

## **BAB 3**

### **PROSEDUR PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian memiliki berbagai macam jenis. Peneliti dalam melakukan penelitiannya memilih menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang memiliki pengaruh secara langsung terhadap variabel yang diteliti dan dapat menunjukkan hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat (Yusuf, 2017: 77). Hal tersebut terjadi karena dalam penelitian memiliki variabel yang saling berhubungan yang ditentukan oleh peneliti. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sukardi (2007: 178) bahwa “Penelitian eksperimen variabel-variabel yang ada termasuk variabel bebas (*independent variable*) atau variabel terikat (*dependent variable*), sudah ditentukan secara tegas oleh para peneliti sejak awal penelitian”.

Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2017: 107). Hal tersebut sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti, yaitu untuk melihat bagaimana pengaruh terhadap perlakuan yang akan dilakukan dalam penelitian dengan menerapkan model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa.

Metode penelitian eksperimen yang akan digunakan adalah desain penelitian Pre-Experimental Design. Penelitian Pre-Experimental Design adalah penelitian eksperimen yang pada prinsipnya hanya menggunakan satu kelompok tidak ada kelompok kontrol (Yusuf, 2017: 78). Peneliti menggunakan penelitian Pre-Experimental Design dengan bentuk One-Group Pretest-Posttest Design. Desain penelitian tersebut adalah adanya

pretest sebelum diberi perlakuan dan dilakukan posttest setelah diberikan *treatment* (perlakuan). Hasil yang didapat kemudian dilakukan analisis data agar dapat mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan sifat pendudukan Jepang di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/2020.

### **3.2 Variabel Penelitian**

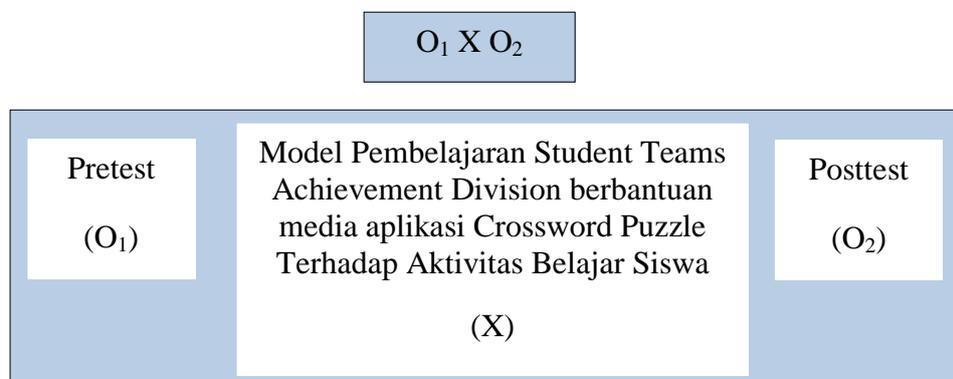
Variabel penelitian merupakan objek yang menjadi pusat penelitian. “Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan” (Sugiyono, 2017: 60). “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi objek titik perhatian suatu penelitian” (Arikunto, 2010: 161). Variabel penelitian dibedakan menjadi dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau variabel X adalah variabel yang mempengaruhi perubahan variabel terikat sedangkan variabel terikat atau variabel Y adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Penelitian ini menggunakan dua variabel penelitian, yaitu:

- 1) Variabel Bebas : Model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle
- 2) Variabel Terikat : Aktivitas belajar siswa

### **3.3 Desain Penelitian**

“Desain Penelitian merupakan pola hubungan antara variabel yang akan diteliti” (Sugiyono 2017: 65). Desain penelitian bertujuan untuk menjelaskan permasalahan yang akan diteliti dengan melihat variabel penelitiannya juga. Desain penelitian bagi peneliti menjadi dasar dalam melakukan penelitian. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Pre-Experimental Design dengan bentuk One-Group Pretest-

Posttest Design. Hasil pretest dan posttest didapat oleh peneliti menggunakan lembar angket aktivitas belajar siswa. Gambaran dari desain sebagai berikut:



**Gambar 3.1**  
**Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest Design**

Keterangan:

- $O_1$  = Pretest (Sebelum diberi perlakuan)  
 $X$  = *Treatment* atau perlakuan yang diberikan  
 $O_2$  = Posttest (Setelah diberi perlakuan)

### 3.4 Populasi dan Sampel

#### 3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017: 117) bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian menentukan kesimpulan”. Populasi dalam penelitian adalah seluruh kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Tasikmalaya tahun ajaran 2019/ 2020.

**Tabel 3.1**  
**Populasi Siswa XI IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya**

Kelas	Jumlah Siswa
XI IPS 1	27 siswa
XI IPS 2	35 siswa
XI IPS 3	34 siswa
XI IPS 4	30 siswa
XI IPS 5	33 siswa
Jumlah	159 siswa

Sumber: Guru Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

### 3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017: 118). Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu dari seorang peneliti. Pengambilan sampel dalam penelitian ini ditentukan oleh peneliti itu sendiri bukan diambil secara acak yaitu berdasarkan aktivitas belajar siswa.

**Tabel 3.2**  
**Sampel Siswa di SMA Negeri 4 Tasikmalaya**

Kelas	Jumlah
XI IPS 2	35 siswa

Sumber: Guru Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti dalam mengumpulkan data dengan cara sebagai berikut:

#### 1) Angket

“Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui” (Arikunto, 2010: 194). Peneliti menggunakan jenis angket, yaitu angket tertutup yang didalamnya terdapat alternatif jawaban yang disediakan peneliti. Angket dibedakan menjadi berbagai jenis tergantung pada sudut padangnya. Salah satu jenis angket dilihat dari sudut pandang cara menjawabnya dibedakan kedalam dua jenis, yaitu angket terbuka dan tertutup. Peneliti dalam penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan jenis angket tertutup, yaitu angket yang sudah disediakan alternatif jawabannya.

Skala pengukuran angket yang digunakan peneliti adalah Skala *likert*. Skala *Likert* skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu permasalahan tertentu (Sugiyono, 2017: 134). Permasalahan tertentu tersebut ditentukan oleh peneliti secara spesifik untuk kepentingan penelitian kemudian

permasalahan tersebut juga yang dijadikan peneliti sebagai variabel penelitian. Peneliti menentukan permasalahan dalam penelitian, yaitu mengenai pengaruh model Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa, sehingga lembar angketnya akan berkaitan dengan permasalahan tersebut. Peneliti menggunakan lembar angket dengan menggunakan Skala *Likert* yang memiliki alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (ST), ragu-ragu (RG), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Lembar angket tersebut digunakan oleh peneliti untuk mengetahui pengaruh model Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa.

## 2) Observasi

Peneliti menggunakan observasi untuk mengetahui proses pembelajaran sejarah terhadap objek yang diteliti. “Observasi dalam sebuah penelitian dapat diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indra untuk mendapatkan data” (Salim dan Haidar, 2019: 86). Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi terhadap objek yang akan diteliti yaitu proses pembelajaran sejarah Indonesia di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan jika penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan respondennya sedikit (Sugiyono, 2017: 203). Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu bagaimana pengaruh model dan media pembelajaran terhadap aktivitas belajar siswa yang merupakan perilaku siswa dalam proses pembelajaran.

## 3.6 Instrumen Penelitian

Penelitian kuantitatif yang menjadi instrument utama adalah peneliti itu sendiri, namun terdapat juga instrument penelitian pendukung lainnya yaitu:

### 1) Lembar Angket

“Angket memiliki bentuk berupa lembaran yang berupa pernyataan dari peneliti untuk memperoleh informasi dari responden mengenai penelitian yang telah dilakukan” (Salim dan Haidar, 2019: 84). Peneliti menggunakan lembar angket dalam mendukung penelitian. Lembar angket tersebut sebagai alat dalam mengetahui informasi seberapa jauh pengenalan responden mengenai penelitian yang telah dilakukan. Lembar angket sebelum digunakan untuk penelitian maka harus dilakukan uji coba instrument terhadap lembar angket tersebut. Pengujian angket dapat dilakukan oleh peneliti dengan melakukan Uji Validitas dan Uji Reliabilitas dengan menggunakan IBM SPSS 25.0 for windows.

### 2) Pedoman Observasi

Pedoman observasi menjadi salah satu cara dalam mengumpulkan data penelitian. Peneliti menggunakan pedoman observasi dalam mendukung observasi yang dilakukan agar memperoleh data yang dibutuhkan oleh peneliti terkait dengan penelitian. Pedoman observasi digunakan oleh peneliti pada saat proses menerapkan model Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle.

Peneliti melakukan observasi dengan melihat secara langsung proses pembelajaran. Peneliti menggunakan pedoman observasi dalam mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru apakah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran atau tidak. Data hasil pengamatan yang telah dilakukan kemudian diambil kesimpulan.

## 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan statistik. Teknik analisis data bertujuan untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian yang terdapat pada rumusan masalah. “Data yang diperoleh melalui angket dapat dijumlahkan atau dikelompokkan sesuai

bentuk instrument yang digunakan” (Arikunto, 2010: 283). Angket sebelum digunakan dalam penelitian harus dilakukan uji coba instrument kepada kelas yang sudah menggunakan model Student Teams Achievement Division berbantuan media Crossword Puzzle. Data uji coba instrument tersebut kemudian diuji menggunakan IBM SPSS 25.0 for windows, sebelum dilakukan pengujian terhadap data angket tersebut peneliti terlebih dahulu mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan menggunakan Methode of Successive Interval (MSI). Methode of Successive Interval merupakan proses mengubah data ordinal menjadi data interval (Nasution, 2016: 19). Hal tersebut karena data ordinal menggunakan angka sebagai simbol sebagai data kualitatif sehingga bukan angka sebenarnya. Pengubahan data ordinal menjadi data interval juga bertujuan agar hasil analisisnya lebih signifikan. Peneliti setelah mengubah data angket menjadi data interval kemudian pengujian data angket dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Uji Coba Angket Aktivitas Belajar Siswa**

Variabel	Indikator	No Item	Jumlah Pernyataan
Aktivitas Belajar Siswa	Visual Activities	1,2	2
	Oral Activities	3,4,5,6	4
	Listening Activities	7,8	2
	Writing Activities	9,10	2
	Drawing Activities	11	1
	Motor Activities	12,13	2
	Mental Activities	14,15,16,17	4
	Emotional Activities	18,19,20	3
Jumlah			20

#### 1) Uji Validitas

“Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument” (Salim dan Haidar 2019: 89). Instrument yang valid akan digunakan oleh peneliti dan yang tidak valid maka tidak akan digunakan dalam penelitian. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suntoyo (2012: 55) bahwa validitas digunakan untuk

mengukur sah atau valid tidaknya suatu pernyataan atau pertanyaan dan hasil yang valid maka akan digunakan dalam penelitian. Peneliti sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu melakukan uji coba instrument agar dapat melakukan Uji Validitas angket aktivitas belajar siswa. Peneliti melakukan uji coba angket terhadap kelas yang pernah menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti melakukan pengujian validitas angket dengan menggunakan IBM SPSS 25.0 for windows dengan menggunakan teknik analisis *Bivariate Pearson*.

Perhitungan Uji Validitas dapat dilihat dengan angka korelasinya, jika  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , maka butir instrument dianggap valid dan jika  $r_{hitung}$  lebih kecil atau sama dengan  $r_{tabel}$  maka butir instrument tersebut dianggap tidak valid. Angket yang digunakan dalam uji instrument sebanyak 20 butir angket dalam bentuk pernyataan yang berkaitan dengan indikator aktivitas belajar siswa.

Pengujian validitas angket mengenai aktivitas belajar siswa yang terdiri dari 20 butir pernyataan, terdapat 4 butir pernyataan yang gugur dalam pengujian validitas. Sehingga hanya 16 butir pernyataan yang dapat digunakan oleh peneliti dalam penelitian yang akan dilakukan. Hasil Uji Validitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Validitas Butir Angket Aktivitas Belajar Siswa**

No Item	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
1	0,332	0,338	Tidak Valid
2	0,372	0,338	Valid
3	0,494	0,338	Valid
4	0,641	0,338	Valid
5	0,247	0,338	Tidak Valid
6	0,379	0,338	Valid
7	0,354	0,338	Valid
8	0,386	0,338	Valid
9	0,452	0,338	Valid
10	0,298	0,338	Tidak Valid
11	0,586	0,338	Valid
12	0,450	0,338	Valid
13	0,545	0,338	Valid

14	0,375	0,338	Valid
15	0,326	0,338	Tidak Valid
16	0,529	0,338	Valid
17	0,486	0,338	Valid
18	0,556	0,338	Valid
19	0,499	0,338	Valid
20	0,402	0,338	Valid

Sumber: Hasil Analisis Data dengan SPSS

## 2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan instrument yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan dalam mengumpulkan data karena instrumen tersebut sudah baik dan juga dapat dipercaya untuk digunakan dalam sebuah penelitian (Arikunto, 2010: 221). Peneliti setelah melakukan Uji Validitas kemudian melakukan Uji Reliabilitas. Hal tersebut dilakukan karena instrument yang baik adalah harus yang valid dan reliabel. “Instrument yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya karena ketika diuji berulang kali maka hasilnya akan sama” (Salim dan Haidar, 2019: 92). Reliabilitas meliputi stabilitas ukuran dan konsistensi agar tetap stabil terhadap perubahan apapun. Peneliti dalam mengambil keputusan mengenai *Reliability Statistics* dapat melihat kolom *Cronbach's Alpha*. Berikut merupakan tabel tolak ukur dalam meninterpretasikan derajat reliabilitas sebagai alat evaluasi dan untuk koefisien reliabilitas.

**Tabel 3.5**  
**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: Arikunto (2010: 319)

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,772	16

Sumber: Hasil Analisis Data dengan SPSS

**Tabel 3.7**  
**Hasil Uji Relibilitas Butir Angket**

No Item	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
ANG2	0,771	Reliabel
ANG3	0,756	Reliabel
ANG4	0,747	Reliabel
ANG6	0,767	Reliabel
ANG7	0,766	Reliabel
ANG8	0,773	Reliabel
ANG9	0,760	Reliabel
ANG11	0,749	Reliabel
ANG12	0,759	Reliabel
ANG13	0,748	Reliabel
ANG14	0,766	Reliabel
ANG16	0,754	Reliabel
ANG17	0,759	Reliabel
ANG18	0,752	Reliabel
ANG19	0,754	Reliabel
ANG20	0,777	Reliabel

Sumber: Hasil Analisis Data dengan SPSS

Hasil perhitungan dari Uji Reliabilitas dapat dilihat pada IBM SPSS 25.0 for windows dan pada tabel *Reliability Statistics* akan terlihat hasilnya pada *Cronbach's Alpha*. Pengujian reliabilitas pada masing-masing butir angket memiliki nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut reliabel. Pengujian reliabilitas menunjukkan koefisien reliabilitas untuk semua 16 butir aktivitas belajar siswa adalah sebesar 0,772 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan reliabel dengan interpretasi pada level tinggi.

Data angket yang telah diuji validitas dan uji reliabilitas dapat dijadikan sebagai instrument dalam penelitian mengenai pengaruh model Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa dengan sampel penelitian, yaitu kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya. Berikut kisi-kisi angket aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.8.

**Tabel 3.8**  
**Kisi-Kisi Angket Aktivitas Belajar Siswa**

Variabel	Indikator	No Item	Jumlah Pernyataan
Aktivitas Belajar Siswa	Visual Activities	1	1
	Oral Activities	2,3,4	3
	Listening Activities	5,6	2
	Writing Activities	7	1
	Drawing Activities	8	1
	Motor Activities	9,10	2
	Mental Activities	11,12,13	3
	Emotional Activities	14,15,16	3
			16

Pemeriksaan dan analisis data dilakukan oleh peneliti agar tidak terjadi kekurangan atau kehilangan data. Tujuan dari penelitian di lapangan, yaitu untuk mengetahui kenyataan sehingga dapat dianalisis secara akurat. Data yang telah dikumpulkan dengan lembar angket yang diambil pada saat sebelum dan sesudah *treatment* kemudian dianalisis sebagai uji persyaratan analisis data. Hasil angket sebelum dan sesudah *treatment* terlebih dahulu diubah yang semula merupakan data ordinal kemudian menjadi data interval terlebih dahulu dengan menggunakan Metode Successive Interval (MSI). Data setelah diubah kemudian dapat dilakukan pengujian analisis data terhadap angket sebelum dan sesudah *treatment* tersebut. Pengujian data angket tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa. Berikut uji prasyarat analisis data angket, yaitu:

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan oleh peneliti dalam mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak normal. Peneliti melakukan Uji Normalitas dengan menggunakan IBM SPSS 25.0 for windows. Uji Normalitas tersebut menggunakan Uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Keputusan dalam kriteria uji normalitas adalah jika nilai signifikansi  $> 0,05$  data

akan berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas jika menghasilkan data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan Uji Homogenitas terhadap data penelitian.

## 2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui homogen atau tidak homogen suatu data. 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 dengan 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 dinyatakan tidak homogen. Setelah melakukan uji homogenitas dengan Uji Leneve jika hasilnya homogen maka dilakukan Uji hipotesis dengan menggunakan Uji Paired Samples T Test.

## 3) Uji Hipotesis

Uji Hipotesis adalah uji yang dilakukakan untuk menguji hipotesis yang diajukan oleh peneliti. Uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan Uji Paired Samples T Test jika data setelah pengujian normalitas dan homogenitas datanya memiliki distribusi normal dan homogen. Paired Samples T Test digunakan untuk menguji hasil yang partisipannya adalah sama namun varibaelnya diambil dalam keadaan yang berbeda (Latan, 2014: 146) Kriteria dalam pengambilan keputusan uji hipotesinya adalah jika nilai signifikansi  $< 0,05$   $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak maka menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan sedangkan jika nilai signifikansi  $> 0,05$   $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima maka menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap

perlakuan yang diberikan. Hipotesis deskriptif yang dibuat untuk mengetahui aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa (Pre-eksperimental pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan sifat pendudukan Jepang di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020).

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle tidak berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa (Pre-eksperimental pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan sifat pendudukan Jepang di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/ 2020).

### **3.8 Langkah-Langkah Penelitian**

Tahap-tahap penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu menurut Sukardi (2007: 182-183) sebagai berikut:

- 1) Melakukan kajian secara induktif yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dipecahkan,
- 2) Mengidentifikasi permasalahan,
- 3) Melakukan studi literatur dari beberapa sumber yang relevan, dan memformulasikan hipotesis penelitian, menentukan definisi operasional dan variabel,
- 4) Membuat rencana penelitian yang didalamnya mencakup kegiatan:
  - a) Mengidentifikasi variabel luar yang tidak diperlukan
  - b) Menentukan cara untuk mengontrol mereka
  - c) Memilih design penelitian yang tepat
  - d) Menentukan populasi, memilih sampel yang mewakili dan memilih subjek
  - e) Membagi subjek kedalam kelompok eksperimen

- f) Membuat instrument yang sesuai dengan validasi instrument
  - g) Mengidentifikasi prosedur pengumpulan data dan menentukan hipotesis
- 5) Melakukan eksperimen
  - 6) Mengumpulkan data kasar dari proses eksperimen
  - 7) Mengorganisasi dan mendeskripsikan data sesuai variabel yang telah ditentukan
  - 8) Melakukan analisis data dengan teknik statistika yang relevan
  - 9) Membuat laporan penelitian eksperimen

### 3.9 Waktu dan Tempat Penelitian

#### 3.9.1 Waktu Penelitian

**Tabel 3.9**  
**Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Rincian Kegiatan	Waktu/Bulan					
		Nov 2019	Des 2019	Jan 2019	Feb 2020	Mart 2020	Apr 2020
1	Penyusunan Rancangan Penelitian						
2	Penentuan Lokasi Penelitian						
3	Penyusunan instrumen penelitian						
4	Pengurusan surat perizinan						
5	Penyusunan RPP dan Silabus						
6	Observasi, pengumpulan sumber dan Pelaksanaan Penelitian						
7	Pengumpulan dan pengolahan data						
8	Penyusunan skripsi						
9	Ujian skripsi						

### **3.9.2 Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 4 Tasikmalaya Jalan Letkol R.E. Djaelani Cilembang Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya 46123.