

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini berfokus untuk mendesain dan menciptakan sebuah produk pembelajaran berupa *flashcard* digital pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Design and Development (D&D)* atau desain dan pengembangan. Menurut (Richey dan Klein dalam Rusdi, 2018) menyatakan bahwa penelitian D&D adalah penelitian yang berupa proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk menciptakan produk maupun alat kegiatan pembelajaran maupun kegiatan non pembelajaran. Penelitian desain dan pengembangan merupakan sebuah penelitian yang menggunakan metode campuran (*mixed metode*) yaitu dengan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk kependidikan berupa media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran yaitu media pembelajaran *flashcard* digital pada pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di SD Kelas IV. Adapun model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Menurut (Rusdi, 2018) terdapat **lima** tahapan model ADDIE yaitu *Anaysis (Analisis)*, *Design (Design)*, *Development*, (Pengembangan), *Implementation (Implementasi)*, *Evaluation (Evaluasi)*.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan media *flashcard* digital pada pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di SD Kelas IV menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut (Rusdi, 2018) model ADDIE memiliki lima tahapan yakni *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*. Berikut ini merupakan prosedur pengembangan media menggunakan model ADDIE:

3.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis masalah yang terjadi dilapangan. Analisis tersebut terbagi menjadi beberapa analisis yang dilakukan diantaranya sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan media pembelajaran

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis secara langsung ke lapangan. Peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi dilapangan khususnya pada penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital masih kurang variatif. Kemudian peneliti mencari solusi terkait permasalahan yang ada lalu peneliti menyimpulkan bahwa dengan membuat media pembelajaran *flashcard* digital mampu menjadi solusi terkait permasalahan yang ada karena media pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu tuntutan pembelajaran abad 21. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Mardhiyah, et al., 2021) yang menyatakan bahwa pendidikan abad 21 menuntut adanya perubahan dalam hal media pembelajaran, bahan ajar, model pembelajaran dan fasilitas kepada siswa untuk bekal dalam menghadapi adanya tuntutan global yang semakin ketat. Oleh karena itu media pembelajaran digital merupakan salah satu tuntutan pembelajaran abad 21.

2. Analisis karakteristik siswa

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah yang ada dilapangan dan analisis secara teoritis terhadap masalah yang muncul, yaitu siswa kurang fokus dalam pembelajaran dan pada saat pembelajaran siswa harus diarahkan serta masih ditemukannya siswa yang kesulitan dalam mengingat materi pembelajaran. Selain itu kurang variatifnya penggunaan media pembelajaran digital yang mana guru hanya menggunakan media yang bersumber dari *YouTube* saja. Sehingga dibutuhkannya media pembelajaran baru yang dapat membantu proses pembelajaran siswa yang tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswa. Berdasarkan teori Piaget menyatakan bahwa siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana belajar tidak bisa abstrak. Oleh karena itu dengan adanya penggunaan media pembelajaran merupakan suatu hal yang

penting agar pembelajaran tidak terlalu abstrak dan memiliki variasi, karena dengan dihadapkannya media pembelajaran yang dibuat yakni *flashcard* digital.

3. Analisis materi

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis materi pada pembelajaran IPS mengenai materi kegiatan ekonomi di kelas IV Sekolah Dasar pada buku siswa dengan menggunakan kurikulum merdeka yang disesuaikan juga dengan capaian pembelajaran yang dituju. Pemilihan materi kegiatan ekonomi ini karena berdasarkan analisis pada buku siswa bahwa materi kegiatan ekonomi bersifat kompleks sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi tersebut.

3.2.2 Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan pewujudan dari tahap analisis. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan media yang akan dibuat. Rancangan tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Menentukan sumber daya yang diperlukan, dalam mengembangkan media pembelajaran *flashcard* digital dibutuhkan perangkat-perangkat pendukung seperti software maupun hardware. Software yang dibutuhkan dalam pengembangan produk media ini yaitu: aplikasi *canva*, aplikasi *blender*, aplikasi *figma* dan aplikasi *unity*. Kemudian perangkat hardware yang dibutuhkan yaitu laptop dan *Wifi*.
- b. Menyusun Garis Besar Program Media (GBPM) untuk dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media *flashcard* digital.
- c. Membuat *Flowchart* sebagai bagan alur yang menjelaskan proses sebuah program dari awal sampai akhir yang akan dilalui oleh pengguna.
- d. Membuat *storyboard* sebagai alur dari pengembangan produk media pembelajaran *flashcard* digital.
- e. Membuat modul ajar sebagai acuan dalam pengimplementasian uji coba media pembelajaran yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

- f. Membuat desain prototipe produk.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan dari desain yang telah dilakukan sebelumnya menjadi sebuah produk media pembelajaran berbasis digital. Kemudian produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yang akan diimplementasikan dalam proses kegiatan belajar.

3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini produk media pembelajaran yang sudah dibuat diuji cobakan kepada pengguna yaitu guru dan siswa. Melalui tahap ini guna untuk mencari respon dan penilaian pada media pembelajaran yang telah dibuat.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media *flashcard* digital dengan menggunakan analisis SWOT.

3.3 Partisipan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cicalengka 02 dengan partisipan penelitian yaitu diantaranya terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta pengguna. Ahli media, ahli materi materi dan ahli bahasa merupakan dosen ahli yang berada di UPI Kampus Cibiru. Para pengguna terdiri dari guru dan siswa. Secara lengkap partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ahli media sebagai validator pada penelitian ini merupakan dosen ahli yang berada di UPI Kampus Cibiru yang memiliki keahlian dalam bidang desain untuk memeriksa kesesuaian media *flashcard* digital mulai dari desain gambar, tata letak, penggunaan warna, penggunaan font dan kemenarikan media yang dikembangkan.
- b. Ahli materi sebagai validator pada penelitian ini merupakan dosen ahli yang berada di UPI Kampus Cibiru yang memiliki keahlian dalam bidang materi

yang akan menilai dan memeriksa kesesuaian materi yang terdapat pada media *flashcard* digital.

- c. Ahli bahasa sebagai validator pada penelitian ini merupakan dosen ahli bahasa yang berada di UPI Kampus Cibiru yang memiliki keahlian dalam bidang bahasa untuk memeriksa kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan serta kejelasan makna atau kalimat yang terdapat pada media *flashcard* digital.
- d. Guru kelas IV SDN 02 Cicalengka yang merupakan partisipan penelitian uji lapangan untuk mencari data terhadap respon pengguna.
- e. Siswa kelas IV SDN 02 Cicalengka yang merupakan partisipan penelitian uji lapangan untuk mencari data terhadap respon pengguna.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian dengan tujuan guna menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

3.4.1 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan proses tanya jawab dengan responden menggunakan daftar pertanyaan (Barlian, 2018). Teknik pengumpulan data melalui angket dilakukan oleh peneliti guna memperoleh uji kelayakan dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Kemudian digunakan untuk mengetahui respon pengguna yaitu guru dan siswa sekolah dasar yang menjadi responden dalam penelitian ini.

3.4.2 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan apabila ingin melakukan studi pendahuluan dalam menemukan permasalahan yang akan diteliti dan digunakan jika peneliti ingin mengetahui berbagai hal dari responden yang lebih mendalam dengan jumlah respondennya sedikit atau kecil (Sugiyono, dalam Mar'atusholihah at al., 2019).

Teknik pengumpulan data melalui wawancara pada penelitian ini bertujuan guna mengetahui kebutuhan pembelajaran IPS kemudian mengetahui permasalahan yang ada dilapangan lalu peneliti menganalisis solusi dari permasalahan yang terjadi dilapangan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat pengukur dan pengumpul data yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data dan informasi tentang fenomena dan kejadian yang berhubungan dengan permasalahan penelitian (Rusdi, 2018). Dengan demikian, Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen memiliki kedudukan yang penting dalam proses pengambilan data (Yusup, F., 2018). Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa respon guru, dan respon siswa yang telah menggunakan media *flashcard* digital.

3.5.1 Lembar Kisi Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Lembar angket validasi ahli materi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi pada media pembelajaran *flashcard* digital materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun kisi-kisi instrumen angket validasi ahli materi dengan memuat beberapa aspek yang merujuk pada Walker dan Hess dalam Arsyad 2019 yang telah dimodifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Lembar Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Materi

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No
Isi/Materi	Ketepatan	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
		Ketepatan penyajian materi pada media	3
	Kelengkapan	Kelengkapan isi/materi yang disampaikan.	4

		Penjelasan materi dilengkapi dengan tulisan dan gambar.	5
		Gambar yang tersedia sesuai dengan materi yang dibahas.	6
	Minat/Perhatian	Media yang dibuat menarik minat dan perhatian siswa.	7
		Mampu melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.	8
Pembelajaran	Memberikan kesempatan belajar	Memberikan kesempatan belajar bagi siswa.	9
	Memberi bantuan untuk belajar	Dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran.	10
	Kualitas motivasi	Dapat membangkitkan motivasi belajar pada siswa.	11
	Fleksibilitas instruksional	Freksibilitas dalam pembelajaran.	12
		Dapat di operasikan secara mandiri	13
	Mampu memberi dampak kepada siswa	Dapat memberikan manfaat bagi siswa.	14
	Mampu memberi dampak bagi guru dan pembelajaran	Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	15
Dapat membantu efektifitas pembelajaran.		16	
Jumlah	16		

Sumber: Walker dan Hess dalam Arsyad 2019 dengan modifikasi

3.5.2 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Lembar angket validasi ahli media yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran *flashcard* digital materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun kisi-kisi instrumen angket validasi ahli materi yang memuat beberapa indikator yang merujuk pada Walker dan Hess dalam Arsyad 2019 yang telah dimodifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No
Kualitas Teknis	Kebergunaan	Media dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran	1

		Media memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran	2
		Media memudahkan proses pembelajaran	3
		Kemudahan penggunaan dan pengoperasian media	4
		Media dapat digunakan kapan saja dan dimana saja	5
Kualitas Desain	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	6
		Ukuran huruf sesuai	7
		Kesesuaian komposisi warna huruf	8
		Kesesuaian jenis tipografi	9
		Bahasa dapat mudah dipahami	10
	Kualitas Tampilan	Kesesuaian gambar yang digunakan	11
		Gambar yang dipergunakan menarik	12
		Kesesuaian letak penempatan gambar	13
		Keseimbangan antara tata letak teks dan gambar	14
		Kesesuaian komposisi warna	15
	Kualitas Pengelolaan Media	Terdapat petunjuk penggunaan.	16
		Terdapat tombol navigasi	17
Fungsi sistem dan fitur berjalan dengan baik.		18	
Jumlah	18		

Sumber: Walker dan Hess dalam Arsyad 2019 dengan modifikasi.

3.5.3 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa

Lembar angket validasi ahli bahasa yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahasa pada media pembelajaran *flashcard* digital materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun kisi-kisi instrumen angket validasi ahli bahasa yang memuat beberapa indikator yang merujuk pada BSNP 2017 yang telah dimodifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Bahasa

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No
Kelayakan Bahasa	Sesuai dengan perkembangan pembaca yang dituju (peserta didik)	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	1

	Komunikatif	Bahasa yang digunakan dapat mudah dipahami oleh peserta didik.	2
	Dialogis dan Interaktif	Penggunaan bahasa mengandung unsur dialogis dan interaktif.	3
	Lugas	Ketepatan struktur kalimat.	4
		Keefektifan penggunaan kalimat.	5
	Koherensi dan keruntutan alur pikir	Kalimat yang digunakan memiliki pola keterkaitan antara satu dengan yang lain.	6
	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.	Penggunaan bahasa sesuai dengan KBBI.	7
	Konsistensi penggunaan istilah dan simbol atau lambang	Keterpatan bahasa dalam penggunaan simbol atau lambang.	8
Jumlah			8

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) 2017 dengan modifikasi.

3.5.4 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru

Lembar angket penilaian guru yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon guru sebagai pengguna media pembelajaran *flashcard* digital materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun kisi-kisi instrumen angket respon guru yang memuat beberapa aspek sebagai berikut:

Tabel 3.4 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	No	Komponen yang dinilai
Isi Materi	Ketepatan	1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran
		2	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran
		3	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik
		4	Urutan penyajian materi sesuai
	Kelengkapan	5	Kelengkapan isi / materi pembelajaran pada media <i>flashcard</i> digital

		6	Gambar yang digunakan pada media <i>flashcard</i> digital sesuai dengan materi
		7	Contoh kasus tentang materi kegiatan ekonomi sesuai dengan kehidupan sehari-hari
Kualitas Media	Minat	8	Media <i>flashcard</i> digital mampu menumbuhkan minat dan perhatian siswa
	Kebergunaan	9	Media <i>flashcard</i> digital dapat mudah digunakan
		10	Media <i>flashcard</i> digital memudahkan kegiatan pembelajaran
		11	Penggunaan media fleksibel
	Kualitas tampilan	12	Media <i>flashcard</i> digital menarik untuk digunakan
		13	Desain media (warna, gambar dan ukuran huruf) sesuai dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik.

3.5.5 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

Lembar angket respon yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa sebagai pengguna media pembelajaran *flashcard* digital materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun kisi-kisi instrumen angket respon siswa yang memuat beberapa aspek sebagai berikut:

Tabel 3.5 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	No	Komponen yang dinilai
Materi	Kejelasan Materi	1	Apakah menurutmu materi yang terdapat pada <i>flashcard</i> digital mudah dipahami?
		2	Apakah menurutmu gambar yang terdapat pada <i>flashcard</i> digital sesuai dengan materi kegiatan ekonomi?
		3	Menggunakan media pembelajaran <i>flashcard</i> digital membantu saya dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran
		4	<i>Flashcard</i> digital mampu mendorong rasa ingin tahu saya
		5	Media <i>flashcard</i> digital membuat saya tahu tentang kegiatan ekonomi dalam peristiwa kehidupan sehari – hari

Bahasa	Kesesuaian bahasa	6	Kalimat yang terdapat pada media <i>flashcard</i> digital mudah dipahami
		7	Bahasa yang terdapat pada media <i>flashcard</i> digital sederhana dan mudah dipahami
Media	Desain tampilan	8	Tampilan <i>flashcard</i> digital menarik
		9	Warna yang digunakan pada <i>flashcard</i> digital menarik
		10	Gambar yang digunakan pada <i>flashcard</i> digital menarik
		11	Media <i>flashcard</i> digital dapat digunakan dengan mudah
		12	Mampu membangkitkan semangat dan motivasi belajar saya pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD.

3.5.6 Lembar Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru

Lembar kisi-kisi pedoman wawancara guru bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan menganalisis permasalahan yang ada di lapangan kemudian memberikan solusi terkait permasalahan yang ada. Adapun lembar kisi-kisi pedoman wawancara guru sebagai berikut:

Tabel 3.6 Lembar Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru

No	Nomor Soal	Pertanyaan
1.	1	Apa kurikulum yang digunakan oleh bapak/ibu dalam proses pelaksanaan pembelajaran saat ini?
2.	2	Bagaimana karakteristik siswa kelas IV SD pada saat pembelajaran IPS?
3.	3	Bagaimana proses pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV?
4.	4	Pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi, sumber belajar apa yang Bapak/Ibu gunakan?
5	5	Pada saat pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi, metode apa yang digunakan oleh Bapak/Ibu?
6	6	Apakah terdapat hambatan/kendala ketika proses pembelajaran berlangsung pada pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di kelas IV SD?
7.	7	Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh Bapak/Ibu untuk pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD?

8.	8	Apakah pemanfaatan media digital untuk pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD sudah diterapkan?
9.	9	Menurut Bapak/Ibu apakah media pembelajaran <i>flashcard</i> digital pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD dibutuhkan dan bermanfaat jika diterapkan untuk membantu proses pembelajaran?
10	10	Menurut Bapak/Ibu media <i>flashcard</i> digital merupakan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa?
Jumlah		10

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengolah hasil data yang telah dikumpulkan sebelumnya yakni dari penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *flashcard* digital materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV. Analisis data yang dilakukan yaitu mengelola hasil dari angket yang telah diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa. Sehingga, melalui analisis data yang dilakukan peneliti dapat mengetahui jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan dalam penelitian.

Penelitian akan menggunakan teknik analisis data melalui teknik analisis deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan proses dan hasil dari pengembangan media *flashcard* digital materi kegiatan ekonomi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu untuk mengolah data dari hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta guru dan siswa sebagai responden dalam uji coba media pembelajaran *flashcard* digital yang dihasilkan dalam bentuk presentase. Angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta respon guru dan siswa diperoleh menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran kemudian diolah dalam bentuk presentase. Skala likert disusun dengan bentuk pernyataan dengan memiliki 4 respon yakni sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang. Berikut merupakan tabel skala likert yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 3.7 Skala Likert

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Baik (SB)	4
2.	Baik (B)	3
3.	Kurang (K)	2
4.	Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: Sugiyono (2013)

Kemudian, skor yang diperoleh dari pernyataan setiap angket dijumlahkan lalu diubah kedalam bentuk presentase dengan membagi skor ideal dari setiap masing-masing angket dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor kriterium}} \times 100\%$$

Keterangan: p = angka presentase data angket

Kemudian hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu kepada kriteria interpretasi skor menurut (Arikunto, dalam putra, 2021) yang terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.8 Interpretasi Kelayakan

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
< 21%	Sangat Tidak Layak
21-40%	Tidak Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

3.7 Penyajian Data

Penyajian data merupakan sebuah kegiatan penyusunan sekumpulan informasi yang telah diperoleh sebelumnya, sehingga akan adanya proses penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan (Rijali, 2018). Pada tahap ini proses penyajian data hasil validasi pengembangan media akan dilakukan dalam bentuk persen. Kemudian, proses dan hasil validasi dari produk pengembangan media *flashcard* digital materi kegiatan ekonomi di SD kelas IV menggunakan analisis data yang akan diuraikan dengan berbentuk uraian untuk menyajikan data penelitian dengan teks naratif (Sugiyono, 2019).

3.8 Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini peneliti melakukan penarikan kesimpulan dengan melakukan proses menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil akhir dari analisis data penelitian ini mengenai kelayakan media pembelajaran *flashcard* digital pada materi kegiatan ekonomi di SD Kelas IV.