

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1.Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi experimental* atau yang biasa disebut eksperimen semu yaitu penelitian yang dilakukan hanya pada satu grup saja tanpa membandingkannya dengan grup lain.

Sedangkan desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *one group pre-test and post-test*, yaitu peneliti akan mengukur bagaimana tingkat pengetahuan responden tentang kesehatan mata saat sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan *pre-test* dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan *post-test*. Pemberian *pre-test* dan *post-test* ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari pemberian pendidikan kesehatan mata terhadap pengetahuan tentang pencegahan gangguan penglihatan pengguna game online pada *early adolescent* di SMPN 2 Sumedang.

3.2.Partisipan dan Tempat Penelitian

Jawa Barat adalah Provinsi dengan jumlah Sekolah Menengah Pertama terbanyak di Indonesia, yakni dengan total 5.958 sekolah (Kemdikbud, 2023). Sumedang merupakan satu dari 18 kabupaten yang ada di Jawa barat. Sumedang sendiri memiliki luas wilayah 1558,72 km². Menurut data BPS, hasil proyeksi penduduk kabupaten Sumedang pada tahun 2021 mencapai 1159,36 penduduk dengan kepadatan penduduk 739 jiwa/km² (BPS Kabupaten Sumedang, 2022). Menurut data yang tercatat di Kemdikbud, 2023, Kabupaten Sumedang memiliki 129 Sekolah Menengah Pertama yang salah satunya adalah SMPN 2 Sumedang. SMPN 2 Sumedang merupakan satu dari beberapa sekolah favorit di Sumedang dengan total 901 pelajar, yang terbagi menjadi 483 siswa dan 418 siswi (Kemdikbud, 2023).

Melihat dari situasi tersebut serta hasil studi pendahuluan yang sudah peneliti lakukan sebelumnya, peneliti memutuskan melakukan penelitian di SMPN 2 Sumedang yang beralamat di Jalan Parigi Lama, Dusun Karapyak, Kelurahan Situ,

Kecamatan Sumedang Utara, Jawa Barat pada pertengahan bulan April 2023.

3.3.Subjek penelitian

3.3.1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi SMPN 2 Sumedang pengguna game online, yang setelah dilakukan survey singkat *gform* melalui grup *WhatsApp*, dari populasi total 901 orang siswa/siswi, terjaringlah 153 orang yang mengisi survey tersebut, dengan 93 orang (60,8%) dari mereka merupakan pengguna game online.

3.3.2. Sampel

Jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*, yaitu keseluruhan dari populasi pengguna game online di SMPN 2 Sumedang yang berjumlah 93 orang, Namun setelah peneliti menyebarkan lembar pernyataan bersedia menjadi subjek penelitian (*informed consent*) tercakup 84 orang dengan 41 responden (48,8%) berasal dari kelas VII, kemudian 30 responden (35,7%) berasal dari kelas VIII, dan 13 responden (15,5%) berasal dari kelas IX yang bersedia menjadi responden dengan perizinan dari orang tua/wali mereka. Sedangkan 9 responden lainnya berhalangan ikut dikarenakan diharuskan mengikuti kegiatan ujian praktik.

3.3.2.1. Kriteria Inklusi

1. Siswa/siswi pengguna game online di kelas VII, VII, dan IX di SMPN 2 Sumedang
2. Bersedia menjadi subjek penelitian, dibuktikan dengan diberi izin oleh orang tua/wali yang menandatangani surat pernyataan bersedia menjadi subjek penelitian (*informed consent*)

3.3.2.2. Kriteria Eklusi

1. Tidak hadir pada saat penelitian

3.4. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala
1.	Variabel Independent: Pendidikan kesehatan mata	Suatu edukasi mengenai kesehatan mata yang diharapkan setelah pemberiannya dapat menambah pengetahuan mereka pada tingkat <i>know</i> (mengetahui) dan secara tidak langsung mempengaruhi responden dalam bertindak sehari-hari untuk menjaga kesehatan mata mereka.	1. Video Animasi 2. <i>PowerPoint</i> 3. Leaflet	Melakukan pendidikan kesehatan mata dengan media video animasi, <i>PowerPoint</i> , dan <i>leaflet</i> yang dilakukan secara langsung sebanyak 1 kali pertemuan.	-	-
2.	Variabel Dependent: Pengetahuan pengguna game online (sebelum dan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan mata)	Tingkatan pengetahuan <i>know</i> (mengetahui) dari siswa/siswi SMPN 2 Sumedang pengguna game online berdasarkan aspek:	Pengukuran dilakukan dengan tingkatan pengetahuan <i>know</i> (mengetahui) menggunakan pertanyaan objektif pilihan	Responden diberikan kuesioner secara langsung melalui tatap muka.	Skor yang didapat dari hasil pengukuran pengetahuan responden saat sebelum dilakukannya pendidikan	Rasio

		<ol style="list-style-type: none"> 1. pengetahuan mengenai mata, 2. pengetahuan mengenai gangguan penglihatan, 3. pengetahuan mengenai faktor-faktor yang dapat mengganggu kesehatan mata, serta 4. pengetahuan mengenai cara menjaga mata agar tetap sehat <p>yang akan diukur sebelum dan sesudah dilakukannya pendidikan kesehatan mata.</p>	<p>ganda (<i>multiple choice</i>) yang berjumlah 16 soal.</p>		<p>kesehatan mata, dengan skor terkecil 0 dan terbesar 16</p>	
--	--	---	---	--	---	--

3.5. Instrumen pengumpulan data

Pendidikan kesehatan yang diberikan menggunakan instrumen penayangan video animasi adaptasi dari *channel YouTube* Fety Faridah yang sebelumnya sudah diberikan izin untuk mengadaptasinya, penjelasan materi melalui *Power Point* (PPT), dan penyebaran leaflet dalam penyampaian. Tujuan penayangan video animasi agar sasaran tidak merasa bosan saat pematerian berlangsung, sedangkan tujuan penggunaan PPT yaitu agar materi yang ingin dijelaskan oleh peneliti dapat sepenuhnya tersampaikan kepada sasaran, dan penyebaran leaflet ditujukan agar

sasaran dapat menyerap lebih jelas materi yang sedang disampaikan dengan membaca leaflet tersebut.

Sedangkan untuk mengukur variabel pengetahuan, penelitian ini memodifikasi kuesioner pilihan ganda dengan jumlah 20 soal milik Irayani et al., (2021) yang telah dilakukan uji validasi sebelum penggunaannya.

Sebelum peneliti mengadaptasi kuesioner tersebut, peneliti sudah meminta persetujuan dari penulis sekaligus pembuat kuesioner yang akan diadaptasi, selain itu penulis juga telah menguji validitas dari kuesioner tersebut kembali kepada beberapa responden untuk menguji kelayakan dan efektifitas kuesioner tersebut. Setelah dilakukan uji validitas, dibuktikan terdapat 4 soal tidak valid, yang membuat soal tersebut harus dihilangkan dan tersisa 16 jumlah soal yang digunakan dalam penelitian ini.

Lembar kuesioner diberikan dua kali, yaitu pada sebelum pemberian pendidikan kesehatan (*pre-test*) dan pada sesudah diberikan pendidikan kesehatan (*post-test*). Perbedaan dari jawaban antara *pre-test* dan *post-test* yang sudah dianalisa bisa dikatakan sebagai pengaruh dari pemberian pendidikan kesehatan mata yang telah diberikan oleh peneliti.

3.5.1. Kisi-kisi instrument kuesioner pilihan ganda (multiple choice)

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Pengguna Game Online

No	Variabel	Indikator	No. Soal
1.	Pengetahuan pengguna game online	1. Pengetahuan mengenai mata	1
		2. Pengetahuan mengenai gangguan penglihatan	2, 4, 5, 6, 7, 13
		3. Pengetahuan mengenai faktor-faktor yang dapat mengganggu kesehatan mata	3, 8, 9, 10, 11, 12,
		4. Pengetahuan mengenai cara menjaga mata agar tetap sehat	14, 15, 16

3.5.2. Uji validitas dan Reliabilitas kuesioner pilihan ganda (multiple choice)

1. Uji Validitas

Untuk menguji validitas kuesioner, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 29 dengan menggunakan metode *product moment correlation* yang membandingkan nilai r tabel dengan r hitung. Jika nilai r tabel lebih besar nilainya dari r hitung maka menandakan kuesioner tersebut tidak valid, sebaliknya jika r tabel nilainya lebih kecil dari pada r hitung maka tandanya kuesioner tersebut valid.

Cara untuk mencari r tabel sendiri dengan menggunakan rumus seperti berikut:

$$R \text{ tabel} = df = n - 2 \text{ dengan signifikansi } 5\%$$

Keterangan :

df = Degree of freedom

n = Jumlah sampel

Setelah dilakukan uji validitas di SMPN 1 Cimalaka pada hari Jumat, 10 Maret 2023 terhadap 30 orang responden yang menentukan nilai r tabel 0,361. Didapatkan dari nilai df, dimana $n=30$ maka $df = n - 2 = 30-2=28$, dengan signifikansi 5% maka dihasilkan r tabel = 0,361

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas (*Product Moment Correlation*)

Indikator	r hitung	r tabel	taraf signifikansi	p value	keterangan
P1	0.002	0.361	0,05	0.991	Tidak valid
P2	0.426	0.361	0,05	0.019	Valid
P3	0.474	0.361	0,05	0.008	Valid
P4	0.117	0.361	0,05	0.537	Tidak valid
P5	0.469	0.361	0,05	0.009	Valid
P6	0.106	0.361	0,05	0.578	Tidak valid
P7	0.545	0.361	0,05	0.002	Valid
P8	0.478	0.361	0,05	0.008	Valid
P9	0.520	0.361	0,05	0.003	Valid
P10	0.565	0.361	0,05	0.001	Valid

P11	0.468	0.361	0,05	0.009	Valid
P12	0.400	0.361	0,05	0.029	Valid
P13	0.545	0.361	0,05	0.002	Valid
P14	0.471	0.361	0,05	0.009	Valid
P15	0.495	0.361	0,05	0.005	Valid
P16	0.545	0.361	0,05	0.002	Valid
P17	0.409	0.361	0,05	0.025	Valid
P18	0.502	0.361	0,05	0.005	Valid
P19	0.491	0.361	0,05	0.006	Valid
P20	0.144	0.361	0,05	0.449	Tidak Valid

Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan, karena nilai p value $< 0,05$ dan nilai r hitung $> 0,361$, maka untuk item pertanyaan nomor 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, dan 19 dinyatakan pertanyaan yang valid. Sedangkan untuk nomor pertanyaan 1, 4, 6, dan 20 dinyatakan tidak valid dikarenakan nilai r hitung $< r$ tabel dan p value $> 0,05$. Untuk selanjutnya nomor pertanyaan yang tidak valid dieliminasi sehingga tersisa nomor 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, dan 19 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.4 Rangkuman Hasil Uji Validitas(*Product Moment Correlation*)

Indikator	r hitung	r tabel	taraf signifikansi	p value	keterangan
P2	0.430	0.361	0,05	0.018	Valid
P3	0.427	0.361	0,05	0.019	Valid
P5	0.527	0.361	0,05	0.003	Valid
P7	0.629	0.361	0,05	0.000	Valid
P8	0.475	0.361	0,05	0.008	Valid
P9	0.504	0.361	0,05	0.005	Valid
P10	0.641	0.361	0,05	0.000	Valid
P11	0.417	0.361	0,05	0.022	Valid
P12	0.434	0.361	0,05	0.017	Valid
P13	0.629	0.361	0,05	0.000	Valid
P14	0.520	0.361	0,05	0.003	Valid
P15	0.458	0.361	0,05	0.011	Valid
P16	0.595	0.361	0,05	0.001	Valid

P17	0.465	0.361	0,05	0.010	Valid
P18	0.434	0.361	0,05	0.017	Valid
P19	0.463	0.361	0,05	0.010	Valid

Dari hasil data diatas dapat diartikan bahwa terdapat 16 pertanyaan yang digunakan sebagai instrumen pengukuran penelitian ini karena 16 pertanyaan tersebut nilai p value $< 0,05$ dan nilai r hitung $> 0,361$ yang membuktikan pertanyaan tersebut valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji kekonsistenan dari suatu kuesioner, kuesioner tersebut dikatakan konsisten apabila dilakukan pengujian berkali-kali maka akan didapatkan hasil yang sama. Cara yang digunakan untuk mengukur reliabilitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan aplikasi SPSS versi 29, dengan metode *Cronbach Alpha*, yang jika r hitung *Cronbach Alpha* dihasilkan $> 0,651$ maka kuesioner tersebut dapat dikatakan reliabel.

Tabel 3.5 Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas (*Cronbach Alpha*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,803	16

Dari hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan, didapatkan nilai alpha 0,803 yang $> 0,651$ sehingga dibuktikan bahwa 16 pertanyaan tersebut reliabel.

3.6. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan kegiatan yang dilakukan adalah:

- a. Menentukan judul dari penelitian yang akan dilakukan

Setelah ditemukan masalah yang menarik untuk diteliti yaitu dampak bermain game online yang dapat mengancam kesehatan mata, peneliti membuat judul untuk mengatasi masalah tersebut, lalu mengajukannya kepada dosen pembimbing tentang judul yang akan diteliti.

- b. Setelah mendapatkan persetujuan judul dari dosen pembimbing, peneliti kemudian meminta izin kepada pihak akademik prodi D3 Keperawatan UPI Kampus Sumedang untuk membuat surat permohonan izin ke Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang untuk mendapatkan surat pengantar studi pendahuluan ke SMPN 2 Sumedang.
 - c. Setelah diberikan izin baik dari pihak akademik prodi D3 Keperawatan UPI Kampus Sumedang maupun pihak Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang, peneliti mengunjungi SMPN 2 Sumedang untuk meminta izin pada pihak sekolah untuk menyebarkan link survey singkat di google form melalui grup *whatsapp* sebagai gambaran dari berapa banyak siswa/siswi yang memainkan game online di SMPN 2 Sumedang.
 - d. Setelah mengetahui bahwa terdapat banyak siswa/siswi yang bermain game online di SMPN 2 Sumedang, peneliti kemudian berdiskusi dengan dosen pembimbing maupun pihak sekolah untuk penyelenggaraan penelitian yang akan dilakukan di SMPN 2 Sumedang.
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, siswa dan siswi yang akan diteliti diberikan lembar persetujuan (*informed consent*) yang diteruskan kepada orang tua mereka masing-masing sebagai tanda bahwa mereka bersedia menjadi responden dari penelitian ini. Setelah responden diizinkan untuk mengikuti penelitian ini, mereka diberikan penjelasan tentang tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan serta prosedur yang harus mereka lakukan saat mengerjakan lembar kuesioner.

Setelah responden sudah mengerti tentang kegiatan yang akan dilakukan, responden diberikan lembar kuesioner untuk mengukur pengetahuan mereka tentang kesehatan mata sebelum dilakukan pendidikan

kesehatan. Sesudah mengumpulkan lembar kuesioner, responden kemudian diberikan pendidikan kesehatan mata yang terdiri dari 4 materi yang diantaranya: pengertian mata, faktor-faktor yang dapat mengganggu kesehatan mata, gangguan kesehatan mata yang sering terjadi pada remaja pengguna game online dan cara agar menjaga mata tetap sehat. Setelah pemberian pendidikan kesehatan selesai, responden kembali diberikan kuesioner yang sama guna mengetahui apakah terdapat peningkatan pengetahuan setelah dilakukannya pendidikan kesehatan. Setelah pengisian kuesioner selesai, dibuka sesi tanya jawab jika responden merasa kurang paham atau masih bingung dengan materi yang sudah disampaikan sebelumnya.

3.7. Pengolahan Data

3.7.1. Editing

Pada tahap ini peneliti melakukan pengecekan pada tiap-tiap lembar kuesioner yang sudah diisi oleh responden, apakah jumlah lembar kuesioner dengan jumlah responden sama banyak serta apakah terdapat soal yang belum terjawab.

3.7.2. Coding

1. Nama Responden

Nama responden akan disamarkan serta diganti kode angka 1, 2, 3 dan seterusnya sesuai jumlah dari banyaknya responden.

2. Jenis Kelamin

Pada jenis kelamin laki-laki akan diberi kode angka 1, sedangkan pada jenis kelamin perempuan akan diberi kode angka 2.

3. Usia

Usia pada *early adolescent* berkisar 13-15 tahun. Usia 12 akan diberi kode angka 1, usia 13 kode angka 2, 14 kode angka 3, dan usia 15 kode angka 4.

4. Pengalaman

Responden yang sebelumnya pernah mendapatkan pendidikan kesehatan mata akan diberi kode 1, sedangkan yang sebelumnya belum pernah mendapatkan kesehatan mata diberi kode 2.

5. Sumber Informasi

Jika responden belum pernah mendapatkan sumber informasi akan diberi kode 0, jika pernah mendapatkan sumber informasi dari TV akan diberi kode 1, jika dari sosial media/internet akan diberi kode 2, dari media cetak (koran atau majalah) akan diberi kode 3, dari guru akan diberi kode 4, dan jika dari petugas kesehatan akan diberi kode 5.

3.7.3. *Scoring*

Scoring atau penilaian jawaban akan dihitung dengan *Skala Guttman* dengan, jawaban benar diberikan skor 1 sedangkan jawaban salah diberikan skor 0, yang (Arikunto, 2021).

3.7.4. *Entry*

Setelah data selesai dari proses *editing*, *coding*, dan *scoring*, selanjutnya data dimasukkan kedalam tabel sesuai dengan tiap-tiap kolom jawaban.

3.7.5. *Cleaning*

Saat semua data sudah masuk ke dalam tabel, maka setelah itu perlu untuk dilakukannya pembersihan data (*cleaning*) guna untuk mengecek kembali apakah terdapat kesalahan ataupun kekosongan saat memasukan data.

3.8. Analisis Data

1. *Univariate Analysis*

Dalam *univariate analysis* atau yang biasa disebut analisa univariat pada penelitian ini akan meringkas sekaligus menjabarkan dalam bentuk pengetahuan nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata dan standar untuk data deviasi dari karakteristik responden (Jenis kelamin, usia, pengalaman, sumber informasi) serta data skor dari jawaban kuesioner menggunakan aplikasi SPSS versi 29.

2. *Bivariate Analysis*

Untuk membandingkan antara nilai pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukannya pendidikan kesehatan mata dilakukan uji statistik parametrik jika data yang didapatkan berdistribusi normal, atau uji statistik nonparametrik jika data yang didapatkan tidak berdistribusi secara normal (Hastono, 2006). Untuk menentukan jenis uji apa yang akan digunakan maka perlu dilakukan uji normalitas yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS dengan metode *Kolmogorov Smirnov* terlebih dahulu.

Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai pada p value menunjukkan $> 0,05$ Begitupun sebaliknya, data dikatakan tidak berdistribusi secara normal jika nilai pada signifikansi menunjukkan $< 0,05$. Selain itu, penentuan uji normalitas juga dapat diketahui melalui jenis dari variabel yang digunakan, jika variabel tersebut bersifat numerik atau kuantitatif maka biasanya data tersebut berdistribusi secara normal, sedangkan bila variabel tersebut bersifat kategorik, maka biasanya berdistribusi secara tidak normal (Hastono, 2006).

Analisis yang digunakan jika menggunakan uji statistik parametrik adalah *Paired T Test*, dan sedangkan analisis yang digunakan jika menggunakan uji statistik nonparametrik adalah *wilcoxon test*, yang jika dari keduanya diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) adalah $> 0,05$ menandakan H_0 diterima atau tidak terdapat pengaruh pendidikan kesehatan mata melalui media audiovisual terhadap pengetahuan tentang pencegahan gangguan penglihatan bagi pengguna game online pada *early adolescent* di SMPN 2 Sumedang, namun jika diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ dapat dikatakan jika H_0 ditolak atau terdapat pengaruh pendidikan kesehatan mata melalui media audiovisual terhadap pengetahuan tentang pencegahan gangguan penglihatan bagi pengguna game online pada *early adolescent* di SMPN 2 Sumedang.

3.8.1. Penyajian Data

Ketika semua data sudah selesai dianalisa, lalu data tersebut disajikan serta disusun ke dalam tabel. Untuk hasil dari analisa univariat akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, dengan interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.6 Tabel Interpretasi (Arikunto, 2010).

Interpretasi	Presentase
Seluruh	100%
Hampir seluruh	76-99%
Sebagian besar	51-75%
Setengahnya	50%
Hampir setengahnya	26-49%
Sebagian kecil	1-25%
Tidak satupun	0%

Sedangkan hasil dari analisa bivariat akan disajikan dalam bentuk tabel *crosstab*.

3.9. Etika Penelitian

Prinsip etik yang penulis junjung dalam penelitian ini meliputi:

1. *Respect for The Individual* (Menghormati Sesama Individu)

Dalam penelitian ini peneliti tidak pernah memaksakan siswa/siswi SMPN 2 Sumedang sebagai responden, itulah kenapa peneliti memberikan responden *informed consent* (lembar persetujuan) guna membebaskan subjek peneliti menyetujui atau tidak menyetujui diri mereka menjadi responden penelitian ini.

2. *Objectivity and Independence* (Objektivitas dan Independensi)

Penulis berlaku adil dan tidak memihak responden atau pihak manapun dalam melakukan penelitian ini,

3. *Integrity* (Integritas)

Dalam melakukan penelitian ini penulis bersikap sesuai dengan prinsip etika dan mempunyai iktikad yang baik

4. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Penulis akan menjaga, melindungi, serta tidak akan menyebar luaskan identitas yang bersifat pribadi dari responden yang diteliti dengan cara mengganti identitas responden dengan kode angka.

3.10. Rencana Jadwal Penelitian

Tabel 3.7 Rencana Jadwal Penelitian

No	URAIAN KEGIATAN	TANGGAL KEGIATAN	KETERANGAN
1	Penyusunan proposal penelitian	07 Febuari 2023 – 25 Maret 2023	
2	Pengujian proposal penelitian oleh penguji	27 Maret 2023 – 01 April 2023	Disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan akademik
3	Persiapan penelitian meliputi instrument pengumpulan data dan media	02 April 2023 – 03 April 2023	
4	Pelaksanaan penelitian	28 Maret 2023 – 01 April 2023	
5	Pengumpulan data dari seluruh responden	02 April – 06 April 2023	
6	Pengolahan data sampai dengan analis data	07 April 2023 – 12 April 2023	
7	Penyusunan hasil penelitian	14 April 2023 – 18 Mei 2023	
8	Pengecekan turnitin	18 Mei 2023 – 20 Mei 2023	Disesuaikan dengan jadwal yang telah ditentukan akademik
9	Pengujian siding Karya Tulis Ilmiah	22 Mei 2023 – 26 Mei 2023	Disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan akademik
10	Perbaikan laporan KTI	27 Mei 2023 – 29 Mei 2023	
11	Pengumpulan laporan penelitian yang telah di sahkan	30 Mei 2023	