

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian dari penggunaan media pembelajaran kartu informasi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya dalam pembelajaran IPA. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode *Design and Development Product* (D&D). Pada penelitian ini terdapat suatu media pembelajaran yang dimodifikasi guna membantu siswa agar memahami materi pembelajaran dengan mudah. Richey dan Klein (dalam Kara dan Cagiltay, 2019) memaparkan bahwa desain dan pengembangan penelitian didefinisikan sebagai studi sistematis dari proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan produk dan alat instruksional dan non-struktural dan model baru atau yang disempurnakan dalam proses pengembangannya.

Penelitian desain dan pengembangan produk menurut Richey dan Klein (dalam Rusdi, 2018) adalah :

1. Penekanan tentang desain dan pengembangan produk-produk tertentu.
2. *Outcome* yang diharapkan yaitu mendapatkan pengetahuan dari pengembangan produk yang spesifik dan menganalisa kondisi yang memfasilitasi penggunaan produk yang berhasil.
3. Bersifat spesifik sesuai dengan konteks pengkajian awal.

Gall, M.D., Gall, J.P dan Borg., W.R., (dalam Rusdi, 2018, hlm. 18) berpendapat bahwa mengembangkan dari media pembelajaran identik dengan mendesain pembelajaran. Desain di sini merupakan fase perencanaan serta pengembangan produk. Sehingga desain dan pengembangan merupakan suatu rangkaian aktivitas yang tidak dapat dipisahkan untuk menghasilkan sesuatu yang inovatif dan produktif. Kemudian penelitian dengan metode D&D sendiri menurut Rusdi (2018, hlm. 21) dapat mengembangkan kreativitas produktif para perancang dan pengembang pemula untuk menjadi perancang dan pengembang yang profesional. Dengan berorientasi pada kegunaannya produk yang dikembangkan harus tercapai dan terukur pada level-level yang diinginkan. Penting untuk

membedakan antara penelitian desain dan pengembangan dan pengembangan produk. Secara umum, penelitian ini mencakup beberapa hal seperti mengatasi masalah yang ada, membangun literatur yang ada, dan memberikan kontribusi asli pada sebuah ilmu pengetahuan. Dengan demikian penelitian ini menggunakan desain dari model N.J Manson dengan tahapan menyadari adanya masalah (*awareness of problem*), memberi saran (*suiggestio*), mengembangkan produk (*development*), melakukan evaluasi (*evaluation*), dan menyimpulkan (*conclusion*) seperti pada (Gambar 3.1).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Sukmadinata (2011) penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Apabila dikaitkan dengan penelitian yang dilakukan, pendekatan kualitatif deskriptif memiliki tujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam hasil penilaian dari para ahli/*expert* dan pengguna yang dilakukan dengan melihat hasil *expert review* serta angket yang diisi.

3.2. Prosedur Penelitian

Model N.J Manson memiliki kesamaan dalam langkah-langkahnya dengan kerangka ADDIE. Ini dikarenakan yang menjadi kerangka dari model N.J Manson adalah kerangka ADDIE. Kerangka ADDIE merupakan kerangka kerja yang sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan (Pribadi, 2016), (Rusdi, 2018), mengemukakan bahwa kerangka ADDIE tersusun atas tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

1. *Annalysis* (analisis)

Pada tahap ini seorang perancang perlu menentukan kebutuhan dengan mengumpulkan informasi yang terkait masalah yang dihadapi. Pada aspek kebutuhan dapat berupa kebutuhan kurikulum nasional, kurikulum lokal, maupun kurikulum tingkat satuan pendidikan atau kurikulum khusus. Setelah

menyadari adanya masalah maka perancang perlu menentukan tujuan yang hendak dicapai.

2. *Design* (merancang)

Tahap desain dilakukan dengan mengidentifikasi dan menetapkan rencana penggunaan strategi pembelajaran dan instrumen atau evaluasi yang digunakan dalam menilai hasil rancangan. Hasil dari tahap ini adalah prototipe produk yang merupakan bentuk awal yang dirancang sebagai contoh baku produk sesungguhnya atau Garis Besar Program Media (GBPM).

3. *Development* (mengembangkan)

Pada tahap mengembangkan ini, media diproduksi atau diadaptasi agar dapat digunakan dalam menyampaikan isi atau materi pembelajaran. tahap ini dilakukan berdasar penilaian atau validasi ahli dan validasi praktisi.

- a. Input validasi secara konseptual diperoleh melalui validasi ahli. Aspek yang menjadi dasar dalam proses validasi yaitu aspek desain pembelajaran, aspek pedagogis atau andragogis atau heutagogis, prinsip-prinsip pengembangan produk, kobsep disik produk, materi ajar dan pesan yang disampaikan melalui produk tersebut.
- b. Validasi oleh praktisi dilakukan untuk mendapatkan masukan dan perspektif praktisi. Maka para guru dapat dijadikan validator praktisi untuk tujuan pengembangan produk pembelajaran. pandangan praktisi terhadap produk menjadi penghubung antara pandangan konseptual asli dengan pengguna akhir dalam aspek praktikal produk.

4. *Implementation* (mengimplementasikan) dan *Evaluation* (mengevaluasi)

Pada tahap pengimplementasian langkah kerja dilakukan sesuai dengan desain yang telah di kembangkan sebelumnya. Tahap implementasi mengandung unsur evaluasi formatif.

Sedangkan model N.J Manson (Rusdi, 2018), memiliki lima tahap utama dalam langkah penelitiannya, yaitu :

1. Menyadari adanya masalah pengembangan (*Awareness of Problem*)

Penelitian dapat diawali pada saat peneliti menyadari adanya permasalahan yang harus diselesaikan. Permasalahan biasanya muncul dari persoalan pendidikan sehari-hari di masyarakat ataupun di dalam kelas, sehingga timbul keinginan untuk menyediakan teknologi baru dalam pembelajaran, studi literatur atau sumber-sumber lain yang menjadi inspirasi kegiatan dari pengembangan. Pengembang dapat memulai dengan menyusun usulan atau proposal penelitian desain dan pengembangan. Dalam tahap ini akan melakukan observasi awal mengenai permasalahan yang terjadi di sekolah terkait materi Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. Kemudian hasil observasi dituangkan menjadi suatu usulan atau proposal penelitian dengan memperhatikan studi literatur.

2. Memberi saran (*Suggestion*)

Dari permasalahan yang telah disadari dan ditentukan dengan baik, perlu dirancang suatu alternative solusi dalam bentuk desain sementara (*tentative design*). Penemuan solusi biasanya menggunakan metode abduksi. Metode abduksi biasanya dilakukan dengan melakukan mengamatan empiris dan juga pengkajian teoritis untuk mendapatkan suatu solusi dalam bentuk desain sementara. Pada tahap ini membutuhkan kreativitas dalam memikirkan rancangan terbaik produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan konten materi dan konten desain yang nantinya akan digunakan dalam penelitian

3. Mengembangkan produk (*Development*)

Pengembang biasanya memikirkan peralatan apa saja yang diperlukan untuk dapat membuat produk tersebut (artifak). Desain sementara yang ditentukan digunakan untuk menciptakan produk real. Produk yang dapat dihasilkan sendiri dapat berbentuk pengayaan yang sudah ada, ataupun membuat artifak yang benar-benar baru. Pada tahap ini model validitas produk juga ditentukan dengan baik, agar spesifikasi dan fungsi produk sesuai dengan rancangan. Pada tahap ini peneliti akan melakukan pengembangan dan penggabungan hasil dari rancangan desain dan rancangan materi agar menjadi suatu media pembelajaran. Dalam tahap ini pula peneliti sudah meminta

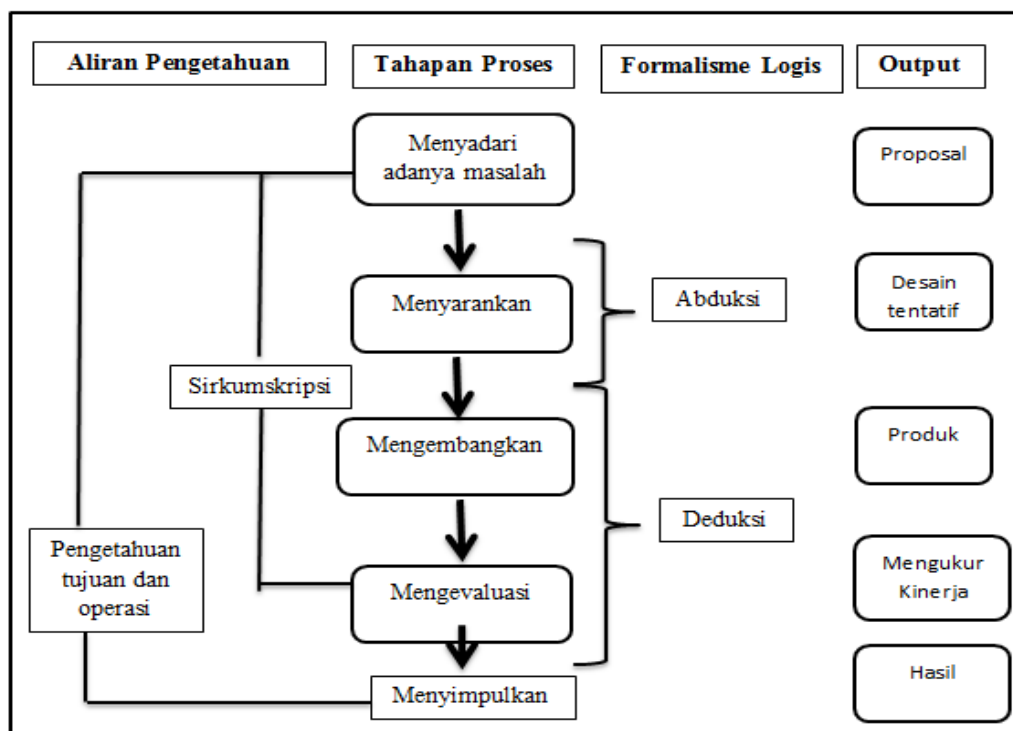
penilaian dari para ahli. Agar apabila hasil kurang sesuai dapat dilakukan perbaikan hingga media dikatakan layak oleh para ahli.

4. Melakukan evaluasi (*Evaluation*)

Produk yang telah dibuat dilakukan evaluasi melalui pengujian kinerja produk, apakah spesifikasi dan fungsi produk telah sesuai dengan tujuan sehingga mampu memecahkan masalah. Sebelum dievaluasi pengembang dapat saja mengajukan hipotesis bagaimana kira-kira dampak yang akan dihasilkan dari penggunaan produk tersebut. Perbedaan antara ekspektasi dampak dengan realita produk dapat saja mendorong peneliti melakukan abduksi untuk mendapatkan saran atau perbaikan selanjutnya. Hasil dari evaluasi terikat dan dibatasi (*circumscription*) oleh permasalahan yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk kepada guru dan siswa terkait media pembelajaran yang sudah dibuat. Peneliti pun meminta penilaian kepada guru dan siswa

5. Menyimpulkan (*Conclusion*)

Pada tahap ini dilakukan analisis, mengkonsolidasi, dan mencatat hasil pengembangannya. Analisis dilakukan pada setiap fase pengembangan, kontribusi fungsi produk terhadap penyelesaian masalah. Pengetahuan baru yang dihasilkan dikonstruksi untuk menjadi informasi yang ilmiah dan menarik. Pada tahap ini dilakukan pula olah data hasil dari para ahli, guru dan siswa terkait produk yang sudah dibuat. Agar mengetahui apakah media tersebut layak digunakan atau tidak di kelas VI.



Gambar 3.1 Model N.J Manson

3.3. Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi. Partisipan lainnya yang menjadi sampel dalam populasi yang ada di seluruh kecamatan Batujajar. Pemilihan populasi didasarkan pada data suatu kelompok atau wilayah selama kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini populasi yang diambil yaitu SD yang ada di Kecamatan Batujajar yang nantinya akan dipilih tiga sekolah dasar sebagai sampel. Adapun pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah SD yang diambil berdasarkan teknik pengambilan (*purposive sampling*) atau sampel sudah ditentukan sebelumnya. Penelitian ini difokuskan pada 3 guru sekolah dasar dan 10 siswa kelas VI SD di Batujajar sebagai partisipan karena sesuai dengan fokus pokok bahasan dalam penelitian sebagai tempat pengumpulan data dan uji coba produk.

3.4. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesimpangsiuran antara penulis dengan pembaca terhadap judul penelitian yang dibuat. Untuk itu penjelasan dari judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rancang bangun merupakan salah satu fokus dari penelitian *Desain and Development (D&D)*. Peneliti berupaya untuk mempersiapkan dan merencanakan secara seksama dalam merancang, memproduksi, dan memvalidasi suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pengguna. Unsur visual yang dirancang bangun menjadi sebuah produk media pembelajaran yang utuh dengan melalui serangkaian proses rancang bangun dengan alat bantu dalam mendesain visual media yaitu aplikasi CorelDraw.
2. Media pembelajaran kartu informasi merupakan alat bantu atau suatu alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber/pengajar kepada siswa dengan tujuan memberikan pemahaman yang jelas dari suatu pembelajaran. Media ini merupakan hasil modifikasi dari kartu kuartet. Kartu kuartet merupakan kartu yang berisikan gambar dan kata yang salingberhubungan satu sama lain. Modifikasi yang ada pada kartu yaitu terdapat informasi tambahan berupa keterangan dari setiap materi yang menjelaskan gambar.
3. Penyesuaian MakhluK Hidup dengan Lingkungannya merupakan salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPA. Batasan materi untuk pembelajaran di SD yaitu adaptasi morfologi, adaptasi fisiologi, dan adaptasi tingkah laku yang dilakukan oleh hewan dan tumbuhan.

3.5. Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mengumpulkan data penelitian menggunakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data pada kegiatan penelitian dan mempermudah peneliti untuk dapat memperoleh hasil dari penelitian. Instrumen penelitian juga digunakan untuk mendapatkan data yang akurat, sehingga instrumen penelitian yang digunakan haruslah valid dan reliabel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa :

1. Lembar Observasi, digunakan pada saat melakukan studi lapangan atau studi pendahuluan dalam mengumpulkan suatu informasi yang berkaitan dengan desain yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Isi dari lembar ini berupa aspek yang diamati seperti usia, jenis kelamin, jumlah, karakteristik, dan kondisi dari guru dan siswa yang berada di tempat penelitian berlangsung.
2. Lembar Wawancara, digunakan untuk mengetahui tanggapan dan respon dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.1

Instrumen wawancara media pembelajaran kepada siswa

No	Pertanyaan
1	Apakah (Nama Siswa) senang menggunakan alat/media tersebut?
2	Bagaimana ketertarikan (Nama Siswa) mengenai media tersebut?
3	Apakah (Nama Siswa) bisa menggunakannya?
4	Apakah terdapat kesulitan dalam menggunakannya?
5	Bagian mana yang menurut (Nama Siswa) sulit?
6	Apakah media yang digunakan mengandung materi yang pernah dipelajari sebelumnya?
7	Apakah (Nama Siswa) lebih mudah memahami materinya atau tidak pada saat menggunakan media tersebut ?
8	Adakah kata-kata atau hal-hal yang tidak dimengerti dari materi tersebut ?
9	Materi apa yang (Nama Siswa) peroleh dari pembelajaran menggunakan media tersebut ?
10	Apakah masih ada yang tidak paham terhadap materi yang terkandung dalam media pembelajaran tersebut ?

Tabel 3.2

Instrumen wawancara media pelajaran kepada guru

No	Pertanyaan
1	Apakah media ini dapat digunakan di kelas VI Sekolah Dasar?
2	Apakah terdapat penjelasan langkah-langkah penggunaan pada media ini?
3	Apakah materi yang terdapat pada media ini sesuai dengan kurikulum pembelajaran IPA di Sekolah Dasar?

4	Apakah materi yang terdapat pada media ini sesuai dengan materi Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungannya di kelas VI Sekolah Dasar?
5	Apakah materi yang terdapat pada media ini menggunakan bahasa yang menarik untuk dibaca oleh siswa?
6	Apakah materi pada media jelas dan terperinci dalam aspek kognitif?
7	Apakah materi pada media jelas dan terperinci dalam aspek afektif?
8	Apakah materi pada media jelas dan terperinci dalam aspek psikomotor?
9	Apakah siswa kelas VI Sekolah Dasar memahami penjelasan materi Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungannya yang terdapat pada media ini?
10	Apakah terdapat kesulitan pemahaman materi yang terdapat pada penggunaan media ini?

3. Lembar Angket, dalam lembar angket sendiri peneliti menggunakan beberapa angket seperti :

- a. Lembar Angket Validasi Media, angket ini diisi oleh ahli media yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Terdapat penilaian pada media yang meliputi beberapa aspek yaitu (Tabel 3.3):

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media

(Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad, 2016)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah	
Kualitas Teknis	Kebergunaan (<i>Usability</i>)	Mempermudah proses pembelajaran	1	1	
		Ergonomis digunakan	2	1	
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	3	1	
		Ukuran huruf sesuai	4	1	
		Komposisi warna huruf	5	1	
	Kualitas tampilan/gambar	Kualitas tampilan/gambar	Daya tarik gambar	6	1
			Daya tarik materi	7	1
			Kesesuaian gambar dengan materi	8	1
			Pemilihan warna background	9	1

	Kualitas pengelolaan kartu	Proporsi dan kesatuan	10	1
		Daya tarik	11	1
		Mudah disimpan	12	1
		Tidak mudah rusak	13	1
Jumlah				13

- b. Lembar Angket Validasi Materi, angket ini diisi oleh ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan (Tabel 3.4).

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

(Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad, 2016)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Aspek Isi/Materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan silabus	1	1
		Kesesuaian dengan KD	2	1
		Kesesuaian topic dengan materi	3	1
		Penggunaan bahasa	4	1
		Urutan penyajian materi	5	1
	Kelengkapan	Penjelasan materi disertai tulisan	6	1

		Penjelasan mudah dipahami	7	1
		Penjelasan materi singkat, padat dan jelas	8	1
	Minat/perhatian	Menarik minat dan perhatian siswa	9	1
		Kesesuaian dengan situasi siswa	10	1
Aspek Pembelajaran	Memberi kesempatan belajar	Memberi kesempatan belajar kepada siswa	11	1
	Memberi bantuan untuk belajar	Dapat membantu siswa belajar	12	1
	Kualitas memotivasi	Memberikan motivasi belajar kepada siswa	13	1
	Fleksibilitas instruksional	Fleksibilitas pembelajaran	14	1
	Kualitas sosial interaksi intruksionalnya	Keterlibatan siswa aktif dalam pembelajaran	15	1
	Dapat memberi dampak bagi siswa	Memberi dampak bagi siswa	16	1
	Dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya	Memudahkan guru dalam pembelajaran	17	1
Membantu proses pembelajaran		18	1	
Jumlah				18

- c. Lembar Angket Respon Guru, angket ini diisi oleh guru yang digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari guru bersangkutan terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.5

Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru

(Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad, 2016)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah
-------	-----------	-----------------	----	--------

Isi/Materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan silabus	1	1
		Materi sesuai dengan kompetensi dasar	2	1
		Urutan penyajian materi	3	1
		Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	4	1
	Kelengkapan	Terdapat objek gambar dan materinya	5	1
	Minat/perhatian	Menarik minat dan perhatian siswa	6	1
Kualitas Media	Kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan	7	1
		Fleksibilitas penggunaan	8	1
		Memudahkan pembelajaran	9	1
	Kualitas tampilan	Media menarik untuk digunakan	10	1
Jumlah				10

- d. Lembar Angket Respon Siswa, angket ini diisi oleh siswa yang digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari segi siswa terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan (Tabel 3.6).

Tabel 3.6

Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa
(Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad, 2016)

Aspek	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Isi/materi	Materi yang disampaikan mudah dipahami	1	1
	Gambar dan teks bacaan jelas	2	1
	Mudah dimainkan	3	1
	Bahasa sederhana dan dapat dipahami	4	1

	Dapat menimbulkan rasa ingin tahu	5	1
	Dapat membuat semangat untuk belajar	6	1
Media	Gambar menarik dan jelas	7	1
	Warnanya menarik	8	1
	Ukuran gambar sesuai	9	1
	Tulisannya dapat terbaca	10	1
Jumlah			10

4. Dokumentasi ialah setiap bahan tertulis ataupun film atau dapat berupa catatan, surat pribadi serta dokumen resmi lainnya (Moleong, 2017, hlm. 216).

3.6. Teknik Analisi Data

Analisis data dilakukan terhadap instrumen penelitian yang sudah dijustifikasi oleh ahli materi, ahli media, serta penggunaanya kemudian data tersebut dianalisis menggunakan rumus dari pengukuran *Skala Likert*. Menurut Riduwan (2012, hlm. 15) bahwa *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok mengenai kejadian atau gejala sosial. Data yang sudah diperoleh melalui tahap validasi, uji coba produk/ media pembelajaran kemudian diolah dan diinterpretasikan dalam bentuk naratif (Tabel 3.6).

Dalam rumus penggunaan skala likert hal yang pertama yang dilakukan adalah dengan menentukan skor yang diperoleh berdasarkan total jumlah dari penilaian berdasarkan aspek. Rumusan yang digunakan adalah:

$$\text{Skor Yang Diperoleh} = \text{total jumlah penilaian angket berdasarkan aspek}$$

Kemudian setelah mendapat skor yang diperoleh, langkah selanjutnya adalah dengan menentukan skor kriterium. Perolehan skor kriterium dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Kriterium} = \text{nilai total skala jawaban} \times \text{jumlah responden berdasarkan aspek}$$

Skor yang didapat pada masing-masing angket akan diubah dalam bentuk presentase nilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\rho = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: ρ = Angka presentase atau skor interpretasi

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = skor kriterium

Tabel 3.6

Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

(Menurut Riduwan, 2012, hlm. 15)

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81%-100%	Sangat Baik (SB)
4	61%-80%	Baik (B)
3	41%-60%	Cukup (C)
2	21%-40%	Kurang (K)
1	0%-20%	Sangat Kurang (SK)

3.6.1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan identifikasi suatu bagian atau informasi yang ditemukan dalam data dan memiliki makna hingga dapat dikaitkan dengan fokus dan masalah penelitian (Moleong, 2017, hlm. 288). Hasil reduksi data ini kemudian dikategorisasikan sedemikian rupa agar mudah untuk mendapat informasi dari data yang diperoleh.

3.6.2. Penyajian Data

Data yang telah direduksi kemudian disintesis dalam bentuk naratif deskriptif dan tabel sebagai hasil dari penelitian dan kemudian disajikan sebagai penyajian data. Moleong (2017, hlm. 289) memaparkan bahwa mensintesis berarti mencari kaitan antara satu kategori dengan kategori lainnya guna mempermudah dalam membaca hasil dari penelitian. Melalui penyajian data, maka data dterorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan sehingga berdampak semakin mudah untuk dapat dipahami.

3.6.3. Penarikan Kesimpulan

Dengan memberikan penjelasan kepada orang lain, penarikan kesimpulan dapat memperjelas dan mengintegrasikan konsep-konsep dan hubungan-hubungan yang ditemukan dalam analisis. Hal ini merupakan tahap akhir dalam melakukan analisis data. Kesimpulan dibuat dalam menjawab pertanyaan penelitian yang telah dibuat. Penarikan kesimpulan data termasuk ke dalam tahap menyimpulkan berdasarkan tahapan desain dan pengembangan model N.J Manson. Moleong (2017, hlm. 296) memaparkan bahwa hasil akhir dari proses analisis berupa sajian kerangka menyeluruh dari analisis yang telah dibuat.