

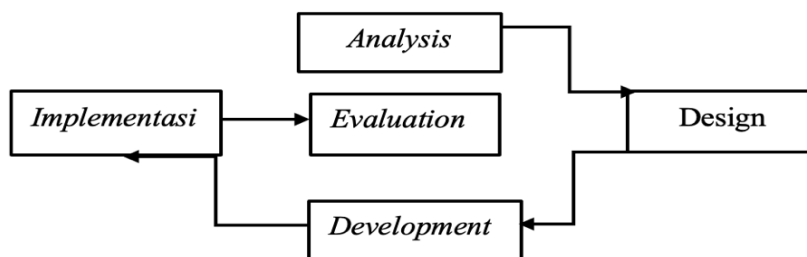
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D). Model penelitian *Design and Development* pada Richey dan Klein (dalam Maulana, 2020), yang mana hal sistematis terhadap proses desain, pengembangan, serta evaluasi yang tujuannya membangun dasar terhadap empiris agar bisa terciptanya produk atau alat intruksional, non intruksional dan model non model yang sudah ada atau dikembangkan yang berguna untuk mendukung proses pembelajaran. Metode D&D adalah bersistematis mengenai proses desain, pengembangan dan evaluasi yang mana bertujuan sebagai penetapan dasar serta penciptaan produk alat instruksional dan non instruksional serta model baru yang disempurnakan.

Model D&D atau *Design and Development* dalam bahasa Indonesia sering dikenal dengan model desain dan pengembangan. Model ini digunakan untuk meneliti proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan menciptakan produk atau mengembangkan yang ada baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran (Aeni et al., 2022). Model yang digunakan dalam tahap desain dan pengembangan adalah model ADDIE berdasarkan Lestari et al., 2018 (dalam Ellis dan Levy, 2010) yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) yang diintegrasikan dengan enam prosedur D&D. Dalam Penelitian ini menggunakan D&D yang memiliki berbagai prosedur penelitian yang beragam dan bermacam-macam sesuai dengan pendapat ahli yang berbeda, pada penelitian ini mengambil pendapat ahli Rusdi (2018) dalam menggunakan model ADDIE.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian model *ADDIE*

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis ini digunakan sebagai kebutuhan yang dilakukan dalam proses penelitian dengan analisis terhadap analisis kebutuhan media, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum, dan analisis lingkungan belajar.

2. *Design* (Desain)

Desain merupakan tahap selanjutnya yang digunakan dengan membuat rancangan *blueprint* berupa dokumen-dokumen berupa garis besar program media (GBPM) kemudian membuat rancangan pembelajaran berupa pembuatan storyboard, menentukan sumber daya yang dibutuhkan dan pembuatan prototipe.

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahapan ini melakukan pengembangan desain menjadi produk nyata sudah siap untuk diimplementasikan serta dievaluasi, tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan desain yang telah ada dengan kemudian dibuat sesuai kebutuhan dengan untuk menghasilkan produk. Dalam hasil pengembangan diimplementasikan untuk memperoleh penilaian validasi ahli materi, validasi media dan validasi bahasa untuk meninjau.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini mengimplementasikan media yang telah dibuat, hasil pengembangan diperlukan sebagai persiapan dalam proses pembelajaran. Pada tahap implementasi dilakukan kepada guru dan siswa pada tahap implementasi menggunakan wawancara dan angket.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Data yang diperoleh dari hasil penelitian menjadi acuan serta referensi perbaikan dalam penyempurnaan penggunaan media kahoot dan materi untuk dapat lebih baik digunakan.

3.2 Partisipasi dan Lokasi Penelitian

Partisipasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Lojikobong II dan Guru Kelas IV yang akan memberikan informasi pada penelitian ini mengenai pembelajaran PPKn terhadap materi keberagaman serta pengguna media pembelajaran *kahoot*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lojikobong II yang

berlokasi di daerah Majalengka, Jawa Barat. Subjek penelitian dalam perolehan responden pada penelitian ini menggunakan partisipan dengan melibatkan berikut.

1. Siswa

Dalam penelitian ini menggunakan peserta didik SDN Lojikobong II sebanyak 18 siswa yang berada di kelas IV sebagai subjek dalam perolehan sumber data yang akan diambil.

2. Guru Kelas

Implementasi dari penelitian ini juga sebagai subjek dalam pemilihan sumber datanya mengambil guru kelas IV sekolah dasar di SDN Lojikobong II.

3. Ahli Media dan Materi

Ahli materi dan ahli media pada penelitian untuk memvalidasi adalah para dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) universitas pendidikan Indonesia kampus cibiru.

2. Kepala Sekolah

Untuk perizinan pelaksanaan penelitian ini mengajukan permohonan kepada kepala sekolah sebagai terlaksananya proses penelitian dalam perolehan data. Proses penelitian dilakukan setelah mendapatkan izin penelitian dari pihak kepala sekolah untuk perolehan data.

Hal ini dilakukan untuk digunakan sebagai subyek dalam pemilihan sumber data yang diteliti, dengan mengetahui bagaimana pelaksanaan penelitian dengan pengembangan media *kahoot* untuk pembelajaran PPKn terhadap keberagaman di kelas IV.

3.3 Instrumen Penelitian

Dalam instrumen penelitian sendiri yakni hal penting pada proses penelitian yang akan dilaksanakan dengan pada unsur keseluruhannya mengenai hal penelitian. Pada instrumen penelitian terdapat adanya jenis data untuk digunakan yang disesuaikan pada permasalahan penelitian. Adanya instrumen penelitian adalah komponen sebagai bagian hal yang integral serta termasuk pada bagian metodologi penelitian, dikarenakan instrumen penelitian yaitu suatu alat yang diperlukan dalam pengumpulan, pemeriksaan, penyelidikan akan permasalahan yang tengah diteliti (Nasution, 2016).

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data peneliti, instrumen ini berguna mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dengan validasi ahli materi dan media bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran. Dengan pertanyaan maupun pernyataan berupa angket ataupun kuisioner. Pada penelitian yang memberikan kepada validasi ahli materi, validasi ahli media, angket guru dan siswa. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *kahoot* sebagai proses evaluasi belajar.

3.3.1 Lembar wawancara

Wawancara kepada guru kelas mengenai pembelajaran PPKn di SD terhadap materi keberagaman dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot* sebagai evaluasi belajar pada anak kelas IV.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Untuk Guru

Variable	Sub Variabel	Indikator
1.1 Rancangan media <i>kahoot</i> untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman kelas IV SD	1.1.1 Rancangan media <i>kahoot</i> untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman kelas IV SD	1.1.1.1 Pelaksanaan rancangan media pembelajaran <i>kahoot</i> terhadap materi keberagaman kelas IV SD
	1.1.2 Mengidentifikasi rancangan media pembelajaran <i>kahoot</i> untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman Kelas IV SD	1.1.1.2 Menjelaskan media pembelajaran <i>kahoot</i> untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman Kelas IV SD
	1.1.3 Kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media <i>kahoot</i> untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman kelas IV SD	1.1.1.3 Mengimplementasi penggunaan media pembelajaran <i>kahoot</i> pada materi keberagaman kelas IV SD
2.1 Kelayakan media pembelajaran <i>kahoot</i> pada materi PPKn	2.2. 1 Kelayakan penggunaan media <i>kahoot</i> terhadap	2.2.1.1 Identifikasi penggunaan media <i>kahoot</i> terhadap pembelajaran

Sulistiawati, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA KAHOOT UNTUK PEMBELAJARAN PPKN MATERI KEBERAGAMAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

keberagaman kelas IV SD	pembelajaran PPKn kelas IV	PPKn materi keberagaman kelas IV SD
3.1 Respon pengguna terhadap media pembelajaran <i>kahoot</i> untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman kelas IV SD	3.1.1 Pelaksanaan pembelajaran dengan media <i>kahoot</i> untuk materi keberagaman kelas IV SD	3.1.1.1 Kegiatan pengguna terhadap media pembelajaran <i>kahoot</i> untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman kelas IV SD

3.3.2 Lembar angket

1. Instrumen angket untuk guru

Kisi-kisi angket ini diberikan kepada guru kelas untuk menilai penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Untuk Guru

No	Aspek	Aspek yang diamati	Jumlah
1.	Isi/Materi	Ketepatan materi dengan pembelajaran	1
		Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	1
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	1
		Urutan penyajian sesuai	1
		Bahasa dengan karakteristik siswa	1
		Terdapat gambar dan materi belajar	1
		Penilaian evaluasi sesuai dengan materi belajar	1
		Penjelasan materi lengkap dan mudah dipahami	1
2.	Kualitas Media	Sangat menarik minat serta perhatian siswa belajar	1
		Media pembelajaran lebih efektif	1
		Fleksibilitas dalam menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	1

	Media pembelajaran yang memudahkan dalam belajar multikulturalisme	1
	Media pembelajaran yang berguna untuk implementasi pendidikan karakter	1
	Media pembelajaran menyajikan tampilan menarik belajar	1
Total		15

Berdasarkan pada kisi-kisi angket penilaian media penggunaan *kahoot* di atas, ada beberapa aspek yang menjadi penilaian dalam penelitian ini, yakni ada aspek isi/materi dan aspek kualitas media. Adapun instrumen penilaian terhadap penggunaan *kahoot* untuk guru kelas yang berasal dari kisi-kisi.

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Untuk Guru

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Penilaian				Komentar
			4 (SS)	3 (S)	2 (TS)	1 (STS)	
Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan pembelajaran					
		Kesesuaian dengan capaian pembelajaran					
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
		Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran					
		Urutan penyajian sesuai materi sistematis					

		Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa					
	kelengkapan	Terdapat gambar dan materi belajar					
		Penilaian evaluasi sesuai dengan materi belajar					
		Penjelasan materi lengkap dan mudah dipahami					
Kualitas Media	Minat/Perhatian	Sangat menarik minat serta perhatian siswa belajar					
		Penggunaan media lebih efektif dalam belajar					
		Fleksibilitas dalam menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>					
		Media pembelajaran yang memudahkan dalam belajar multikulturalisme					
		Media pembelajaran yang berguna untuk					

		implementasi pendidikan karakter					
		Media pembelajaran menyajikan tampilan menarik belajar					
Total Skor							
Rata-rata (%)							

2. Angket Penilaian Untuk Siswa

Kisi-kisi ini digunakan untuk mendapatkan penilaian siswa terhadap materi serta penggunaan media *kahoot* pada materi belajar.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Untuk Siswa

No	Aspek	Aspek yang diamati	Jumlah
1.	Isi/Materi	Penjelasan isi materi	1
		Penyampaian materi yang lugas	1
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	1
		Materi pembelajaran sangat menarik	1
		Materi belajar bermanfaat	1
2.	Media	Media pembelajaran yang menarik	1
		Pembelajaran menjadi lebih interaktif melalui media	1
		Membangun motivasi belajar dengan penggunaan media kahoot	1
		Pembelajaran lebih efektif	1
Total			10

Aspek yang menjadi penilaian untuk siswa terhadap implementasi kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media kahoot terdapat dua aspek yaitu Isi/Materi dan Media. Dari kedua aspek tersebut dikembangkan menjadi 10 butir pernyataan yang akan di nilai oleh siswa.

Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Untuk Siswa

Aspek	Indikator	Pernyataan	Penilaian				Komentar
			4 (SS)	3 (S)	2 (TS)	1 (STS)	
Isi/Materi	Kejelasan materi	Memahami penjelasan materi dengan baik					
		Penyampaian materi dalam penggunaan media <i>kahoot</i> sangat menyenangkan					
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
		Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran					
		Materi pembelajaran sangat menarik					
		Materi belajar sangat bermanfaat dalam kehidupan					

Media	Minat/Motivasi pembelajaran	Tampilan Media pembelajaran <i>kahoot</i> saat menarik					
		Pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan melalui media <i>kahoot</i>					
		Membangun motivasi belajar dengan penggunaan media <i>kahoot</i>					
		Pembelajaran lebih efektif nyaman dan menambah minat belajar					
Total Skor							
Rata-rata							

3. Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi

Kisi-kisi angket dijadikan sebagai indikator yang digunakan dalam menyusun instrumen validasi materi untuk mengvalidasi terhadap kelayakan materi yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi angket yang digunakan untuk validasi materi.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Jumlah
		Kesesuaian materi dengan kurikulum	1

Isi/Materi	Ketepatan materi pembelajaran	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		Ketepatan isi materi dengan konten PPKn	1
		Kesesuaian isi materi terhadap tingkat kognitif pada siswa	1
	Kejelasan Materi	Membantu siswa dalam memahami isi materi	1
		Materi disampaikan dengan lugas	1
		Menyampaikan materi dengan kebenaran dan ketepatan	1
		Ketepatan dalam bentuk evaluasi	1
		Konten materi yang mudah dipahami	1
Jumlah		10	

Tabel 3.7 Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
A. Ketepatan Materi Pembelajaran						
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum					
2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4.	Ketepatan isi materi dengan konten PPKn					
5.	Kesesuaian isi materi terhadap tingkat kognitif pada siswa					

B. Kejelasan Materi					
6.	Membantu siswa dalam memahami isi materi Konten materi yang mudah dipahami				
7.	Materi disampaikan dengan lugas				
8.	Menyampaikan materi dengan kebenaran dan ketepatan				
9.	Ketepatan dalam bentuk evaluasi				
10.	Konten materi yang mudah dipahami				
Total Skor					

4. Instrumen Validasi Untuk Ahli Media

Kisi-kisi ini dijadikan indikator sebagai instrument dalam menyusun validasi kepada ahli media untuk mengvalidasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Jumlah
Kualitas Teknis	Penampilan	Kemudahan dalam penggunaan media	1
		Kejelasan bentuk media	1
		Kemudahan dalam mengakses media	1
Kualitas Media	Desain	Tampilan media yang menarik	1
		Kejelasan isi teks dan gambar	1
		Ketepatan dalam penggunaan front	1
		Gambar yang ditampilkan menarik dan sederhana	1

		Ketepatan pemilihan gambar	1
		Kualitas tampilan layar menarik	1
		Ketepatan penempatan gambar	1
Jumlah			10

Berdasarkan kisi-kisi angket mengenai kelayakan media pembelajaran *kahoot* di atas, yang sudah ditunjukkan kepada ahli media terhadap validasi media yang dikembangkan oleh peneliti yang meliputi kualitas teknis dan kualitas desain. Berikut ini adalah instrumen validasi media berdasarkan kisi-kisi.

Tabel 3.9 Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
A. Kualitas Teknis						
1.	Kemudahan dalam penggunaan media					
2.	Kejelasan bentuk media					
3.	Kemudahan dalam mengakses media					
B. Kualitas Desain						
4.	Tampilan media yang menarik					
5.	Kejelasan isi teks dan gambar					
6.	Ketepatan dalam penggunaan front					
7.	Gambar yang ditampilkan menarik dan sederhana					
8.	Ketepatan pemilihan gambar					
9.	Kualitas tampilan layar menarik					
10.	Ketepatan penempatan gambar					
Total Skor						

Adapun kriteria penilaia di atas berdasarkan skor 1- 4 yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.10 Klasifikasi Kriteria Penilaian

Skor	Skala	Keterangan
1.	Kurang baik	Pada hal ini mengenai aspek kurang tepat dengan tidak sesuai serta tidak cocok dipergunakan.
2.	Cukup	Dalam aspek ini dengan cukup artinya kecukupan akan kesesuaian serta cukup baik digunakan
3.	Baik	Pada aspek nilai baik terhadap kesesuaian dan cocok digunakan.
4.	Sangat baik	Dengan aspek yang dinilai sangat baik sudah sangat tepat sesuai serta cocok digunakan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan pada penelitian digunakan wawancara dan angket (kuisoner). Dalam teknik pengumpulan data adalah suatu hal yang diperlukan serta dipergunakan oleh peneliti pada pengumpulan akan data terhadap penelitian yang berasal dari sumber data (subjek penelitian). Teknik pengumpulan data yaitu proses kewajiban dalam penelitian, hal ini karena teknik pengumpulan data nantinya digunakan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen penelitian. Instrumen penelitian sendiri pelengkap dari seperangkat alat untuk digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian.

3.3.1 Wawancara

Wawancara secara umum merupakan adanya komunikasi antara dua orang maupun lebih terhadap pewawancara maupun narasumber. Pada wawancara bentuknya bersifat percakapan lisan yang dilakukan dengan tahapan berstruktur. Dalam wawancara terstruktur ini bisa dipergunakan jika peneliti sudah mengetahui dengan jelas terhadap informasi yang akan diambil serta diperoleh. Mengenai wawancara langsung pada pelaksanaan oleh peneliti atau beberapa orang sebagai pengumpul data. Menurut (Yuhana & Aminy, 2019) berdasarkan (dalam Lexy J. Moleong, 2010), bahwa wawancara merupakan interaksi yang mempunyai tujuan tertentu. Pada pelaksanaan wawancara hubungan peneliti serta responden bertemu langsung (*face to face*) agar memperoleh informasi langsung sesuai tujuan dalam memperoleh data yang akan dijelaskan masalah penelitiannya. Yang mana

Sulistiawati, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA KAHOOT UNTUK PEMBELAJARAN PPKN MATERI KEBERAGAMAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

dilakukanlah pengambilan wawancara dengan sumber untuk mendapatkan hasil dari masalah yang diteliti.

3.3.2 Angket

Instrumen penelitian dengan menggunakan angket ini menjadi dasar pada penelitian untuk mendukung data yang akan diperoleh oleh peneliti, dimana angket atau kuesioner diberikan kepada siswa sebagai evaluasi media dan materi yang diberikan. Pengumpulan data menggunakan kuesioner menurut (Prasetyo et al., 2021) berdasarkan (dalam Sugiyono, 2013), bahwa angket adalah cara dalam teknik mengumpulkan data dilaksanakan dengan memberikan sejumlah pertanyaan maupun pernyataan lisan maupun tertulis terhadap responden.

Pada angket yakni teknik dalam pengumpulan datanya lebih mudah jika peneliti mengetahui variabel yang di ukur serta mengenai harapan pada responden. Kuesioner/angket berisikan mengenai pertanyaan atau pernyataan terhadap untuk menjawab yang sedang diteliti atau responden. Mengenai hal tersebut terhadap kegunaan angket dapat diartikan sebagai alat dalam pengumpulan data dengan adanya berbagai rangkaian mengendai pertanyaan/pernyataan tertulis nantinya akan mendapatkan jawaban secara tertulis juga. Angket dalam penelitian berguna untuk memperoleh jawaban pertanyaan berupa lembaran pernyataan/pernyataan yang berfungsi dalam proses pengambilan data pada penelitian yang dilaksanakan.

3.5 Analisis Data

Analisis data merupakan hal dalam proses dalam pengelolaan informasi terhadap pelaksanaan penelitian, yang mana datanya nanti menjadi sebuah penelitian terhadap informasi baru. Pada proses analisis data perlukannya hal pada kevalidan data yang didapatkan, untuk kedepannya bisa memudahkan pada pelaksanaan proses selanjutnya. Analisis data sendiri yakni proses mencari serta menyusun secara sistematis dengan data perolehan data menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yakni bisa wawancara, kuesioner/angket, observasi dan dokumentasi untuk rekaman video/audio dengan pengorganisasikan data serta pemilihan dengan penting untuk dipelajari dan membuatkan simpulan, untuk mempermudah pemahaman diri sendiri ataupun orang lain.

Hasil skor data validasi yang didapat dari angket/kuesioner dihitung dengan menggunakan skala *likert*. Skala *Likert* adalah skala yang digunakan untuk

Sulistiawati, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA KAHOOT UNTUK PEMBELAJARAN PPKN MATERI KEBERAGAMAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial (Pranatawijaya et al., 2019).

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor seluruhnya}}$$

Dari nilai rata-rata yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan menggunakan skala persen rumus %. Kriteria klasifikasi penilaian yang dikembangkan adalah sebagai berikut .

Tabel 3.11 Kriteria Penilaian

Angka 0,00%-19,99%	Sangat kurang
Angka 20,00%-39,99 %	Kurang
Angka 40,00% - 59,9%	Cukup
Angka 60,00% - 79,99%	Baik
Angka 80,00% - 100 %	Sangat baik

Hasil dari perhitungan masing-masing skor validasi yang dilakukan dengan mencari rata-rata skor diperolehnya serta diambil simpulan sesuai dengan hasil rata-rata. Teknik analisis data adanya reduksi data, penyajian data serta langkah terakhir yakni penarikan kesimpulan. Agar lebih terperinci pada analisis datanya mengenai langkah-langkahnya sebagai berikut.

3.5.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu hal menyederhanakan, menggolongkan, serta membuang yang tidak diperlukan data dengan berbagai bagian sehingga data akan mendapatkan hasil informasi mempunyai makna atau kemudahan terhadap menarik simpulan. Dengan banyak jumlah data nya serta terperinci dengan kompleks digunakannya analisis data dengan tahap reduksi. Pada tahap reduksi data dilakukanlah suatu pemilihan relevan atau tidak data pada tujuan akhir.

3.6.2 Display data

Dalam penyajian data pada tahap ini adalah mengumpulkan data yang disusun dengan sistematis serta bisa dipahami agar dapat diberikan kemungkinan untuk mendapatkan kesimpulan. Pada penyajian data digunakan dalam menjelaskan data

yang diperoleh. Melalui penyajian data inilah nantinya bisa mengorganisir data agar tersusun dalam pola hubungan sehingga akan semakin mempermudah juga bisa untuk dipahami secara jelas dengan adanya penyajian dari ini.

3.6.3 Kesimpulan

Pada tahap pengambilan simpulan serta memverifikasi data adalah suatu tahap akhiran, yang mana dalam hal tujuannya bisa mencari makna pada data yang telah dikumpulkan sesuai dengan hubungannya, kesamaannya, atau perbedaannya agar dapat menarik kesimpulan untuk jawaban pada permasalahan.