BAB 3

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian atau metode ilmiah adalah prosedur atau cara dalam mendapatkan pengetahuan ilmiah atau ilmu, sering disebut sebagai suatu cara atau langkah sistematis dalam menyusun ilmu pengetahuan. Sugiyono (2017: 14) berpendapat, Bahwa:

> metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk meguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode penelitian kuantitatif yang dipakai adalah kuantitatif eksperimen yang nantinya dalam penelitian ini akan dilakukan *treatment* pada objek yang akan diteliti.

Metode dalam penelitian merupakan sebuah pilihan cara dan tindakan tertentu yang akan dilakukan di lapangan. Metode penelitian akan memandu peneliti tentang bagaimana penelitian akan dilakukan. Pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan permasalahan yang akan diteliti. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Pre-Experimental Designs (nondesign)* dengan pendekatan kuantitatif.

Metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif, memungkinkan peneliti untuk mengolah data-data dalam bentuk angka. Melalui pendekatan ini, penelitian akan dilakukan dengan lebih sistematis, terencana, terstruktur, dan prosesnya jelas dari awal hingga akhir penelitian (Siyoto & Sodik, 2015: 17). Metode pendekatan kuantitatif akan menggunakan angka-angka dalam setiap proses penelitian. Mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, bahkan hingga tahap penarikan kesimpulan dan pelaporan. Begitu pula dengan hasil penelitian akan ditampilkan dalam bentuk angka.

1.1 Variabel Penelitian

Kerlinger (Sugiyono, 2017: 61) menyatakan bahwa variabel adalah konstrak (*construct)* atau sifat yang akan dipelajari. lebih lanjut, (sugiyono, 2017: 61) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudia ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini jenis variabel yang digunakan adalah variabel independen dan dependen yaitu "Media Permainan *uno stacko* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia pokok bahasan Sejarah masuknya Islam di Indonesia Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020". Variabel indeendennya adala media pemainan *uno stacko* dan variabel dependennya adalah minat belajar siswa.

Variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan akan mempengaruhi variabel dependennya yang berfokus kepada minat belajar siswa kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya menggunakan media permainan Uno Stacko yang akan dilihat menggunakan angket sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Variabel *Independen* (Variabel X) : Media permainan Uno Stacko

Variabel Dependen (Variabel Y) : Minat Belajar Siswa

1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan sistematis yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian. Sedangkan (Kurniawan, 2018: 102) menuturkan bahwa :

> "Desain penelitian meliputi perencanaan dan proses pelaksanaan yang digunakan sebagai alat bantu memperoleh data empiris untuk menjawab pertanyaan penelitian."

Metode penelitian eksperimen memiliki bermacam-macam jenis desain. Desain eksperimen pada penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs (nondesign)* dengan bentuk *One Grup Pretest-Posttest Design* dalam desain satu kelas eksperimen. Desain penelitian ini sebagai berikut :

	O_1 x O_2	
Pretest (O_1)	Media pembelajaran permainan *uno stacko* terhadap minat belajar siswa (X)	Posttest (O_2)

Gambar 3.1

Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest Design

Keterangan :

O1 = nilai pretest (sebelum menggunakan Media permainan Uno Stacko)

O2 = nilai posttest (sesudah menggunakan Media permainan Uno Stacko)

X = treatmet dengan menggunakan Media permainan Uno Stacko

Berdasarkan desain penelitian di atas maka untuk melihat pengaruh dari media permainan Uno Stacko terhadap minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya maka diperlakukan pretest bertujuan untuk memperoleh kesimpulan awal sebagai pembanding setelah dilakukannya treatment, setelah dilakukan treatment dilakukan postest dalam memperoleh kesimpulan akhir korelasi antar variabel.

1.3 Populasi dan Sample

1.3.1 Populasi

Sugiyono (2017: 117) berpendapat, bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Tasikmalaya yang terdiri dari X MIPA 1 sampai X MIPA 8.

Tabel. 3.1
Populasi Peserta Didik Kelas X MIPA
SMA Negeri 1 Tasikmalaya Tahun ajaran 2019/2020

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	X MIPA 1	13	19	32
2.	X MIPA 2	16	16	32
3.	X MIPA 3	11	21	33
4.	X MIPA 4	14	20	34
5.	X MIPA 5	14	20	34
6.	X MIPA 6	13	22	35
7.	X MIPA 7	14	22	36
8.	X MIPA 8	14	24	38

Sumber : Tata Usaha SMA Negeri 1 Tasikmalaya, 2020

1.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017: 118). Maka yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya. Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling purposive. Menurut (Sugiyono, 2017: 124) Sampel purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Seperti dalam penelitian ini sampel diambil atas pertimbangan rendahnya minat belajar siswa dan permasalahan lain. Sehingga berdasarkan pertimbangan tersebut penelitian ini mengambil kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya sebagai sampel.

Tabel. 3.2
Sampel Peserta Didik Kelas X MIPA 5
SMA Negeri 1 Tasikmalaya Tahun ajaran 2019/2020

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	X MIPA 5	14	20	34

Sumber : Tata Usaha SMA Negeri 1 Tasikmalaya, 2020

1.4 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian, Menurut (Sugiyono, 2017: 224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1.4.1 Angket

Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab olehnya. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuisioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar diwilayah yang luas. Kuisioner dapat berupa pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet (Sugiyono, 2017: 199).

Selanjutnya, teknik pengukuran data angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis pengukuran dengan skala *Guttman.* Pengukuran dengan skala ini akan didapatkan alternatif jawaban seperti “ya-tidak”, “setuju-tidak setuju”, “pernah-tidak pernah”, dan lain-lain yang digunakan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan (Sugiyono, 2017: 96).

Angket yang digunakan peneliti yaitu jenis angket tertutup dimana dalam angket tersebut sudah dicantumkan alternative pilihan sehingga responden tinggal memilih sesuai alternatif pilihan sehingga responden tinggal memilih sesuai alternatif pilihan tersebut. Angket ini digunakan oleh peneliti sebagai sumber data utama untuk mengetahui minat belajar siswa yang muncul dalam pembelajaran sejarah menggunakan media permainan Uno Stacko.

1.4.2 Observasi (Pengamatan)

Nasution (Sugiyono, 2016: 310) berpendapat bahwa Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan, para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Observasi merupakan salah satu kemampuan seseorang dalam menganalisis dan menggunakan pengamatannya melalui kerja panca indera pada saat pengamatan secara langsung. Pengamatan ini dilaksanakan langsung di dalam kelas pada saat guru dan siswa sedang melaksanakan proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media Uno Stacko.

Pengamatan atau observasi dengan jenis catatan lapangan atau *filed notes* yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan observasi partisipasi pasif yaitu peneliti hadir dan mengamati semua kegiatan atau fenomena social tertentu tanpa terlibat dalam kegiatan tersebut (Sugiyono, 2016: 310). Observasi dengan jenis catatan lapangan atau *Field Notes* ini digunakan oleh penulis untuk melihat bagaimana penerapan Media permainan *uno Stacko* dalam pembelajaran sejarah di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya.

1.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mencari tahu tentang data-data awal yang berkenaan dengan penelitian mengenai proses pembelajarann menggunakan media permainan Uno Stacko. Teknik ini penulis gunakan untuk melengkapi data yang sudah didapat dari hasil observasi dan wawancara.

1.5 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat untuk mengumpulkan data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehinga menghasilkan data empiris sebagai mana mestinya. Untuk mendapatkan data dalam penelitian digunakan instrumen diantaranya :

1.5.1 Angket

Angket digunakan untuk pelaksanaan pengukuran minat belajar siswa. Dengan Kuisioner ini maka dapat dilihat keadaan atau hasil siswa sebelum dan sesudah penggunaan *treatment*. Kuisioner pada angket disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai dalam penelitian. Kuisioner ini sebelumnya telah diuji dengan SPSS melalui uji validitas, reliabilitas.

1.5.2 Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan suatu catatan tertulis mengenai apa yang didengar, dilihat, dirasakan dan diamati serta dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dalam suatu penelitian (Moleong, 2005:153). Catatan lapangan ini dibuat oelh peneliti berkenaan dengan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan atau *filed notes* ini dibuat dan digunakan oleh penulis untuk proses penelitian mengenai penerapan media permainan *uno stacko* dalam pembelajaran Sejarah di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya.

1.6 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistic inferensial. Menurut (Sugiyono, 2017: 209) statistic inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Pengambilan kesimpulan dari teknik ini bersifat peluang baik peluang kesalahan ataupun kebenaran. Jenis statistik inferensial yang dipakai yaitu statistik parametris, karena digunakan untuk menganalisis data interval yang dihasilkan dari angket siswa dengan indikator minat belajar. Lalu data yang diperoleh

tersebut diuji menggunakan korelasi produk moment untuk mengetahui hubungan variabel independen yaitu media permainan Uno Stacko dan minat belajar siswa sebagai variabel dependennya yang perhitungannya dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Pengujian ini dilakukan dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Tabel 3.3
Kisi-kisi uji coba Instrumen Minat Belajar

No	Indikator	No Pernyataan	Jumlah Pernyataan
1	Perasaan Senang	2, 3, 9, 11, 15, 20, 27	7
2	Keterlibatan Siswa	5, 10, 12, 14, 19, 22, 25	7
3	Perhatian dan konsentrasi siswa	4, 7, 16, 18, 21, 24, 28	7
4	Ketertarikan siswa	1, 6, 8, 13, 17, 23, 26	7
Total			28

1) Uji validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen yang digunakan dalam penelitian (Arikunto, 2010: 211). Interpretasi angka korelasi dapat disimpulkan bahwa jika r*hitung* lebih besar dari r*tabel*, maka butir instrumen dianggap valid, sedang jika r*hitung* lebih kecil atau sama dengan r*tabel* maka butir instrumen dianggap tidak valid dan selanjutnya di drop atau tidak digunakan. Perhitungan uji validitas ini menggunakan program *IBM Statistical Program for Social Sains (SPSS) 25.0 for windows*, dan pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik *bivariate person.*

Uji validitas tiap butir kuesioner atau angket yang digunakan dalam uji coba instrumen penelitian ini menggunakan aplikasi *IBM Statistical Program for Social Sains (SPSS) 25.0 for windows.* Setiap butir angket yang valid atau tidak dapat dilihat pada nilai probabilitas yang dibandingkan dengan taraf signifikan 0,05%. Setiap butir angket dikatakan valid jika probabilitas >0,05% atau membandingkan r*hitung* dengan r*tabel* yang menggunakan table harga r *product moment* dengan taraf signifikan 5% (a=0,05) dengan df = n-2 = 34-2 = 32 sehingga diperoleh ^{r}tabel = *0,3388*

Tabel 3.4
Koefisien Korelasi Uji Coba Validitas

^{r}xy	Kriteria Validitas
$^{r}xy \leq 0,00$	Tidak Valid
$0,90\ ^{r}xy \leq 1,00$	Validitas sangat tinggi (sangat baik)
$0,70\ ^{r}xy \leq 0,90$	Validitas Tinggi (baik)
$0,40\ ^{r}xy \leq 0,70$	Validitas sedang (cukup)
$0,20\ ^{r}xy \leq 0,40$	Validitas rendah (kurang)
$0,00\ ^{r}xy \leq 0,20$	Validitas sangat rendah

Sumber: Arikunto (2010:211)

Kuisioner atau angket yang digunakan dalam uji instrumen sebanyak 28 butir angket dalam bentuk pernyataan maupun pertanyaan yang meliputi indikator-indikator minat belajar. Hasil dari uji coba ini menghasilkan jumlah butir angket yang valid sebanyak 21 butir, sedangkan jumlah butir angket yang tidak valid sebanyak 7 butir. Jumlah butir angket yang tidak valid nantinya dihapus dan tidak disertakan dalam instrumen butir angket yang akan diujikan dikelas dalam proses penelitian.

Perhitungan uji validitas butir angket selengkapnya dapat dilihat pada lampiran, sedangkan untuk hasil uji validitas dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Angket

No.	**^{r}hitung**	**^{r}tabel**	**Keterangan**
1.	0,5131	0,3388	Valid
2.	0,4758	0,3388	Valid
3.	0,4076	0,3388	Valid
4.	0,4624	0,3388	Valid
5.	0,0437	0,3388	Tidak Valid
6.	0,2075	0,3388	Tidak Valid

7.	0,4727	0,3388	Valid
8.	-0,0638	0,3388	Tidak Valid
9.	0,4230	0,3388	Valid
10.	0,3272	0,3388	Tidak Valid
11.	0,6594	0,3388	Valid
12.	0,4647	0,3388	Valid
13.	0,5543	0,3388	Valid
14.	0,5172	0,3388	Valid
15.	0,4397	0,3388	Valid
16.	0,4434	0,3388	Valid
17.	0,5132	0,3388	Valid
18.	0,5245	0,3388	Valid
19.	0,1771	0,3388	Tidak Valid
20.	0,3541	0,3388	Valid
21.	0,4114	0,3388	Valid
22.	0,3254	0,3388	Tidak Valid
23.	0,4126	0,3388	Valid
24.	0,3647	0,3388	Valid
25.	0,4228	0,3388	Valid
26.	0,5662	0,3388	Valid
27.	0,4460	0,3388	Valid
28.	0,2342	0,3388	Tidak Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas dapat diartikan sebagai suatu uji pengukuran instrumen yang nantinya cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. instrumen yang sudah dapat dipercaya yang reliable, menghasilkan data yang dapat dipercaya juga, dan sesuai dengan kenyataan (Arikunto, 2010: 221). Berikut ini merupakan tabel tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas sebagai alat evaluasi dan juga dapat digunakan untuk tolak ukur interpretasi koefisien reliabilitas.

Tabel 3.6
Interpretasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r_{11}$ 0,40	Rendah
$0,40 < r_{11}$ 0,70	Sedang
$0,70 < r_{11}$ 0,90	Tinggi
$0,90 < r_{11}$ 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Guilford, J.P (Ruseffendi, 2010:160)

Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada *IBM Statistical Program For Social Sains (SPSS) 25.0 for Windows* pada tabel *Item-Total Statistics* berikut ini :

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas Per Item Butir Angket

No	Scale Mean if item Deleted	Scale Variance if item Deleted	Coreccted Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1	13.44	16.436	.392	.815
2	13.62	16.365	.410	.814
3	13.32	16.953	.290	.820
4	13.44	16.193	.455	.812
7	13.35	16.296	.457	.812
9	13.76	16.791	.349	.817
11	13.35	15.932	.558	.806
12	13.56	16.557	.354	.817
13	13.71	16.335	.446	.812
14	13.15	16.917	.464	.813
15	13.15	17.099	.394	.816
16	13.24	16.791	.390	.815
17	13.09	17.295	.463	.815
18	13.29	16.335	.480	.810
20	13.09	17.659	.277	.820
21	13.29	16.759	.358	.817
23	13.24	16.913	.353	.817
24	13.56	16.860	.278	.822
25	13.50	16.864	.277	.822
26	13.09	17.234	.494	.814
27	13.35	16.538	.390	.815

Dari hasil reliabilitas uji angket per butir soal diatas, secara keseluruhan dicantumkan pada table *Reability Statistics* dan akan terlihat pada *Cronbach's Alpha* Berikut ini:

Tabel 3.8
Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	*N of Item*
.823	21

(Sumber: Hasil Pengelolahan Data)

Analisis data yang telah dilakukan pada 21 butir angket yang valid menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,823 > 0,05 dan dikatakan reliable karena *Cronbach's Alpha* > 0,05 yaitu 0,823 > 0,05 dan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Berikut ini merupakan tabel kisi-kisi instrumen minat belajar yang telah diuji coba dan nantinya akan dijadikan instrumen minat belajar di objek penelitian yaitu kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya.

Tabel 3.9
Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar setelah diuji coba

No	Indikator	No Pernyataan	Jumlah Pernyataan
1	Perasaan Senang	2, 3, 6, 7, 11, 15, 21	7
2	Keterlibatan Siswa	8, 10, 19	3
3	Perhatian dan konsentrasi siswa	4, 5, 12, 14, 16, 18	6
4	Ketertarikan siswa	1, 9, 13, 17, 20	5
Total			21

3) Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu data terdistribusi secara normal atau tidak. Dalam pengujian ini menggunakan IBM *SPSS 25.0 for windows*, dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05 Data terdistribusi normal, apabila setiap sampel data memiliki interval yang tidak terlalu lebar atau mempunyai nilai signifikansi >0,05, lalu data berdistribusi tidak normal apabila data memiliki interval terlalu jauh atau mempunyai nilai signifikansi <0,05. Pengujian normalitas jika menghasilkan data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas terhadap data penelitian. Apabila data yang telah diuji tidak normal, maka dilanjutkan Uji Hipotesis dengan menggunakan uji *Mann-Whitney U* terhadap data penelitian

4) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam populasi beberapa data memiliki varians yang sama atau tidak. Uji Homogenitas dapat dilakukan jika sebelumnya data telah memiliki distribusi normal dalam pengujian normalitas. Peneliti melakukan Uji Homogenitas dengan menggunakan IBM *SPSS 25.0 for windows*, Uji Homogenitas dilakukan dengan uji *Levene* denagn IBM *SPSS 25.0 for windows* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Pengambilan keputusan Uji Homogenitas pada SPSS jika nilai signifikansi >0,05 maka data Homogen dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak Homogen. Setelah melakukan Uji Homogenitas dengan Uji *Levene* jika hasilnya Homogen maka dilakukan Uji Hipotesis dengan menggunakan Uji Paired *Samples T-Test*

5) Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk pengambilan keputusan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan. Kriteria dalam pengambilan keputusan Uji Hipotesisnya adalah jika nilai signifikansinya < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak hal ini menunjukan bahwa ada pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang telah diberikan, sedangkan apabila nilai signifikansinya > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak hal ini menunjukan bahwa tidak ada pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan. Hipotesis deskriptif yang dibuat untuk mengetahui minat belajar siswa adalah sebagai berikut :

a) Ho = Media permainan *Uno Stacko* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia pokok bahasan masuknya Islam di Indonesia tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun ajaran 2019/2020.
b) Ha = Media permainan *Uno Stacko* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia pokok bahasan masuknya Islam di Indonesia berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun ajaran 2019/2020.

1.7 Langkah-langkah Penelitian

Penelitian merupakan serangkaian langkah-langkah yang dilakukan secara terencna dan sistematis. Sebelum melakukan penelitian hal yang harus dilakukan adalah menetapkan langkah-langkah penelitian. Dalam penelitian ini langkah-langkah yang ditempuh meliputi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pengolahan data.

1. Tahap Persiapan
    1) Melakukan identifikasi masalah mengenai masalah yang akan diteliti
    2) Melaksanakan konsultasi dengan pembimbing mengenai masalah yang akan diteliti
    3) Melakukan kajian pustaka mengenai teori-teori yang relevan terhadap masalah yang akan diteliti
    4) Melakukan observasi kesekolah
    5) Menentukan populasi dan sampel
    6) Menyusun instrumen penelitian
    7) Membuat surat izin penelitian
    8) Membuat proposal penelitian
2. Tahap Pelaksanaan
    1) Melakukan uji coba instrumen
    2) Melakukan proses belajar melalui penggunaan media permainan Uno Stacko dengan kelas yang dijadikan Penelitian
    3) Melalui pegambilan data melalui angket kepada kelas yang dijadikan penelitian
3. Tahap Analisis Data
    1) Melakukan pengelolahan data
    2) Menganalisis hasil dari pengolahan data
    3) Membuat kesimpulan dari data yang diperoleh

1.8 Waktu dan Tempat Penelitian

1.8.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung kurang lebih enam bulan dari Oktober 2019 sampai dengan April 2020. Secara terperinci jadwal penelitian ini dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 3.10
Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan/Tahun						
		Okt 19	Nov 19	Des 19	Jan 20	Feb 20	Mar 20	Apr 20
1.	Pengajuan judul							
2.	Pembuatan Proposal Penelitian							
3.	Seminar Proposal Penelitian							
4.	Mengurus surat perizinan							
5.	Melakukan Observasi							
6.	Penyusunan perangkat tes							
7.	Melaksanakan KBM							
8.	Pengumpulan data							
9.	Pengolahan data							
10.	Penyelesaian dan Ujian Skripsi							

1.8.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tasikmalaya, Jalan Rumah Sakit No. 28 Kota Tasikmalaya – 46115 Tlp/Fax (0265) 331690 / 314861