yang diperoleh menjadi lebih optimal. Instrumen penelitian adalah sarana yang dapat digunakan untuk mengukur kondisi yang diamati agar memperoleh data akurat. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian, yaitu meliputi tes, pedoman observasi, pedoman wawancara. Dalam pembuatan instrumen, peneliti terlebih dahulu menyusun kisi-kisi instrumen, kemudian mengembangkan butir soal yang akan diukur kepada subjek. Berikut penjelasan mengenai pengembangan instrumen yang digunakan peneliti:

1) Tes Keterampilan Operasi Penjumlahan dan Pengurangan

Dalam penelitian ini, Penelitian menggunakan tes untuk mengukur keterampilan operasi penjumlahan pengurangan yang dilakukan pada setiap sesi dengan soal yang berbeda terdiri dari 30 butir soal setiap pada kondisi fase *baseline-1* (A), intervensi (B), *baseline-2* (A2). Penilaian dilakukan dengan memberikan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah, ini digunakan untuk menghitung persentase jawaban benar siswa. Kisi-kisi yang disusun untuk membentuk suatu instrumen penelitian, berikut kisi kisi tes keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan.

Tabel 3.6.1 Kisi-Kisi Instrumen Tes Keterampilan Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Pada Siswa dengan IQ Mental Retarded

Variabel	Jenis Operasi	Indikator Soal	Tingkat kesulitan	Item soal
Keterampilan Operasi Penjumlahan	Penjumlahan	Menjumlahkan bilangan tanpa menyimpan	Mudah	1-30
	Penjumlahan	Menjumlahkan bilangan dengan menyimpan	Sedang	
	Penjumlahan	Menjumlahkan tanpa menyimpan dan menyimpan bilangan bulat	Sukar	
Keterampilan Operasi Pengurangan	Pengurangan	Mengurangkan bilangan tanpa menyimpan	Mudah	
	Pengurangan	Mengurangkan bilangan dengan menyimpan	Sedang	
	Pengurangan	Mengurangkan tanpa menyimpan dan menyimpan bilangan bulat	Sukar	

2) Pedoman observasi

Pedoman observasi merupakan cangkupan kegiatan pada kondisi siswa yang diamati selama proses perlakuan dengan *Stamp Game* diberikan. Sebelum penyusunan pedoman observasi, peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi pedoman observasi yang mencakup aspek aspek yang diamati.

Tabel 3.6.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes Keterampilan Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Pada Siswa dengan IQ Mental Retarded

Sub Variabel	Indikator	Teknik Pengambilan Data
Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan <i>Stamp Game</i>	1) Ketertarikan anak terhadap <i>Stamp Game</i> sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan.	Observasi partisipan
	a) Antusiasme siswa dalam menggunakan <i>Stamp Game</i> .	
	b) Kemampuan siswa dalam memahami instruksi peneliti	
	2) Keterampilan siswa dalam menggunakan <i>Stamp Game</i> .	
	a) Keterampilan siswa dalam mengenali nilai tempat, memahami, dan mengidentifikasi <i>Stamp Game</i> .	
	b) Keterampilan siswa dalam menggunakan <i>Stamp Game</i> setelah diberikan percobaan	
	c) Keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal statis dan dinamis	
	3) Tanggapan siswa saat menerapkan metode <i>Stamp Game</i> untuk menghitung penjumlahan dan pengurangan.	
	a) Tanggapan siswa dalam menjawab pertanyaan dalam pembelajaran.	
	b) Siswa memberikan perhatian penuh saat pembelajaran berlangsung.	
	c) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran	

3) Pedoman wawancara

Wawancara dilakukan kepada siswa untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan *Stamp Game* dalam meningkatkan operasi penjumlahan dan pengurangan. Berikut kisi kisi pedoman wawancara yang sudah disajikan peneliti.

Tabel 3.6.3 Kisi Kisi Pedoman Wawancara

Sub variabel	Indikator	Teknik pengumpulan data
Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan <i>Stamp Game</i>	Pandangan siswa terhadap penggunaan metode <i>Stamp Game</i> pada operasi penjumlahan dan pengurangan Pandangan siswa terhadap kendala yang dihadapi selama penggunaan <i>Stamp Game</i>	Wawancara tidak terstruktur

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian untuk dapat melihat ada tidaknya efek dari intervensi penggunaan *Stamp Game* terhadap perilaku sasaran (target behavior). Dengan demikian, tujuan utama analisis data dalam penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui seberapa besar efektivitas metode *Stamp Game* untuk meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan. Teknik analisis data dalam penelitian metode *Single Subject Research* juga dikenal sebagai inspeksi visual. Menurut Sunanto dalam buku *Single Subject Research* oleh Prahmana (Prahmana, 2021) metode inspeksi visual merupakan pendekatan yang umum digunakan untuk menganalisis data dalam bentuk tabel dan gambar.

Prahmana, R.C.I (Prahmana, 2021) dalam buku teori *Single Subject Research* dan implementasinya menjelaskan komponen komponen analisis dalam kondisi yang harus diperhatikan dan dianalisis perubahan data di dalam suatu kondisi tertentu, terdapat 6 komponen antara lain yaitu: panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, perubahan level (suatu kondisi).

1. Panjang Kondisi

Panjang kondisi dilihat dari banyaknya jumlah sesi pada fase *baseline-1*(A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline-2* (A2). Hal ini, dilihat dari data poin setiap kondisi sesi pada fase *baseline-1*(A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline-2* (A2) diberhentikan jika stabilitas data dan kecenderungan arah yang dikehendaki tercapai, data menunjukkan kestabilan. Di samping itu, panjang kondisi pada fase intervensi (B) banyaknya sesi tergantung pada jenis intervensi yang diberikan.

2. Estimasi Kecenderungan Arah

Estimasi kecenderungan arah disebut juga dengan istilah tren memberikan gambaran mengenai perilaku subjek penelitian. Kecenderungan arah ini menunjukkan perubahan setiap data dari setiap fase, data menunjukkan kecenderungan meningkat, menurun atau mendatar. Hasil data diperoleh dengan menggunakan metode *freehand* yang mengamati secara langsung dan metode *Split Middle* (belah dua) dengan melihat median data poin.

3. Kecenderungan Stabilitas

Tingkat stabilitas data menunjukkan besar kecilnya rentang atau derajat deviasi dari suatu data, menggambarkan sejauh mana data memiliki sifat homogen dalam suatu kondisi. Data dikatakan stabil apabila tidak kurang dari 85% data masih berada diatas dan di bawah *mean level*, maka data dikatakan stabil. Sedangkan, apabila berada di bawah 85% dikategorikan variabel.

4. Jejak data

Jejak data menggambarkan pola pergerakan data antar fase suatu kondisi dan menunjukkan tren seperti estimasi kecenderungan arah, dengan tiga kemungkinan arah meningkat, menurun, atau mendatar.

5. Level Stabilitas dan Rentang

Level stabilitas dan rentang, data dapat dilihat pada perhitungan kecenderungan stabilitas data. Rentang menunjukkan besar kecilnya penyebaran skor dalam suatu kondisi yang mencerminkan tingkat kestabilan. Rentang data sempit mengindikasikan data yang homogen dan stabil, sedangkan rentang yang lebih lebar menunjukkan variasi data yang lebih besar.

6. Perubahan Level (Suatu Kondisi)

Perubahan level (suatu kondisi), perubahan level menunjukkan perubahan data dalam suatu kondisi, jika data membaik maka diberikan tanda (+), jika memberikan efek buruk atau menurun menandakan tidak membaik diberikan tanda (-), jika perubahan data sama maka diberi tanda (=).

Berikut analisis data antar kondisi Prahmana, R.C.I (Prahmana, 2021); Yuwono (2021), komponen yang dianalisis antara lain:

1. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Perubahan kecenderungan arah dan efeknya pada analisis antar kondisi dapat ditentukan dengan mengambil data dari analisis dalam kondisi. Perubahan kecenderungan mengacu pada arah tren *baseline-1* (A1) dan intervensi (B), *baseline-2* (A2) menunjukkan perubahan terhadap sasaran yang di fokuskan (*target behavior*) yang disebabkan oleh intervensi. Kecenderungan arah tren antar kondisi, yaitu:

- 1) Mendatar ke mendatar
 - 2) Mendatar ke menaik
 - 3) Mendatar ke menurun
 - 4) Menaik ke menaik
 - 5) Menaik ke mendatar
 - 6) Menaik ke menurun
 - 7) Menurun ke Menaik
 - 8) Menurun ke mendatar
 - 9) Menurun ke menurun
2. Perubahan Kecenderungan Stabilitas

Perubahan stabilitas pada analisis antar kondisi dapat ditentukan dengan melihat data pada stabilitas analisis dalam kondisi. Perubahan yang terjadi dari fase *baseline* menuju ke fase intervensi adalah stabil ke stabil.

3. Perubahan Level (Antar Kondisi)

Perubahan level data mengalami perubahan jika data poin sesi pada fase *baseline* dan data poin sesi pada fase intervensi maka kemudian selisihkan hingga menunjukkan seberapa besar peningkatan atau penurunan yang terjadi dengan menentukan selisih menentukan arah membaik (+).

4. Data *Overlap*

Data *overlap* ditentukan pada data perbandingan fase *baseline* dan fase Intervensi dengan melihat batas atas dan bawah pada fase *baseline-1* (A1), menghitung banyak data pada fase intervensi (B) yang tumpang tindih pada rentang fase *baseline-1* (A1). semakin kecil persentase *overlap* maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior. Persentase *overlap* dihitung dengan mengurangkan antar fase.

3.8 Waktu dan Tempat Penelitian

3.8.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan rincian jadwal penelitian sebagai berikut.

No.	Kegiatan	Bulan									
		Juni	Juli	Agst	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	
1	Mengajukan Judul										
2	Mendapatkan SK Bimbingan Skripsi										
3	Menyusun proposal penelitian										
4	Seminar Proposal penelitian										
5	Pembuatan instrumen penelitian										
6	Pelaksanaan penelitian										
7	Pengumpulan data										
8	Pengolahan dan analisis data										
9	Penyusunan skripsi										
10	Publikasi Jurnal										
11	Seminar Hasil Penelitian										
12	Sidang skripsi										
12	Publikasi Jurnal										

Gambar 3.8.1 Waktu Penelitian

3.8.2 Tempat Penelitian

Sebagai lokasi pelaksanaan penelitian pengambilan data pada setiap fase *baseline-1* (A1), Intervensi (B), dan *baseline-2* (A2) penelitian dilaksanakan di lingkungan SMP Negeri Kota Tasikmalaya tempat subjek bersekolah.