

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

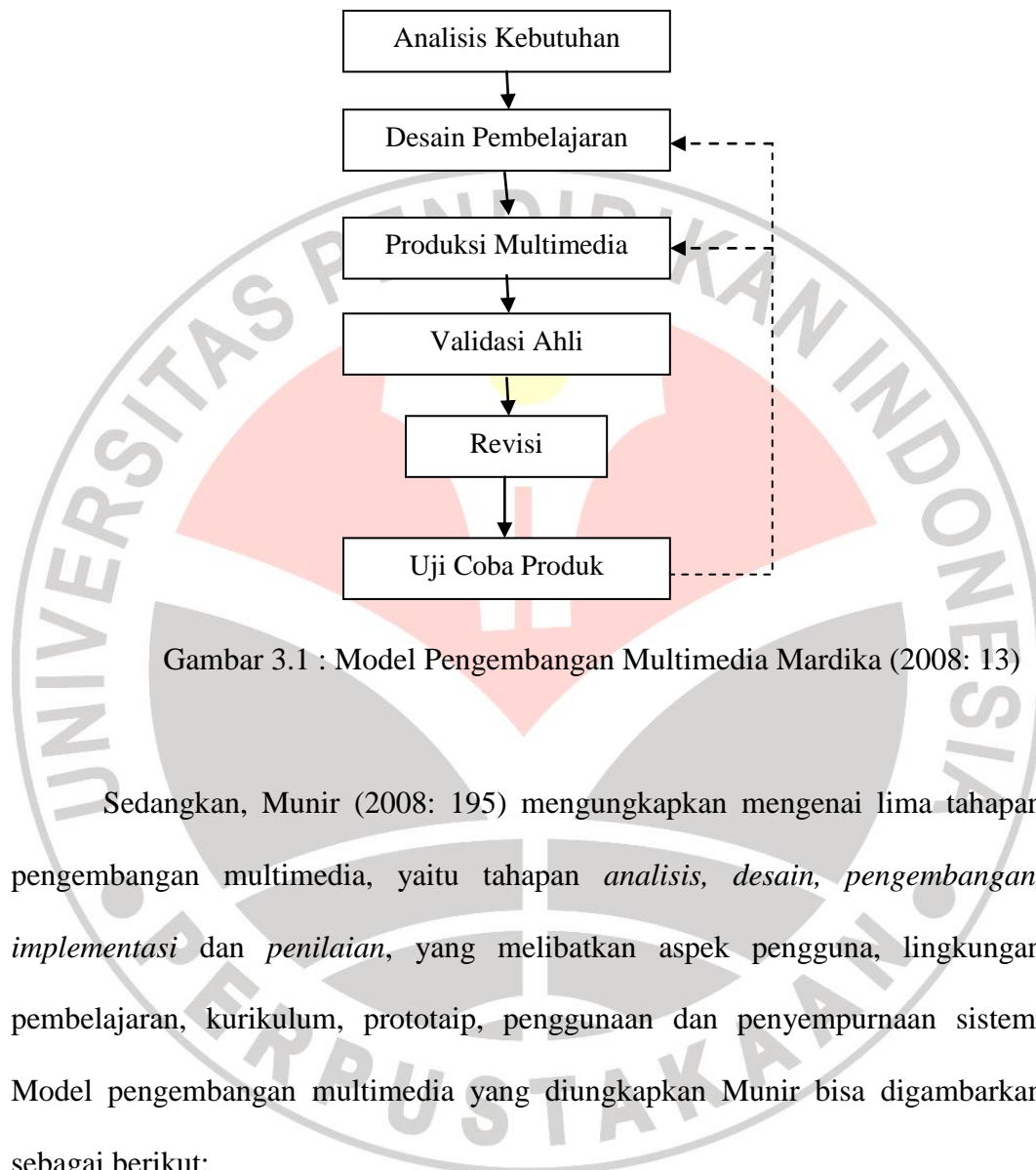
3.1 Metodologi Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran, maka metode penelitian yang tepat untuk penelitian ini adalah Metode Penelitian dan Pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research And Development* (R&D). Hal ini bersesuaian dengan pendapat Sugiyono (2009:297) bahwa R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut sumber lain, Gay (Mardika, 2008:12) menyatakan bahwa R&D atau penelitian dan pengembangan bukan untuk membuat teori atau menguji teori melainkan untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah.

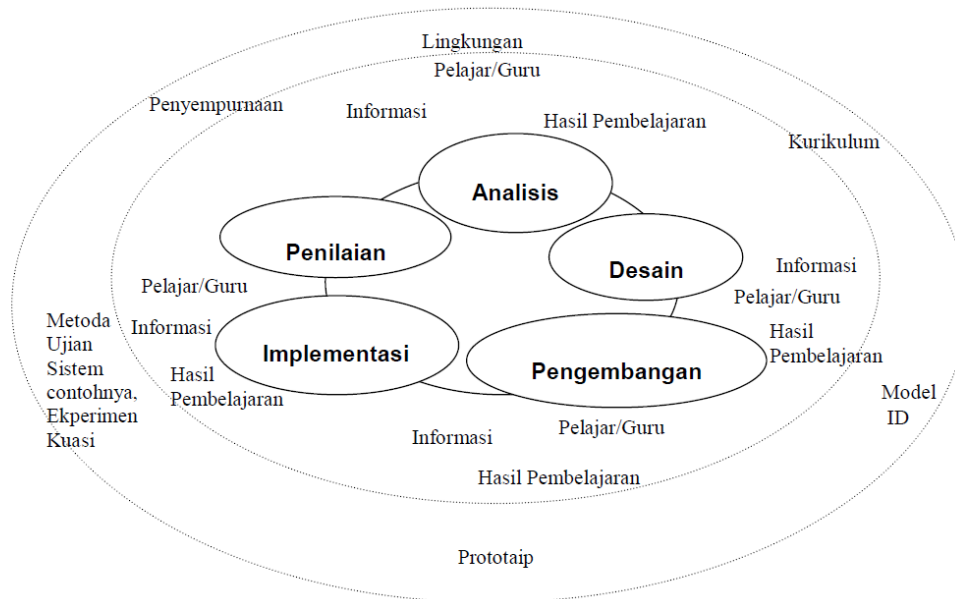
3.2 Prosedur Penelitian

Dalam hal prosedur penelitian pengembangan, Mardika (2008: 13) menggunakan model pengembangan yang mengacu pada model penelitian pengembangan Borg & Gall (2003: 775), model pengembangan desain pembelajaran Dick & Carey (2005: 1), dan pengembangan produk model Luther (1994) (Ariesto Hadi Sutopo, 2003: 32), yang meliputi enam tahapan, yakni *analisis kebutuhan, desain pembelajaran, produksi multimedia, validasi ahli,*

revisi dan *uji coba produk*. Model pengembangan multimedia yang dikembangkan Mardika (2008, 13) bisa digambarkan sebagai berikut:

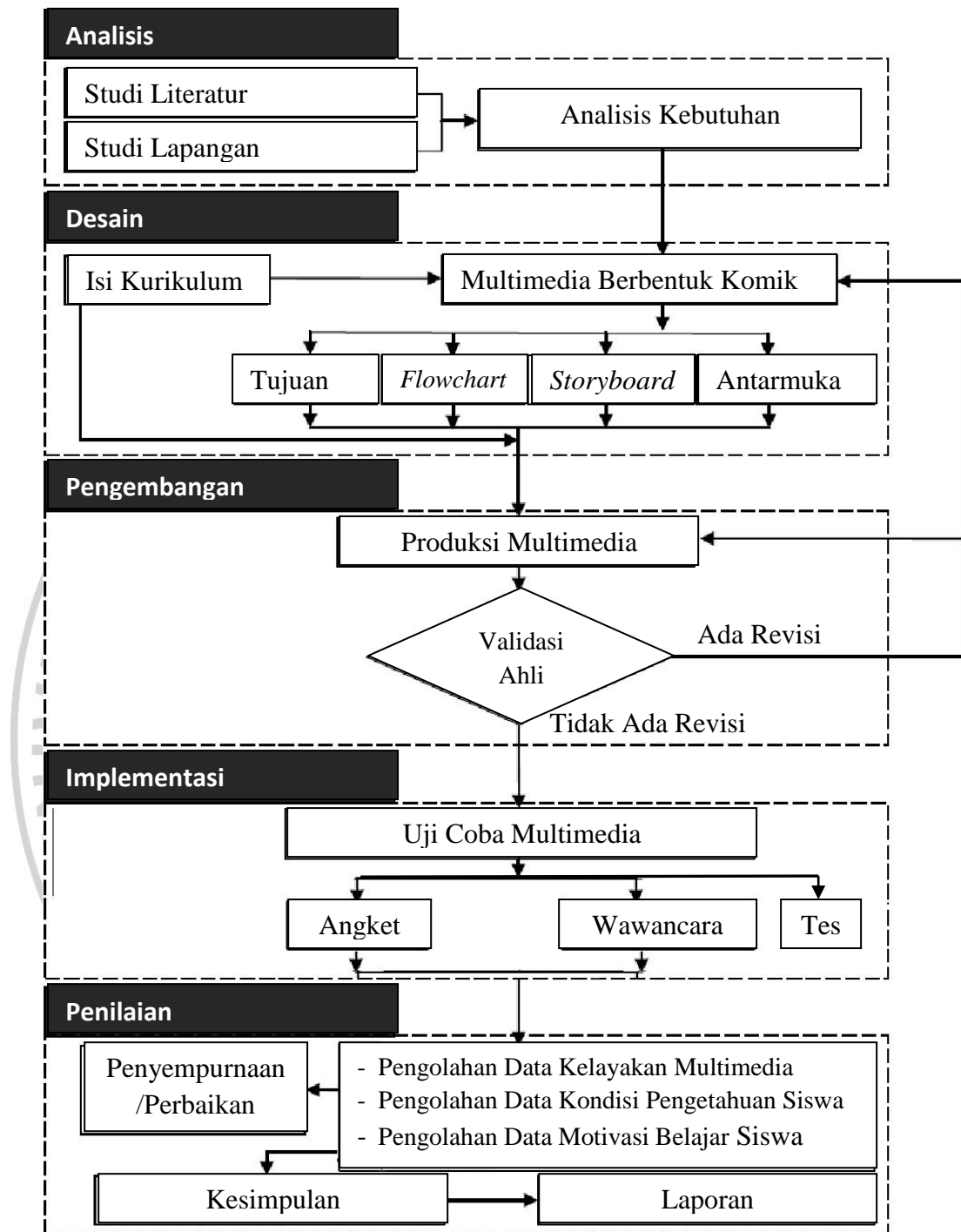


Sedangkan, Munir (2008: 195) mengungkapkan mengenai lima tahapan pengembangan multimedia, yaitu tahapan *analisis*, *desain*, *pengembangan*, *implementasi* dan *penilaian*, yang melibatkan aspek pengguna, lingkungan pembelajaran, kurikulum, prototaip, penggunaan dan penyempurnaan sistem. Model pengembangan multimedia yang diungkapkan Munir bisa digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 : Model Pengembangan Multimedia Munir (2008: 196)

Baik model pengembangan Borg & Gall, Mardika, maupun Munir bertujuan untuk menghasilkan produk (Borg & Gall, 1979; Mardika, 2008; Munir, 2008;), yang dalam hal ini adalah multimedia pembelajaran. Oleh karena itu, model pengembangan tersebut dimodifikasi, disesuaikan dan diadaptasi dalam penelitian ini sehingga menghasilkan model pengembangan yang tetap mengacu pada model pengembangan tersebut di atas dan tetap bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran sehingga prosedur penelitian dan pengembangan yang akan penulis gunakan memiliki lima tahapan yakni *analisis*, *desain*, *pengembangan*, *implementasi* dan *penilaian* yang bisa digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.3 : Model Pengembangan Multimedia diadaptasi dari Mardika (2008) dan Munir (2008)

Langkah – langkah penelitian secara lebih rinci akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Mardika (2008: 13) mengungkapkan bahwa tahapan analisis merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan mengenai perlunya pengembangan multimedia. Sementara Munir (2008: 196) mengungkapkan bahwa tahapan analisis ini merupakan tahap ditetapkannya tujuan pengembangan *software*, baik bagi pelajar, guru dan maupun bagi lingkungan. Munir lebih lanjut menjelaskan, untuk keperluan tersebut, maka analisis dilakukan dengan kerjasama antara guru dengan pengembang *software* dengan mengacu pada kurikulum yang digunakan (Munir, 2008: 196). Oleh karena itu, untuk menetapkan tujuan tersebut dan mengumpulkan informasi yang relevan, maka pada tahap analisis ini kegiatan yang dilakukan adalah studi literatur dan studi lapangan.

a. Studi literatur

Merupakan kegiatan mengumpulkan data-data berupa teori pendukung dari sistem yang dibuat. Sumber-sumber yang didapat ialah dari beberapa literatur, jurnal, buku dan lainnya yang relevan dengan penelitian.

b. studi lapangan

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui daya dukung pengembangan media dengan menggunakan angket.

2. Tahap Desain

Mardika (2008: 13) menjelaskan bahwa tahap desain ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran hingga menghasilkan silabus sebagai dasar dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

Berkenaan dengan hal tersebut, Munir (2008: 197) menjelaskan bahwa tahap desain merupakan tahap yang meliputi penentuan unsur-unsur yang perlu dimuatkan dalam *software* yang akan dikembangkan sesuai dengan desain pembelajaran. Proses desain pengembangan *software* pembelajaran meliputi dua aspek desain, yaitu aspek model ID (*Instructional Design* atau desain instruksional) dan aspek isi pengajaran yang akan diberikan (Munir, 2008: 197). Berkaitan dengan pengembangan multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan dalam proses perancangannya meliputi proses perancangan tujuan, *flowchart*, *storyboard*, antarmuka, dan sesuai dengan isi kurikulum.

a. *Flowchart*

Sudarsono (2005: 1) mengungkapkan bahwa *flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Lebih lanjut, Sudarsono (2005: 5) menjelaskan bahwa *flowchart* program merupakan keterangan yang lebih rinci tentang bagaimana setiap langkah program atau prosedur sesungguhnya dilaksanakan. *Flowchart* ini menunjukkan setiap langkah program atau prosedur dalam urutan yang tepat saat terjadi. Pada *flowchart* digunakan simbol-simbol khusus untuk menggambarkan urutan-urutan prosedur dari suatu program.

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

b. Storyboard

Yessica (2008: 43) mengungkapkan bahwa *storyboard* merupakan deskripsi dari setiap *scene* yang secara jelas menggambarkan objek multimedia serta perilakunya yang meliputi tampilan visual, audio, durasi, beserta keterangan-keterangan lain yang diperlukan sehingga gambaran multimedia yang akan dikembangkan dapat dilihat dengan jelas.

c. Antarmuka pemakai

Maedi (2009) mengungkapkan bahwa antarmuka pemakai (*User Interface*) merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (*user*) dengan sistem. Antarmuka pemakai (*User Interface*) dapat menerima informasi dari pengguna (*user*) dan memberikan informasi kepada pengguna (*user*) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi. Lebih lanjut, Maedi (2009) yang terpenting dalam membangun *user interface* adalah kemudahan dalam memakai/ menjalankan sistem, interaktif dan komunikatif.

3. Tahap Pengembangan

Mardika (2008: 14) menjelaskan bahwa pada proses pengembangan / produksi ini bertujuan untuk menghasilkan produk awal, dan selanjutnya dites atau dijalankan dalam komputer untuk memastikan apakah hasilnya sesuai dengan yang diinginkan atau tidak. Berkaitan dengan hal tersebut, Munir (2008: 199) menjelaskan tahap pengembangan *software* meliputi langkah-langkah penyediaan papan cerita (*storyboard*), cerita alir (*flowchart*), aturcara, menyediakan grafik,

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

media (suara dan video) dan pengintegrasian sistem. Setelah pengembangan *software* selesai, maka penilaian terhadap unit-unit *software* tersebut dilakukan dengan menggunakan rangkaian penilaian *software* multimedia. Penilaian terhadap *software* pembelajaran meliputi penilaian terhadap: teks, grafik, suara, music, video, animasi dan kegiatan pembelajaran di dalamnya (Munir, 2008: 199). Proses penilaian ini disebutkan Mardika (2008: 14) merupakan tahap validasi ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan tersebut atau dalam istilah lain disebutkan *experts judgement*. Angket Validasi Ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, dan data yang didapatkan dijadikan acuan dalam proses perbaikan. Proses perbaikan ini bisa berlangsung terus menerus sampai pada akhirnya didapatkan produk yang menurut ahli media dan ahli materi telah layak untuk diterapkan di lapangan.

4. Tahap Implementasi

Tahap ini Mardika (2008: 14) kategorikan ke dalam tahap uji coba produk yang bertujuan untuk mengetahui daya tarik multimedia yang dikembangkan bagi siswa serta untuk memperoleh data yang diinginkan dari siswa, misalnya skor *test*. Sementara itu, Munir (2008: 200) menjelaskan bahwa implementasi pengembangan *software* pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran yang diterapkan. Lebih lanjut, Munir (2008: 200) menjelaskan bahwa peserta didik dapat menggunakan *software* multimedia di dalam kelas secara kreatif dan interaktif melalui pendekatan individu atau kelompok.

Munir (2008: 200) mengungkapkan bahwa *software* multimedia yang dikembangkan bersumber dari bahan-bahan pelajaran yang diperoleh dari buku, pengalaman lingkungan, guru, pengalaman peserta didik itu sendiri atau bersumber dari cerita yang berkembang di masyarakat. Dengan demikian, peserta didik termotivasi untuk membaca dan perasaan ingin tahunya meningkat. Dalam hal ini peranan guru selain menjadi fasilitator juga untuk mengontrol perkembangan pembelajaran peserta didik secara objektif (Munir, 2008: 200). Maka dari itu pada tahap implementasi ini akan didapatkan data mengenai motivasi belajar siswa dan kondisi pengetahuan siswa. Untuk mengetahui mengenai motivasi belajar siswa, instrumen yang dipakai adalah angket motivasi. Sedangkan untuk mengetahui kondisi pengetahuan siswa instrumen yang dipakai yaitu dalam bentuk wawancara.

5. Tahap Penilaian

Munir (2008: 200) mengungkapkan bahwa tahap penilaian merupakan tahap yang ingin mengetahui kesesuaian *software* multimedia tersebut dengan program pembelajaran. Yang dilakukan dalam tahap penilaian ini adalah melihat kembali mengenai produk yang dihasilkan dilihat dari kelayakan multimedia berbentuk komik yang telah dihasilkan, motivasi belajar siswa, kondisi pengetahuan siswa dan tanggapan siswa terhadap multimedia berbentuk komik serta kekurangan, kelebihan, dan rekomendasi multimedia.

3.3 Populasi dan Sampel

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006: 130). Sementara itu, Sugiyono (2009: 80) mengungkapkan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Lebih lanjut, Sugiyono (2009: 81) mengungkapkan bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sementara Arikunto (2006: 131) mendefinisikan sampel adalah sebagian atau wakil untuk populasi yang diteliti. Pengambilan sampel berkenaan dengan penentuan ukuran sampel dari jumlah populasi yang ada. Arikunto (2006: 134) mengungkapkan bahwa apabila jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dari :

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya risiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang risikonya besar, tentu saja jika sampel besar, hasilnya akan lebih baik.

Dengan berdasar pada aturan tersebut di atas, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII (Tujuh) SMP Bustanul Ulum . Dan berkenaan dengan keterbatasan kemampuan yang dimiliki peneliti berkaitan

dengan waktu, tenaga dan dana, dari populasi tersebut diambil sampel sebanyak 15 siswa, yakni siswa pada kelas VII SMP Bustanul Ulum.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2009 : 148). Sementara itu, Arikunto (2006:149) mengungkapkan bahwa instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan sesuatu metode. Kegunaan instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan (Sukardi, 2004 : 75).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen untuk studi lapangan, instrumen untuk penilaian kelayakan terhadap multimedia, instrumen untuk mengetahui kondisi pengetahuan siswa dan motivasi belajar siswa.

a. Instrumen Studi Lapangan

Instrumen studi lapangan ini dibutuhkan pada tahap analisis untuk mengetahui pandangan dan ketertarikan siswa terhadap multimedia pembelajaran berbentuk komik sehingga didapatkan gambaran umum mengenai apa yang akan dikembangkan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu berupa angket. Angket atau kuisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan

untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006: 151).

b. Instrumen Penilaian Kelayakan Terhadap Multimedia

Instrumen ini digunakan pada tahapan validasi oleh para ahli terhadap multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan untuk diketahui kelayakannya. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dibutuhkan instrumen validasi multimedia yang ditujukan kepada para ahli. Untuk memenuhi hal tersebut, digunakan skala pengukuran *Rating Scale*. *Rating scale* atau skala bertingkat adalah suatu ukuran subjektif yang dibuat berskala (Arikunto, 2006: 157).

Mengenai aspek penilaian pada pengembangan multimedia pembelajaran, terdapat beberapa aspek yang dilihat berdasarkan *learning object review instrument (LORI)*, yakni aspek Kualitas Isi/Materi (*Content Quality*), aspek Pembelajaran (*Learning Goal Alignment*), Umpan Balik dan Adaptasi (*Feedback and Adaptation*), Motivasi (*Motivation*), Presentasi Desain (*Presentation Design*), Interaksi Penggunaan (*Interaction Usability*), Aksesibilitas (*Accessibility*), *Reusability*, Standar Kepatuhan (*Standar Compliance*) (Leacock, T.L., & Nesbit, J.C., 2007) yang diuraikan sebagai berikut :

- *Aspek Kualitas Isi / Materi (Content Quality)*
 1. Kebenaran (*Veracity*),
 2. Ketepatan (*Accuracy*),
 3. Keseimbangan presentasi ide-ide (*Balanced presentation of ideas*),

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

4. Sesuai dengan detail tingkatan (*Appropriate level of detail*).

- *Aspek Pembelajaran (Learning Goal Alignment)*

1. Kejelasan tujuan pembelajaran (*alignment among learning goals*),
2. Kegiatan (*Activities*),
3. Penilaian (*Assessments*),
4. Karakteristik peserta didik (*Learner characteristics*).

- *Umpan Balik dan Adaptasi (Feedback and Adaptation)*

Umpan balik yang didapatkan dari masukan dan model yang berbeda-beda dari pembelajar.

- *Motivasi (Motivation)*

Kemampuan untuk memotivasi dan menarik banyak populasi dari pembelajar.

- *Presentasi Desain (Presentation Design)*

Desain visual dan suara untuk meningkatkan pembelajaran dan mengefisiensikan proses mental.

- *Interaksi Penggunaan (Interaction Usability)*

1. Kemudahan navigasi,
2. Tampilan *interface* yang proporsional,
3. Kualitas dari *interface fitur help*.

- *Aksesibilitas (Accessibility)*

1. Kemudahan akses,
2. Desain kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi pengguna yang cacat dan berpindah-pindah.

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- *Reusability*

Kemampuan untuk dapat digunakan dan dikembangkan kembali.

- *Standar Kepatuhan (Standar Compliance)*

Ketaatan terhadap standar dan spesifikasi internasional.

c. Instrumen motivasi belajar

Dikarenakan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbentuk komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, maka dibutuhkan data mengenai motivasi siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran berbentuk komik. Untuk mengumpulkan data mengenai motivasi siswa ini juga digunakan angket dengan skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban, yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

d. Instrumen untuk mengetahui kondisi pengetahuan siswa

Penelitian ini pun bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi pengetahuan siswa terkait dengan materi ajar yang diberikan. Untuk mengumpulkan data mengenai kondisi pengetahuan siswa maka dilakukan tes dan wawancara terstruktur. Tes diberikan kepada siswa untuk mengukur pengetahuan siswa. Sedangkan wawancara dilakukan untuk mengetahui apakah pengetahuan yang didapat siswa berasal dari multimedia pembelajaran komik yang dikembangkan atau bukan. wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara verbal kepada target wawancara. Dalam melakukan wawancara dibutuhkan alat bantu (instrumen penelitian) berupa

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pedoman wawancara dan alat perekam. Pedoman wawancara digunakan agar wawancara yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Sedangkan alat perekam berguna sebagai alat bantu pada saat wawancara.

3.5 Teknik Analisis Data

a. Analisis data Instrumen Studi Lapangan

Hartati (2010: 66) menjelaskan bahwa untuk mengukur data angket digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase, f = frekuensi jawaban, n =banyaknya responden.

Hendro dalam Hartati (2010: 66) menjelaskan bahwa setelah dianalisis kemudian dilakukan interpretasi menggunakan kategori persentase berikut:

Tabel 3.1 : Tabel Kriteria Persentase Angket (Hartati, 2010: 66)

Persentase Jawaban	Kriteria
P=0	Tak seorang pun
0<P<25	Sebagian Kecil
25<= P < 50	Hampir Setengahnya

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

P=50	Setengahnya
50<P<75	Sebagian besar
75<=P<100	Hampir Seluruhnya
P=100	Seluruhnya

b. penilaian kelayakan terhadap multimedia

Untuk menentukan tingkat validitas multimedia interaktif, digunakan skala pengukuran *rating scale* (Gonia, 2009: 50). Agar dapat digunakan sesuai maksud penelitian, maka data kualitatif ditransformasikan lebih dahulu berdasarkan bobot skor yang telah ditetapkan menjadi data kuantitatif, yakni satu, dua, tiga, dan empat. Data ini merupakan data kuantitatif yang selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif (Gonia, 2009: 50). Sugiyono (2009: 99) menjelaskan bahwa perhitungan *rating scale* ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase,

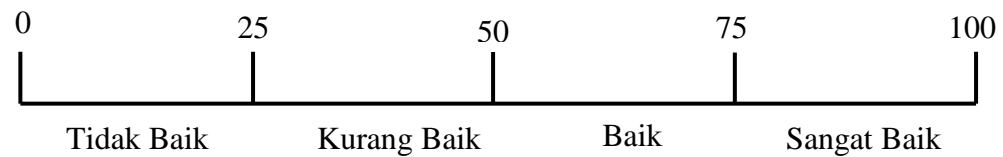
Skor ideal = skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah butir.

Selanjutnya tingkat validasi media pembelajaran dalam penelitian ini digolongkan dalam empat kategori dengan menggunakan skala sebagai berikut (Gonia, 2009: 50) :

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Selanjutnya, Gonia (2009: 50) menjelaskan kategori tersebut bisa dilihat berdasarkan tabel interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 : Tabel Kategori Tingkat Validitas

Skor Persentase (%)	Interpretasi
0 - 25	Tidak baik
25 - 50	Kurang baik
50 - 75	Baik
75 - 100	Sangat baik

Data penelitian yang bersifat kualitatif seperti komentar dan saran dijadikan dasar dalam merevisi media pembelajaran berbentuk komik.

c. Analisis data instrumen motivasi belajar

Instrumen motivasi belajar yang digunakan adalah angket dengan menggunakan skala *Likert*. Oleh karena itu, untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor (Sugiyono, 2009: 93). Pada pernyataan positif, Sangat Setuju diberi skor 4, Setuju diberi skor 3, Tidak Setuju diberi 2, dan Sangat Tidak Setuju diberi skor 1 sedangkan pada

pernyataan negatif berlaku sebaliknya. Pada angket motivasi belajar ini akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor pernyataan positif} + \text{skor pernyataan negatif}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase,

Skor ideal = skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah butir.

Langkah selanjutnya yaitu menghitung selisih hasil angket motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah siswa menggunakan multimedia berbentuk komik untuk melihat apakah terdapat perubahan pada motivasi belajar siswa setelah menggunakan multimedia berbentuk komik.

d. Analisis data instrumen kondisi pengetahuan siswa

Intrumen yang digunakan untuk mengetahui kondisi pengetahuan siswa yaitu dengan tes dan wawancara. Terdapat tiga jalur analisis data untuk wawancara, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman, 1992). Reduksi data meliputi : (1) meringkas data (2) mengkode (3) menelusur tema (4) membuat gugus-gugus. Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat diambil.

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif :

- a. Teks naratif: berbentuk catatan lapangan
- b. Matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali.

Upaya penarikan kesimpulan dilakukan peneliti secara terus menerus selama berada di lapangan. Kesimpulan-kesimpulan itu juga diverifikasi selama penelitian berlangsung, dengan cara :

- a. Memikir ulang selama penulisan
- b. Tinjauan ulang catatan lapangan
- c. Tinjauan kembali dan tukar pikiran antar teman sejawat untuk mengembangkan intersubjektif
- d. Upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.