

PENGEMBANGAN MEDIA MADING 3D UNTUK LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 1 HADIWARNO

Ratri Oktaviani¹, Vit Ardhyantama², Arif Mustofa³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email: ratrioktav@gmail.com¹, vit.10276@gmail.com², Mustofaarif99@yahoo.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) prosedur pengembangan media mading 3D untuk literasi budaya siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno; (2) kelayakan media mading 3D untuk literasi budaya siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno; (3) hasil pengembangan media mading 3D untuk literasi budaya siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno. Jenis penelitian ini *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi Sadiman. Langkah-langkah yang ditempuh meliputi (a) pencarian dan pengumpulan data, (b) perencanaan, (c) pengembangan bentuk produk awal, (d) uji coba lapangan awal, (e) revisi hasil uji coba lapangan awal, (f) uji coba lapangan utama, (g) revisi produk operasional. Produk diuji cobakan kepada 4 siswa kelas IV sekolah dasar dalam uji coba kelompok kecil. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penelitian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan respon siswa kelas IV sekolah dasar sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik tingkat kevalidan produk dan analisis data uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media mading 3D untuk literasi budaya siswa yang telah dikembangkan dengan pengembangan model Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sadiman dan dengan uji coba serta validasi dari para ahli; (2) media dinyatakan efektif berdasarkan pencapaian ketuntasan belajar siswa yang mencapai nilai ≥ 75 atau sebesar 80%; (3) penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4 “Valid”, penilaian ahli media dengan rata-rata 4,1 “Valid”, dan penilaian siswa dalam uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 4,12 “Valid”.

Kata Kunci: *Mading 3D, Literasi Budaya*

Abstract: *This study aims to determine: (1) the procedure of 3D mading media for cultural literacy of fourth-grade students at SD Negeri 1 Hadiwarno; (2) the feasibility of 3D mading media for cultural literacy of fourth-grade students at SD Negeri 1 Hadiwarno; (3) the results of the development of 3D mading media for cultural literacy of fourth-grade students at SD Negeri 1 Hadiwarno. This type of research is Research and Development (R&D) with a Borg & Gall development model that has been modified by Sadiman. The steps taken include (a) searching and collecting data, (b) planning, (c) developing the initial product form, (d) initial field trials, (e) revising the results of initial field trials, (f) testing main field, (g) operational product revision. The product was tested on 4 fourth-grade elementary school students in a small group trial. The feasibility of the product is based on the results of research by material experts, media experts, learning experts, and the responses of fourth-grade elementary school students as test subjects. Data collection techniques using observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. Data analysis used product validity level technique and trial data analysis used product validity level technique and trial data analysis. The results showed that: (1) 3D mading media for students' cultural literacy that had been developed with the development of the Borg & Gall model that had been modified by Sadiman and with trials and validation from experts; (2) the media is declared effective based on the achievement of student learning mastery who reaches the value of ≥ 75 or 80%; (3) the assessment of material experts with an average score of 4 “Valid”, the assessment of media experts with an average of 4,1 “Valid”, and student assessments in small group trials with an average of 4,12 “Valid”.*

Keywords: *3D Mading, Cultural Literacy*

PENDAHULUAN

Saat proses pembelajaran terjadi proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dimana dalam proses tersebut penyampaian pesan sangatlah penting dan untuk mempermudah penyampaian pesan diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Menurut Hamid, dkk (2020:8) media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dan dapat merangsang pikiran, perasaan, maupun kemauan siswa sehingga mampu mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran banyak ragamnya serta memiliki karakteristik di setiap jenisnya. Adapun jenis karakteristik media pembelajaran menurut Anon (2018:10) sebagai berikut: media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik lebih mudah mengingat materi dan meningkatkan minat pada pembelajaran. Kelancaran pembelajaran juga sangatlah penting dalam menentukan pemahaman peserta didik. Agar proses pembelajaran berjalan lancar maka pendidik harus mempertimbangkan prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Menurut Baharun (2018:6-9) ada beberapa prinsip dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut: prinsip efektivitas dan efisiensi, prinsip taraf berfikir siswa, prinsip interaktivitas media pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran, kemampuan guru menggunakan media pembelajaran, alokasi waktu, fleksibilitas media pembelajaran, dan keamanan penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi awal melalui penyebaran angket pada kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno diperoleh hasil bahwa pengetahuan mengenai kebudayaan masih kurang. Pemberian edukasi mengenai literasi budaya kepada siswa sekolah dasar sangatlah penting. Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Literasi budaya ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar agar mereka lebih mengenal kebudayaan yang ada di sekitar. Sebagai upaya dalam meningkatkan literasi budaya pada siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno, dibutuhkan elemen-elemen penting salah satunya adalah media pembelajaran. Media sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Selain

menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman serta memenuhi kebutuhan individu siswa.

Ada beberapa macam media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran tiga dimensi. Media pembelajaran tiga dimensi yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal (Laila Afifatun Nisa, 2014). Salah satu contoh media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran tersebut adalah media Mading 3D.

Pengembangan media mading 3D ini dibuat karena di SDN 1 Hadiwarno belum ada penggunaan media saat proses pembelajaran mengenai literasi budaya. Oleh sebab itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran mading 3D untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Sehingga dapat membantu dalam meningkatkan literasi budaya serta memberikan inspirasi kepada guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

Mading 3D memiliki kelebihan yaitu: (1) siswa seakan-akan melihat benda yang nyata dengan media 3D, (2) menimbulkan ketertarikan siswa untuk berpikir dan menyelidikinya, (3) pembelajaran akan berjalan lebih sempurna karena siswa dapat belajar, (4) siswa dapat memahami tentang sifat bentuk serta pergerakan suatu benda dengan baik, (5) memberikan pengalaman tentang keadaan sebenarnya, (6) memberi lebih banyak peluang kepada murid untuk berinteraksi antara satu sama lain (Setyawan, 2017:12-13).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media mading 3D untuk literasi budaya siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno, kelayakan media mading 3D untuk literasi budaya siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno, hasil dari pengembangan media mading 3D untuk literasi budaya siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Model pengembangan ini terdiri dari 10 langkah yaitu: pencarian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*), perencanaan (*Planning*), mengembangkan bentuk produk awal (*Develop Preliminary Form of Product*), uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*), revisi hasil uji coba lapangan awal (*Main Product Revision*), uji coba lapangan utama

(*Main Field Testing*), revisi produk operasional (*Operational Product Revision*), uji coba lapangan operasional (*Operasional Field Testing*), penyempurnaan produk akhir (*Final Product Revision*), diseminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*).

Produk yang dikembangkan nantinya akan di uji melalui uji validitas dan uji coba produk pada beberapa ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media mading 3D yang telah dikembangkan oleh peneliti. Subjek penelitian terdiri dari 4 siswa kelas IV SD Negeri 1 Hadiwarno.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

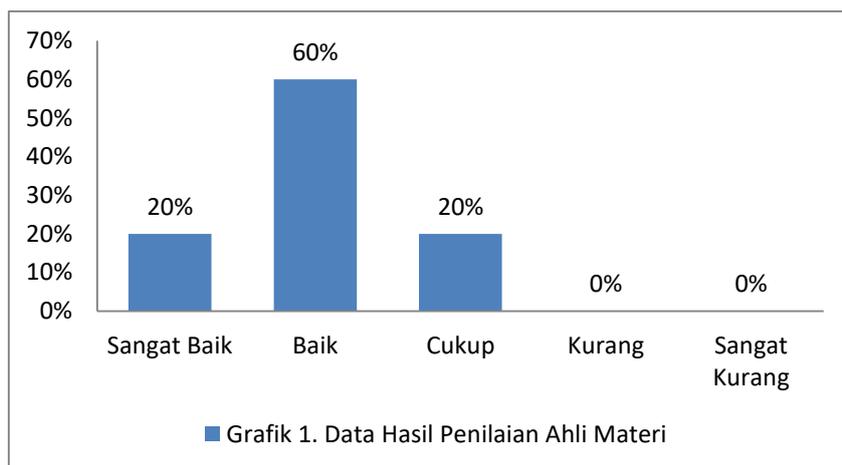
Penelitian ini mengembangkan media mading 3D terhadap literasi budaya siswa. Produk pengembangan yang telah dihasilkan berupa Mading 3D untuk Literasi Budaya Siswa. Berikut dijelaskan tentang hasil yang didapatkan setelah melakukan pengembangan media mading 3D untuk literasi budaya siswa.

Validitas Media Mading 3D untuk Literasi Budaya Siswa

Validasi produk yang dikembangkan dilakukan oleh tiga kelompok ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta penilaian media melalui respon siswa. Hasil validasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

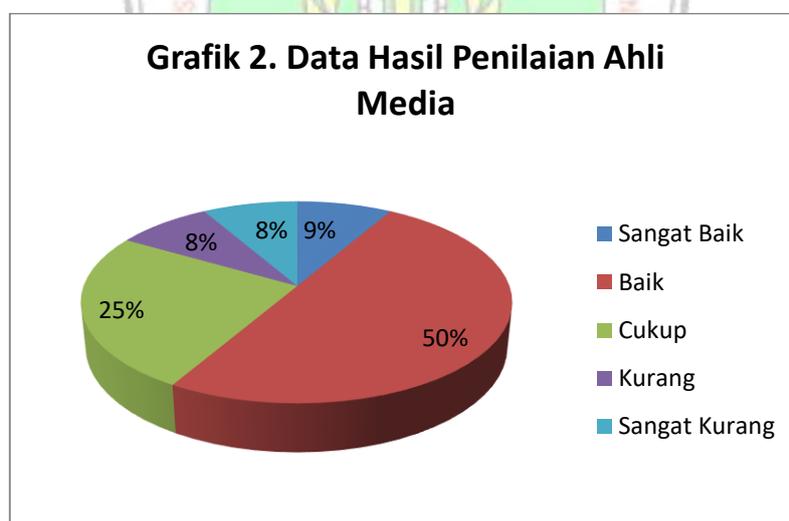
Data hasil Validasi Ahli Upacara Jangkrik Genggong

Berdasarkan penilaian dari ahli materi, diperoleh rerata sebesar 4 termasuk dalam kategori “Valid”. Penilaian aspek materi pembelajaran dari 5 aspek penilaian 20% termasuk kriteria “Sangat Baik”, 60% termasuk kriteria “Baik”, serta 20% termasuk kriteria “Cukup”. Penilaian yang jelas terkait aspek materi pembelajaran dapat dilihat pada Grafik 1. berikut:



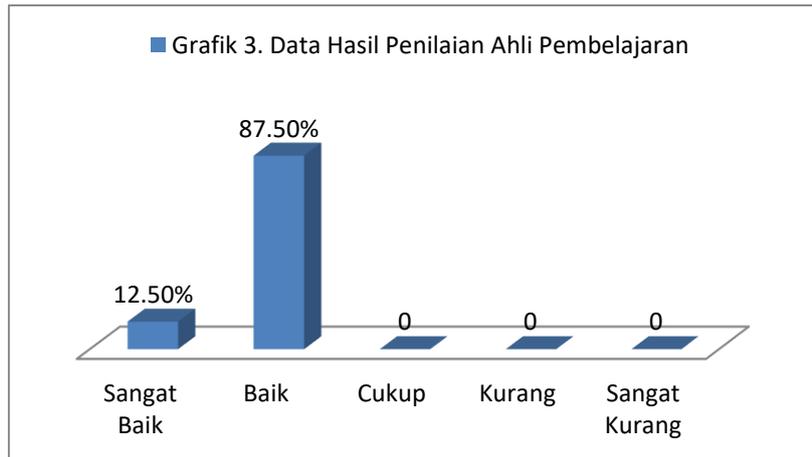
Data Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media, diperoleh rerata sebesar 3,41 termasuk dalam kategori “Valid”. Penilaian aspek ahli media dari 12 aspek penilaian diperoleh data sebesar 8,3% termasuk dalam kriteria “Sangat Kurang”, data sebesar 8,3% termasuk dalam kriteria “Kurang”, data sebesar 25% termasuk dalam kriteria “Cukup”, data sebesar 50% termasuk dalam kriteria “Baik, data sebesar 8,3% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.



Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan penilaian ahli pembelajaran, diperoleh rerata sebesar 4,1 termasuk dalam kategori “Valid”. Penilaian dari ahli pembelajaran dari 8 aspek dan diperoleh data sebesar 87,5% termasuk dalam kriteria “Baik”, serta 12,5% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Penilaian ahli pembelajaran dalam 8 aspek tersebut secara jelas dapat dilihat pada Grafik 3. berikut:



Data Respon Siswa

Validasi respon siswa dilakukan melalui uji coba kelompok kecil. Berdasarkan penilaian respon siswa, diperoleh rerata sebesar 4,12 termasuk dalam kategori “Valid”. Penilaian kualitas media pembelajaran terdiri dari 9 aspek dan diperoleh data sebesar 33,3% termasuk dalam kriteria “Sangat Valid” serta data sebesar 66,6% termasuk dalam kriteria “Valid”.

Tabel 1. Data Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspel yang Dinilai	Rata-Rata	Kriteria
1.	Media mudah digunakan	4,5	Sangat Valid
2.	Media sangat membosankan	4	Valid
3.	Petunjuk penggunaan media jelas	4	Valid
4.	Media membuat saya sulit belajar	4	Valid
5.	Huruf yang digunakan sulit untuk dibaca	4,5	Sangat Valid
6.	Gambar pada media menarik	4	Valid
7.	Warna pada media kurang menarik	3,7	Valid
8.	Materi pada media sulit untuk dipahami	3,7	Valid
9.	Materi pada media sangat bermanfaat	4,7	Sangat Valid
Jumlah Skor		37,1	Valid
Rerata		4,12	

Pembahasan

Prosedur Pengembangan Media Mading 3D untuk Literasi Budaya

Prosedur pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan prosedur Borg & Gall yang dimodifikasi Sadiman (2010:100-101) yang terdiri dari sepuluh langkah, namun pada proses penelitiannya tidak semua prosedur penelitian dilakukan karena sedikitnya waktu dan keterbatasan responden pada masa pandemi Covid-19. Tahapan yang dilakukan peneliti saat penelitian yaitu sebelum menentukan produk yang akan dirancang, peneliti mencari masalah dengan melakukan pencarian dan pengumpulan data di SDN 1 Hadiwarno. Ketika menemukan masalah pada media pembelajaran, peneliti merencanakan pembuatan media pembelajaran mading 3D dan membuat produk bentuk awal. Setelah membuat bentuk produk awal, peneliti melakukan validasi media pembelajaran. Hasil dari validasi menunjukkan bahwa ada beberapa yang perlu direvisi, diantaranya yaitu warna background pada buku pendamping mading, ukuran tulisan, dan penambahan ornamen pada media mading 3D. Kemudian untuk uji coba produk hanya sampai uji coba kelompok kecil yaitu sekitar 4 orang siswa. Hal ini dikarenakan adanya pandemi Covid-19 sehingga tidak memungkinkan untuk uji coba produk secara luas.

Kelayakan Media Mading 3D

Untuk Literasi Budaya Pengembangan produk media mading 3D ini telah melalui tahapan uji coba dan uji validasi ahli dengan hasil skor rata-rata keseluruhan 3,41. Kriteria rata-rata tersebut berarti bahwa media mading 3D ini dinyatakan “Layak” untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Jaka Syahputra (2017), yang berjudul Pengaruh Media Mading 3D Terhadap Minat Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017. Pada penelitian tersebut diperoleh bahwa siswa yang diberi media mading 3D hasil belajarnya jauh lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media mading 3D. Sehingga dalam penelitian ini penggunaan media mading 3D dinyatakan layak untuk digunakan.

Hasil uji coba produk media mading 3D kepada siswa menunjukkan bahwa media mading 3D cukup efektif sebagai media pembelajaran bagi siswa. Meskipun uji coba produk waktunya terbatas namun mampu menarik antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media mading 3D ini diharapkan mampu menambah pengetahuan siswa mengenai kebudayaan. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Jaka Syahputra (2017), yang berjudul Pengaruh Media Mading 3D Terhadap Minat Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Mekar 2 Medan T.P

2016/2017. Pada penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa dengan penggunaan media mading 3D mampu menarik minat belajar siswa saat pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa juga menjadi lebih baik ketika menggunakan media mading 3D dibandingkan tanpa menggunakan media mading 3D. (2).

Hasil Pengembangan Media Mading 3D

Pengembangan media yang dilakukan telah melalui berbagai tahapan. Tahapan-tahapan tersebut menghasilkan sebuah produk berupa media mading 3D untuk literasi budaya. Berikut merupakan hasil akhir dari pengembangan media mading 3D tersebut:

Gambar 1. Mading 3D



Gambar 2. Buku Pendamping Mading



Mading 3D Jangkrik Genggong
By : Ratri Oktaviani

9 Hlm; 20,5x14,5

Penulis : Ratri Oktaviani
Editor : - Vit Ardhyantama, M.Pd.
- Lusiana, S.Pd.
- Sumarwan
Lay Out : Ratri Oktaviani
Ilustrasi : LinArt
Desain Sampul : Ratri Oktaviani

Dilarang menjiplak atau memfotocopy mdia ini serta mempublikasikan tanpa izin dari penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan media mading 3D ini dengan baik. Media ini dibuat dengan tujuan untuk menambah pengetahuan siswa mengenai kebudayaan. Saya mengucapkan terima kasih kepada Ibu Vit Ardhyantama, M.Pd. selaku dosen pembimbing satu dan Bapak Arif Mustofa, M.Pd. selaku dosen pembimbing dua. Selain itu saya ucapkan terima kasih kepada Ibu Lusiana, S.Pd yang telah membantu saya dalam kegiatan penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Sumarwan yang telah memberikan informasi terkait materi yang akan saya teliti.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi.....	i
Petunjuk Pemakaian.....	1
Jangkrik Genggong.....	2
Asal Usul Jangkrik Genggong.....	3
Prosesi Acara.....	4
Glosarium.....	6
Daftar Pustaka.....	7

PETUNJUK PEMAKAIAN

1. Buka mading dengan hati-hati.
2. Gantungkan mading ke dinding yang ada pengaitnya.

JANGKRIK GENGGONG

Jangkrik Genggong merupakan upacara adat di Dusun Tawang Desa Sidomulyo Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Pacitan. Upacara adat ini dilakukan sekali dalam setahun yaitu setiap hari Selasa Kliwon tepatnya pada hari Anggara Kasih, pada bulan Selo (Longkang/Dzulgo'dah). Penamaan Jangkrik Genggong diambil dari gending tayub klanganan dari Wonocaki, salah satu sosok yang dipercaya warga setempat sebagai danyang punden.

Upacara adat ini juga sebagai pertanda perayaan untuk anak laki-laki yang telah beranjak dewasa. Usai dilakukan upacara adat ini, anak tersebut boleh turun ke laut untuk berlayar karena mayoritas penduduknya bekerja sebagai nelayan di pesisir pantai selatan.

2

ASAL USUL JANGKRIK GENGGONG

Jangkrik genggong dilatar belakangi oleh adanya beberapa pepunden didaerah Tawang, Sidomulyo. Setiap pepunden tersebut memiliki sosok penguasa masing-masing. Misalnya Rogo Bahu menguasai Glandhang Plawangan, Gandhung Mlati menguasai Sumur Gedhe, Mangku Negara menguasai Sumur Pinggir dan Wonocaki menguasai Teren. Masing-masing sosok penguasa tersebut akan merasa nyaman jika masyarakat setempat melakukan agenda tahunan bersih desa dan dilanjutkan dengan tayuban. Setiap sosok penguasa memiliki gending klanganan masing-masing sesuai dengan karakter dan selera sosok tersebut.

3

PROSESI ACARA

Upacara adat Jangkrik Genggong secara utuh dimulai satu hari sebelum puncak acara yaitu hari Senin Wage. Pada hari Senin Wage tersebut, seluruh warga melakukan agenda bersih desa, terutama membersihkan pepunden yang ada. Pada malam harinya diadakan acara tirakatan bersama seluruh warga dusun. Acara dilanjutkan pada Selasa Kliwon pagi dimana setiap warga akan membawa encek yang berisi tumpeng. Seluruh sesaji dan tumpeng dikumpulkan dalam suatu tempat dan selanjutnya sesepuh adat akan melakukan soa atas tumpeng dan sesaji yang terkumpul. Sesaji yang telah didoakan selanjutnya diantar ke masing-masing pepunden.

Sebagai penutup acara, dilakukan tayuban. Sebelum agenda tayuban bagi warga masyarakat dilakukan tayub sakral yang diperankan oleh lima orang

4

lelaki asal Dusun Tawang, Sidomulyo. Kelima lelaki yang memerankan Rogo Bahu, Gambir Anom, Sumur Wungu, dan diakhiri Wonocaki melaksanakan tayub dengan gending klanganan masing-masing.

Masyarakat menyebut upacara Jangkrik Genggong karena awal dari upacara itu ada tarian tayub dengan gendingnya Jangkrik Genggong. Prosepsi upacara duplikat ikan kakap merah raksasa dibawa ke balai desa lalu diteruskan ke pesanggrahan di pesisir pantai. Pembawa ikan itu adalah para perjaka dan wajib mengenakan pakatan adat Jawa. Sebagai pengiringnya adalah tarian Minoagung.

Selain tarian, upacara harus disertai dengan pending-gending yang judulnya sama persis dengan nama-nama ketujuh penguasa sumber air itu. Misalnya makhluk halus Mangkonegoro gendingnya harus Surung Dayung, Kethek Jenggot gendingnya Sambiran dan Rogo Bahu gendingnya berjudul Ijo-Ijo dan seterusnya.

5

GLOSARIUM

Anggara Kasih adalah selasa kliwon
Bulan Selo adalah bulan diantara dua bulan besar (bulan Syawal dan bulan Dzulhijjah)
Iwak Panjang adalah ikan kakap merah
Krawon Kemandhuk adalah makanan yang terbuat dari sayur-sayuran dan dibumbui dengan parutan kelapa
Pepunden adalah sesuatu yang dihormati sekali seperti azimat
Tayuban adalah salah satu tari yang berasal dari Jawa
Thehlong Jaran Putih adalah kotoran kuda putih
Soma Cemeng adalah senin wage

DAFTAR PUSTAKA

PacitanKab.2018."Upacara Adat jangkrik Genggong",
<http://pacitankab.go.id/upacara-adat-jangkrik-genggong/>

6

Berdasarkan hasil di atas dapat dinyatakan bahwa pengembangan media madang 3D untuk literasi budaya siswa telah teruji kevalidan dan keefektifannya, sehingga dapat dipertimbangkan untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk literasi budaya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pernyataan peneliti dan hasil penelitian yang telah diuraikan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Media Mading 3D untuk literasi budaya siswa yang dikembangkan menggunakan tahapan model pengembangan Borg & Gall yang di modifikasi Sadiman. Model pengembangan ini terdiri atas sepuluh tahap yaitu: a) Pencarian dan pengumpulan data, b) Perencanaan, c) Pengembangan bentuk produk awal, d) Uji coba lapangan awal, e) Revisi hasil uji coba lapangan awal, f) Uji coba lapangan utama, g) Revisi produk operasional, h) Uji coba lapangan operasional, i) Penyempurnaan produk akhir, j) Diseminasi dan Implementasi. Namun pada proses penelitian, tidak semua tahap tersebut dilakukan karena sedikitnya waktu dan keterbatasan responden pada masa pandemi Covid-19. Peneliti hanya melaksanakan penelitian sampai tahap ke tujuh. (2) Pengembangan produk dengan menggunakan tahapan model ini telah melalui tahapan uji coba dan uji validasi ahli dengan hasil skor rata-rata keseluruhan 3,41. Kriteria rata-rata tersebut berarti media mading 3D ini dinyatakan “Layak” untuk digunakan. (3) Media mading 3D telah di uji coba dalam kelompok kecil. Hasil yang diperoleh yaitu literasi budaya siswa mencapai 100% dan dinyatakan “Tuntas”.

Saran

Adapun saran yang perlu dipertimbangkan untuk pemanfaatan produk antara lain: (1) Produk yang dikembangkan ini bisa dijadikan salah satu contoh referensi media dalam pembelajaran, (2) Sebelum menggunakan produk ini disarankan untuk membaca terlebih dahulu cara penggunaan pada buku pendamping mading.

DAFTAR PUSTAKA

Anon. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Deepublish.

Anang, Setiana. 2021. *Riset Keperawatan*. LovRinz Publishing.

Hamid, M. A., R. Ramadhani, M. Masrul, J. Juliana, M. Safitri, M. Munsarif, J. Jamaludin, J. Simarmata, and T. Limbong. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Pakpahan, A. F., D. P. Y. Ardiana, A. T. Mawati, E. B. Wagi, J. Simarmata, M. Z. Mansyur, L. Ili, B. Purba, D. Chamidah, and F. J. Kaunang. 2020. *Pengembangan*

Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

Pratiwi, Anggi dkk. 2019. “Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan Sebagai Solusi Disinformasi Pada Generasi Millennial di Indonesia”. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*.7(1):65-80.

Program, Pada, and Studi Pendidikan. 2017. “Pengaruh Media Mading 3d Terhadap Minat Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Akuntansi Smk Harapan Mekar 2 Medan t.p 2016/2017 Skripsi.”

Sahidin. 2015. “Metode Penelitian Bab III.” *Biomass Chem Eng* 49(23–6):40–68.

Semiawan, P. D. C. R. n.d. *Metode Penelitian Kualitatif*. Grasindo.

Syahputra, Jaka. 2017. “Pengaruh Media Mading 3D Terhadap Minat Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017”. *Skripsi*. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Umar. 2014. “Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Tarbiyah* 11(1):131–44.

Wijiningsih, Nining dkk. 2017. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal”. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*.2(8):1030-1036.

