

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode

Pendekatan dalam penelitian menerapkan pendekatan kuantitatif dengan alasan pendekatan kuantitatif merujuk kepada konsep “kuantitas” yang berarti jumlah atau banyak sesuatu hal. Oleh sebab itu, pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang berciri “menjumlahkan atau mengumpulkan”(Donatus, 2016). Penelitian kuantitatif merupakan metode yang mengumpulkan dan menganalisis data berdasarkan angka dan pengukuran numerik. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan serta menguji hubungan antar variabel menggunakan analisis statistik. Tujuan penelitian kuantitatif ialah untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas terkait fenomena yang diteliti melalui pengumpulan data yang dapat diukur secara numerik (Creswell, 2023).

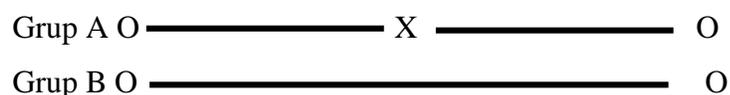
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan alasan penelitian ini dilakukan dengan pemberian perlakuan berupa video pembelajaran berbasis vlog dengan dibandingkan dengan video yang menggunakan video pembelajaran konvensional. Tanpa melakukan penerapan secara acak. Alasan menerapkan metode Kuasi Eksperimen karena memberikan perlakuan, pengukuran dampak dan unit eksperimen. yang mencakup pemberian perlakuan, pengukuran dampak, dan unit eksperimen (Abraham & Supriyati, 2022). Menurut (Fraenkel, Jack R., Wallen, 2022) peneliti yang menggunakan desain ini menggunakan metode lain untuk mengontrol ancaman terhadap validitas internal. Pernyataan tersebut senada dengan pernyataan Creswell yang menyatakan bahwa Kuasi Eksperimen ialah jenis eksperimen yang dilakukan tanpa pengacakan namun melibatkan penempatan peserta dalam kelompok validitas dan reliabilitas.

3.2 Desain Penelitian

Dalam desain eksperimental terdapat tiga jenis yaitu *pra-eksperimental*, *kuasi eksperimen*, dan eksperimen sejati. Dalam desain *pra-eksperimen* peneliti mempelajari satu kelompok dan menerapkan intervensi selama percobaan, untuk perbandingan

desain ini tidak memiliki kelompok kontrol. Selanjutnya dalam desain *quasi eksperimen*, peneliti menggunakan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan eksperimen, tetapi desain ini mungkin memiliki penugasan acak sebagian atau total ke kelompok-kelompok. Dalam eksperimen sejati, peneliti secara acak menugaskan partisipan ke kelompok perlakuan (Creswell, 2023). Desain penelitian yang digunakan ialah *Non-Equivalent Control Group Design* dengan alasan dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diterapkan dalam dua kelompok atau dua kelas. Menurut Yuwanto (2019) desain ini melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, dilakukan perbandingan diantara kedua kelompok melalui skor pretest (Rachmat, 2024). Menurut Creswell (2023) desain *Non-Equivalent Control Group (Pretest and Posttest)* ialah desain dengan pendekatan populer untuk eksperimen semu. Grup A sebagai kelompok eksperimental dan grup B sebagai kelompok kontrol dipilih tanpa penugasan acak. Kedua kelompok melakukan pretest dan posttest. Adapun menurut Abraham & Supriyati (2022) menyatakan bahwa dalam desain atau rancangan penelitian ini subjek penelitian atau partisipasi penelitian tidak dipilih secara acak untuk dilibatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam rancangan ini, terdapat dua kelompok subjek dimana satu mendapat perlakuan dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol. Keduanya memperoleh pretest dan posttest. Perbedaan dengan kelompok non equivalent ialah bahwa kelompok tidak dipilih secara acak atau random. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen akan mendapat perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran video pembelajaran berbantuan, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran gambar. Berikut rancangan *non-equivalent control group design* menurut Creswell (2023).

Tabel 3. 1 *Non-Equivalent Control Group*



Keterangan:

Farah Annisa, 2024

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS VLOG TERHADAP KETERAMPILAN MEMIRSA SISWA KELAS IV PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA

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

O₁ dan O₃ : Keterampilan memirsa siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan video pembelajaran berbantuan *vlog*.

O₂ : Keterampilan memirsa siswa kelas eksperimen setelah diberi video pembelajaran berbantuan *vlog*.

O₄ : Keterampilan memirsa siswa kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan video pembelajaran berbantuan *vlog*.

X : Penerapan video pembelajaran berbantuan *vlog* pada materi keragaman budaya.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung. Fokus penelitian ini merupakan siswa kelas IV, khususnya kelas IV A dan kelas IV B. Peneliti memilih kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Alasan peneliti memilih sekolah dasar tersebut sebagai lokasi penelitian adalah karena salah satu fasilitas penunjang dalam penelitian ini tersedia di sekolah ini, terutama dengan adanya smartTV di kelas IV A dan kelas IV B yang sangat mendukung media pembelajaran yang akan digunakan. Fasilitas tersebut memungkinkan implementasi media yang optimal dari video pembelajaran, yang menjadi fokus penelitian ini ialah mengukur pengaruh video pembelajaran berbasis vlog terhadap keterampilan memirsa siswa pada materi keragaman budaya. Dengan adanya infrastruktur yang memadai, penelitian ini dapat dilaksanakan dengan lebih efisien dan akurat, sehingga hasil yang diperoleh serta diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas media pembelajaran yang diterapkan.

3.4 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (Hakimah, 2016) Instrumen penelitian merupakan alat atau perangkat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data yang bertujuan untuk memudahkan aktivitas pengumpulan data serta meningkatkan kualitas hasil yang telah didapatkan. Dengan adanya instrumen penelitian ialah agar data yang telah didapatkan akan lebih akurat, lengkap dan sistematis sehingga memudahkan dalam pengolahan data.

3.4.1 Observasi

Observasi digunakan sebagai instrumen dalam penelitian untuk memperoleh data tentang keterampilan memirsa siswa kelas 4 sekolah dasar. Observasi ini dilakukan dengan bantuan video pembelajaran berbasis *vlog* pada materi keragaman budaya.

Dalam proses observasi, peneliti akan mengamati dan mencatat terkait perhatian, pemahaman serta perhatian siswa pada saat menonton video pembelajaran dengan rancangan observasi yang telah dibuat. Dengan menggunakan instrumen observasi, peneliti akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terkait bagaimana siswa memahami pengetahuan baru untuk keterampilan memirsa dengan bantuan media video pembelajaran berbasis *vlog*.

3.4.2 Tes

Salah satu alat untuk mengukur pemahaman peserta didik dengan menggunakan suatu alat pengukur khusus yang dikenal sebagai instrumen tes. Instrumen tes yang digunakan berupa pre-test dan post-test dalam bentuk isian singkat.

Instrumen ini berfungsi untuk mengukur pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan yang relevan dengan tujuan pembelajaran atau penelitian. Ragam pertanyaan dalam instrumen tes dapat berupa pilihan ganda, esai, isian singkat, atau jenis pertanyaan lainnya, yang disesuaikan dengan karakteristik kemampuan yang ingin diukur (Sa'idah et al., 2018).

3.4.3 Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran berbasis *vlog*. Dengan menjawab angket ini, siswa dapat menyampaikan pendapat dan pengalaman mereka secara langsung melalui poin yang diukur menggunakan skala likert. Teknik pengumpulan data ini melibatkan siswa secara langsung untuk berpartisipasi dalam proses penelitian ini. Adapun dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup untuk mengumpulkan data mengenai respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran berbasis *vlog* pada materi keragaman budaya. Angket tertutup digunakan untuk memungkinkan peneliti dalam memperoleh data yang lebih terstruktur yang disertai dengan pilihan jawaban yang

dapat memudahkan responden dalam memilih jawaban yang paling sesuai dengan pendapatnya.

3.5 Teknik Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrumen merupakan kegiatan mengembangkan instrumen yang sudah ada atau membuat instrumen baru dengan mengikuti prosedur pengembangan instrumen secara sistematis. Instrumen merupakan alat yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data melalui pengukuran. Instrumen digunakan untuk mendapatkan data yang objektif untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif (Barus, 2024).

1. Menyusun kisi-kisi indikator dari setiap variabel penelitian, yang berfungsi sebagai panduan dalam pembuatan instrumen-instrumen yang akan digunakan. Penyusunan kisi-kisi dilakukan dengan langkah pertama yaitu mengidentifikasi indikator yang relevan sesuai dengan variabel yang ada, selanjutnya membuat tabel kisi-kisi dengan mencantumkan indikator serta jenis instrumen yang digunakan.
2. Validasi, adapun validasi terdiri dari
 - a. Validasi instrumen observasi, Validasi ini dilakukan melalui validasi konstruk yang dikonsultasikan dengan dosen pembimbing satu dan dua. Berdasarkan koreksi dan saran dari pembimbing, dilakukan revisi untuk memastikan instrumen observasi dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang keterampilan memirsas siswa.
 - b. Validasi instrumen angket, digunakan untuk memastikan bahwa angket yang digunakan dapat mengukur respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran berbasis *vlog*. Proses validasi ini dikonsultasikan dengan dosen pembimbing satu dan dua untuk mengevaluasi kesesuaian butir-butir angket dengan indikator yang diukur. Berdasarkan koreksi dan saran dari pembimbing, dilakukan revisi untuk memastikan instrumen angket dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon siswa.
 - c. Validasi instrumen tes, validasi instrumen berupa pre-test dan post-test bertujuan untuk memastikan bahwa tes ini dapat mengukur keterampilan memirsas sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Validasi ini dikonsultasikan

dengan ahli evaluasi. Koreksi dan saran dari ahli berupa kata yang digunakan dalam soal dapat diubah dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan koreksi dan saran dari ahli maka dilakukan revisi untuk memastikan instrumen tes dapat digunakan untuk mengukur keterampilan memirsas siswa.

- d. Validasi dua modul ajar yang akan diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Modul ajar yang akan diterapkan pada kelas eksperimen menggunakan video pembelajaran berbasis vlog, sedangkan modul ajar pada kelas kontrol yang menggunakan video pembelajaran konvensional. Validasi modul ajar bertujuan untuk memastikan bahwa komponen pembelajaran sudah tersusun secara sistematis. Validasi ini dikonsultasikan kepada ahli pembelajaran sekaligus sebagai dosen pembimbing. Berdasarkan koreksi dan saran dari ahli pembelajaran maka dilakukan revisi untuk memastikan validasi dua modul ajar dapat diterapkan.
3. Uji Validitas Instrumen Tes, uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen tes benar-benar mengukur keterampilan memirsas siswa. Dalam proses validasi melibatkan ahli dalam memberikan koreksi serta saran untuk memastikan setiap butir soal relevan dan sesuai untuk mengukur keterampilan memirsas siswa.
4. Uji Reliabilitas Instrumen Tes, uji ini digunakan untuk mengukur konsistensi hasil yang diperoleh dari instrumen tes. Metode yang umum digunakan ialah koefisien *Alpha Cronbach*, yang menghitung reliabilitas dari butir-butir tes.
5. Merevisi Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Tes.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang terkumpul dari tes, observasi, dan angket. Untuk data tes yang dilakukan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat, selanjutnya dilakukan analisis statistik berupa deskriptif data, uji paired sample t test, uji independent sample t test dan uji korelasi. Sedangkan untuk data observasi dan angket menggunakan teknik deskriptif data.

3.6.1 Uji Normalitas

Menurut Nuryadi (Irawati et al., 2024) Uji normalitas merupakan tahapan yang digunakan untuk menentukan apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi

normal atau memiliki sebaran normal. Distribusi normal ialah penyebaran yang seimbang dimana modus, median dan mean berada di pusat. Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan ialah *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan bantuan aplikasi yaitu IBM SPSS 29 dengan pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas < 0.05 maka distribusi adalah tidak normal.
2. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0.05 maka distribusi adalah normal.

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji yang digunakan untuk menentukan apakah beberapa varians populasi merupakan sama atau tidak. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui perbedaan varians antara dua kelompok atau lebih untuk melihat apakah varians tersebut *homogen* (sama) atau berbeda (Irawati et al., 2024). Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Uji *Levene* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS 29, dengan pedoman pengambilan kesimpulan sebagai berikut:

1. Nilai signifikansi (P-value) < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa “variens dari dua kelompok data atau lebih adalah tidak sama (tidak homogen).”
2. Nilai signifikansi (P-value) > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa “Varian dari dua kelompok data atau lebih adalah sama (homogen)”

3.6.3 Deskriptif Data

Deskriptif data bertujuan untuk menggambarkan atau memberikan gambaran umum tentang setiap data yang diperoleh dari variabel-variabel yang diteliti. Informasi yang dihasilkan dari deskripsi data ini ditampilkan dalam bentuk grafik histogram dan distribusi frekuensi. Analisis data kuantitatif secara deskriptif digunakan untuk menyajikan data, ukuran tendensi sentral dan ukuran penyebaran. Ukuran tendensi sentral meliputi mean, media, dan modus yang digunakan untuk menggambarkan rata-

rata, standar deviasi dan interpretasinya dengan menggunakan bantuan aplikasi yaitu IBM SPSS 29 (Samsu, 2017).

3.6.4 Uji Paired Sample T-Test

Uji paired sample t-test termasuk kedalam kategori uji hipotesis komparatif. Uji ini menggunakan data dengan skala rasio. Tujuan dari uji paired sample t-test merupakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang berpasangan atau memiliki hubungan dengan menggunakan bantuan aplikasi yaitu IBM SPSS 29 (Prameswari, 2020).

3.6.5 Uji Korelasi

Uji korelasi dalam penelitian ini menggunakan jenis uji korelasi *Pearson*. *Pearson* Korelasi *Pearson* adalah suatu metode korelasi yang sederhana, di mana hanya terlibat satu variabel terikat dan satu variabel bebas (Am et al., 2024). Melalui pengujian ini, peneliti akan mengukur tingkat korelasi antara video pembelajaran berbasis *vlog* dengan keterampilan memirsa siswa. Hasil uji korelasi ini akan memberikan pemahaman mengenai kaitan antar variabel. Dengan menggunakan bantuan aplikasi yaitu IBM SPSS 29.

3.6.6 Pemberian Skor dan Persentase Angket

Pemberian skor angket dilakukan dengan mentransformasi setiap jawaban responden menjadi nilai sesuai dengan skala penilaian yang ditetapkan. Dalam penggunaan angket ini, skala likert digunakan dengan lima pilihan jawaban atau kategori penilaian yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 2 Kategori Penilaian Angket

Skor	Klasifikasi
5	Sangat Setuju: Siswa sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan dan merasa bahwa pernyataan tersebut sangat mencerminkan kondisi mereka.
4	Setuju: Siswa setuju dengan pernyataan yang diberikan dan merasa bahwa pernyataan tersebut mencerminkan kondisi mereka.
3	Netral: Siswa tidak setuju atau setuju dengan pernyataan yang diberikan. Mereka merasa netral terhadap pernyataan tersebut.
2	Tidak Setuju: Siswa tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan dan merasa bahwa pernyataan tersebut tidak mencerminkan kondisi mereka.
1	Sangat Tidak Setuju: Siswa sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan dan merasa bahwa pernyataan tersebut sama sekali tidak mencerminkan kondisi mereka.

Farah Annisa, 2024

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS VLOG TERHADAP KETERAMPILAN MEMIRSA SISWA KELAS IV PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA

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

Perhitungan persentase dilakukan untuk memahami distribusi jawaban responden setiap kategori. Dalam perhitungan persentase rata-rata dilakukan dengan perhitungan menggunakan *Microsoft Excel* dengan tahapan sebagai berikut.

a. Menghitung Persentase

1. Persentase per responden, hitung persentase skor setiap responden dengan membagi skor responden dengan skor maksimum dan mengalikan dengan 100%. Adapun rumus yang digunakan yaitu $(C3/D2*100\%)$.
2. Persentase per kategori, hitung persentase responden yang memilih setiap kategori jawaban dengan membagi jumlah responden di kategori tersebut dengan jumlah total responden dan mengalikan dengan 100%

b. Menghitung rata-rata

1. Rata-rata skor, hitung rata-rata skor semua responden dengan menggunakan rumus *AVERAGE*
2. Rata-rata persentase, hitung rata-rata persentase skor semua responden dengan menggunakan rumus *AVERAGE*.

3.7 Hipotesis

Dalam perumusan hipotesis merupakan tahap ketiga setelah peneliti menyajikan dasar teoritis dan kerangka berpikir. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang ditulis dalam bentuk kalimat pertanyaan. Istilah “sementara” digunakan karena jawaban yang diberikan masih di dasarkan pada teori yang relevan tidak didasarkan pada data empiris yang dikumpulkan selama penelitian (Sugiyono, 2019).

Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *vlog* tentang materi keragaman budaya terhadap keterampilan memirsas siswa kelas 4?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan memirsas menggunakan video pembelajaran berbasis *vlog* dengan video pembelajaran konvensional?

Hipotesis

a. Hipotesis rumusan masalah pertama

H_0 = Penggunaan video pembelajaran berbasis *vlog* tentang materi keragaman budaya tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan memirsas siswa kelas 4.

H_1 = Penggunaan video pembelajaran berbasis *vlog* tentang materi keragaman budaya memiliki pengaruh terhadap keterampilan memirsas siswa kelas 4.

b. Hipotesis rumusan masalah kedua

H_0 = Tidak ada perbedaan yang signifikan dalam keterampilan memirsas antara siswa yang menggunakan video pembelajaran berbasis *vlog* dan siswa yang menggunakan video pembelajaran konvensional.

H_1 = Terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan memirsas antara siswa yang menggunakan video pembelajaran berbasis *vlog* dan siswa yang menggunakan video pembelajaran konvensional

3.8 Proses Penelitian

Proses penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang perlu dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Berikut merupakan tahap-tahap yang akan dilalui dalam penelitian ini:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang penting sebelum memulai perlakuan dalam penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1. Penentuan Lokasi Penelitian dan Izin

Dalam penelitian ini lokasi penelitian akan dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung. Setelah lokasi penelitian ditentukan, peneliti akan mengurus izin penelitian dari pihak sekolah untuk menggunakan sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian.

2. Penelaah Materi Pelajaran

Menelaah materi yang akan digunakan atau diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, dalam penelitian ini materi yang digunakan ialah materi pelajaran IPAS terkait keragaman budaya untuk kelas IV yang terdapat pada topik Indonesiaku Kaya Budaya. Kemudian, mengumpulkan serta menyiapkan video pembelajaran berbasis *vlog* yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

3. Konsultasi dengan Dosen Pembimbing dan Pihak Sekolah

Melakukan konsultasi secara berkala dengan dosen pembimbing dan pihak sekolah mengenai rencana teknik penelitian untuk memastikan kesesuaian rencana penelitian.

4. Pembuatan Skenario Pembelajaran

Menyusun modul ajar dan skenario pembelajaran di kelas yang disesuaikan dengan materi keragaman budaya dan media video pembelajaran berbasis *vlog*.

5. Persiapan Instrumen Penelitian

Menyusun dan menyiapkan instrumen penelitian seperti tes (pre-test dan pot-test), lembar observasi dan angket. Selanjutnya, melakukan validasi instrumen untuk memastikan keandalannya.

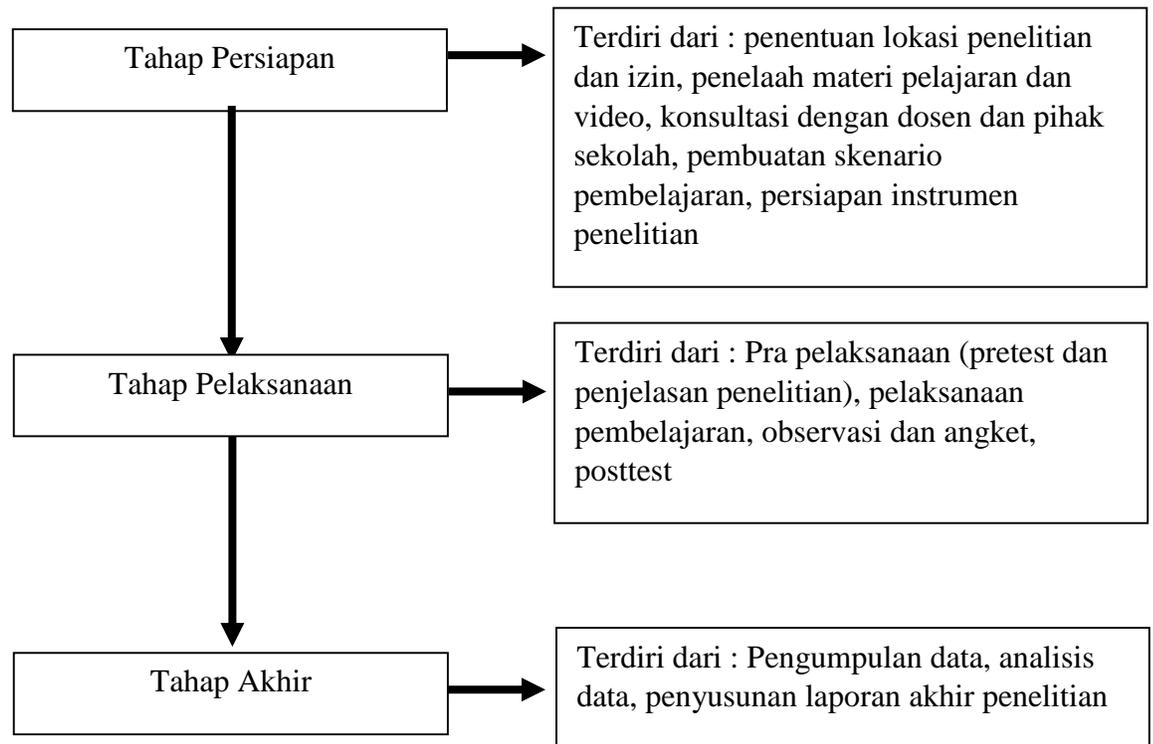
b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dibagi menjadi dua bagian, yaitu pra pelaksanaan dan pelaksanaan perlakuan. Dalam tahap pra-pelaksanaan peneliti memberikan penjelasan singkat dan menyeluruh kepada murid kelas IV, baik itu di kelas IV A maupun kelas IV B sekolah dasar. Selanjutnya peneliti memberikan tes awal berupa pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi keterampilan memirsanya pada materi keragaman budaya sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *vlog*. Selanjutnya dalam tahap perlakuan atau tahap pelaksanaan, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan alokasi waktu 2 JP atau 2×45 menit. Kegiatan pembelajaran dilakukan di kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Dalam pemberian perlakuan kelas kontrol menggunakan video pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen menggunakan video pembelajaran berbasis *vlog*.

Dalam kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam 2× pertemuan. Pada pertemuan pertama, di akhir kegiatan pembelajaran kelas eksperimen diberikan angket untuk mengetahui respon atau umpan balik terkait video pembelajaran berbasis *vlog*. Dalam tahap pelaksanaan ini, peneliti juga akan mengobservasi secara langsung siswa untuk menilai dan mencatat keterampilan memirsa siswa. Di akhir pertemuan, peneliti memberikan tes akhir berupa post-test untuk mengevaluasi keterampilan memirsa siswa setelah diberikan perlakuan.

c. Tahap Akhir

Tahap akhir melibatkan pengumpulan data dan analisis data serta penyusunan laporan hasil penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini ialah mengumpulkan data hasil pre-test dan post-test serta data hasil lembar observasi dan angket. Selanjutnya mengolah data yang telah dikumpulkan untuk memperoleh hasil yang akurat dan dapat diinterpretasikan. Di akhir tahapan menyusun laporan akhir penelitian yang mencakup seluruh tahapan dan hasil yang diperoleh dari penelitian ini.

d. Bagan Prosedur Penelitian**Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian**