

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur atau cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu, Menurut Sugiyono (2017: hlm.2) mengatakan bahwa, metode penelitian pada dasarnya merupakan ciri-ciri ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Design and Development* (DnD) atau dikenal juga dengan nama *Design Research*. Menurut Plom (dalam Lidinillah, 2012) *Design and Development* atau Desain dan Pengembangan atau DnD merupakan suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi, dan bahan pelajaran, produk, dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks khususnya dalam pendidikan. Menurut Rhicey dan Klein (dalam Hajidi, 2018) menyatakan bahwa secara garis besar dalam penelitian desain dan pengembangan terdapat dua kategori penelitian yaitu :

1. *Product and tool research* (penelitian produk dan alat)
2. *Model research* (penelitian model)

Pada penelitian ini termasuk ke dalam kategori *product and tool* atau penelitian produk dan alat karena penelitian ini secara rinci terfokus pada proses perancangan dan pengembangan produk dan alat yang berupa baru media aplikasi wordwall berbasis web pada materi IPS kelas IV SD tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 mengenai keanekaragaman rumah adat di Indonesia.

B. Partisipan

Partisipan adalah semua orang dan manusia yang berpartisipasi atau ikut serta dalam suatu kegiatan. Menurut pandangan dari Sumarto (dalam Fadliyati, 2015) partisipan yaitu pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan berupa tenaga, pikiran,

maupun materi dan tanggung jawab terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama. Maka dapat disimpulkan bahwa partisipan adalah subjek yang dilibatkan dalam suatu kegiatan untuk memberikan tanggapan terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa.

Ahli materi adalah seseorang yang berkompeten dan menguasai materi IPS yaitu dosen mata kuliah IPS di Perguruan Tinggi Negeri sebagai praktisi pembelajaran yang secara langsung bertugas menyampaikan materi tersebut. Dalam penelitian ini peran ahli materi adalah untuk memvalidasi media pembelajaran *wordwall* dari aspek kualitas materi dan pembelajaran. Pada penelitian ini ahli materi yang terlibat sebanyak 1 orang.

Ahli media adalah seseorang yang berkompeten dan menguasai dalam penilaian media pembelajaran dari segi tampilan maupun perangkat. Ahli media berperan dalam memberikan penilaian terhadap desain media pembelajaran *wordwall* dan memvalidasi media pembelajaran *wordwall* dari aspek kualitas desain. Pada penelitian ini ahli materi yang terlibat sebanyak 1 orang.

Ahli pembelajaran adalah seseorang yang berkompeten dalam mengajar dan dapat menguasai dalam penilaian sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk proses kegiatan belajar. Ahli pembelajaran berperan dalam menilai terhadap kualitas aplikasi *wordwall* sebagai media pembelajaran yang akan diterapkan pada siswa. Pada penelitian ini ahli pembelajaran yang terlibat sebanyak 1 orang.

Siswa di dalam penelitian ini berperan sebagai pengguna sekaligus pemberi tanggapan terhadap aplikasi *wordwall*. Siswa akan mencoba menggunakan *wordwall* ketika belajar materi IPS tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 mengenai keanekaragaman rumah adat di Indonesia. Kemudian siswa akan memberikan tanggapan terhadap aplikasi *wordwall* yang telah dibuat. Siswa akan menjadi subjek dalam penelitian ini adalah tiga orang siswa kelas IV sekolah dasar. Tiga orang siswa tersebut dipilih melalui teknik *purposive sampling* yaitu teknik

pengambilan sampel tidak acak atau nonrandom, namun berlandaskan perkiraan yang telah ditetapkan dan berfokus pada tujuan yang telah diatur sebelumnya (Arikunto, 2006).

C. Pengumpulan Data

1. Angket

Menurut Sugiyono (2018 : 124) angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi kesepakatan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

2. Wawancara

Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2005: hlm.72) wawancara adalah pertemuan dua orang yang bertujuan untuk bertukar informasi dan ide melalui kegiatan tanya jawab sehingga dapat menghasilkan suatu makna pada topik tertentu. Wawancara ada 3 bentuk yaitu :

a. Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur lebih sering digunakan pada penelitian kualitatif dan kuantitatif. Beberapa ciri wawancara terstruktur meliputi daftar pertanyaan dan kategori jawaban telah disiapkan, kecepatan wawancara terkendali, tidak ada fleksibilitas, mengikuti pedoman, serta memiliki tujuan untuk mendapatkan penjelasan dari suatu fenomena. . (Herdiansyah, 2011)

b. Wawancara semiterstruktur

Wawancara semi-terstruktur lebih tepat dilakukan penelitian kualitatif daripada penelitian lainnya. Ciri-ciri dari wawancara semi-terstruktur adalah pertanyaan terbuka namun ada batasan tema dan alur pembicaraan, kecepatan wawancara dapat diprediksi, fleksibel tetapi terkontrol, ada pedoman wawancara yang dijadikan patokan dalam alur, urutan dan penggunaan kata, dan tujuan wawancara adalah untuk memahami suatu fenomena. (Herdiansyah, 2011)

c. Wawancara tidak terstruktur

3. Tes

Wawancara tidak terstruktur memiliki ciri yaitu pertanyaan sangat terbuka, kecepatan wawancara sangat sulit diprediksi, sangat fleksibel, pedoman wawancara sangat longgar urutan pertanyaan, penggunaan kata, alur pembicaraan, dan tujuan wawancara adalah untuk memahami suatu fenomena. (Herdiansyah, 2011)

Tes adalah alat bantu atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian (Fadliyati, 2015). Fungsi tes ada dua macam yaitu : 1) sebagai alat pengukur terhadap peserta didik. Di dalam hal ini tes berfungsi untuk mengukur tingkat peningkatan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah menempuh proses belajar mengajar. 2) sebagai alat pengukur keberhasilan program pengajaran, sebab melalui tes tersebut dapat diketahui sudah sejauh mana program pengajaran yang telah ditentukan telah dapat dicapai (Sudijono, 2011).

Metode tes digunakan untuk mengetahui aspek kognitif siswa. Dengan adanya tes akan membantu sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPS kelas IV tema 7 subtema 2 pembelajaran 3. Tes dilakukan setelah proses kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan ingatan siswa mengenai materi yang telah disampaikan. Tes ini dilakukan diakhir sebagai evaluasi untuk dibandingkan dengan hasil tes evaluasi dari hasil belajar sebelumnya bersama guru kelas pada materi IPS tema 7 subtema 2 pembelajaran 3.

D. Instrumen Penelitian

1. Angket

Angket pada penelitian ini akan ditujukan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Tujuan dari dibuatnya angket pada penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan aplikasi yang dikembangkan sebagai

Regina Tazkiya Munandar, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI WORDWALL BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD PADA MATERI IPS

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

media pembelajaran dalam mempermudah siswa memahami materi sehingga hasil belajarnya meningkat.

a. Angket Ahli Media

Angket untuk ahli media ini digunakan untuk mengetahui kualitas produk aplikasi web yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penilaian angket untuk ahli media berdasarkan beberapa aspek yang dikemukakan oleh Walker dan Hess (dalam Lestari, 2018)

Tabel 3.1

Kisi-kisi angket untuk ahli media

Aspek	Indikator
Kualitas Teknis	Kebergunaan
Kualitas Desain	Keterbacaan
	Kualitas tampilan/tayangan
	Kualitas pengelolaan program

b. Angket Ahli Materi

Angket untuk ahli materi digunakan untuk mengetahui kualitas materi dari produk aplikasi web yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut adalah kisi-kisi instrument penilaian angket secara garis besar menurut Lestari (2018):

Tabel 3.2

Kisi-kisi angket untuk ahli materi

Aspek	Indikator
Isi/Materi	Ketepatan
	Kelengkapan
	Minat/perhatian
	Kesesuaian dengan situasi siswa
Pembelajaran	Memberikan kesempatan belajar
	Memberikan bantuan untuk belajar

Regina Tazkiya Munandar, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI WORDWALL BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD PADA MATERI IPS

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

	Kualitas meminat
	Kualitas sosial interaksi instruksionalnya
	Dapat memberi dampak bagi siswa
	Dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajaran

c. Ahli Pembelajaran

Angket untuk ahli pembelajaran digunakan untuk mengetahui kualitas produk aplikasi web yang telah dikembangkan oleh peneliti, dimana produk ini ditujukan kepada guru sekolah dasar sebagai ahli pembelajaran. Berikut beberapa aspek yang dinilai berdasarkan pernyataan Walker dan Hess (dalam Lestari, 2018):

Tabel 3.3

Kisi-kisi angket untuk guru sebagai ahli pembelajaran

Aspek	Indikator
Isi/Materi	Ketepatan
	Kelengkapan
	Minat/perhatian
Kualitas Media	Kebergunaan
	Kualitas tampilan/tayangan

d. Angket Siswa

Angket untuk siswa ini digunakan untuk memperoleh tanggapan dari siswa mengenai aplikasi web yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini adalah kisi-kisi instrument penilaian angket untuk siswa menurut Hajidi (2018):

Tabel 3.4

Kisi-kisi angket untuk siswa

Aspek	Indikator
Isi/Materi	Kejelasan
	Kemudahan
Media	Kemenarikan

2. Pedoman Wawancara

Pada penelitian ini, penulis menggunakan wawancara terstruktur yang ditujukan kepada guru. Metode wawancara terstruktur ini digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa kelas IV sebelum diterapkan aplikasi *wordwall* pada media pembelajaran online serta bagaimana metode guru dalam mengajar pada materi tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 ini. Berikut kisi-kisi wawancara kepada guru :

Tabel 3.5
Kisi-kisi wawancara

No	Pertanyaan
1	Adakah siswa yang kesulitan pada materi IPS mengenai keanekaragaman budaya ini terkhusus mengenai rumah adat sehingga nilainya kurang atau dibawah yang lainnya?
2	Metode apa yang diterapkan ketika pembelajaran daring?
3	Media pembelajaran apa yang digunakan ketika menyampaikan materi IPS mengenai keanekaragaman budaya ini terkhusus mengenai rumah adat ini?

3. Soal Tes

Pada soal tes atau soal evaluasi setelah dilakukannya kegiatan belajar mengajar dengan diterapkan aplikasi *wordwall*, peneliti mengambil kisi- kisi soal tersebut sesuai KD dan IPK pada materi IPS kelas IV tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 sebagai berikut:

Tabel 3.6
KD dan IPK tema 7 subtema 2 pembelajaran 3

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
IPS	

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1 Menyebutkan 9 nama rumah adat di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia 3.2.2 Menyebutkan 2 ciri khas dari setiap rumah adat di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.4.1 Menyelesaikan permainan/ kuis pada aplikasi <i>wordwall</i> mengenai nama rumah adat, ciri-ciri, dan tempat asalnya.

Soal yang diberikan berjumlah 18 nomor dengan rincian 9 nomor menjodohkan dan 9 nomor essay. Pada nomor 1-9 soal menjodohkan

$$\frac{(\square\square\square\square\square\square\square\square + 10) \times 100}{100}$$

gambar rumah adat dengan nama rumah adat. Lalu nomor 10-18 soal essay dengan mendeskripsikan ciri khas setiap rumah adat minimal 2 ciri khas. Skor pada setiap nomor adalah berjumlah 5. Berikut perhitungan untuk soal tes evaluasi :

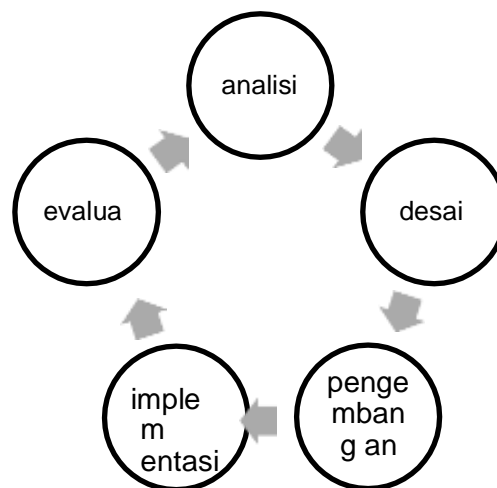
E. Prosedur Penelitian

Model penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini berdasarkan pada model ADDIE (*Analysis – Desain – Development – Implementasi – Evaluate*). Model penelitian ini merupakan model penelitian yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda sekitar pada tahun 1990. Model penelitian ADDIE memiliki tahap implementasi dimana pengembangan yang telah dibuat akan langsung digunakan sebagai keperluan penelitian terutama pendidikan. Berikut tahapan ADDIE : Model penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini berdasarkan pada model ADDIE (*Analysis*
Regina Tazkiya Munandar, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI WORDWALL BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD PADA MATERI IPS

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

– *Desain – Development – Implementasi – Evaluate*). Model penelitian ini merupakan model penelitian yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda sekitar pada tahun 1990. Model penelitian ADDIE memiliki tahap implementasi dimana pengembangan yang telah dibuat akan langsung digunakan sebagai keperluan penelitian terutama pendidikan. Berikut ini prosedur penelitian yang dilakukan berdasarkan model penelitian ADDIE :



Gambar 3.1
Proses model penelitian ADDIE

1. Analisis

Pada tahapan analisis, peneliti mengidentifikasi masalah kebutuhan dan analisis tugas. Peneliti akan mendapatkan gambaran situasi belajar pada masa PJJ, metode pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran yang digunakan guru, hingga nilai atau hasil belajar yang didapatkan oleh siswa sebelumnya.

2. Desain

Pada tahapan desain, peneliti membuat rancangan aplikasi yang akan diimplementasikan kepada siswa. Peneliti membuat rancangan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis. Peneliti juga akan menyebarkan angket kepada ahli materi dan ahli media untuk memberikan

input dalam desain aplikasi *wordwall*.

3. Pengembangan

Di dalam tahap ini peneliti akan mewujudkan secara nyata desain aplikasi *wordwall* yang sebelumnya sudah dirancang. Peneliti membuat produk media sedetail mungkin sehingga dapat divalidasi oleh ahli dan siap digunakan untuk proses pembelajaran.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti akan menerapkan sistem pembelajaran yang telah dirancang kepada siswa. Produk media aplikasi *wordwall* berbasis web ini akan diuji coba kepada siswa. Peneliti akan melakukan uji coba sebanyak jumlah siswa dalam satu kelas. Setelah diuji coba, peneliti juga akan menyebarkan angket kepada siswa kemudian produk dievaluasi.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi peneliti melihat apakah aplikasi *wordwall* yang dikembangkan berhasil sesuai harapan awal atau tidak. evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas disebut evaluasi formatif, karena tujuannya untuk revisi. Misalnya pada tahap rancangan kita memerlukan bentuk evaluasi formatif yaitu revisi ahli untuk memberikan input/masukan terhadap rancangan yang dibuat. Pada tahap pengembangan perlu uji coba dari produk yang dikembangkan atau evaluasi kelompok kecil dan lain sebagainya. Disamping itu, dalam tahap ini memerlukan evaluasi sumatif untuk melihat dampak atau hasil dari sistem pembelajaran yang telah dilaksanakan peneliti (Chaeruman, 2011).

F. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Dimana dalam penelitian ini menggunakan skala likert dan tahapan kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

Skala likert merupakan metode skala bipolar yang mengukur baik tanggapan

Regina Tazkiya Munandar, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI WORDWALL BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD PADA MATERI IPS

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

positif ataupun negatif terhadap suatu pernyataan. Empat skala pilihan juga kadang digunakan untuk kuesioner skala likert yang menggiring seseorang untuk memilih cukup satu kutub karena pilihan “netral” tidak tersedia. Menurut Nazir (2005), dalam membuat skala likert ada beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu:

1. Peneliti mengumpulkan item yang cukup banyak, memiliki relevansi dengan masalah yang diteliti, terdiri dari item yang disukai dan tidak disukai atau setuju dan tidak setuju.
2. Item tersebut diuji coba kepada sekelompok responden yang representatif dari populasi yang diteliti.
3. Responden membaca dan menganalisis setiap item untuk mengetahui apakah responden menyenangi/menyetujui (+) atau tidak menyukai/tidak menyetujuinya (-). Semua respon tersebut dikumpulkan dan jawaban yang memberikan indikasi positif diberi skor tertinggi. Tidak masalah jika memberikan angka lima untuk yang tertinggi dan memberikan skor satu untuk yang terendah atau sebaliknya. Hal yang terpenting adalah konsistensi dari sikap yang diperlihatkan. Ketika menanggapi pertanyaan dalam skala likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih satu dari pilihan. Contoh :

a) Pertanyaan positif (+)

Skor 1. Sangat (tidak setuju/buruk/kurang) Skor 2. Tidak

(setuju/baik/kurang)

Skor 3. Cukup

Skor 4. Setuju/baik/suka

Skor 5. Sangat (setuju/baik/suka)

b) Pertanyaan negatif (-)

Skor 1. Sangat (setuju/baik/suka) Skor 2. Setuju/baik/suka

Skor 3. Cukup

Skor 4. Tidak (setuju/baik/kurang)

Skor 5. Sangat (tidak setuju/buruk/kurang)

Regina Tazkiya Munandar, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI WORDWALL BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD PADA MATERI IPS

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

4. Jumlah seluruh skor dari masing-masing individu adalah penjumlahan dari skor masing-masing item dari individu tersebut.
5. Tanggapan atau respon dianalisis untuk mengetahui item-item mana yang sangat nyata batasan antara skor tinggi dan skor rendah dalam skala total. Misalnya, responden pada upper 25% dan lower 25% dianalisis untuk mengamati sejauh mana perbedaan tiap item dalam kelompok tersebut. Item-item yang tidak menunjukkan perbedaan yang nyata, apakah masuk ke dalam skor tinggi atau rendah juga dibuang untuk mempertahankan konsistensi internal dari pertanyaan.

Skala likert terdiri dari lima kategori pencapaian yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.7
Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Respon Siswa dan Para Ahli

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 - 100%	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid, tidak perlu direvisi
2.	61 - 80%	Baik	Layak/ valid, tidak perlu direvisi
3.	41 - 60%	Cukup baik	Cukup layak/ cukup valid, perlu direvisi
4.	21 - 40%	Kurang baik	Tidak layak/ tidak valid, perlu direvisi
5.	< 20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid, perlu direvisi

(Sumber: Pamulangsih, 2018:41)

Sedangkan rumus distribusi persentase menurut Sudjono (dalam Pamulangsih, 2018) adalah sebagai berikut:

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

Regina Tazkiya Munandar, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI WORDWALL BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD PADA MATERI IPS

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

Keterangan :

F = frekuensi yang dicari persentasenya N = jumlah frekuensi

P = angka persentase

Selanjutnya, analisis data pada penelitian ini dilanjutkan pada pengolahan data yang bersifat kualitatif. Suyanto dan Sutinah (2006) mengatakan bahwa pengolahan data dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan cara mengklasifikasikan atau mengkategorikan data berdasarkan beberapa tema sesuai fokus penelitiannya. Pengolahan data yang bersifat kualitatif pada penelitian ini terdiri dari :

1) Reduksi Data

Menurut Huberman dan Miles (1992) reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan. Maka langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup pendalaman analisis, mengkategorikan ke dalam setiap permasalahan melalui uraian singkat, mengarahkan, menghapus yang tidak diperlukan, dan mengorganisasikan data sehingga dapat terverifikasi. Data yang direduksi adalah seluruh data mengenai segala permasalahan dalam penelitian.

2) Penyajian Data

Tahap selanjutnya setelah data tersebut di reduksi adalah penyajian data. Menurut Huberman dan Miles (1992) penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dilakukan agar data hasil reduksi dapat terorganisir secara sistematis sehingga dapat mempermudah pembaca untuk memahami isi data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian naratif, bagan, hubungan antar kategori, serta diagram alur. Penyajian data dalam bentuk tersebut akan lebih mempermudah peneliti dalam mengetahui serta memahami apa yang terjadi. Pada langkah ini peneliti melakukan penyusunan data yang relevan sehingga informasi yang telah diterima dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu untuk

Regina Tazkiya Munandar, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI WORDWALL BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD PADA MATERI IPS

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

menjawab atau memberikan solusi terhadap masalah penelitian.

3) Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tahapan ini merupakan penarikan kesimpulan dari semua data yang telah diperoleh sebagai hasil dari penelitian. Penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah usaha untuk mendapatkan sebuah makna inti, penjelasan, ataupun alur sebab akibat. Menurut Huberman dan Miles (1992) proses analisis dilakukan secara interaktif, dimana dilakukan beberapa kali percobaan dengan dimulai dari reduksi data, penyajian data, sehingga dapat melakukan verifikasi data. Setelah dilakukannya verifikasi, maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dalam bentuk narasi