

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER MITIGASI BENCANA
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 MELIAU**

Maria Imakulata Dorosa¹, Rika Anggela², Rosanti³

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial

Program Studi Pendidikan Geografi Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Guru Republik Indonesia Pontianak

Jl. Ampera No.88 Pontianak, (0561) 748219/6589855

e-mail : mirafloendlio@gmail.com¹, anggelaricka@gmail.com²,

rosantisekadau@gmail.com³

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk : 1) Mengetahui tingkat kevalidan media poster mitigasi bencana menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran geografi; 2) Mengetahui tingkat kepraktisan media poster mitigasi bencana menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran geografi. Jenis penelitian yaitu peneliti pengembangan (R&D) model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Meliau pada tahun ajaran 2023/2024. Tahapan pengembangan melalui beberapa tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, dokumentasi adapun instrument yang digunakan adalah lembar validasi produk serta lembar respon guru dan siswa. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian menggunakan analisis data deskriptif dan analisa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu 1) Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media poster menggunakan Canva pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Meliau; 2) berdasarkan penilaian validasi ahli materi dengan skor sebesar 98,8% (sangat valid), ahli media dengan skor sebesar 90,5% (sangat valid). Validasi respon guru dengan skor sebesar 82,10% (sangat praktis), validasi respon siswa dengan skor sebesar 86,56% (sangat praktis). Berdasarkan data tersebut maka, media poster mitigasi bencana menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Meliau dikatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran geografi.

Kata Kunci : Pengembangan, media poster, Canva, Mitigasi Bencana

Abstract

The research aims to: 1) Knowing the level of validity of disaster mitigation poster media using Canva application in geography subjects; 2) Knowing the level of practicality of disaster mitigation poster media using Canva application in geography subjects. The type of research is development research (R&D) model ADDIE. The research was conducted in class XI IPS SMA Negeri 1 Meliau in the 2023/2024 school year. The development stages go through several stages, namely the analysis stage, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques using interviews, observations, questionnaires, documentation while the instruments used are product validation sheets and teacher and student response sheets. The data analysis technique used in the study used descriptive data analysis and quantitative descriptive analysis. The results of this study are 1) This research produces poster media development products using Canva in geography subjects in class XI IPS SMA Negeri 1 Meliau; 2) based on material expert validation assessment with a score of 98.8% (very valid), media experts with a score of 90.5% (very valid). Teacher response validation with a score of 82.10% (very practical), student response validation with a score of 86.56% (very practical). Based on these data, disaster mitigation poster media using Canva application in geography subjects in class XI IPS SMA Negeri 1 Meliau.

Keywords: *Development, poster media, Canva, Disaster Mitigation*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi kunci utama dalam menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan dapat menjadi sarana untuk membentuk suatu generasi bangsa yang unggul secara intelektual disertai dengan keterampilan dalam berbagai bidang (Ayuningtyas et al., 2023). Menteri pendidikan dan kebudayaan Indonesia yaitu Nadiem Makarim memulai gerakan "Merdeka Belajar" yang mengadvokasi kebebasan berpikir berdasarkan tujuan pendidikan negara.

Pendidikan masa ini memiliki kecenderungan gaya belajar aktif, *sequwntial*, *sensing*, dan visual. Aktif berarti bisa belajar sendiri tentang apa yang sedang dipelajari, *sequwntial* berarti mampu menyerap materi materi secara beruntun, logis dan saling terkait. *Sensing* adalah kebiasaan belajar yang menyukai sesuatu yang bersifat fakta, praktis, dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Visual adalah gaya belajar yang melihat langsung bentuk melalui gambar, video, bagan dan lain-lain. Semua gaya belajar tersebut sesuai dengan gaya belajar anak zaman sekarang yang terhubung dengan banyak jenis teknologi yang mempermudah mengerjakan sesuatu. Dengan semua kemudahan secara langsung peserta didik mengalami menurunnya tingkat belajarnya sekolah (Ulfa, 2016).

Berbagai cara dan usaha yang dilakukan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan berdaya guna yaitu salah satunya

menggunakan media elektronik ataupun aplikasi yang dapat diakses melalui platform seperti *kahoot*, *quiziz*, *zoom*, *e-learning*, *augmented reality*, video pembelajaran, dll (Muttaqin et al., 2023; Amirah & Mahartika, 2023).

Agar pendidik dapat bersaing dengan ilmu pengetahuan dari dunia luar, fasilitas pembelajaran harus didukung dan diperoleh dengan pemanfaatan teknologi. Motivasi dan semangat siswa untuk terus berkembang dan mencari informasi dalam proses pembelajaran akan timbul ketika guru mengolah pembelajaran menjadi lebih kreatif (Fitriyani et al., 2021). Siswa yang terbiasa mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan maka akan memiliki kemampuan belajar yang meningkat (Adewiyah, 2018).

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI IPS pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Meliau diperoleh hasil awal bahwa guru mata pelajaran geografi menunjukkan masih dibutuhkan peningkatan media pembelajaran yang beragam dan inovatif lagi pada mata pelajaran geografi pada kelas XI IPS meskipun dalam kegiatan proses belajar mengajar sudah pernah menggunakan media pembelajaran seperti *power point* dan guru sulit sekali membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa karena sulitnya pengoperasian aplikasi.

Dan ditemukan siswa masih kurang fokus, merasa cepat bosan dalam pembelajaran serta kurangnya

menyerap dengan mudah terkait materi yang disampaikan.

Kegiatan pembelajaran bersifat semua informasi berasal dari guru sedangkan siswa hanya diam mendengarkan. Maka dari itu, guru tidak sekedar hanya menyampaikan materi fokus pada satu sumber saja akan tetapi perlu adanya dukungan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva.

Canva adalah teknologi dalam pendidikan saat ini sebagai media penerima materi maupun tugas untuk siswa, mempermudah membuat pembelajaran siswa yang diajarkan oleh guru dan menghemat waktu para guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa, dengan Canva guru dapat mendesain pembelajaran yang unik dan menarik yang digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas (Tanjung & Faiza, 2019).

Canva adalah program desain rancangan yang dilakukan secara online yang menyediakan berbagai macam desain, yaitu seperti desain media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kantor, kolase photo, sampul buku, ssampul *ebook* dan masih banyak desain lainnya. Dalam canva ini menyediakan fitur-fitur yang digunakan untu pendidikan, pemasaran, periklanan dan lain sebagainya. Dengan memanfaatkan canva ini dapat menghasilkan sebuah desain yang kreatif dan menarik yang akan menghasilkan sebuah media pembelajaran tentunya (Pelangi, G, 2020).

Aplikasi canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih

kemampuan literasi visual siswa (Adawiyah, Hasanah, & Munsil, 2019). Untuk memulai aplikasi canva hanya perlu mengunduh program canva ke perangkat atau membukanya di web browser di leptop atau PC, Handpone (Happsari & Zulherman (2021).

Terdapat Kelebihan Aplikasi Canva Tanjung dan faiza, (2019) adapun kelebihan dari aplikasi canva sebagai berikut : 1) Seseorang mudah mendesain sebuah media yang dibutuhkan, seperti desain media sosial, pendidikan, presentasi, pemasaran, periklanan, penjualan, pembuatan video dan masih banyak desain lainnya. 2) Dalam aplikasi ini juga menyediakan berbagai macam template dalam mendesain, seperti tulisan, background, instrumen musik, gambar, animasi dan lain sebagainya. 3) Aplikasi canva ini mudah terjangkau, bisa download secara gratis dalam android maupun leptop. Kekurangan Aplikasi Canva Tanjung dan Faiza, (2019) adapun kekurangan dari aplikasi canva sebagai berikut: 1) Untuk menjalankan aplikasi Canva ini harus terhubung dengan internet. 2) Dalam aplikasi canva ini ada juga template, animasi, tulisan yang berbayar dan ada juga yang tidak berbayar.

Dari penjelasan pendapat ahli di atas, tentang kekurangan dan kelebihan aplikasi canva sebagai media pembelajaran, maka dapat di simpulkan bahwa aplikasi canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis karya desain seperti khususnya pada penelitian ini ialah poster mitigasi bencana. Kelebihan dan kekurangan aplikasi canva bagi setiap pengguna

tentu akan berbeda-beda. Namun, kehadiran aplikasi canva dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat untuk menyampaikan materi yang akan di ajarkan di kelas, dengan aplikasi canva guru akan lebih mudah mencari plafrom untuk mendesaian dengan mudah dan cepat.

Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk visual berupa poster yang memiliki suatu kekuatan yang mudah dicerna karena poster lebih terfokus pada kekuatan pesan visual dan pewarna. Selain itu poster juga menangkap perhatian orang dengan menanamkan suatu makna tertentu dan mudah untuk mengingatnya.

Menurut Sucipto & Samidi (2022) isi dari sebuah poster hendaknya: (1) menarik perhatian umum sehingga dapat membangkitkan perasaan ingin mengetahui, memiliki, atau berbuat sesuatu; (2) kalimat yang digunakan singkat, jelas, mudah dipahami, tepat sasaran, dan tidak menyinggung perasaan pembaca; (3) naskah hendaknya disertai dengan gambar yang dapat mendukung bunyi kalimat poster, kemudian ada kesamaan tema kalimat dengan gambar yang ditampilkan pada poster. Poster yang dipilih dalam penelitian ini adalah poster tentang mitigasi bencana.

Poster adalah gambar dengan ukuran dan memberikan tekanan pada satu atau dua ide pokok yang divisualisasikan secara sederhana dan jelas. Media pembelajaran

poster yang baik adalah poster yang segera dapat dipahami secara cepat oleh orang yang melihatnya. Media pembelajaran poster dapat di rekayasa sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian orang (Sanaky, 2015).

Poster dalam pembelajaran dapat berfungsi untuk menarik minat peserta didik terhadap pesan-pesan yang ingin disampaikan, mencari dukungan tentang suatu hal atau gagasan, serta sebagai metode peserta didik untuk tertarik dan melaksanakan pesan yang terpampang dalam poster (Sadiman dkk, 2011). Alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran mempunyai tujuan tertentu seperti poster, keuntungannya adalah mudah dibawa kemana-mana untuk dijadikan alat pembelajaran.

Poster juga memiliki kelebihan, yaitu harganya terjangkau oleh seorang guru atau tenaga pengajar. Dalam media pembelajaran poster memvisualisasikan pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Poster menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi (Mayena, 2013).

Kekurangan poster adalah media ini tetap, diperlukan dalam keahlian bahasa dan ilustrasi dalam membuat poster, dapat menimbulkan salah tafsir, dari kata-kata simbol yang singkat, membutuhkan proses penyusunan dan penyebaran yang kompleks dan membutuhkan waktu yang relatif lama dan jenis bahan yang digunakan biasanya mudah sobek, artinya gangguan mekanis tinggi,

sehingga informasi yang diterima tidak lengkap (Yusandika, dkk. 2018).

Adapun materi dalam penelitian tentang materi Mitigas Bencana. Mitigasi dapat diartikan setiap tindakan yang berkelanjutan yang dilakukan untuk mengurangi atau menghilangkan resiko jangka panjang terhadap harta dan jiwa manusia, sehingga mitigasi dapat dikatakan sebagai sebuah mekanisme agar masyarakat dapat menghindari dampak dari bencana yang potensial terjadi. Tindakannya dapat berfokus pada penghindaran bencana, khususnya menghindari penempatan manusia dan harta benda di daerah berbahaya (Wijanarko, 2006).

Berdasarkan uraian yang telah dituliskan maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk.

Menurut Sugiyono (2021) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian menggunakan model ADDIE.

Model desain ADDIE salah satu model yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar pembelajaran

yang menarik, kreatif, dan inovatif. Adapun penelitian mengembangkan suatu media pembelajaran dengan mengambil penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Poster Mitigasi Bencan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Geografi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Meliau".

Penggunaan media poster ini diharapkan dapat dijadikan alternatif untuk memperbaiki mutu pada mata pelajaran geografi.

Tujuan dari penelitian ini ialah 1) Mengetahui kevalidan media poster mitigasi bencana menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran geografi di kelas XI SMA Negeri 1 Meliau, 2) Mengetahui kepraktisan media poster mitigasi bencana menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Meliau.

yang sederhana dan mudah dipelajari, model ini memiliki lima fase atau tahapan utama, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Tahap pertama analisis (*analysis*), yang berupa Analisis kebutuhan yang mengidentifikasi penyebab dari masalah yang muncul dan solusi yang tepat serta membantu kompetensi siswa. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Meliau.

Tahap kedua perancangan (*design*), peneliti melakukan pengembangan rancangan

pembelajaran, maupun rancangan pengajaran, mendesain media poster menggunakan aplikasi Canva.

Tahap ketiga pengembangan (*development*), Tahap ini dilakukan melalui prosedur penelitian *assessment* terhadap produk yang akan dikembangkan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan media poster. Fase ini terdiri dari dua bagian yaitu fase validasi dan fase revisi.

Tahap keempat implementasi (*implementation*), Langkah ini yaitu melakukan penerapan media poster dalam proses pembelajaran mitigasi bencana pada mata pelajaran geografi, Dengan melakukan uji coba skala kecil dan uji skala besar, setelah pembelajaran dilaksanakan peneliti menyebarkan angket respons guru serta siswa guna memberikan pengetahuan terkait praktikalitas media poster.

Tahap Evaluasi (*evaluation*), yaitu menilai atau mengevaluasi dari media poster yang dikembangkan, apakah media poster tersebut berhasil atau tidak digunakan pada proses belajar mengajar.

Validator produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa tenaga ahli atau pakar yang sudah berpengalaman untuk menilai

produk yang dirancang yaitu dosen dengan minimal lulusan pendidikan S2. Kriteria ahli materi yaitu dosen yang ahli dalam materi dan kriteria untuk ahli media yaitu dosen ahli dalam bidang media.

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Meliau, subjek uji coba produk ditunjukkan kepada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Meliau yaitu kelas XI IPS1, XI IPS2, XI IPS3. Kelas yang digunakan penelitian yaitu kelas XI IPS3.

Penentuan kelas yang akan digunakan sebagai uji coba dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Alasan penggunaan teknik *purposive sampling* dalam pengampilan sampel penelitian ini dikarenakan kelas yang akan digunakan sebagai uji coba produk langsung dipilih oleh guru mata pelajaran geografi SMA Negeri 1 Meliau.

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

Berikut ini item skor kuesioner penelitian menggunakan skala *likert* dapat dilihat tabel 1.

Tabel 1. Skor Item Kuesioner

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

(Sumber : Adella Rahayu 2021, dalam sugiyono 2018)

Mengenai tingkat kevalidan media poster mitigasi bencana menggunakan aplikasi canva, data diperoleh dari penelitian kualitatif yang dilakukan oleh tim ahli (validator).

Persentase diperoleh melalui lembar validasi ahli materi dan

media menggunakan skala likert dengan kriteria lima tingkat dan selanjutnya akan dianalisis dengan rumus persentase skor item pada setiap pernyataan dalam lembar validasi.

Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

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

(Sumber : Risa Nur Sa'adah, wahyu 2020)

Tabel 2. 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)

Mengenai tingkat kepraktisan media poster mitigasi bencana menggunakan canva, data diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa menggunakan

penilaian kuantitatif. Adapun rumus persentase yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

(Sumber : Risa Nur Sa'adah, wahyu 2021)

Tabel 3. Kriteria Skor Skala Likert

Persentase	Kriteria Kevalidan	Keterangan
81-100%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
61-80%	Praktis	Tidak Revisi
41-60%	Cukup Praktis	Sebagain Revisi
21-40%	Kurang Praktis	Revisi
0-20%	Sangat Tidak Praktis	Revisi

(Sumber: Ridwan dalam Maku, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Dari penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media poster mitigasi bencana menggunakan aplikasi Canva.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Meliau dengan subjek penelitian peserta didik kelas XI IPS3.

Hasil observasi sebelum dilakukan pengembangan media poster didapatkan dalam proses pembelajaran sebelum kurang beragam media pembelajaran dan aplikasi untuk membuat media pembelajaran masih kesulitan oleh guru, dan media poster belum pernah dilakukan atau dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik.

peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai media

pembelajaran yang disajikan dalam bentuk visual berupa poster yang memiliki suatu kekuatan yang mudah dicerna karena poster lebih terfokus pada kekuatan pesan visual dan pewarna.

Selain itu poster juga menangkap perhatian orang dengan menanamkan suatu makna tertentu dan mudah untuk mengingatnya.

Tujuan dari penelitian ini ialah mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media poster mitigasi menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan.

Penelitian pengembangan didapatkan hasil berdasarkan tahapan ADDIE yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi.

Berikut ini desain media poster mitigasi bencana sudah di revisi di revisi dapat dilihat gambar berikut :



Gambar 1. Poster Bencana



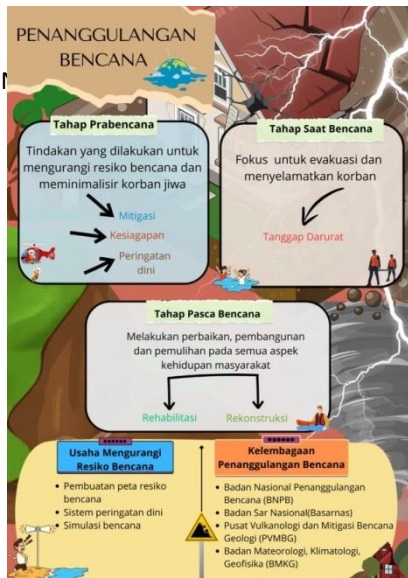
Gambar 2. Jenis – Jenis Bencana



Gambar 3. Mitigasi Bencana



Gambar 4. Persebaran Bencana



Gambar 5. Poster Penanggulangan Bencana

1. Hasil Uji Validasi

Pada tahap ini media poster menggunakan aplikasi canva dinilai oleh tim ahli. Media poster menggunakan aplikasi Canva di validasi oleh dua ahli sebagai berikut :

a) Bapak Ajun Purwanto, S.Si, M.Pd . sebagai ahli materi

b) Bapak Ferry Marlianto, S.Kom, M.Pd sebagai ahli media

Berdasarkan perhitungan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dapat dilihat tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli Materi	98,8%	Sangat Valid
2	Ahli Media	90,5%	Sangat Valid
Rata-Rata		94,65%	Sangat Valid

(Sumber : Data Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media Peneliti 2024)

Hasil persentase rata-rata total yang sudah diberikan oleh para validator terhadap media poster mitigasi bencana menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan

oleh peneliti yaitu 94,65%. Jadi menunjukan media poster mitigasi bencana menggunakan aplikasi canva dinyatakan dalam kategori “Sangat Valid”

2. Hasil Uji Kepraktisan

Pada tahap ini uji coba dilakukan atau dibagi menjadi tiga tahapan yaitu melakukan uji coba kepada guru mata pelajaran geografi, uji coba skala kecil yang dilaksanakan 6

siswa dipilih dengan teknik random sampling dari kelas XI Ips 1 dan XI Ips 2 dan uji coba skala besar yang dilaksanakan oleh 29 siswa dari kelas XI Ips 3.

Berdasarkan perhitungan dari hasil angket respon guru dan siswa

dapat dilihat pada tabel 4. sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

No	Responden	Persentase	Keterangan
1	Guru	82,10%	Sangat Praktis
2	Siswa Skala Kecil	90,15%	Sangat Praktis
3	Siswa Skala Besar	86,56%	Sangat Praktis
Rata-Rata		86,27%	Sangat Praktis

(Sumber : Data Hasil Angket Respon Guru dan Siswa Peneliti 2024)

Dengan demikian, maka tingkat kepraktisan media poster mitigasi bencana menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran

geografi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Meliau sebesar 86,27% dengan kriteria “Sangat Praktis”.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media poster mitigasi bencana menggunakan aplikasi Canva sangat valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dari hasil penelitian dan pengembangan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media poster mitigasi bencana menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran geografi di kelas XI SMA Negeri 1 Meliau.
2. Pada pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri 5 tahapan yaitu : Analisis, Desain, Development, dan Evaluasi.

Hasil analisis kelayakan media poster mitigasi menggunakan aplikasi canva yaitu:

- a) Penilaian validasi diperoleh rata-rata persentase ahli materi dan media sebesar 94,65% dengan kriteria “sangat valid” layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- b) Penilaian uji coba respon guru dan siswa terhadap media poster mitigasi bencana memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,27% dengan kriteria “sangat praktis. Dengan demikian media poster mitigasi bencana menggunakan aplikasi Canva sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus pengestu, Urip Tisngati, Ferry Aristya. (2022). "Pengembangan Media Poster Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Untuk Siswa Sekolah Dasar". *Scholarly Journal of Elementary School* 2 no.2:109-115.
- Antika, R. R. (2014). Proses pembelajaran berbasis student centered learning (Studi deskriptif di sekolah menengah pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk). *BioKultur*, 3(1), 251–263.
- Arsyad, Azhar. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- BNPB, 2012, Buku Saku Tanggap, Tangkas Tangguh Menghadapi Bencana. Badan Nasional Penanggulangan Bencana Nomor 11 Tahun 2008 tentang Pedoman Rehabilitasi dan Konstruksi Pasca Bencana (2008).
- Darung, A., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infogrfis. *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 27–41.
- Eldi Mulyana, M.Pd. (2023). *Mitigasi Bencana*. Bandung: Widina Media Utama.
- Juhadi. (2020). *Pendidikan Literasi Mitigasi Bencana di Sekolah*. Kudus: Parist Penerbit.
- Kustandi, Cecep dan Darmawan, Daddy. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, Mei Wahyu, et al. "Pengembangan media pembelajaran poster berbasis literasi dan numerasi di SDN 3 Krakitan." *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar* (2023): 88-97.
- Maiyena, S. (2013). Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter untuk Materi Global Warming. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 3(1), 18-26.
- Melisa Fidia Astuti, P. (2021). Pengembangan Poster Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul. PBSI, Universitas PGRI Yogyakarta.
- 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, Utami. (2021). *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva*. Yogyakarta: DIVA Press.

Rahmatullah, Muhammad. "Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar." *Jurnal penelitian pendidikan* (2011): 178-186.

Risa Nur Sa'adah. (2020). Metode Penelitian R&D (Research and Development).Malang .Literasi Nusantara Abadi.

Rizki Pebrina, Rusyada Annisa (2023). Pengembangan Media Poster Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 4 Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 65-72.

Sari Oktafian, dkk. (2021). Geografi SMA Kelas X. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,Riset, dan Tegnologi Rebuplik Indonesia.

Sofia, Nita, et al. "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pengembangan E-Modul Perpajakan Berbasis Case Method." *Jurnal Ecogen* (2023):54-63.

Yasinto Sindu. (2017).Geografi Untuk SMA/Ma Kelas XI. Deli Serdang. Erlangga.