

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Desain ini dipilih untuk mengetahui dan menganalisis hubungan antara *screen time* (waktu penggunaan layar) dengan gerakan tutup mulut (GTM) pada anak usia toddler. Penelitian korelasional dilakukan tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap subjek. Peneliti hanya mengamati dan mengukur hubungan antara dua variabel yang ada, yaitu *screen time* sebagai variabel independen dan GTM sebagai variabel dependen. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan desain *cross-sectional*, yakni pengambilan data dilakukan pada satu waktu tertentu.

#### **3.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai Oktober 2025 di Desa Cimalaka dan Desa Cikole, Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa kedua desa tersebut memiliki fenomena *screen time* yang relatif tinggi pada anak usia toddler. Selain itu, wawancara dengan beberapa orang tua mengungkapkan bahwa sebagian anak sering menunjukkan Gerakan Tutup Mulut (GTM) saat makan, yang menggambarkan adanya permasalahan perilaku makan yang relevan dengan topik penelitian. Kedua desa juga memiliki jumlah anak toddler yang sesuai dengan kriteria penelitian serta aktif mengikuti kegiatan posyandu, sehingga mendukung kelancaran pengambilan data.

#### **3.3 Populasi dan Sampel**

##### **3.3.1 Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia toddler (1–3 tahun) yang berada di wilayah kerja Posyandu Desa Cimalaka dan Desa Cikole dengan jumlah keseluruhan 169 anak.

**Tabel 3. 1 Data Anak Usia Toddler Di Desa Cimalaka dan Desa Cikole**

No	Desa	Posyandu	Jumlah Anak Toddler
1.	Desa Cimalaka	Kenanga I	15
		Kenanga II	24
		Kenanga III	14
		Kenanga IV	9
		Kenanga V	8
		Kenanga VI	17
		Kenanga VII	13
2.	Desa Cikole	Melati I	17
		Melati II	21
		Melati III	16
		Melati IV	15
Total Anak Toddler			169

### 3.3.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster purposive sampling*, yaitu pemilihan kelompok partisipan tertentu berdasarkan kriteria spesifik yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik ini dipilih untuk memastikan bahwa partisipan memiliki karakteristik yang sesuai dengan variabel yang diteliti, sehingga data yang diperoleh dapat menggambarkan fenomena secara akurat. Adapun kriteria inklusi yang digunakan untuk menentukan partisipan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Orang tua yang memiliki anak berusia 1–3 tahun (toddler).
2. Anak yang telah dikenalkan atau terpapar dengan penggunaan gawai (*smartphone*, tablet, komputer, dan televisi) oleh orang tua minimal dalam 7 hari terakhir, meskipun tidak setiap hari.
3. Orang tua atau pengasuh bersedia menjadi responden, jujur dalam mengisi kuesioner, dan menandatangani lembar persetujuan (*informed consent*).

4. Anak dalam kondisi fisik dan mental yang stabil (tidak sedang sakit berat atau memiliki gangguan tumbuh kembang yang signifikan).

Sementara itu, kriteria eksklusi dalam penelitian ini mencakup:

1. Orang tua dengan cacat fisik atau mental yang menghalangi kemampuan mereka untuk memahami instruksi, mengisi kuesioner secara mandiri, atau memberikan informasi yang valid dan akurat.
2. Anak yang memiliki kelainan kongenital yang dapat memengaruhi kemampuan makan atau perilaku, seperti celah langit-langit mulut, sindrom genetik tertentu, atau gangguan neurologis bawaan.

Berdasarkan jumlah populasi sebanyak 169 anak usia toddler, peneliti menggunakan teknik *cluster purposive sampling* dengan menerapkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Dari hasil seleksi tersebut, diperoleh 83 anak usia toddler yang sesuai dengan kriteria inklusi, yaitu berusia 1–3 tahun, terpapar gawai dalam satu minggu terakhir, dan bersedia menjadi subjek penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel akhir yang digunakan dalam penelitian ini adalah 83 responden. Distribusi jumlah sampel berdasarkan kriteria inklusi disajikan pada Tabel 3.2

**Tabel 3. 2 Jumlah Sampel Penelitian**

No	Desa	Posyandu	Sampel Anak Toddler
1.	Desa Cimalaka	Kenanga I	7
		Kenanga II	14
		Kenanga III	6
		Kenanga IV	3
		Kenanga V	5
		Kenanga VI	6
		Kenanga VII	7
2.	Desa Cikole	Melati I	6
		Melati II	10
		Melati III	10
		Melati IV	9

Putri Kartika Dewi, 2025

**HUBUNGAN SCREEN TIME DALAM PENGGUNAAN GAWAI DENGAN KEJADIAN GERAKAN TUTUP MULUT (GTM) PADA ANAK USIA TODDLER**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Desa	Posyandu	Sampel Anak Toddler
Total Sampel Anak Toddler			83

### 3.4 Variabel dan Definisi Operasional

Peneliti menggunakan definisi operasional variabel untuk memberikan batasan yang jelas, terukur, dan sistematis terhadap konsep-konsep yang diteliti. Hal ini bertujuan agar setiap variabel yang digunakan dalam penelitian dapat diukur secara objektif dan konsisten sesuai dengan tujuan penelitian (Bambang et al., 2023). Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama, yaitu *screen time* dalam penggunaan gawai sebagai variabel independen (X) dan gerakan tutup mulut (GTM) pada anak usia toddler sebagai variabel dependen (Y). Peneliti menggunakan definisi operasional variabel untuk memberikan batasan yang jelas, terukur, dan sistematis terhadap konsep-konsep yang diteliti. Hal ini bertujuan agar setiap variabel yang digunakan dalam penelitian dapat diukur secara objektif dan konsisten sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama, yaitu *screen time* dalam penggunaan gawai sebagai variabel independen (X) dan gerakan tutup mulut (GTM) pada anak usia toddler sebagai variabel dependen (Y).

**Tabel 3. 3 Definisi Operasional (DO)**

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
<i>Screen time</i> (Independen)	Durasi penggunaan gawai ( <i>smartphone</i> , tablet, komputer, dan televisi) oleh anak usia toddler dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk hiburan	Durasi <i>screen time</i> per hari.	Kuesioner <i>screen time</i> (durasi) penggunaan gawai Puspitasari, 2019)	Ordinal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Singkat (&lt; 1 jam/hari) = 1</li> <li>• Sedang (1-2 jam/hari) = 2</li> <li>• Lama (&gt; 2 jam/hari) = 3</li> </ul>

Putri Kartika Dewi, 2025

**HUBUNGAN SCREEN TIME DALAM PENGGUNAAN GAWAI DENGAN KEJADIAN GERAKAN TUTUP MULUT (GTM) PADA ANAK USIA TODDLER**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
	maupun distraksi pada saat makan.				
Gerakan Tutup Mulut (GTM) (Dependen)	Perilaku penolakan makan yang ditunjukkan oleh anak, seperti menolak makanan tertentu, tidak mau mencoba makanan baru, mudah merasa kenyang, dan makan dengan lambat.	Menjauhi makan; 1. <i>Satiety responsiveness</i> 2. <i>Slowness in eating</i> 3. <i>Food fussiness</i> Mendekati makan; 1. <i>Food responsiveness</i> 2. <i>Enjoyment of food</i> 3. <i>Emotional over-eating</i>	<i>Child Eating Behaviour Questionnaire</i>	Ordinal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak pernah (0 kali/minggu) = 1</li> <li>• Jarang (1 kali/minggu) = 2</li> <li>• Kadang (2-3 kali/minggu) = 3</li> <li>• Sering (4-7 kali/minggu) = 4</li> <li>• Selalu (&gt; 1 kali/hari) = 5</li> </ul>

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah proses pengukuran dalam kegiatan penelitian yang memerlukan alat ukur (Bambang et al., 2023). Berikut alat ukur dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Kuesioner *Screen Time* (Durasi)

Kuesioner durasi *screen time* dalam penggunaan gawai ini dibuat sendiri oleh peneliti Puspitasari, (2019). Kuesioner ini berisi 1 pertanyaan untuk responden mengenai durasi penggunaan gawai dalam 1 harinya yang mencakup penggunaan *smartphone*, tablet, komputer, dan televisi. Kuesioner ini juga telah

digunakan pada studi pendahuluan sebagai instrumen pengumpulan data. Berdasarkan *American Academy Of Pediatric* (AAP), durasi penggunaan gawai terbagi menjadi 3 kategori sebagai berikut:

**Tabel 3. 4 Kategori Durasi (*Screen Time*) Penggunaan Gawai**

Skor	Kriteria	Durasi
1	Singkat	Durasi penggunaan gawai < 1 jam/hari
2	Sedang	Durasi penggunaan gawai 1-2 jam/hari
3	Lama	Durasi penggunaan gawai > 2 jam/hari

## 2. *Child Eating Behaviour Questionnaire*

Penelitian ini menggunakan kuesioner CEBQ (*Child Eating Behaviour Questionnaire*) yang dibagi menjadi, *food avoidance* (menjauhi makanan) dan (*food approach*) mendekati makanan. Aspek *Food Avoidance* (menjauhi makanan) menggunakan *Satiety Responsiveness* (SR), *Slowness in Eating* (SE), dan *Food Fussiness* (FF) sedangkan *Food Aproach* (mendekati makanan) menggunakan *Food Responsiveness* (FR), *Enjoyment of Food* (EF), dan *Emotional Overeating* (EOE).

Kuesioner berisikan 24 butir pertanyaan yang terdiri dari 20 butir pertanyaan positif dan 4 butir pertanyaan negatif. Kuesioner dibuat dalam bentuk *checklist* bernilai 1 (satu) jika tidak pernah, bernilai 2 (dua) jika jarang, bernilai 3 (tiga) jika kadang-kadang, bernilai 4 (empat) jika sering, bernilai 5 (lima) jika selalu. Selanjutnya hasil perhitungan kuesioner diklasifikasikan menjadi 2 kelompok yaitu kategori GTM apabila skor menjauhi makan  $\geq$  skor mendekati makan dan kategori tidak GTM apabila skor menjauhi makan  $<$  skor mendekati makan (Elvareta, 2023).

**Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen CEBQ**

Kategori Perilaku Makan	Subskala	Indikator	Nomor Item	Jumlah
Menjauhi Makan	<i>Satiety Responsiveness</i> (SR)	Kepekaan terhadap rasa kenyang,	2*, 8, 12, 19	4

Putri Kartika Dewi, 2025

**HUBUNGAN SCREEN TIME DALAM PENGGUNAAN GAWAI DENGAN KEJADIAN GERAKAN TUTUP MULUT (GTM) PADA ANAK USIA TODDLER**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kategori Perilaku Makan	Subskala	Indikator	Nomor Item	Jumlah
(Food Avoidance)		berhenti makan saat kenyang		
	<i>Slowness in Eating</i> (SE)	Makan lambat, sering berhenti di tengah makan	5, 9, 18, 21*	4
	<i>Food Fussiness</i> (FF)	Menolak makanan baru, pilih-pilih makanan	4, 14, 16, 23*	4
Mendekati Makan ( <i>Food Approach</i> )	<i>Food Responsiveness</i> (FR)	Respons makan saat melihat makanan	6, 7, 10, 15, 17	5
	<i>Enjoyment of Food</i> (EF)	Menunjukkan kesenangan dan antusiasme terhadap makanan	1, 3, 11, 13*	4
	<i>Emotional Over-Eating</i> (EOE)	Makan berlebihan saat senang, sedih, bosan	20, 22, 24	3

\*Item dengan pertanyaan negatif

### 3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Menurut Bambang et al., (2023), validitas menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam menjalankan fungsi ukurnya. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan di salah satu desa pada 30 responden menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan nilai r-tabel 0,361 pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 24 item memiliki nilai r-hitung antara 0,383 sampai 0,716, sehingga seluruh butir dinyatakan valid dan layak digunakan.

Menurut Bambang et al., (2023), reliabilitas menggambarkan tingkat keajegan hasil pengukuran ketika instrumen digunakan berulang pada subjek yang sama. Uji reliabilitas yang dilakukan di desa yang sama pada 30 responden

Putri Kartika Dewi, 2025  
HUBUNGAN SCREEN TIME DALAM PENGGUNAAN GAWAI DENGAN KEJADIAN GERAKAN TUTUP MULUT (GTM) PADA ANAK USIA TODDLER  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

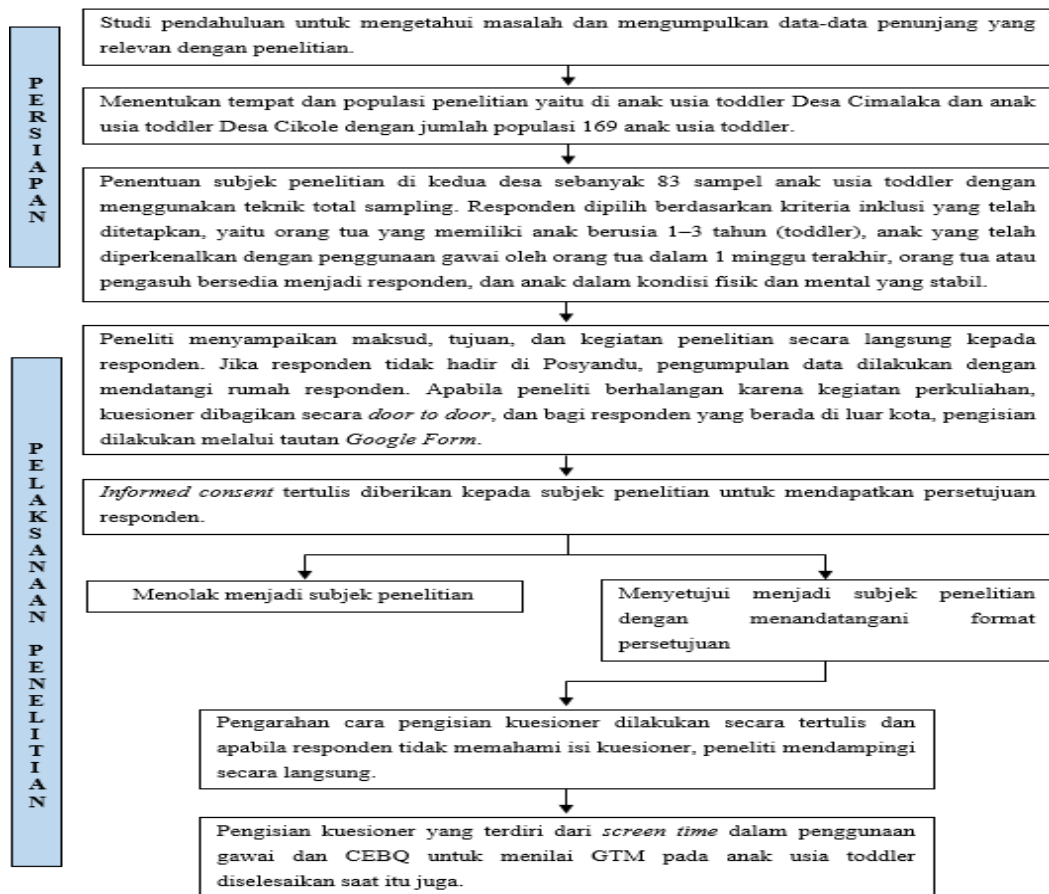
menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai 0,887, yang melampaui batas minimal 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa kuesioner memiliki konsistensi internal yang tinggi. Dengan demikian, instrumen CEBQ dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian. Berikut butir pertanyaan yang diujikan dapat dilihat pada Tabel 3.6.

**Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Butir Pertanyaan**

Variabel	Kategori	Subskala	Butir Pertanyaan Valid dan Realabel
Gerakan Tutup Mulut (GTM)	Menjauhi Makan ( <i>Food Avoidance</i> )	<i>Satiety Responsiveness</i> (SR)	2*, 8, 12, 19
		<i>Slowness in Eating</i> (SE)	5, 9, 18, 21*
		<i>Food Fussiness</i> (FF)	4, 14, 16, 23*
	Mendekati Makan ( <i>Food Approach</i> )	<i>Food Responsiveness</i> (FR)	6, 7, 10, 15, 17
		<i>Enjoyment of Food</i> (EF)	1, 3, 11, 13*
		<i>Emotional Over-Eating</i> (EOE)	20, 22, 24

\*Item dengan pertanyaan negatif

### 3.7 Pengumpulan Data



### 3.8 Pengolahan dan Analisis Data

Gambar 3. 1 Alur Penelitian

Menurut Notoatmodjo, (2018 dalam Antari, 2021) untuk memperoleh informasi yang akurat dari analisis data, terdapat empat proses yang terlibat dalam pengolahan data suatu penelitian, yaitu:

#### 1. Editing

Tahap *editing* merupakan proses awal dalam pengolahan data, langkah ini dilakukan dengan meninjau kembali kuesioner yang telah diisi responden guna memastikan bahwa seluruh jawaban telah terisi secara lengkap dan konsisten. Kuesioner yang tidak lengkap, ganda, atau tidak sesuai dengan kriteria eksklusi akan dikeluarkan dari proses analisis.

#### 2. Coding

Tahap *coding* adalah proses pengelompokan data dengan memberikan kode angka pada setiap jawaban responden untuk mempermudah pengolahan data secara statistik. Berikut adalah *coding* dari setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

Pemberian kode untuk variabel *screen time* dibedakan menjadi tiga yaitu singkat, sedang, dan tinggi. Klasifikasi variabel *screen time* dapat dilihat pada tabel 3.7.

**Tabel 3. 7 Klasifikasi Durasi Screen Time**

Durasi <i>Screen Time</i>	Kategori	Kode
Durasi penggunaan gawai < 1 jam/hari	Singkat	1
Durasi penggunaan gawai 1-2 jam/hari	Sedang	2
Durasi penggunaan gawai > 2 jam/hari	Tinggi	3

Pemberian kode untuk variabel gerakan tutup mulut (GTM) pada anak usia toddler menjadi dua yaitu toddler dengan GTM dan toddler tidak GTM. Klasifikasi variabel GTM pada anak usia toddler dapat dilihat pada tabel 3.8.

**Tabel 3. 8 Klasifikasi GTM**

Kejadian GTM	Kategori	Kode
GTM	skor menjauhi makan $\geq$ skor mendekati makan	1
Tidak GTM	skor menjauhi makan < skor mendekati makan	2

### 3. *Entry*

Pada tahap ini, seluruh data hasil kuesioner yang telah dikodekan dimasukkan ke dalam perangkat lunak statistik, yaitu SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*), agar dapat dianalisis lebih lanjut. Proses *entry* dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan tidak terjadi kesalahan dalam pemindahan data dari kuesioner ke sistem. Setiap *entry* baris merepresentasikan satu responden, sedangkan setiap kolom menggambarkan item pertanyaan atau variabel yang diteliti.

### 4. *Cleaning*

Tahap *cleaning* data dilakukan setelah proses *entry* data selesai, yaitu dengan meninjau ulang data yang telah dimasukkan ke dalam sistem komputer

Putri Kartika Dewi, 2025

**HUBUNGAN SCREEN TIME DALAM PENGGUNAAN GAWAI DENGAN KEJADIAN GERAKAN TUTUP MULUT (GTM) PADA ANAK USIA TODDLER**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk mengidentifikasi adanya kesalahan input, duplikasi, atau data yang tidak logis. Proses cleaning meliputi pengecekan nilai ekstrem (*outlier*) yang tidak masuk akal, penelusuran data yang hilang (*missing values*), serta memastikan tidak adanya *entry* ganda dari responden. Dengan demikian, data yang akan dianalisis merupakan data yang valid, reliabel, dan layak untuk diolah secara statistik.

Setelah data di *editing*, *coding*, *entry*, dan *cleaning*, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Analisis data bertujuan untuk menjawab rumusan masalah serta menguji apakah hipotesis yang telah dirumuskan dapat diterima atau ditolak (Bambang et al., 2023). Analisa data dari penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

#### 1. Analisis Univariat

Analisis univariat dilakukan untuk menggambarkan karakteristik setiap variabel penelitian secara deskriptif. Analisis ini digunakan pada setiap variabel yaitu, durasi *screen time* dan kejadian GTM pada anak usia toddler. Analisis univariat dilakukan pada tiap variabel penelitian dengan tujuan untuk mengetahui gambaran distribusi frekuensi dan persentase terhadap tiap variabel. Hasil uji pada setiap variabel ditampilkan dalam bentuk tabel.

#### 2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Analisis bivariat yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mencari ada atau tidaknya hubungan antara variabel bebas (independen) yaitu *screen time* dan variabel terikat (dependen) yaitu kejadian gerakan tutup mulut (GTM). Uji statistik yang digunakan adalah uji korelasi *Spearman Rank* (*Spearman's Rho*), karena kedua variabel berskala ordinal. Pengujian dilakukan dengan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05 untuk menentukan apakah terdapat hubungan

yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\rho = 1 - \frac{n(n^2 - 1)}{6 \sum d^2}$$

Dengan keterangan:

$\rho$  = Koefisien korelasi Spearman

$d$  = Selisih antara peringkat nilai variabel X dan Y

$d^2$  = Kuadrat dari selisih peringkat

$\sum d^2$  = Jumlah seluruh nilai kuadrat selisih peringkat

$n$  = Jumlah pasangan data

Nilai  $\rho$  berkisar antara -1 sampai +1. Semakin mendekati +1 atau -1, maka hubungan antara kedua variabel semakin kuat. Uji signifikansi dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 ( $\alpha = 5\%$ ).

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal dan berskala numerik, maka uji statistik parametrik seperti uji *Pearson* dapat digunakan. Sebaliknya, jika data tidak berdistribusi normal atau berskala ordinal, maka digunakan uji statistik non-parametrik, seperti uji *Spearman Rank* (*Spearman's Rho*). Dalam penelitian ini, meskipun hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, kedua variabel yang digunakan, yaitu *screen time* dan gerakan tutup mulut (GTM), berskala ordinal. Oleh karena itu, analisis bivariat tetap menggunakan uji *Spearman Rank*, karena lebih sesuai untuk data ordinal dan tidak mengharuskan distribusi normal (Sugiyono, 2021).

### 3.9 Konsiderasi Etik

Pelaksanaan penelitian ini mengacu pada prinsip-prinsip etika penelitian. Sebelum pengumpulan data, responden memperoleh penjelasan menyeluruh mengenai tujuan penelitian, prosedur yang akan dilaksanakan, manfaat dan potensi risiko, serta hak untuk menolak atau menghentikan partisipasi kapan pun tanpa paksaan. Dalam penelitian ini, prinsip-prinsip etika yang dipatuhi meliputi:

#### 1. *Informed Consent*

Responden diberikan penjelasan secara lengkap mengenai tujuan, prosedur, manfaat, dan risiko penelitian sebelum berpartisipasi. Persetujuan sukarela ditandai dengan penandatanganan formulir *informed consent*, yang memastikan bahwa partisipasi adalah berdasarkan kesadaran dan tanpa paksaan.

## 2. *Beneficence* (Berbuat Baik)

Penelitian ini mengharuskan peneliti untuk memastikan bahwa kegiatan penelitian memberikan manfaat bagi individu maupun masyarakat. Dalam konteks penelitian ini, manfaat yang dimaksud adalah kontribusi terhadap pengetahuan ilmiah mengenai hubungan antara *screen time* dan gerakan tutup mulut (GTM) pada anak usia toddler. Peneliti juga memastikan bahwa selama proses penelitian, peserta merasa dihargai, diperlakukan dengan baik, dan tidak dirugikan.

## 3. *Non-Maleficence* (Tidak Membahayakan)

Peneliti berupaya menghindari segala bentuk risiko atau kerugian fisik, psikologis, dan sosial yang mungkin timbul selama penelitian berlangsung. Peneliti memastikan bahwa proses penelitian berlangsung aman dan nyaman bagi seluruh peserta.

## 4. *Justice* (Keadilan)

Perlakuan yang adil diberikan kepada seluruh responden, tanpa diskriminasi dalam pemilihan sampel maupun dalam distribusi manfaat hasil penelitian. Adanya tanpa nama (*anonymity*) dan rahasia (*confidentiality*) dalam penelitian, karena subjek mempunyai hak untuk meminta bahwa data yang diberikan harus dirahasiakan.

### 3.10 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2025 sampai bulan November 2025 bertempat di wilayah kerja Posyandu Desa Cimalaka dan Posyandu Desa Cikole, Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang.

**Tabel 3. 9 Waktu Penelitian**

Kegiatan	Bulan 2025								
	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu	Sep	Okt	Nov	Des
Pengajuan Judul									
Penyusunan dan Bimbingan Proposal									
Penyusunan Instrumen Penelitian									
Seminar Proposal dan Revisi									
Pengurusan Izin Penelitian									
Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen									
Pengumpulan Data									
Pengolahan Data									
Analisis Data dan Penyusunan Hasil									
Penyusunan Laporan dan Draft Skripsi									
Persiapan dan Pelaksanaan Sidang Skripsi									
Revisi Akhir dan Pengumpulan Skripsi									