

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti ambil dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa Media Pembelajaran Kartu Kuartet pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bagi siswa SD kelas IV.

1.2 Desain Penelitian

Model penelitian yang akan diambil pada penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D). Seperti yang diungkapkan oleh Hartanto (2016, hlm 1.) bahwa Model *Design and Development* (D&D) adalah desain model pembelajaran yang sistematis yang terdiri dari tahap desain dan pengembangan media pembelajaran. D&D sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan atau alat berdasarkan pada analisis metodis terhadap suatu kasus yang spesifik.

Penelitian desain dan pengembangan ini biasa digunakan dalam penelitian yang sistematis dimana dilakukan melalui proses perancangan, pengembangan, dan penilaian dengan tujuan untuk meningkatkan dasar empiris dengan menciptakan atau mengembangkan produk instruksional dan non instruksional, alat serta suatu model baru maupun yang telah tersedia, yang bermanfaat untuk memotivasi kegiatan pembelajaran. Menurut Richey dan Klein (dalam Nurhaliza, 2020 hlm. 41) menyatakan bahwa dua kategori besar sebagai tujuan dari penelitian desain dan pengembangan diantaranya adalah *product and tool research* (penelitian produk dan alat) dan *model research* (penelitian model). Pada penelitian ini peneliti menggunakan kategori *product and tool research* (penelitian produk dan alat), dengan mengembangkan sebuah rancangan produk atau alat yang kemudian dilakukan penilaian. Penilaian produk dan alat dapat mengaitkan keadaan dimana desain dan proses pengembangan yang digunakan melalui tahapan menganalisis, membuat produk dan evaluasi produk akhir.

Melalui kategori penelitian *product and tool research* tersebut Richey dan Klein (dalam Nurhaliza 2020, hlm. 41) membagi menjadi dua model, yaitu:

product development research (penelitian pengembangan produk) dan *tool development research* (penelitian pengembangan alat). Maka dari itu kedua jenis tersebut, peneliti akan menerapkan model *product development research* pada penelitian ini dimana pada prosesnya dilakukan perancangan dan pengembangan produk yang akan dilakukan evaluasi berupa penilaian oleh para ahli untuk mengetahui kualitas produk yang akan digunakan dalam memfasilitasi pembelajaran untuk mata pembelajaran IPS mengenai materi keberagaman budaya. Berdasarkan teori di atas, maka peneliti menjabar proses *product development research* (penelitian pengembangan produk) dengan menggunakan tahapan penelitian PPE (*planning, production, and evaluation*) yang digagas oleh Richey dan Klein (Dalam Nurhaliza, 2020, hlm. 42). Pada tahapan ini, model penelitian ini memiliki fokus yang mana menerapkan kepada tiga tahapan, yakni *Planning* (perencanaan), *Production* (produksi), dan *Evaluation* (evaluasi). Yang dapat menunjang pengembangan model penelitian *Design and Development* (D&D). penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (dalam Nurhaliza, 2020, hlm. 42.) yang mana pada penelitiannya mengungkapkan bahwa pada tahap *Planning* (perencanaan) berisikan mengenai kegiatan merencanakan dan menetapkan produk yang dilakukan pengembangannya berdasarkan analisis kebutuhan. Kemudian pada tahap *Production* (produksi) yang berisikan proses dalam pembuatan pengembangan produk, dan yang terakhir adalah tahap *Evaluation* (evaluasi) yang merupakan kegiatan penilaian produk oleh ahli sebagai *expert judgement*. Dan penelitian ini dapat dikatakan selesai ketika sudah melakukan validasi hingga produk dikatakan valid atau layak tanpa perbaikan atau revisi akhir. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods, yaitu menggabungkan kedua pendekatan antara kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan dua cara dalam menafsirkan atau menjabarkan data yang diperoleh selama proses penelitian.

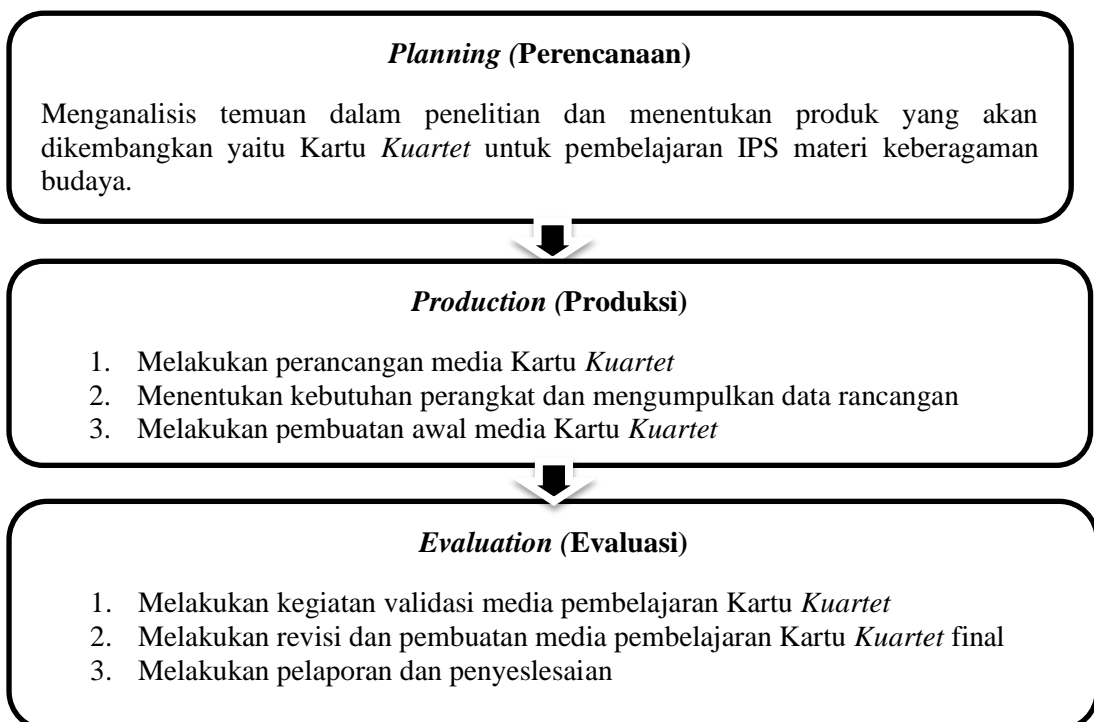
1.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Kartu Kuartet ini merupakan tiga orang ahli sebagai validator yang memvalidasi atau menguji kelayakan pada produk penelitian yang dibuat. Ketiga ahli tersebut diantaranya adalah:

1. Ahli Materi. Ahli materi dalam penelitian ini adalah merupakan salah satu dosen Pendidikan IPS yang ada di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Ahli Media. Ahli media dalam penelitian ini adalah merupakan salah satu dosen mata kuliah pendidikan Seni Rupa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Daar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia
3. Ahli Pembelajaran. Pihak sekolah sebagai ahli pembelajaran dari penelitian ini adalah guru walikelas IV yang menjadi partisipan dalam penelitian ini.

1.4 Prosedur Penelitian

Bersasarkan model penelitian *Design and Development (D&D)* dan model penelitian *product development research* yang menerapkan tahapan penelitian desain dan pengembangan yang digagas oleh Richey dan Klein (dalam Nurhaliza 2020, hlm. 44) yakni model *Planning, Production, Evaluation (PPE)*. Berikut bagan yang menggambarkan tahapan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model PPE.



Gambar 3.1 Prosedur PPE

Tahapan pada model penelitian ini kemudian dijelaskan dengan rinci dan disesuaikan dengan penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

1.4.1 Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan atau persiapan ini dilakukan perencanaan secara rinci mengenai gambaran dari proses penelitian. Diawali dengan dilakukannya proses pencarian informasi melalui studi pendahuluan seperti wawancara kepada guru. Dalam kegiatan ini peneliti mencatat apa saja yang menjadi permasalahan mengenai pembelajaran IPS di kelas IV. Dari hasil wawancara tersebut, dibuat proses akhir pada tahap perencanaan ini adalah dengan memutuskan produk yang akan dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah produk yang bertujuan untuk membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan mengenai materi IPS dapat diterima dan dipahami secara optimal oleh peserta didik.

Selanjutnya pada tahapan perencanaan ini dilakukan beberapa analisis yakni analisis pengguna yakni siswa SD, apakah media yang cocok diterapkan pada kelas IV, lalu ada analisis materi yang sesuai, dilihat dari Kompetensi dasar. Lalu selanjutnya ada analisis rancangan media pembelajaran, apakah produk yang dirancang dapat mengatasi masalah, mendukung fasilitas yang sudah ada, dan dapat diaplikasikan oleh guru di dalam kelas. Analisis ini dilakukan agar desain produk dapat digunakan dan sudah sesuai dengan kebutuhan saat sudah dibuat nanti. Dan yang terakhir adalah analisis perangkat lunak dan perangkat keras. Disini memuat perangkat apa saja yang akan dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran dimulai dari aplikasi untuk mendesain hingga perangkat keras untuk pencetakan kartu ke dalam produk konvensional.

1.4.2 Tahap Produksi (*Production*)

Tahap selanjutnya dari penelitian ini adalah tahap produksi atau tahap pelaksanaan. Dimana peneliti ini melaksanakan kegiatan pembuatan produk yang akan dilakukan pengembangannya. Setelah data yang diperlukan didapatkan maka proses selanjutnya pada tahap pelaksanaan ini dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:

1. Melakukan perancangan produk awal. Dalam tahap ini penelitian akan menetapkan apa saja yang akan dipaparkan dalam produk yang dibuat oleh

peneliti. Proses perancangan produk dilakukan dengan menentukan konten pembelajaran, membuat kerangka desain dan produk, dan menyusun garis besar program media (GBPM). Hal ini dilakukan sebagai dasar awal untuk menyusun sebelum melakukan pembuatan media.

2. Menentukan kebutuhan perangkat dan mengumpulkan data rancangan. Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan perangkat lunak dan keras apa saja yang akan membantu proses pengerjaan media dan data rancangan dengan memilih gambar, *template*, dan logo yang akan dipakai dan melakukan pengumpulan konten seperti gambar, materi, dan audio yang akan digunakan. Tahapan perancangan ini didasari untuk tahap pengembangan produk awal yang akan dilakukan selanjutnya.

3. Melakukan pembuatan produk awal. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pada tahap pengembangan awal ini mengacu kepada tahap perancangan yang sudah dilakukan. Dalam tahap ini kegiatan yang dilaksanakan yaitu dengan merealisasikan rancangan yang telah dibuat menjadi suatu desain produk yang kemudian diwujudkan menjadi produk nyata yang siap untuk dilakukan validasi yang dilaksanakan oleh ahli.

1.4.3 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah melakukan proses pembuatan atau produksi produk awal, maka selanjutnya dilakukan tahap evaluasi. Pada proses evaluasi ini peneliti membagi menjadi beberapa poin penting dalam pelaksanaannya, yakni:

1. Melakukan penilaian atau validasi produk oleh para ahli

Peneliti melakukan validasi produk bersama ahli sesuai dengan bidang keahliannya. Produk yang telah selesai dibuat selanjutnya dilakukan penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui menguji kelayakan atau validitas dari produk yang telah dibuat oleh peneliti. Dalam tahap ini, para ahli sebagai *expert judgement* melakukan penilaian produk menggunakan instrumen lembar validasi ahli yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Para ahli juga berhak memberikan komentar dan saran perbaikan atas produk yang sudah dibuat. Saran perbaikan tersebut menjadi dasar untuk dilakukannya revisi produk agar produk yang akan digunakan dapat dikembangkan dengan lebih baik oleh peneliti.

2. Melakukan revisi dan pembuatan produk final

Pada tahap ini peneliti melakukan tahapan revisi produk agar memperoleh hasil yang maksimal. Tahapan ini peneliti memperbaiki desain produk berdasarkan masukan atau saran perbaikan yang disampaikan oleh para ahli, baik itu ahli materi, ahli media, maupun ahli pembelajaran pada proses penilaian yang selanjutnya akan di reduksi dan dilakukan perbaikan. Proses pembuatan produk akhir perlu dilakukan untuk merealisasikan hasil berdasarkan revisi produk yang telah dibuat untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Kemudian proses pembuatan media final ini selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk produk yang nyata yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya.

3. Melakukan penyelesaian dan pelaporan

Dalam langkah penyelesaian dan pelaporan ini peneliti mengumpulkan semua data yang telah didapatkan selanjutnya dilaksanakan pengolahan data dan menyelesaikan penyusunan laporan.

1.5 Instrumen penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah berupa lembar penilaian dan juga angket respon. Untuk penjelasannya peneliti uraikan sebagai berikut

1. Lembar Pedoman Wawancara

Peneliti melakukan wawancara untuk mengumpulkan data dari guru selaku pendidik dan walikelas sebelum proses pelaksanaan media yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan wawancara secara terbuka atau tidak terstruktur dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan agar memperoleh data yang lebih akurat dan mendalam. Selanjutnya data dihimpun sebagai keperluan dalam proses analisis kebutuhan pengembangan produk. Data yang diperlukan berupa informasi mengenai masalah atau kendala yang terjadi di kelas. Sebelum melakukan wawancara dengan guru, peneliti melakukan pembuatan pedoman wawancara untuk mengetahui kondisi yang dijabarkan sebagai berikut:

2. *Worklog* (Catatan kerja)

Catatan kerja dalam pelaksanaan penelitian ini digunakan sebagai acuan perkembangan dari proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran. Acuan yang digunakan dalam catatan kerja ini adalah pencatatan perkembangan

pada setiap progress yang telah dilaksanakan yang diungkapkan oleh Richey and Klein (dalam Halimah, 2020, hlm. 38). Catatan kerja ini dapat dilaksanakan dalam rangka mempermudah pantauan proses dari produk yang dibuat, dan untuk proses pengembangan produk media pembelajaran kartu Kuartet yang dibuat adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Catatan Kerja
(Sumber: Dok. Fadillah, 2021)

Fase	Tugas yang Dilaksanakan
<i>Planning</i> (Perencanaan)	Analisis pengguna
	Analisis materi
	Analisis rancangan media pembelajaran
	Analisis kebutuhan perangkat lunak
<i>Production</i> (Produksi)	Menyusun pedoman garis besar media (GBPM)
	Membuat teks informasi
	Membuat suara untuk narasi pada video pembelajaran
	Menentukan ilustrasi gambar
	Penggabungan semua unsur konten dan editing media
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Penilaian ahli
	Revisi berdasarkan saran ahli
	Pelaporan dan penyelesaian

3. Lembar Penilaian Media

a. Lembar Penilaian Media oleh Ahli Materi

Lembar Penilaian Media oleh ahli Materi ditujukan untuk dosen yang memiliki spesifikasi keahlian pada materi yang dikembangkan. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas atau kelayakan dari media yang dikembangkan berdasarkan Kesesuaian isi materi dengan kompetensi yang ada pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya. Lembar penilaian media kartu kuartet ini disusun dengan 5 alternatif jawaban, diantaranya yaitu Sangat Baik/Valid (SB), Baik/Valid (B), Cukup Valid (C), Kurang Valid (K), dan Tidak Valid (T) dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Ahli Materi Berdasarkan BSNP
(Sumber: Dok. Fadillah, 2021)

Aspek	Kriteria
Kesesuaian materi dengan indikator isi materi	Materi dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar
	Materi dalam media pembelajaran sudah

	sesuai dengan tujuan pembelajaran
Keakuratan materi	Konsep Keberagaman budaya sesuai dengan materi IPS pada kelas IV SD
	Pemilihan gambar dan ilustrasi yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik anak
Mendorong minat belajar siswa	Isi materi dan gambar sudah mendorong minat belajar siswa
Teknik Penyajian	Isi materi disampaikan secara jelas dan detail
	Konsep materi disampaikan berurutan

b. Lembar Penilaian Media oleh Ahli Media

Lembar Penilaian Media oleh Ahli Media ditujukan untuk dosen yang memiliki spesifikasi keahlian pada bidang media yang dikembangkan. Tujuan dari instrument ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas atau kelayakan dari media kartu Kuartet yang dikembangkan berdasarkan aspek desain, penyajian dan grafis. Sama halnya dengan Lembar Penilaian Media oleh ahli materi, Lembar penilaian media oleh ahli media pun disusun dengan menggunakan 5 alternatif jawaban yang sama, diantaranya yaitu Sangat Baik/Valid (SB), Baik/Valid (B), Cukup Valid (C), Kurang Valid (K), Tidak Valid (T) dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Ahli Media Berdasarkan BSNP

(Sumber: Dok. Fadillah, 2021)

Aspek	Kriteria
Ukuran Media	Media pembelajaran sesuai dengan Standar ISO dengan ukuran kartu nama (7,4 x 5,2 cm)
	Ukuran kartu cukup dan mudah dibawa dan dipegang
Desain Sampul Media	Letak dan ukuran huruf judul produk proposional jika dibandingkan dengan ukuran produk.
	Warna judul produk kontras dengan warna latar belakang sampul dan bisa terbaca dengan jelas.
	Warna keseluruhan sampul harmonis
	Tampilan sampul dari konsistensi elemen warna, ilustrasi, dan tipografi ditampilkan secara padu dan selaras.
Desain Isi Media	Penempatan unsur tata letak (judul materi, sub materi, dan ilustrasi serta penjelasan) pada setiap kartu konsisten
	Penempatan judul materi sudah setara
	Penempatan hiasan atau ilustrasi tidak mengganggu teks atau keterbacaan tulisan
	Tidak menggunakan jenis huruf pada kartu lebih dari 3 jenis
	Jarak spasi antar huruf tidak terlalu rapat atau renggang sehingga mudah terbaca
	Jelas dan proposional

c. Lembar Penilaian Media oleh Guru

Lembar penilaian media oleh guru adalah lembar penilaian yang diberikan kepada guru walikelas yang berkolaborasi dengan peneliti dalam pembelajaran. Tujuan dari instrument ini adalah untuk mengetahui nilai validitas atau kelayakan dari media yang dikembangkan berdasarkan aspek Kebahasaan dan Kesesuaian dengan peserta didik. Lembar penilaian media ini disusun dengan 5 alternatif jawaban, yaitu Sangat Baik/Valid (SB), Baik (B), Cukup Baik/Valid (C), Kurang Baik/Valid (K), dan Tidak Valid (T) dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pembelajaran Berdasarkan BSNP
(Sumber: Dok. Fadillah, 2021)

Aspek	Kriteria
Kebahasaan	Keterbacaan tulisan dari media
	Penyampaian materi mudah dipahami dan dihapalkan
Kesesuaian	Kesesuaian dengan karakteristik siswa
	Kemampuan memotivasi siswa
	Memudahkan dalam belajar IPS
	Memberikan dorongan kepada siswa
	Membuat siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran
	Membantu pemahaman siswa

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dengan maksud untuk memenuhi tujuan dari penelitian. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan secara kualitatif dan juga dengan melalui kuantitatif. Data tersebut didapatkan dengan melalui pengumpulan data berdasarkan dari tujuan penelitian yang akan dilakukan. Menurut Richey and Klein (dalam Halimah, 2020, hlm. 37) terdapat beberapa tipe dalam pengumpulan data, dan dapat dikategorikan sebagai *profile data*, *context data*, *in progress project data*, dan *tryout data*. Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data yang disesuaikan dengan penelitian kali ini, diantaranya ialah :

1. *In-progress project data* (Data proyek dalam proses pengembangan)

Teknik pengumpulan data proyek adalah suatu proses pengembangan dari awal pelaksanaan penelitian hingga akhir dari penelitian. Data dari proyek yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini didapatkan melalui catatan kerja (*worklog*) dan berupa wawancara dengan guru untuk menemukan masalah yang akan dikembangkan dalam pembuatan media pembelajaran. Wawancara dapat diartikan sebagai aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan informasi terkait

tanya jawab antara peneliti dan guru sebagai subjek penelitian. Pada penelitian ini wawancara dilaksanakan pada 10 maret 2021 di salah satu sekolah dasar yang ada di kota Bandung. Peneliti mewawancarai guru sebagai wali kelas secara tidak terstruktur atau terbuka.

2. *Tryout Data* (Data Ujicoba)

Selanjutnya, setelah melakukan penelitian dan mendapatkan data pengujian yang didapatkan dari angket validasi ahli. Respon yang diberikan oleh ahli akan dikumpulkan sehingga mendapatkan hasil desain akhir media pembelajaran dalam penelitian ini.

1.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses dalam mencari dan menyusun tatanan informasi yang sistematis yang berasal dari data yang di peroleh melalui angket sehingga dapat dengan mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Dalam penelitian yang dilakukan ini teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan kelayakan media kartu kuartet yang digunakan dan juga berkualitas berdasarkan pengelompokkan data sesuai dengan jenis datanya. Berikut ini merupakan penjabaran dari analisis data dari masing-masing instrumen

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Media

(Sumber: Dok. Fadillah, 2021)

Persentase (%)	Kriteria Valid
80-100%	Sangat Valid
60-79%	Valid (tidak perlu revisi)
40-59%	Cukup valid (tidak perlu revisi)
20-39%	Kurang valid (revisi)
0-20%	Tidak valid (revisi)

Rumus yang digunakan adalah :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

$\sum X$ = Jumlah jawaban responden

$\sum Xi$ = Jumlah nilai ideal

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan data yang telah dikumpulkan kemudian di analisis menggunakan rumus diatas, selanjutnya data dikonversi menggunakan skala tingkat pencapaian menggunakan skala Likert.

Tabel 3.6 Skala Likert

(Sumber: Sugiyono, 2019, hlm. 165)

Skala	Interpretasi
5	Sangat Baik/Valid (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup Valid (C)
2	Kurang Valid (K)
1	Tidak Valid (T)

Dalam penelitian ini, penilaian ditentukan dengan minimal B yaitu Baik dengan tingkat pencapaian 60-79%. Produk yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran apabila hasil penilaian minimal termasuk kedalam kategori baik/valid.

Agar dapat semakin terstruktur, dapat digunakan pula analisis data kualitatif. Analisis kualitatif merupakan penafsiran dari objek penelitian yang ditampilkan dalam bentuk kata atau kalimat. Menurut Miles dan Huberman (dalam Nurliza 2020:54) analisis kualitatif terdiri dari tiga poin kegiatan yang terjadi dalam kurun waktu yang sama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data mengacu pada proses pemilihan, penyaringan, penyederhanaan, generalisasi, dan pengubahan data mentah yang terjadi pada temuan di lapangan seperti yang dikatakan oleh Anggito & Setiawan (2018, hlm. 244). Data yang telah didapatkan dari hasil wawancara kemudian dilakukan

reduksi dengan merangkum atau menyaring hal inti yang menjadi fokus penelitian. Hasil reduksi disusun ke dalam bentuk laporan tertulis dan terperinci. Data yang digunakan hanya data-data yang diperlukan saja sedangkan data yang tidak diperlukan dalam penelitian ini tidak akan diolah ke dalam proses pengolahan selanjutnya.

2. Penyajian data (*Data Display*)

Penyajian data dilakukan bertujuan untuk mendapatkan bagian yang bermakna dan menyajikan prediksi untuk menentukan simpulan dan menentukan penyelesaian (Miles & Huberman dalam Anggito & Setiawan, 2018, hlm. 248). Data tertulis hasil reduksi kemudian dilakukan penyajian dengan berbagai bentuk seperti tabel, grafik, bagan dan sejenisnya. Hal ini berfungsi untuk memudahkan dalam memahami informasi yang didapatkan dari temuan penelitian. Dalam hal ini Yusuf (dalam Khoerunisa, 2020, Hlm. 79) menyatakan bahwa *Display* dalam konteks ini merupakan sekumpulan dari beberapa informasi yang sudah terstruktur untuk akhirnya dijadikan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melakukan penyajian data, hal ini dapat memudahkan dalam memahami apa yang terjadi, bagaimana merencanakan, dan bekerja sesuai dengan apa yang sudah dipahami. Sehingga penelitian penyajian data ini dapat dilakukan setelah data diperoleh yang kemudian melakukan reduksi data oleh peneliti dengan dijabarkan dalam suatu bentuk naratif supaya data yang direduksi dapat dipahami dengan lebih detail.

3. Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Langkah akhir dalam pelaksanaan analisis data kualitatif adalah dengan melakukan penarikan kesimpulan. Menurut Miles & Huberman (dalam Anggito & Setiawan, 2018, hlm. 249) menyatakan bahwa proses penarikan kesimpulan merupakan unit penting dalam suatu bentuk kegiatan yang dilakukan secara menyeluruh. Dalam proses pembuatan kesimpulan, apabila proses yang dilakukan tidak terdapat kesalahan dan proses menganalisis data sudah memenuhi standar kelayakan, maka didapatkan kesimpulan yang dapat digunakan dan juga dipercayai (Miarso, 2007, hlm. 409).