

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam menyelesaikan masalah penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih penulis karena pemecahan masalah harus sesuai dengan rumusan masalah yang memerlukan perhitungan serta pengukuran terhadap variabel dan pengujian terhadap hipotesis yang telah ditetapkan.

Menurut Zainal Arifin (2011:29) :

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan melalui teknik pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel tertentu, sehingga menghasilkan simpulan-simpulan yang dapat digeneralisasikan, lepas dari konteks waktu dan situasi serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kuantitatif.

Metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Prezi Desktop* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X di SMA Negeri 10 Bandung.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen, karena sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Dalam metode ini, peneliti tidak melakukan penugasan *random* melainkan menggunakan kelompok yang telah terbentuk (*intact group*). Alasannya, apabila pengambilan sampel secara individu dikhawatirkan akan hilangnya suasana alamiah suatu kelas tersebut. Hal ini, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Zainal Arifin (2011:86) bahwa “penelitian eksperimen kuasi menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subjek secara acak”.

Metode kuasi eksperimen ini digunakan untuk mengetahui karakteristik variabel penelitian dan memperoleh informasi terhadap media pembelajaran yang diterapkan, yaitu efektivitas penggunaan media *Prezi Desktop* terhadap hasil

belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran TIK. Untuk mengetahui jawaban tentang pengaruh suatu perlakuan, maka terdapat variabel yang mempengaruhi (sebab) dan variabel yang dipengaruhi (akibat).

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependent* (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *Prezi Desktop*. Sedangkan variabel terikatnya adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar aspek memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Hubungan antar variabel dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.1
Hubungan Antar Variabel

Y		X
		Penggunaan Media <i>Prezi Desktop</i> (X ₁)
Hasil Belajar Ranah Kognitif	Kemampuan Aspek Memahami (Y ₁)	X ₁ Y ₁
	Kemampuan Aspek Menerapkan (Y ₂)	X ₁ Y ₂
	Kemampuan Aspek Menganalisis (Y ₃)	X ₁ Y ₃

Keterangan :

X₁Y₁ : Efektifitas penggunaan media *Prezi Desktop* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2).

X₁Y₂ : Efektifitas penggunaan media *Prezi Desktop* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menerapkan (C3).

X₁Y₃ : Efektifitas penggunaan media *Prezi Desktop* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menganalisis (C4).

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design* bentuk *pretest-posttest*. Desain ini digunakan untuk membedakan adanya *pretest* sebelum perlakuan diberikan, sehingga tingkat kesetaraan kelompok dapat

WILLY DAEGAL PATU WIJAYA, 2013

Evektivitas penggunaan media prezi dekstop terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

turut diperhitungkan. *Pretest* dalam desain penelitian ini juga dapat digunakan untuk pengontrolan secara statistik (*statistical control*), serta dapat digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap capaian skor (*gain score*). Jika digambarkan desain penelitiannya sebagai berikut :

Tabel 3.2
Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	T _E	O ₂
Kontrol	O ₁ ^I	T _K	O ₂ ^I

Keterangan :

O₁ = tes awal pada kelompok eksperimen

O₁^I = tes awal pada kelompok kontrol

O₂ = tes akhir pada kelompok eksperimen

O₂^I = tes akhir pada kelompok kontrol

T_E = perlakuan menggunakan media *Prezi Desktop*

T_K = perlakuan tidak menggunakan media *Prezi Desktop*

Hal pertama yang peneliti lakukan adalah menentukan kelas mana sebagai kelas eksperimen dan sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen ini adalah kelas yang menggunakan media *Prezi Desktop*. Sedangkan kelompok yang tidak menggunakan media *Prezi Desktop* adalah kelas kontrol.

Sebelum diadakannya perlakuan, kedua kelas diberikan *pretest* yang dilanjutkan dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *Prezi Desktop* dan kelas kontrol tidak menggunakan media *Prezi Desktop* yaitu dengan metode konvensional dan tanya jawab menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Kemudian kedua kelas tersebut diberikan *posttest* hasilnya lalu dibandingkan dengan skor *pretest*, sehingga diperoleh *gain* yaitu selisih antara skor *pretest* dan *posttest*.

WILLY DAEGAL PATU WIJAYA, 2013

Efektivitas penggunaan media *prezi desktop* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam suatu penelitian adalah keseluruhan subjek yang dijadikan sumber penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu atau sasaran penelitian. Hal ini, sesuai dengan pendapat Arikunto (2010:173) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Penelitian pada umumnya dilakukan terhadap sekelompok subjek yang akan dipilih untuk mewakili semua anggota kelompok. Berdasarkan dari pendapat tersebut, maka yang menjadi populasi sasaran dalam penelitian ini adalah kelas X di SMA Negeri 10 Bandung yang terdiri atas 11 kelas.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2010:174) “sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti”. Sampel yang diambil dari populasi harus *representative* artinya, sampel yang ditetapkan harus betul-betul mewakili populasi. Tujuan dari pengambilan sampel adalah menggunakan sebagian subjek penelitian untuk memperoleh informasi tentang populasi.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster sampling* berdasarkan penggunaan media, yaitu media *Prezi Desktop*. Menurut Zainal Arifin (2011:222) *cluster sampling* adalah “cara pengambilan sampel berdasarkan sekelompok individu dan tidak diambil secara individu atau perseorangan”. Berdasarkan pendapat di atas, maka dari 11 kelas yang ada peneliti telah memilih dua kelas, yaitu kelas X.7 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.1 sebagai kelas kontrol.

D. Teknik Pengembangan Instrumen

1. Uji Validitas

Sebelum peneliti menggunakan tes, hendaknya peneliti mengukur terlebih dahulu derajat validitasnya berdasarkan kriteria tertentu. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang *valid* apabila mempunyai validitas yang tinggi.

Menurut Zainal Arifin (2009:247) “validitas suatu tes erat kaitannya dengan tujuan penggunaan tes tersebut. Namun, tidak ada validitas yang berlaku secara umum”. Artinya, jika suatu tes dapat memberikan informasi yang sesuai dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu, maka tes itu *valid* untuk tujuan tersebut.

Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah validitas alat ukur dan butir soal. Untuk mengetahui validitas alat ukur dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson, adapun rumus untuk menguji validitas yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (N \sum X)^2} \{N \sum Y^2 - (N \sum Y)^2\}}$$

(Zainal Arifin, 2009:254)

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi yang dicari

$\sum XY$: Hasil kali skor X dan Y untuk setiap responden

$\sum Y$: Skor responden

$\sum X$: Skor *item* tes

$(\sum X^2)$: Kuadrat skor *item* tes

$(\sum Y^2)$: Kuadrat responden

Menurut Zainal Arifin (2009:257) untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi dapat menggunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kriteria Acuan Validitas Soal

Interval Koefisiensi	Tingkat Hubungan
0.81 – 1.00	sangat tinggi
0.61 – 0.80	tinggi
0.41 - 0.60	cukup
0.21 – 0.40	rendah
00.00 – 0.20	sangat rendah

WILLY DAEGAL PATU WIJAYA, 2013

Evektivitas penggunaan media prezi dekstop terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Setelah diuji validitasnya kemudian diuji tingkat signifikannya dengan rumus :

$$t = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

(Sugiyono, 2008:215)

Keterangan :

t : Nilai t hitung

r : Koefisien korelasi

n : Jumlah banyak subjek

Nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf nyata 0,05 dengan derajat bebas (dk) = n-2. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti korelasi tersebut signifikan/berarti.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat kekonsistenan alat ukur. Reliabilitas menunjuk kepada suatu instrumen dapat dipercaya atau reliabel untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Menurut Zainal Arifin (2009:258) “suatu tes dapat dikatakan *reliabel* jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda”. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu tes teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Spearman Brown* sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{1/21/2}}{(1 + r_{1/21/2})}$$

(Arikunto, 2010:223)

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

$r_{1/21/2} = r_{xy}$ yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrumen

3. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal menunjukkan pengertian suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat mengumpulkan data, karena instrumen tersebut sudah baik. Pencarian tingkat kesukaran soal dimaksudkan untuk mengukur seberapa

WILLY DAEGAL PATU WIJAYA, 2013

Evektivitas penggunaan media prezidestop terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

derajat kesukaran suatu soal. Menurut Zainal Arifin (2009:266) “jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik”.

Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah. Sejalan dengan itu Arikunto (2008:207) menyatakan “soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar”. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha untuk memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi, karena diluar jangkauan kemampuan.

Untuk mencari indeks kesukaran digunakan rumus :

$$TK = \frac{(WL + WH)}{nL + nH} \times 100\% \quad (\text{Zainal Arifin, 2009:266})$$

Keterangan :

WL = jumlah peserta didik yang menjawab salah dari kelompok bawah

WH = jumlah peserta didik yang menjawab salah dari kelompok atas

nL = jumlah kelompok bawah

nH = jumlah kelompok atas

Untuk menafsirkan tingkat kesukaran tersebut, dapat digunakan kriteria sebagai berikut :

- 1) Jika jumlah persentase sampai dengan 27% termasuk mudah.
- 2) Jika jumlah persentase 28% - 72% termasuk sedang.
- 3) Jika jumlah persentase 73% ke atas termasuk sukar.

(Zainal Arifin, 2009:270)

4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat pembedaan suatu instrumen. Menurut Zainal Arifin (2009:273) “perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum/kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu”. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal

tersebut membedakan antara peserta didik yang menguasai kompetensi dengan peserta didik yang kurang menguasai kompetensi tersebut.

Untuk menghitung daya pembeda (DP) setiap butir soal dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$DP = \frac{(WL - WH)}{n}$$

(Zainal Arifin, 2009:273)

Keterangan :

DP = daya pembeda

WL = jumlah peserta didik yang gagal dari kelompok bawah

WH = jumlah peserta yang gagal dari kelompok atas dan $n = 27\% \times n$

Untuk menginterpretasikan koefisien daya pembeda tersebut dapat digunakan kriteria :

Tabel 3.4
Kriteria Koefisien Daya Pembeda

<i>Index of discrimination</i>	<i>Item evaluation</i>
0.40 and up	<i>Very good items</i>
0.30 – 0.39	<i>Reasonably good, but possibly subject to improvement</i>
0.20 – 0.29	<i>Marginal items, usually needing and being subject to improvement</i>
<i>Below – 0.19</i>	<i>Poor items, to be rejected or improved by revision</i>

(Zainal Arifin, 2009:274)

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian untuk memperoleh data informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Mengenai hal ini, Sugiyono (2011:308) menyatakan “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data”.

WILLY DAEGAL PATU WIJAYA, 2013

Efektivitas penggunaan media prezi desktop terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dilakukan dengan tes hasil belajar berupa bentuk tes objektif pilihan berganda, karena tes objektif dapat mengungkap tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Tes bentuk objektif digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Bentuk tes hasil belajar ini berupa pilihan ganda dengan lima alternatif jawaban. Tes pilihan ganda terdiri atas suatu keterangan atau pengertian yang belum lengkap dan untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban. Jumlah soal ditentukan berdasarkan uji validitas dan reliabilitas yang penyusunannya sesuai dengan kisi-kisi instrumen.

Adapun langkah-langkah penyusunan instrumen adalah sebagai berikut :

1. Menetapkan materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang akan digunakan dalam penelitian.
2. Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator mata pelajaran TIK kelas X SMA.
3. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan silabus yang telah ditetapkan pada mata pelajaran TIK kelas X SMA.
4. Menyusun kisi-kisi instrumen penelitian dengan pokok bahasan yang telah ditetapkan sebelumnya.
5. Melakukan ujicoba instrumen kepada siswa diluar sampel.
6. Menganalisis instrumen hasil ujicoba.
7. Menggunakan soal yang *valid* kepada sampel penelitian, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan salah satu cara memeriksa normalitas pada sebuah sampel. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan uji normalitas *one sample* Kolmogorov Smirnov dengan *software Statistical Products and Solution Services (SPSS)* versi 20.0 Uji Kolmogorov Smirnov merupakan pengujian normalitas yang banyak dipakai.

WILLY DAEGAL PATU WIJAYA, 2013

Efektivitas penggunaan media prezidoktop terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Kriterianya adalah jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas < 0.05 , maka distribusi adalah tidak normal, sedangkan jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas > 0.05 , maka distribusi adalah normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui keseragaman data penelitian. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua, atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan dengan uji *Levene Test* dengan menggunakan program SPSS 20.0. Uji *Levene Test* digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (*independent*) mempunyai varians dengan variabel terikat (*dependent*). Penelitian ini terdiri dari variabel X (*independent variabel*) adalah media *Prezi Desktop* sedangkan variabel Y (*dependent variabel*) adalah hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

Uji *Levene Test* akan muncul bersamaan dengan hasil uji beda rata-rata atau uji-t. Kriterianya adalah apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas < 0.05 , maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians tidak sama, sedangkan jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas > 0.05 , maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji *t-independent* dua rata-rata (*t-test independent*). Rumus uji *t-independent* adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

(Sugiyono, 2011:273)

Keterangan :

x_1 = Rata-rata skor *gain* kelompok eksperimen

x_2 = Rata-rata skor *gain* kelompok kontrol

S_1^2 = Varians skor kelompok eksperimen

WILLY DAEGAL PATU WIJAYA, 2013

Evektivitas penggunaan media prezi dekstop terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

S_2^2 = Varians skor kelompok kontrol n_1 dan n_2 = Jumlah Siswa

Untuk menguji ke tiga hipotesis tersebut, maka digunakan *t-test* satu sampel dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

(Sugiyono, 2011:250)

Keterangan :

t = nilai t yang dihitung

\bar{X} = nilai rata-rata

μ_0 = nilai yang dihipotesiskan

s = simpangan baku sampel

n = jumlah anggota sampel

Tujuan dari uji ini adalah untuk membandingkan (membedakan) apakah kedua data (variabel) tersebut sama atau berbeda. Gunanya uji komparatif adalah untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel). Adapun yang diperbandingkan pada uji hipotesis ini adalah *gain* skor *posttest* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, baik secara keseluruhan maupun setiap aspek, yaitu aspek memahami (C2), aspek menerapkan (C3), dan aspek menganalisis (C4).

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah atau tahapan-tahapan yang dilakukan sebelum penelitian sampai penelitian itu terlaksana. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu :

1. Tahap Persiapan
 - a. Melakukan studi pendahuluan.
 - b. Merumuskan masalah penelitian.
 - c. Mencari studi kepustakaan.
 - d. Menyusun proposal penelitian.

WILLY DAEGAL PATU WIJAYA, 2013

Efektivitas penggunaan media prezi dekstop terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- e. Membuat lembar pengesahan proposal penelitian.
 - f. Membuat surat permohonan pengangkatan dosen pembimbing skripsi ke jurusan No.1026 tanggal 03 Desember 2012.
 - g. Membuat surat keputusan dosen pembimbing skripsi ke fakultas No.745 tanggal 07 Desember 2012.
 - h. Membuat surat permohonan mengadakan penelitian ke direktorat akademik No.1166 tanggal 28 Desember 2012.
 - i. Menghubungi dosen pembimbing untuk proses bimbingan.
 - j. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian.
 - k. Membuat instrumen penelitian tes objektif.
 - l. Membuat kunci jawaban tes objektif.
 - m. Mengkonsultasikan dan men-*judgment* media dan instrumen penelitian kepada dosen ahli dan guru mata pelajaran TIK di sekolah tempat penelitian yang akan dilaksanakan.
 - n. Mengujicobakan instrumen penelitian yang telah di-*judgment*.
 - o. Menganalisis hasil ujicoba instrumen penelitian, kemudian menentukan soal yang layak untuk dijadikan instrumen penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Memberikan tes awal (*pretest*) kepada sampel penelitian sebanyak dua kali dalam setiap pertemuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
 - b. Memberikan perlakuan (*treatment*) kepada sampel penelitian sebanyak dua kali dalam setiap pertemuan dengan menggunakan dan tidak menggunakan media *Prezi Desktop*.
 - c. Memberikan tes akhir (*posttest*) kepada sampel penelitian sebanyak 2 kali dalam setiap pertemuan, untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan dan tidak menggunakan media *Prezi Desktop*.
 3. Tahap Penyusunan Laporan
 - a. Mengolah dan menganalisis data penelitian.
 - b. Memberikan kesimpulan dan saran berdasarkan data yang diperoleh.
 - c. Membuat laporan hasil penelitian.