

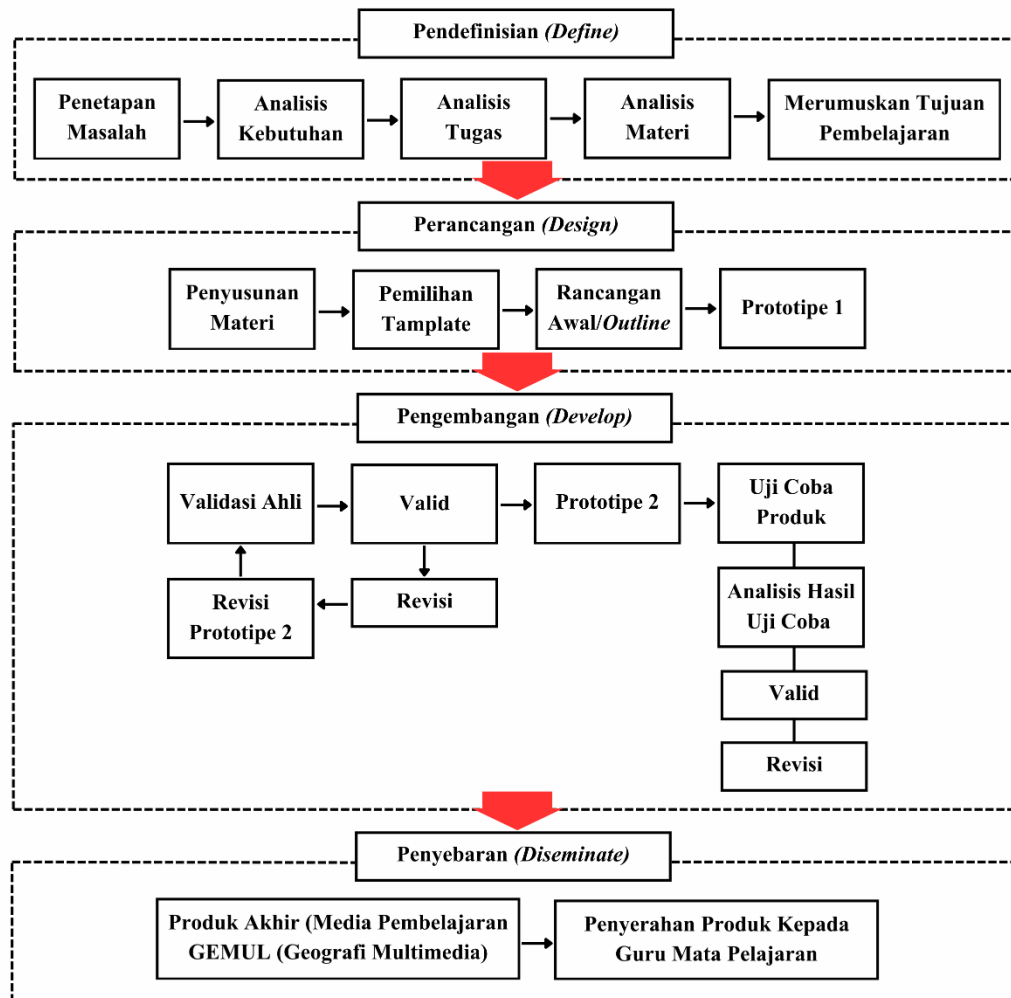
BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah-langkah dan rencana yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan. Menurut Gounder dalam (Waruwu, 2022) Metode penelitian adalah prosedur serta kerangka kerja yang digunakan dalam suatu penelitian. Pendekatan ini memastikan penelitian berjalan secara sistematis, ilmiah, objektif, dan bermakna. Metode penelitian berfungsi sebagai strategi untuk mengumpulkan data serta menyelesaikan masalah berdasarkan fakta.

Pada penelitian ini, metode yang dipilih adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan utama penelitian ialah mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis Android pada mata pelajaran geografi materi dinamika litosfer kelas X di SMA Negeri 1 Ciamis. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian adalah 4D (*Four-D Model*) yang terdiri dari empat tahapan utama yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Diseminate* (penyebaran). Model pengembangan 4-D dipilih karena memiliki alur yang sistematis, terstruktur, dan sangat efektif untuk mengembangkan perangkat pembelajaran maupun media instruksional. Adapun langkah-langkahnya dapat dilihat pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Tahapan Perancangan dengan Model 4-D

Sumber : Hasil Data Studi Pustaka, 2025

3.1.1 Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan sebagai langkah awal dalam mengembangkan produk. Analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran geografi serta penyebaran angket kepada peserta didik. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, mendefinisikan persyaratan, dan mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang akan di buat.

3.1.2 Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, dibuat sketsa dan rancangan produk yang akan dikembangkan hingga menghasilkan prototipe awal. Rancangan

tersebut mencakup pembuatan rancangan produk awal (*prototype*) berupa *storyboard*. Dalam *storyboard* tersebut didapatkan kerangka perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan, kemudian menyediakan perangkat pembelajaran seperti materi yang akan disusun dan dimasukkan kedalam media, membuat instrumen untuk media, dan menyiapkan *software* dan *hardware* yang akan digunakan dalam proses pembuatan media. Tahap ini bertujuan agar produk dapat dikembangkan secara sistematis dan valid dengan kebutuhan peserta didik.

3.1.3 Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini prototipe yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian melakukan revisi sesuai kritik dan saran yang diberikan oleh ahli, dilakukan uji coba produk pada skala kecil dan skala besar dan dari hasil tersebut dilakukan perbaikan kembali hingga produk mencapai kriteria kelayakan untuk diimplementasikan.

3.1.4 Tahap *Diseminate* (Penyebaran)

Pada tahap ini produk yang telah direvisi akan diserahkan kepada guru mata pelajaran geografi untuk diimplementasikan dalam skala luas yaitu sebagai media pembelajaran materi litosfer di SMA Negeri 1 Ciamis.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah suatu atribut, nilai atau sifat dari objek penelitian (individu atau kegiatan) yang memiliki variasi tertentu antara satu objek dengan objek lainnya. Umumnya variabel penelitian akan ditentukan oleh seorang peneliti untuk dipelajari dan digali Informasi dari objek tertentu yang kemudian ditarik kesimpulannya (Janna, 2021). Pemilihan dan pengukuran variabel yang tepat dalam penelitian ini sangat penting agar data yang diperoleh valid dan dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai fenomena yang diteliti. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

- a. Tahapan Perancangan GEOVISTA (*Geography Visual Interactive Media*) Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Geografi Pada Materi Dinamika Litosfer Kelas X di SMA Negeri 1 Ciamis terdiri dari:
 - 1) Tahap Pendefinisian (*Define*)
 - 2) Tahap Perancangan (*Design*)
 - 3) Tahap Pengembangan (*Development*)
 - 4) Tahap Penyebaran (*Diseminate*)
- b. Penggunaan Media Pembelajaran GEOVISTA (*Geography Visual Interactive Media*) Berbasis Android Pada Materi Dinamika Litosfer Kelas X di SMA Negeri 1 Ciamis sebagai berikut :
 - 1) Pengenalan Aplikasi GEOVISTA
 - 2) *Instalisasi* Aplikasi
 - 3) Demonstrasi Tata Cara Penggunaan
 - 4) Pengoperasian Aplikasi Secara Mandiri
 - 5) Pengisian Angket Respon

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian mencakup seluruh proses yang diperlukan untuk perencanaan dan pelaksanaan penelitian, guna mendukung pengumpulan serta analisis data (Sekaran, 2006 : 30) dalam (Herdayati & Syahril, 2021). Hal ini dilakukan dengan memilih pendekatan dan metode penelitian, cara pengumpulan data, mengorganisasi data, dan analisis data.

Penelitian ini menggunakan desain *One-Shot Case Study*. Pada desain ini peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran kepada subjek penelitian, kemudian dilakukan pengukuran terhadap respon peserta didik setelah penggunaan media. Desain penelitian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

X	O
----------	----------

Sumber: Sugiyono (2013 : 74)

Keterangan :

X : Treatment atau perlakuan yang diberikan (*variabel independent*)

O : Observasi (*variabel dependen*)

Desain ini digunakan untuk melihat respon dan kelayakan penggunaan media pembelajaran, bukan untuk menguji efektivitas secara komperhensif terhadap peningkatan hasil belajar, karena penelitian ini berfokus pada tahap pengembangan produk.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi penelitian merupakan semua unit analisis yang memiliki memiliki karakteristik serupa atau mempunyai hubungan signifikan dengan masalah penelitian. Secara spesifik, populasi ini mencakup semua individu, objek, atau peristiwa yang menjadi fokus penyelidikan (Susanto et al., 2024). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Ciamis yang berjumlah 546 orang, dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		
		Laki-Laki	Perempuan	Total
1	X E-1	23	23	46
2	X E-2	19	27	46
3	X E-3	18	28	46
4	X E-4	22	24	46
5	X E-5	20	26	46
6	X E-6	20	26	46
7	X E-7	18	28	46
8	X E-8	17	29	46
9	X E-9	20	26	46
10	X E-10	23	23	46
11	X E-11	20	24	44
12	X E-12	18	24	42
Jumlah		238	308	546

Sumber : Observasi Penelitian, 2025

3.4.2 Sampel

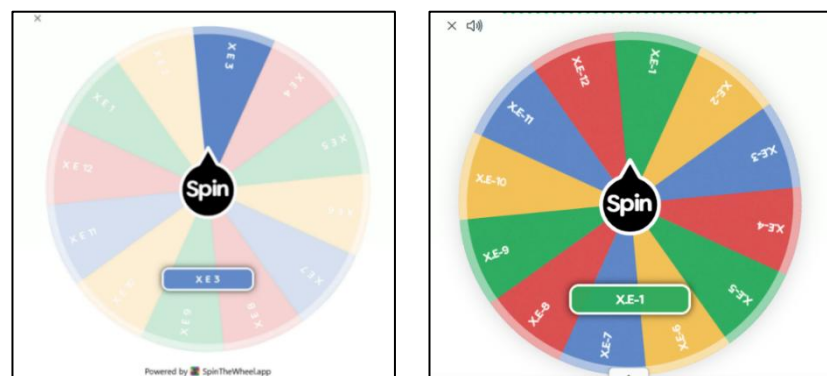
Sampel merupakan sejumlah individu yang dipilih dari populasi dan merupakan bagian yang mewakili keseluruhan anggota populasi (Suriani et al., 2023). Untuk menentukan sampel penelitian, penulis menggunakan

Teknik *Simple Random Sampling* dengan menggunakan aplikasi *Spinthewheel* pada kelas X di SMA Negeri 1 Ciamis. Teknik *Simple Random Sampling* ini adalah cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi tersebut (Setiawan, 2024). Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas yaitu X.E-1 yang berjumlah 10 orang yang digunakan untuk uji coba skala kecil dan kelas X.E-3 yang berjumlah 46 orang yang digunakan untuk uji coba skala besar. Jumlah sampel tersebut dapat berubah berdasarkan kondisi peserta didik karena kemungkinan izin, sakit atau tidak hadir saat pelaksanaan penelitian berlangsung.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		
		Laki-Laki	Perempuan	Total
1	X.E-1	7	3	10
2	X.E-3	18	28	46

Sumber : Observasi Penelitian, 2025



Gambar 3.2 Teknik Pengambilan Sampel

Sumber: Website Spinthewheel, 2025

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah instrumen (alat) untuk memperoleh informasi atau bukti empiris yang menjadi fondasi penelitian (Herdayati & Syahrial, 2021). Oleh karena itu, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.1 Studi Kepustakaan

Teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan adalah metode penelitian yang mengandalkan sumber-sumber literatur yang sudah ada,

seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dokumen, laporan, dan sumber informasi tertulis lainnya. Studi kepustakaan ini bermanfaat untuk mendapatkan pemahaman teoretis yang mendalam, mengidentifikasi kesenjangan penelitian sebelumnya, atau mendukung hipotesis dalam penelitian baru.

3.2 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap fenomena atau perilaku di lokasi nyata. Metode ini memungkinkan peneliti mencatat temuan secara objektif tanpa intervensi atau modifikasi dari pihak peneliti (Romdona et al., 2025; Wani et al., 2024). Adapun jenis observasi yang akan dilakukan adalah observasi terstruktur. Menurut (Sugiyono, 2015:146) observasi terstruktur merupakan observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan, dan dimana tempatnya. Pengumpulan data yang menggunakan teknik observasi adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik pada saat proses belajar mengajar. Data aktivitas tersebut dicatat dalam lembar observasi yang telah ditentukan sebelumnya (lembar observasi terlampir).

3.3 Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2018). Teknik ini memungkinkan peneliti untuk memahami perspektif, pengalaman, perasaan, atau opini responden secara lebih rinci (Romdona et al., 2025). Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran geografi SMA Negeri 1 Ciamis untuk mendapatkan pendapat dan rekomendasi.

3.4 Angket/Kuisisioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini banyak digunakan dalam penelitian karena memungkinkan pengumpulan data dari banyak responden dengan waktu dan biaya yang

lebih efisien (Hartono, 2018; Romdona et al., 2025). Angket ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan awal pada peserta didik SMA Negeri 1 Ciamis terhadap perancangan media pembelajaran.

Angket dalam penelitian ini juga digunakan oleh peneliti untuk memperoleh tanggapan validasi dari ahli media dan ahli materi sebagai bahan perbaikan, kemudian angket tersebut diberikan kepada peserta didik untuk mendapatkan respon peserta didik setelah mereka menggunakan GEOVISTA sebagai media pembelajaran interaktif.

3.5 Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan informasi melalui pencarian bukti yang akurat sesuai fokus masalah penelitian. Dokumentasi dapat berupa dokumen kebijakan, biografi, buku harian, surat kabar, majalah atau makalah. Selain ketiga teknik tersebut, dokumentasi dapat dilengkapi dengan rekaman, gambar, foto dan lukisan (Waruwu, 2022).

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dibuat sesuai dengan tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai dasar (Purwanto, 2018; Sukendra & Atmaja, 2020).

3.6.1 Pedoman Observasi

Panduan observasi ini dibuat sebagai panduan dalam melaksanakan observasi yang berkaitan dengan informasi tentang sekolah yang akan diteliti. Beberapa informasi umum tentang sekolah yang mendukung penelitian bisa dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Pedoman Observasi

No	Aspek yang diamati	Keterangan
1	Nama Sekolah	:
2	Alamat Sekolah	:
3	Nama Kepala Sekolah	:
4	Sejarah Sekolah	:
5	Struktur Organisasi Sekolah	:
6	Kurikulum	:
7	Fasilitas Sekolah	:

No	Aspek yang diamati	Keterangan
8	Visi Misi Sekolah	:
9	Data Guru	:
10	Letak Geografis Sekolah	:

Sumber : Pengolahan Data Penelitian, 2026

3.6.2 Pedoman Wawancara

Panduan wawancara adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengarahkan jalannya wawancara dengan narasumber, sehingga proses wawancara dapat berlangsung sesuai dengan rencana yang sudah dibuat. Wawancara ini akan dilakukan terhadap guru mata pelajaran geografi dengan mengajukan pertanyaan terkait media pembelajaran yang digunakan, sarana dan prasarana, materi yang diajarkan, dan kendala yang dihadapi oleh guru pada saat proses belajar mengajar. Kisi-kisi Pedoman wawancara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Contoh pedoman wawancara guru mata pelajaran geografi:

A. Identitas Responden

1. Nama :
2. Jenis Kelamin : Perempuan/Laki-laki
3. Umur :
4. Jabatan :

B. Pertanyaan

Pertanyaan terkait wawancara guru mata pelajaran geografi tertuang pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah?	
2	Apakah Bapak/Ibu pernah mengalami kendala dalam kegiatan pembelajaran Geografi materi dinamika litosfer?	
3	Media pembelajaran apa saja yang biasa bapak/ibu gunakan pada saat pembelajaran Geografi?	
4	Menurut bapak/ibu apa kelebihan dan kekurangan media yang telah digunakan?	

Sumber: Modifikasi Peneliti dari Skripsi Az-Zahra, 2025

3.6.3 Pedoman Angket/Kuisisioner

Pedoman angket/kuisisioner mencakup berbagai pernyataan yang menyangkut analisis kebutuhan awal peserta didik, serta angket respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Di samping itu, pedoman angket ini juga dirancang untuk mengukur kelayakan media sebelum diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan masukan dari ahli media dan ahli materi. Pilihan jawaban dalam kuesioner menggunakan Skala Likert, di mana setiap pernyataan dilengkapi lima opsi yang berguna untuk menilai derajat kesesuaian dan kelayakan media ini.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Analisis Kebutuhan Awal Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	No item
1	Pemahaman Materi	Kondisi pembelajaran geografi	1,2,3,4
2	Pemanfaatan Teknologi	Akses, sikap dan manfaat penggunaan teknologi	5,6,7
3	Kebutuhan Belajar	Sikap dan dukungan terhadap inovasi pembelajaran	8,9,10

Sumber: Modifikasi Peneliti dari Skripsi Az-Zahra, 2025

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

No	Subjek	Indikator	No item
1	Ahli Media	Kualitas sistem	1,2,3,4,5,6,7,8,9
		Tampilan	10,11,12,13,14,15,16
		Interaktivitas	17,18,19,20,21

Sumber: Modifikasi Peneliti dari Skripsi Amelia, 2024

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

No	Subjek	Indikator	No item
1	Ahli Materi	Kelayakan Isi	1,2,3,4,5,6
		Kelayakan Penyajian	7,8,9,10,11,12,13
		Penggunaan Bahasa	14,15,16,17
		Keseusaian sajian dengan konsep <i>Student Oriented</i>	18,19,20

Sumber: Modifikasi Peneliti dari Skripsi Amelia, 2024

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru

No	Aspek	Indikator	No item
1	Kelayakan Isi	Struktur dan Isi Materi	1,2
		Penggunaan Bahasa	3,4
2	Kelayakan Penyajian	Sistem	5,6
		Tampilan Media	7,8
		Kegunaan Media	9,10
3	Integrasi Media	Kelengkapan Media	11,12
		Akses Latihan	13,14

		Pengalaman Belajar	15,16
4	Kemudahan Penggunaan	Navigasi	17,18
		Struktur Media	19,20

Sumber: Modifikasi Peneliti dari Skripsi Aprilia, 2024

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik Terhadap Media

No	Indikator	No item
1	Pelaksanaan Uji Coba	1,2,3,4,5,6
2	Kepraktisan	7,8,9,10,11,12,13
3	Keefektifan	14,15,16,17,18,19,20

Sumber: Modifikasi Peneliti dari Skripsi Amelia, 2024

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan proses yang dilakukan setelah data dipenuhi oleh narasumber atau responden. Penilaian media menggunakan skala likert yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.11 Skala Likert

No	Skor	Jawaban
1	1	Sangat Tidak Setuju/STS
2	2	Tidak Setuju/TS
3	3	Cukup/Biasa/Sedang/N
4	4	Setuju/S
5	5	Sangat Setuju/SS

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Peneliti menggunakan rumus dari Akbar (2013:158) dalam (Annisa & Ramadan, 2021) untuk mengolah data yang diperoleh. Adapun rumus validitas media pembelajaran sebagai berikut:

1) Analisis Data Hasil Validasi

Tujuan dari hasil analisis validasi adalah untuk mendeskripsikan validitas dari media yang dikembangkan. Adapun rumus perhitungannya sebagai berikut:

$$vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

vah : Validasi Ahli (%)

Tse : Total skor yang diperoleh (nilai validator)

Tsh : Total skor ideal

Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu media pembelajaran, dapat digunakan kriteria validitas sebagai berikut :

Tabel 3.12 Kriteria Uji Validitas

Kriteria Validitas	Tingkat Validasi
85,01% - 100,00%	Sangat Valid atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01% - 85,00%	Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
50,01% - 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
0,100% - 50,00%	Tidak valid atau tidak dapat digunakan

Sumber: Akbar (2013:155)

2) Analisis Data Hasil Respons Peserta Didik

Teknik ini bertujuan untuk menganalisis hasil data responden dan kemudian dideskripsikan terhadap media yang dikembangkan. Adapun rumus perhitungannya sebagai berikut:

$$vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

vah : Validasi Audien (%)

Tse : Total skor yang diperoleh (hasil angket)

Tsh : Total skor ideal

Hasil persentase selanjutnya dicari berdasarkan kriteria pada tabel berikut:

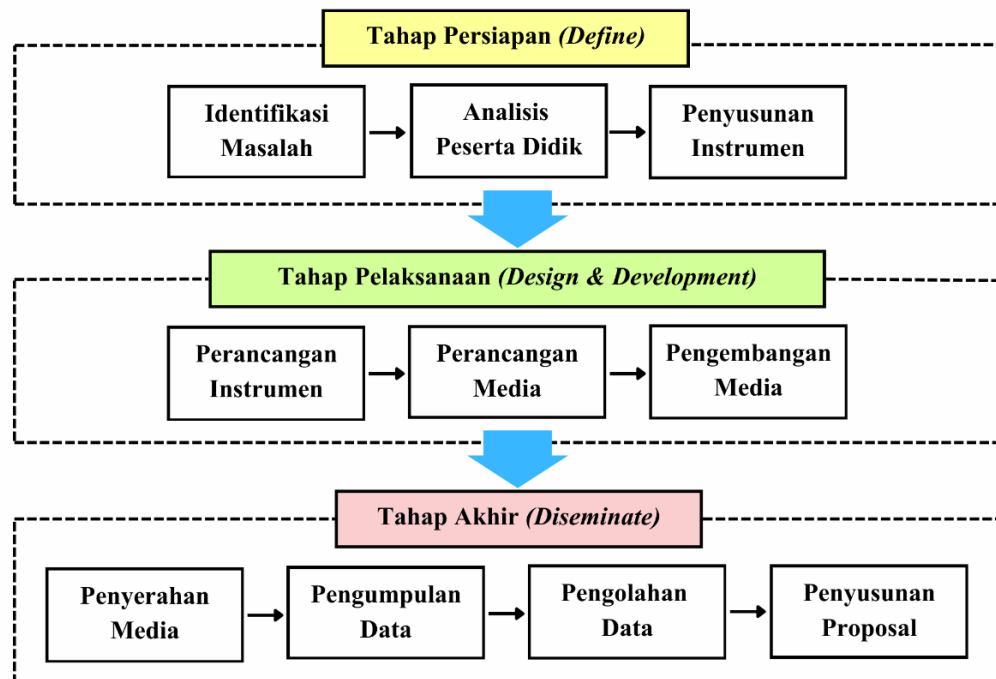
Tabel 3.13 Kriteria Hasil Respons Peserta didik

No	Presentase	Kategori
1	81-100%	Sangat Layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	21-40%	Tidak Layak
5	0-20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Sugiyono, 2013

3.8 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian merupakan tahapan yang dilakukan oleh peneliti yang berguna untuk mempermudah ketika melaksanakan penelitian. Tahapan ini berperan sebagai pedoman pelaksanaan penelitian agar penelitian berjalan secara sistematis. Adapun tahapan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.3 Langkah-Langkah Penelitian

Sumber : Hasil Studi Pustaka, 2025

3.8.1 Tahap Persiapan (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data atau informasi mengenai penelitian yang akan dilakukan.

a. Identifikasi Masalah

- 1) Melakukan observasi awal di SMA Negeri 1 Ciamis untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran geografi
- 2) Melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran geografi terkait permasalahan yang terjadi saat pembelajaran dan penggunaan media pada proses pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik

- 1) Menyebarkan kuisioner terkait penerapan teknologi dalam proses pembelajaran pada peserta didik kelas 10 untuk menganalisis kebutuhan pada peserta didik
- 2) Merumuskan permasalahan yang akan diteliti

c. Penyusunan Instrumen

- 1) Menyusun pedoman observasi, wawancara, dan kuisioner/angket
- 2) Merancang kisi-kisi instrumen penelitian

3.8.2 Tahap Pelaksanaan (*Design-Development*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan dan pengembangan media hingga tahap uji coba media.

2.5 Perancangan Instrumen

- 1) Membuat instrumen penelitian yang akan digunakan
- 2) Menyusun materi pembelajaran

2.6 Perancangan Media (*Design*)

- 1) Membuat desain media (*Storyboard*)
- 2) Merancang elemen-elemen media yang meliputi *cover*, struktur menu, navigasi, gambar, *sound effect*, dan lain sebagainya.
- 3) Merancang konten materi sesuai dengan capaian pembelajaran materi dinamika litosfer
- 4) Merancang video pembelajaran
- 5) Merancang *fitur* interaktif

2.7 Pengembangan Media (*Development*)

- 1) Mengembangkan aplikasi GEOVISTA berbasis android dengan bantuan aplikasi *Smart Apps Creator*
- 2) Mengintegrasikan konten materi, video, gambar, animasi kedalam aplikasi
- 3) Mengembangkan *fitur* evaluasi yang interaktif
- 4) Melakukan uji coba produk untuk memastikan produk berjalan dengan baik
- 5) Melakukan uji validasi ahli media dan ahli materi
- 6) Melakukan revisi sesuai arahan dan saran dari hasil validasi
- 7) Melakukan uji coba produk

3.8.3 Tahap Akhir (*Diseminate*)

Tahap ini merupakan tahapan akhir peneliti untuk mendapatkan hasil dari media yang dikembangkan.

- a. Penyerahan Media

- 1) Menyerahkan media pembelajaran GEOVISTA kepada guru mata pelajaran geografi agar digunakan sebagai media pembelajaran geografi pada materi dinamika litosfer
- b. Pengumpulan Data
 - 1) Menyebarkan angket penilaian media kepada peserta didik
 - 2) Melakukan dokumentasi kegiatan
 - 3) Mengumpulkan data hasil penelitian untuk dianalisis
- c. Pengolahan Data
 - 1) Melakukan analisis data yang dihasilkan menggunakan metode statistika sehingga menghasilkan kesimpulan
- d. Penyusunan Proposal
 - 1) Menyusun laporan sesuai sistematika yang ditentukan
 - 2) Mempersiapkan artikel ilmiah untuk publikasi

3.9 Waktu dan Tempat Penelitian

3.9.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung dari bulan Oktober 2025 hingga bulan Mei 2026. Penelitian ini diawali dengan identifikasi permasalahan penelitian, perumusan masalah, pengujian proposal, uji coba instrument penelitian di lapangan hingga sidang skripsi. Untuk lebih rincinya dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3.14 Waktu Penelitian

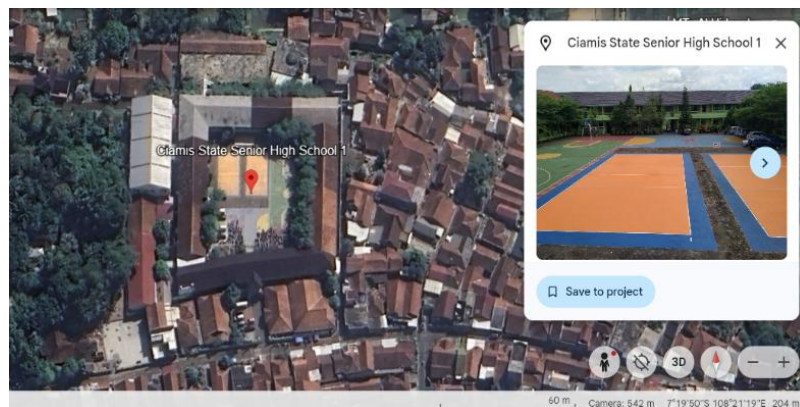
No	Kegiatan	Waktu Penelitian								
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mart	Apr	Mei
1	Pengajuan rencana penelitian									
2	Observasi lapangan									
3	Penyusunan proposal									
4	Bimbingan proposal									
5	Seminar proposal									
6	Perancangan Produk									
7	Pengembangan Produk									
8	Validasi oleh Ahli Media & Materi									

No	Kegiatan	Waktu Penelitian								
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mart	Apr	Mei
8	Penelitian lapangan									
9	Penyusunan Hasil Lapangan									
10	Penyusunan Seminar Hasil									
11	Seminar Hasil									
11	Penyusunan Skripsi									
12	Sidang Skripsi									

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

3.9.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ciamis, yang terletak di Jl. Gunung Galuh No.37, Kecamatan Ciamis, Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat.



Gambar 3.4 Lokasi Penelitian

Sumber: Google Earth, 2025