

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik korelasional yang menghubungkan kecanduan *game online* (X) dengan empati (Y). Penelitian dengan teknik korelasional merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel, hal tersebut sesuai pula dengan dengan sifat dan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui hubungan yang berarti antara dua variabel bebas dengan variabel terikat baik secara sendiri-sendiri maupun secara simultan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya hubungan antara variabel kecanduan *game online* dengan empati.

Secara sistematis model hubungan antara variabel penelitian dapat digambarkan pada bagan berikut :



#### B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011).

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam penelitian kali ini terdapat dua variabel yang dibahas yaitu

1. variabel bebas(X) : kecanduan *game online*
2. variabel terikatnya (Y) : empati

### C. Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian bertujuan agar pengukuran variabel-variabel penelitian lebih terarah sesuai dengan tujuan dan metode pengukuran yang dipersiapkan. Adapun definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* adalah suatu perilaku mahasiswa yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan sulit lepas untuk bermain *game online* serta dapat menghabiskan waktu lebih dari 3-4 jam/hari. Dalam penelitian ini kecanduan *game online* akan diungkap menggunakan skala kecanduan *game online* yang diambil dari teori Chen dan Chang (2008) , lalu diadaptasi dari penelitian Ferdy, yang meliputi empat aspek, yaitu *compulsion, withdrawal, tolerance, interpersonal and health related problems.*

#### 2. Empati

Empati merupakan kemampuan mahasiswa untuk peduli dan memahami perasaan orang lain, melihat seperti apa yang orang lain rasakan, yang kemudian memberi tanggapan sesuai dengan apa yang dirasakan orang lain. Dalam penelitian ini empati akan diungkap dengan menggunakan skala empati yang diadaptasi dari teori Davis (1983), adapun aspek empati yaitu, *Empathic Concern, Perspektif Taking, Personal Distress, dan Fantasy.*

## D. Subjek penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan individu atau objek yang diteliti yang memiliki beberapa karakteristik yang sama (Latipun, 2004). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa sains dan teknologi UIN suska Riau yang berada pada rentang usia 18-40 tahun. populasi penelitian yang menjadi sampel penelitian adalah mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi yang berjumlah 4000 orang yang diperoleh dari akademik Fakultas Sains dan Teknologi.

### 2. Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang akan mewakili menjadi subjek dalam penelitian. peneliti menggunakan penentuan ukuran ukuran sampel berdasarkan saran dari Roscoe (Sugiyono (2011) tentang ukuran sampel untuk penelitian sebagai berikut :

- a. Ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30-500 sampel.
- b. Bila sampel dibagi dalam kategori (misalnya: pria-wanita, pegawai negeri, swasta dan lain-lain). Maka jumlah anggota sampel setiap kategori minimal 30.
- c. Bila dalam penelitian akan melakukan analisis dengan *multivariate* (korelasi atau regresi berganda misalnya), maka jumlah anggota sampel minimal 10 kali dari jumlah variabel yang diteliti. Misalnya variabel penelitiannya berjumlah 5 (independen+ dependen), maka jumlah anggota sampel =  $10 \times 5 = 50$ .

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Untuk penelitian eksperimen yang sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok control, maka jumlah anggota sampel masing-masing antara 10 sampai 20.

Berdasarkan aturan-aturan yang telah disebutkan di atas, maka dalam penelitian ini menggunakan sampel sebesar  $10 \times 2$  (jumlah variabel) = 20 responden, namun jumlah ini masih tergolong kurang dalam melakukan penelitian, maka peneliti menggunakan sampel sebanyak 120 responden untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.

### E. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik *sampling* dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode ini merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria sebagai sumber data ( Sugiyono, 2011).

Dalam penelitian ini, kriteria subjek penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa Sains dan Teknologi UIN Suska Riau yang berusia 18–40 tahun menurut Hurlock, 1990
2. Bermain *game online* lebih dari 3 atau 4 jam perhari. Menurut Chou & Hsiai (2000) individu yang bermain *game online* 3-4 jam perhari dikategorikan sebagai pecandu *game online*.
3. Bermain *game online* baik di warnet ataupun di rumah.

### F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data (Arikunto, 2006) merupakan cara-cara yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan instrument penelitian. Instrument penelitian ini adalah skala kecanduan *game online* dan skala empati. Model

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

skala kecanduan *game online* dan empati menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (sugiyono,2011).

### 1. Kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* diukur dengan menggunakan skala dari Chen dan Chang (2008) yang diadaptasi dari skala kecanduan *game online* yang digunakan oleh Ferdy (2014) dalam penelitiannya kecanduan *game online*. Skala kecanduan *game online* terdiri dari 37 aitem berdasarkan aspek dari kecanduan *game online* yaitu:

- a. *Compulsion* yaitu suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game online*.
- b. *Withdrawal* merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal.
- c. *Tolerance* ditunjukkan sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal.
- d. *Interpersonal and health related problems* merupakan hal-hal yang berkaitan dengan interaksi kita dengan rang lain dan juga masalah kesehatan.

Pernyataan yang disusun berdasarkan model skala liker dengan menggunakan 4 alternatif pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS) yang terdiri dari

pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Penilaian yang diberikan pada pernyataan tersebut dijelaskan pada tabel di bawah ini :

**Tabel 3.1**  
**Alternatif Pilihan Jawaban Model Skala Likert**

<i>Favorabel</i>		<i>Unfavorabel</i>	
<b>Pernyataan</b>	<b>Skor</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Skor</b>
Sangat Sesuai	4	Sangat Sesuai	1
Sesuai	3	Sesuai	2
Tidak Sesuai	2	Tidak Sesuai	3
Sangat Tidak Sesuai	1	Sangat Tidak Sesuai	4

**Tabel 3.2**  
**Blue Print Skala Kecanduan Game Online**

<b>Aspek</b>	<i>Favorabel</i>	<i>UnFavorabel</i>	<b>jumlah</b>
<i>Compulsion</i>	1, 3, 4, 6, 8	2, 5, 7, 9	<b>9</b>
<i>Withdrawal</i>	10, 11, 16, 19	12, 13, 14, 15, 17, 18	<b>10</b>
<i>Tolerance</i>	21, 22, 23, 24, 25, 29	20, 26, 27, 28	<b>10</b>
<i>Interpersonal and health related problem</i>	31, 32, 33, 35	30, 34, 36, 37	<b>8</b>
<b>Jumlah</b>	<b>19</b>	<b>18</b>	<b>37</b>

## 2. Skala Empati

Untuk mengetahui keadaan subjek, khususnya empati digunakan alat ukur Empati dengan model skala empati yang disusun dan dimodifikasi berdasarkan teori Davis (1983) dengan menambahkan beberapa aitem yang sesuai dengan aspek-aspek yang telah dikemukakan yaitu *Perspective taking*, *Fantasy*, *Emphatic concern*, *Personal distrees*. aitem tersebut sebenarnya berjumlah 28 aitem, lalu peneliti menambah 8 aitem lagi, sehingga semua menjadi 36 aitem.

Peryataan yang disusun berdasarkan model skala liker dengan menggunakan 4 alternatif pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), Sesuai

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
Site Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS) yang terdiri dari pernyataan *favorabel* dan *unfavorabel*. Penilaian yang diberikan pada pernyataan tersebut dijelaskan pada tabel di bawah ini

**Tabel 3.3**  
**Alternatif Pilihan Jawaban Model Skala Likert**

<i>Favorabel</i>		<i>Unfavorabel</i>	
Pernyataan	Skor	Pernyataan	Skor
Sangat Sesuai	4	Sangat Sesuai	1
Sesuai	3	Sesuai	2
Tidak Sesuai	2	Tidak Sesuai	3
Sangat Tidak Sesuai	1	Sangat Tidak Sesuai	4

**Tabel 3.4**  
**Blue Print Skala Empati**

Aspek	Favorabel	Unfavorabel	Jumlah
<i>Perspectivetaking</i>	1, 2, 4, 6	3, 5	6
<i>Fantasy</i>	7, 8, 9, 10, 12, 13	11	7
<i>Emphatic concern.</i>	14, 15, 16, 17, 22, 23, 24, 25, 26	18, 19, 20, 21	13
<i>Personal distrees</i>	27, 28, 29, 31, 33, 35, 36,	30, 32, 34	10
<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	<b>10</b>	<b>36</b>

### G. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum penelitian dilaksanakan maka alat ukur yang digunakan perlu dilakukan uji cob terlebih dahulu. Uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas alat ukur yang akan digunakan, dengan kata lain agar butir-butir pernyataan dalam skala tersebut benar-benar dapat mengukur apa yang ingin diukur.

Uji coba alat ukur dilakukan pada 60 orang mahasiswa yang sesuai dengan kriteria penelitian, hanya saja uji coba dilakukan di Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan UIN Suska Riau pada tanggal 20 Juli 2017. Setelah uji coba

yang dilakukan pada mahasiswa tersebut, kemudian dilakukan analisis terhadap hasil hasil yang diterima dan dilakukan uji validitas dan reliabilitas dari keseluruhan skala kecanduan *game online* dan empati ada mahasiswa dengan menggunakan SPSS (*Statistical of Package for Social Science (SPSS) 17.0 for Windows*).

### 1. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana jawaban dengan ketepatan dan kecermatan suatu instrument pengukuran dalam melakukan fungsi ukur. Menurut Azwar (2009), Suatu alat ukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat ukur tersebut melakukan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan tujuan dlakukannya pengukur tersebut. sebaliknya suatu alat ukur yang menghasilkan hasil ukur yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai alat ukur yang memiliki validitas yang rendah.

Penelitian ini menggunakan uji validitas isi, untuk menguji validitas dalam sebuah penelitian, peneliti melihat alat ukur berdasarkan arah isi yang diukur yang disebut validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional berdasarkan pendapat professional (*professional judgement*) (Azwar, 2009) pendapat professional dalam mengkaji validitas isi skala penelitian ini adalah pembimbing skripsi dan narasumber seminar proposal.

### 2. Daya Beda Aitem

Daya beda aitem yaitu sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan yang tidak

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memiliki atribut yang diukur (Azwar, 2012). Pengujian daya beda aitem menggunakan Pearson *Product-Moment* dan dianalisis secara komputerisasi dengan menggunakan aplikasi *Statistical of Package for Social Science* (SPSS) 17.0 for Windows.

Untuk mengetahui kesahihan aitem digunakan koefisien korelasi menurut Azwar, (2012) yaitu lebih atau sama dengan 0,30. Aitem yang memiliki nilai koefisien lebih kecil dari 0,30 maka dianggap gugur.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan skala kecanduan *game online* dari 37 aitem, diperoleh 19 aitem yang sah dengan koefisien korelasi daya butir aitem, bergerak dari 0,348 sampai 0,732. Hasil analisis ini dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.5**  
**Blue Print Skala kecanduan *game online* (Setelah Try Out)**

No	Aspek kecanduan <i>game online</i>	Valid		Gugur		Jumlah
		F	UF	F	UF	
1.	<i>Compulsion</i>	1, 3, 6	5	4, 8	2, 7, 9	9
2.	<i>Withdrawal</i>	10, 19	12, 14, 17	11, 16	13, 15, 18	10
3.	<i>Tolerance</i>	22, 23, 24, 29	20, 26, 28	21, 25,	27	10
4.	<i>Interpersonal and health related problem</i>	31	30, 37	32, 33, 35	34, 36	8
<b>Jumlah</b>		10	9	9	9	37

Setelah diperoleh aitem yang valid dan yang gugur maka disusun blue print penelitian yang akan digunakan untuk penelitian. Dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.6**  
**Blue Print Skala kecanduan *game online* Untuk Penelitian**

No	Aspek kecanduan media sosial	Favorabel	Unfavorabel	Jumlah
1	<i>Compulsion</i>	1, 2, 4	3	4
2	<i>Withdrawal</i>	5, 9	6, 7, 8	5
3	<i>Tolerance</i>	11, 12, 13, 16	10, 14, 15	7
4	<i>Interpersonal and health related problem</i>	18	17, 19	3
<b>Jumlah</b>		10	9	19

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan skala Empati dari 36 aitem, diperoleh 22 aitem yang sah dengan koefisien korelasi daya butir aitem, bergerak dari 0,392 sampai 0,694. Hasil analisis ini dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.7**  
**Blue print skala empati (Setelah Try Out)**

No	Aspek	Valid		Gugur		Jumlah
		F	UF	F	UF	
1	<i>Perspective taking</i>	1,6	5	2, 4	3	6
2	<i>Fantasy</i>	7, 8, 10, 12, 13	-	9	11	7
3	<i>Emphatic concern.</i>	14, 17, 22, 23, 26	19, 20, 21	15, 16, 24, 25	18	13
4	<i>Personal distrees</i>	27, 28, 29, 35, 36	30	31, 33,	32, 34	10
<b>Jumlah</b>		17	5	9	5	36

Setelah diperoleh aitem yang valid dan yang gugur maka disusun blue print penelitian yang akan digunakan untuk penelitian. Dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.8**  
**Blue Print Skala Empati Untuk Penelitian**

Aspek	Favorabel	Unfavorabel	Jumlah
<i>Perspective taking</i>	1, 30	2	3
<i>Fantasy</i>	4, 5, 6, 7, 8	-	5
<i>Emphatic concern.</i>	9, 10, 14, 15, 16	11, 12, 13	8
<i>Personal distrees</i>	17, 18, 19, 21, 22	20	6
<b>Jumlah</b>	17	5	22

### 3. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability*. Pengukuran yang mempunyai reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel. Reliabilitas mengacu kepada konsistensi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau kepercayaan hasil ukur, yang mengandung makna kecermatan pengukuran (Azwar, 2009).

Untuk mengetahui koefisien reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini, maka dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan uji statistik koefisien reliabilitas *Alpha*, dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) 17,0 *for windows*. Berdasarkan uji reliabilitas diperoleh koefisien reliabilitas skala kecanduan *game online* sebesar 0,889, untuk skala empati sebesar 0,901. Artinya, skala kecanduan *game online* dan skala empati dapat digunakan sebagai alat ukur penelitian yang reliabilitas.

### G. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi *product moment* oleh *pearson* yang bertujuan untuk mengetahui hubungan dua variabel (Arikunto, 2006). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari dan mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan empati pada mahasiswa sains dan teknologi UIN suska Riau. Analisis yang dilakukan menggunakan bantuan komputerisasi dengan aplikasi program *Statistical of Package for social (SPSS) 17.0 for Windows*.

### H. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Riau. Adapun jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.9**  
**Rincian Jadwal Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	Masa Pelaksanaan
1	Pengajuan Sinopsis	September 2016
2	Penentuan Dosen Pembimbing	7 Maret 2017
3	Penyusunan Proposal Penelitian	Maret 2017
4	Seminar Proposal	24 Maret 2017
5	Perbaikan Proposal	24 Maret – 21 Juni 2017
6	Try Out	20 Juli 2017
7	Penelitian	1-6 Agustus 2017
8	Olah Data Hasil Penelitian	Agustus 2017
9	Seminar Hasil	25 Oktober 2017
10	ambil data baru	30 Oktober 2017
11	Ujian Munaqasah	5 Desember 2017

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

