

PENGEMBANGAN MEDIA MAJALAH DINDING TEMA MEMENUHI KEBUTUHAN HIDUP MANUSIA SISWA KELAS 4 SD MUHAMMADIYAH 20 SURABAYA

Juan Alessandro Nurriel ¹,

¹ Universitas Negeri Surabaya

email: juan.19047@mhs.unesa.ac.id

Received:

23-12-2024

Reviewed:

03-01-2025

Accepted:

03-01-2025

ABSTRAK: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui pengembangan media majalah dinding 2 dimensi dikelas IV SD Muhammadiyah 20 dengan materi kebutuhan hidup manusia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D (Research and Development)* Sugiyono 2018, yang meliputi enam tahapan utama yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi media oleh validator yang memiliki pengalaman di bidang desain komunikasi visual, dengan hasil mencapai tingkat validitas 80%. Selain itu, lembar respon siswa kelas 4 SD Muhammadiyah yang terdiri dari 30 siswa menunjukkan tingkat persetujuan sebesar 93,2% dengan kategori sangat menarik.

Kata Kunci : Majalah dinding 2 dimensi, kebutuhan hidup manusia.

ABSTRACT: This research is a development research that aims to determine the development of 2-dimensional wall magazine media in class IV SD Muhammadiyah 20 with the material of human life needs. The method used in this research is Sugiyono's 2018 R&D (Research and Development), which includes six main stages, namely identification of potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, and trial. design, design revision, and product trial. Evaluation is done by using a media validation sheet by validators who have experience in the field of visual communication design, with the results achieving visual communication design, with the results reaching a validity level of 80%. In addition, the response sheet of 4th grade students of SD Muhammadiyah consisting of 30 students showed an approval rate of 93.2%. students showed an approval rate of 93.2% with a very attractive category interesting

Keywords: A 2 dimensional wall magazine, the necessities of human life

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan guna mewujudkan generasi yang cerdas, berkepribadian baik, meningkatkan keterampilan diri dan memiliki spiritual dan akhlak yang baik melalui para pendidik yang kompeten dalam bidangnya dan diperkuat oleh pengertian pendidikan yang tercantum dalam UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, mengendalikan diri, mengembangkan kepribadian, meningkatkan kecerdasan, menginternalisasi akhlak mulia, serta memperoleh keterampilan yang diperlukan baik bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, maupun Negara (Alpian et al., 2019:68).

Perubahan pada kurikulum terbaru merdeka belajar saat ini yang telah diterapkan pada sekolah-sekolah terdapat istilah baru pada salah satu nama mata pelajaran terdahulunya yakni mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan gabungan dari dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bertujuan untuk membantu siswa memahami dan menjelajahi berbagai aspek dunia alam dan sosial. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) digabungkan menjadi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Sosial). Melalui mata pelajaran IPAS tujuan yang diharapkan adalah agar peserta didik mampu mengelola lingkungan alam dan sosial secara menyeluruh (Anggita, 2023:80).

Dalam mengintegrasikan IPA dan IPS, mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan, kreatif dan menarik. Guru memiliki peran penting dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai, serta menyediakan fasilitas atau media yang mendukung bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan IPAS yaitu dengan cara menerapkan ilmu IPAS. Guru dituntut untuk berinovasi lebih terhadap media pembelajaran yang akan digunakan khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting. Media pembelajaran memainkan peran dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan secara jelas dan mudah dipahami oleh para siswa (Gawise Et al., 2022:3579). Media pembelajaran yang akan digunakan mempunyai karakteristik ekonomis dan mudah untuk didapatkan salah satunya dengan mendaur ulang limbah non organik menjadi media pembelajaran. Limbah yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah limbah yang mudah didapatkan disekitar kita.

Maka dari itu diperlukan sebuah cara langkah-langkah atau solusi untuk mengatasi sampah dengan salah satu caranya menjadikan sampah atau limbah tersebut menjadi suatu karya atau media pembelajaran yang kreatif yaitu berupa majalah dinding 2 dimensi. Majalah dinding memiliki beberapa manfaat, diantaranya yaitu sebagai sarana media komunikasi, wadah kreativitas, sarana menanamkan kebiasaan untuk giat membaca, mengisi waktu luang, melatih kecerdasan berpikir, dan mendorong untuk latihan menulis. Berikut adalah beberapa manfaat dari majalah dinding: sebagai alat media komunikasi yang efektif, sebagai wadah untuk mengekspresikan kreativitas, membangun kebiasaan membaca, mengisi waktu luang, melatih kecerdasan berpikir, serta mendorong latihan untuk menulis menulis (Setiawan, 2020:68).

Mereka belajar mengerti dan menerima tanggung jawab, serta belajar untuk bersaing secara sehat dan sportif dengan orang lain.

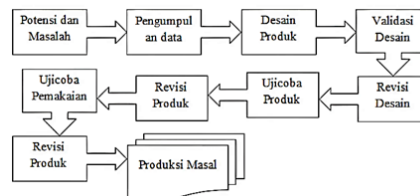
Berdasarkan kebutuhan lapangan dengan permasalahan yang ada, peneliti mengambil media mading 2 dimensi menggunakan bahan dasar sampah sebagai bentuk aksi dalam upaya menyelamatkan lingkungan dan mengembangkan media yang sebelumnya agar menarik perhatian siswa untuk fokus dalam proses belajar mengajar. Peneliti mengembangkan mading 2D sedemikian rupa dalam segi bahan material dilengkapi dengan unsur interaksi berupa boneka, sehingga berbeda dengan mading pada umumnya yang hanya terbuat dari gabus dan karton terkesan flat dan tidak memiliki unsur daur ulang



serta interaksi kepada audience yang cenderung pasif dalam membaca materi. Mading 2D yang akan dikembangkan akan bersifat interaktif, sehingga membantu siswa memahami pesan atau komunikasi yang disampaikan serta memacu siswa untuk berpikir kritis dan kreatif pada mata pelajaran “IPAS” dengan tema Kebutuhan hidup manusia serta dengan judul **“Pengembangan Media Majalah Dinding Tema Memenuhi Kebutuhan Hidup Manusia Siswa Kelas 4 SD Muhammadiyah 20 Surabaya”**.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Peneliti akan menggunakan jenis penelitian *Research and Development (RnD)* untuk mengembangkan produk dan menguji seberapa efektifnya. dengan menggunakan Mading 2D sebagai media pembelajaran pada materi IPAS "Memenuhi Kebutuhan Hidup Manusia" di kelas 4 Sd. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin, 9 juni 2023. Lokasi penelitian di SD Muhammadiyah 20 Jl. Tembok Dukuh Butulan No.7, Tembok Dukuh, Kec. Bubutan, Kota SBY, Jawa Timur 60173.



Gambar 1 (Sugiyono, 2018:298)

Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 6 dari 10 tahapan karena alasan pertimbangan keterbatasan waktu selama satu hari dikarenakan kelas 4 sd akan melaksanakan ujian tengah semester dan keterbatasan biaya pada saat penelitian. Peneliti menggunakan enam langkah pengembangan, yang meliputi: (1) Potensi dan masalah, Potensi yang dapat diambil adalah siswa kelas 4 SD memiliki kecenderungan untuk menyelidiki dan merasakan atau mengalami apa yang mereka lihat. Masalah yang ditimbulkan adalah kurangnya media yang dapat digunakan untuk menyalurkan gaya belajar siswa. (2) Potensi masalah, menggunakan wawancara dan observasi pada 30 siswa dikelas 4 SD Muhammadiyah 20 Surabaya. (3) Desain produk, yang meliputi pra produksi dan produksi (4) Validasi desain, desain di validasi oleh 1 dosen desain komunikasi visual; (5) Revisi desain, desain telah direvisi oleh 1 validator (6) Uji coba produk dilakukan di SD Muhammadiyah 20 Surabaya sebanyak 30 Siswa.

Penelitian ini menggunakan angket dan kuesioner untuk mengumpulkan data dari respon siswa. Peneliti menghitung respon siswa dan validasi kelayakan media menggunakan analisis deskriptif dan kuantitatif yang disusun dalam bentuk diagram batang. Kelayakan media dan respon siswa menggunakan rumus presentase skala yang digunakan adalah skala likert yang terdiri dari pernyataan yang diberi angka, kata- kata dan symbol yang menunjukkan tingkat penolakan atau persetujuan terhadap pernyataan yang disebutkan. Peneliti menggunakan skala umum 5 poin dengan tingkatan Sangat setuju sampai tidak setuju.

Skala likert kelayakan media dan respon siswa

Nilai rata-rata	Keterangan
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Tabel 1 (Sugiyono, 2018:147)

aspek yang diamati pada kelayakan media dan dihitung menggunakan rumus rata-rata (*mean*) menggunakan rumus :

$$Hasil = \frac{Skor\ Total}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

Kriteria	Presentase
Sangat Valid	81%—100%
Valid	61%—80%
Cukup Valid	41%—60%
Kurang Valid	21%—40%
Tidak Valid	0%—20%

Tabel 2 (Sugiyono 2015)

Sedangkan rumus rata-rata (*mean*) yang digunakan untuk menghitung respon siswa.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P= Presentase Skor siswa

F= Frekuensi Skor siswa

N= Jumlah Siswa

Untuk menghasilkan persentase nilai jawaban berdasarkan kriteria hasil analisis respon siswa, rentang kriteria yang digunakan bisa disesuaikan dengan standar penilaian yang berlaku. Berikut adalah contoh range kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan kualitas hasil analisis respon siswa:

Nilai rata-rata	Keterangan
$0\% \leq p \leq 20\%$	Sangat tidak menarik
$21\% \leq p \leq 40\%$	Tidak menarik
$41\% \leq p \leq 60\%$	Cukup menarik
$61\% \leq p \leq 80\%$	Menarik
$81\% \leq p \leq 100\%$	Sangat menarik

Tabel 3 (Sugiyono, 2018:147)

KERANGKA TEORETIK

Berikut adalah landasan teori yang berkaitan dengan Pengembangan Media Majalah Dinding Tema Memenuhi Kebutuhan Hidup Manusia Siswa kelas 4 SD Muhammadiyah 20 Surabaya :

1. Mawan Akhir Riwanto dan Wahyu Nuning Budiarti melakukan penelitian pada tahun 2021 berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi pada Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan." Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran IPA interaktif untuk siswa SD yang menggabungkan pendidikan karakter peduli lingkungan dan mengevaluasinya. Studi ini menggunakan pendekatan pengembangan dan menggunakan model sepuluh tahapan Borg dan Gall.

2. Penelitian "Pengembangan Gerakan Literasi Sekolah Menggunakan Majalah Dinding dan Binder Antologi Tematik di Sekolah Dasar" dilakukan oleh Sadino, Farida Nugrahani, dan Suwanto pada tahun



2020. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan rencana, implementasi, tantangan, solusi, dan hasil dari pengembangan Gerakan Literasi Sekolah dengan media Mading Batik. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dan data dikumpulkan melalui wawancara, pengamatan, dokumentasi studi, dan diskusi fokus grup (FGD).

3. Penelitian Widayat Umar 2021 berjudul "Meningkatkan minat baca siswa melalui gerakan majalah dinding kelas" bertujuan untuk mengetahui bagaimana gerakan majalah dinding kelas (mading) meningkatkan minat baca siswa di SMP Negeri 2 Yogyakarta dan bagaimana kegiatan ini memiliki dampak positif pada peningkatan minat baca siswa di sekolah. Siswa melihat dan mengisi angket untuk mendapatkan data penelitian.

4. Untuk kelas V di SDN Sarakan II Tangerang, Septy Nurfadillah dan Tio Saputra 2021 melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Poster pada Materi Perubahan Wujud Zat Benda." Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang bermanfaat dan menarik bagi siswa. Metode Research & Development (R&D) adalah pendekatan utama dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara untuk mengumpulkan informasi yang relevan tentang penggunaan media poster oleh guru di kelas V SDN Sarakan II. Hasil observasi menunjukkan bahwa media poster yang digunakan saat ini kurang menarik bagi siswa dan mungkin berdampak pada bagaimana mereka belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi dan Masalah

Identifikasi masalah atau kebutuhan yang mungkin perlu diselesaikan adalah tahap pertama penelitian pengembangan. Masalah yang ditimbulkan adalah kurangnya media yang dapat digunakan untuk menyalurkan gaya belajar siswa untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam bidang IPAS. Potensi yang dapat diambil adalah siswa kelas 4 SD memiliki karakter yang aktif suka bereksplorasi dan kritis dalam merespon dan bertanya. Akibatnya, guru harus membuat model pembelajaran yang memungkinkan anak-anak terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Pengumpulan Data

Mengumpulkan data yang relevan merupakan langkah krusial dalam penelitian pengembangan (R&D) untuk merancang produk atau media. Data yang diperoleh akan memberikan wawasan yang mendalam mengenai kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna atau audiens yang dituju, serta memberikan dasar untuk merancang solusi yang efektif dan tepat sasaran. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai berbagai cara pengumpulan data yang dapat dilakukan dalam penelitian pengembangan:

1. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Muji Tsunami pada tanggal 6 Maret 2023 jam 01.00 - 03.00, sebagai guru IPAS dan wali kelas 4, beberapa temuan signifikan dapat diidentifikasi: Jumlah siswa kelas 4 SD Muhammadiyah 20 sebanyak 30 siswa. Karakteristik Siswa: siswa cenderung aktif dan menyukai pembelajaran yang langsung terlibat. Mereka lebih aktif dan kritis saat berpartisipasi dengan bertanya.

2. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam kelas 4 SD Muhammadiyah 20 Surabaya, lantai 2, saat pembelajaran materi IPAS, guru menggunakan media tradisional seperti papan tulis dan buku.

Desain Produk

Desain produk yang akan dilakukan meliputi pra produksi dan produksi.

1. Desain Praproduksi

Tahap ini meliputi perencanaan awal dan pengembangan konsep produk sebelum memasuki fase produksi. Aktivitas yang dilakukan di tahap ini ada 7 langkah antara lain:

- a) Pemilihan bentuk mading 2D.
- b) Menentukan sampah daur ulang.
- c) Menetapkan isi materi beserta membuat konsep sketsa materi yang akan ditempelkan pada papan mading.
- d) Menentukan layout, warna, tipografi dan proporsi.
- e) Menentukan unsur interaksi mading berupa wayang golek.
- f) Membuat alur cerita pada unsur interaksi mading.
- g) Membuat kerangka dialog.

2. Produksi

- a) Mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan.
- b) Mengumpulkan sampah sebagai bahan dasar dalam pembuatan mading 2 dimensi.
- c) Membuat rangka mading dari paralon sebagai penyangga papan mading.
- d) Membuat papan alas mading.
- e) Pembuatan panggung boneka
- f) Membuat boneka
- g) Menempelkan materi sesuai dengan sketsa materi pada mading.

Validasi Desain

Setelah proses desain produk selesai, penting untuk melakukan validasi desain guna mengevaluasi efektivitas media yang telah dibuat. Desain mading 2 dimensi dengan materi kebutuhan hidup manusia akan divalidasi atau dinilai oleh validator yang bertindak sebagai ahli media, dalam hal ini seorang dosen desain komunikasi visual. Dengan melibatkan validator yang kompeten dalam desain komunikasi visual, proses ini dapat membantu memastikan bahwa desain produk yang dihasilkan memiliki kualitas dan daya tarik yang sesuai dengan standar yang diharapkan. Berikut adalah hasil angket yang didapatkan saat penilaian oleh validator yang dilakukan oleh bapak Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn. selaku dosen desain komunikasi visual.

Revisi Desain

Setelah validasi desain dilakukan, tahap selanjutnya adalah revisi desain untuk mengurangi kelemahan dari media yang akan dikembangkan. Berikut adalah masukan dari validator media:

- 1) Kecerahan warna pada mading pada aspek media indikator ke-2, sebaiknya dilakukan penambahan ornament agar mading terlihat lebih ceria.
- 2) Alur baca pada mading pada aspek media indikator ke-3, dilakukan penambahan nomor agar memudahkan siswa untuk membaca materi dengan urut dan baik.
- 3) Interaksi pada boneka akan dijalankan oleh guru atau peneliti saja dikarenakan siswa masih belum sepenuhnya menguasai alur cerita dalam penguasaan materi.
- 4) Penambahan interaksi tambahan dengan memasukkan permainan yang melibatkan seluruh siswa.

Berikut adalah hasil revisi yang dilakukan :





Gambar 2. Sebelum Revisi (Sumber: Nurriel)



Gambar 3. Setelah revisi (Sumber: Nurriel)

Uji Coba Produksi

Dalam uji coba produk ini, dilakukan pembagian angket kepada 30 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 20 untuk mengevaluasi media mading 2 dimensi. Evaluasi dilakukan dalam satu sesi pertemuan, di mana siswa diminta untuk mengisi angket respon sebagai cara untuk menilai kelayakan media mading 2 dimensi tersebut.

PEMBAHASAN

Pengembangan Media

Pengembangan media menurut (Sugiyono, 2018:298) Langkah *R&D (Research and Development)* memiliki 10 tahapan. Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 6 dari 10 tahapan karena alasan pertimbangan keterbatasan waktu selama satu hari dikarenakan kelas 4 sd akan melaksanakan ujian tengah semester dan keterbatasan biaya. Tahapan yang dihadapi sebagai berikut: (1) Potensi dan masalah, potensi masalah belum adanya media untuk menyalurkan gaya belajar siswa dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam bidang IPAS sedangkan potensi yang dapat diambil adalah siswa kelas 4 SD mempunyai karakter suka mengeksplorasi dan merasakan atau mengalami sesuatu secara langsung.; (2) Pengumpulan data, dengan melakukan wawancara dan kuisioner seperti kuisioner kelayakan media kepada dosen validator dan kuisioner respon siswa sebanyak 30 siswa di kelas 4 SD Muhammadiyah 2; (3) Desain produk, produk yang akan dibuat melalui tahapan praproduksi yang meliputi a. Pemilihan bentuk mading 2d b. Menentukan sampah daur ulang. c. Menetapkan isi materi dan sketsa materi. d. Menentukan layout, warna, tipografi dan proporsi. e. Menentukan unsur interaksi mading berupa wayang golek. f. Membuat alur cerita pada unsur interaksi mading. g. Membuat kerangka dialog dan proses produksi a. Mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan. b. Mengumpulkan sampah sebagai bahan dasar dalam pembuatan mading dua dimensi. c. Membuat rangka mading dari paralon sebagai penyangga papan mading. d. Membuat papan alas mading. e. Pembuatan panggung boneka f. Membuat boneka g. Menempelkan materi sesuai dengan sketsa materi pada mading.; (4) Validasi desain, desain mading divalidasi oleh validator media yang dilakukan oleh dosen desain komunikasi visual.; (5) Revisi desain, desain telah melalui revisi pada bagian interaksi boneka dan penambahan interaksi permainan dalam mading.; (6) Uji coba produk, dilakukan di SD Muhammadiyah pada kelas 4 SD sebanyak 30 siswa. Media yang dihasilkan oleh peneliti adalah mading daur ulang dengan materi kebutuhan hidup manusia, Alifa (2021:1670) mendukung gagasan bahwa materi atau objek yang bergerak dengan konten materi dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk mendengarkan dengan saksama selama proses pembelajaran. Media ini dianggap layak untuk diterapkan pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 20 Surabaya.

Kelayakan Media

Media pembelajaran mading 2 dimensi harus melalui penilaian kelayakan oleh validator media sebelum dipresentasikan kepada siswa. Setelah media dikembangkan, tahap validasi dilakukan oleh ahli media,

kemudian diujicobakan kepada siswa (Ponza et al., 2018:17). Proses penilaian kelayakan oleh validator bertujuan untuk mendapatkan nilai, masukan, atau saran agar media yang dikembangkan menjadi produk yang sesuai untuk digunakan oleh siswa (Muhsan dan Nafisah, 2022:56). Keseluruhan aspek media mading 2 dimensi adalah 80% yang tergolong kategori valid.

a. Karya Contoh Gambar

Berikut hasil karya mading:



Gambar 4. Mading tampak samping (Sumber: Nurriel)



Gambar 5. Mading tampak belakang (Sumber: Nurriel)



Gambar 6. Mading dan boneka tampak dekat (Sumber: Nurriel)



Gambar 5. Mading dan boneka tampak dari jauh (Sumber: Nurriel)

b. Karya Contoh Tabel

Peletakkan tabel mengikuti gaya seperti Tabel 1, dimana Tabel 1 berada pada layout satu kolom. Setiap penyajian tabel harus diberikan judul tabel yang mendeskripsikan tabel tersebut. Keterangan juga wajib diberikan jika terdapat simbol-simbol yang tidak umum.

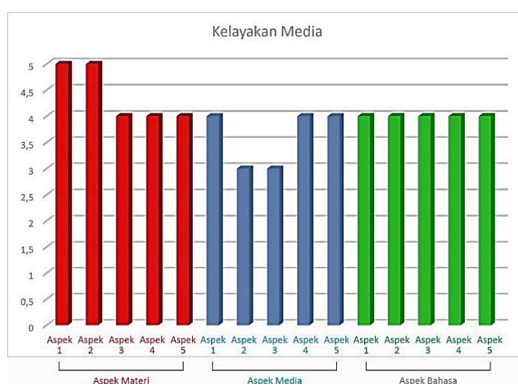
Tabel 4 Penilaian kelayakan media

Tabel 4.11. Lembar Kelayakan Media						
No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1.	Materi bermanfaat dalam menambah pengetahuan siswa					✓
2.	Kesesuaian isi mading dengan materi yang akan digunakan berkaitan dengan pengetahuan yang akan diangkat					✓
3.	Informasi bersifat jelas pada media madding				✓	
4.	Kelengkapan informasi materi yang akan disajikan pada media madding				✓	
5.	Materi pada media yang disajikan menarik				✓	
Aspek Media						
1.	Keseluruhan tampilan mading terlihat serasi.				✓	
2.	Adanya keserasian kombinasi warna pada media mading			✓		
3.	Alur baca pada mading mudah dipahami			✓		
4.	Penggunaan mading dapat membantu pemahaman yang akan disajikan				✓	

5.	Pemilihan media mading dapat meningkatkan motivasi pada siswa				✓	
Aspek Bahasa						
1.	Media menggunakan Bahasa dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)				✓	
2.	Menggunakan Bahasa yang komunikatif				✓	
3.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa				✓	
4.	Kalimat mudah dipahami siswa				✓	
5.	Kalimat sudah mewakili pesan				✓	

Penilaian kelayakan media (Sumber: Nurriel)

Diagram 1. Aspek Kelayakan Media



Aspek Kelayakan Media (Sumber: Nurriel)

Aspek materi pada indikator ke-1 materi bermanfaat dalam menambah pengetahuan siswa sebesar 5 kategori sangat baik. Pada indikator ke-2 kesesuaian isi mading dengan materi yang akan digunakan berkaitan dengan pengetahuan yang akan diangkat sebesar 5 kategori sangat baik. indikator ke-3, Informasi bersifat jelas pada media mading sebesar 4 kategori baik. Indikator ke-4, kelengkapan informasi materi yang akan disajikan pada media mading sebesar 4 kategori baik. Indikator ke-5, materi pada media yang disajikan menarik mendapatkan sebesar 4 kategori baik.

Aspek media pada indikator ke-1, keseluruhan tampilan mading terlihat serasi, sebesar 4 kategori baik. Indikator ke-2, adanya keserasian kombinasi warna pada media mading sebesar 3 kategori cukup baik. Indikator ke-3, alur baca pada mading mudah dipahami sebesar 3 kategori cukup baik. Indikator ke-4, penggunaan mading dapat membantu pemahaman yang akan disajikan sebesar 4 kategori baik. Indikator ke-5, pemilihan media mading dapat meningkatkan motivasi pada siswa sebesar 4 kategori baik.

Aspek bahasa pada indikator ke-1, media menggunakan bahasa dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) sebesar 4 kategori baik. indikator ke-2, menggunakan bahasa yang komunikatif sebesar 4 kategori baik.. Indikator ke-3, bahasa yang digunakan sesuai dengan

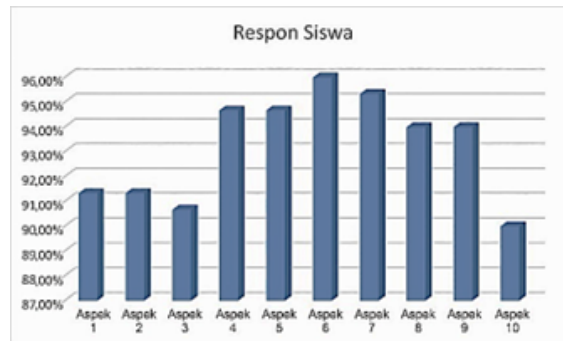


perkembangan siswa sebesar 4 kategori baik.. Indikator ke-4, Kalimat mudah dipahami siswa sebesar 4 kategori baik. Indikator ke-5 Kalimat sudah mewakili pesan sebesar 4 kategori baik.

$$80\% = \frac{60}{75} \times 100\%$$

Total keseluruhan aspek media adalah 80% yang tergolong kategori valid.

Diagram 2. Aspek Respon Siswa



Aspek Kelayakan Media (Sumber: Nurriel)

Respon siswa memiliki 10 indikator yang diisi oleh 30 siswa kelas 4 Sd Muhammadiyah 20 surabaya. Berikut adalah beberapa nilai aspek dari respon siswa yaitu, aspek ke-1, Saya merasa materi yang disajikan sudah jelas sebesar 91,3%. Aspek ke-2, Saya paham materi kebutuhan hidup dengan menggunakan media mading 2d sebesar 91,3%. Aspek ke-3, Saya termotivasi untuk belajar materi kebutuhan hidup sehari-hari sebesar 90,6%. Aspek ke 4, Saya merasa mading 2d menarik dan tidak membosankan sebesar 94,6%. Aspek ke 5, Saya menyukai pelajaran kebutuhan hidup sebesar 94,6%. Aspek ke 6, Saya menjadi lebih aktif saat menggunakan mading 2d sebesar 96%. Aspek ke 7, Saya merasa mading 2d mempunyai gambar yang jelas sebesar 95,3%. Aspek ke 8, saya merasa penggunaan mading 2d bermanfaat bagi saya sebesar 94%. Aspek ke 9, Saya mendapatkan pengalaman baru dengan menggunakan mading 2d sebesar 94%. Aspek ke 10, Saya merasa senang ingin mengetahui lebih lanjut tentang materi yang disampaikan sebesar 90%. Total keseluruhan respon siswa adalah 93,2% yang mempunyai kategori sangat menarik.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil Pengembangan Media yang dikembangkan adalah media majalah dinding berbentuk 2 dimensi yang menyajikan materi mata Pelajaran IPAS bertema kebutuhan hidup manusia yang ditujukan kepada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 20 Surabaya. Media mading dimensi ini berisi materi mata pelajaran IPAS bertema kebutuhan hidup manusia dilengkapi dengan boneka sebagai interaksi dan teks materi. Kelayakan Media Pembelajaran memiliki hasil validasi media mading 2 dimensi kompetensi kebutuhan hidup manusia divalidasi oleh validator media dari dosen desain komunikasi visual dan diperoleh nilai kelayakan media sebesar 80% termasuk dalam kategori valid untuk diuji cobakan kepada 30 siswa kelas IV Sd Muhammadiyah 20 Surabaya. Respon Peserta didik memiliki hasil yang didapatkan pada angket respon siswa pada mading 2 dimensi kebutuhan hidup manusia di SD Muhammadiyah mendapatkan respon yang sangat baik dari 30 siswa kelas 4 dan diperoleh rata-rata sebesar 93,2% yang mempunyai kategori sangat menarik.

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan di kelas 4 SD Muhammadiyah, peneliti mengajukan beberapa saran, antara lain:

Materi pembelajaran yang mengandalkan mading 2 dimensi dengan fokus pada kompetensi IPAS kebutuhan hidup manusia telah melalui proses pengembangan menggunakan metode R&D hingga mencapai tahap keenam, yakni tahap uji coba. Sehingga bisa dilakukan pengembangan lebih lanjut menuju tahap berikutnya. Adapun kekurangan dalam pengembangan media mading 2 dimensi saat ini adalah terbatasnya bentuk mading yang hanya 2 dimensi serta materi yang hanya berkisar pada IPAS kebutuhan hidup manusia. Kedepannya, diharapkan dapat dikembangkan dengan menggunakan mading yang lebih inovatif serta materi yang lebih bervariasi, sehingga dapat lebih menarik perhatian siswa untuk belajar. Penelitian ini telah dilakukan dalam waktu yang singkat, hanya selama 1 hari. Untuk penelitian berikutnya, diharapkan dapat diperpanjang agar mencakup tema yang lebih luas dan memperhatikan berbagai jenjang kelas yang berbeda.



REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alfath, A., Azizah, F. N., & Setiabudi, D. I. (2022). Pengembangan Kompetensi Guru Dalam Menyongsong Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(2), 42-50.
- Alifa, N. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis kinemaster untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN kedaleman IV. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 8(2).
- Amalia, U., Fitria, E., & Handayani, I. (2020). Pengembangan media animasi Flash untuk meningkatkan critical thinking skill Remaja melawan hoaks. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 160-175.
- Arviansyah, M. R., & Shagena, A. (2022). Efektivitas dan Peran Guru dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 40-50.
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon siswa terhadap alat pirolisis sampah plastik sebagai media pembelajaran berbasis lingkungan di SMP Musi Rawas. *Thabiea: Journal of Natural Science*
- Dewi, R. E., Setyaningrum, N., Hapsari, A. S., & Pradana, F. G. (2022). Pemilahan Sampah dengan Cara Paksa Pilah Sampah dari Rumah. *Berdikari: Jurnal Inovasi dan Penerapan Ipteks*, 10(2), 225-235
- Fanni, S., Bachri, B. S., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 13(2), 174.
- Marliani, N. (2015). Pemanfaatan limbah rumah tangga (sampah anorganik) sebagai bentuk implementasi dari pendidikan lingkungan hidup. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(2).
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah, Z. (2022, August). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. In *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi dan Kependidikan* (Vol. 10, No. 2, pp. 57-65).
- Riwanto, M. A., & Budiarti, W. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif ipa sd terintegrasi pendidikan karakter peduli lingkungan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 71-82.
- Setiawan, W., Imayah, I., & Widayat, E. (2020). Pelatihan Pembuatan Mading Dua Dimensi di SMPN 30 Surabaya : 68.
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen tipografi dalam visual untuk anak. *Humaniora*, 2(1), 311-317.
- Sadino, S., Nugrahani, F., & Suwanto, S. (2020). Pengembangan Gerakan Literasi Sekolah Menggunakan Majalah Dinding dan Binder Antologi Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 29(1), 11-20.
- Umar, W. (2021). Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Gerakan Majalah Dinding Kelas. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(3), 206-215.