

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

A. Media Pembelajaran Geografi Berbasis Aplikasi Canva Dalam Bentuk Poster

1. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium dan secara harfiah media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Secara umum, media dapat dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut dapat berupa apa pun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau yang biasa disebut berita, media yang digunakan juga sangat beragam bergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photo grafis, atau elektronik, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1977*) dalam Arsyad (2020:3) mengatakan bahwa “memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”. Media adalah segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal (Gandama, 2019).

Media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang sengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran adalah

sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan (Sanaky, 2015: 3).

Batasan media pembelajaran menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) di Amerika, media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. *National Education Association* (NEA), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio-visual serta peralatannya. Nurfadillah (2021: 13) “media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dengan tujuan menyalurkan pesan kepada penerima pesan untuk tercapainya tujuan pendidikan”.

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Kustandi dan Darmawan, 2022). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dengan cara menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima (Sadiman, dkk. 2014). Sejalan dengan pendapat Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2020: 4) secara implisit mengatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, CD, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”.

Media pembelajaran menurut Arsyad (2020: 10) “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Media merupakan seluruh benda dalam lingkungan siswa yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke

penerima sehingga bisa meningkatkan perhatian, minat serta pikiran siswa sehingga dapat terjadinya proses pembelajaran (Nasaruddin, 2018). Media pembelajaran merupakan alat yang mampu mempermudah komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Setiyorini, dkk. 2017).

Dari penjelasan para ahli di atas tentang pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada penelitian ini adalah alat yang digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung. Media pembelajaran sebagai alat saluran penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Kustandi dan Dermawan (2022:10) mengemukakan terdapat tiga ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini sangat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media pembelajaran yang ada dapat digunakan setiap saat.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media pembelajaran memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media pembelajaran memungkinkan suatu objek atau kejadian ditranspotasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media pembelajaran tidak hanya terbatas pada suatu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi media pembelajaran dapat di sebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut Oemar Hamalik dalam Tafonao Talizaro (2018) adalah:

- a. Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera.
- b. Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar.
- c. Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi dalam pengajaran antara guru dan peserta didik).
- d. Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” dan digunakan dalam rangka belajar.
- f. Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar.

Dari penjelasan para ahli di atas tentang ciri-ciri media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki ciri-ciri yang merupakan petunjuk mengapa media pembelajaran itu digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media pembelajaran yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien dalam melakukannya.

3. Tujuan Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka); mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik (Sadiman, 2011:17).

Sejalan dengan itu, tujuan media pembelajaran menurut Sanaky (2015: 5) sebagai alat bantu yaitu untuk:

- a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- d) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Tujuan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Komunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media pembelajaran dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media pembelajaran visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%, sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85% (Karsidi, 2018).

Dari penjelasan para ahli diatas, tentang tujuan media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan konsentrasi dan perhatian peserta didik. Media pembelajaran pada penelitian ini adalah alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi khususnya mata pelajaran geografi pada kurikulum merdeka agar mudah dipahami siswa.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar

yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2020:19). Levie dan Lentz (1982) dalam Sanaky (2015: 7) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media pembelajaran visual, yaitu:

a) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kognitif media pembelajaran dapat membantu siswa mengingat informasi melalui tampilan visual.

d) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media pembelajaran visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dengan teks atau disajikan secara verbal.

Sanaky (2015: 07) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang dengan pembelajaran:

a) Menghadirkan objek sebenarnya.

b) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.

- c) Membuat konsep abstrak ke konsep kongkret.
- d) Memberikan kesamaan persepsi.
- e) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- f) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- g) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media pembelajaran itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya Kemp dan Dayton (1985), yaitu:

- a) Memotivasi Minat atau Tindakan

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.

- b) Tujuan Informasi

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.

- c) Tujuan Informasi

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.

- d) Memberi Instruksi

Media berfungsi untuk memberi instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media pembelajaran itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Dari penjelasan para ahli di atas, tentang fungsi media pembelajaran dapat diketahui bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa yang bertujuan untuk menyamakan persepsi dan juga media pembelajaran memiliki banyak fungsi terkait untuk mendukung pembelajaran di kelas, fungsi media pembelajaran dapat optimal tentunya didukung oleh ketepatan pemilihan media yang digunakan di kelas.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pengajaran pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Sudjana, 2009:24-25). Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik, berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran Sudjana dan Rivai (2020: 2), jadi manfaat media pembelajaran adalah:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode mengajar bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Selain itu manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa Suryani. dkk (2018) adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Media Pembelajaran Bagi Guru
 - 1) Membantu menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar.
 - 2) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis.
 - 3) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
 - 4) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak.
 - 5) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan.
 - 6) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
 - 7) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan.
 - 8) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- b. Manfaat Media Pembelajaran Bagi Siswa
 - 1) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar.
 - 2) Memotivasi siswa untuk belajar lebih baik di kelas maupun mandiri.
 - 3) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media.
 - 4) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran.
 - 5) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media pembelajaran.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar Kustandi dan Darmawan (2022:20-21), sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses

dan hasil belajar.

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, serta kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari penjelasan para ahli di atas, tentang manfaat media pembelajaran maka disimpulkan, media pembelajaran bermanfaat untuk membuat proses belajar lebih menarik, dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran dengan baik, dan menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi. Oleh karena itu, siswa tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

6. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran tidak hanya diartikan sebagai sebuah perangkat keras sebagai sarana yang digunakan untuk menampilkan pesan akan tetapi juga membutuhkan perangkat lunak yang berfungsi sebagai informasi pengajaran yang hendak disampaikan. Pengelompokan media ke dalam delapan jenis, yaitu 1) media cetak, 2) media panjang, 3) *overhead transparencies*, 4) rekaman audiotape, 5) seri slide dan filmstrips, 6) penyajian multi-image, 7) rekaman video dan film, dan 8) *computer* (Arsyad, 2020:39).

Jenis media pembelajaran dibedakan dari beberapa aspek, baik itu fisik, panca indera, serta alat dan bahan Sanaky (2015:46), sebagai berikut:

- a. Media Pembelajaran Dilihat dari Aspek Fisik
 - 1) Media pembelajaran elektronik, seperti televisi, film, radio, slide, video, VCD, DVD, LCD, komputer, internet.
 - 2) Media *non*-elektronik, seperti buku, *handout*, modul, diktat, media grafis, dan alat peraga.
- b. Media Pembelajaran Dilihat dari Aspek Panca Indera

- 1) Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio visual merupakan metode yang menggunakan indera pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi atau mengandalkan suara saja dalam penggunaannya.

- 2) Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual merupakan metode yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara dalam penyampaian. Media pembelajaran visual terbagi menjadi media pembelajaran dua dimensi dan media pembelajaran tiga dimensi.

- 3) Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio visual merupakan metode yang menggabungkan indera pendengaran dan penglihatan dalam proses belajar mengajar.

- 4) Media Pembelajaran dari Aspek Alat dan Bahan

- a) Perangkat keras (*hardware*) sebagai sarana yang menampilkan pesan.

- b) Perangkat lunak (*software*) sebagai pesan atau informasi.

Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2020:35), dilihat dari segi perkembangan teknologi, maka media dibagi dalam dua kategori secara luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir, antara lain:

- a. Pilihan Media Pembelajaran Tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan, seperti proyeksi *opaque* (tidak tembus pandang, proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*.

- 2) Visual yang tak diproyeksikan, seperti gambar atau poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, dan papan info.
 - 3) Audio seperti rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*.
 - 4) Penyajian multimedia, seperti slide plus suara (tape), dan *multi-image*,
 - 5) Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi, dan video.
 - 6) Cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*).
 - 7) Permainan seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
 - 8) Realia seperti model, *specimen* (contoh), dan manipulatif (peta, boneka).
- b. Pemilihan Media Pembelajaran Teknologi Mutakhir
- 1) Media pembelajaran berbasis telekomunikasi, seperti telekonferen dan kuliah jarak jauh.
 - 2) Media pembelajaran berbasis mikroprosesor, seperti *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Dari penjelasan para ahli di atas, tentang jenis-jenis media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis yang telah disebutkan di atas. Khususnya pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran dengan jenis cetak yang termasuk media *non*-elektronik atau biasa juga disebut dengan media pembelajaran visual.

7. Media Pembelajaran Visual

a. Definisi Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual merupakan jenis dari beberapa media pembelajaran yang telah dijabarkan sebelumnya. Media pembelajaran visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara atau dalam penyampaian isi media (Pakpahan, dkk. 2020). Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang

ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar atau ilustrasi, sketsa atau gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih (Arsyad, 2020:102).

Media pembelajaran visual ini terbagi menjadi media pembelajaran visual dua dimensi dan media pembelajaran visual tiga dimensi (Pakpahan, dkk. 2020: 64). Media pembelajaran visual dua dimensi adalah media yang hanya memiliki ukuran dimensional panjang dan lebar atau media yang hanya dapat dilihat dalam bidang datar (Santyasa, 2007). Contoh media yang termasuk ke dalam media dua dimensi adalah media grafis (poster), merupakan media yang disajikan berupa titik, garis, angka, tulisan, gambar dan visual lainnya untuk menyampaikan atau menggambarkan suatu ide gagasan, data, atau kejadian (Santyasa, 2007).

Selain media pembelajaran visual dua dimensi ada juga media pembelajaran visual tiga dimensi, media pembelajaran visual tiga dimensi adalah media yang penyajiannya tidak hanya dapat dilihat saja namun juga bisa disentuh secara nyata. Media pembelajaran visual tiga dimensi ini bisa berbentuk makhluk hidup maupun benda mati. Benda mati yang menjadi media pembelajaran visual tiga dimensi ini dapat berupa tiruan dari benda nyata, atau berupa penggambaran dari konsep yang sulit untuk ditampilkan aslinya dikarenakan tidak memungkinkan untuk menampilkan ukuran sebenarnya, contoh media tiga dimensi adalah globe, peta timbul, maket, hewan, dan tumbuhan.

Apabila benda asli tidak bisa dihadirkan di dalam kelas atau siswa tidak bisa dihadapkan langsung ke tempat dimana adanya benda asli, oleh karena itu miniatur bisa mempunyai fungsi sebagai media pembelajaran yang efektif (Daryanto, 2013:29). Manfaat dari pengalaman siswa menghadapi benda tiruan dalam menghadapi media pembelajaran visual tiga dimensi yaitu siswa mendapatkan

pengalaman melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan, artinya benda-benda ini mirip dengan benda aslinya, tapi ada perbedaan dari ukuran Edgar Dale dalam (Rumampuk, 1988:207).

Dari penjelasan para ahli di atas, tentang media pembelajaran visual maka dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran yang menekankan aspek indera penglihatan dalam keterlibatan proses pembelajaran yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pengetahuan, keterampilan serta sikap dengan menggunakan alat yang terintegrasi. Media pembelajaran visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media pembelajaran visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media pembelajaran visual dapat juga menumbuhkan minat dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata dan tujuan pembelajaran dapat tercapai serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Visual

Beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran visual Suryani, dkk (2018:52) adalah sebagai berikut:

- 1) Lebih menarik karena ada gambar sehingga memberikan pengalaman nyata untuk siswa.
- 2) Materi lebih mudah diingat dengan visual peta konsep, *mind mapping* dan singkatan.
- 3) Media pembelajaran visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa.
- 4) Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat menghubungkan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Sebaliknya, kekurangan yang dimiliki media pembelajaran visual adalah sebagai berikut:

- 1) Akan terjadi kesulitan jika siswa mengalami masalah pada indera penglihatannya.

- 2) Siswa tidak akan memahami gambar jika gambar tidak jelas atau tidak sama dengan bentuk nyatanya.
- 3) Tidak dapat melayani siswa dengan gaya belajar auditif dan kinestesis.
- 4) Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat gambar dan keterampilan khusus menyajikan gambar sesuai wujud aslinya.

Dari penjelasan ahli di atas, tentang kelebihan dan kekurangan media pembelajaran visual disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Akan tetapi, dengan kelebihan yang ada media pembelajaran ini masih dapat digunakan dan masih bisa menjadi salah satu pilihan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan di kelas. media pembelajaran ini masih efektif untuk membantu siswa memahami materi dibandingkan dengan metode ceramah.

c. Karakteristik Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual adalah media yang menyampaikan informasi dalam bentuk gambar atau secara visual sehingga tidak terdapat suara (Pakpahan, dkk. 2020:76). Media pembelajaran visual ada berbagai jenisnya meliputi, modul, poster, buku, gambar, grafik, bagan, dan lain sebagainya. Media visual itu sangat berpotensi dan mempunyai banyak manfaat dalam mewujudkan gambaran abstrak menjadi nyata. Media pembelajaran visual tersebut dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam suatu format yang realistik, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit.

Media visual, sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik Pakpahan, dkk (2020:76) sebagai berikut:

- 1) Teks dibaca secara linear.
- 2) Menampilkan komunikasi secara satu arah.
- 3) Ditampilkan secara statis atau diam.
- 4) Pengembangannya sangat tergantung pembahasan.
- 5) Berorientasi atau berpusat pada siswa.

Secara umum karakteristik dari media pembelajaran visual Oktaviani, dkk (2021) yaitu:

- 1) Visual diamati berdasarkan ruang.
- 2) Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptic.
- 3) Visual juga ditampilkan statis.
- 4) Persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam prinsip-prinsip kebahasaan media berbasis teks.
- 5) Media visual juga berorientasi pada siswa.
- 6) Informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai.
- 7) Media pembelajaran visual terdiri dari media proyeksi dan media yang tidak di proyeksi.

Dari penjelasan para ahli di atas, tentang karakteristik media pembelajaran visual disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa karakteristik yang menjadi identitas dari sebuah media pembelajaran itu sendiri. Dengan karakteristik media pembelajaran dapat diketahui tujuan pembelajaran dengan jelas, materi pelajaran yang disampaikan sesuai dengan kompetensi, memiliki kebenaran konsep, alur pembelajaran jelas, dan petunjuk penggunaan jelas.

8. Aplikasi Canva Dalam Bentuk Poster

Berikut ini dijelaskan mengenai aplikasi Canva dalam bentuk poster yaitu sebagai berikut:

a. Aplikasi Canva

1) Definisi Aplikasi Canva

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, sampul majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul *e-book* dan masih banyak desain lainnya. Dalam Canva ini menyediakan fitur-fitur yang digunakan untuk 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).

Enterprise (2022: 2) “Canva adalah desain grafis yang ditawarkan secara gratis, yang dibutuhkan hanyalah koneksi internet dan browser seperti Firefox, Chrome, atau Microsoft Edge. Jika tidak bisa mengoperasikan komputer, bisa memanfaatkan aplikasi Canva yang ada di *google play* atau *App Store* dan bisa mendesain menggunakan *smartphone*”.

Dari penjelasan para ahli di atas, tentang aplikasi Canva maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media pembelajaran dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut juga bisa mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran atau penyampaian pesan dalam bentuk teks ataupun video. Tidak hanya itu, media pembelajaran menggunakan Canva ini dapat membantu untuk mempermudah peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut.

2) Manfaat Aplikasi Canva

Canva memiliki dua versi, yakni berbayar dan gratis. Namun, kita bisa menikmati berbagai fitur tanpa membeli versi premiumnya (Pratiwi, 2021: 56-58). Ada berbagai macam desain yang bisa kita ciptakan dengan Canva, diantaranya sebagai berikut:

- a) Logo
- b) Poster
- c) *Featured image blog*
- d) Infografis

- e) *Newsletter*
- f) Konten media sosial
- g) *Thumbnail* YouTube
- h) Desain kemasan
- i) *Invoice*
- j) *Banner* iklan

Manfaat menggunakan *platform* Canva (Fitria, 2022: 14):

- a) Canva bisa digunakan pada semua jenis perangkat baik *smartphone*, PC, maupun laptop.
- b) Canva bisa digunakan di mana saja serta kapan saja, asalkan memiliki koneksi internet.
- c) Canva memiliki fitur yang mudah digunakan dalam kegiatan desain.
- d) Canva memiliki banyak *template*.

Selain itu, bisa juga membuat desain dengan ukuran sendiri. Setelah selesai membuat ukuran, maka akan tampil pilihan *template* sesuai dengan desain yang akan dibuat oleh pengguna.

Dari penjelasan para ahli di atas, tentang manfaat dari aplikasi Canva, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva memiliki manfaat khususnya untuk pendidikan, dibuktikan dengan adanya *Canva for education*. Akun Canva untuk pendidikan adalah penawaran gratis kepada semua pendidik dari tingkat TK-SMA di seluruh negara. Guru dapat mengakses banyak fitur berbayar Canva, namun ini semua gratis jika pengguna adalah guru atau siswa. Produk ini diluncurkan secara global pada awal tahun 2020.

3) Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva

- a) 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 didownload secara gratis dalam android maupun laptop.

b) 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 disimpulkan bahwa aplikasi Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis karya desain seperti khususnya pada penelitian ini ialah poster. 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 diajarkan di kelas, dengan aplikasi Canva guru akan lebih mudah mencari *platform* untuk mendesain dengan mudah dan cepat.

4) Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Canva

Langkah-langkah menggunakan aplikasi Canva Pratiwi (2021: 63-74) dapat dilihat pada halaman berikut:

a) Mendownload Aplikasi Canva Melalui *Play Store*

Jika ingin mendapatkan aplikasi Canva, cara pertama ialah mendownload aplikasi Canva melalui *play store*.

b) Membuat Akun Canva

Setelah aplikasi sudah ter download dan terpasang pada ponsel, langkah selanjutnya ialah buka aplikasi Canva, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran google, Facebook, ataupun lanjut dengan email.

c) Membuat Desain Pertama

Setelah sudah membuat akun di Canva, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan Canva sesuai kebutuhan. Aplikasi Canva ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu video, logo, poster, cerita Instagram, kartu nama, undangan, label, kolase, photo, iklan, promosi, dan lain sebagainya. *Template* yang menarik juga sudah tersedia di aplikasi Canva, guru dan peserta didik bisa gunakan *template* itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan.

d) Memilih *Background*

Setelah memilih jenis konten yang ingin dibuat, akan masuk ke halaman editor Canva. Dapat merancang sebuah desain dengan bantuan *template*.

e) Mengedit *Background*

Setelah memilih *background*, tahap selanjutnya bisa langsung mengedit atau mengubah tampilan yang telah tersedia sebelumnya sesuai apa yang diinginkan.

f) Menambahkan Teks

Untuk tahapan penambahan teks ini, ada dua cara yang bisa digunakan untuk membuat teks. Pertama dapat memilih dari berbagai *template* yang disediakan oleh Canva. Kedua dapat menambahkan teks secara manual.

g) Mengunduh atau Membagikan Desain

Setelah desain yang sudah dibuat selesai, langkah terakhir ialah menyimpan desain yang sudah dibuat. Cara menyimpannya ialah klik tanda panah ke bawah yang berada di pojok kanan atas, setelah diklik, desain akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file.

Dari penjelasan ahli di atas, tentang langkah-langkah menggunakan aplikasi Canva maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva ini sangat mudah dan praktis untuk digunakan oleh guru untuk mendesain media pembelajaran yang akan dibuat dengan aplikasi Canva.

b. Poster

1) Definisi Poster

Poster sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya (Sudjana dan Rivai, 2020: 51).

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 direkayasa sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian orang (Sanaky, 2015: 101).

Media poster merupakan media yang menyajikan informasi dalam bentuk visual bertujuan mempengaruhi dan memotivasi siswa yang melihatnya (Irfiandita, 2014: 695-698). Menurut Irfiandita di atas poster adalah media gambar yang mengkombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar, dan kata untuk dapat menarik perhatian dan mengkomunikasikan

pesan. Poster merupakan media yang digunakan dalam menyampaikan suatu informasi, saran, atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan poin dari pesan tersebut (Sanjaya, 2014: 162).

Sudarma (2020:207) “poster adalah media informasi dan media komunikasi yang bisa diakses oleh masyarakat”. Bagi dunia pendidikan, poster dapat diposisikan sebagai bentuk lain dalam melakukan komunikasi geografi. Seorang guru geografi dapat memanfaatkan media pembelajaran ini untuk mengampanyekan ide-ide geografi atau isu-isu geografi kepada lingkungan sekolah atau kepada masyarakat luas.

Dari penjelasan ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa poster merupakan bentuk media pembelajaran gambar yang berupa tulisan maupun gambar yang secara jelas memuaskan seorang penerima pesan. Poster tidak hanya memberikan kejelasan akan informasi, namun terdapat ilustrasi gambar yang kian membuat seorang penerima pesan seakan informasi yang disampaikan tersebut modelnya sama seperti kenyataan aslinya. Pada definisi diatas juga, ada potensi yang sangat besar yang peneliti lihat dari poster ini, terutama untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran geografi.

Tidak hanya itu, peneliti juga melihat bahwa penggunaan poster juga bisa dilakukan atau digunakan di sekolah lain atau pada materi selain mata pelajaran geografi. Peneliti juga menyimpulkan bahwa pemikiran siswa sejauh mata mengukur, ada reaksi positif sehingga memungkinkan bahwa siswa cenderung paham terhadap informasi yang disampaikan.

2) Karakteristik Poster

Sudjana dan Rivai (2020: 51-55) karakteristik poster yaitu:

a) Poster yang baik harus dinamis dan menonjolkan kualitas.

Poster harus sederhana tidak memerlukan pemikiran bagi

pengamat secara terinci, harus cukup kuat untuk menarik perhatian, bila tidak maka akan hilang kegunaannya.

- b) kesederhanaan desain dan sedikit kata-kata yang dipergunakan, mencirikan poster-poster yang berwatak kuat.
- c) Pada prinsipnya poster itu merupakan gagasan yang dicetuskan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan yang dibuat dalam ukuran besar, bertujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau memperingatkan pada gagasan pokok, fakta, atau peristiwa tertentu. Desain sebuah poster merupakan perpaduan antara kesederhanaan serta dinamika. Berbagai yang mencolok dan kontras seringkali dipakai dalam poster.
- d) Kebanyakan poster bertumpu pada luasnya kata-kata yang menyampaikan gagasan khusus atau pesan khusus. Ada yang perlu diingat pakailah kata-kata dalam poster dengan hati-hati. Pada umumnya dipergunakan sedikit kata, dan hanya kata-kata kunci yang ditonjolkan dengan cara menempatkan kedudukan huruf atau besarnya ukuran huruf. Tiga buah kata-kata dalam poster lebih efektif dari pada sebuah kalimat yang panjang.
- e) Poster yang efektif pada umumnya enak dipandang walaupun tidak perlu nyata dalam kejadian yang sangat dramatik seperti perang keselamatan lalu lintas, bahaya kebakaran, dan sebagainya. Bahkan dalam hal-hal seperti itu poster-poster menjelma dengan desain bagus penulisan bagus, serta warna yang menarik pandangan. Jenis-jenis poste lain, seperti yang digunakan di sekolah dan kampanye tentang rumah tangga, memerlukan daya tarik untuk memikat perhatian dalam sekal lihat. Poster yang memikat adalah perpaduan antara menyenangkan semenarik hati, keduanya merupakan unsur yang kuat di dalam belajar.

- f) Komposisi, warna, dan teknik adalah unsur pokok di dalam poster yang efektif. Unsur-unsur ini pun dapat dipakai pada gambar datar, bagan-bagan, papan rencana, dan papan pengumuman yang pada dasarnya diperuntukkan bagi sarana gambar. Akan tetapi sebagai salah satu alat perantara, poster mempunyai sifat unik tertentu. Oleh sebab itu, poster memiliki keperluan cara pengerjaan tertentu yang berbeda dengan kebanyakan media lainnya. Seperti sebuah foto atau lukisan, poster yang baik memerlukan pusat perhatian.
- g) Imajinasi kreatif, ditambah dengan pemusatan perhatian yang bagus, akan membantu penyampaian gagasan yang efektif.
- h) Untuk kehalusan, umumnya kata-kata pada poster menghindari dalam tekanan dan kontras yang tegas. Suatu lukisan atau foto, di lain pihak seringkali menggambarkan rincian secara luas dan umumnya harus diamati dengan penuh minat. Warna memberi arti dan ungkapan seindah lukisan yang bagus. Warna memberikan sifat kontras dan kuat, karena merupakan daya tarik bagi sebuah poster yang baik.
- i) Dalam penggunaan warna jangan disamakan, walau keduanya sangat penting. Perbedaan warna pun didasarkan pada tujuan, yang berbeda baik pada poster maupun pada lukisan.

Zaman, dkk (2009:77) dan Sanjaya (2014:162)

mengemukakan beragam karakteristik poster antara lain:

- a) Berupa suatu lukisan atau gambar.
- b) Menyampaikan suatu pesan, atau ide tertentu.
- c) Memberikan kesan yang luas atau menarik perhatian.
- d) Menangkap penglihatan dengan seksama terhadap orang-orang yang melihatnya.

- e) Menarik dan memusatkan perhatian orang yang melihatnya.
- f) Menggunakan ide dan maksud melalui fakta yang tampak.
- g) Merangsang orang yang melihat untuk ingin melaksanakan maksud poster.
- h) Berani, langsung, dinamis dan menimbulkan kejutan.
- i) Ilustrasi tidak perlu banyak, menarik dan mudah dimengerti.
- j) Teks ringkas, jelas dan bermakna.
- k) Ilustrasi dan tulisan harus ada keseimbangan.
- l) Dalam rangka simbol visual, kata, dan lukisan harus membawa ide tertentu.
- m) Dapat dibaca dalam waktu yang singkat.
- n) Warna dan gambar harus kontras dengan warna dasar.
- o) Sederhana tetapi mempunyai daya tarik dan daya guna yang maksimal.

Sanjaya (2014:162) poster yang baik harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Mudah diingat, artinya orang yang melihat tidak akan mudah melupakan kandungan pesan.
- b) Dalam satu poster hanya mengandung pesan tunggal, yang digambarkan secara sederhana dan menarik perhatian.
- c) Dapat ditempelkan atau dipasang dimana saja, terutama di tempat yang strategis yang mudah diingat orang.
- d) Mudah dibaca dalam kurun waktu yang singkat.

Mayena dalam Yusandika, dkk (2018: 90) mengemukakan bahwa poster yang baik memiliki karakteristik antara lain:

- a) Tingkat keterbacaan (*readability*)
- b) Mudah dilihat (*visibility*)
- c) Mudah dimengerti (*legibility*)
- d) Serta komposisi yang baik

Dari penjelasan ahli di atas tentang karakteristik poster, dapat disimpulkan bahwa dalam poster itu terdapat hal-hal yang

membuat tertarik siapapun orang yang melihat dan membacanya. Poster yang baik memiliki karakteristik, dalam poster tersebut harus mengandung, ide, pesan, dan bisa membantu siapapun yang menggunakan media pembelajaran tersebut.

3) Jenis – Jenis Poster

Poster dibuat untuk menyampaikan pesan atau informasi, oleh sebab itu, poster menjadi elemen dalam desain komunikasi visual. Adapun jenis-jenis poster menurut Fitria (2022: 3-10) berdasarkan isi dan tujuan yaitu sebagai berikut:

a) Jenis Poster Berdasarkan Isi

- (1) Poster niaga adalah poster yang digunakan untuk memberikan informasi terkait penawaran barang dan jasa.
- (2) Poster kegiatan adalah poster yang berkaitan dengan suatu kegiatan tertentu. Misalnya seperti pentas seni, seminar, jalan sehat, dan kegiatan sosial lainnya.
- (3) Poster pendidikan adalah karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf yang bersifat mendidik atau memberikan pengetahuan kepada masyarakat dengan berbagai macam bentuk dan ukuran.
- (4) Poster iklan layanan masyarakat adalah poster yang berisi tentang informasi mengenai pelayanan masyarakat seperti kesejahteraan dan lain sebagainya. Poster ini biasanya muncul di majalah dinding kantor desa, kantor kecamatan, dan instansi pemerintah lainnya.
- (5) Poster seni budaya adalah poster yang berkaitan dengan ekspresi dan desain grafis.

b) Jenis Poster Berdasarkan Tujuan

- (1) Poster propaganda adalah poster yang memiliki tujuan untuk mengembalikan semangat pembaca atas perjuangan atau usaha seseorang dalam melakukan

segala hal yang bermanfaat bagi kehidupan sosial.

- (2) Poster kampanye adalah poster ini bertujuan untuk mencari simpati dari masyarakat pada saat akan dilakukannya pemilihan umum.
- (3) Poster film adalah poster yang dibuat dengan tujuan untuk mempopulerkan film-film yang diproduksi dalam industri perfilman.
- (4) Poster komik adalah poster yang digunakan untuk mempopulerkan buku komik yang sempat mengalami masa kejayaan di tahun 1960-an.
- (5) Poster afirmasi. Poster yang dibuat dengan tujuan untuk memotivasi para pembacanya dengan menggunakan kata-kata yang tertulis pada poster tersebut.
- (6) Poster riset atau kegiatan ilmiah adalah poster yang bertujuan untuk mempromosikan berbagai kegiatan riset atau kegiatan ilmiah sehingga mengundang para pelaku akademik untuk ikut andil dalam mengapresiasi kegiatan tersebut.
- (7) Poster kelas adalah poster yang berada di dalam kelas pelajar. Tujuannya adalah untuk memotivasi dan lain sebagainya.
- (8) Poster komersial adalah poster yang bertujuan untuk mempromosikan sesuatu yang dibuat dengan budget tertentu sesuai dengan anggaran *sales promotion*.
- (9) Poster *cheesecake* ialah poster yang dibuat dengan tujuan untuk mencari perhatian publik, dimana dalam poster tersebut dicantumkan pula nama serta gambar dari orang-orang terkenal.

Dari penjelasan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa poster memiliki banyak sekali jenisnya berdasarkan isi dan tujuannya, salah satunya yang dijelaskan di atas ialah poster

pendidikan. Poster pendidikan adalah poster yang berisikan materi pembelajaran dan bertujuan untuk mendidik. Dengan dipilihnya poster pendidikan, sebagai salah satu media pembelajaran di kelas diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat mencapai ketuntasan yang telah ditentukan.

4) Manfaat Poster

Poster memiliki kekuatan dramatik yang begitu tinggi memikat dan menarik perhatian. Poster dapat menarik perhatian karena uraian yang menandai secara kejiwaan dan merangsang untuk dihayati. Dari apa yang telah diutarakan tentang poster, hendaknya, guru menggunakan poster-poster di dalam kelas.

Secara umum poster memiliki kegunaan dalam pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2020: 56):

a) Memotivasi Siswa

Dalam hal ini poster dalam pembelajaran sebagai pendorong atau memotivasi kegiatan belajar siswa. Pesan poster tidak berisi tentang informasi namun berupa ajakan, renungan, persuasi agar siswa memiliki dorongan yang tinggi untuk melakukan sesuatu diantaranya belajar, mengerjakan tugas, menjaga kebersihan, dan lain sebagainya.

b) Peringatan

Dalam hal ini poster berisi tentang peringatan-peringatan terhadap sesuatu pelaksanaan aturan hukum, aturan sekolah atau peringatan-peringatan tentang sosial kesehatan bahkan keagamaan.

c) Pengalaman Kreatif

Proses belajar mengajar menuntut kreatifitas siswa dan guru, pola pembelajaran klasikal yaitu siswa hanya diberikan informasi dari guru saja, tidak membuat pembelajaran lebih buruk dan kreatif. Melalui poster pembelajaran bisa lebih

kreatif, siswa ditugaskan untuk membuat ide, cerita, karangan dari sebuah poster yang panjang.

Dari penjelasan pendapat ahli di atas, tentang manfaat poster, disimpulkan bahwa kekuatan poster ini kemudian dimanfaatkan pula untuk kepentingan pembelajaran, banyak poster-poster yang sengaja di pasang di lingkungan sekolah baik di luar kelas atau di dalam kelas yang bertujuan agar siswa dapat berperilaku positif, berdisiplin yang baik, memiliki nilai positif dan memiliki pengetahuan tentang sesuatu hal.

5) Kelebihan dan Kekurangan Poster Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran poster dikatakan baik apabila memenuhi kriteria-kriteria tertentu, kriteria-kriteria yang mencakup poster yaitu: tingkat keterbacaan (*readability*), mudah dilihat (*visibility*), mudah dimengerti (*legibility*), dan komposisi yang baik (Pauwels, 2015). Ada beberapa kelebihan dan kekurangan poster yaitu sebagai berikut:

a) Kelebihan Poster

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).

b) Kekurangan Poster

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).

Dari penjelasan pendapat ahli di atas, poster memiliki kelebihan dan kekurangan, akan tetapi dengan kelebihan dari media pembelajaran poster yang telah disebutkan, poster masih efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dilihat dari manfaatnya yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwasanya Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran khususnya pada penelitian ini adalah poster sebagai media pembelajaran geografi yang berbasis aplikasi Canva. Poster pada penelitian ini digunakan oleh guru sebagai alat untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran geografi kepada siswa di kelas.

9. Pembelajaran Geografi

Pembelajaran geografi adalah proses belajar dan mengajar konsep geografi dan topografi, mempelajari ciri-ciri fisik, manusia, dan kebudayaan dari bumi dan wilayahnya. Pembelajaran geografi tidak hanya melibatkan aspek teoritis, tetapi juga melibatkan pengalaman langsung di lapangan.

Secara formal, geografi merupakan salah satu materi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik di tingkat pendidikan dasar dan menengah yang berada pada tingkatan kelas X, XI, XII. Kebijakan ini tertuang dalam peraturan pemerintah khususnya pada Permen Diknas. Kebijakan ini berlaku baik pada sekolah formal yang ada di bawah Kementerian Pendidikan Nasional, maupun Kementerian Agama.

Dimana materi yang dipelajari pada tingkatan kelas X fase E yaitu, adalah sebagai berikut:

- 1) Pengantar ilmu geografi.
- 2) Fenomena Geosfer.

Materi yang dipelajari pada tingkatan kelas XI fase F yaitu, adalah sebagai berikut:

- 1) Pengaruh letak astronomis, geologis, dan geografis Indonesia.
- 2) Keragaman hayati.
- 3) Lingkungan dan kependudukan.
- 4) Mitigasi dan adaptasi kebencanaan.

Materi yang dipelajari pada tingkatan kelas XII fase F yaitu, adalah sebagai berikut:

- 1) Konsep Wilayah dalam Perencanaan Tata Ruang
- 2) Pola Keruangan Desa dan Kota
- 3) Pemanfaatan Peta, Penginderaan Jauh, dan Sistem Informasi Geografis (SIG)
- 4) Negara Maju Dan Negara Berkembang Dalam Konteks Pasar Bebas

Secara keseluruhan pembelajaran geografi itu merupakan ilmu yang mempelajari kajian-kajian segala aktifitas manusia dan alam serta interaksi diantara keduanya melalui perspektif ruang hingga terbentuk pola ruang tertentu. Geografi itu mempelajari bumi sebagai “rumah hidup manusia” dengan tujuan agar manusia bisa hidup di rumahnya sendiri. Pembelajaran geografi berupaya untuk memahami manusia dan bumi sebagai tempat tinggalnya.

Dari konsep dasar geografi tentang lokasi, jarak, keterjangkauan, pola, morfologi, aglomerasi, interaksi-interelasi, keterkaitan ruang, perbedaan wilayah, dan nilai guna. Dimana konsep geografi itu, hampir 80% menceritakan atau mempelajari tentang fenomena yang nyata yang ada di bumi. Maka dari itu, untuk memberikan pemahaman kepada siswa, pembelajaran geografi ini harus mempunyai daya dukung terutama media pembelajaran yang bisa memberikan strategi yang bisa memfasilitasi peserta didik agar bisa lebih memahami konsep materi yang disampaikan secara nyata. Oleh karena itu, perlunya adanya media pembelajaran yang khususnya digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster pada kelas X.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran geografi pada penelitian ini ialah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi tentang materi pembelajaran geografi pada pokok bahasan Pengantar Ilmu Geografi. Pengantar ilmu geografi adalah materi pembelajaran yang bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada dasar-dasar ilmu geografi. Materi yang dipelajari meliputi konsep dan prinsip dasar geografi, sejarah perkembangan ilmu geografi, serta pemahaman tentang ruang dan fenomena geografi baik secara fisik maupun manusia.

Berdasarkan landasan teori yang telah dibahas pada bagian dua, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster pada penelitian ini ialah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran geografi yang membahas ulasan berupa materi singkat pengantar ilmu geografi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dalam bentuk poster kepada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Simpang Hilir.

B. Penelitian Relevan

Berikut ini tabel 2.1 merupakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan:

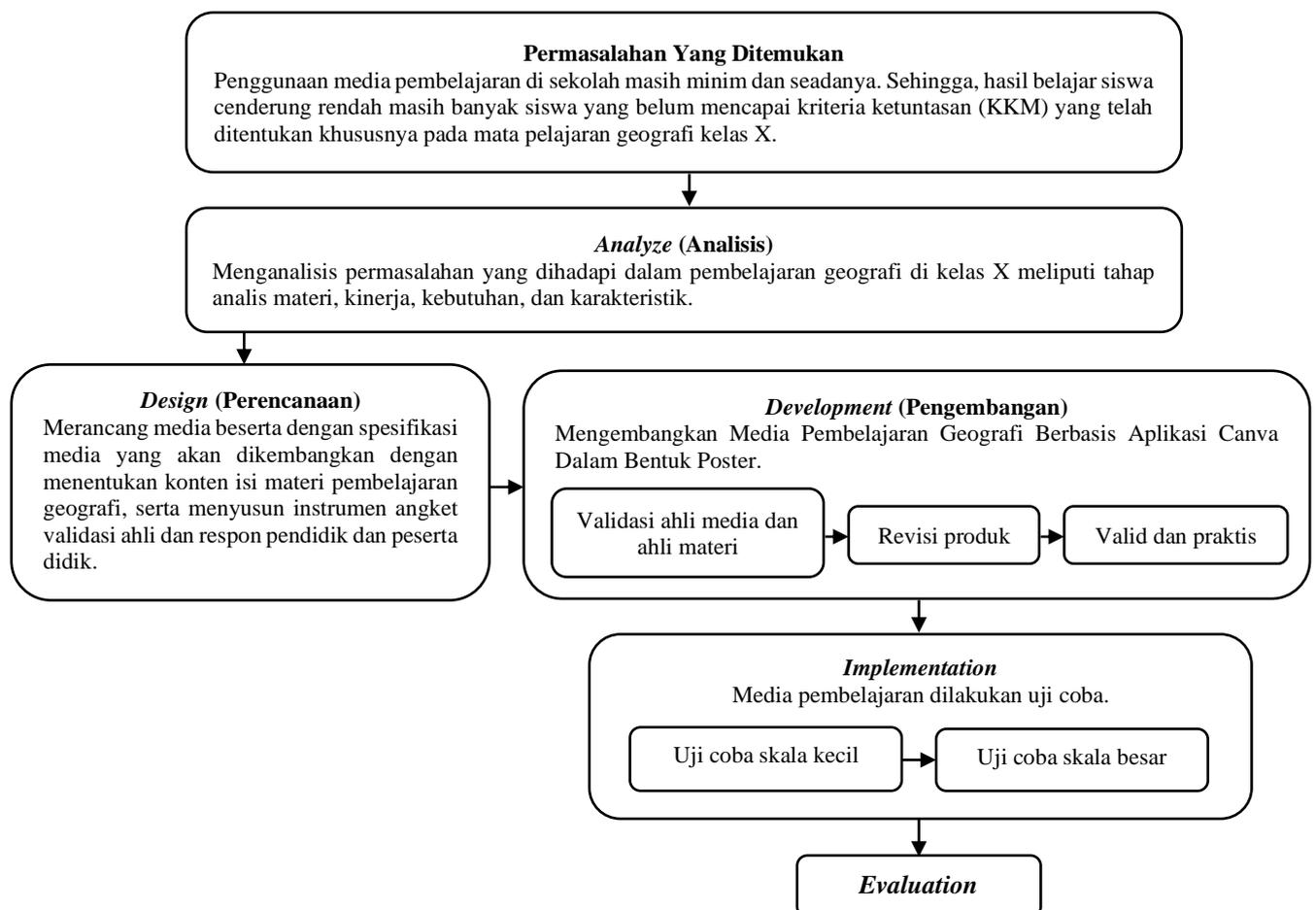
Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Ervan Johan Wicaksana, Pramana Atmadja, Yuli Asmira (2020)	Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan penelitian pengembangan poster menggunakan aplikasi Canva. ▪ Metode R&D dengan model ADDIE ▪ Teknik dan alat pengumpulan data 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Waktu dan tempat ▪ Teknik analisis data yang digunakan ▪ Tujuan penelitian ▪ Hasil penelitian
2	Rima Rahmila, Rilisa Iriani, Muhammad Kusasi, Leny (2021)	Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan penelitian pengembangan poster menggunakan aplikasi Canva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model penelitian 4D ▪ Waktu dan tempat ▪ Tujuan penelitian ▪ Hasil penelitian

		Motivasi Dan Hasil Belajar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metode penelitian R&D ▪ Teknik analisis data 	
3	Melisa Fidia Astuti (2021)	Pengembangan Poster Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan penelitian pengembangan poster menggunakan aplikasi Canva. ▪ Metode R&D dengan model ADDIE ▪ Teknik dan alat pengumpulan data 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Waktu dan tempat ▪ Teknik analisis data ▪ Tujuan penelitian ▪ Hasil penelitian
4	Alfriadi Darung, Iya Setyasih, dan Mei Vita Romandon Ningrum (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis (Materi Dinamika Atmosfer)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan penelitian pengembangan poster menggunakan aplikasi Canva. ▪ Metode penelitian ▪ Teknik dan alat pengumpulan data ▪ Teknik analisis data 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Waktu dan tempat ▪ Model yang digunakan Brog & Gall ▪ Tujuan penelitian ▪ Hasil penelitian
5	Dea Irawanita, Nefilinda, dan Rozan Eka Putri (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas X IPS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan penelitian pengembangan menggunakan aplikasi Canva. ▪ Metode yang digunakan R&D ▪ Melakukan penelitian pengembangan menggunakan aplikasi Canva ▪ Teknik analisis data 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Waktu dan tempat ▪ Model yang digunakan 4D ▪ Alat pengumpulan data observasi ▪ Tujuan penelitian ▪ Hasil penelitian

C. Kerangka Berpikir

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster. Penggunaan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster dipilih karena merupakan salah satu penunjang semangat belajar peserta didik dan menjadi tolak ukur apakah pembelajaran yang dilaksanakan dapat berhasil sesuai dengan harapan. Pertimbangan inilah yang membuat peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster untuk kegiatan pembelajaran geografi khususnya di kelas X pada materi pengantar ilmu geografi yang nantinya akan membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada permasalahan yang ditemukan di sekolah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang diawali dengan menganalisis permasalahan yang ditemukan dengan menghasilkan kesimpulan analisis dan dilanjutkan dengan mengevaluasi. Kemudian proses analisis tersebut peneliti akan merancang produk awal media pembelajaran yang sesuai dengan indikator pembelajaran dan kembali mengevaluasi. Selanjutnya peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang kemudian akan divalidasi oleh beberapa ahli dilanjutkan dengan merevisi produk dan memvalidkan produk serta kembali mengevaluasi media pembelajaran yang telah direvisi. Langkah selanjutnya peneliti menerapkan media pembelajaran dengan melakukan uji coba skala besar maupun kecil dan kemudian mengevaluasinya kembali secara keseluruhan untuk mengetahui media sebelum diimplementasi dan sesudah diimplementasi dengan melihatnya melalui instrumen angket validasi ahli dan respon peserta didik dan ahli praktisi pendidikan. Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Canva dalam bentuk poster di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir.