

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI  
BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM BENTUK POSTER  
DI KELAS X SMA NEGERI 2 SIMPANG HILIR**

**Mesy Saputri Rahayu<sup>1\*</sup>, Norsidi<sup>2</sup>, Rosanti<sup>3</sup>**

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial  
Program Studi Pendidikan Geografi

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia Pontianak  
Jl. Ampera No. 88 Pontianak, Telp, (0561) 748219/6589855

e-mail: [mesyrahayu24@gmail.com](mailto:mesyrahayu24@gmail.com)<sup>1</sup>, [habibisukma1991@gmail.com](mailto:habibisukma1991@gmail.com)<sup>2</sup>, [rosanti@gmail.com](mailto:rosanti@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak**

Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar mengajar terutama untuk meningkatkan keaktifan siswa. Namun saat ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMA Negeri 2 Simpang Hilir belum bervariasi. Penelitian bertujuan mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian yang diperoleh dari validasi ahli materi rata-rata skor sebesar 87,7% (sangat valid), ahli media rata-rata skor sebesar 88,2% (sangat valid). Validasi respon guru rata-rata skor sebesar 97,5% (sangat praktis), validasi respon siswa rata-rata skor sebesar 85,6% (sangat praktis). Secara keseluruhan, penilaian ahli terhadap produk yang dikembangkan menghasilkan rata-rata skor 87,9% (sangat valid), respon guru dan siswa menghasilkan rata-rata skor 90,2% (sangat praktis). Berdasarkan data tersebut maka, media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir dikatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi pengantar ilmu geografi.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Canva, Poster

**Abstract**

*Learning media is very important to support the success of teaching and learning, especially to increase student activeness. However, currently the learning media used by teachers at SMA Negeri 2 Simpang Hilir has not varied. The study aims to determine the validity and practicality of Canva application-based geography learning media in the form of posters. The research used the Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model. The results obtained from the validation of material experts averaged a score of 87.7% (very valid), media experts averaged a score of 88.2% (very valid). Teacher response validation averaged a score of 97.5% (very practical), student response validation averaged a score of 85.6% (very practical). Overall, expert assessment of the developed product resulted in an average score of 87.9% (very valid), teacher and student responses resulted in an average score of 90.2% (very practical). Based on these data, the Canva application-based geography learning media in the form of posters in class X SMA Negeri 2 Simpang Hilir is said to be valid and practical to use in learning, especially in introductory geography material.*

**Keywords:** Development, Learning Media, Canva, Poster

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan mempunyai pengaruh yang besar dalam dunia pendidikan. Pengaruh itu terutama pada cara guru dalam mengajar. Perkembangan teknologi mengharuskan seorang guru untuk terus berinovasi dalam dunia pendidikan (Wangi & Bukhori, 2023). Pendidikan merupakan kecerdasan manusia melalui proses pembelajaran, sehingga dapat mewujudkan manusia yang berilmu, berakhlak mulia, kreatif, cakap, dan bertanggung jawab (Lukitawati, 2017). Pendidikan memiliki peran penting untuk meningkatkan kecerdasan manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Tanpa pendidikan manusia tidak akan berkembang (Darung et al., 2020).

UU No. 20 tahun 2003 Pasal 39 tentang tugas dan kewajiban guru yang mengatur dan mengharuskan seorang pendidik agar bisa merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai pembelajaran, melakukan pembimbingan, melakukan pelatihan, dan melakukan penelitian hasil, serta melakukan pengabdian masyarakat, kemampuan tersebut harus menjadi daya dukung seorang guru, dimana seorang guru yang kreatif dan juga inovatif. Hal tersebut menjadi suatu kewajiban seorang guru harus inovatif, artinya guru harus mampu memberikan suatu perkembangan yang berkaitan dengan IPTEK serta kreatif dan inovatif, dalam hal media pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar yang memberikan ilmu pengetahuan dan informasi kepada siswa, seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran sebagai alternatif lain dalam menyampaikan informasi yang lebih efektif kepada siswa sehingga apa yang ingin disampaikan oleh guru dapat dipahami peserta didik (Pangestu et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Suryani et al., 2018).

Dalam hal ini, guru harus mampu mengembangkan bagaimana cara mengajar yang lebih kreatif dan inovatif baik pada strategi maupun media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat PLP II di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara, terlihat bahwa di sekolah guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang ada dengan semaksimal mungkin. Sebelumnya dikatakan, dalam proses pembelajaran guru diharuskan untuk menjadi kreatif dan inovatif pada media pembelajaran. Akan tetapi, guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dengan bantuan media buku dan papan tulis, artinya guru pernah mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis teknologi. Semua informasi yang disampaikan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran bersumber dari guru sedangkan siswa hanya diam mendengarkan penjelasan (Risnawati et al., 2022). Hal itu menyebabkan siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru khususnya pada mata pelajaran geografi. Maka dari itu, guru tidak sekedar hanya menyampaikan materi yang fokus pada satu sumber saja akan tetapi, perlu adanya dukungan media pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan bisa membantu permasalahan hasil belajar yang cenderung rendah masih banyak siswa belum mencapai kriteria ketuntasan (KKM) yang telah ditentukan. Mulyasa (2013) dalam jurnal (Sihwinedar, 2015) mengatakan bahwa proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila secara klasikal mencapai 75%. Dari 28 siswa dengan nilai tuntas dan memenuhi KKM yang telah ditentukan sebesar 75 sebanyak 5 siswa dengan persentase 17,8%, sedangkan siswa dengan nilai kurang dari KKM sebanyak 23 siswa dengan persentase 82,1%. Maka dari pada itu, guru diharapkan tidak hanya sekedar menyampaikan materi dengan metode ceramah, tetapi perlu adanya bantuan media pembelajaran. Dari adanya permasalahan tersebut, peneliti melakukan peningkatan kualitas pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran. Secara singkat, dijelaskan bahwa media pembelajaran

yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaky, 2015).

Media pembelajaran aplikasi Canva merupakan website dan aplikasi yang paling populer saat ini untuk dibidang desain grafis dan *brand building*. Canva menyediakan banyak fitur-fitur untuk pendidikan, dan sebagai alat bantu untuk mengembangkan kreativitas serta kolaborasi (Enterprise, 2022; Pratiwi, 2021). Canva merupakan sebuah perusahaan rintisan yang berbasis di Australia oleh Melanie Perkins pada tahun 2007, dengan penemuannya Melanie kemudian bekerjasama dengan mitra pendiri Canva yaitu Cliff Obrecht, dengan penemuan ini banyak membantu masyarakat untuk mendapatkan desain bagus serta menarik tanpa membutuhkan banyak usaha (Pratiwi, 2021). Canva adalah program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, grafik, poster, spanduk, kartu undangan, editing foto, Instagram cover dan Facebook cover. Canva memiliki kelebihan dan kekurangannya, adapun kelebihan aplikasi Canva yaitu memiliki beragam desain yang menarik, sedangkan kekurangannya aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil (Pelangi et al., 2020). Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan pada fitur Canva adalah poster.

Poster ialah ilustrasi suatu gambar yang dimanfaatkan untuk menarik perhatian, dapat diingat dan juga bertujuan membantu siswa agar bisa mengerti lebih cepat tentang materi yang dijelaskan oleh guru (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran poster yang digunakan di kelas berfungsi untuk menarik perhatian, minat, dan sebagai metode agar peserta didik tertarik serta bisa mengaitkan materi yang disampaikan di kehidupan sehari – hari (Siregar, 2022). Poster berbasis aplikasi Canva dikembangkan dengan memanfaatkan *template* yang telah disediakan oleh aplikasi Canva, kemudian *template* itu dikembangkan sesuai materi yang diajarkan khususnya mata pelajaran geografi dan dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan mengajar guru di kelas. Poster melibatkan indera penglihatan dari siswa, sehingga materi

yang disampaikan melalui poster dapat diterima secara maksimal. Poster dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat mempersingkat materi yang disampaikan, sehingga mata pelajaran geografi di sekolah yang mengharuskan siswa paham terhadap apa yang akan dipelajari, maka media pembelajaran yang digunakan harus dapat meningkatkan pemahaman suatu proses.

Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di struktur kurikulum SMA/MA sederajat. Geografi adalah salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh siswa dalam struktur kurikulum SMA Negeri 2 Simpang Hilir. Mata pelajaran geografi ialah ilmu yang wajib dipelajari untuk menunjang kehidupan sepanjang hayat dan mendorong peningkatan kehidupan (Sugandi, 2015).

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan di atas maka perlu adanya penelitian tentang pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Latar belakang tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dengan mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Aplikasi Canva Dalam Bentuk Poster Di Kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir”. Penggunaan media pembelajaran poster ini diharapkan dapat dijadikan alternatif untuk memperbaiki mutu pembelajaran mata pelajaran geografi.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau bisa disebut dengan *research and development* (R&D). Metode *Research and Development* (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2021). Tahapan penelitian dikembangkan melalui model penelitian ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari, model ini memiliki lima fase atau tahapan utama, yaitu: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4)

implementasi, 5) evaluasi (Cahyadi, 2019).

Tahap pertama analisis (*analysis*), yaitu berupa analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat yang diperlukan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran, termasuk tujuan untuk apa media pembelajaran dibuat, dan membantu meningkatkan kompetensi siswa. Tahap kedua perencanaan (*design*), peneliti melakukan rancangan pengembangan pembelajaran, maupun rancangan pengajaran, peneliti perlu mendesain media pembelajaran sesuai apa yang diteliti. Tahap ketiga pengembangan (*development*), menghasilkan suatu desain menjadi kenyataan. Pada penelitian ini media yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir.

Tahap keempat implementasi (*implementation*), yaitu melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir. Hasil pengembangan media pembelajaran geografi kemudian diujicobakan

dalam kegiatan belajar mengajar di kelas bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan poster sebagai media pembelajaran terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi kepraktisan, kemenarikan, dan kelayakan pembelajaran. Tahap kelima evaluasi (*evaluation*), yaitu menilai atau mengevaluasi dari media pembelajaran yang dikembangkan, apakah media pembelajaran tersebut berhasil atau tidak digunakan pada proses belajar mengajar.

Validator yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Simpang Hilir, Subjek uji coba produk ditunjukkan kepada siswa kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir yaitu kelas X A, X B, dan X C. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah X B. Penentuan kelas yang akan digunakan sebagai uji coba dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data yang digunakan dalam penelitian ini antara: 1) aspek kelayakan isi yang dijabarkan 18 indikator, dan 2) aspek penyajian media yang dijabarkan menjadi 17 indikator. Berikut ini indikator kelayakan isi media dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Indikator Kelayakan Isi

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1	Materi	Kesesuaian isi poster dengan CP	1
		Kesesuaian isi poster dengan tujuan	2
		Kebenaran konsep materi	3
		Keruntutan penyajian materi	4
		Kemudahan penyajian materi	5
		Kemudahan penggunaan	6
		Meningkatkan motivasi belajar	7
2	Manfaat	Meningkatkan konsentrasi siswa	8
		Memberikan pengalaman baru	9
		Dapat digunakan kapan saja	10
		Dapat digunakan dimana saja	11
		Keterbacaan tulisan	12
3	Kebahasaan	Istilah yang digunakan	13
		Kejelasan tanda baca	14
		Penggunaan bahasa	15
4	Kesesuaian Media	Kesesuaian poster dengan materi	16

Kesesuaian perkembangan IPTEK	17
Kesesuaian poster dengan SCL	18

Sumber: Sabrinatami, (2018), telah dimodifikasi, 2023.

2. Untuk aspek penyajian media yang dijabarkan menjadi 17 indikator dapat dilihat pada tabel

**Tabel 2.** Indikator Kelayakan Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1	Tujuan	Mempermudah dan memperjelas	1
		Keterbatasan waktu	2
		Kemudahan pengoperasian media	3
		Kemudahan penyajian materi	4
2	Manfaat	Kemudahan penggunaan	5
		Meningkatkan motivasi belajar	6
		Meningkatkan konsentrasi siswa	7
		Memberikan pengalaman baru	8
		Dapat digunakan kapan saja	9
		Dapat digunakan dimana saja	10
		Kualitas gambar	11
3	Visual	Keterbacaan teks	12
		Ketepatan pemilihan <i>font</i> huruf	13
		Kesesuaian warna huruf	14
		Tata letak gambar	15
		Kesesuaian warna tampilan	16
		Kesesuaian ukuran	17

Sumber: Sabrinatami, (2018), telah dimodifikasi, 2023.

Teknik dan alat pengumpulan data penelitian, komunikasi langsung, tidak langsung, dan studi dokumenter. Pengumpulan data melalui wawancara dan kuesioner angket. Angket yang diberikan kepada guru dan siswa berisi pertanyaan – pertanyaan tentang materi,

manfaat, kebahasaan, dan visual. Setiap item validasi diberi nilai dari yang terendah (1) sampai tertinggi (5). Penskoran angket terdapat lima kriteria. Berikut ini item skor kuesioner penelitian dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.** Skor Item Kuesioner

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Ridwan dalam Maku, 2019.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan

kepraktisan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster yaitu dengan analisis deskriptif kualitatif. Persentase diperoleh melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media menggunakan skala

*likert* dengan kriteria lima tingkat dan selanjutnya dianalisis dengan rumus persentase skor pada setiap pernyataan dalam lembar validasi.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 4.** Kriteria Skor Skala *Likert*

Persentase	Kriteria Kevalidan	Keterangan
81 – 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
61 – 80%	Valid	Tidak Revisi
41 – 60%	Cukup Valid	Sebagian Revisi
21 – 40%	Kurang Valid	Revisi
0 – 20%	Sangat Tidak Valid	Revisi

Sumber: Ridwan dalam Maku, 2019.

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dari penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Simpang Hilir dengan subjek penelitian peserta didik kelas X B. Hasil observasi sebelum dilakukan pengembangan media pembelajaran poster didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran sebelumnya kurang bervariasi media pembelajaran guru dan peserta didik belum pernah memanfaatkan poster sebagai media pembelajaran.

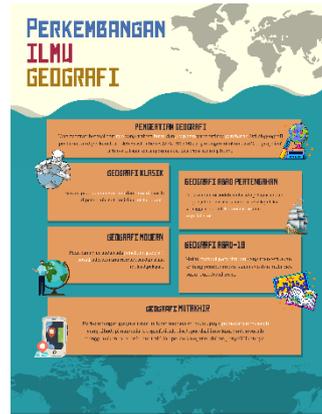
Media pembelajaran poster berbasis aplikasi Canva yang digunakan dibuat semenarik mungkin dengan adanya penjelasan beserta contoh gambar. Selain itu di dalamnya juga terdapat singkatan-singkatan materi yang membuat peserta didik mudah untuk mengingat materi apa yang mereka pelajar.

Aplikasi Canva juga terdapat berbagai *template* yang sangat menarik sehingga bisa memberikan bantuan kepada guru untuk mendesain poster (Ardana et al., 2022).

Tujuan dari penelitian ini ialah mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran poster berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan. Media pembelajaran dikatakan valid dan praktis apabila telah memenuhi kriteria validator yang menyatakan bahwa media pembelajaran valid dan praktis dengan revisi atau tanpa revisi (Kintoko, 2017). Media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis dari validator. Penelitian pengembangan didapatkan hasil berdasarkan 5 tahapan ADDIE yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berikut ini desain media pembelajaran poster berbasis aplikasi Canva sebelum dan sesudah di revisi dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5.** Poster Sebelum dan Sesudah di Revisi

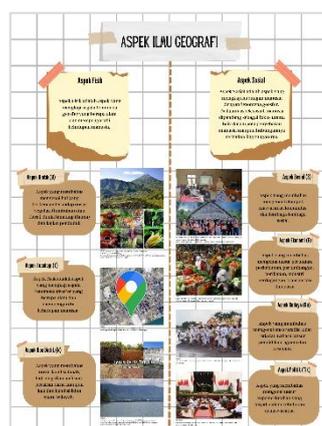
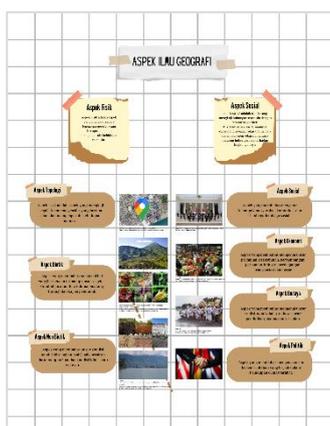
Aspek Penilaian	
Sebelum	Sesudah



Pada desain poster sebelum dan sesudah revisi terlihat nampak adanya perbedaan adanya revisi di bagian materi, dan posisi letak desain poster yang terdapat perubahan sehingga terlihat lebih baik dari sebelumnya.



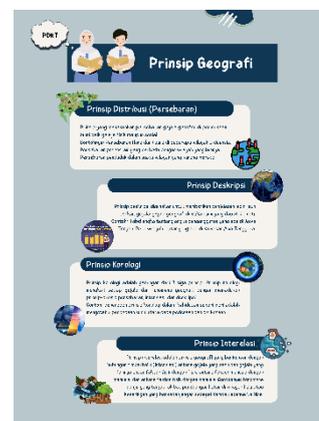
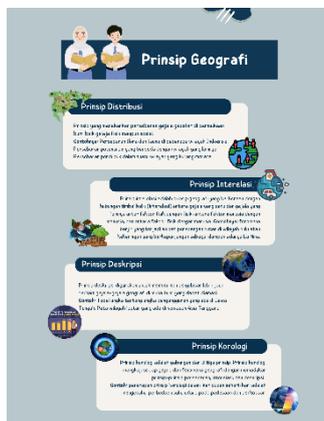
Pada desain poster sesudah adanya penambahan materi untuk memperlengkap pembahasan dan adanya penambahan kata kunci dalam penjelasan agar lebih diingat oleh pembaca.



Pada desain poster sebelum dan sesudah terlihat adanya perubahan dari segi ukuran poster, ukuran huruf, layout, dan ukuran gambar yang berbeda dari desain sebelumnya.



Pada desain poster ini adanya perubahan terhadap ukuran gambar yang lebih dominan terhadap materi dan terdapat perubahan posisi materi dan gambar yang telah disesuaikan dan telah dilengkapi dengan singkatan unik agar bisa diingat oleh pembaca.



Pada desain poster ini terdapat perubahan dari desain sebelumnya yaitu adanya tambahan singkatan unik dan perubahan posisi materi yang telah disesuaikan urutannya.

Sumber: Hasil Penelitian, 2023.

### 1. Hasil Uji Validitas

Media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster yang telah dihasilkan kemudian dilaksanakan validasi oleh dua orang validator ahli materi serta ahli media dengan menggunakan instrumen angket.

Validasi ahli merupakan langkah awal pengembangan media pembelajaran poster yang sudah didesain. Validasi digunakan untuk menilai kevalidan poster (Dewanti et al., 2018). Validasi dilakukan dengan menilai produk dengan memberi skor pada indikator yang terdapat dalam instrumen angket respon (Silmi &

Rachmadyanti, 2018). Hasil dari uji validasi media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster secara keseluruhan dapat dikatakan sangat valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validnya media pembelajaran poster ini dapat dilihat dari hasil rata-rata validasi ahli materi dan ahli media. Berdasarkan dari data hasil analisis penelitian oleh para ahli dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut:

#### a. Ahli Materi

Rata-rata penilaian validasi ahli terhadap media pembelajaran poster dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

**Tabel 6.** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli materi 1	92,2%	Sangat Valid
2	Ahli materi 2	83,3%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>		<b>87,7%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber: Data Hasil Validasi Ahli Materi, 2023.

Tim ahli materi dalam penelitian ini merupakan pakar validator yang menguasai materi yang digunakan dalam penelitian. Ahli materi terdiri dari 2 orang yakni dosen Prodi Geografi IKIP PGRI Pontianak. Penilaian kevalidan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster ini terdiri dari 18 indikator. Dari hasil validasi kedua ahli materi, diperoleh

persentase ahli materi 1 sebesar 92,2% dan persentase ahli materi 2 sebesar 83,3% kemudian diperoleh rata-rata persentase ahli materi 1 dan ahli materi 2 sebesar 87,7% dengan kriteria “sangat valid”.

b. Ahli Media

Rata-rata penilaian validasi ahli terhadap media pembelajaran poster dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

**Tabel 7.** Hasil Validasi Ahli Media

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli media 1	89,4%	Sangat Valid
2	Ahli media 2	87,0%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>		<b>88,2%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber: Data Hasil Validasi Ahli Media, 2023

Tim ahli media dalam penelitian ini merupakan pakar validator yang menguasai bidangnya. Tim ahli media terdiri dari 2 orang yakni dosen Prodi Geografi IKIP PGRI Pontianak yang menguasai bidang pengembangan media pembelajaran. Validnya media pembelajaran ini diukur berdasarkan 17 indikator. Dari hasil validasi ahli media, diperoleh persentase ahli media 1 sebesar 89,4% dan persentase ahli media 2 sebesar 87,0% kemudian diperoleh

rata-rata persentase ahli media 1 dan ahli media 2 sebesar 88,2% dengan kriteria “sangat valid”.

Berdasarkan dari perhitungan rata-rata persentase hasil validasi ahli materi dan ahli media dikatakan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini:

**Tabel 8.** Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli Materi	87,7%	Sangat Valid
2	Ahli Media	88,2%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>		<b>87,9%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber: Data Hasil Validasi Ahli, 2023.

Dengan demikian, maka media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dikatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir dengan rata-rata persentase 87,9% dengan kategori “sangat valid”.

**2. Hasil Uji Kepraktisan**

Media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster yang telah dikembangkan serta dinilai kevalidannya oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilaksanakan uji coba kepada guru dan siswa dalam kelompok kecil maupun kelompok besar dengan

menggunakan instrumen angket respon siswa (Sitanggang & Sitompul, 2022). Uji coba terhadap media pembelajaran tersebut bertujuan untuk melihat kepraktisan poster sebagai bahan ajar. Kepraktisan poster diketahui melalui angket respon guru dan siswa dengan menggunakan pengukuran skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang (Hamzah,

2019). Skala Likert menggunakan beberapa butir pernyataan untuk mengukur perilaku individu atau kelompok dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pernyataan sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat tidak baik (Budiaji, 2013). Media pembelajaran poster dikatakan praktis apabila dengan kriteria “cukup praktis”. Berikut ini data hasil angket respon guru dan siswa pada tabel 9 ini:

**Tabel 9.** Hasil Validasi Angket Respon Guru dan Siswa

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Guru	97,8%	Sangat Praktis
2	Siswa Kelompok Kecil	87,74%	Sangat Praktis
3	Siswa Kelompok Besar	87,97%	Sangat Praktis
<b>Rata-Rata</b>		<b>91,17%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Sumber: Data Hasil Validasi Guru, Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar, 2023.

Berdasarkan tabel 5 perolehan hasil skor validasi respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran poster berbasis aplikasi Canva diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,17% dengan kriteria “sangat praktis”. Dengan begitu maka dapat dikatakan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster dinyatakan praktis untuk digunakan

sebagai media pembelajaran geografi di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir.

Berdasarkan hasil analisis data-data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

sebesar 87,9% dengan kriteria “sangat valid” layak digunakan sebagai media pembelajaran. 2) Media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara berdasarkan hasil validasi diperoleh rata-rata persentase respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran geografi sebesar 91,17% dengan kriteria “sangat praktis”. Dengan demikian media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir dikatakan valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran baik di sekolah maupun secara mandiri. Berikut ini merupakan kesimpulan khusus yang membuat media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva layak digunakan: 1) Media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara berdasarkan hasil validasi diperoleh rata-rata persentase ahli materi dan media

## DAFTAR PUSTAKA

Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah

- Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419.
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Darung, A., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis. *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 27–41.
- Dewanti, H., Toenlloe, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228.
- Enterprise, J. (2022). *Desain dengan Canva Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hamzah, A. (2019). *METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Literasi Nusantara.
- Kintoko, K. (2017). Problem-based interactive media on circle's tangent by using Adobe flash cs6. *Daya Matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(3), 399.
- Lukitawati, P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT (Information and Communication Technology) Melalui Pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, and Intellectual) Pada Materi Geometri Transformasi Kelas VII Di SMP Ma'had Islam Pekalongan. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 42–50.
- Nurfadhillah, S., Pertiwi, D., Pratiwi, D. I., Dewi, E. P., Saidah, M., & Nurhaliza, S. (2021). Pengembangan media poster dalam pembelajaran IPA kelas IVB SD Negeri Cikokol 3. *BINTANG*, 3(2), 313–322.
- Pangestu, A. R., Purwanto, A., & Rosanti, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Stop Motion Pada Mata Pelajaran Geografi. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 5(2), 216–225.
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Pratiwi, U. (2021). *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Risnawati, R., Andrasmo, D., & Rosanti, R. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN LEARNING TOGETHER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP NEGERI 1 SANGGAU LEDO KABUPATEN BENGKAYANG. *GEO KHATULISTIWA: Jurnal Pendidikan Geografi Dan Pariwisata*, 2(2), 53–61.
- Sanaky, A. H. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.
- Sihwinedar, R. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Savi (Somatis, Auditori, Visual, Dan Intelektual) Pada Siswa Kelas Iii Sdn Rejoagung 01 Semboro Tahun Pelajaran 2013/2014. *Pancaran Pendidikan*, 4(4), 137–148.
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol videoscribe tentang persiapan kemerdekaan RI SD kelas V*. State University of Surabaya.
- Siregar, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Poster 3 Dimensi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Tema Energi Dan Perubahannya Di Kelas III SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(3), 258–271.
- Sitanggang, M., & Sitompul, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Aplikasi Fiiwrite pada Materi Penyajian Data di Kelas VII SMP Swasta Santo Yosep Medan. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 13(2), 29–34.

- Sugandi, D. (2015). Pembelajaran Geografi sebagai Salah Satu Dasar Pembentukan Karakter Bangsa. *SOSIOHUMANIKA*, 8(2).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Achmad, S., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.