

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

3.1.1 Jenis Pendekatan

Penelitian kualitatif merupakan penelitian dari hasil wawancara serta dilengkapi dengan pengamatan yang mendalam untuk memahami sikap, pandangan, perasaan dan perilaku seseorang atau sekelompok orang tentang sesuatu hal atau kasus tertentu [25]. Pengumpulan data dengan pendekatan yang langsung, untuk mencari pemahaman tentang sebuah fenomena dalam suatu latar yang memiliki konteks khusus. Alasan penulis memilih penelitian kualitatif dikarenakan dalam perancangan ini menggunakan data melalui wawancara secara langsung dengan pengumpulan data secara terperinci agar dapat menjelaskan dan mengetahui sesuatu masalah secara terperinci.

3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian

3.1.2.1 Objek Penelitian

Objek adalah keseluruhan gejala yang ada di sekitar kehidupan manusia [26]. Selain itu dijelaskan juga bahwa objek penelitian merupakan permasalahan yang diteliti. Sehingga objek penelitian adalah sifat keadaan dari suatu benda, orang, atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian. Sifat keadaan dimaksud bisa berupa sifat, kuantitas, dan kualitas yang biasanya seperti perilaku, kegiatan, pendapat pandangan penilaian, sikap pro-kontra, simpati-antipati. Adapun objek dalam penelitian adalah media pembelajaran matematika di kelas III SD Kristen 2 Purwokerto.

3.1.2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan suatu pengumpulan data kepada seseorang yang paham betul mengenai apa yang sedang diteliti [27].

Moleong juga menjelaskan bahwa subjek penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas III dan guru matematika kelas III SD Kristen 2 Purwokerto. Pemilihan sebagai subjek pada siswa kelas III dan guru matematika kelas III SD Kristen 2 Purwokerto didasarkan pada pertimbangan rasa ingin tahu mengenai media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran matematika sampai saat ini.

3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data

3.1.3.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh melalui wawancara serta observasi secara langsung dari para narasumber, dapat juga berdasarkan survei di lapangan dengan melakukan pengamatan di lokasi penelitian [28]. Data primer dari penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber yaitu Ibu Lilies Indrawati S.Pd selaku guru matematika kelas III. Dalam data primer ini meliputi media pembelajaran yang sudah digunakan dalam proses pembelajaran matematika di kelas III SD Kristen 2 Purwokerto yaitu dengan menggunakan alat pendukung peraga matematika. Alasan pengambilan sumber data primer yang digunakan dalam penelitian adalah untuk memperoleh data berupa hasil pemahaman siswa pada penyerapan pembelajaran atau materi dari media pembelajaran yang digunakan.

3.1.3.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sudah diolah dan baru didapatkan oleh peneliti dari sumber lain sebagai tambahan informasi. Penjelasan mengenai data sekunder dipertegas kembali oleh Sugioyono, yang menjelaskan bahwa data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, bahkan dapat ditemukan pada ada, seperti buku, jurnal, dan dokumen lainnya [28]. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian adalah data mengenai kurikulum program sekolah penggerak yang berkaitan dengan proses

pembelajaran, data mengenai profil sekolah SD Kristen 2 Purwokerto, dan data dokumen pada jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian. Alasan pengambilan sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian adalah untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran matematika di kelas III SD Kristen 2 Purwokerto

3.1.4 Informan Penelitian

Menurut Moleong dalam bukunya menjelaskan informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian[29]. Maka dari itu informan yang dipilih harus mengerti mengenai topik tentang permasalahan dalam penelitian. Pada penelitian ini memiliki informan atau narasumber yang bernama Yoseph Heru Supeno S.Pd. sebagai kepala sekolah dan Lilies Indreswati S.Pd. selaku guru matematika kelas III SD Kristen 2 Purwokerto, alasan penulis memilih beliau sebagai informan karena beliau merupakan seseorang yang mengetahui kondisi proses pembelajaran yang digunakan pada SD Kristen 2 Purwokerto dan memahami topik terkait penelitian pada penggunaan media pembelajaran matematika sehingga akan sangat berpengaruh terhadap *validnya* informasi yang dapat beliau berikan. Pemahaman narasumber yang lengkap mengenai topik penelitian akan membuat informasi yang disampaikan lebih padat dan berbobot.

3.1.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang dilakukan untuk mendapatkan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut :

3.1.5.1 Metode Observasi

Teknik pengumpulan data melalui atau pengamatan adalah aktivitas terhadap suatu objek dengan tujuan memahami sesuatu permasalahan untuk mendapatkan sebuah informasi yang benar terkait objek yang dibutuhkan dalam penelitian. Observasi yang dilakukan

dalam penelitian ini adalah pengamatan terhadap penggunaan media pembelajaran matematika pada kelas III di SD Kristen 2 Purwokerto.

3.1.5.2 Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui pengajuan dari sejumlah pertanyaan yang diberikan kepada narasumber yang diwawancarai. Sugiyono menjelaskan bahwa wawancara adalah pertemuan antara dua orang atau lebih untuk saling bertukar pikiran dan ide dengan metode Tanya jawab [28]. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin menemukan permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini melakukan wawancara kepada 2 narasumber yaitu Bapak Yoseph Heru Supeno S.Pd. sebagai kepala sekolah dan Ibu Lilies Indreswati S.Pd. selaku guru matematika kelas III SD Kristen 2 Purwokerto. Dalam wawancara, diberikan pertanyaan lisan mengenai penggunaan media pembelajaran dan keefektifan media pembelajaran yang sudah ada pada mata pembelajaran matematika di kelas III SD Kristen 2 Purwokerto.

3.1.5.3 Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk mendapatkan dokumen dengan bukti yang akurat dari pencatatan sumber informasi [28]. Dokumentasi juga bagian dari catatan peristiwa yang sudah berlalu dimana dokumentasi tersebut dapat berbentuk gambar, tulisan, maupun karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperjelas analisis penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran matematika di kelas III SD Kristen 2 Purwokerto.

3.1.5.4 Studi Literatur

Studi literatur merupakan rangkaian penelitian yang dilakukan dengan cara menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang dibuat sebelumnya. Hal ini dijelaskan juga oleh J. Supranto bahwa studi pustaka dilakukan dengan mencari informasi atay

data riset melalui membaca jurnal ilmiah, buku-buku refensi, dan bahan publikasi yang tersedia pada perpustakaan[30]. Studi literatur ini dapat dilakukan dengan membaca beberapa buku dan jurnal mengenai *board game* media pembelajaran matematika yang dibutuhkan dalam perancangan. Pada studi literatur yang digunakan untuk mempelajari mengenai sumber bacaan yang didalamnya terdapat informasi yang berhubungan dengan topik masalah yang diteliti.

Studi literatur pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan data dan memahami lebih dalam mengenai objek *board game* sebagai media pembelajaran matematika kelas III SD Kristen 2 Purwokerto. Dengan melakukan studi literatur penulis mendapatkan gambaran yang lebih jelas dan mendalam untuk meralisasikan solusi dan permasalahan dengan gambaran yang tepat berdasarkan data yang ada.

3.2 Metode Analisis Data

3.2.1 Analisi SWOT

Analisis data merupakan bagian dari sebuah proses analisis yang nantinya data primer atau data sekunder yang dikumpulkan akan diproses untuk menghasilkan kesimpulan dalam pengambilan keputusan. Pada penelitian ini penulis menggunakan SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threats*) untuk menemukan pengambilan keputusan.

Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi[31]. Selain itu analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*Strengths*) dan peluang (*Opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weaknesses*) dan ancaman (*Threats*). Proses pengambilan keputusan strategis selalu berkaitan dengan pengembangan misi, tujuan, strategi, dan kebijakan. Dengan demikian perencanaan strategis (*strategic planner*) harus menganalisis faktor-faktor strategis (kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman) dalam perancangan yang ada saat ini.

3.3 Identifikasi Data

3.3.1 Profil Sekolah SD Kristen 2 Purwokerto

SD Kristen 2 Purwokerto merupakan salah satu sekolah dasar swasta yang berada di Banyumas, Jawa Tengah yang memiliki akreditasi A. SD Kristen 02 Purwokerto didirikan oleh Yayasan Penyelenggara Pelayanan Perguruan Kristen (YPPPK) pada tahun 1950 yang bertujuan untuk menarik anak-anak Kristen yang mampu untuk diarahkan ke lembaga sekolah Kristen.

SD Kristen 2 Purwokerto menggunakan kurikulum 2013 untuk kelas 2, 3, 5, dan 6 dan kurikulum merdeka untuk kelas 1 dan 4. Selain dibidang akademik SD Kristen 2 Purwokerto juga memfokuskan siswa dibidang non akademik seperti adanya ekstrakurikuler basket, sepak bola, menyanyi, menggambar, dan renang.

Berdasarkan hasil riset data, maka terkumpul data informasi mengenai SD Kristen 2 Purwokerto, sebagai berikut :

1. Nama Instansi : SD Kristen 02 Purwokerto
2. NPSN : 20302190
3. Jenjang Pendidikan : Sekolah Dasar
4. Status Sekolah : Swasta
5. Alamat : Jl. Kauman Lama No.57 Purwokerto
6. Telepon : 0281-636258
7. Email : sdk2purwokerto@gmail.com



Gambar 3.1 SD Kristen 2 Purwokerto
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.3.2 Wawancara

Pada tanggal 21 November 2022 melakukan pengumpulan data melalui proses wawancara dengan kepala sekolah SD Kristen 2 Purwokerto bernama Bapak Yoseph Heru Supeno S.Pd. dan guru matematika kelas III SD Kristen 2 Purwokerto yang bernama Ibu Lilies Indreswati S.Pd. yang memperoleh data sebagai berikut :

3.3.2.1 Penggunaan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Kristen 2 Purwokerto.

Berdasarkan hasil wawancara yang terdapat pada kelas III di SD Kristen 2 Purwokerto menunjukkan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang cukup sulit karena banyaknya rumus dan konsep perhitungan yang perlu dipahami, sehingga para siswa kurang tertarik untuk belajar matematika. Untuk media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran matematika lebih sering dijelaskan secara lisan saja oleh guru. Dalam penggunaan media pembelajaran yang berbentuk fisik masih belum banyak, hanya menggunakan alat peraga bangun ruang dan penggaris. Media ajar yang digunakan pada mata pembelajaran matematika secara lisan terkadang merasa bosan dan lebih antusias pada media pembelajaran yang berbentuk fisik. Selain itu siswa juga menantikan adanya media pembelajaran yang melalukan interaksi dengan kebersamaan bersama temannya dalam proses pembelajaran. Bahkan guru matematika kelas III juga membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan materi-materi yang sedang diajarkan.

3.3.2.2 Karakteristik Siswa Kelas III SD Kristen 2 Purwokerto.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Lilies Indreswati S.Pd selaku wali kelas III sekaligus guru matematika kelas III menyatakan bahwa siswa kelas III SD Kristen 2 Purwokerto memiliki karakteristik khusus dalam kegiatan pembelajaran matematika yaitu kreatif, mandiri, aktif, interaktif dan siswa sangat kinestetik atau tidak dapat diam

dikelas tetapi tetap disiplin terhadap peraturan. Kreatif disini mengartikan ketika siswa diberi tugas yang sifatnya keterampilan, siswa memiliki kreativitas yang baik. Mandiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Interaktif disini mengartikan jika siswa lebih senang jika ada tugas yang dikerjakan atau didiskusikan secara berkelompok. Disiplin terhadap peraturan dengan masuk kelas sesuai dengan jam yang ditentukan, dan tepat waktu dalam pengumpulan tugas. Selain itu ada beberapa siswa yang kurang percaya diri dan lebih pendiam atau kurang aktif.

3.3.2.3 Acuan Media Pembelajaran *Board Game* Kelas III di SD Kristen 2 Purwokerto.

Acuan soal dalam permainan *board game* matematika yang digunakan untuk media pembelajaran kelas III menggunakan buku dari Kementrian Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan yaitu Buku Penilaian (BUPENA) Kurikulum 2013 dari Jilid 3A sampai dengan Jilid 3D.

Materi matematika yang sedang digunakan pada kelas III SD Kristen 2 Purwokerto adalah membaca dan menulis lambing bilangan, penjumlahan bilangan empat angka, penjumlahan teknik menyimpan, pengurangan bersusun, perkalian, pembagian, satuan panjang, dan pengertian jam.

3.3.3 Studi Komparasi

3.3.3.1 *Math Adventure*

Penelitian ini bertujuan untuk merancang permainan matematika yang valid, praktis dan efektif untuk proses latihan soal pada materi persamaan garis lurus.

- a. Nama Permainan : *Math Adventure*
- b. Perancang : Muhammad Rizky Rahadi, Kodrat
Iman.Satoto, dan Ike Pertiwi Windasari
- c. Tahun : 2018



Gambar 3.4 *Math Adventure*

Sumber : Jurnal karya Muhammad Rizky Rahadi, Kodrat Iman.Satoto, dan Ike Pertiwi Windasari

Dalam perancangan ini memiliki upaya untuk meningkatkan efisiensi penyediaan aplikasi yang mengandung unsur pendidikan diperlukan berbagai alternatif dan inovasi baru dalam hal pemrograman untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran. Adanya game edukasi matematika ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran matematika, dan menghilangkan rasa jenuh dan takut bagi anak-anak untuk belajar matematika. Game edukasi ini sangat berguna dibidang pendidikan khususnya matematika. Permainan ini dikhususkan anak berusia 6 tahun sampai 9 tahun sebagai pengguna dalam game edukasi ini, karena akan lebih efektif jika mulai belajar matematika dari kecil karena di usia itulah anak-anak bisa dengan mudah mengingat dalam belajar menghitung.

3.3.3.2 *Zathura Mathematics*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan *Zathura Mathematics* dengan materi berpangkat dan bentuk akar.

- a. Nama Permainan : *Zathura Mathematics*
- b. Perancang : Dewi Wahyuningsih dan Danang Setyadi
- c. Tahun : 2020



Gambar 3.5 Papan Permainan *Zathura Mathematics*
Sumber : Jurnal karya Dewi Wahyuningsih dan Danang Setyadi



Gambar 3.6 Kartu Permainan *Zathura Mathematics*
Sumber : Jurnal karya Dewi Wahyuningsih dan Danang Setyadi

Pada *board game Zuthura Mathematics* diciptakan sebagai media pembelajaran matematika pelajaran berpangkat dan akar dengan tema luar angkasa. Desain pada papan permainan sudah menarik dan sesuai dengan tema yang ditentukan, akan tetapi untuk media pendukung seperti kartu agak kurang menarik karena hanya dengan *background* langit luar angkasa dan tidak ada ilustrasi yang menggambarkan tema luar angkasa. Bahkan penggunaan jenis font pada kartu yang kurang cocok sehingga sulit untuk dibaca.

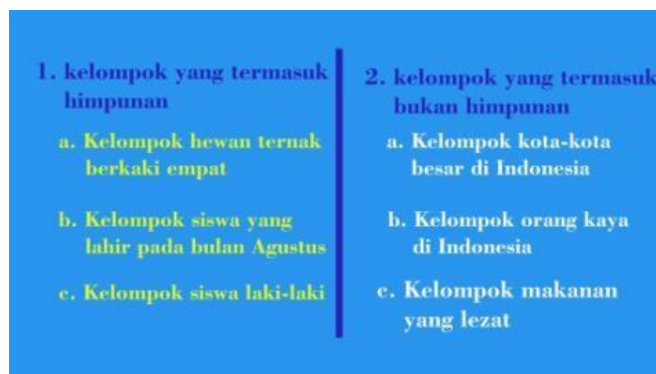
3.3.3.3 Video *Math Animals*

Penelitian ini bertujuan untuk membantu presentasi dan proses belajar mengajar dalam mata pelajaran matematika dan dipadukan dengan animasi hewan.

- a. Nama Permainan : *Video Math Animals*
- b. Perancang : Ifa Datus Saadah
- c. Tahun : 2018



Gambar 3.5 Pertanyaan Video *Math Animals*
Sumber : Jurnal Ifa Datus Saadah



Gambar 3.6 Pertanyaan Soal Video *Math Animals*
Sumber : Jurnal Ifa Datus Saadah

Diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan waktu yang lebih singkat. Pembelajaran juga lebih menyenangkan karena adanya visualisasi secara nyata dibandingkan dengan membaca buku dan mendengarkan guru hanya berbicara. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran matematika lebih akan

menarik perhatian siswa sehingga bertujuan pembelajaran akan berlangsung secara optimal.

3.3.4 Analisis Data

3.3.4.1 Analisis SWOT

Berikut adalah penjabaran analisis SWOT terhadap studi komparasi diambil :

	<i>Math Adventure</i>	<i>Zathura Mathematics</i>	<i>Video Math Animals</i>
<i>Strenghts</i> (Kekuatan)	Permainan ini dapat dimainkan dengan mudah melalui <i>handphone</i>	Desain pada papan permainan sudah menarik dan sesuai dengan tema yang ditentukan	Dapat diputar atau dilihat pada saat kapan saja.
<i>Weaknesses</i> (Kelemahan)	Pada permainan ini memiliki warna desain yang kurang menyatu antara satu dengan lainnya dan ilustrasi yang digunakan sangat kurang bagi siswa sekolah, sehingga terlihat kurang menarik.	Bahkan penggunaan jenis font pada kartu yang kurang cocok sehingga sulit untuk dibaca	video animasi kemungkinan anak-anak akan merasa bosan jika ditonton secara terus menerus karena bentuk pertanyaan yang hanya itu-itu saja dan hanya di ulang saja.
<i>Opportunities</i> (Peluang)	Dapat dimainkan dengan jangkauan yang luas dan dimana saja	Dapat dikembangkan untuk media pembelajaran lainnya	video animasi ini dapat dijangkau secara luas da kapan saja/
<i>Threats</i> (Ancaman)	Banyak permainan lainnya yang memiliki ilustrasi dan animasi yang lebih menarik	Permainan yang cukup rumit bagi usia tersebut dapat membuat siswa kurang tertarik	Banyaknya video pembelajaran yang serupa dengan gaya animasi yang lebih menarik.

Tabel 3.1 Analisis SWOT Komparasi

Berikut adalah penjabaran analisis SWOT berdasarkan faktor internal dan eksternal dalam perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kepada Siswa Kelas III SD Kristen 2 Purwokerto :

<p style="text-align: center;">Internal</p>	<p>Strenghts (Kekuatan)</p> <p>1. Dengan adanya <i>board game</i> matematika memudahkan siswa untuk dapat memahami materi-materi pelajaran matematika.</p> <p>2. <i>Board game</i> matematika dapat menumbuhkan rasa kebersamaan.</p> <p>3. <i>Board game</i> matematika merupakan papan permainan yang bersifat edukatif.</p>	<p>Weaknesses (Kelemahan)</p> <p>1. Tidak semua siswa sekolah dasar menyukai pelajaran berbasis permainan.</p>
<p style="text-align: center;">Eksternal</p> <p>Opportunities (Peluang)</p> <p>1. Menjadi sarana edukasi pembelajaran bagi para siswa sekolah dasar yang lebih efektif, inovatif dan komunikatif.</p> <p>2. Masih belum adanya <i>board game</i> matematika bagi SD Kristen 2 Purwokerto.</p>	<p>Strategi S-O</p> <p>Membuat sebuah media pembelajaran matematika berupa <i>board game</i>.</p>	<p>Strategi W-O</p> <p>Membuat desain permainan yang sesuai dengan anak usia tersebut agar perhatian siswa tertuju untuk bermain, dan membuat buku panduan permainan.</p>
<p>Threats (Ancaman)</p> <p>1. Adanya permainan pembelajaran pada <i>smartphone</i> yang lebih menarik.</p> <p>2. Menentukan konten yang tepat dan diminati oleh siswa.</p>	<p>Strategi S-T</p> <p>Membuat sebuah permainan yang mudah dipahami siswa sehingga siswa juga mendapatkan tantangan.</p>	<p>Strategi W-T</p> <p>Membuat <i>board game</i> dengan alur cerita yang baik pada permainan agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan temannya dan fokus terhadap permainan.</p>

Tabel 3.2 Analisis SWOT

Dari data analisis SWOT di atas dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan konsep perancangan media pembelajaran berupa

board game serta dapat menentukan target *audience* yang dituju oleh guru kelas III SD Kristen 2 Purwokerto.

3.3.4.1 Unique Selling Propostion (USP)

USP atau *Unique Selling Preposition* adalah konsep kreatif yang unik untuk dibentuk sesuai karakter dan tujuan suatu perancangan produk. Maka dari itu, keunggulan yang terdapat pada *board game* matematika adalah *board game* memiliki tampilan visualisasi desain dengan tema Kebudayaan Banyumas dengan sekaligus memperkenalkan akan budaya yang ada di Banyumas. Papan permainan pun akan dan terbuat dari *acrylic*, agar berbeda dengan papan permainan pada umumnya.

3.3.4.2 Positioning

Positioning adalah penciptaan suatu produk dengan membandingkan produk yang lain agar terlihat jelas perbedaannya dari produk yang lain. *Positioning* dari perancangan *board game* matematika yaitu tidak hanya pelajaran matematika saja tetapi pada permainan ini terdapat kartu untuk kegiatan sosial dan pertanyaan tentang Indonesia. Sehingga sekaligus dapat mengedukasi siswa untuk kegiatan belajar, dan dapat membangun kebersamaan antar pemain.

3.3.5 Target Audiens dan Target Market

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan ini, yaitu mengenai sasaran audiens agar informasi maupun pesan dapat tersampaikan dengan tepat. Hal tersebut dilakukan agar menghindari ketidak sesuaian antara merancangan karya dan khalayak sasaran yang mungkin dapat terjadi. Maka dari itu, sasaran target audiens dan target market dari Desain *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Matematika :

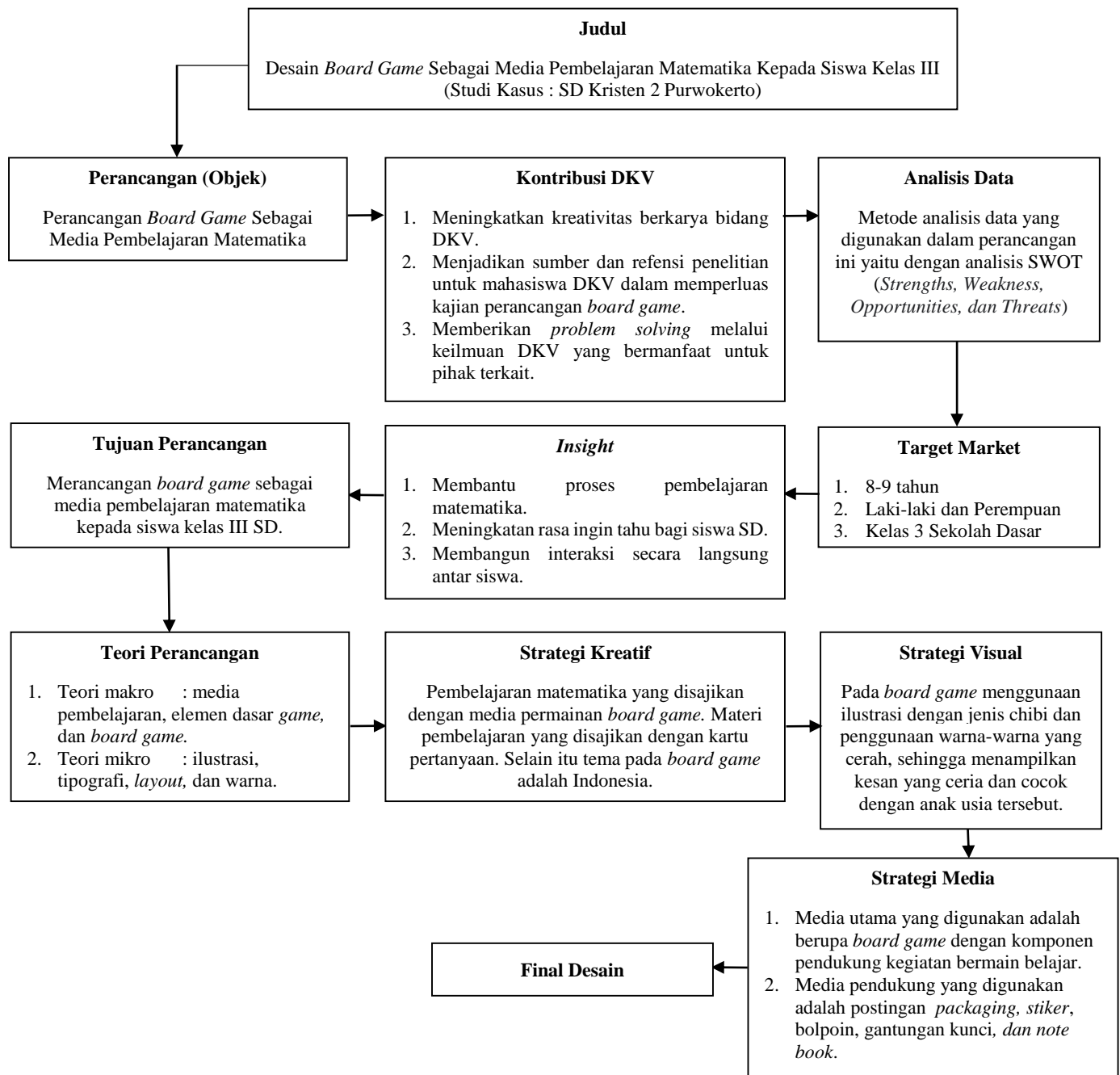
3.3.5.1 Target Market

- a. Geografis : Kota Purwokerto, Kab. Banyumas dan seluruh daerah
- b. Demografis :
 - 1. Usia : 8 – 9 tahun
 - 2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - 3. Pekerjaan : Pelajar
 - 4. Pendidikan : Sekolah Dasar
- c. Psikografis : *Achievers* merupakan anak yang mempunyai karakter senang dengan tantangan, dan memiliki suatu tujuan untuk mencapai keberhasilan.

3.3.5.2 Target Audience

- a. Usia : 25 - 45 tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- c. Pendidikan : SMA – Perguruan Tinggi
- d. Status : Orang Tua/Guru/Berkeluarga

3.4 Kerangka Penelitian



3.5 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan									
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Pengumpulan Data										
2	Pengelohan Data										
3	Analisis Hasil										
4	Pembuatan Laporan										

Tabel 3.3 Jadwal Penelitian