

Pengembangan Media Pembelajaran Geografi menggunakan Poster Infografis berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Konsep Dasar Geografi Siswa SMA

Syafira Alifah Oktivia Puteri¹, Sri Astutik¹, Bejo Apriyanto¹, Muhammad Asyroful Mujib¹, Elan Artono Nurdin¹

¹Universitas Jember, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 12 February 2024

Accepted 26 July 2024

Available online 31 August 2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Poster Infografis,
Konsep Dasar Geografi

Keywords:

Learning Media,
Infographic Posters,
Basic Geography Concepts

ABSTRAK

Media pembelajaran poster infografis belum diterapkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran dikarenakan kemampuan guru dalam membuat poster infografis belum merata sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan siswa cenderung mudah bosan dan malas belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji validitas dan mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran geografi menggunakan poster infografis berbasis aplikasi *canva* pada materi konsep dasar geografi siswa SMA. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE, menghasilkan produk poster infografis dengan materi konsep dasar geografi. Media poster infografis valid digunakan sebagai media pembelajaran geografi berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan nilai 4,41 dengan kriteria sangat valid, ahli materi mendapatkan nilai 4,41 dengan kriteria sangat valid, praktisi pembelajaran mendapatkan nilai 4,77 dengan kriteria sangat valid, dan hasil angket respon siswa mendapatkan nilai 4,51 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil validasi dan angket respon siswa dapat disimpulkan media pembelajaran poster infografis valid digunakan sebagai media pembelajaran geografi.

ABSTRACT

The learning media of infographic posters has not been fully implemented in the learning process because teachers' abilities in making infographic posters are not evenly distributed so that the learning process seems monotonous and students tend to get bored easily and are lazy about learning. This research aims to examine the validity and determine students' responses to the development of geography learning media using infographic posters based on the *Canva* application on basic geography concepts for high school students. The development of this learning media uses the ADDIE model. The development of this learning media produces infographic poster products with basic geographic concepts as material. Valid infographic poster media is used as a geography learning medium based on validation results. Media experts get a score of 4.41 with very valid criteria, material experts get a score of 4.41 with very valid criteria, learning practitioners get a score of 4.77 with very valid criteria, and the results The student response questionnaire received a score of 4.51 with very good criteria. Based on the validation results and student response questionnaires, it can be concluded that the infographic poster learning media is valid for use as a geography learning media.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.



¹ Corresponding author.

E-mail addresses: syafiraalifah12@gmail.com

1. Pendahuluan

Dunia pada abad ke-21 saat ini sudah memasuki era revolusi industri 4.0, artinya adanya peningkatan interaksi, konektivitas, perkembangan pada sistem digital, virtual, dan kecerdasan artifisial. Jarak antara manusia, teknologi informasi, komunikasi, serta sumber daya lainnya yang semakin konvergen tentunya berimbas pada aspek kehidupan, salah satunya pada aspek pendidikan. Menurut Prihatmojo dkk. (2019) akhirnya muncul pendidikan 4.0 dimana kebutuhan revolusi industri generasi 4.0 harus ditanggapi dengan menyelaraskan manusia dengan teknologi dalam membangun peluang-peluang yang baru secara kreatif serta inovatif.

Pendidikan merupakan salah satu hal yang perkembangannya juga dipengaruhi oleh perkembangan zaman dari masa ke masa. Untuk mencapai hal tersebut, upgrade pendidikan di Indonesia harus terus dilaksanakan untuk mewujudkan dunia pendidikan yang peka terhadap perkembangan zaman (Apriyanto dkk., 2017). Perkembangan pendidikan tersebut ditandai dengan adanya perubahan yang terus-menerus berubah mengikuti waktu mulai dari kurikulum yang terus diperbaiki dan dikembangkan, model pembelajaran yang terus berinovasi, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, biaya pendidikan yang mulai ditekan, hingga pengembangan media pembelajaran. Menurut Astutik dkk. (2019) pendidikan yang baik merupakan pendidikan yang dilatar belakangi dengan sistem pembelajaran yang baik dan sistematis.

Pembelajaran geografi menjadi pelajaran wajib pada SMA/MA di Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Kurikulum 2013 dan menjadi pelajaran di kelas X pada rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial Kurikulum Merdeka. Geografi dikenal dengan sebutan *mother of science* yaitu salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki objek kajian yang luas sekali. Keterampilan pada abad ke-21 saat ini diperlukan pada setiap pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran geografi (Astutik dkk., 2023). Mata pelajaran geografi menuntut siswa dapat menguasai banyaknya materi geografi dari berbagai fenomena keruangan ditambah terdapat materi geografi yang sulit dipahami apabila tanpa melihat fenomena secara nyata atau langsung (Pratiwi dkk., 2021). Materi Konsep Dasar Geografi merupakan salah satu materi yang terdapat pada pelajaran geografi SMA. Konsep Dasar Geografi masuk dalam bab pengantar ilmu geografi kelas X semester ganjil.

Media pembelajaran merupakan perantara serta alat bantu guru untuk menyampaikan informasi pembelajaran yang efektif guna mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal (Tafonao, 2018). Pada saat ini siswa tidak hanya butuh akan media presentasi yang baik tapi juga sebuah media untuk belajar sekaligus sumber belajar yang praktis. Media pembelajaran poster infografis belum diterapkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran dikarenakan kemampuan guru dalam membuat poster infografis belum merata yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi terkesan monoton dan siswa cenderung mudah bosan yang mengakibatkan siswa malas belajar.

Media pembelajaran yang kekinian di era digital pendidikan 4.0 yang mudah dan juga praktis yakni pengembangan poster infografis berbasis aplikasi *canva*. Poster infografis ini dapat menciptakan daya tarik serta mempermudah siswa dalam mempelajari dan mengingat konsep materi yang diajarkan. Poster infografis mampu menyederhanakan kerangka berpikir siswa terhadap materi apa saja yang dipelajari dengan menuangkan teori, gambar, grafik, dan lainnya didesain dengan warna yang menarik. Sementara itu, poster infografis juga mempunyai kelebihan yaitu mempermudah serta mempercepat pemahaman siswa terhadap materi ataupun pesan yang disajikan. Maka dari itu media poster infografis sangat perlu digunakan dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Aplikasi *canva* ini media yang dapat menampilkan berbagai teks, video, gambar, poster, animasi, grafik, sehingga membuat siswa lebih fokus dalam mengikuti pelajaran karena *canva* mempunyai tampilan yang sangat menarik (Tanjung & Faiza, 2019).

Pengembangan media pembelajaran menggunakan poster infografis sudah dilakukan oleh para peneliti terdahulu dengan berbagai mata pelajaran dan fokus materi, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Wiyono dkk., 2023) memiliki hasil penelitian dapat pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* dan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Darung dkk. (2020) berhasil mengembangkan mata pelajaran geografi menggunakan media pembelajaran poster infografis dengan hasil yang layak digunakan sebagai media pembelajaran geografi. Penelitian Sari & Fatonah (2022) mengemukakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian Salsabilla dkk. (2021) terkait pengembangan infografis sebagai media pembelajaran menunjukkan hasil bahwa media tersebut layak untuk pembelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran menggunakan poster infografis berbasis aplikasi *canva* juga sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu menggunakan model ADDIE diantaranya (Azizah & Susanti, 2023) dan Uba dkk. (2022) sebagai model dalam mengembangkan media pembelajaran poster infografis berbasis *canva* mendapatkan respon positif dari siswa dan sangat layak, serta lebih baik terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan metode penyebaran angket berbantuan media google form kepada siswa kelas X1-X4 SMAN 3 Jember tahun ajaran 2023/2024, siswa merasa membutuhkan

media pembelajaran poster infografis berbasis aplikasi *canva* untuk menunjang siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang efektif serta mencapainya tujuan pembelajaran yang maksimal. Berdasarkan angket analisis kebutuhan tersebut, 92,1% responden siswa membutuhkan media poster infografis berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran.

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memuat analisis kebutuhan, validitas media, dan respon pengguna yang diharapkan mampu memberikan solusi kebutuhan belajar dengan mendapatkan kevalidan media untuk disebarluaskan serta respon positif dalam penggunaannya. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui validitas dan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran geografi menggunakan poster infografis berbasis aplikasi *canva* pada materi konsep dasar geografi siswa SMA.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) sebagai jenis penelitian, yang bermaksud untuk melakukan suatu pengembangan dan validasi media pembelajaran geografi menggunakan poster infografis berbasis aplikasi *canva* pada materi konsep dasar geografi siswa SMA. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Jember pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Lokasi penelitian ditentukan menggunakan metode purposive sampling area. Model pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan ADDIE. Model ini dipilih dalam penelitian karena sudah tersusun secara runtut dan sistematis. Selain itu, model ADDIE dapat memberikan kesempatan peneliti untuk melaksanakan evaluasi pada setiap tahapan yang dilalui. Jadi model ADDIE menjadi salah satu model pengembangan yang cocok digunakan untuk membuat produk pembelajaran dimana setiap tahapannya dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berikut merupakan tahap pengembangan yang dilaksanakan:

Tahap *Analyze*

Pada termin ini bertujuan guna menganalisa perlunya pengembangan media. Tahap ini terdapat tiga kegiatan yaitu analisis kebutuhan, analisis kompetensi, dan analisis instruksional. Analisis kebutuhan terdiri dari permasalahan, karakteristik siswa, dan juga perangkat lunak (software) yaitu aplikasi *canva*. Data analisis kebutuhan dilakukan wawancara dan angket respon siswa. Analisis kebutuhan menggunakan wawancara dilakukan pada praktisi pembelajaran, yaitu guru geografi SMAN 3 Jember serta angket respon siswa diberikan kepada siswa kelas X 1-4 di SMAN 3 Jember. Analisis Tujuan Pembelajaran yang dimuat dalam media yang akan dikembangkan. Analisis Instruksional mencakup pembagian Tujuan Pembelajaran terstruktur dari modul ajar menjadi satuan materi yang akan tersaji di dalam media yang akan dikembangkan (Jannah & Julianto, 2018). Analisis angket kebutuhan siswa dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Jumlah Persentase} = \frac{\text{proposrsi jumlah siswa yang memilih}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Jumlah Persentase Total} = \frac{\text{Jumlah persentase keseluruhan}}{\text{jumlah indikator}} \times 100\%$$

Tahap *Design*

Tahap yang kedua adalah *design* atau pembuatan poster infografis berbasis aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran. Terdiri dari tiga tahapan yakni: (1) Perancangan desain poster supaya desain poster infografis menjadi acuan dalam mengembangkan media, (2) Penyusunan teks materi atau gambar dijadikan acuan isi dari media yang akan dikembangkan, dan (3) Penyusunan kisi-kisi penilaian media berupa lembar validasi yang terdiri validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran serta angket respon siswa.

Tahap *Development*

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini memiliki tiga tahapan kegiatan yaitu: (1) Pembuatan poster infografis menggunakan *canva* sebagai penyedia layanan pembuatan poster infografis, (2) Validasi yakni produk pengembangan yang sudah jadi divalidasi oleh dua validator ahli yaitu ahli media dan materi dari dosen Universitas Jember dan satu praktisi pembelajaran yakni guru geografi SMAN 3 Jember, (3) Revisi yakni apabila belum memenuhi standar kelayakan dan merevisi berdasarkan masukan atau saran yang sudah diberikan oleh validator.

Analisis Kevalidan

Hasil penilaian dari setiap validator mengenai media pembelajaran menggunakan poster infografis berbasis aplikasi canva dapat dijadikan sebagai acuan mengenai kevalidan suatu produk. Berikut skor yang ditetapkan untuk kriteria penilaian suatu produk oleh validator dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.
Kriteria Penilaian Validasi

Skor	Rentang	Kriteria	Skor
5	4,21-5,00	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4	3,41-4,20	Valid	Revisi Seperlunya
3	2,61-3,40	Cukup Valid	Cukup Banyak Revisi
2	1,81-2,60	Kurang Valid	Banyak Revisi
1	0-1,80	Tidak Valid	Revisi Total

Sumber: Ervan dkk. (2021)

Hasil validasi media pembelajaran (Jannah & Julianto (2018) dengan modifikasi) dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai rata-rata setiap validator} = \frac{\text{Jumlah Total Skor}}{\text{Jumlah Indikator}}$$

$$\text{Nilai rata-rata total} = \frac{\text{Total Nilai Rata-Rata Seluruh Validator}}{\text{Jumlah Validator}}$$

Pemberian skor validasi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2.
Ketentuan Pemberian Skor Validasi

Klasifikasi	Skor
Sangat Valid	5
Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

Sumber: Oktaviara & Pahlevi (2019)

Tahap Implementation

Pada tahap ini peneliti melakukan implementasi produk pengembangan kepada lingkungan secara nyata yakni siswa di sekolah dengan memberikan angket kepada siswa guna mendapatkan pendapat atau respon tentang penggunaan media pembelajaran yang sudah dibuat.

Analisis Angket Respon Siswa

Untuk menganalisis data tersebut, maka dilaksanakan dengan cara menentukan rata-rata dari pengisian angket respon oleh siswa. Data yang berupa tanggapan dari angket respon siswa dianalisis dengan skala *likert*, dengan aturan penskoran pada Tabel 3.

Tabel 3.
Aturan Penskoran Respon Siswa

Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Kartini & Putra (2020)

Hasil angket respon siswa dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai Rata-Rata Total} = \frac{\text{Jumlah Total Respon Siswa}}{\text{Jumlah responden} \times \text{Jumlah indikator}}$$

Kriteria penilaian angket respon siswa dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4.
Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa

Rentang	Kriteria	Skor
4,21-5,00	Sangat Baik	5
3,41-4,20	Baik	4
2,61-3,40	Cukup	3
1,81-2,60	Kurang	2
0-1,80	Sangat Kurang	1

Sumber: Ervan dkk. (2021) dengan modifikasi

Tahap Evaluation

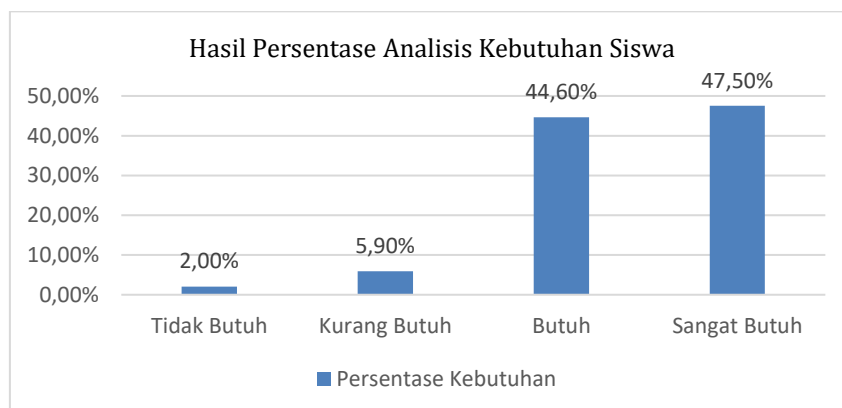
Evaluasi merupakan proses untuk melihat hasil produk yang dibangun telah sesuai harapan atau tidak. Kelayakan dari media pembelajaran diukur menggunakan kegiatan penilaian oleh tiga validator media dan berdasarkan tanggapan siswa sebagai pengguna. Kemudian dari data tersebut di analisis menggunakan teknik analisis data kevalidan dan analisis respon siswa.

3. Hasil dan pembahasan

Penelitian ini yakni Research & Development (R&D) yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran geografi menggunakan poster infografis berbasis aplikasi *canva* pada materi konsep dasar geografi SMA. Penelitian pengembangan ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri berdasarkan tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*. Pembuatan poster infografis sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas X di SMA Negeri 3 Jember yang mempelajari geografi materi konsep dasar geografi. Poster infografis yang dihasilkan terdiri dari 10 poster sebagaimana konsep dasar geografi terdiri dari 10 konsep. Isi dari poster infografis sesuai dengan capaian pembelajaran geografi kelas X yang mencakup capaian sikap spiritual, sosial, pengetahuan, serta keterampilan. Capaian pembelajaran yang sudah ditentukan menjadi cakupan materi disajikan dalam poster infografis yakni konsep dasar geografi. Penjabaran capaian pembelajaran ke dalam cakupan materi dituju pada modul ajar fase E pada kurikulum merdeka. Poster infografis sebelum di implementasikan ke kelas, dilakukan validasi yang dilakukan oleh tiga ahli yakni ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Uji validasi menghasilkan beberapa revisi dari masing-masing ahli kemudian poster infografis dapat di implementasikan. Implementasi atau uji coba poster infografis dilakukan dua kali yakni uji coba kelas kecil dan kelas besar guna mengetahui respon siswa terhadap poster infografis yang telah dihasilkan dan hasil respon siswa sebagai bahan guna menyempurnakan produk poster infografis supaya poster infografis dapat digunakan pada bidang pendidikan.

Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan memberikan angket analisis kebutuhan siswa. Pemberian angket menggunakan google form disebar di kelas X1-X4 SMAN 3 Jember dengan masing-masing siswa ditiap kelasnya berjumlah 36 siswa. Total responden yang mengisi angket analisis kebutuhan siswa yaitu sebanyak 144 siswa. Pelaksanaan pengisian angket respon siswa dilakukan pada 17-18 Juli 2023. Hasil dari angket tersebut yang diberikan pada kelas X1-X4 di SMA Negeri 3 Jember dapat dilihat pada Gambar 1.



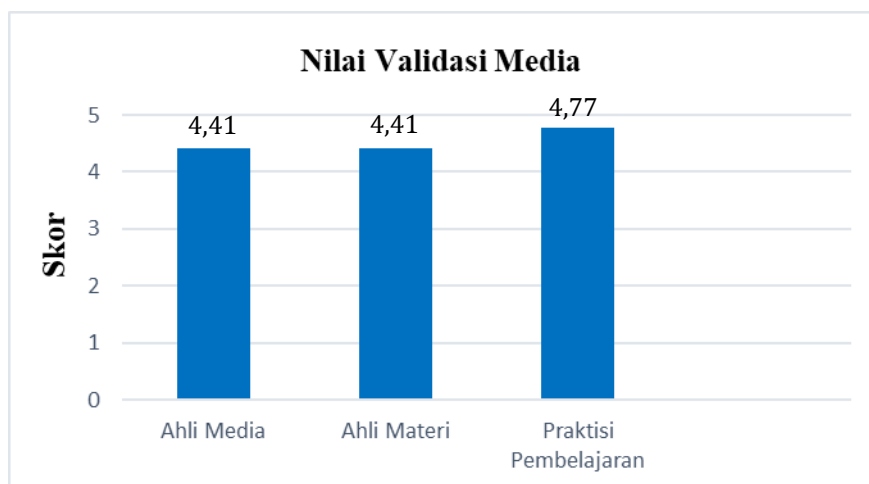
Gambar 1. Grafik Hasil Presentase Analisis Kebutuhan Siswa

Gambar 1 merupakan data hasil presentase dari pengisian angket analisis kebutuhan siswa. Berdasarkan data yang telah didapatkan, hasil persentase dengan total tertinggi sebesar 47,5% yaitu menunjukkan bahwa mayoritas siswa di lokasi penelitian sangat butuh akan media yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Pada tahap *analyze* juga dilakukan wawancara dengan guru geografi kelas X SMAN 3 Jember yakni Ibu Umi Fauziah, S.Pd., M.Pd. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran dan karakteristik siswa. Permasalahan pembelajaran yang dihadapi yaitu kurangnya media pembelajaran sebagai penunjang belajar siswa. Analisis selanjutnya mengenai perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) untuk membuat atau mendesain poster infografis. Spesifikasi perangkat keras yang digunakan yaitu: (1) *Windows 11*, (2) *Processor Inter Core i3*, dan (3) 6 GB Ram. Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan yakni aplikasi *canva* premium yang digunakan untuk mendesain poster infografis. Analisis selanjutnya yakni analisis kompetensi meliputi capaian pembelajaran geografi kelas X pada kurikulum merdeka yang dimuat dalam poster infografis. Analisis yang terakhir yakni analisis intruksional dimana penjabaran capaian pembelajaran geografi yang sudah ditentukan menjadi cakupan materi yang disajikan dalam poster infografis yakni materi konsep dasar geografi.

Hasil Validasi Poster Infografis

Media pembelajaran berupa poster infografis yang telah dibuat kemudian dilakukan validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran geografi guna mengetahui tingkat kevalidan produk poster infografis. Berikut hasil validasi yang diperoleh dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Nilai Validasi Media

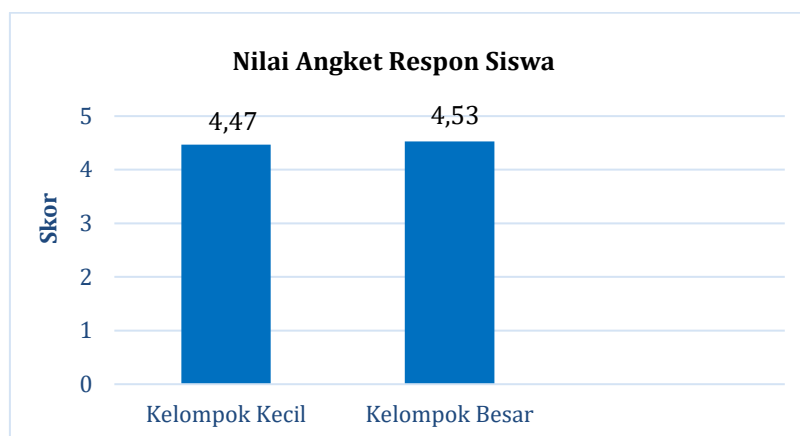
Berdasarkan pengolahan data yang terdapat pada Gambar 2., ketiga validator menunjukkan telah melebihi rata-rata minimal validasi 3,41. Ahli media memvalidasi media pembelajaran poster infografis dengan nilai 4,41 yang termasuk ke dalam kriteria "Sangat Valid". Ahli media memberikan sedikit saran untuk perbaikan produk yakni pada konsep keterkaitan keruangan sebaiknya ditambah contoh lain karena erosi dan kesuburan lebih mirip ke konsep morfologi. Validasi kedua yakni ahli materi dengan memberikan penilaian diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,41 yang termasuk ke dalam kriteria "Sangat Valid". Ahli materi memberikan sedikit saran untuk perbaikan produk yakni secara umum poster infografis yang dikembangkan sudah bagus namun perlu perbaikan sesuai saran dan masukan. Validasi ketiga dilakukan oleh praktisi pembelajaran geografi diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,77 yang termasuk ke dalam kriteria "Sangat Valid". Praktisi pembelajaran geografi memberikan sedikit saran untuk perbaikan produk yakni contoh konsep pola disesuaikan dengan kearifan lokal siswa. Ketiga validator memberikan validasi pada media dengan penilaian "Sangat Valid".

Tahap validasi pengembangan media yang dilakukan oleh para validator memperoleh nilai diatas minimal kategori valid, yang mana kategori valid menurut Ervan dkk. (2021) yaitu sangat layak dengan skor total 4,53. Makna sangat layak pada penilaian ini merupakan kesepahaman mengenai adanya kualitas yang sangat baik dan penilaian yang telah dilakukan terhadap media tersebut dapat disimpulkan bahawa kevalidan telah terpenuhi. Setelah validasi media masuk dalam klasifikasi yang telah ditetapkan yakni layak, selanjutnya media dapat diimplementasikan di kelas. Dari hasil kebenaran media, komentar atau saran, dan kesimpulan para validator diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran geografi menggunakan poster infografis berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan peneliti terdapat beberapa kesalahan dan saran perbaikan serta valid diujicobakan dengan revisi sesuai saran yang artinya dilakukan revisi terlebih dahulu sesuai saran dari para validator, setelah itu barulah ke tahap impelentasi. Menurut Damasita & Hidayat

(2023) menyatakan bahwa validitas merupakan standar ataupun ukuran dasar tentang kelayakan, kegunaan, dan validitas yang mengarah kepada penentuan interpretasi suatu prosedur evaluasi yang sesuai dengan tujuan pengukurannya. Validitas pada tahap ini berfungsi untuk mendapatkan keputusan dan tindak lanjut sebelum masuk ke tahap selanjutnya, yaitu implementation pada model ADDIE.

Hasil Respon Siswa

Setelah dilakukan validasi media dan mendapatkan kevalidan serta ada beberapa kesalahan dan saran perbaikan media. Selanjutnya yaitu tahap impleentasi. Tahap ini media di implementasikan kepada siswa di sekolah untuk mendapatkan respon siswa. Media Pembelajaran poster infografis diujicobakan kepada siswa kelas X-3 di SMA Negeri 3 Jember semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Uji coba dilakukan yang dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok besar 26 siswa dan kelompok kecil yakni 10 siswa. Berikut hasil uji coba respon siswa yang didapatkan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Nilai Angket Respon Siswa X3 SMAN 3 Jember

Menurut Ervan dkk. (2021), respon siswa dianggap baik jika mendapat rata-rata total minimal 3,41. Melalui grafik tersebut, dapat diketahui bahwa skor kelompok kecil sebesar 4,47 dan skor kelompok besar sebesar 4,53. Rata-rata total respon siswa sebesar 4,51. Berdasarkan klasifikasi skor tersebut masuk dalam klasifikasi "Sangat Baik". Skor tertinggi terdapat pada indikator "kesesuaian gambar dan tulisan" sebesar 152 poin dan indikator dengan skor terendah yaitu "kesesuaian bahasa yang digunakan mudah dipahami" sebesar 132 poin. Perolehan hasil tersebut menyatakan bahwa produk sudah sangat baik serta dapat disebar luaskan dalam lingkup yang lebih luas. Hal ini didukung oleh pendapat Azizah & Susanti, (2023) berhasil mengembangkan media pembelajaran menggunakan poster infografis berbasis aplikasi *canva* menggunakan model pengembangan ADDIE dengan mendapatkan respon positif dari siswa dan mendapatkan hasil penelitian validitas kategori sangat layak dengan presentase 80,48%. Uba dkk. (2022) mengembangkan mata pelajaran geografi menggunakan media pembelajaran poster infografis berbasis aplikasi *canva* menggunakan model pengembangan ADDIE dengan mendapatkan hasil penelitian respon siswa terhadap hadirnya poster infografis mendapatkan presentasi 85% dengan kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa siswa sangat antusias dalam mengamati atau melihat poster infografis yang ditandai dengan kegiatan literasi poster infografis yang dilakukan oleh siswa.

4. Simpulan dan saran

Media pembelajaran geografi menggunakan poster infografis berbasis aplikasi *canva* pada materi konsep dasar geografi dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE berhasil dibuat dan dapat menjadi media pembelajaran baru bagi siswa. Validasi telah dilakukan oleh ahli media mendapatkan nilai 4,41, validasi ahli materi mendapatkan nilai 4,41, dan validasi praktisi pembelajaran geografi mendapatkan nilai 4,77. Rata-rata nilai validasi dari ketiga validator mendapatkan nilai rata-rata total 4,53 dengan kriteria "Sangat Valid". Kategori tersebut membuat media pembelajaran poster infografis dapat diimplementasikan kepada siswa dengan beberapa saran dan masukan dari validator untuk di revisi. Implementasi di kelas kepada siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 4,47 dan uji coba kelompok besar mendapatkan nilai 4,53. Nilai tersebut menandakan bahwa siswa mampu menerima media pembelajaran poster infografis yang telah dibuat dan mendapatkan respon positif dari siswa. Berdasarkan uji validasi dan angket respon siswa, poster infografis juga dapat disebarluaskan dalam lingkup yang lebih luas dengan dimanfaatkan oleh siswa.

Daftar Rujukan

- Agil, M., Adawiyah, R., Nurhikmah, N., Suhartini, S., Salmitha, L., Hidayah, M. U., ... & Rahmi, I. 2022. Pembelajaran Sains Berbasis Budaya Lokal. 1, 1–5.
- Aksa, F. I. 2019. Geografi dalam Perspektif Filsafat Ilmu. *Majalah Geografi Indonesia*, 33(1), 43.
- Aliman, M., Budijanto, Sumarmi, Astina, I. K., Putri, R. E., & Arif, M. 2019. The effect of earthcomm learning model and spatial thinking ability on geography learning outcomes. *Journal of Baltic Science Education*, 18(3), 323–334.
- Apriyanto, B., Nurdin, E. A., Ikhsan, F. A., & Kurniawan, F. A. 2017. Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Memahami Lingkungan Hidup Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 2 Sukodono. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 7.
- Astutik, S., Lesmono, A. D., & Adani, D. A. L. (2019). Pengaruh model collaborative creativity (Cc) terhadap kemampuan literasi sains dan hasil belajar fisika siswa di SMA. *Saintifika*, 21(1), 9–22.
- Astutik, S., Nuriyanto, M. Z., & Nurdin, E. A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Informasi Geografi Dasar Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 5(2), 144.
- Astutik, S., Utami, A. F., & Maryani. 2018. LKS berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi termodinamika. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika 2018*, 3(2), 71–7.
- Azizah, I., & Susanti, R. 2023. Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. 9(2), 458–464.
- Cahyadi, R. A. H. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Damasita, V. R. N., & Hidayat, E. N. 2023. Pengaruh Media Sosial Dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Produk Sophie Martin Di Kota Klaten. *Majemen Sosial Ekonomi*, 3(1), 69–80. <https://www.manadotoday.co.id/minahasa/pengaruh-media-sosial-terhadap-perilaku-dan-gaya-hidup/>
- Darung, A., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. R. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis (Materi Dinamika Atmosfer) Development of Geography Learning Media Using Infographic Posters (Atmospheric Dynamics Material). *Jurnal Geoedusains*, 1(1), 27–41.
- Ervan, K., Qosim, A., & Wijaya, J. E. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Bumi Agung Way Kanan. *Jurnal Lentera Pedagogi*, 5(1), 26–31.
- Etikan, I., & Bala, K. (2017). Sampling and sampling methods. *Biometrics & Biostatistics International Journal*. *Biometrics & Biostatistics International Journal*, 5(6), 215–217.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. 2021. Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Islamiyah, S. D., & Puapasari, D. 2021. Pengembangan Aplikasi Android OMV Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Penggunaan Teknologi Perkantoran Kelas X OTKP 3 di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 389–400.
- Jannah, M., & Julianto, J. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 124–134.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. 2020. Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Khairiyah, U. 2018. Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan. *Al-Murabbi: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197–204.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. 2019. Model Addie untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM) (Vol. 1, No. 1, pp. 516-525)*.
- Pratiwi, S. Z., Umar, R., & Saputro, A. 2021. Improving Student Learning Outcomes in Geography Learning Through the Discovery Learning Model. 19.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. 2019. Pengembangan e-modul berbantuan kvisoft flipbook maker berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 60–65.
- Prihatmojo, A., Mulia Agustin, I., Ernawati, D., & Indriyani, D. 2019. Implementasi Pendidikan Karakter Di Abad 21. *Prosiding Semnasfip*, 180–186.

- R, F. S., Soelistijo, D., & Wagistina, S. 2021. Pengembangan media pembelajaran berbasis Geo-Search pada materi Geografi pokok bahasan sebaran dan pemanfaatan sumber daya alam. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(5), 628–638
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. 2021. Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122.
- Salsabilla, T. D., Yuliati, Y., & Cahyaningsih, U. 2021. Studi Literatur : Penggunaan Media Visual Infografis. 276–282.
- Sari, L. S., & Fatonah, S. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Sari, M., Rachman, H., Juli Astuti, N., Win Afgani, M., & Abdullah Siroj, R. 2023. Explanatory Survey dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 10–16..
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.
- Uba, I. L., Pamungkas, B. T. T., & Sukmawati, S. 2022. Inovasi Media Pembelajaran Digital Dengan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Di Sman 5 Kupang. *Jurnal Geografi*, 18(2), 153–170.
- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N. M., Purnama, S., Budiman, J., & Febrianti, U. R. 2023. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru Mgmp Ips Kabupaten Mempawah. *Abdimas Galuh*, 5(1), 183–191.