

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis kuasi. Metode kuasi-eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan sebab-akibat dengan cara membandingkan hasil dua kelompok yang terdiri dari kelompok yang diberi perlakuan dengan hasil kelompok yang tidak diberikan perlakuan atau bisa juga digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan sebab-akibat dari hasil suatu kelompok sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Pemilihan metode kuasi eksperimen dalam penelitian ini didasarkan pada peneliti yang ingin meneliti dan mengkaji serta melihat seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi Microsoft Sway terhadap peningkatan kemampuan belajar kolaborasi peserta didik di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Microsoft Sway sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu aspek pembelajaran kolaborasi yang terdiri dari aspek pemrosesan kelompok, aspek interaksi yang mendukung, dan aspek akuntabilitas individu. Berikut ini merupakan gambaran hubungan antar variabel, sebagai berikut:

Tabel 3.1
Variabel Penelitian

Variabel Bebas (X)	Microsoft Sway (X)
Variabel Terikat (Y)	
Aspek Pemrosesan Kelompok <i>(group processing)</i> (Y ₁)	(X ₁ Y ₁)
Aspek Interaksi Yang Mendukung <i>(promotive interaction)</i> (Y ₂)	(X ₁ Y ₂)
Aspek Akuntabilitas Individu <i>(individual accountability)</i> (Y ₃)	(X ₁ Y ₃)

Tabel di atas menggambarkan pengaruh setiap aspek pada variabel Y, yaitu pengaruh aplikasi Microsoft Sway terhadap kemampuan kolaborasi pada aspek Aspek Pemrosesan Kelompok (*group processing*) (Y₁), Aspek Interaksi Yang Mendukung (*promotive interaction*) (Y₂), dan Aspek Akuntabilitas Individu (*individual accountability*) (Y₃).

2. Desain Penelitian

Jenis desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group time series design*. Desain penelitian ini, dalam pelaksanaan penelitiannya hanya menggunakan satu kelompok saja tanpa menggunakan kelompok lain sebagai pembanding. Desain ini juga digunakan untuk melihat keberhasilan atau pengaruh penggunaan aplikasi Microsoft Sway terhadap peningkatan kemampuan belajar kolaborasi peserta didik Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dalam jangka waktu tertentu.

Tabel 3.2
One Group Time Series Design

O1	O2	O3	X	O4	O5	O6
-----------	-----------	-----------	----------	-----------	-----------	-----------

Arifin (2014, hlm. 77)

Keterangan:

- O₁, O₂, O₃ : Pengukuran kemampuan awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi Microsoft Sway
- X : Perlakuan dengan menggunakan aplikasi Microsoft Sway
- O₅, O₆, O₇ : Pengukuran kemampuan akhir (*posttest*) sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi Microsoft Sway

Angket ini dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dalam 3 kali *Pretest* di waktu yang berbeda dan 3 kali *Posttest* di waktu yang berbeda untuk melihat tetap tidaknya hasil belajar peserta didik. Pengaruh perlakuan dapat diamati secara terkontrol dengan membandingkan gain dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan.

B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di Departemen Kurikulum & Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Pendidikan yang berlokasi di Jl. Setiabudhi No. 229 Bandung. Pemilihan lokasi tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian yang akan peneliti lakukan untuk meneliti tentang pengaruh pemanfaatan aplikasi microsoft Sway terhadap kemampuan kolaborasi.

Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian karena pada jurusan ini memenuhi kriteria untuk dilaksanakannya penelitian ini yaitu tersedianya fasilitas pembelajaran seperti jaringan internet, mata kuliah yang sesuai dan laptop yang sebagian besar dimiliki oleh mahasiswa. Oleh karena itu, peneliti merasa sekolah tersebut cukup representatif untuk dijadikan lokasi penelitian.

2. Populasi

Pada penelitian ini populasinya adalah seluruh mahasiswa Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan . Populasi yang dimaksud adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Arifin (2011, hlm. 215) bahwa populasi adalah “keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi”.

Dalam hal ini, populasi dari penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

3. Sampel

Bagian dari populasi dinamakan sampel. Arifin (2011, hlm. 215) mengatakan bahwa “sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniatur population*)”. Sampel merupakan bagian dari populasi, dan kesimpulan penelitian terhadap sampel dapat dijadikan kesimpulan pula terhadap populasi. Hal tersebut senada dengan pendapat Sugiyono (2013, hlm. 118) bahwa “apa yang dipelajari dalam sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili)”.

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Cluster Sampling*. Alasan peneliti menggunakan teknik sampling tersebut dikarenakan peneliti tidak membentuk kelompok sampel melainkan menggunakan kelompok siswa yang telah ada sebelumnya. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Arifin (2011, hlm. 222) bahwa “*Cluster sampling* adalah cara pengambilan sampel berdasarkan sekelompok individu dan tidak diambil secara individu atau perseorangan”.

Berdasarkan teknik sampel yang telah diuraikan sebelumnya, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2014 jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan yang mengontrak mata kuliah MTV yang berjumlah . Secara lebih rinci, gambaran subjek penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.3
Gambaran Subjek Penelitian

No	Angkatan	Jumlah Mahasiswa	Keterangan
1	2013	30	Kelas Ujicoba
2	2014	30	Kelas Eksperimen
Jumlah		60 Orang	

C. Definisi Operasional

1. Aplikasi Microsoft Sway

Microsoft Sway adalah aplikasi berbasis internet yang menggunakan format *storyline* dalam pemaparan hasil visualnya. Aplikasi Microsoft Sway dalam penelitian ini merupakan sebuah media yang digunakan untuk membantu menciptakan aktivitas kolaborasi di dalam kelas. Media ini memiliki berbagai fitur yang dapat merangsang aktifitas kolaborasi antar anggota kelompok di dalam kelas.

2. Kemampuan Kolaborasi

Kolaborasi yang di teliti dalam penelitian ini mengenai kemampuan kolaborasi masing-masing anggota kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan kolaborasi di ukur berdasarkan tiga jenis aspek kolaborasi, yaitu aspek pemrosesan kelompok, aspek interaksi yang mendukung, dan aspek akuntabilitas individu. Kolaborasi dari masing-masing individu di ukur dengan menggunakan instrumen angket.

3. Mata Kuliah Media Televisi dan Video

Mata Kuliah Media Televisi dan Video adalah salah satu mata kuliah wajib yang ada di program studi teknologi pendidikan. Mata kuliah ini mempelajari mengenai media pembelajaran khususnya televisi dan video dari teori hingga praktik lapangan.

D. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis instrumen *non-test* yaitu menggunakan angket atau kuesioner. Kuesioner adalah suatu daftar yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh setiap responden. Hal itu senada dengan pendapat Arifin (2011, hlm. 228) bahwa “angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya”.

Angket yang digunakan terdiri dari 30 pertanyaan dengan lima buah alternatif jawaban. Angket diberikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dan

masing-masing dilakukan secara tiga kali diwaktu yang berbeda untuk melihat tetap tidaknya hasil belajar peserta didik.

Skala yang digunakan pada angket penggunaan aplikasi Microsoft Sway adalah skala *Likert* dengan alternatif jawaban sebanyak lima buah. Rentang skala *Likert* digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.4
Rentang Skala Likert

Pernyataan Sikap	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Ragu-Ragu (TT)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Pemberian bobot nilai yang digunakan untuk skor positif adalah Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Ragu - Ragu-Ragu = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1. Sebaliknya, pemberian bobot nilai untuk pernyataan negatif adalah Sangat Setuju = 1, Setuju = 2, Ragu - Ragu = 3, Tidak Setuju = 4, Sangat Tidak Setuju = 5.

E. Teknik Pengembangan Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan faktor penting dalam menentukan apakah suatu instrumen itu layak untuk digunakan atau tidak layak digunakan. Uji validitas instrumen ini dilakukan peneliti untuk mengetahui kesesuaian antara data dengan maksud dari pengumpulan data artinya, uji validitas ini untuk mengetahui kesesuaian instrumen dengan kriteria yang telah ditentukan untuk diteliti. Dalam pengujian validitas setiap instrumen, peneliti menggunakan validitas empirik.

Validitas empiris ini biasanya menggunakan teknik statistik yaitu analisis korelasi. Pengujiannya dilakukan dengan menggunakan jenis statistik korelasi *pearson product moment* dengan rumus sebagai berikut :

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

Arifin (2009, hlm. 254)

Keterangan :

- r = Koefisien korelasi
- XY = Jumlah koefisien korelasi antara variabel X dan Y
- N = Jumlah responden
- X = Jumlah jawaban item
- Y = Jumlah item keseluruhan
- $\sum X$ = Jumlah skor dalam distribusi X
- $\sum Y$ = Jumlah skor dalam distribusi Y
- $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi X
- $\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y

Adapun klasifikasi koefisien korelasi validitas butir soal adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5
Kriteria Koefisien Korelasi

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

Arifin (2009, hlm. 257)

Setelah itu diuji tingkat signifikansinya, dengan menggunakan rumus :

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

Suharsaputra (2014, hlm. 133)

Keterangan :

- t hitung = uji signifikan korelasi
 n = jumlah responden
 r = koefisien korelasi yang telah dihitung

Nilai t hitung kemudian dibandingkan dengan nilai t tabel dengan taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) = n - 2. Apabila t hitung > t tabel maka item dikatakan valid, namun bila t hitung < t tabel maka item tersebut tidak valid.

Metode uji coba validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan korelasi *pearson product moment* untuk mengetahui validitas butir instrumen. Dalam pelaksanaannya peneliti menyebarkan instrumen angket kepada 30 responden. Pada perhitungannya peneliti dibantu dengan menggunakan *Microsoft Office Excel* 2013. Selanjutnya r hitung diperoleh dan dibandingkan dengan r tabel dengan taraf signifikansi 5%.

Hasil dari perhitungan validitas dengan rumus korelasi *product moment* yang kemudian dilakukan uji signifikansinya pada instrumen angket, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3.6
Signifikansi Uji Instrumen Angket

r	Kriteria	t-hitung	t-tabel	Keterangan
0,892	Sangat Tinggi	14,26	1,69913	Signifikan

Dari perhitungan uji validitas pada instrument angket yang berikan pada kelas uji coba, didapatkan kesimpulan bahwa dari 45 butir pernyataan instrument terdapat 33 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan 12 butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Setiap butir pernyataan instrumen yang dinyatakan tidak valid dibuang yaitu pada nomor 4, 8, 9, 14, 15, 18, 22, 32, 36, 39, 41, dan 44. Instrumen soal yang digunakan dalam penelitian sebanyak 30 butir soal karena sudah dapat mewakili indikator yang ingin dicapai.

2. Uji Realibilitas

Selanjutnya instrumen perlu dilakukan uji realibilitas. Uji realibitas pada instrumen bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen dapat dipercaya sebagai alat ukur. Arifin (2011, hlm. 248) berpendapat bahwa “realibilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Realibilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat di percaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan”. Jika suatu instrumen diujikan pada kelompok yang sama dalam waktu yang berbeda akan memiliki hasil pengujian yang sama.

Uji reliabilitas yang digunakan adalah *split half method* dari *Cronbach's Alpha* karena teknik ini untuk menguji reliabilitas skala pengukuran sikap dengan tiga, lima dan tujuh pilihan dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{R}{R - 1} \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_x^2} \right]$$

Arifin (2009, hlm. 264)

Keterangan:

α = reliabilitas instrumen

R = jumlah butir soal

σ_i^2 = varian butir soal

σ_x^2 = varian skor soal

Nilai α hitung kemudian dibandingkan dengan nilai α tabel dengan taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) = n - 2. Apabila α hitung > α tabel maka item dikatakan reliable. Perhitungan uji reliabilitas dibantu dengan menggunakan SPSS v.16, adapun hasil uji reliabilitasnya sebagai berikut :

Tabel 3.7
Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.929	30

Dari tabel perhitungan uji reliabilitas di atas dapat diketahui nilai reliabilitas pada instrumen adalah 0,929, untuk melihat apakah instrumen tersebut reliabel atau tidak, maka digunakan r tabel dengan kepercayaan 95% telah diketahui bahwa nilai r tabel adalah 0,3009. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,929 > 0,3009$ yang artinya bahwa instrumen dapat dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu cara untuk memeriksa keabsahan atau normalitas sampel. Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Menurut Muhidin (2006, hlm. 289) “uji normalitas data penting diketahui berkaitan dengan ketetapan pemilihan uji statistik yang akan digunakan”. Pada penelitian ini peneliti menggunakan program pengolah data SPSS versi 16 untuk menguji normalitas dengan melalui uji normalitas *kolmogorov-smirnov*. Uji *Kolmogorov* merupakan uji beda antara data yang diuji normalitasnya dengan data normal baku. Aturan pengujian normalitas data sebagai berikut :

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Adapun Kriteria Pengujiannya adalah :

- jika nilai Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas > 0.05 maka distribusi adalah normal atau H_0 diterima .
- jika nilai Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas < 0.05 maka distribusi adalah tidak normal atau H_1 yang diterima.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui penerimaan atau penolakannya dari suatu hipotesis. Pada uji hipotesis ini dilakukan perbandingan antara t-hitung dengan t-tabel dengan hipotesis *one tail*. Jika thitung lebih besar atau sama dengan t-tabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang memiliki arti penggunaan aplikasi Microsoft Sway pada mata kuliah media televisi dan video dapat meningkatkan kemampuan kolaboratif mahasiswa, dan jika t-hitung lebih kecil dari pada t-tabel maka H_0 diterima dan H_1 ditolak yang berarti memiliki arti penggunaan aplikasi Microsoft Sway pada mata kuliah media televisi dan video dapat meningkatkan kemampuan kolaboratif mahasiswa. Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan perhitungan uji-t. Adapun rumus uji-t yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Arifin (2011, hlm. 287)

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata skor *gain* kelompok eksperimen

\bar{x}_2 = rata-rata skor *gain* kelompok kontrol

s = simpangan baku

n_1 dan n_2 = jumlah siswa

Pada penelitian ini hipotesis yang akan di uji terbagi menjadi dua, yaitu secara umum dan khusus. Hipotesis secara umum pada penelitian ini, yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dari penggunaan aplikasi Microsoft Sway terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Media Televisi dan Video.

H_1 : Terdapat pengaruh yang positif dari penggunaan aplikasi Microsoft Sway terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Media Televisi dan Video.

Sedangkan secara khusus, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. **H₀** : Kemampuan kolaborasi mahasiswa pada aspek pemrosesan kelompok (*group processing*) dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft Sway lebih rendah dibandingkan tanpa menggunakan aplikasi Microsoft Sway dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Media Televisi dan Video.
H₁ : Kemampuan kolaborasi mahasiswa pada aspek pemrosesan kelompok (*group processing*) dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft Sway lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan aplikasi Microsoft Sway dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Media Televisi dan Video
2. **H₀** : Kemampuan kolaborasi mahasiswa pada aspek interaksi yang mendukung (*promotive interaction*) dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft Sway lebih rendah dibandingkan tanpa menggunakan aplikasi Microsoft Sway dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Media Televisi dan Video.
H₁ : Kemampuan kolaborasi mahasiswa pada aspek interaksi yang mendukung (*promotive interaction*) dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft Sway lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan aplikasi Microsoft Sway dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Media Televisi dan Video.
3. **H₀** : Kemampuan kolaborasi mahasiswa pada aspek akuntabilitas individual (*individual accountability*) dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft Sway lebih rendah dibandingkan tanpa menggunakan aplikasi Microsoft Sway dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Media Televisi dan Video.
H₁ : Kemampuan kolaborasi mahasiswa pada aspek akuntabilitas individual (*individual accountability*) dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft Sway lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan aplikasi Microsoft Sway dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Media Televisi dan Video.

G. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini prosedurnya terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penarikan kesimpulan. Tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

Penelitian ini terbagi menjadi empat tahapan pertama tahap persiapan, kedua tahap pelaksanaan, ketiga tahap analisis data dan yang keempat tahap pembuatan kesimpulan penelitian. Adapun urutan setiap tahapannya yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan ini terdapat langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah, potensi dan peluang terkait dengan proses belajar dan aktifitas kolaborasi pada pembelajaran.
- b. Melakukan studi pendahuluan ke program studi teknologi pendidikan.
- c. Menentukan masalah yang hendak diteliti.
- d. Menentukan mata kuliah dan subjek penelitian yang akan digunakan dalam penelitian.
- e. Menetapkan pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
- f. Menyiapkan bahan ajar.
- g. Mempelajari silabus perkuliahan
- h. *Expert judgement* instrumen penelitian dan berkas pengembangan media oleh dosen pembimbing, ahli konten dan ahli media (jika diperlukan).
- i. Melakukan uji coba instrumen penelitian.
- j. Merevisi instrumen penelitian (jika diperlukan).
- k. Melakukan uji coba instrumen penelitian yang telah direvisi (jika diperlukan).

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan ini terdapat langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memberikan tes awal (*pre-test*) pada subjek penelitian sebanyak tiga kali dalam waktu yang berbeda untuk melihat tetap tidaknya (tingkat stabilitas) kemampuan kolaborasi sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi Microsoft Sway.

- b. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Microsoft Sway pada subjek penelitian secara bertahap.
- c. Memberikan tes akhir (*post-test*) pada subjek penelitian sebanyak tiga kali dalam waktu yang berbeda untuk melihat tetap tidaknya (tingkat stabilitas) kemampuan kolaborasi setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi Microsoft Sway.

3. Tahap Analisis Data

Dalam tahap analisis data ini terdapat langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menghimpun data hasil penelitian dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung.
- b. Mengolah dan menganalisis data *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung.

4. Tahap Pembuatan Kesimpulan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini yaitu membuat kesimpulan hasil penelitian berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung yang telah diolah dan dianalisis sebelumnya.