

## **PENGEMBANGAN MEDIA POCKET CARD UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS II MIS AL BASHIRAH**

Nabilla<sup>1</sup>, Arrini Shabrina Anshor<sup>2</sup>, Rita Destini<sup>3</sup>, Khairiah Lubis<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah  
[nabila@umnaw.ac.id](mailto:nabila@umnaw.ac.id), [arrinishabrinaanshor@umnaw.ac.id](mailto:arrinishabrinaanshor@umnaw.ac.id),  
[ritadestini@umnaw.ac.id](mailto:ritadestini@umnaw.ac.id), [khairiahlubis@umnaw.ac.id](mailto:khairiahlubis@umnaw.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop Pocket Card learning media to increase reading interest in second-grade students of MIS Al-Bashirah in the Indonesian language subject of antonyms. The type of research used is Research and Development (R&D) with the stages of analysis, design, development, and validation. Validation subjects consisted of material experts, media experts, and second-grade teachers of MIS Al-Bashirah. The research instruments were expert validation questionnaires and teacher response questionnaires. The material expert validation results obtained a score of 64 out of 75 or 85.3% (very appropriate category), media expert validation obtained a score of 67 out of 75 or 89.3% (very appropriate category), and teacher response obtained a score of 68 out of 75 or 90.6% (very appropriate category). Based on these results, it can be concluded that Pocket Card media is included in the very appropriate category for use as an Indonesian language learning medium for antonyms in second-grade elementary schools. This media is considered interesting, practical, and able to increase students' reading interest.*

*Keywords: Pocket Card, reading interest, antonyms, learning media*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Pocket Card dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II MIS Al-Bashirah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi antonim. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, dan validasi. Subjek validasi terdiri dari ahli materi, ahli media, dan guru kelas II MIS Al-Bashirah. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli dan angket respon guru. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 64 dari 75 atau 85,3% (kategori sangat layak), validasi ahli media memperoleh skor 67 dari 75 atau 89,3% (kategori sangat layak), dan respon guru memperoleh skor 68 dari 75 atau 90,6% (kategori sangat layak). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Pocket Card* termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi antonim di kelas II sekolah dasar. Media ini dinilai menarik, praktis, serta mampu meningkatkan minat baca siswa.

*Kata kunci: Pocket Card, minat baca, antonim, media pembelajaran*

#### **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu proses mengajar atau mentransfer pengetahuan. Namun tidak hanya itu, pendidikan adalah upaya seseorang yang secara utuh mencakup aspek intelektual, emosional, sosial, dan karakter. Pendidikan juga bukan hanya tentang menguasai materi pelajaran atau keterampilan tertentu

tetapi juga tentang mendorong seseorang untuk menemukan potensi diri mereka. Pendidikan juga memiliki peran penting dalam membentuk masyarakat yang lebih baik. Pendidikan yang ideal mampu memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dari pengalaman mereka, menggali rasa ingin tahu, dan berani berfikir secara mandiri. Ini adalah proses yang tidak hanya terjadi di ruang kelas

tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, melalui interaksi, observasi, dan refleksi. Pada intinya, pendidikan seharusnya mempersiapkan seseorang untuk hidup secara mandiri, penuh empati, dan selalu siap untuk belajar lebih lanjut sepanjang hidupnya.

Menurut Jhon Dewey dalam buku Pendidikan dan Ilmu Pendidikan (2021). Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia. Pandangan Jhon Dewey mengenai pendidikan memang sangat relevan dan mendalam, konsep ini menekankan bahwa pendidikan bukan sekedar tranfer pengetahuan, melainkan sebuah proses aktif yang bertujuan untuk mengembangkan individu secara menyeluruh, baik dari segi intelektual (kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah) maupun emosional (kemampuan berinteraksi, beradaptasi dengan lingkungan dan sesama). Dewey juga percaya bahwa pendidikan adalah kehidupan itu sendiri, bukan hanya persiapan untuk kehidupan di masa depan. Artinya proses belajar harus terus berlangsung sepanjang hidup, dan pengalaman menjadi inti dari pembelajaran. Pendidikan yang ideal menurut Dewey adalah pendidikan yang berpusat pada anak didik, melibatkan pengalaman nyata, dan mempersiapkan individu untuk menjadi warga negara yang berguna serta mampu memberikan kontribusi positif kepada lingkungannya.

Menurut Adesemowo (2022) pendidikan adalah proses integral dalam perkembangan manusia, melibatkan lebih dari sekedar keberadaan di ruang kelas atau institusi formal seperti sekolah. Pendidikan dalam pandangan Adesemowo, adalah proses keseluruhan dan berkelanjutan yang terjadi sepanjang hidup individu. Ini mencakup pengembangan pengetahuan, keterampilan, karakter, dan potensi seseorang, tidak hanya melalui kurikulum formal tetapi juga melalui pengalaman hidup, interaksi sosial, dan lingkungan sekitar.

Masalah dalam pendidikan dan pengajaran merupakan salah satu masalah yang cukup kompleks dimana terdapat banyak faktor yang mempengaruhinya. Guru adalah salah satu komponen utama dalam keberhasilan ataupun kegagalan disuatu proses pembelajaran. Guru mempunyai tugas untuk menyampaikan materi-materi kepada peserta didik melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar guru membutuhkan strategi-strategi yang dapat membantu dalam menunjang proses pembelajaran agar bisa berjalan dengan efektif dan efisien contohnya bisa dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran agar bisa mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

Menurut Nurlina, dkk dalam buku Ajar Belajar dan Pembelajaran (2022). Secara umum istilah belajar dimaknai sebagai suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Dengan pengertian demikian, maka dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik. Proses ini mencakup berbagai metode dan strategi yang digunakan oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, sehingga peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif. Dengan demikian, belajar bukan hanya sekedar transfer pengetahuan, tetapi juga merupakan proses transformasi yang mendalam dalam diri peserta didik. Perubahan tingkah laku ini dapat dilihat dalam berbagai aspek, seperti peningkatan kemampuan akademik, pengembangan karakter, dan peningkatan keterampilan sosial. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar yang dapat memfasilitasi perubahan positif pada peserta didik.

Menurut Dr. Gusnarib dan Rosnawati (2021) belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang lebih baik maupun yang tidak baik. Belajar bukan hanya tentang akumulasi pengetahuan, tetapi juga tentang bagaimana individu berubah sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan. Perubahan ini bisa dalam berbagai bentuk, baik positif maupun yang mungkin kurang diinginkan. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Konsep-konsep yang harus diterapkan di dalam proses mengajar adalah prinsip belajar itu sendiri. Seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik apabila ia dapat menerapkan cara mengajar yang sesuai dengan prinsip-prinsip orang belajar. Dengan kata lain, supaya dapat mengontrol sendiri apakah tugas-tugas mengajar yang dilakukannya telah sesuai dengan prinsip-prinsip belajar, maka guru perlu memahami prinsip-prinsip belajar itu. Mengajar dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip belajar itu telah melahirkan istilah pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru memerlukan bantuan dari media pembelajaran dikarenakan media mempunyai peranan penting, dengan media pembelajaran guru mampu memberikan informasi atau pesan kepada siswa.

Kata "media" berasal dari bahasa latin yaitu "medium" yang memiliki arti sebagai pengantar atau perantara. Sri Melyanti, (2019) Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan pendidik guna menyampaikan berbagai bahan dan materi kepada siswa agar

lebih mudah disampaikan. Dalam kegiatan belajar mengajar media mempunyai peran penting karena membuat proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik terjalin secara optimal. Selain itu, peserta didik akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah menangkap materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dikemas secara kreatif, inovatif, menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik juga lebih aktif dan tidak hanya peserta didik, namun pendidik juga ikut serta aktif dan kreatif dalam mengajar, karena dibalik media pembelajaran yang baik dan mudah di mengerti ada pendidik yang aktif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, ada berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dimana media pembelajaran ini merupakan suatu media penyalur informasi belajar yang bisa menciptakan suasana serta kegiatan belajar mengajar yang dapat membantu meningkatkan suasana serta dapat membantu meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa di dalam kelas terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk meningkatkan minat baca siswa guru diharapkan untuk menjadi sosok panutan dewasa yang positif dengan cara menyajikan atau menyediakan berbagai teks seperti teks bergambar atau majalah. Namun sebagai seorang guru, sangat diharapkan untuk membuat media sendiri yang bisa diterapkan saat proses pembelajaran berlangsung. Jadi disini guru diharapkan bisa menggunakan serta menyiapkan media pembelajaran yang menarik untuk penyaluran pesan kepada siswa agar bisa membantu dalam merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian dari siswa, karena pada usia sekolah dasar, cara berfikir mereka masih menyangkut dengan hal-hal yang konkret atau nyata yang biasa mereka

lihat dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Sekolah Dasar dapat dilihat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni, siswa kesulitan dalam pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran yang kurang menarik sehingga minat baca siswa rendah, banyak siswa yang masih belum memperhatikan penjelasan guru dalam proses pembelajaran dikarenakan guru kurang inovatif saat mengajar, dan masih mengajar dengan metode konvensional yakni ceramah, yang mana proses pembelajaran seperti ini kurang melibatkan peserta didik dan cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga menyebabkan peserta didik cepat bosan dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, pembelajaran dikelas masih belum berkembang aktif sehingga siswa merasa bosan dan terkesan monoton dan tidak tercapainya proses pembelajaran dilihat dari KKM, maka hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu dengan adanya masalah di atas, peneliti mendapatkan solusi yakni, menciptakan media yang menarik untuk pembelajaran sangat berperan aktif untuk perkembangan membaca, sehingga menarik keinginan siswa untuk melihat dan membaca tulisan yang ada. Media yang digunakan tidak harus mahal atau mewah, yang terpenting adalah bagaimana kegunaan media tersebut dalam proses pembelajaran berlangsung. Banyak media yang dapat digunakan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Pocket Card* atau Buku Saku.

*Pocket Card* atau buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memuat informasi mengenai suatu materi tertentu yang digunakan sebagai media pada proses pembelajaran. *Pocket Card* juga memiliki karakteristik yang mampu merangsang siswa untuk lebih antusias dalam belajar serta mampu menunjukkan adanya minat selama proses pembelajaran berlangsung. *Pocket Card*

diminati karena ukurannya yang kecil dan lebih praktis dibawa kemana saja jika dibandingkan dengan buku paket biasa. *Pocket Card* ini juga ingin dikembangkan dengan terdapat gambar-gambar dan memiliki warna yang menarik sehingga diharapkan dapat menarik siswa dalam belajar.

Menurut Lola Simbolon dkk, (2024) buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memuat informasi mengenai suatu materi tertentu atau referensi pelengkap yang digunakan sebagai media pada proses pembelajaran. Buku saku juga termasuk ke dalam media cetak. Buku saku memiliki karakteristik yang mampu merangsang siswa untuk lebih antusias dalam belajar serta mampu menunjukkan adanya minat selama proses pembelajaran berlangsung. Buku saku diminati karena ukurannya yang kecil dan lebih praktis dibawa kemana saja jika dibandingkan dengan buku paket.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian Pengembangan Media *Pocket Card* Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II MIS Al Bashirah menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (*Reserch and Development*). Yang dimaksudkan untuk menghasilkan berupa media pembelajaran kelas II SD yang layak digunakan. Media Pembelajaran *Pocket Card* Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II MIS Al Bashirah dikembangkan dengan model ADDIE dalam 5 tahapan, yaitu, 1). Analisis (*Analysis*), 2). Perancangan (*Design*), 3). Pengembangan (*Development*), 4). Implementasi (*Implementation*), 5). Evaluasi (*Evaluation*).

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Pocket Card* ini yang menjadi subjek penelitian yaitu validator yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan respon guru yaitu dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliya Medan dan guru MIS Al Bashirah Tanjung Morawa. Objek penelitian ini yaitu pengembangan media

*Pocket Card* untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II MIS Al Bashirah.

Instrument yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media yang berbentuk angket. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini guna memudahkan pengumpulan data yang diinginkan atau digunakan, maka ditempuh teknik-teknik tertentu. Menurut Sugiono (2019), teknik pengumpulan data adalah langkah utama dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, sumber, dan setting. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu, obeservasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif 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 II MIS Al Bashirah Tanjung Morawa. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses penelitian berlangsung.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

#### Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, produk media *Pocket Card* yang telah dirancang divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, serta diuji melalui respon guru kelas II MIS Al-Bashirah. Proses validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

##### A. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan 2 tahap oleh Ibu Nila Lestari, S.Pd., M.Pd. validasi pertama pada tanggal 28 Juli 2025. Validasi pertama masih terdapat revisi/perbaikan yaitu :

1. Tambahkan Capaian Pembelajaran

2. Tambahkan materi sesuai dengan capaian pembelajaran
3. Bahasa dalam *Pocket Card* disesuaikan dengan perkembangan siswa kelas II
4. Tambahkan contoh kontekstual dari kehidupan sehari-hari siswa
5. Tambahkan halaman pada media *Pocket Card*



Gambar 1. Revisi/perbaikan Validasi Ahli Materi

Setelah revisi/perbaikan *Pocket Card*. Validasi ahli materi kedua dilaksanakan pada 8 Agustus 2025. Berikut ini hasil validasi ahli materi kedua :

$$\frac{64}{75} \times 100\% = 85,3\%$$

- Jumlah Butir Pernyataan: 15
- Skor Maksimal: 75
- Skor yang Diperoleh: 64
- Persentase: 85,3%
- Kategori: Sangat Layak

Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pocket Card* yang dikembangkan telah sesuai dengan kompetensi dasar, disusun secara runtut, dan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas II. Media *Pocket Card* dilengkapi dengan ilustrasi yang relevan sehingga membantu siswa dalam memahami konsep antonim serta dapat meningkatkan minat baca. Dengan perolehan skor 64 dari 75 atau setara dengan 85,3%, media *Pocket Card* dikategorikan "**Sangat Layak**" digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar, meskipun masih diperlukan sedikit perbaikan pada aspek penyederhanaan bahasa dan penambahan contoh yang lebih

kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa.

**B. Validasi Ahli Media**

Validasi ahli materi dilaksanakan 2 tahap oleh Ibu Safrida Napitupulu, S.Pd., M.Pd. validasi pertama pada tanggal 29 Juli 2025. Validasi pertama masih terdapat revisi/perbaikan yaitu :

1. Ganti bahan media menggunakan kertas yang lebih layak, tahan air, dan tambahkan ring pada media.
2. Tambahkan materi sesuai dengan capaian pembelajaran



Gambar 2. Sebelum/sesudah Validasi Ahli Media

Setelah revisi/perbaikan *Pocket Card*. Validasi ahli media kedua dilaksanakan pada 9 Agustus 2025. Berikut ini hasil validasi ahli media kedua :

$$\frac{67}{75} \times 100\% = 89,3\%$$

- Jumlah Butir Pernyataan: 15
- Skor Maksimal: 75
- Skor yang Diperoleh: 67
- Persentase: 89,3%
- Kategori: Sangat Layak

Validasi yang dilakukan terhadap media pembelajaran ***Pocket Card*** menunjukkan bahwa tampilannya sudah cukup menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Visualisasi yang disajikan beragam, penggunaan warna mampu menumbuhkan motivasi belajar, serta

penataan materi disusun secara rapi sehingga mudah dipahami oleh siswa. Dengan total skor **67 dari 75** atau **89,3%**, media *Pocket Card* dinyatakan berada pada kategori **"Sangat Layak"** untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD.

**C. Respon Guru**

Respon guru terhadap media *Pocket Card* diperoleh dari Ibu Sri Hartati, S.Pd., selaku wali kelas II MIS Al-Bashirah pada tanggal 15 Agustus 2025. Penilaian dilakukan melalui angket yang berjumlah 14 butir pernyataan.

$$\frac{68}{75} \times 100\% = 90,6\%$$

- Jumlah Butir Pernyataan: 15
- Total skor = 68
- Skor maksimal = 15 × 5 = 75
- Persentase = (68 ÷ 75) × 100% = 90,6%
- Kategori = Sangat Layak

Dari penilaian tersebut diperoleh skor total 68 dari 75, dengan persentase 90,6%. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Pocket Card* termasuk dalam kategori Sangat Layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi antonim. Guru memberikan respon yang sangat positif terhadap media *Pocket Card*. Menurutnya, media ini dapat:

1. Mempermudah penyampaian materi antonim karena disajikan dengan bahasa sederhana dan ilustrasi pendukung.
2. Meningkatkan minat baca siswa berkat gambar yang berwarna dan menarik perhatian anak.
3. Praktis digunakan baik di sekolah maupun di rumah, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

Dengan demikian, berdasarkan respon guru, *Pocket Card* dinilai tidak hanya layak tetapi juga efektif sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih menyenangkan.

**Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Sebelum memasuki tahap implementasi kepada siswa kelas II MIS Al-Bashirah, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan perangkat evaluasi

berupa instrument soal *pre-test*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi yang akan dibahas serta untuk mengukur sejauh mana minat baca yang dimiliki siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Langkah persiapan ini sangat penting untuk memastikan bahwa instrument yang digunakan telah selaras dengan indikator materi antonim yang terdapat dalam media. Selain itu, persiapan ini juga mencakup pengaturan teknis di dalam kelas agar proses peralihan dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran berbasis media visual dapat berjalan secara sistematis, sehingga data yang diperoleh nantinya dapat mencerminkan efektivitas media secara akurat dalam meningkatkan kualitas literasi dan motivasi belajar siswa.

Pada tahap implementasi, media *Pocket Card* yang telah melalui validasi ahli materi maupun ahli media diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas II MIS Al-Bashirah. Guru menggunakan *Pocket Card* sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi antonim, sementara siswa berinteraksi langsung dengan media tersebut. Dari pelaksanaan tahap ini diperoleh gambaran mengenai respon siswa, kemudahan guru dalam menjelaskan pelajaran, serta daya tarik media dalam meningkatkan minat baca. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan *Pocket Card* membuat siswa lebih bersemangat, aktif, dan lebih mudah memahami materi dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.

Implementasi dilakukan oleh 25 peserta didik kelas II MIS Al-Bashirah yang telah menerima materi pelajaran antonim dengan tujuan untuk menguji keefektifan, kepraktisan dan mengukur minat baca siswa. Setelah Implementasi media *Pocket Card* sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas II SD materi antonim. Implementasi meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa karena menggunakan media *Pocket Card* pada saat proses pembelajaran yang baru

pertama kali di rasakan dan dialami siswa/siswi kelas II MIS Al-Bashirah.

Pada tahap implementasi, media ***Pocket Card*** yang sebelumnya telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas II MIS Al-Bashirah. Guru menggunakan *Pocket Card* sebagai **alat bantu pembelajaran** untuk menjelaskan materi antonim, sementara siswa diberi kesempatan untuk **berinteraksi langsung** dengan media tersebut. Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran, ditemukan bahwa:

- a. Siswa terlihat **lebih bersemangat dan aktif** dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.
- b. Media *Pocket Card* **mempermudah guru** dalam menyampaikan konsep antonim karena dilengkapi contoh yang menarik dan mudah dipahami.
- c. Siswa **lebih tertarik membaca** serta mampu memahami materi dengan lebih cepat



**Gambar 3. Uji Lapangan  
(Implementasi)**

#### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap evaluasi, efektivitas media *Pocket Card* yang telah digunakan dalam pembelajaran dianalisis secara menyeluruh. Proses evaluasi dilakukan dengan mengamati keterlibatan siswa, mendapatkan masukan dari guru, serta menilai pemahaman siswa terhadap materi antonim. Berdasarkan hasil evaluasi, *Pocket Card* dikategorikan sangat layak, karena terbukti mampu meningkatkan minat baca, memudahkan guru dalam penyampaian materi, serta membantu siswa memahami konsep antonim dengan lebih optimal. Oleh

karena itu, *Pocket Card* direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di sekolah dasar.

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir untuk mengetahui sejauh mana media *Pocket Card* efektif digunakan dalam pembelajaran materi antonim di kelas II MIS Al-Bashirah. Evaluasi dilakukan melalui beberapa cara, yaitu:

1. **Observasi Keterlibatan Siswa**

- a. Siswa diamati selama proses pembelajaran dengan *Pocket Card*.
- b. Indikator keterlibatan yang dinilai meliputi: keaktifan bertanya, partisipasi dalam kegiatan, ketertarikan menggunakan media, serta semangat siswa dalam membaca dan menjawab pertanyaan.
- c. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas siswa tampak lebih antusias, lebih aktif, dan menunjukkan minat baca yang meningkat.

2. **Masukan dari Guru**

- a. Guru yang menggunakan *Pocket Card* diminta memberikan umpan balik.
- b. Guru menyampaikan bahwa media ini **mempermudah penyampaian materi**, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan membantu siswa memahami konsep antonim lebih cepat.
- c. *Pocket Card* juga dianggap **praktis** digunakan karena bentuknya sederhana, menarik, dan mudah dibawa ke dalam kelas.

3. **Penilaian Pemahaman Siswa**

- a. Pemahaman siswa terhadap materi antonim diukur melalui soal latihan dan kegiatan diskusi dengan *Pocket Card*.
- b. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa dibandingkan sebelum menggunakan media ini.
- c. Siswa dapat lebih mudah membedakan kata yang berlawanan makna (antonim)

melalui contoh-contoh yang ada di *Pocket Card*.

Berdasarkan ketiga aspek evaluasi tersebut, diperoleh hasil bahwa ***Pocket Card* tergolong sangat layak** sebagai media pembelajaran. Media ini:

1. **Meningkatkan minat baca siswa** dengan tampilan yang sederhana namun menarik.
2. **Mempermudah guru** dalam menjelaskan materi abstrak menjadi lebih konkret.
3. **Membantu siswa** memahami konsep antonim secara lebih optimal karena belajar melalui pengalaman langsung dan interaktif.

***Pocket Card* direkomendasikan** untuk digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi antonim, tetapi juga berpotensi digunakan untuk materi lain yang memerlukan metode pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *Pocket Card* yang digunakan sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi antonim untuk siswa kelas II MIS Al-Bashirah. Proses pengembangan dilaksanakan dengan mengacu pada model *Research and Development (R\&D)* yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, dan validasi. Berdasarkan hasil validasi, media *Pocket Card* dinyatakan berada pada kategori "Sangat Layak".

Dari aspek materi, *Pocket Card* memperoleh persentase 85,3%, yang menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan kompetensi dasar, disusun secara runtut, serta mudah dipahami siswa. Namun demikian, validator menyarankan adanya penyederhanaan kalimat serta penambahan contoh yang lebih kontekstual.

Dari aspek media, *Pocket Card* mencapai persentase 89,3%, dengan penilaian bahwa desain tampilannya

menarik, praktis, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Masukan dari validator mencakup penyesuaian ukuran huruf agar lebih mudah dibaca dan konsistensi penggunaan warna agar tampilan lebih seragam.

Sementara itu, respon guru sebagai pengguna di kelas juga menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan persentase 90,6%. Guru menilai bahwa *Pocket Card* mempermudah penyampaian materi antonim, meningkatkan minat baca melalui gambar dan warna yang menarik, serta mudah digunakan baik di sekolah maupun di rumah.

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi**

Validator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Ahli Materi (Nila Lestari, S.Pd., M.Pd.)	75	64	85,3%	Sangat Layak
Ahli Media (Safrida Napitupulu, S.Pd., M.Pd.)	75	67	89,3%	Sangat Layak
Respon Guru (Sri Hartati, S.Pd.)	75	68	90,6%	Sangat Layak

Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa media visual dan kontekstual berperan penting dalam menumbuhkan minat baca siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, *Pocket Card* terbukti efektif sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Pocket Card* untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II MIS Al-Bashirah, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media *Pocket Card* dilakukan dengan mengikuti prosedur penelitian yang sistematis, mulai dari tahap perancangan hingga penyempurnaan produk. Selama proses ini, peneliti melakukan berbagai revisi berdasarkan masukan konstruktif dari validator dan praktisi, yang meliputi perbaikan pada aspek kebahasaan agar lebih komunikatif bagi siswa, penyesuaian ukuran huruf demi keterbacaan yang lebih baik, serta penyesuaian konsistensi tampilan visual media. Hasil akhir dari proses pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran yang telah teruji secara procedural dan siap untuk di implementasikan di kelas.
2. Media *Pocket card* telah teruji kelayakannya melalui proses validasi dari para ahli dan praktisi pendidikan, dengan rincian presentase ahli materi sebesar 85,3%, ahli media sebesar 89,3%, dan respon positif guru sebesar 88,6%. Secara keseluruhan, data tersebut membuktikan bahwa media *Pocket Card* memenuhi standar kualitas untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Manfaatnya bagi sekolah guru adalah tersedianya alat bantu ajar yang inovatif dan praktis yang dapat menunjang variasi metode pembelajaran agar tidak monoton.
3. Penerapan media *Pocket Card* terbukti secara nyata mampu mempermudah siswa dalam memahami konsep antonim dan secara signifikan meningkatkan minat baca mereka. Melalui pendekatan yang interaktif, media ini memberikan manfaat bagi siswa berupa pengalaman belajar yang menyenangkan, mereka dapat belajar dengan cara yang tidak membosankan sehingga partisipasi

aktif mereka di kelas meningkat. Produk akhir ini menjadi solusi yang efektif untuk merangsang rasa ingin tahu siswa dan memperbaiki literasi dasar mereka sejak dini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Wahab., Junaedi., dkk. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Abdurrahman. (2024). *Tanggapan Mahasiswa Tentang Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. Journal Transformation of Mandalika. Vol. 5, No.1, 2024, e-ISSN: 2745-5882 / p-ISSN: 2962-2956
- Adesemowo (2022). *Basic Of Education: The Meaning And Scope Of Education*. Olabisi Onabanjo University.
- Aisyah, F., Kiki, R, N., Nasywa, A, K., Sulis, P, H., Usep, S. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. Journal of Student Research (JSR) Vol. 1, No. 2 Maret 2023 e-ISSN: 2963-9697; p-ISSN: 2963-9859, Hal 01-17.
- Anggraini, I.A., Desti Utami, W., Rahma, S.B. (2020). *Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini di SD Adiwiyata*. Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan. (Vol.2, Issue 1)
- Anggrayni, N., Pratiwi, R., & Wulandari, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 12(1), 45-56.
- Arsyad, A. (2019) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dardjowidjojo, S. (2017). *Bahasa Indonesia: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Dr. Gusnarib, W., Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Dr. Hj. St. Rodliyah, M.Pd. (2021). *Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Diperoleh dari <http://digilib.unikhas.ac.id/13763/1/BUKU%20ILMU%20PENDIDIKAN%20SIAP%20HAKI.pdf>
- Dwi Murdianti., Desi W., Yuyarti. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku IPA Materi Gerak Benda Kelas III*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Lola Simbolon., Apiek, G., Naeklan, S., Demmu, K., Waliyul, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model Problem Based Learning pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 067093 Medan*.
- Magdalena, E.. (2020). *Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*. (Skripsi). FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Jawa Tengah.
- Muhammad Ali. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra*. (Skripsi). Universitas PGRI, Palembang.
- Narulita, D. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Nusantara, 5(2), 112-120.
- Nurfitriah. (2023). *Peranan E-Book Sebagai Sarana Memperkuat Literasi Dalam Mengembangkan Minat Baca Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar*. (Skripsi), Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.
- Nurlina, A. Hrp., Zuaini, M., Siti Zahra, S., Rosmidah, H., Siti Suharni, S., Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Diperoleh dari <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/528087-buku-ajar-belajar-dan-pembelajaran-62f6322b.pdf>

- Nurul, H. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran PBL Pada Siswa Kelas 1*. (Skripsi), Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Jawa Tengah.
- Nur Wakhidah., Kasrina., Neni Murniati., Yennita., Irwandi Ansori. (2022). *Buku Saku Materi Jamur Kelas X Berdasarkan Identitas Jamur Patogen Pada Cabai Merah di Dataran Rendah Provinsi Bengkulu*. Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi, Vol. 6, No. 1, 2022.
- Puspita, E., Ramadhani, F., & Sari, L. (2023). Efektivitas Media Visual Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 210-222.
- Riza Elprilda, P. (2023). *Pengembangan Buku Saku Keragaman Spermatophyta di Taman Merdeka Metro Sebagai Bahan Ajar Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Metro*. (Skripsi), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Lampung.
- Rusman., Deni, K., Cepi, R. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Diperoleh dari <http://opac.iainkudus.ac.id>
- Santoso H. (2015). *Upaya Meningkatkan Minat dan Budaya Membaca Buku Melalui Iklan Layanan Masyarakat*. *Jurnal Komunikasi*, 8(1), 1-15.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman., Nurfisani. (2021). *Kemampuan Membaca Nyaring melalui Model Pembelajaran Pair Check Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Kota Palopo*. *Jurnal Sinestesia*, Vol. 11, No. 1, 2021
- Syawal, F. (2018). *Pengaruh Minat Membaca di Perpustakaan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Biwinapada Kecamatan Siompu Kabupaten Buton Selatan*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.
- Sri Melyanti, (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Pembelajaran Ekonomi Kelas XI*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Widia Lestari. (2018). *Pengembangan Buku Saku Identifikasi Angiospermae Berbasis Jelajah Lingkungan di Pesisir Gresik untuk Peserta Didik SMA Kelas X*. (Skripsi), Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Zeninas, S., & Darwis, U. (2023). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Penerapannya dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(2), 134-147.