

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Sebagai Edukasi Mitigasi Bencana Tanah Longsor Pada AUD

\***Rena Aprilia Solehah**, Nandhini Hudha Anggarasari, Elfan Fanhas Fatwa Kh  
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia

*Corresponding author* : [renaaprilias347@gmail.com](mailto:renaaprilias347@gmail.com)

*Submitted/Received 15 februari 2024; First Revised 20 Maret 2024; Accepted 29 April 2024;  
First Available Online 1 Mei 2024; Publication Date 30 Juni 2024*

### **Abstract**

*This study aims to find out how to develop media based on the Canva application as education on landslide disaster mitigation for group C PAUD children or equivalent to children aged 5-6 years, as well as to find out the response of teachers and children to the development of learning media based on the Canva application. The research method used is Research and Development (R&D) based on the ADDIE research and development model. The products made were validated by 6 experts who were competent in their fields including 2 material experts, 2 media experts and 2 disaster experts. Validation was carried out several stages where at stage 1 the material expert obtained a cumulative average score of 82.75% but needed a little improvement from the educational aspect. After repairing and carrying out stage 2 validation, a cumulative average score of 97.75% was obtained so that there was no revision of the media. The cumulative average score of stage 1 validation by media experts was 93.25% but slightly revised, the stage 2 validation obtained a score of 96.25%. Disaster experts at stage 1 provide an assessment with a cumulative average score of 82.75% with a few suggestions that must be improved. After the revision is complete, stage 2 validation is carried out with a score of 95.25% with very good criteria. The results of the trial through 3 stages to the children obtained a cumulative average score of 0.98 with the criteria of being feasible.*

**Keywords:** *Learning Media; Canva Application; Landslide Disaster Mitigation*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media berbasis aplikasi canva sebagai edukasi mitigasi bencana tanah longsor untuk anak PAUD kelompok C atau setara dengan anak usia 5-6 tahun, serta untuk mengetahui respon guru dan anak terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) berdasarkan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Produk yang dibuat divalidasi oleh 6 ahli yang kompeten dibidangnya diantaranya yaitu 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media dan 2 orang ahli bencana. Validasi dilakukan beberapa kali tahapan dimana pada tahap 1 oleh ahli materi diperoleh skor rata-rata kumulatif sebesar 82,75% dengan tetapi sedikit perlu perbaikan dari aspek edukatif. Setelah perbaikan dan melaksanakan validasi tahap 2 memperoleh skor rata-rata kumulatif 97,75% sehingga tidak ada revisi ulang terhadap media. Skor rata-rata kumulatif validasi tahap 1 oleh ahli media sebesar 93,25% akan tetapi sedikit revisi, pada validasi tahap 2 memperoleh skor 96,25%. Ahli bencana pada tahap 1 memberikan penilaian dengan skor rata-rata kumulatif 82,75% dengan sedikit saran yang harus diperbaiki, setelah selesai revisi dilakukan validasi tahap 2 memperoleh skor 95,25% dengan kriteria sangat baik. Hasil ujicoba melalui 3 tahap kepada anak-anak memperoleh skor rata-rata kumulatif 0,98 dengan kriteria layak.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Mitigasi Bencana Tanah Longsor*

## PENDAHULUAN

Taraju merupakan salah satu wilayah di kabupaten Tasikmalaya dimana termasuk dalam kategori dataran tinggi yang rawan akan bencana longsor. Melihat kondisi geografis di Taraju yang rawan akan bencana, maka perlu untuk memberikan edukasi terkait bencana tersebut. Tanah longsor ialah suatu gerkan kebawah lereng oleh berat tanah atau batuan penyusun lereng tersebut. Faktor penyebab terjadinya bencana longsor di Taraju diantaranya adalah tanah yang tidak labil, bangunan-bangunan di dekat atau dibawah tebing serta hujan deras. Dampak bencana juga terbagi menjadi dua juga yaitu dampak secara psikologis dan dampak secara umum. Dampak dari bencana tersebut secara kejiwaan terjadi tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa akan tetapi usia bayi pun ikut merasakan. Sedangkan dampak secara umum berkaitan dengan kesehatan, kondisi social dan ekonomi (Dewi & Anggarasari, 2020).

Pentingnya edukasi mitigasi bencana untuk anak usia dini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran terkait menjaga lingkungan. Selain itu edukasi mitigasi bencana diharapkan dapat mengurangi risiko dari bencana yang terjadi. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Bambim Miftahul Ulum, tepatnya di Desa Deudeul Kecamatan Taraju. Akibat tanah yang labil dan masyarakat banyak membangun rumah disekitaran tebing serta hujan yang deras, Taraju sering terjadi bencana tanah longsor.. Edukasi mitigasi bencana tanah longsor pada anak-anak membutuhkan media sebagai alat bantu komunikasi antara pengirim pesan kepada penerima pesan. Harapannya melalui media video animasi anak-anak dapat memahami terkait mitigasi bencana tanah longsor (Lestari et al., 2020).

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional menyatakan bahwa yang disebut dengan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Ada istilah yang menyebutkan bahwa anak dibawah 6 tahun itu berada pada masa emas yang terjadinya sekali seumur hidup (Dhieni et al., 2020). Karakteristik yang dimiliki setiap anak tentu saja beda antara yang satu dengan yang lainnya. Menurut Aisyah (2013) karakteristik anak usia dini antara lain memiliki suka berimajinasi dan berfantasi, egosentris dan rentang konsentrasinya rendah bertahan 5-10 menit. Sehingga memerlukan media untuk menyampaikan pesan kepada-anak, dengan media yang menarik anak-anak dapat menerima informasi dengan mudah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, anak-anak senang dan antusias belajar jika menggunakan dengan media berbasis teknologi. Sehingga peneliti mengembangkan media berbasis aplikasi *canva* dengan luaran video animasi. Adapun manfaat video untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran sama antara lain: membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, memaksimalkan dan mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, dapat mendorong belajar pada anak agar lebih mandiri, membuat anak lebih aktif dan termotivasi dalam melakukan Latihan-latihan mempraktekkan, video bisa diulang bila perlu kejelasan, pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat para siswa, dapat mengembangkan imajinasi para siswa, dapat memberikan gambar yang realistic dan memperjelas hal-hal yang abstrak dan dengan adanya video penampilan anak dapat dilihat kembali dan di evaluasi

Menurut Nurjanah & Mursalin (2021) mitigasi bencana adalah usaha untuk memperkecil jatuhnya korban jiwa dan

kerugian yang diakibatkan oleh bencana yang mengakibatkan kerusakan sarana prasarana, jatuhnya korban jiwa dan fasilitas-fasilitas lainnya yang menimbulkan gangguan sistematis kehidupan. Tahapan mitigasi bencana terdiri dari 3 tahapan yaitu sebelum, saat terjadi dan setelah terjadi bencana Ramli (2010) dalam (Nurjanah, S., & Mursalin, E. :2021) Pendidikan mitigasi bencana yang pertama adalah melakukan tindakan persiapan dengan cara penghijauan, menyiapkan jalur evakuasi dan mengatur tata ruang lahan. Kedua pada saat bencana terjadi segera selamatkan diri seta menghindari area-area yang berpotensi longsor susulan. Ketiga adalah setelah bencana terjadi yaitu menata kembali, dan evaluasi serta mitigasi peringatan dini. Tahapan mitigasi bencana tanah longsor . Menurut Prastowo et al., (2018) yaitu: tanggap darurat, rehabilitasi dan rekontruksi

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana cara pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* sebagai edukasi mitigasi bencana tanah longsor pada anak usia dini. Dalam penyelesaian permasalahannya, peneliti mengembangkan media menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah sebagai berikut:

##### 1. Tahapan *analyze*

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan edukasi terkait mitigasi bencana tanah longsor. Pada tahapan ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah kegiatan yaitu analisis

karakteristik siswa dan permasalahan, analisis konsep serta analisis tujuan. Diperoleh informasi bahwa anak-anak belum mengetahui terkait mitigasi bencana longsor. Ketebatasan fasilitas sekolah media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran seadanya. Melihat dari analisis karakteristik siswa dan permasalahan yang ada, analisis konsep yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan mengidentifikasi materi-materi yang akan ditampilkan pada media. Panduan yang dipakai dalam pengembangan materi yaitu buku edukasi mitigasi bencana pada anak usia dini. Selain itu juga dengan menggunakan teknologi, media yang telah dibuat akan mudah disebarkan karena sebagian orangtua sudah memakai HP android. Maka diperolehlah tujuan pengenalan mitigasi bencana yang akan dicapai melalui media video animasi.

##### 2. Tahapan *Design*

Hal yang dilakukan pada tahapan ini adalah pemilihan media, media yang dipilih yaitu video animasi berbasis aplikasi *canva* sebagai edukasi mitigasi bencana tanah longsor. Video ini bertujuan untuk memudahkan penyampaian materi pada anak, selain itu video animasi ini sebelumnya tidak pernah dikembangkan di PAUD Bambim Miftahul Ulum. Langkah-langkah penyusunan produk media ini menyesuaikan KI dan KD yang akan dicapai melalui media yang dibuat, dengan mempertimbangkan kesesuaian materi yang akan disampaikan sebagaimana yang telah digambarkan dalam bab sebelumnya. Pada media ini peneliti membatasi

materinya yaitu mengenalkan proses, tanda dan mitigasi bencana longsor.

### 3. Tahapan *develop*

Pada tahapan ini peneliti melakukan pembuatan produk berupa video animasi “edukasi mitigasi bencana tanah longsor”. Ada beberapa tahapan dalam proses pembuatan video animasi yaitu: tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Jika produk sudah selsai maka tahapan selanjutnya adalah validasi produk. Validasi dilakukan kepada 6 orang yang kompeten di bidangnya yaitu, 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media dan 2 orang ahli bencana. Hasil validasi tahap 1 menunjukkan bahwa media perlu ada beberapa yang harus di perbaiki. Kemudian setelah dilakukan validasi tahap ke dua media layak di uji cobakan. Hasil validasi ahli materi pada tahap 1 memperoleh nilai rata-rata 82,75% dengan kriteria baik dan terjadi kenaikan pada saat validasi tahap 2 memperoleh nilai dengan kriteria dengan sangat baik yaitu 97,75%. Kemudian dari ahli media memperoleh nilai 93,25% dan terjadi kenaikan pada tahap 2 menjadi 96,25% dengan kategori sangat baik. Selain itu melakukan lagi uji coba kepada ahli bencana dan memperoleh nilai pada tahap 1 yaitu 83, 25% terjadi kenaikan pada tahap 2 menjadi 95,25% dengan kriteria sangat baik.

### 4. Tahapan *implement*

Pada tahapan ini setelah selsai tahapan pengembangan maka tahapan selanjutnya yaitu melakukan uji coba pemakaian sebagai berikut: Uji coba one-one, hasil uji coba one-one menghasilkan nilai 1 jika dilihat dalam (Widoyoko,2012) termasuk ke dalam

kategori layak. Selanjutnya uji coba *small group*, responden pada uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 orang yang dipilih secara acak mewakili populasi yang sebenarnya. Hasil penilaian dari 6 responden memperoleh nilai rata-rata 0,96 dengan kategori layak. Sehingga pada uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa media video animasi layak digunakan. Terakhir uji coba klasikal melibatkan seluruh anak kelas C yang berjumlah 11 orang. Hasil uji coba kelompok klasikal mendapatkan skor rata-rata 0,99 dalam (Widoyoko:2021) termasuk kategori layak.

### 5. Tahapan *evaluate*

Berdasarkan keseluruhan proses pengembangan dari mulai tahap analisis hingga implementasi didapatkan dari uji coba *one-one*, uji coba *small group* dan uji coba klasikal serta angket respon guru media pembelajaran video animasi “mitigasi bencana tanah longsor” masuk pada kategori layak. Pengembangan media pembelajaran video animasi berdasarkan hasil revisi dinyatakan sudah mencapai tujuan dan dapat menghasilkan produk berupa video animasi yang layak digunakan untuk pembelajaran di kelas C PAUD Bambim Miftahul Ulum.

Menurut Miftah dalam (Wulandari et al., 2023) kedudukan media pendukung pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting agar proses belajar mengajar terfasilitasi dengan baik. Media video animasi dapat membantu anak yang lambat dalam menangkap pesan akan menjadi mudah dalam memahami informasi yang disampaikan, karena dengan video mampu

mengkombinasikan antara gambar dan suara (Yudianto, 2017). Media ini dirancang untuk memberikan pengenalan pada anak-anak terkait mitigasi bencana tanah longsor, dengan memperhatikan pada capaian perkembangan kurikulum PAUD dan pedoman pendidikan kebencanaan pada satuan PAUD. Media ini dibuat menarik karena berdasarkan pemaparan Andreson dan Krathwohl materi lingkungan termasuk ke dalam pengetahuan factual dikarenakan adanya materi pengenalan dasar yang harus diketahui anak-anak. Betapa pentingnya peran sebuah media khususnya untuk anak usia dini karena mengingat berbagai karakteristik anak yang berbeda-beda.

Beberapa indikator minat menurut Simbolon (2013) yaitu perasaan senang, penerimaan, ketertarikan dan keterlibatan siswa. Apabila anak-anak tertarik pada sesuatu objek maka mengakibatkan orang tersebut senang untuk melakukan atau mengikutinya. Maka, berhubungan dengan perhatian anak, anak akan mengesampingkan yang lain dan akan memperhatikan objek yang ia senangi. Hasil dari 3 kali uji coba menunjukkan bahwa media yang telah dibuat dapat menarik perhatian anak-anak dan memperoleh nilai 0,99 dengan kategori layak.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan luaran video animasi ini dibuat untuk membantu anak dalam memahami materi tentang mitigasi bencana tanah longsor, dikembangkan dengan metode R&D menggunakan model ADDIE yaitu *analyz, design, develop, implement and evaluation*. Pada tahapan implementasi peneliti melakukan uji coba kepada guru setelah itu di uji cobakan kepada anak-anak melalui tiga tahapan sesuai dengan pedoman. Hasil validasi ahli materi pada tahap 1 memperoleh

nilai rata-rata 82,75% dengan kriteria baik dan terjadi kenaikan pada saat validasi tahap 2 memperoleh nilai dengan kriteria dengan sangat baik yaitu 97,75%. Kemudian dari ahli media memperoleh nilai 93,25% dan terjadi kenaikan pada tahap 2 menjadi 96,25% dengan kategori sangat baik. Selain itu melakukan lagi uji coba kepada ahli bencana dan memperoleh nilai pada tahap 1 yaitu 83,25% terjadi kenaikan pada tahap 2 menjadi 95,25% dengan kriteria sangat baik. Hasil uji coba kepada guru memperoleh nilai 97% dengan kriteria sangat baik, begitupun hasil uji coba kepada anak memperoleh nilai rata-rata 0,98 dengan kategori layak.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, terima kasih kepada Allah SWT senantiasa memudahkan apapun yang telah dilaksanakan oleh penulis, orang tua tercinta (Bapak Asep Saepudin dan Ibu Sukayati) dan ibu/bapak dosen pembimbing Bunda Nandhini dan Bapak Elfan yang telah membimbing Rena dengan baik hingga dapat memperoleh salah satu yang telah di cita-citakan. Semoga Allah membalas semua kebaikan, Aamiin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2013). Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bercerita. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Dewi, R. S., & Anggarasari, N. hudha. (2020). Mitigasi Bencana Pada Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 68–77.
- Dhieni, N., Yuliantina, I., Soendjojo, R., Yuswanto, D. T., Nurjannah, Riany, Y. E., & Rosmalia, R. (2020). Panduan penegerian satuan pendidikan anak usia dini. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, iii–42.



- Lestari, S. L., Mulyana, E. H., & Nur, L. (2020). Pengembangan Rancangan Media Permainan Sains Lampu Lava Berbasis Sel (Social and Emotional Learning) Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(2), 229–241
- Nurjanah, S., & Mursalin, E. (2021). Pentingnya Mitigasi Bencana Alam Longsor Lahan: Studi Persepsi Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 515–523.
- Prastowo, R., Trianda, O., & Novitasari, S. (2018). Identifikasi Kerentanan Gerakan Tanah Berdasarkan Data Geologi Daerah Kalirejo, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulonprogo, Yogyakarta. *Kurvatek*, 3(2), 31–40.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30.
- Widiyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.