

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Pendidikan adalah merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia dewasa untuk memberikan bantuan kepada manusia yang belum dewasa, agar mampu mengembangkan dirinya, sehingga mampu mengangkat derajat dan martabat manusia Indonesia dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, maka pendidikan merupakan kebutuhan yang paling hakiki bagi kehidupan manusia. Seperti yang telah diamanatkan dalam pembukaan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, yakni tercantum pada alenia IV menyatakan tentang tujuan Negara Republik Indonesia yaitu ;”Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar adalah proses pokok yang harus di lakukan oleh seorang pendidik atau guru. Berhasil tidaknya tujuan pendidikan bergantung bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dilakukan.

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan untuk merubah perilaku peserta didik dan mengajarkan bagaimana cara memberi suatu didikan dan tepat dan bermanfaat kepada peserta didik. Salah satu tempat untuk mendapatkan pendidikan adalah di sekolah, mulai dari taman kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) hingga perguruan tinggi.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum, ia merupakan salah satu dari subsistem-subsistem pendidikan. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan sistematis yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerak fisik.

Cholik Toho dan Lutan Rusli (Agus Kristianto dan Nurruddin Priya Budi Santoso, (2011: 111), mengungkapkan bahwa pendidikan jasmani merupakan serangkaian materi pembelajaran yang memberikan kontribusi nyata dalam kehidupan sehari-hari dalam upaya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan rohani peserta didik. Maka dari itu pendidikan olahraga merupakan pendidikan yang utama untuk menunjang prestasi siswa. Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia hingga dewasa ini ialah belum efektifnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, kondisi rendahnya kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, hal ini di sebabkan oleh beberapa faktor diantaranya ialah terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran jasmani. Kualitas guru pendidikan jasmani yang ada pada sekolah lanjutan pada umumnya kurang memadai. Guru kurang mampu dalam melaksanakan profesinya secara profesional, kurang berhasil melaksanakan tanggung jawab untuk mengajar dan mendidik siswa secara sistematis melalui gerakan pendidikan jasmani yang mengembangkan kemampuan dan keterampilan secara menyeluruh baik fisik, mental maupun intelektual.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional,

sosial dan moral. Depdiknas dalam jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, volume 4, Nomor 1, (2008: 13).

H.J.S Husdrata (2009: 3) menyatakan, “Pendidikan Jasmani dan Kesehatan pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan *holistic* dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional”. Sedangkan Adang Suherman, (2000: 23) menyatakan, “Tujuan umum dari pendidikan jasmani diklarifikasikan menjadi empat kelompok yaitu : (1) perkembangan fisik, (2) perkembangan gerak, (3) perkembangan mental dan, (4) perkembangan social”. Kegamaan, pengendalian diri, kepribadian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Dari penjelasan diatas menyiratkan bahwa pendidikan merupakan suatu rekayasa untuk mengendalikan *learning* guna mencapai tujuan yang direncanakan secara efektif dan efisien dan mempersiapkan peserta didik agar dapat mengakses peran mereka dimasa yang akan datang yang berarti membekali peserta didik dengan keterampilan yang sangat dibutuhkan sesuai perkembangan zaman.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik. Dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, dan sebagainya. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SMA yang masih pada taraf berfikir labil. Dalam mengajarkan suatu pokok pembahasan atau materi tertentu harus dipilih media pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan di capai. Oleh karna itu, dalam proses pembelajaran perlu kreativitas dengan tetap memperhatikan aspek kognitif, afektif, serta psikomotoriknya. Hal ini dapat dilakukan dengan pendekatan yang sederhana tapi mampu memberikan suasana yang tepat bagi alam pikir dan psikologis siswa, sehingga siswa sungguh-sungguh terlibat dalam proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran bersifat menyenangkan, dan menarik, maka siswa akan termotivasi dan terlibat secara penuh. Agar proses pembelajaran berjalan seperti itu, kita perlu dukungan

berbagai metode, sarana/media serta keterampilan dalam mengolah dan memprosesnya sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang di gemari olah masyarakat, baik di Indonesia maupun dunia. Permainan bola basket modern merupakan jenis permainan yang begitu cepat perkembangannya dan menarik perhatian manusia pada umumnya dan pemuda pada khususnya. Perkembangan permainan bola basket di Indonesia semakin hari semakin menunjukkan tingkat kemampuan yang pesat.

Berbagai macam peraturan telah banyak mengalami perubahan. perubahan seperti diketahui permainan bola basket merupakan olahraga yang di mainkan oleh dua regu berlawanan dan setiap regu terdiri dari lima pemain, sedangkan pemain pengganti sebanyak tujuh orang jadi tiap regu paling banyak terdiri dari 12 orang pemain. Permainan bola basket dimainkan di atas lapangan keras yang sengaja diadakan untuk itu, baik dilapangan terbuka maupun diruangan tertutup. Permainan bola basket merupakan kerjasama tim dan keterampilan individu di dalamnya terkandung unsur yang diperlukannya, yakni kekuatan daya tahan, kecepatan, ketepatan, dan power. Sedangkan untuk keterampilan individu pemain bola basket wajib menguasai teknik dasar permainan bola basket yakni mengoper dan menangkap (*passing/couthing*), menggiring bola (*dribbling*), serta menembak (*shoting*). Pada umumnya permainan bola basket di tuntutan untuk menguasai teknik dasar bermain. Teknik dasar yang baik dan benar menentukan keberhasilan seseorang untuk pengembangan dirinya pada teknik yang lebih tinggi.

Dari teknik-teknik tersebut yang paling penting dalam permainan bola basket adalah *Chest pass*. *Chest pass* merupakan salah satu bagian terpenting dari setiap tim bola basket untuk melakukan penyerangan. Vic Ambler (2006 : 11) mengemukakan bahwa keterampilan terpenting dalam permainan bola basket ini ialah kemampuan untuk *chest pass* atau mengoper bola dalam dengan rekan satu tim, keterampilan ini merupakan suatu keterampilan yang memberikan hasil nyata secara langsung. Dalam hal ini *chest pass* sangat berpengaruh dalam permainan bola basket karna yang menentukan kompak tidaknya permainan tim dalam satu

sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dalam pertandingan, oleh sebab itu *chest pass* sangat berpengaruh dalam permainan bola basket. Mengoper (*chest pass*) yang baik bagi permainan tim dan memiliki keahlian akan membuat bola basket menjadi permainan tim yang indah. Disamping itu dengan memiliki dan menguasai berbagai tehnik *Chest pass* ini akan membuka kesempatan mengolah bola sehingga terbuka kesempatan melaksanakan operan (*chest pass*) kearah rekan satu tim.

Berdasarkan survei dan pengamatan peneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siding Kabupaten Bengkayang pada saat melaksanakan magang di sekolah itu. Keterampilan siswa dalam bermain bola basket masih terbatas. Hal ini di sebabkan beberapa faktor, antara lain pemahaman siswa terhadap teknik-teknik dasar permainan bola basket terutama pada materi *chest pass*, siswa kurang bisa memahami teknik dasar serta kemampuan melakukan *chest pass*, siswa tidak senang permainan bola basket yang monoton dan membosankan sehingga mempengaruhi kemampuan siswa.

Masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran penjasorkes tentang bola basket pada siswa di kelas XI A Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siding Kabupaten Bengkayang. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi bola basket baik teori maupun praktik terutama pada kemampuan melakukan teknik dasar *chest pass*. Faktor penyebab terjadinya masalah tersebut adalah, siswa kurang memahami penjelasan dari guru yang tidak menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta rendahnya kemampuan siswa pada permainan bola basket terutama materi *chest pass*. Sesuai dari hasil observasi peneliti juga pada guru penjaskes kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajar penjaskes disekolah tersebut sebesar 75, nilai rata-rata siswa banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siswa kelas XI A, hal ini terlihat pada rata-rata nilai siswa dari sebanyak 31 siswa yang sudah mencapai ketuntasan hanya 8 atau sekitar 25 % siswa sedangkan 23 atau sekitar 75% siswa lainnya masih dibawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah. maka dari itu peneliti memilih kelas tersebut.

Faktor lain dari masalah di atas yaitu pembelajaran yang monoton sehingga terkesan membosankan bagi para siswa dan selalu menggunakan gaya mengajar menggunakan gaya mengajar menggunakan metode ceramah dan demonstrasi dalam menyampaikan materi pembelajaran dan tidak menggunakan metode yang lebih menarik seperti pendekatan bermain untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

Olahraga di sekolah di pandang sebagai alat pendidikan yang mempunyai peran penting terhadap pencapaian tujuan belajar mengajar secara keseluruhan, untuk itu diperlukan sebuah inovasi dan pengembangan. Berdasarkan pemaparan ini, peneliti tertarik untuk menerapkan metode pendekatan bermain sebagai inovasi dalam pembelajaran dengan harapan siswa mampu melakukan teknik dasar chestpass dengan baik dan benar.

Berdasarkan masalah dan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “upaya meningkatkan kemampuan *chest pass* bola basket dengan penerapan metode pendekatan bermain pada siswa kelas XI A Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siding Kabupaten Bengkayang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan di atas. Maka yang menjadi yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah upaya meningkatkan kemampuan *chest pass* dalam permainan bola basket melalui metode pendekatan bermain pada siswa kelas XI A SMA N 1 Siding, Kabupaten Bengkayang ? Adapun yang menjadi sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Perencanaan pembelajaran metode pendekatan bermain dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI A SMA N 1 Siding, Kabupaten Bengkayang ?
2. Bagaimanakah Pelaksanaan pembelajaran metode pendekatan bermain dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI A SMA N 1 Siding, Kabupaten Bengkayang ?

3. Apakah Terdapat Peningkatan pembelajaran metode pendekatan bermain dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI A SMA N 1 Siding, Kabupaten Bengkayang ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang obyektif tentang kemampuan *chest pass* dalam permainan bola basket menggunakan metode pendekatan bermain pada siswa kelas XI A SMA N 1 Siding, Kabupaten Bengkayang.

Adapun yang menjadi tujuan khusus penelitian ini adalah bertujuan untuk memperoleh informasi atau kejelasan tentang:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah perencanaan pembelajaran metode pendekatan bermain dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI A SMA N 1 Siding, Kabupaten Bengkayang?
2. Untuk mengetahui bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran metode pendekatan bermain dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI A SMA N 1 Siding, Kabupaten Bengkayang ?
3. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pembelajaran metode pendekatan bermain dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI A SMA N 1 Siding, Kabupaten Bengkayang ?

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil informasi objektif yang di peroleh dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis maupun bersifat praktis sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan jasmani dan olahraga sehubungan dengan program pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya dalam proses pembelajaran *chest pass* bola basket dan pendidikan jasmani pada umumnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Mahasiswa

Untuk meningkatkan kemampuan, wawasan serta pengetahuan bagi rekan-rekan mahasiswa dalam mengaplikasikan teori-teori yang telah didapat selama perkuliahan dan memperlancar dalam menyusun desain penelitian di masa mendatang dengan lebih baik.

### b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

1. Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan menganalisis masalah yang muncul di kelas.
2. Guru mendapatkan pengetahuan dan wawasan dalam menentukan model pembelajaran
3. Guru memiliki variasi dalam strategi dan proses pembelajaran
4. Menjadi tolak ukur dalam upaya meningkatkan profesionalitasnya dalam menghasilkan prestasi yang lebih baik serta lulusan yang bermutu dan sesuai dengan tuntutan dunia pendidikan.
5. Guru memahami perbedaan individu siswa.

### c. Bagi Siswa

1. Siswa timbul keberanian untuk mengembangkan daya kreasi.
2. Siswa berkembang kemampuan daya pikirnya.
3. Tumbuh kompetensi antar siswa.
4. Siswa termotivasi untuk belajar keterampilan secara lebih baik.
5. Siswa terdorong untuk aktif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan bermain bola basket.

### d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai bekal pengalaman di bidang penelitian khususnya ilmu keolahragaan.
- 2) Sebagai bahan untuk menyusun karya ilmiah dalam ilmu olahraga.
- 3) Sebagai upaya untuk membelajarkan diri dalam pengaplikasian konsep, baik secara teoritis maupun praktis dari hasil studi pada program Pendidikan Jasmani dan Kesehatan IKIP- PGRI Pontianak.



## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Ruang Lingkup Penelitian**

#### **a. Variabel Penelitian**

Variabel dapat diartikan sebagai suatu konsep yang memiliki nilai ganda atau suatu faktor lain yang diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi dan merupakan gejala yang menyajikan objek penelitian. Menurut Sugiyono (2016 :38) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat, atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:161), “variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”.

Jadi yang dimaksud dengan variabel dalam penelitian ini adalah fokus penelitian atau suatu atribut, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang menjadi titik perhatian yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Adapun dalam penelitian ini yang akan ditemukan sebagai variabel penelitian meliputi :

#### 1) Variabel Tindakan

Variabel tindakan adalah variable yang ada atau munculnya ditentukan atau di pengaruhi variabel masalah, ada atau munculnya variable ini kerana variabel tindakan tertentu seperti diungkapkan Agus Kristiyanto (2010: 83). Variabel ini sering disebut sebagai variabel *output*, kriterian dan konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel dependen. Variabel ini merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas atau variable. Sedangkan Sugiyono (2009: 38) menyatakan bahwa “variabel yang di defenisikan sebagai atribut dari seorang atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan orang yang lain atau satu objek dengan objek yang lain”.

Jadi variabel tindakan adalah sejumlah gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain yang berupa tindakan atau *action* yang dipilih untuk memecahkan masalah.

Dalam penelitian ini variabel tindakan ialah metode pendekatan bermain.

## 2) Variabel Masalah

Variabel masalah yang berfungsi menghubungkan variabel satu dengan variabel lain. Hadari Nawawi (2004:57) mengemukakan variabel : “sejumlah gejala atau faktor-faktor atau unsur yang ada atau muncul dipengaruhi atau ditentukan oleh adanya variabel tindakan”. Agus Kristiyanto (2010: 83) “ Variabel terikat (y) dalam PTK adalah variabel masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui siklus-siklus dalam tindakan PTK”.

Jadi variabel masalah adalah adanya suatu masalah yang perlu diberikan tindakan dan dipecahkan melalui siklus-siklus, dalam penelitian ini variabel masalah yang ada pada siswa ialah kemampuan *chest pass* bola basket.

### b. Definisi Operasional

Agar gejala-gejala variabel yang akan diteliti menjadi jelas, sehingga akan memudahkan peneliti dalam menyusun instrumen penelitian, maka variabel penelitian tersebut perlu didefinisikan. Adapun variabel yang dimaksud adalah:

#### 1). *Chest Pass*

*Chest pass* adalah memberikan bola ke teman satu team dengan cara *passing* tepat di depan dada. Jenis operan ini lebih cepat dan lebih kuat untuk mencapai rekan satu team yang menjadi sasaran untuk menangkap bola. kelebihan *chest pass* adalah lebih cepat, lebih kuat untuk mencapai kawan dan cocok untuk team dengan tipe *quick passing*. Adapun aspek yang dikembangkan dalam instrumen *chest pas* sini antara lain cara memegang bola, awalan, tolakan/lemparan, dan sikap akhir/lanjutan. Gerakan awalan memegang bola di depan dada dengan dengan jari-jari dibuka lebar dan ibu jari diposisikan dibelakang bola, salah satu kaki maju didapan, lutut ditekuk dan berat

badan diantara kedua kaki. Sedangkan perkenaan, posisi tangan diayunkan kedepan dan dorong tepat didepan dada, arah pandangan fokus kedepan, dan posisi kaki bagian depan ditekuk sedangkan kaki bagian belakang lurus. Sikap akhir yaitu arah lemparan setinggi dada dengan posisi badan condong kedepan diikuti gerakan kaki, tangan lurus kedepan diakhiri dengan sentakan pergelangan tangan dengan pandangan tetap kedepan, dan sikap akhir posisi siap dengan kaki dibuka selebar bahu.

## 2). Metode Pendekatan Bermain

Modal pendidikan dengan pendekatan bermain erat kaitannya dengan perkembangan imajinasi perilaku yang sedang bermain, karena melalui daya imajinasi, maka permainan yang sedang berlangsung akan jauh lebih meriah dan menarik. Oleh karena itu sebelum melakukan kegiatan, maka guru sebaiknya memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada siswanya majinasi tentang permainan yang akan dilakukan.

Metode pendekatan bermain dalam penelitian ini adalah suatu cara yang menyajikan bahan pelajaran dengan memberikan pembelajaran yang di aplikasikan dengan permainan kepada siswa untuk dipelajari dengan tujuan mempermudah siswa memahami proses pembelajaran yang kemudian dapat dipertanggung jawabkan didepan kelas maupun di luar kelas.

Metode pendekatan bermain dalam penelitian ini adalah suatu cara yang menyajikan bahan pelajaran dengan memberikan pembelajaran yang di aplikasikan dengan permainan kepada siswa untuk dipelajari dengan tujuan mempermudah siswa memahami proses pembelajaran yang kemudian dapat dipertanggungjawabkan didepan kelas maupun di luar kelas. Metode pendekatan bermain dengan permainan yang telah dimodifikasi tanpa menghilangkanakan peraturan-peraturan yang ada dan dengan permainan yang mengutamakan *chest pass* seperti bermain domba dan serigala, dan

permainan susun gelas yang dimana setiap permainan ini berkelompok sehingga siswa dapat belajar bekerjasama.

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah “Suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbuktinya melalui data yang terkumpul” (Arikunto 2006:71). Hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban yang bersifat teoritis terhadap rumusan masalah yang masih perlu di uji kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini 2 siklus, dari masing – masing siklus diamati peningkatan hasil belajar, langkah – langkah dan evaluasinya. Sesuai dengan tujuan peneliti ini yaitu untuk mengetahui perencanaan kemampuan *chest pass* dalam permainan bola basket dengan menggunakan metode pendekatan bermain pada siswa kelas XI A SMA N 1 Siding, Kabupaten Bengkayang.

Berdasarkan tujuan penelitian, maka hipotesis tindakan dirumuskan sebagai berikut : jika pembelajaran menggunakan metode pendekatan bermain diterapkan, dari hasil yang pembelajaran metode pendekatan bermain dapat meningkatkan kemampuan *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI A SMA Negeri 1 Siding Kabupaten Bengkayang.

#### **G. Jadwal Penelitian**

##### a. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siding, Kabupaten Bengkayang.

##### b. Waktu

Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini akan dilaksanakan bulan Juni sampai selesai, mulai dari tahap penyusunan desain penelitian, Penyusunan alat pengumpulan data, pengurusan surat-menyurat untuk keperluan penelitian, pelaksanaan penelitian dan konsultasi desain, seminar sampai skripsi dijabarkan tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Pelaksanaan dan waktu kegiatan penelitian.**

No	Kegiatan	Bulan / Tahun 2019-2020					
		Jan- Feb	Mar- Apr	Mei- Jun	Jul- Ags	Sept- Okt	Nov- Des
1	Pengajuan Judul	✓					
2	Pengajuan Outline	✓					
3	Penyusunan Desain		✓				
4	Konsultasi		✓				
5	Seminar			✓			
6	Pelaksanaan Penelitian				✓		
7	Pengolahan Data					✓	
8	Konsultasi Skripsi					✓	
9	Ujian Skripsi						✓

Pelaksanaan penelitian tergantung pada jadwal aktivitas akademik serta hambatan-hambatan lain yang mungkin terjadi, sehingga terdapat kemungkinan adanya beberapa kegiatan yang mengalami pergeseran waktu.