



---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POCKET CARD TERHADAP  
MEMBACA MENULIS PERMULAAN TEMA 7 KELAS 2 SD****Nurul Annisa<sup>1</sup>, Sujarwo<sup>2</sup>**<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, IndonesiaKorespondensi: [nurulannisa2344@gmail.com](mailto:nurulannisa2344@gmail.com)**Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar tema 7 indahny keragaman di negeriku yang layak digunakan untuk pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan model pengembangan ADDIE hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*), karena fokus dari penelitian ini hanya untuk mengembangkan buku cerita bergambar tema 7 indahny keragaman di negeriku yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator, yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media didapatkan skor sebesar 69% dan memberikan catatan revisi. Setelah buku cerita bergambar tema 7 indahny keragaman di negeriku direvisi didapatkan skor sebesar 87% dari validator ahli media. Dari hasil validasi ahli materi didapatkan skor sebesar 92% dan dari hasil validasi ahli pembelajaran didapatkan skor sebesar 95% tanpa adanya revisi. Rata-rata skor dari hasil penilaian ketiga validator ahli didapatkan skor sebar 91%. Merunut kriteria skor penilaian, maka dapat dikatakan bahwa buku cerita bergambar tema 7 indahny keragaman di negeriku yang dikembangkan Sangat Valid/Sangat Layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pelajaran, Pocket Card, Tema 7, Membaca Menulis Permulaan.**Abstract**

*This development research aims to develop Pocket Card learning media for reading and writing the beginning of theme 7 which is suitable for learning. This research is a type of research and development using the ADDIE development model. In this study, researchers carried out the ADDIE development model only up to the development stage. The instrument used to collect data is a questionnaire or questionnaire containing aspects of the assessment with statement items with the "Yes" and "No" assessment columns given to validators, namely media expert validators, material expert validators and learning expert validators. Of the 20 statement items given to the media expert validator, all statements on the validation sheet received a "Yes" rating. The media expert validator does not provide revision notes. Of the 15 statement items given to the material expert validator, all statements received a "Yes" assessment without any revision notes and of the 5 statement items given to the learning expert validator, all statements also received a "Yes" assessment without any revision notes. Based on the results of the assessments of the three validators, it can be said that the Pocket Card learning media for reading and writing the beginning of theme 7 developed is "Very Appropriate" to be used in the learning process.*

**Keywords:** Development, Pocket Card, Theme 7, Reading and writing beginning.



## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar dan memiliki peran penting untuk pembangunan bangsa, selain itu pendidikan juga berguna membentuk wawasan berfikir kritis, mandiri dan bertanggung jawab menjadi generasi yang cerdas serta mempunyai nilai karakter yang dapat membangun peradaban bangsa dan negara. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa “pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang.

Kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah kurikulum 2013. Menurut (Sukmawarti dan Hidayat, 2020). Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Menurut (Sukmawarti dkk, 2022 : 202) “Learning is needed in order to prepare students to face the era of the industrial revolution 4.0 which demands 21st century skills, namely creative thinking, critical thinking, communicating and collaborating” Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Dalam kurikulum 2013 dikenal dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik yaitu model pembelajaran yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang dituang dalam satu tema sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman yang bermakna. Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep materi dalam pembelajaran tematik maka dibutuhkan media sehingga terdapat interaksi langsung antara objek dan subjek pembelajaran, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (Hidayat, dkk: 2021). Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Pemilihan metode dan media pembelajaran digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang turut berpengaruh terhadap keefektifan proses belajar. Bahan ajar sangat berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar mengajar di sekolah agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Menurut (Hidayat dan Khayroiyah: 2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan kebosanan pada siswa, khususnya pada materi membaca dan menulis permulaan. Penggunaan metode dan media kurang menarik perhatian siswa. Menurut Nurmaningsih (2016:260) pembelajaran membaca permulaan adalah sangat tepat digunakan sebagai sarana untuk membimbing anak menjadi pembaca mandiri, melalui pembelajaran membaca bersuara, guru dapat menjadikan barang cetak (mati) menjadi hidup. Menurut Sedangkan menurut Akhaida (dalam Marlina, 2014:17) pembelajaran membaca permulaan diberikan dikelas I dan II SD yang bertujuan siswa mampu memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk membaca lanjut, intonasi yang dimaksud dalam membaca permulaan adalah ketepatan pengucapan bunyi bahasa dalam mengucapkan sebuah kalimat yang sama dengan intonasi yang berbeda.

Solusi untuk permasalahan tersebut, maka dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan unik untuk menunjang pembelajaran sehingga peserta didik lebih semangat dalam melakukan proses pembelajaran. Saat ini, perkembangan teknologi berkembang pesat. Menurut (Hidayat, dkk: 2021) Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini memudahkan para guru untuk membuat suatu media pembelajaran.

Dalam sesi wawancara dengan guru kelas 2 SD mengatakan bahwa sudah ada media yang digunakan dalam pembelajaran tetapi belum pernah menerapkan media pembelajaran *Pocket Card*. Media pembelajaran *Pocket Card* diharapkan agar dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran di sekolah sehingga peserta didik dapat antusias saat mengikuti pembelajaran secara aktif dan menyenangkan. Peneliti ini untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung dan juga dapat memahami dan melihat langsung saat proses pembelajaran tersebut.

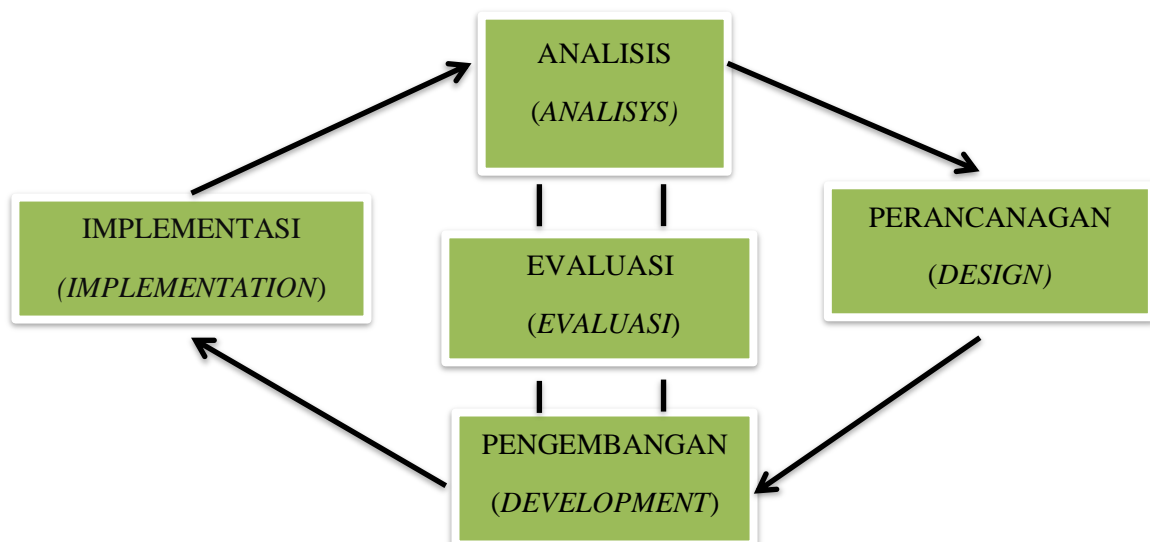
Menurut Sudjana dan Rivai (2007:4-5) Media Pembelajaran *Pocket Card* atau yang sering disebut dengan kartu selip merupakan alat bantu mengajar, di mana bahan tersebut terbuat dari sebuah karton tebal dan kemudian yang ditempelkan beberapa deret kantong dan berupa kartu-kartu dapat dimasukkan kedalamnya. Media *Pocket Card* dapat diartikan juga sebagai media visual yang terdiri dari potongan bahan berupa karton atau yang lainnya dan dibentuk seperti sebuah kantong, tujuannya untuk menyusun kata, huruf atau gambar yang kemudian di letakkan di sebuah dinding agar dapat dilihat atau di pahami oleh siswa. metode ini melatih kecepatan siswa dalam menemukan kartu yang sesuai dengan pertanyaan yang ada.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana kelayakan produk media pembelajaran *Pocket Card* terhadap pembelajaran membaca menulis permulaan tema 7 di Kelas 2 SD?”

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “untuk dapat mengetahui kelayakan produk media pembelajaran *Pocket Card* terhadap membaca menulis permulaan pada siswa kelas 2 SD yang layak.”

#### METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Pocket Card* terhadap Membaca Menulis Permulaan Tema 7 menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau disebut juga R&D. Media pembelajaran *Pocket Card* Terhadap Membaca Menulis Permulaan Tema 7 kelas 2 sd dikembangkan dengan model ADDIE dalam lima tahapan, yaitu a). analisis (*Analysis*), b). perancangan (*Design*), c). pengembangan (*Development*), d). implementasi (*Implementation*) dan e). evaluasi (*Evaluation*).



### **Gambar 1** **Model Pengembangan ADDIE**

Dalam penelitian ini peneliti memodifikasi 5 tahap prosedur ADDIE menjadi 3 tahap. Hal ini dikarenakan fokus tujuan peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan. Selain itu, keterbatasan waktu dan biaya juga menjadi salah satu faktor sehingga peneliti melakukan penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*). Tahapan-tahapan prosedur yang dilakukan, diantaranya:

- 1) *Analysis*, yaitu Melakukan analisis kebutuhan, mengenali masalah yang terjadi pada suatu pembelajaran terutama pada masalah penggunaan media pembelajaran, serta mengenali produk media pembelajaran yang sesuai dengan sasaran. Pengidentifikasian masalah dilakukan untuk mengetahui berbagai masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yang dikemukakan pada identifikasi masalah melalui analisis kebutuhan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan.
- 2) *Design*, Rancangan produk yang akan didesain bersumber dari hasil analisis kebutuhan yang didapatkan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan. Rancangan disusun secara rinci dan detail sehingga dapat memudahkan penerapan saat proses pengembangan dilakukan. Desain awal dilakukan dengan mulai merancang media pembelajaran dengan merujuk pada bahan-bahan atau materi yang disesuaikan dengan hasil temuan sebelumnya.
- 3) *Development*, Tahap pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang akan dikembangkan nantinya.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Pocket Card* ini yang menjadi subjek penelitian, yaitu validator yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan respon guru. Objek pada penelitian ini yaitu Media *Pocket Card* terhadap membaca menulis permulaan yang digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif berupa lembar penilaian angket yang diperoleh dari komentar ataupun saran yang merupakan hasil dari validasi oleh ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen dan ahli pembelajaran yaitu respon guru kelas 2 SD IT Andika Tanjung Morawa. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket validasi untuk mengetahui apakah pengembangan media *Pocket Card* pada membaca menulis

permulaan menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan yang berupa jawaban “Ya-Tidak”.

### HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and development*. Penelitian ini menggunakan prosedur ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Namun fokus dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini:

#### 1. Tahap Analisis

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti pada tahap analisis adalah melakukan observasi penelitian pengembangan media *Pocket Card* dengan guru kelas II SD IT Andika Tanjung Morawa. Pada saat melakukan observasi, peneliti menganalisis kebutuhan media bagi siswa kelas II. Dari temuan pada saat observasi ditemukan bahwa daya tarik siswa terhadap proses pembelajaran masih rendah. Proses pembelajaran yang monoton menyebabkan semangat siswa menurun pada saat mengikuti proses pembelajaran. Dari temuan tersebut peneliti tertarik untuk membuat suatu proses pembelajaran yang menarik agar siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media *Pocket Card*.

#### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan peneliti mulai merencanakan bentuk dari media *Pocket Card* yang akan dikembangkan. Peneliti mencari informasi tentang bentuk-bentuk media *Pocket Card* yang pernah ada sebelumnya dari beberapa situs internet. Setelah mendapatkan ide untuk media yang akan dibuat, langkah selanjutnya peneliti mulai mendesain bentuk media *Pocket Card*. Berikut langkah-langkah yang dilakukan:

##### a. Desain Media

Pada tahap ini peneliti mendesain media menggunakan *software Adobe Photoshop CS4*. *Adobe Photoshop* adalah *software* (perangkat lunak) berbasis *bitmap*. *Software* ini dapat digunakan untuk mengedit foto, mengubah komposisi foto, menggabungkan seni digital, mengganti *background* dan

membuat desain grafis. Peneliti memilih menggunakan *software* ini karena mudah untuk digunakan dan mudah diinstal pada komputer yang digunakan.



**Gambar 2**  
***Adobe Photoshop CS4***

Peneliti juga membuat template yang akan digunakan sebagai kantong untuk tempat materi diletakkan agar mudah untuk menempelkan potongan kardus bekas yang akan digunakan sebagai kantong pada media sesuai dengan ukuran. Kantong dibuat berbentuk kantong saku kemeja seragam sekolah yang digunakan anak sekolah dasar pada umumnya.



**Gambar 3**  
***Desain Media Menggunakan Adobe Photoshop CS4***

b. Mencetak Hasil Desain

Setelah desain selesai dibuat, selanjutnya peneliti mencetak hasil desain menggunakan bahan kertas sticker Ritrama. Stiker Ritrama adalah jenis bahan stiker yang memiliki permukaan yang halus dan mengkilap serta mempunyai ketahanan terhadap air. Bahan ini dipilih karena agar hasil desain mudah ditempelkan pada triplek. Triplek dipilih karena bahan ini mudah didapatkan dan juga tidak berbahaya ketika digunakan. Berat bahan juga ringan sehingga mudah untuk dibawa atau dipindahkan.

c. Membuat Materi



Materi dibuat sesuai dengan materi pembelajaran siswa kelas II, yaitu membaca dan menulis permulaan. Materi dibuat ke dalam bentuk *card*. Jumlah *card* yang ada pada media sebanyak 10 *card*. Setiap *card* berisikan materi yang berbeda-beda.



Gambar 4  
Materi Pada Media *Pocket Card*

d. Pembuatan Media

Langkah yang dilakukan dalam pembuatan media *Pocket Card* terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

a. Menyiapkan Alat dan bahan

- ✓ Hasil Desain media yang telah dicetak menggunakan sticker Ritrama.
- ✓ Triplek berukuran 40Cm x 60Cm.
- ✓ Kardus bekas.
- ✓ Hasil desain sticker kantong media.
- ✓ Double Tip
- ✓ Gunting
- ✓ Bingkai Kayu.



b. Cara Pembuatan

- ✓ Pertama, Hasil desain yang telah dicetak menggunakan bahan sticker Ritrama ditempelkan pada triplek yang telah disiapkan.
- ✓ Kedua, Setelah hasil desain menempel sempurna pada triplek, selanjutnya peneliti membuat kantong-kantong pada media menggunakan kardus bekas.
- ✓ Ketiga, Kardus digunting sesuai dengan ukuran yang sudah dibuat pada desain.
- ✓ Keempat, Kardus yang sudah sesuai dengan bentuk kantong pada desain, ditempelkan sticker gambar yang sesuai dengan desain media.
- ✓ Kelima, kardus yang sudah membentuk kantong, ditempelkan pada media menggunakan double tip.
- ✓ Keenam, Masukkan materi pembelajaran ke dalam kantong-kantong yang ada pada media.
- ✓ Ketujuh, Media diberi bingkai kayu agar mudah dibawa, digantung dan dipindahkan.



**Gambar 4.8**  
**Media Pocket Card**

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*development*) peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing tentang media *Pocket Card* yang dikembangkan sebelum dilakukan validasi oleh validator. Pengembangan ini difokuskan ke dalam tiga tahap, yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli pembelajaran. Berikut ini hasil dari validasi dari ketiga validator:

1. Validasi Ahli Media

Kelayakan media *Pocket Card* yang dikembangkan divalidasi pada tanggal 01 September 2022 oleh dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Bapak Muhammad Zulkifli Hasibuan, M.Si.

**Tabel 1**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Indikator Penilaian	Tanggapan	
		Ya	Tidak
<b>I. Kualitas Isi dan Tujuan</b>			
1.	Ketepatan Pemilihan media dengan materi membaca menulis permulaan yang akan dikembangkan	√	
2.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran mengenai membaca menulis permulaan	√	
3.	Kelengkapan menu yang ada di dalam media <i>Pocket Card</i> menjelaskan tentang membaca menulis permulaan	√	
4.	Keseimbangan komposisi warna yang digunakan dalam media <i>Pocket Card</i> sudah tepat	√	
5.	Kemampuan media dalam menarik minat belajar siswa	√	
6.	Media <i>Pocket Card</i> tidak mengandung unsur SARA	√	
7.	Kesesuaian media dengan kondisi/ situasi siswa	√	
<b>II. Kualitas Instruksional</b>			
8.	Memberikan kesempatan belajar kepada siswa	√	
9.	Memberikan bantuan kepada siswa untuk belajar secara mandiri ataupun terbimbing	√	
10.	Kemampuan media memotivasi siswa dalam belajar	√	
11.	Fleksibilitas penggunaan media	√	
12.	Hubungan media dengan sistem pembelajaran konvensional	√	
13.	Kesesuaian kualitas tes beserta penilaiannya di dalam media	√	
14.	Kemampuan media dalam memberikan dampak positif pada siswa	√	
15.	Kemampuan media dalam memberikan dampak positif pada guru beserta pembelajaran yang dilakukan	√	
<b>III. Kualitas Teknis</b>			
16.	Keterbacaan tulisan yang digunakan dalam media (ukuran, bentuk dan jenis huruf)	√	
17.	Kemudahan siswa dalam penggunaan media <i>Pocket Card</i>	√	
18.	Kualitas tampilan media yang digunakan sangat baik (cover depan, gambar/ ilustrasi)	√	
19.	Kelengkapan petunjuk penggunaan media <i>Pocket Card</i>	√	
20.	Kesesuaian media <i>Pocket Card</i> dengan karakteristik siswa kelas 2 SD	√	

Berdasarkan tabel di atas, dari 20 butir pernyataan yang terdapat pada lembar validasi, sebanyak 20 butir pernyataan mendapatkan penialain “Ya” dari validator ahli media, tidak ada butir pernyataan yang mendapatkan penilaian “Tidak”. Dari penilaian tersebut diketahui bahwa media *Pocket Card* yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak digunakan pada proses

pembelajaran. Namun validator ahli media memberikan komentar dan saran, yaitu memperbanyak media *Pocket Card* yang dikembangkan.

## 2. Validasi Ahli Materi

Kelayakan materi pada media *Pocket Card* yang dikembangkan divalidasi pada tanggal 02 September 2022 oleh dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Ibu Tiflatul Husna, M.Pd.

**Tabel 2**  
**Validasi Ahli Materi**

No	Pernyataan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
<b>I. Aspek Isi</b>			
<b>Kesesuaian Materi</b>			
1.	a. Media pembelajaran <i>Pocket Card</i> sudah didesain atas dasar fenomena, masalah serta realitas sosial.	√	
	b. Media pembelajaran <i>Pocket Card</i> telah melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmusosial lainnya.	√	
	c. Media pembelajaran <i>Pocket Card</i> mengarah pada pengembangan sikap dan keterampilan siswa.	√	
<b>Keakuratan Materi</b>			
2.	a. Penggunaan materi yang sesuai dan tepat.	√	
	b. Mendorong rasa ingin tahu serta kerjasamasiswa.	√	
<b>Kreativitas Materi</b>			
3.	a. Media <i>Pocket Card</i> dapat membuat anak tertarik untuk belajar bahasa, khususnya materi membaca dan menulis permulaan.	√	
	b. Media <i>Pocket Card</i> dapatmeningkatkan rasa ingin tahu anak mengenai membaca menulis permulaan.	√	
<b>II. Aspek Kualitas</b>			
<b>Teknik Penyampaian Materi</b>			
4.	a. Materi dalam media <i>Pocket Card</i> sudah sesuai untuk siswa kelas 2 SD.	√	
	b. Materi dalam media <i>Pocket Card</i> sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 SD.	√	
<b>Penyajian Materi</b>			
5.	a. Penyajian materi dalam media <i>Pocket Card</i> mampu membuat siswa kelas 2 SD merasa tertarik dan bersemangat.	√	
<b>Keruntutan Alur Materi</b>			
6.	a. Materi yang terdapat pada media <i>Pocket Card</i> sudah disajikan secara berurutan.	√	
	b. Materi yang terdapat pada media <i>Pocket Card</i> sudah baik dalam penyusunannya.	√	
<b>III. Aspek Bahasa</b>			
7.	a. Penggunaan kalimat dalam <i>Pocket Card</i> sudah jelas dan mudah dipahami.	√	
	b. Penggunaan istilah dalam media <i>Pocket Card</i> digital sudah tepat.	√	

c.	Materi media <i>Pocket Card</i> terdapat penafsiran atau pengertian ganda.	√	
----	--	---	--

Berdasarkan tabel di atas, dari 15 butir pernyataan yang terdapat pada lembar validasi, validator ahli materi memberikan penilaian “Ya” pada seluruh pernyataan yang terdapat pada lembar validasi. Dari penilaian tersebut diketahui bahwa materi yang terdapat pada media *Pocket Card* yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak digunakan pada proses pembelajaran.

### 3. Validasi Ahli Pembelajaran

Kelayakan media *Pocket Card* yang dikembangkan divalidasi pada tanggal 05 September 2022 oleh Guru kelas II SD IT Andika Tanjung Morawa, yaitu Ibu Ilma Yanti, A.ma. Pd.

**Tabel 3**  
**Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Tanggapan	
			Ya	Tidak
1	Kebermanfaatan	Kebermanfaatan materi dan media bagi siswa	√	
2	Learnibility	kelayakan materi, tingkat kesulitan materi	√	
3	Menarik Minat	Contoh gambar yang disertakan dan bahasa yang digunakan	√	
4	Kualitas Intruksional	Memberikan kesempatan belajar, bantuan untuk belajar, kualitas, motivasi, memberikan dampak pada guru pembelajaran	√	
5	Kualitas Teknis	Keterbacaan, mudah digunakan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan, kualitas, pendokumentasian	√	

Berdasarkan tabel di atas, dari 5 butir pernyataan yang terdapat pada lembar validasi, validator ahli pembelajaran memberikan penilaian “Ya” pada seluruh pernyataan yang terdapat pada lembar validasi. Dari penilaian tersebut diketahui bahwa materi yang terdapat pada media *Pocket Card* yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak digunakan pada proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan sampai pada tahap pengembangan, peneliti menyimpulkan beberapa hal, antar lain:

1. Media yang dikembangkan berupa sebuah media *Pocket Card* yang berisi materi membaca dan menulis permulaan.
2. Media *Pocket Card* yang dikembangkan dibuat dengan desain gambar dan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Dari hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator ahli, yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran, didapatkan penilaian “Ya” untuk seluruh butir pernyataan yang ditulis pada lembar validasi. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Pocket Card* yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas II SD IT Andika Tanjung Morawa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Buku Tematik Tema Merawat Hewan Dan Tumbuhan Berbasis Kearifan Lokal Sumatera. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 230-238.
- Hidayat, A., Mujib, A., & Muslihah, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif Melalui Model Pengembangan Borg Dan Gall. *JPPM Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 159-167.
- Hidayat dan S. Khayroiayah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. Jurnal MathEducation Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education. Research, Society and Development*, v. 10, n. 3, e14910312823.
- Hutagalung, L. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Benime Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(2), 194-205.

- Kusuma, N., Mujib, A., Syahputra, E., & Ariswoyo, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 39-45.
- Marlina Wulandari. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Anak Kelompok B di TK Arjuna Dayu Gadingsari Sanden Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta. 2014.
- Mile, Nurmaningsih. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pembelajaran Konstruktivisme dan Penggunaan Papan Flanel di Kelas 1 SDN 1 Palu. *Jurnal Kreatif Online* Vol. 4 No. 4.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572.
- Sudjana, Nana. dan Rivai, Ahmad. (2007). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru. Algensindo.
- Sukmawarti, Hidayat (2020). *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536.
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10-18.
- Sukmawarti, & dkk. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 886-894.
- Yusuf, R. (2020). Analisis Kualitas Butir Soal Ujian Nasional Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Didactic Mathematics*, 1(3), 158-164.