

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *flash card* hijaiyyah untuk meningkatkan kemampuan membaca pada kelompok A di RA Nurul Huda mengacu pada jenis penelitian pengembangan *research and development* (R&D). Muqoddamien, dkk (2021: 5) menyebutkan bahwa metode pengembangan R&D merupakan metode penelitian yang menghasilkan inovasi baik suatu produk baru atau mengembangkan suatu produk yang sudah ada untuk lebih menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran dari pokok bahasan tertentu. Sejalan dengan pendapat Okpatrioka (2023: 4) menyebutkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan.

Maka dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian pengembangan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat atau menciptakan suatu produk baru atau dengan cara mengembangkan, menyempurnakan dan memperluas produk yang sudah ada supaya lebih menarik dan lebih layak untuk digunakan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *research and development* karena metode ini paling cocok untuk digunakan, karena yang akan dikembangkan merupakan produk yang sudah

ada disekolah ialah media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf-huruf hijaiyyah pada kelompok A di lembaga RA Nurul Huda.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan pada penelitian ini termasuk metode penelitian pengembangan. Alasan peneliti menyebutkan sebagai penelitian pengembangan karena hasil dari penelitian ini berupa produk yang telah tervalidasi. Produk yang dihasilkan berupa *flash card* yang dibuat untuk membantu berjalannya proses pembelajaran dalam mengenalkan huruf-huruf hijaiyyah sesuai dengan bentuk dan jenis tanda bacanya seperti fathah, kasroh dan dhomah yang kemudian mampu meningkatkan kemampuan membaca huruf-huruf hijaiyyah bagi anak kelompok A di RA Nurul Huda yang sudah tervalidasi oleh para ahli media, ahli materi dan praktisi yang sudah dinyatakan bahwa produk tersebut layak untuk digunakan dan diuji cobakan ke lapangan sebagai media pembelajaran.

B. Waktu dan Tempat Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan di RA Nurul Huda yang tempatnya berada di Kp. Bungur RT 03 RW 08 Desa Sukasari Kecamatan Gununghalu Kabupaten Bandung Barat. Penelitian ini dilaksanakan dari mulai bulan Februari sampai dengan bulan Mei 2022, penelitian yang dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba lebih luas dengan mengembangkan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf-huruf hijaiyyah pada kelompok A di RA Nurul Huda.

C. Desain Pengembangan

Desain pengembangan ini dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk atau menghasilkan produk baru, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada tahap awal dilakukan penelitian pendahuluan yang bertujuan untuk memperoleh informasi baik berupa masalah ataupun potensi yang dapat dikaji untuk penelitian lebih lanjut. Melakukan analisis terhadap informasi yang diperoleh sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan produk yang diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada di lapangan.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyyah adalah dengan menggunakan prosedur Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh tahap Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan, peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi tujuh tahapan, penyederhanaan ini dilakukan karena beberapa faktor adapun faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Waktu

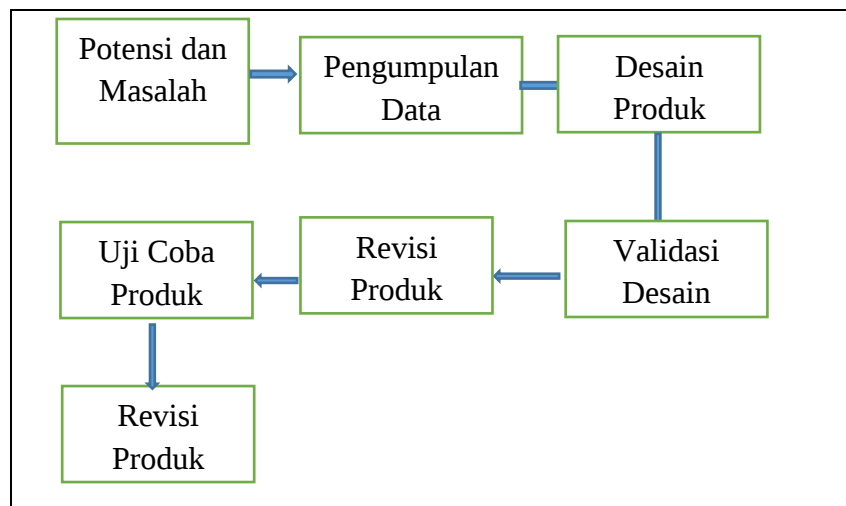
Penelitian dan pengembangan dilakukan menjadi tujuh tahap dikarenakan adanya keterbatasan waktu, jika penelitian dan pengembangan ini menggunakan sepuluh tahap akan memerlukan waktu dan proses yang

relative lama dan panjang, oleh karena itu melalui penyederhanaan menjadi tujuh tahap ini, diharapkan penelitian dan pengembangan ini bisa selesai dengan waktu yang efisien tetapi tetap efektif dalam proses dan hasilnya.

2. Keterbatasan Dana

Faktor keterbatasan biaya dalam penelitian ini dan pengembangan merupakan salah satu alasan penyederhanaan tahapan, penelitian ini dilakukan dalam tujuh tahapan, mengingat jika penelitian dan pengembangan dilakukan dengan sepuluh tahapan memerlukan biaya yang besar, dikarenakan itu melalui penyederhanaan menjadi tujuh tahapan diharapkan pengembangan ini bisa selesai dengan biaya yang terjangkau

Berikut adalah bagan tahapan penelitian pengembangan model Borg & Gall:



Gambar 3.1 Bagan Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D) yang telah disederhanakan menurut Borg and Gall

Kemudian selanjutnya untuk lebih memahami pada setiap langkah-langkah tersebut, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Dalam penelitian ini potensi adalah segala sesuatu yang dapat dikembangkan atau disempurnakan. Sedangkan masalah adalah suatu kondisi yang tidak diinginkan terjadi sehingga menjadi hambatan untuk tercapainya suatu kegiatan. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu menganalisis keadaan dilapangan atau melakukan studi pendahuluan untuk melihat beberapa kegiatan pembelajaran yang sudah dipersiapkan, selanjutnya melakukan wawancara kepada Guru kelas A di RA Nurul Huda mengenai media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyyah, dalam pengenalan huruf-huruf hijaiyyah yang hanya menggunakan media iqro saja sehingga untuk hasilnya kurang maksimal dan anakpun mudah merasa bosan dengan menggunakan metode ini.

Dengan demikian dalam analisis potensi dan masalah harus melakukannya dengan benar dan harus mampu meyakinkan dan membuktikan bahwa dengan diterapkannya media *flash card* akan memberikan dampak positif yaitu anak mampu mengenal huruf, mampu menyebutkan, mampu membedakan dan terakhir anak mampu membaca huruf-huruf hijaiyyah dengan tepat.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah ditemukan maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi atau data. Peneliti dalam penelitian ini mencari informasi dengan melakukan analisis terhadap kajian penelitian yang relevan mengenai media pembelajaran *flash card* hijaiyyah dan melakukan studi pustaka mengenai media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf-huruf hijaiyyah anak usia dini.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) sangat bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktifitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas dan relevan dengan kebutuhan. Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan *flash card* hijaiyyah. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi fungsi dari media *flash card* hijaiyyah dan menyimpulkan hasil evaluasi dari media *flash card* hijaiyyah yang telah ada. Peneliti mendapatkan ide untuk mendesain huruf-huruf hijaiyya pada aplikasi canva dan mengembangkan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf-huruf hijaiyyah pada anak usia dini khususnya untuk anak kelompok A yang ada di lembaga RA Nurul Huda.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk lebih efektif dari bahan ajar yang sekarang ini sudah beredar atau tidak. Validasi desain adalah penilaian yang masih bersifat rasional, karena tahap ini masih berdasarkan kepada pemikiran rasional, belum fakta di lapangan. Validasi dalam penelitian ini menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain media *flash card* hijaiyyah ini, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Kelemahan yang sudah diidentifikasi tersebut kemudian direvisi agar menghasilkan produk yang diharapkan layak dan sesuai dengan kebutuhan. Adapun yang menjadi validator harus memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1 Validator Desain

No	Validator	Nama Validator
1	Ahli Materi	Prof. Dr. H. Heris Hendriana, M. Pd
2	Ahli media Pembelajaran	Dr. Lenny Nuraeni, M. Pd

5. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi desain produk melalui penilaian menurut para ahli media dan ahli materi pada media pembelajarn *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyyah yang akan dikembangkan. Peneliti akan melakukan perbaikan jika masih ada kekurangan-kekurangan dan masukan-masukan pada produk *flash card* yang akan dikembangkan. Revisi diperoleh dari saran para ahli materi dan ahli media dan praktisi.

6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan perbaikan desain dan merevisinya, maka langkah berikutnya peneliti akan melakukan uji coba produk. Uji coba produk yang dilakukan untuk mengetahui efektifitas dari produk yang telah dikembangkan. uji coba dapat dilakukan pada kelompok terbatas (kecil) dan kelompok yang lebih besar (luas).

a) Uji Coba Kelompok Kecil (Terbatas)

Uji coba terbatas dilakukan terhadap 6 orang anak yang terdiri 3 orang laki-laki dan 3 orang perempuan pada kelompok A usia 4-5 tahun di RA Nurul Huda. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui sejauhmana produk ini bisa mencapai tujuan yang diharapkan dan juga untuk mengetahui kelemahan apa yang harus diperbaiki supaya produk ini dapat dipergunakan pada uji coba lebih luas.

b) Uji Coba Kelompok Besar (Luas)

Uji coba luas ini dilakukan terhadap 10 orang anak kelompok A usia 4-5 tahun di RA Nurul Huda. Uji coba lebih luas ini untuk mengetahui bahwa produk ini benar-benar layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf-huruf hijaiyyah pada anak.

7. Revisi Produk

Pada tahap revisi produk akhir ini, peneliti akan mendapatkan data dan informasi dari hasil observasi, sehingga peneliti akan mendapatkan data-data yang diperlukan untuk mengambil kesimpulan pengembangan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada kelompok A di RA Nurul Huda.

E. Uji Coba Produk

Setelah melakukan beberapa perbaikan desain dan merevisinya, maka langkah-langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah uji coba produk. Uji coba produk ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas dan dampak dari produk media pembelajaran *flash card* hijaiyyah yang dikembangkan terhadap anak pada kelompok A untuk mengetahui peningkatan dari kemampuan membaca huruf hijaiyyah anak. Seperti yang telah dikemukakan di atas, desain produk yang telah divalidasi dan yang telah direvisi oleh para ahlinya kemudian media *flash card*

hijaiyyah dibuat oleh peneliti dan kemudian diuji cobakan pada subjek yang telah ditentukan baik pada uji coba terbatas ataupun pada uji coba secara luas.

1. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian merupakan subjek yang akan dituju oleh peneliti untuk diteliti. Jika kita berbicara tentang subjek penelitian, kita sebelumnya harus berbicara dulu tentang unit analisis, yaitu subjek yang dimaksud pada penelitian ini adalah media pembelajaran yaitu *flash card*. Objek pada penelitian ini adalah masalah yang akan diteliti. Uji coba produk ini sangat perlu dilakukan supaya peneliti tahu produk yang dihasilkan benar-bener bermutu, layak untuk digunakan dan untuk dikembangkan.

2. Jenis Data

Data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *flash card* ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pembelajaran anak selama penelitian, skor penilaian para ahli materi, ahli media dan guru, yang nantinya akan sangat membantu dalam pemberian penilaian mengenai produk *flash card* layak atau tidaknya, dan baik atau buruknya media pembelajaran *flash card* dapat dilihat dari data kuantitatif. Selain dari data kuantitatif maka diperoleh juga data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelompok A.

3. Instrumen Uji Coba

Untuk instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Data yang dihasilkan akan akurat jika instrumen yang digunakan sesuai atau valid. Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa indikator penilaian kisi-kisi lembar validasi dari ahli materi, validasi ahli media dan praktisi atau guru.

4. Teknik Pengumpulan Data Uji Coba

Dalam pengumpulan data, dari hasil uji coba dapat menggunakan berbagai teknik pengumpulan data atau pengukuran yang disesuaikan dengan karakteristik data yang akan dikumpulkan dari responden penelitian. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan berbagai macam informasi yang mendukung suatu produk, antara lain:

- a. Lembar Validasi digunakan untuk mengetahui hasil validitas instrumen tentang media pembelajaran dengan menggunakan *flash card* hijaiyyah pada kelompok A.
- b. Wawancara dilakukan kepada guru informasi tentang media pembelajaran dengan menggunakan *flash card* hijaiyyah.
- b. Lembar observasi untuk memperoleh data dan informasi mengenai pengembangan anak dalam kemampuan membaca hijaiyyah.
- c. Studi Dokumentasi terhadap media pembelajaran *flash card* untuk memperoleh data kemampuan membaca anak.

5. Teknik Analisis Hasil Uji Coba

Analisis uji coba penelitian ini dengan menggunakan teknis analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan validator ahli materi dan media. Sedangkan kuantitatif data yang diperoleh melalui instrumen penelitian pada saat uji coba. Dengan cara ini diharapkan dapat memahami data yang akan disajikan melalui teknik analisis data. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan.

F. Instrumen Penelitian dan Pengembangan

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi. Menurut Arikunto (Iqomah, 2018: 3) menyebutkan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data supaya pekerjaanya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap dan sistematis. Berikut tabel instrumen penelitian:

Tabel 3.2 Instrument Penelitian

No	Instrumen	Tujuan	Sumber	Waktu
1	Angket validasi media	Memperoleh sarana dan kelayakan	Ahli media	Selama penelitian
2	Angket validasi materi	Memperoleh sarana dan kelayakan materi	Ahli materi	Selama penelitian
3	Lembar observasi siswa	Mengumpulkan data melalui pengamatan dilapangan	Peserta didik kelompok A	Selama penelitian
4	Angket tanggapan guru	Memperoleh sarana dan kelayakan media pembelajaran yang digunakan	Guru kelas	Selama penelitian

1) Angket Validasi Ahli Media

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Sub indikator penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
VALIDASI MEDIA						
I	Tampilan Media	1. Tampilan desain dengan perpaduan warna serasi				
		2. Tata letak huruf sesuai.				
		3. Kemudahan penggunaan media <i>flash card</i> .				
II	Segi estetika/keindahan	1. Berbagai macam warna sesuai dengan media.				
		2. Ukuran dari tiap <i>flash card</i> sesuai.				
		3. Sesuai dengan tema yang dipilih				
III	Teknik pembuatan	1. Membuat desain <i>flash card</i> menggunakan aplikasi Canva yang bisa digunakan diLaptop				
		2. Menggunakan jasa printing untuk mencetak <i>flash card</i> .				
		3. Membeli laminating <i>pouch</i> untuk dilaminating dirumah.				
	TOTAL					

2) Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Sub indikator penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
VALIDASI MATERI						
I	Tema/Segi Edukatif	1. Kesesuaian produk dengan kurikulum				
		2. Kesesuaian dengan STPPA				
		3. Kesesuaian huruf yang dapat dipahami anak				
II	Isi/konten dari produk yang dikembangkan	1. <i>Flash Card</i> Untuk meningkatkan kemampuan membaca.				
		2. Media ini dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah				
		3. Mampu memberikan motivasi kepada anak dalam mengenal huruf-huruf hijaiyah				
	Tampilan/penyajian produk	1. Kesesuaian bentuk yang digunakan dalam mendukung media				
		2. Media <i>Flash Card</i> dapat menarik perhatian anak				
		3. Media tidak mudah rusak.				
	Total					

3) Lembar Observasi Siswa

Lembar observasi ini merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan dilapangan. Lembar observasi diisi ketika melakukan uji coba dilapangan untuk memudahkan dalam pengolahan data.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa

No	Indikator Penilaian	Capaian Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu mengenal huruf hijaiyyah sesuai tandanya, fathah, kasroh, dhomah				
2.	Anak mampu menyebut dan menunjukan huruf hijaiyyah degan benar				
3.	anak mampu membedakan huruf yang hampir sama				
4.	Anak mampu membaca huruf-huruf hijaiyyah dengan tepat				

4) Angket Tanggapan Praktisi/Guru

Instrument untuk guru diisi ketika melakukan uji coba lapangan yang menilai kelayakan pada aspek penggunaan pada pengembangan media pembelajaran *flash card* hijaiyyah.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Validasi Praktisi

No	Indikator Penilaian	Sub Indidktor Penilaian	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Isi	1. Tujuan dari pembelajaran yang ingin disampaikan jelas				
		2. Mampu mengembangkan kemampuan membaca huruf hijaiyah.				
		3. Memudahkan guru dalam proses pembelajaran				
		4. Berpusat pada anak				
2	Penyajian	1. Kelengkapan Media				
		2. Kesesuaian media dengan tema				
		3. Penyajian langkah-langkah kegiatan pembelajaran				
		4. Bahan yang digunakan mudah didapatkan				
Total						

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menilai kelayakan dari media *flash card*. Data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara, pedoman observasi, studi dokumentasi dan lembar penilaian untuk validator.

1. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Dalam wawancara ini peneliti menggunakan *tape recorder* sebagai alat bantu untuk melancarkan pelaksanaan wawancara, bertujuan agar peneliti mengetahui kebutuhan dan kekurangan media pembelajaran yang digunakan diperlukannya atau tidak *flash card* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyyah.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Wawancara

No	Pertanyaan
1	Sejauh mana kemampuan membaca huruf hijaiyyah pada anak kelompok A di RA Nurul Huda?
2	Metode apa yang sering digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelompok A?
3	Apakah membutuhkan media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca hijaiyyah?
4	Apakah media <i>flash card</i> dapat meningkatkan kemampuan membaca anak?
6	Siapa saja yang terlibat dalam penggunaan media <i>flash card</i> ini?
7	Bagaimana respon anak terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>flash Card</i> hijaiyyah?
8	Apakah anak mampu menggunakan media pembelajaran <i>flash card</i> ?

2. Pedoman Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh indra. Observasi dilakukan secara terstruktur yaitu pengamatan dilakukan oleh seorang peneliti terhadap subjek atau objek penelitian dimana yang diamati itu sesuatu yang bersifat terstruktur. Menggunakan instrument pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan belajar dikelas gunanya untuk menganalisis media yang digunakan di RA Nurul Huda dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

3. Studi Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dari objek penelitian. Sejalan dengan pendapat Nurindah S (2023: 5), Dokumentasi adalah mengambil data anak berupa hasil karya pada saat melakukan proses pembelajaran di sekolah dan foto-foto dalam proses pembelajaran berlangsung sebagai data yang mendukung untuk dianalisis. Dokumentasi yang dilakukan pada penelitaian ini dengan cara pengambilan foto peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagai bahan untuk dianalisis.

4. Lembar Penilaian Validasi

Lembar untuk penilaian validator berisikan langkah-langkah pengisian angket untuk para ahli media dan ahli serta penilain oleh praktisi atau guru.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknis analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi media. Sedang kuantitatif adalah data hasil dari pengembangan produk yang berupa media pembelajaran *flash card* hijaiyyah. Data diperoleh melalui instrument penilaian pada saat uji coba. Cara ini diharapkan dapat memahami data selanjutnya. Analisis data merupakan bagian yang sangat penting karena dengan analisis data, data tersebut dapat diberi arti dan makna bahwa produk ini layak untuk digunakan. Sedangkan rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Total skor}} \times 100$$

Skala pengukuran penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi, untuk kepentingan analisis kuantitatif maka jawaban itu dapat diberi skor tabel.

Tabel 3.8 Skala Pengukuran

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Nilai yang diberikan adalah 1 sampai 4 yang berarti sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju yang menggambarkan posisi yang sangat positif kedalam posisi yang sangat negatif. Responden dapat menunjukkan sikap atau pendapatnya terhadap pernyataan yang dianjurkan dalam kuisioner. Data tersebut dapat dihitung atau dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden. Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi pernyataan penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.9 kriteria kelayakan

Skor Presentase	Interpensi
80%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
20%-40%	Kurang Layak
20%	Sangat Kurang Layak

Berdasarkan tabel diatas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media dan kualitas *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyyah.