



**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TEMPEL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V MIT AL-ASROR SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR**

**Erna Puji Lestari<sup>1</sup>, M. Ngali Zainal Makmun<sup>2</sup>, Nur Laili<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Ma'arif Lampung (UMALA) Metro-Lampung

Post-el: [ernapujilestari2508@gmail.com](mailto:ernapujilestari2508@gmail.com)\*

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Pengembangan media kartu tempel ini dilakukan karena media pembelajaran berupa kartu dirasa sangat efektif dan efisien, selain itu bahan-bahan dalam pembuatan media kartu tempel dapat dikatakan relative mudah, serta menurut penulis media tersebut sangat relevan dengan materi yang akan diajarkan yaitu terkait bagaimana tubuh mengolah makanan. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau disebut R&amp;D dan dilaksanakan di MIT Al-Asror Sekampung. Pengembangan media kartu tempel pada pelajaran tematik tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan siswa kelas V MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur Tahun Pelajaran 2022/2023 yaitu diawali dengan validasi media. Menurut ahli media menilai media kartu tempel memperoleh skor rata-rata sebesar 4 dengan prosentase 100%, oleh sebab itu kelayakan media kartu tempel dapat dikatakan sangat layak. Sedangkan Validasi ahli materi menilai media kartu tempel memperoleh skor rata-rata sebesar 4 dengan prosentase 100% oleh sebab itu kelayakan media kartu tempel dapat dikatakan sangat layak.</i></p>	<p>Diajukan: 19-11-2023            Diterima: 03-01-2024            Diterbitkan : 25-02-2024</p> <p><b>Kata kunci:</b>            Kartu Tempel ;            Pembelajaran Tematik</p> <p><b>Keywords:</b>            Sticky card; Thematic Learning</p>
<p><b>Abstract</b></p>	
<p><i>The development of sticky card media was carried out because the learning media in the form of cards was considered very effective and efficient, apart from that, the ingredients for making sticky card media can be said to be relatively easy, and according to the author the media is very relevant to the material to be taught, namely related to how the body processes food. This type of research is research and development or called R&amp;D and is carried out at MIT Al-Asror Sekampung. The development of sticky card media in the thematic lesson on the theme of healthy food, the sub-theme of how the body processes food for class V students at MIT Al-Asror Sekampung East Lampung for the 2022/2023 academic year begins with media validation. According to media experts, the sticky card media has an average score of 4 with a percentage of 100%, therefore the feasibility of the sticky card media can be said to be very feasible. Meanwhile, material expert validation assessed that the sticky card media obtained an average score of 4 with a percentage of 100%, therefore the feasibility of the sticky card media can be said to be very feasible.</i></p>	
<p><b>Cara mensitasi artikel:</b>            Lestari, E.P., Makmun, M.N.Z., &amp; Nur Laili, N. (2024). Pengembangan Media Kartu Tempel Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur. <i>IJEB: Indonesian Journal Education Basic</i>, 2(1), 89–100. <a href="https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB">https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB</a></p>	

## PENDAHULUAN

Pendidikan seperti yang tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut pendapat lain, pendidikan adalah pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu peningkatan sumber daya manusia sejak dini merupakan prioritas utama dalam memajukan bangsa dan Negara. Salah satu usaha dalam peningkatan mutu pendidikan yaitu dengan meningkatkan mutu pembelajaran, karena belajar merupakan proses yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada prinsipnya merupakan proses komunikasi yang disampaikan dan diterima secara utuh. Adapun salah satu cara yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media Pembelajaran merupakan sarana pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang menyalurkan pesan berupa materi kepada siswa. Maka media pembelajaran dianggap sebagai pengantar komunikasi antara guru dengan siswa. Jika dalam proses pembelajaran seorang guru menggunakan media pembelajaran, maka akan membantu mengembangkan pengetahuan kognitif, psikomotorik dan afektif siswa. Dengan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memecahkan permasalahan yang tengah dihadapi.

Berdasarkan hasil pra survey yang di lakukan pada hari Senin-Rabu tanggal 4-6 April 2022 di MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur, dapat diketahui bahwa media pembelajaran memang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan media dapat mempermudah pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan sehingga dapat memancing antusias siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Guru kelas V pun mengatakan bahwa pernah menggunakan media saat proses pembelajaran seperti buku guru, buku siswa, bupena serta media gambar, akan tetapi media yang digunakan hanya seadanya, serta terkait media kartu tempel belum pernah diterapkan di sekolah tersebut, salah satu kendala yaitu kurangnya variasi dalam pembelajaran yang disebabkan oleh keterbatasan waktu dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran sehingga guru hanya mengandalkan buku paket sebagai pegangan untuk memberikan materi pada peserta didik dan lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar, hal tersebut juga menyebabkan suasana belajar di kelas menjadi membosankan.

Berdasarkan pernyataan yang telah di uraikan fakta bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung yaitu bahwa kurangnya variasi dalam pembelajaran; penggunaan media seadanya dalam proses belajar mengajar; serta suasana belajar di kelas yang membosankan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari Senin-Rabu tanggal 4-6 April 2022 di MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur, dapat diperoleh analisis bahwa : siswa masih menganggap kurang memahami materi makanan sehat khususnya pada sub materi bagaimana tubuh mengolah makanan dikarenakan keterbatasan media yang seadanya;

media pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses belajar sehingga pembelajaran pun kurang menarik antusias siswa untuk turut aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut berdampak pada kurangnya antusias dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran tematik pada muatan IPA sehingga siswa pun kurang aktif di dalam kelas saat proses belajar berlangsung. Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas perlu dikembangkan media pembelajaran yang dikemas menarik untuk menunjang proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa yang selama ini terbilang masih kurang. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diperoleh informasi yaitu dari 25 siswa terdapat 11 siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan sisanya 14 siswa nilainya di atas KKM. Berdasarkan data tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan salah satu media yang dapat digunakan sebagai upaya untuk menarik perhatian siswa yaitu media kartu tempel. Media kartu tempel adalah sebuah alat atau media belajar yang di rancang oleh peneliti untuk membantu mempermudah belajar dalam pembelajaran tematik. Media kartu digunakan dalam pembelajaran melalui suatu permainan. Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini.

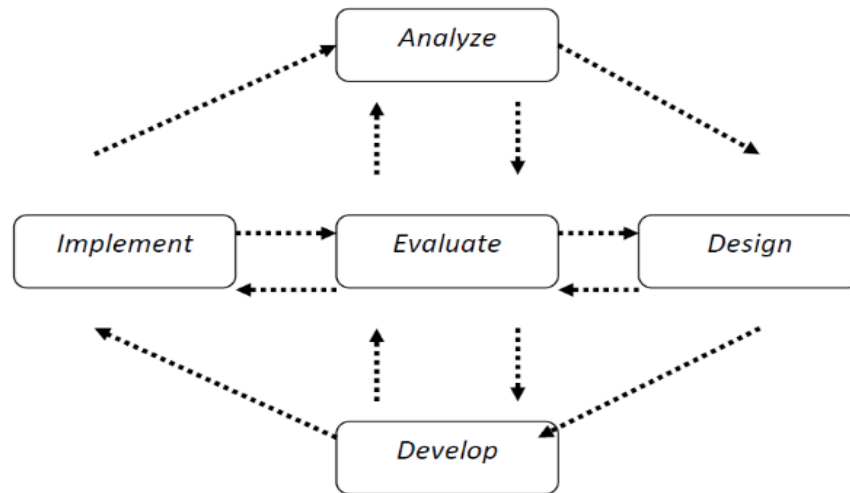
Media kartu tempel dalam penelitian ini merupakan kartu yang berukuran 8x12 cm mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu dan sisi lainnya berupa background. Selain itu materi yang terdapat pada kartu tempel tersebut memuat materi pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan.

Pada tingkat sekolah dasar penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar sangatlah dibutuhkan. Apalagi bagi anak usia sekolah dasar yang perkembangan berpikirnya masih memerlukan sesuatu yang kongkret, belum merambah pada hal-hal yang sifatnya abstrak, walaupun guru menyadari komponen-komponen pembelajaran juga mempunyai kelebihan maupun kelemahannya, seperti media kartu. Media kartu ini termasuk dalam media visual, media kartu salah satu media yang cukup efektif dan efisien diterapkan pada anak usia sekolah dasar yang berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas, dan mengilustrasikan materi pembelajaran. Selain itu bahan-bahan dalam pembuatan media kartu tempel dapat dikatakan relative mudah, serta menurut penulis media tersebut sangat relevan dengan materi yang akan diajarkan yaitu terkait bagaimana tubuh mengolah makanan. Hal tersebut yang menjadi alasan penulis untuk mengembangkan media kartu tempel dalam penelitian ini.

## METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono bahwa penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan media kartu tempel ini, peneliti

menggunakan model ADDIE. Kelima fase model pembelajaran ADDIE adalah *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 1. Tahap Model ADDIE

Penelitian ini dilakukan di MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur. Adapun yang menjadi subjek ujicoba produk dalam penelitian ini adalah: ahli media dan ahli materi. Ahli media dilakukan oleh dosen ahli bidang Media Pembelajaran Universitas Ma'arif Lampung (UMALA) sedangkan ahli materinya adalah guru atau praktisi Pendidikan dan juga merupakan guru kelas V di MIT Al-Asror Sekampung. Selain itu yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di MIT Al-Asror Sekampung. Adapun Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, angket, interview, tes dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media kartu tempel. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik. Cara ini diharapkan dapat memahami data selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang akan dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk berupa media kartu tempel pada pembelajaran tematik tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan pada siswa kelas V di MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur menggunakan Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE.

**Analysis Phase.** Pada tahap ini dilakukan analisis perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran, yang terdiri dari: *Pertama*, Analisis Kinerja. Metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut kebanyakan metode ceramah dengan mengandalkan media buku guru dan buku siswa, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif. *Kedua*, Analisis Siswa. siswa masih menganggap kurang memahami materi makanan sehat khususnya pada sub materi bagaimana tubuh mengolah makanan dikarenakan

keterbatasan media yang seadanya; media pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses belajar sehingga pembelajaran pun kurang menarik antusias siswa untuk turut aktif dalam proses belajar. *Ketiga*, Analisis Fakta. Media kartu tempel belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. antusias dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran tematik pada muatan IPA sehingga siswa pun kurang aktif di dalam kelas saat proses belajar berlangsung. *Keempat*, Analisis Tujuan Pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam penelitian ini yaitu dengan mengembangkan media kartu tempel dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran tematik.

**Design Phase.** Desain produk pada penelitian ini berupa media kartu tempel. Pada tahap ini peneliti mempelajari cara membuat media kartu tempel. Selain itu langkah-langkah desain produk media kartu tempel yaitu: 1) Desain media kartu tempel mengacu pada materi pembelajaran. 2) Desain media kartu tempel mengacu pada langkah pembuatan media. 3) Desain media kartu tempel mengacu pada langkah penggunaan media. 4) Desain media kartu tempel mengacu pada kebutuhan peserta didik. Setelah memperhatikan beberapa hal tersebut diatas, maka langkah selanjutnya membuat desain produk yaitu: Alat dan bahan terdiri dari styrofoam, gambar, lem, double tip, dan gunting. Kemudian Cara Pembuatannya adalah 1) Gunting styrofoam berukuran 8x12 cm dengan gunting. 2) Cetak gambar yang sesuai dengan tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan. 3) Tempelkan gambar pada styrofoam dengan lem. 4) Berikan keterangan materi pada setiap kartu. 5) Berikan double tip pada bagian belakang kartu. 6) Jumlah kartu yang dibuat sesuai dengan jumlah siswa, setiap siswa mendapatkan enam kartu. Adapun desain media kartu tempel yaitu sebagaimana gambar berikut:



Gambar 2. Desain Awal Media Kartu Tempel

**Development Phase.** Adapun tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media kartu tempel setelah desain media selesai dibuat adalah: Melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasi media pembelajaran oleh tim ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli bidang Media Pembelajaran

Universitas Ma'arif Lampung (UMALA). Adapun yang menjadi ahli media adalah Ibu Masrutotul Mahmudah, M.Pd.I. Adapun validasinya sebagai berikut:

**Tabel 1. Validasi Desain Ahli Media**

No.	Indikator	Skor
1	Teks dapat terbaca dengan baik	4
2	Pemilihan grafis <i>background</i>	4
3	Ukuran kartu tempel	4
4	Warna dan grafis	4
5	Gambar pada kartu tempel	4
6	Kejelasan uraian materi	4
7	Kejelasan petunjuk	4
8	Kemudahan penggunaan media	4
9	Media terdapat materi yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif	4
10	Media terdapat materi yang dapat meningkatkan hasil belajar afektif	4
11	Media terdapat materi yang dapat meningkatkan hasil belajar psikomotorik	4
Jumlah		44
Prosentase		100%

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dapat diketahui media kartu tempel memperoleh prosentase 100% atau sangat layak. Selanjutnya Validasi ahli materi dilakukan oleh praktisi pendidikan atau guru MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur. Adapun ahli materi adalah Bapak Ahmad Rifa'i, S.Pd. Adapun validasinya yaitu:

**Tabel 2. Validasi Desain Ahli Materi**

No.	Indikator	Skor
1	Relevansi materi dengan KD	4
2	Materi yang disajikan sistematis	4
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	4
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	4
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4
6	Kejelasan uraian materi tema makanan sehat	4
7	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas yaitu bagaimana tubuh mengolah makanan	4
8	Materi jelas dan spesifik	4
9	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	4
10	Terdapat materi yang menjelaskan bagaimana tubuh mengolah makanan	4
11	Terdapat contoh gambar tentang bagaimana tubuh mengolah makanan	4
Jumlah		44
Prosentase		100%

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dapat diketahui media kartu tempel memperoleh prosentase sebesar 100% atau memperoleh kategori sangat layak. Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian oleh dua para ahli yaitu ahli media yaitu Ibu Masrutotul Mahmudah, M.Pd.I dan ahli materi yaitu Bapak Ahmad Rifa'i, S.Pd. Sebenarnya menurut ahli media dan ahli materi media kartu tempel ini sudah sangat layak, namun kedua ahli media dan ahli materi tersebut memberikan saran, agar supaya penggunaan

media berupa 3 dimensi, sehingga siswa dapat mempraktekkan bagaimana tubuh mengolah makanan. Terdapat perbaikan pada media kartu tempel yaitu, sebelumnya masih menggunakan kartu tempel saja, kemudian setelah perbaikan menggunakan alat tambahan berupa selang dan bekas botol air mineral. Berikut ini adalah media kartu tempel setelah revisi, yaitu:



Gambar 3. Media kartu tempel Setelah Revisi

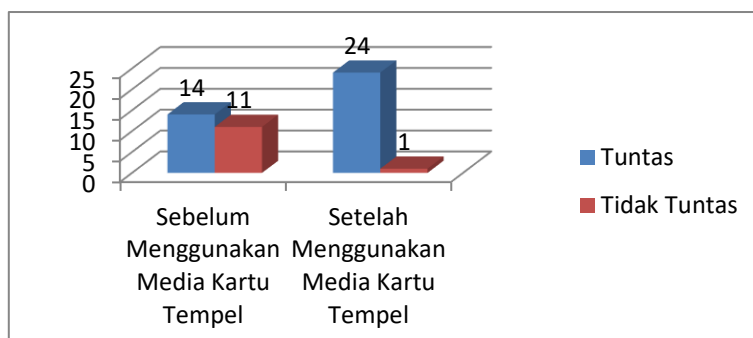
**Implementasi Phase.** Ujicoba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dalam pengembangan yang akan dilakukan melalui uji coba produk ini dapat diketahui kelemahan dan kekurangan yang ada pada produk yang dikembangkan sehingga produk dapat disempurkan lagi. Ujicoba produk ini untuk mengetahui tingkat antusias siswa dalam memahami materi dengan menggunakan media kartu tempel dengan tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan. Pada saat melakukan ujicoba sudah tidak terlihat lagi siswa yang tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar serta sudah tidak terlihat lagi siswa tidak tertarik penjelasan guru sehingga bermain sendiri dan mengobrol dengan teman sebangku. Adapun ujicoba produk ini dilakukan selama 3 minggu yang ditujukan kepada siswa kelas V di MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur. Tujuan dari ujicoba ada dua yaitu untuk menentukan sukses atau tidaknya produk untuk mencapai tujuan; dan mengumpulkan informasi untuk penyempurnaan produk. Uji coba produk dilakukan setelah media yang dikembangkan selesai direvisi dan dinyatakan valid/layak oleh pakar. Kemudian selanjutnya diimplementasikan pada peserta didik. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek uji coba adalah siswa kelas V MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur.

Sebelum melakukan uji coba produk peneliti akan membandingkan hasil belajar pada siswa kelas V di MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur sebelum menggunakan media kartu tempel dengan hasil belajar siswa kelas V setelah menggunakan media kartu tempel. Adapun hasil belajar siswa sebelum menggunakan media kartu tempel tergolong masih banyak yang belum tuntas hal ini diketahui dari data prasurvei yang telah peneliti lakukan sebelumnya, sehingganya untuk lebih memastikan keadaan tersebut peneliti memberikan soal pretes kepada siswa untuk mengetahui tingkat hasil belajar dan

pemahaman siswa terhadap materi yang akan diberikan. Berikut ini hasil belajar siswa kelas V di MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur sebelum menggunakan media kartu tempel berdasarkan data hasil penyebaran soal pretest yang peneliti lakukan, yaitu sebagai berikut dari 25 siswa terdapat 11 siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan sisanya 14 siswa nilainya di atas KKM. Berdasarkan data tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tingkat prosentase ketuntasan klasikal pada pretest yang telah dilakukan sebesar 56% atau 14 siswa yang sudah tuntas. Hal ini dapat dikatakan bahwa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal secara klasikal. Adapun ketentuan kriteria ketuntasan minimal apabila dalam satu kelas, prosentase ketuntasan siswanya mencapai 75%, sedangkan hasil pretest menunjukkan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan.

Penelitian yang dilakukan di MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dan pengembangan terhadap media kartu tempel pada siswa. Media kartu tempel adalah sebuah alat atau media belajar yang di rancang oleh peneliti untuk membantu mempermudah belajar dalam pembelajaran tematik. Media kartu tempel dalam penelitian ini merupakan kartu yang berukuran 8x12 cm mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu dan sisi lainnya berupa background. Selain itu materi yang terdapat pada kartu tempel tersebut memuat materi pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan.

Berikut ini adalah hasil belajar siswa kelas V di MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur setelah menggunakan media kartu tempel dengan tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan yang telah dikembangkan oleh peneliti, yaitu: dari 25 siswa terdapat 1 siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan sisanya 24 siswa nilainya diatas KKM (*lampiran 2*). Berdasarkan data tersebut maka dapat dikatakan proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran yang dalam hal ini peningkatan hasil belajar siswa dapat dikatakan berhasil. Berdasarkan ujicoba terhadap pengembangan media kartu tempel tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari sebelum menggunakan media kartu tempel dengan setelah menggunakan media kartu tempel. Setelah dilakukan ujicoba dengan menggunakan media kartu tempel diketahui terdapat peningkatan dari yang awalnya banyak yang tidak tuntas menjadi banyak yang tuntas. Berikut ini peneliti sajikan diagram peningkatan hasil belajar siswa di MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur:





### Diagram 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram tersebut di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V di MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur sebelum menggunakan media kartu tempel terdapat sebanyak 11 anak yang memperoleh kategori tidak tuntas, dan 14 anak yang memperoleh kategori tuntas. Sedangkan setelah menggunakan media kartu tempel terdapat 24 anak yang memperoleh kategori tuntas, dan masih terdapat 1 anak yang memperoleh kategori tidak tuntas.

**Evaluation Phase.** Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Tahapan implementasi, kartu tempel perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi. Hasil implementasi produk pemakaian tidak adanya revisi pada komponen yang diujikan, sehingga kartu tempel sangat layak digunakan.

Adapun langkah-langkah penerapan media kartu tempel pada siswa kelas V di MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur yaitu:

#### 1. Guru menjelaskan materi tentang tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu tema "Makanan Sehat" Subtema "Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan". Dalam menjelaskan materi, guru sembari menunjukkan beberapa kartu yang ada pada media kartu tempel agar siswa mudah dalam memahami materi yang diberikan. Pada tahap ini siswa diminta untuk memperhatikan dengan seksama materi yang disampaikan oleh peneliti. Setelah peneliti menggunakan pembelajaran, siswa mulai memperbaiki sikapnya dengan menunjukkan sikap antusias dan fokus terhadap materi pembelajaran yang peneliti jelaskan, serta tidak terlihat lagi siswa yang mengobrol dengan teman di dekatnya. Sehingga pada tahap ini indikator hasil belajar pada ranah afektif sudah tercapai.

#### 2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anak

Siswa kelas V di MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur berjumlah 25 siswa, oleh karena itu peneliti membagi menjadi beberapa kelompok, dalam penelitian ini peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok yang berisi 5 siswa tiap kelompoknya. Penggunaan metode kerja kelompok ini untuk mengajar mempunyai tujuan agar siswa mampu bekerja sama dengan teman yang lain dalam mencapai tujuan yang sama.

#### 3. Setiap kelompok dibagi kartu tempel

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menjelaskan aturan permainan dalam menggunakan media kartu tempel, kegiatan ini dilakukan agar siswa tidak ada yang bingung dalam bermain menggunakan media kartu tempel. Setelah semua siswa paham dengan aturan dan tatacara permainan, maka guru terlebih dahulu mempraktekkan cara penggunaan media kartu tempel. Kemudian setiap kelompok

dibagi kartu tempel, yang dapat dipergunakan untuk menjawab persoalan atau menjelaskan alur pada media kartu tempel.

**4. Guru menyiapkan papan yang dipergunakan untuk menempel kartu**

Berdasarkan hasil observasi, guru menyiapkan papan yang digunakan untuk menempel kartu. Papan kartu tempel tersebut telah didesain sedemikian rupa berdasarkan tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan dengan memberikan gambar serta alur simulasi pencernaan tubuh manusia, serta terdapat beberapa bagian yang nantinya dapat ditempel oleh kartu yang telah disediakan sebelumnya.

**5. Guru menempelkan beberapa kartu materi pada papan**

Berdasarkan hasil observasi, setelah semua siswa dirasa paham terkait materi yang telah disampaikan oleh guru, serta siswa memahami Langkah-langkah penggunaan media kartu tempel, maka Langkah selanjutnya adalah guru menempel beberapa materi pada papan, hal ini bertujuan agar nantinya siswa dapat menjodohkan atau menjawab materi yang telah ditempel pada media kartu tempel tersebut dengan kartu yang telah dibagikan sebelumnya pada tiap-tiap kelompok.

**6. Siswa diminta untuk menempelkan kartu pada materi yang ada di papan yang sesuai dengan materi yang ada pada kartu tempel**

Berdasarkan hasil observasi, apabila anak didik telah berhasil menjodohkan kartu tematik sesuai dengan kelompoknya, maka siswa diminta untuk menjelaskan maksud kartu dan kenapa kartu tersebut dijodohkan pada kelompok tersebut. Sehingga diharapkan selain siswa tahu terkait materi pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan, serta siswa juga dapat menjelaskan dengan menggunakan bahasanya sendiri terkait materi yang telah siswa tersebut pahami. Pada tahap ini siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi terkait materi pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan, sehingga indikator hasil belajar pada aspek kognitif telah terpenuhi. Selain itu pada proses ini guru memberikan pertanyaan kepada siswa kemudian meminta siswa tersebut untuk menunjukkan keterampilan berupa memberikan penjelasan terkait materi, hal ini bertujuan untuk mengembangkan diri siswa itu sendiri. Sehingga pada tahap ini indikator hasil belajar ranah psikomotorik siswa sudah tercapai.

**7. Kegiatan dilakukan secara berulang sampai seluruh kelompok mendapatkan giliran bermain**

Berdasarkan hasil observasi, setiap kelompok mendapat giliran maju satu kali. Tiap kelompok diberikan tugas untuk menempelkan kartu yang telah dibagi tersebut pada papan media yang telah disediakan kemudian setiap kelompok tersebut menjelaskan atau mempertanggungjawabkan alasan menempelkan kartu yang dimiliki pada materi yang ada di papan media. Demikian seterusnya sampai seluruh kelompok mendapatkan giliran untuk bermain.

Efektivitas media pembelajaran dengan menggunakan kartu tempel dapat dikatakan sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa kelas V MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur, hal ini terbukti setelah peneliti

menggunakan media kartu tempel, siswa mulai memperbaiki sikapnya dengan menunjukkan sikap antusias dan fokus terhadap materi pembelajaran yang peneliti berikan, serta tidak terlihat lagi siswa yang mengobrol dengan teman di dekatnya. Sehingga pada tahap ini indikator hasil belajar pada ranah afektif sudah tercapai. Siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi terkait materi pada tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan, sehingga indikator hasil belajar pada aspek kognitif telah terpenuhi. Siswa menunjukkan keterampilan berupa memberikan penjelasan terkait materi, hal ini bertujuan untuk mengembangkan diri siswa itu sendiri. Sehingga pada tahap ini indikator hasil belajar ranah psikomotorik siswa sudah tercapai.

Setiap produk atau media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan demikian halnya dengan media kartu tempel. Berikut ini adalah kelebihan dan kelemahan media kartu tempel setelah dilakukan validasi dan ujicoba produk pada siswa kelas V MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur. Adapun kelebihan media kartu tempel setelah dilakukan pengembangan dan ujicoba, yaitu: 1) Media dapat menarik antusias belajar siswa hal ini karena media tersebut belum pernah digunakan sebelumnya, jadi siswa akan merasa penasaran. 2) Materi pada media mudah dipahami siswa, karena dengan media tersebut, materi dapat diuraikan dengan visualisasi dan praktek langsung. 3) Durasi media sesuai, sehingga siswa tidak bosan. Peneliti melakukan praktek dengan mengimplementasikan Langkah-langkah penggunaan media sesuai dengan jadwal dan waktu yang telah disesuaikan. 4) Ukuran media sesuai kebutuhan siswa. ukuran media yang peneliti buat tidak terlalu besar dan tidak pula terlalu kecil, sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa. 5) Permainan berupa game, sehingga suasana pembelajaran ceria. Permainan ini dilakukan bergiliran dan dibuat seperti game yang memiliki point apabila siswa dapat menjawab dengan benar. Selain kelebihan-kelebihan tersebut diatas, terdapat beberapa kekurangan media kartu tempel setelah dilakukan pengembangan dan ujicoba, yaitu: 1) Media hanya khusus untuk satu materi saja. Media ini tidak dapat digunakan untuk materi yang lain, karena dibuat khusus untuk satu materi pembelajaran saja. 2) Membutuhkan pengawasan dari guru, dikarenakan Langkah-langkah penerapan serta materi yang terkandung dalam media ini harus runtut, maka perlu bimbingan atau pengawasan dari guru. 3) Media mudah hilang, karena bukan satu kesatuan yang utuh. Media ini terdiri dari beberapa gabungan media. Pertama papan simulasi pencernaan manusia dan kartu tempel, sehingga membutuhkan perawatan dan penyimpanan yang ekstra agar tidak mudah hilang.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pengembangan media kartu tempel pada pelajaran tematik tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan siswa kelas V MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur Tahun Pelajaran 2022/2023 yaitu diawali dengan validasi media. Menurut ahli media menilai media kartu tempel memperoleh skor rata-rata sebesar 4 dengan prosentase 100%, oleh sebab itu kelayakan media kartu tempel dapat dikatakan sangat layak. Sedangkan Validasi ahli materi menilai media kartu tempel memperoleh skor rata-rata sebesar 4 dengan prosentase 100% oleh sebab itu kelayakan media kartu tempel dapat dikatakan sangat layak. Efektivitas media pembelajaran dengan menggunakan kartu tempel dapat dikatakan sangat layak untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif,

afektif dan psikomotorik siswa kelas V MIT Al-Asror Sekampung Lampung Timur, hal ini terbukti setelah peneliti menggunakan media kartu tempel, siswa mulai memperbaiki sikapnya dengan menunjukkan sikap antusias dan fokus terhadap materi pembelajaran yang peneliti berikan, serta tidak terlihat lagi siswa yang mengobrol dengan teman di dekatnya. Sehingga pada tahap ini indikator hasil belajar pada ranah afektif sudah tercapai. Siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi terkait materi pada tema makanan sehat, sehingga indikator hasil belajar pada aspek kognitif telah terpenuhi. Siswa menunjukkan keterampilan berupa memberikan penjelasan terkait materi, hal ini bertujuan untuk mengembangkan diri siswa itu sendiri. Sehingga pada tahap ini indikator hasil belajar ranah psikomotorik siswa sudah tercapai.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa Kesehatan dan kelancaran dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Serta ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dan bimbingannya. Dan tak lupa kepada suami dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, berupa moril maupun materiil.

### DAFTAR RUJUKAN

- Aprillia Eka Wardany, Martini dan Hermin Budiningarti, "Pengaruh Penerapan Permainan *Domino Card* Pada Materi Sistem Ekskresi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII", dalam *Jurnal Unesa*, 2018.
- Cahyaningtyas Dewi Nurani, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Dengan Media Kartu Tempel Pada Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Kelas V Siswa Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 2, 2020.
- Fhina Haryanti dan Bagus Ardi Saputro, "Pengembangan Modul Matematika Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Segitiga", dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas PGRI Semarang*, Vol. 1, No. 2, November 2016.
- Mohammad Syaifuddin "Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta", *Jurnal Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.2, No.2, 2017.
- Riske Nuralita Lingga Dewi, "Pengaruh Metode Make a Match Gambar terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia seperti Kebhieknaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab Kediri Tahun Ajaran 2015" *Jurnal Terampil*, Vol.2, No.2 Desember, 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011).
- Tia Dwi Kurnia, Cica Lati, Habibah Fauziah, Agus Trihanton, "Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3d Pageflip", dalam *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 1, 2019.
- Wahyullah Alannazir, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Mannuruki", *Jurnal of EST*, Vol. 2, No. 2, Agustus, 2016.

