

## Penguatan Literasi Kebencanaan Melalui Media Edukasi Berbasis *Mini Booth* pada Mahasiswa Pendidikan Geografi, Universitas Halu Oleo

Andi Sulia Sudirman<sup>1\*</sup>, Amniar Ati<sup>1</sup>, Nur Hasanah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Halu Oleo, Kendari

\*Koresponden: [andisulia@uho.ac.id](mailto:andisulia@uho.ac.id)

### Informasi Artikel

**Diterima:**  
01 – Mei – 2026

**Disetujui:**  
20 – Juni – 2026

**Dipublikasikan:**  
03 – Juli – 2026

### Abstract

*The high level of disaster risk in Indonesia requires innovation in the learning process that not only enhances cognitive aspects but also develops applied understanding and communication skills in the context of disaster studies. Based on this issue, this community service activity was conducted with the aim of strengthening disaster literacy through mini booth-based educational media among students of the Department of Geography Education, Universitas Halu Oleo. This activity employed a participatory approach with an educational intervention design involving 92 students as participants. The implementation was carried out in three stages, namely preparation, implementation, and evaluation. The results show that during the preparation stage, students were able to creatively develop various disaster education media according to the assigned themes. In the implementation stage, all groups successfully presented disaster-related materials systematically through interactive mini booths accompanied by discussions, simulations, and educational games, thereby increasing participant engagement. Meanwhile, the evaluation results showed positive responses, with 67.39% of participants rating the learning media as interesting and very interesting. The volcanic eruption booth was identified as the most informative and creative based on polling results. In addition, participant reflections indicated that the activity mainly improved disaster understanding, expanded knowledge, and made learning more interactive while enhancing collaboration and communication skills. In the future, this program can be further developed by expanding thematic coverage, strengthening evaluation instruments, and integrating mini booth-based media into disaster-related courses in the Geography Education Study Program. This is expected to enhance students' skills as prospective teachers in developing creative, interactive, and contextual disaster learning.*

**Keywords:** Disaster Literacy; Educational Media; Mini Booth; Geography Education.

### Abstrak

Tingginya tingkat risiko bencana di Indonesia menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan pemahaman aplikatif dan keterampilan komunikasi dalam konteks kebencanaan. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan menguatkan literasi kebencanaan melalui media edukasi berbasis *mini booth* pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Geografi, Universitas Halu Oleo. Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan desain intervensi edukatif yang melibatkan 92 mahasiswa sebagai subjek kegiatan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pada tahap persiapan, mahasiswa mampu mengembangkan berbagai media edukasi kebencanaan secara kreatif sesuai tema yang ditetapkan. Pada tahap pelaksanaan, seluruh kelompok berhasil menyajikan materi kebencanaan secara sistematis melalui *mini booth* interaktif yang disertai diskusi, simulasi, dan permainan edukatif, sehingga meningkatkan keterlibatan peserta. Sementara itu, hasil evaluasi menunjukkan respon positif dari peserta, dengan 67,39% menilai media pembelajaran menarik dan sangat menarik. Stasiun letusan gunung api menjadi *booth* paling informatif dan kreatif berdasarkan hasil polling. Selain itu, refleksi peserta menunjukkan bahwa kegiatan ini terutama meningkatkan pemahaman kebencanaan, menambah wawasan baru, serta membuat pembelajaran lebih interaktif dan mendorong kerja sama serta komunikasi. Ke depan, kegiatan ini dapat dikembangkan melalui perluasan tema, penguatan instrumen evaluasi, serta integrasi media *mini booth* dalam mata kuliah kebencanaan di Program Studi Pendidikan Geografi. Hal ini diharapkan memperkuat keterampilan mahasiswa sebagai calon guru dalam mengembangkan pembelajaran kebencanaan yang kreatif, interaktif, dan kontekstual.

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat kerawanan bencana yang tinggi akibat posisi geografisnya yang berada pada pertemuan tiga lempeng aktif dunia serta dilalui jalur cincin api (*ring of fire*). Berdasarkan data Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), sepanjang tahun 2024 tercatat sebanyak 2.107 kejadian bencana di Indonesia yang menyebabkan 540 orang meninggal dunia, 63 orang hilang, 11.531 orang luka-luka, serta 8.136.271 orang terdampak dan mengungsi. Selain menimbulkan korban jiwa, bencana juga menyebabkan kerusakan pada 80.304 rumah dan berbagai fasilitas umum di sejumlah wilayah Indonesia. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia hidup dalam kerentanan yang tinggi terhadap ancaman bencana. Namun demikian, tingginya frekuensi kejadian bencana belum sepenuhnya diimbangi dengan tingkat pemahaman dan kesiapsiagaan masyarakat yang memadai, sehingga risiko kerugian dan korban jiwa masih cukup tinggi (Pratama., 2022). Oleh karena itu, literasi kebencanaan menjadi salah satu aspek penting dalam upaya mitigasi, karena melalui literasi tersebut individu dapat memahami potensi risiko, cara pencegahan, serta tindakan yang harus dilakukan sebelum, saat, dan setelah bencana (Labudasari & Rochmah., 2020).

Mahasiswa, khususnya dari Program Studi Pendidikan Geografi, merupakan kelompok strategis dalam penyebaran informasi kebencanaan kepada masyarakat. Posisi tersebut menjadi penting karena mahasiswa Pendidikan Geografi merupakan calon guru yang akan berperan dalam menyampaikan materi kebencanaan kepada peserta didik di sekolah pada masa mendatang. Hal tersebut menjadi semakin penting karena pendidikan geografi memiliki keterkaitan erat dengan pengembangan

kompetensi mitigasi bencana di sekolah melalui pembelajaran yang kontekstual dan berbasis lingkungan (Helmi dkk., 2025). Pendidikan geografi memiliki kontribusi penting dalam membangun pemahaman risiko dan kesiapsiagaan bencana karena menghubungkan aspek keruangan, lingkungan, dan mitigasi bencana dalam proses pembelajaran (Aksa dkk., 2020). Oleh karena itu, penguatan literasi kebencanaan pada mahasiswa tidak hanya berdampak pada peningkatan kapasitas individu, tetapi juga berpotensi memberikan dampak yang lebih luas melalui proses pembelajaran dan edukasi kebencanaan di lingkungan sekolah (Pratama dkk., 2025). Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal pada proses pembelajaran Manajemen Bencana, sebagian mahasiswa masih lebih dominan memahami materi kebencanaan pada tataran konseptual dibandingkan pada penerapannya dalam konteks mitigasi bencana. Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan teoritis yang diperoleh di kelas dengan kemampuan praktis dalam memahami dan mengkomunikasikan mitigasi bencana secara aplikatif (Pratama dkk., 2025). Kondisi ini menunjukkan pentingnya penyediaan pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan kontekstual agar mahasiswa dapat menghubungkan konsep kebencanaan dengan praktik nyata di lapangan (Hadi., 2024). Padahal, pengetahuan kebencanaan memiliki pengaruh penting terhadap sikap kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana (Kurniawati & Suwito., 2017).

Kebutuhan akan pembelajaran kebencanaan yang lebih kontekstual menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu menghubungkan pengetahuan teoritis dengan pengalaman belajar yang lebih nyata. Salah satu

bentuk inovasi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan mahasiswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Media memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi secara efektif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Pratama, 2022).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual, interaktif, dan berbasis teknologi mampu membantu peserta didik memahami konsep kebencanaan secara lebih konkret serta meningkatkan literasi mitigasi bencana (Labudasari & Rochmah., 2020; Pratama., 2022; Tusam., dkk., 2025; Fuepsi dkk., 2026). Pendidikan pengurangan risiko bencana juga diakui sebagai salah satu strategi penting dalam membangun budaya kesiapsiagaan masyarakat melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran terhadap risiko bencana (Amri dkk., 2017). Oleh karena itu, mahasiswa pendidikan geografi perlu dilibatkan secara aktif dalam proses perancangan dan penyajian media edukasi kebencanaan. Keterlibatan langsung dalam pengembangan media tidak hanya mendukung pengalaman belajar yang lebih aplikatif, tetapi juga memperkuat kemampuan mahasiswa dalam mengkomunikasikan konsep mitigasi bencana kepada peserta didik di sekolah. Pengalaman tersebut menjadi bekal penting bagi mahasiswa sebagai calon guru untuk mengembangkan pembelajaran kebencanaan yang lebih kontekstual dan berorientasi pada kesiapsiagaan (Hadi., 2024; Şeyihoğlu & Kartal., 2026).

Sebagai calon guru, mahasiswa Pendidikan Geografi tidak hanya perlu memahami konsep kebencanaan, tetapi juga memiliki kemampuan mengemas dan menyampaikan informasi tersebut

secara menarik kepada peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam merancang sekaligus mengkomunikasikan materi kebencanaan. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat memfasilitasi kebutuhan tersebut adalah pameran edukatif berbasis *mini booth*. Dalam konteks ini, kegiatan pameran atau *mini booth* merupakan salah satu bentuk media diseminasi yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada publik melalui penyajian visual, interaktif, dan komunikatif. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan peserta sebagai subjek pembelajaran melalui keterlibatan langsung dalam proses penyampaian dan pertukaran informasi (Şeyihoğlu & Kartal., 2026). Pameran tidak hanya berfungsi sebagai sarana menampilkan karya, tetapi juga mampu membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan audiens (Novian & Mustaqim., 2024). Integrasi antara pengembangan media edukasi oleh mahasiswa dengan kegiatan pameran interaktif berpotensi menjadi pendekatan inovatif dalam edukasi kebencanaan, karena tidak hanya menghasilkan produk media, tetapi juga menciptakan ruang pembelajaran partisipatif dan aplikatif.

Kegiatan ini bertujuan untuk menguatkan literasi kebencanaan mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Halu Oleo melalui media edukasi berbasis *mini booth*. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep, risiko, dan mitigasi bencana, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam merancang dan menyajikan media edukasi kebencanaan secara kreatif dan interaktif. Pengalaman tersebut diharapkan dapat menjadi bekal bagi mahasiswa

sebagai calon guru geografi dalam mengembangkan pembelajaran kebencanaan yang kontekstual dan berorientasi pada kesiapsiagaan peserta didik. Ke depan, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran kebencanaan yang berkelanjutan serta dapat diterapkan pada berbagai mata kuliah dan kegiatan edukasi kebencanaan lainnya.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan desain intervensi edukatif. Subjek kegiatan berjumlah 92 mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Halu Oleo yang dipilih secara *purposive*, yaitu mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Manajemen Bencana serta terlibat secara aktif dalam proses perancangan dan pengembangan media edukasi kebencanaan berbasis *mini booth*.

Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

### **1. Tahap Persiapan.**

Pada tahap persiapan, mahasiswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, di mana setiap kelompok memperoleh tema kebencanaan yang berbeda, meliputi gempa bumi, tsunami, banjir, tanah longsor, kekeringan, angin badai, letusan gunung api, kebakaran hutan dan lahan, serta kegagalan teknologi. Setiap kelompok kemudian merancang media edukasi sesuai dengan tema yang telah ditentukan dengan memanfaatkan berbagai bentuk media, seperti poster, maket, video, permainan edukatif, serta media visual pendukung lainnya. Selain menyiapkan media, mahasiswa juga menyusun materi edukasi yang mencakup konsep dasar bencana, faktor penyebab, dampak yang ditimbulkan, wilayah rawan bencana, serta berbagai

upaya mitigasi yang dapat dilakukan sebagai langkah pengurangan risiko bencana.

### **2. Tahap Pelaksanaan.**

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan pameran media edukasi dalam bentuk *mini booth*. Setiap kelompok bertanggung jawab untuk menjaga sekaligus mempresentasikan *booth* yang telah disiapkan, sedangkan kelompok lainnya berperan sebagai pengunjung. Kegiatan berlangsung secara bergiliran melalui sistem rotasi antarstasiun, di mana setiap kelompok pengunjung berpindah dari satu *booth* ke *booth* lainnya dalam interval waktu 7–8 menit. Pada setiap stasiun, mahasiswa memperoleh penjelasan mengenai karakteristik masing-masing jenis bencana, dampak yang ditimbulkan, serta strategi mitigasi yang dapat diterapkan dalam upaya pengurangan risiko bencana. Selain penyampaian materi edukasi, beberapa *booth* juga menampilkan simulasi sederhana, permainan edukatif, serta kuis interaktif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung.

### **3. Tahap Evaluasi.**

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai pelaksanaan kegiatan serta respons peserta terhadap media edukasi kebencanaan yang ditampilkan. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi stasiun bencana, refleksi peserta, serta polling evaluasi yang dilaksanakan melalui *Google Form*. Lembar observasi digunakan untuk mencatat informasi utama yang diperoleh peserta, inovasi media yang ditampilkan, pesan mitigasi yang disampaikan, serta kesan peserta terhadap setiap *booth*. Sementara itu, polling evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi *booth* yang dinilai paling informatif, paling interaktif, dan paling kreatif oleh peserta. Data refleksi dimanfaatkan untuk menggali

pengalaman belajar serta manfaat yang dirasakan peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

Seluruh data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, kategorisasi, dan interpretasi temuan. Adapun data kuantitatif sederhana yang diperoleh dari hasil polling dianalisis dalam bentuk distribusi frekuensi dan persentase untuk mendukung hasil evaluasi kegiatan. Seluruh proses pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian, di mana partisipasi mahasiswa bersifat sukarela dan identitas responden dijaga kerahasiaannya.

## HASIL

### 1. Tahap Persiapan.

Tahap persiapan menghasilkan berbagai media edukasi kebencanaan yang dikembangkan mahasiswa sesuai dengan tema bencana yang telah ditentukan. Media yang dihasilkan menunjukkan variasi bentuk yang cukup beragam, meliputi poster edukatif, kliping informasi kebencanaan, miniatur,

maket sederhana, video edukatif, serta permainan interaktif yang dirancang untuk mendukung penyampaian informasi mitigasi bencana secara menarik dan mudah dipahami. Setiap kelompok berhasil menyusun materi edukasi yang memuat informasi mengenai karakteristik bencana, faktor penyebab, dampak yang ditimbulkan, wilayah rawan, serta langkah-langkah mitigasi yang dapat dilakukan masyarakat. Keragaman media yang dihasilkan menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan kreativitas sekaligus mengkomunikasikan pengetahuan kebencanaan dalam bentuk visual yang lebih aplikatif.

Beberapa media yang menarik perhatian antara lain maket simulasi letusan gunung api yang menggambarkan proses erupsi secara sederhana, serta miniatur bangunan pada tema gempa bumi yang digunakan untuk menjelaskan dampak kerusakan akibat guncangan. Seluruh media yang telah disusun selanjutnya digunakan sebagai sarana utama dalam pelaksanaan pameran *mini booth* edukasi kebencanaan.



**Gambar 1.** Contoh *Mini Booth* pada Kegiatan Edukasi Kebencanaan Berbasis Partisipatif.

Berdasarkan gambar 1 di atas, terlihat bahwa mahasiswa berhasil mengembangkan media edukasi kebencanaan dalam bentuk maket sederhana sebagai sarana visualisasi materi mitigasi bencana. Penggunaan media berbasis visual ini bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi

kepada pengunjung sehingga konsep kebencanaan dapat dipahami secara lebih konkret. Pembuatan media tersebut menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan pengetahuan kebencanaan dengan kreativitas dalam merancang sarana edukasi yang komunikatif dan menarik.

Selain berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, media yang dikembangkan juga menjadi bentuk latihan bagi mahasiswa dalam menerapkan keterampilan komunikasi edukatif terkait mitigasi bencana.

## 2. Tahap Pelaksanaan.

Tahap pelaksanaan dilaksanakan melalui kegiatan pameran media edukasi dalam bentuk *mini booth*. Setiap kelompok bertugas menjaga *booth* sekaligus menyampaikan informasi kebencanaan kepada pengunjung. Kegiatan berlangsung menggunakan sistem rotasi, di mana peserta berpindah dari satu stasiun ke stasiun lainnya setiap 7-8 menit sehingga seluruh peserta memperoleh kesempatan mengunjungi seluruh *booth* yang tersedia.

### a. Penyajian Materi Kebencanaan.

Pada setiap stasiun, mahasiswa menyampaikan materi edukasi yang mencakup karakteristik bencana, faktor penyebab, dampak yang ditimbulkan, wilayah rawan, serta upaya mitigasi yang dapat dilakukan masyarakat. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, seluruh kelompok mampu menyajikan informasi

kebencanaan secara sistematis dan mudah dipahami oleh pengunjung. Materi mitigasi yang disampaikan didominasi oleh tindakan preventif, seperti edukasi masyarakat, penerapan sistem peringatan dini, pengelolaan lingkungan, serta upaya peningkatan kesiapsiagaan dalam menghadapi potensi bencana. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami konsep kebencanaan secara teoritis, tetapi juga mampu mengkomunikasikan pengetahuan tersebut dalam bentuk edukasi yang aplikatif.

### b. Interaksi dalam *Mini Booth*.

Selain penyampaian materi, beberapa kelompok juga memanfaatkan simulasi sederhana, permainan edukatif, serta kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung. Interaksi yang terjadi selama kegiatan tidak hanya berupa penyampaian informasi secara satu arah, tetapi berkembang menjadi diskusi aktif dan sesi tanya jawab antara penyaji dan pengunjung. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan *mini booth* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih partisipatif, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif peserta dalam memahami materi kebencanaan.



**Gambar 2.** Interaksi Peserta dalam Kegiatan Edukasi Kebencanaan Berbasis *Mini Booth*.

Gambar 2 di atas menunjukkan proses interaksi peserta selama kegiatan *mini booth* berlangsung. Peserta secara aktif melakukan

pengamatan terhadap media edukasi yang ditampilkan sekaligus berinteraksi dengan penyaji untuk memperoleh pemahaman mengenai

karakteristik bencana dan langkah mitigasi yang dapat dilakukan. Situasi ini memperlihatkan bahwa penggunaan media edukasi berbasis *mini booth* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendukung penyampaian literasi kebencanaan secara lebih efektif.

### 3. Tahap Evaluasi.

#### a. Hasil Observasi Pelaksanaan *Mini Booth*.

Hasil observasi digunakan untuk menilai pelaksanaan kegiatan *mini booth* secara langsung selama proses berlangsung. Observasi difokuskan pada beberapa aspek utama, yaitu penyampaian materi kebencanaan, variasi media edukasi yang digunakan, tingkat keterlibatan pengunjung, serta bentuk interaksi yang terjadi antara penyaji dan peserta. Hasil observasi terhadap aspek-aspek tersebut disajikan pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Hasil Observasi Pelaksanaan *Mini Booth*.

No	Aspek yang Diamati	Hasil Observasi
1	Penyampaian materi	Sistematis, sesuai tema kebencanaan
2	Media edukasi	Variatif (poster, maket, video, permainan)
3	Keterlibatan pengunjung	Tinggi, ditandai dengan diskusi dan tanya jawab
4	Penggunaan media visual	Efektif menarik perhatian pengunjung
5	Interaksi peserta	Bersifat dua arah (presentasi dan diskusi)

Sumber: Olah data, 2026.

Berdasarkan hasil observasi yang disajikan pada tabel 1 di atas, pelaksanaan kegiatan *mini booth* menunjukkan bahwa seluruh kelompok mampu menyampaikan materi kebencanaan secara sistematis dan sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Variasi media edukasi yang digunakan, seperti poster, maket, video, dan permainan interaktif, terbukti efektif dalam menarik perhatian pengunjung dan meningkatkan keterlibatan peserta. Selain itu, interaksi yang terjadi selama kegiatan tidak hanya bersifat satu arah, tetapi berkembang menjadi diskusi aktif antara penyaji dan pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media

edukasi berbasis *mini booth* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif.

#### b. Penilaian Pengunjung terhadap *Booth*.

Penilaian pengunjung terhadap media edukasi yang ditampilkan menunjukkan kecenderungan positif. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan peserta terhadap media edukasi kebencanaan berbasis *mini booth* yang dikembangkan. Distribusi hasil penilaian pengunjung disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2.** Distribusi Pengunjung terhadap *Booth*.

No	Kategori Penilaian	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat menarik	28	30,43
2	Menarik	34	36,96
3	Cukup menarik	18	19,57
4	Kurang menarik	12	13,04

*Sumber: Olah data, 2026.*

Berdasarkan tabel 2 di atas, hasil penilaian menunjukkan bahwa 36,96% pengunjung menilai booth pada kategori menarik, sedangkan 30,43% lainnya memberikan penilaian sangat menarik. Secara keseluruhan, kedua kategori tersebut mencapai 67,39%, yang menunjukkan bahwa media edukasi berbasis *mini booth* mampu menarik minat pengunjung dengan baik.

### c. Hasil Polling Evaluasi *Mini Booth*.

Polling dilakukan untuk mengidentifikasi booth yang dinilai paling informatif dan interaktif oleh peserta. Hasil penilaian disajikan pada tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Distribusi Penilaian Booth Paling Informatif dan Interaktif.

No	Booth Kebencanaan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Letusan gunung api	25	27,17
2	Gempa bumi	20	21,74
3	Kegagalan teknologi	16	17,39
4	Gelombang badai/pasang	7	7,61
5	Wabah penyakit	6	6,52
6	Tsunami	6	6,52
7	Kebakaran hutan dan lahan	5	5,43
8	Kekeringan	4	4,35
9	Angin badai	3	3,26

*Sumber: Olah data, 2026.*

Berdasarkan tabel 3 di atas, hasil polling menunjukkan bahwa booth bertema letusan gunung api memperoleh penilaian tertinggi (27,17%), diikuti oleh gempa bumi (21,74%) dan kegagalan teknologi (17,39%). Temuan ini menunjukkan bahwa media yang disertai visualisasi dan simulasi sederhana lebih

mudah dipahami oleh peserta dibandingkan media tanpa praktik langsung. Selain aspek informatif dan interaktif, peserta juga memberikan penilaian terhadap kreativitas media pada masing-masing *booth*. Hasil penilaian tersebut disajikan pada tabel 4.

**Tabel 4.** Distribusi Penilaian Booth Paling Kreatif.

No	Booth Kebencanaan	Tingkat Kreativitas	Frekuensi	Persentase (%)
1	Letusan gunung api	Sangat tinggi	50	54,35
2	Gempa bumi	Tinggi	14	15,22
3	Kegagalan teknologi	Tinggi	8	8,70
4	Tsunami	Sedang	6	6,52
5	Kebakaran hutan dan lahan	Sedang	5	5,43
6	Wabah penyakit	Sedang	4	4,35
7	Angin badai	Rendah	3	3,26
8	Gelombang badai/pasang	Rendah	1	1,09
9	Kekeringan	Rendah	1	1,09

Sumber: Olah data, 2026.

Hasil pada Tabel 4 menunjukkan bahwa booth bertema letusan gunung api memperoleh penilaian kreativitas tertinggi sebesar 54,35%, jauh di atas booth lainnya. Tingginya penilaian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan maket, simulasi erupsi, dan media visual mampu meningkatkan kualitas penyajian materi kebencanaan, khususnya dalam hal keterlibatan peserta dan kemudahan memahami konsep bencana secara lebih konkret dan aplikatif.

#### d. Refleksi Peserta terhadap Kegiatan

Refleksi peserta digunakan untuk mengidentifikasi pengalaman belajar yang diperoleh selama mengikuti kegiatan *mini booth*. Hasil refleksi ini dianalisis untuk mengetahui dampak kegiatan terhadap pemahaman, pengalaman, serta keterampilan sosial peserta. Hasil analisis refleksi disajikan pada tabel 5 berikut.

**Tabel 5.** Kategori Hasil Refleksi Peserta.

No	Kategori Refleksi	Frekuensi	Persentase (%)
1	Penguatan pemahaman kebencanaan	42	45,65
2	Penambahan wawasan/pengetahuan baru	25	27,17
3	Pembelajaran lebih menarik/interaktif	15	16,30
4	Peningkatan kerja sama dan komunikasi	10	10,87

Sumber: Olah data, 2026.

Berdasarkan tabel 4 di atas, tema yang paling banyak muncul dalam refleksi peserta adalah bertambahnya pemahaman mengenai kebencanaan (45,65%), diikuti penambahan wawasan atau pengetahuan baru (27,17%). Selain itu, peserta juga menilai bahwa kegiatan *mini booth* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif

serta membantu memperkuat kerja sama dan komunikasi.

#### PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media edukasi berbasis *mini booth* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih komunikatif dan interaktif. Hal ini terlihat dari adanya keterlibatan aktif peserta melalui diskusi,

tanya jawab, serta penggunaan media visual seperti poster dan maket yang digunakan pada setiap stasiun bencana. Sistem rotasi antar booth juga berperan dalam meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, karena peserta memperoleh kesempatan untuk mempelajari berbagai jenis bencana dalam waktu yang relatif singkat. Kondisi ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak terfokus pada satu sumber informasi saja. Selain itu, penggunaan simulasi sederhana dan permainan edukatif membantu mengubah konsep kebencanaan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta. Hal ini juga tercermin dari hasil evaluasi yang menunjukkan respon positif pengunjung terhadap media *mini booth*. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Pratama (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran visual dan interaktif dapat membantu mengkonkretkan konsep yang abstrak serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dalam konteks edukasi kebencanaan, media seperti poster, maket, simulasi, dan permainan edukatif berperan penting dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap karakteristik bencana, dampak, serta upaya mitigasinya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, seluruh kelompok mampu menyampaikan materi kebencanaan secara sistematis yang mencakup karakteristik bencana, dampak, wilayah rawan, serta upaya mitigasi yang dapat dilakukan masyarakat. Penyajian materi tidak hanya berfokus pada pengenalan jenis bencana, tetapi juga menekankan pentingnya tindakan mitigasi sebagai upaya untuk mengurangi risiko bencana. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *mini booth* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media penguatan literasi kebencanaan mahasiswa. Temuan

tersebut sejalan dengan konsep literasi kebencanaan yang tidak hanya mencakup aspek pengetahuan, tetapi juga kesadaran dan kesiapsiagaan dalam menghadapi risiko bencana (Labudasari & Rochmah., 2020). Dalam konteks ini, kegiatan *mini booth* memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan mahasiswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga menginternalisasi nilai kesiapsiagaan terhadap bencana. Selain itu, keterlibatan mahasiswa dalam merancang dan menyajikan media edukasi mencerminkan penerapan *active learning*, di mana mahasiswa berperan sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mencari informasi, mengorganisasi materi, mengembangkan media, dan menyampaikan informasi kepada pengunjung. Pengalaman tersebut juga mencerminkan prinsip *experiential learning* yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung dan refleksi atas pengalaman tersebut (Kolb., 1984).

Dari sisi interaktivitas, kegiatan *mini booth* menciptakan ruang komunikasi dua arah antara penyaji dan pengunjung melalui kegiatan penjelasan materi, diskusi, tanya jawab, simulasi sederhana, serta kuis edukatif yang diselenggarakan pada setiap stasiun. Mekanisme ini memungkinkan peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, sistem rotasi antarstasiun memberikan kesempatan kepada seluruh peserta untuk berinteraksi dengan berbagai tema bencana dan media edukasi yang berbeda, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan dinamis. Temuan ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman belajar secara langsung (Pratama dkk., 2025). Dalam konteks ini, kegiatan

*mini booth* memberikan ruang pembelajaran yang lebih fleksibel dibandingkan pembelajaran konvensional di kelas, karena peserta dapat secara langsung bertanya, berdiskusi, dan memperoleh umpan balik dari penyaji. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa stasiun letusan gunung api memperoleh persentase tertinggi pada kategori terinformatif dan interaktif sebesar 27,17%, serta pada aspek kreativitas sebesar 54,35%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang mampu mengintegrasikan penyampaian informasi dengan aktivitas interaktif cenderung memperoleh respons yang lebih positif dari peserta.

Hasil *polling* menunjukkan adanya variasi penilaian peserta terhadap media edukasi yang ditampilkan pada setiap stasiun. Stasiun letusan gunung api memperoleh penilaian tertinggi pada kategori terinformatif dan terinteraktif dengan persentase sebesar 27,17%, serta pada aspek kreativitas sebesar 54,35%. Sementara itu, stasiun gempa bumi dan kegagalan teknologi juga memperoleh penilaian yang relatif tinggi dibandingkan dengan stasiun lainnya. Tingginya penilaian tersebut berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif, seperti maket, miniatur, serta simulasi sederhana yang membantu peserta memahami proses terjadinya bencana dan upaya mitigasinya secara lebih konkret. Hal ini menunjukkan bahwa media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata cenderung lebih mudah diterima oleh peserta. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fuedsi dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam konteks kegiatan *mini booth*, media yang tidak hanya menyajikan informasi secara visual tetapi juga melibatkan peserta dalam aktivitas

pengamatan, diskusi, dan interaksi cenderung memperoleh penilaian yang lebih tinggi. Namun demikian, variasi penilaian antarstasiun menunjukkan bahwa keberhasilan penyampaian informasi tidak hanya ditentukan oleh jenis media yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan penyaji dalam mengkomunikasikan materi, mengelola interaksi dengan pengunjung, serta menjelaskan pesan mitigasi secara jelas dan terarah.

Berdasarkan hasil refleksi peserta, tema yang paling banyak muncul adalah bertambahnya pemahaman mengenai kebencanaan (45,65%), diikuti oleh penambahan wawasan atau pengetahuan baru (27,17%). Selain itu, sebanyak 16,30% peserta menyatakan bahwa kegiatan *mini booth* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan pembelajaran yang biasa mereka ikuti di kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan *mini booth* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar muncul karena mahasiswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses merancang media, menyiapkan materi, menyampaikan informasi, serta berinteraksi dengan pengunjung. Keterlibatan aktif dalam seluruh tahapan kegiatan memungkinkan peserta menghubungkan konsep kebencanaan dengan situasi pembelajaran yang lebih nyata. Kondisi ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana pengetahuan diperoleh melalui keterlibatan langsung dalam suatu aktivitas (Hadi., 2024). Keunikan kegiatan ini terletak pada integrasi antara pembuatan media dan penyebaran informasi dalam satu rangkaian

kegiatan, sehingga mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pembelajar, tetapi juga sebagai penyampai informasi.

Selain berkontribusi terhadap penguatan literasi kebencanaan, kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang relevan bagi mahasiswa Pendidikan Geografi sebagai calon guru. Keterlibatan mahasiswa dalam merancang, mengembangkan, dan menyajikan media edukasi berbasis *mini booth* melatih kemampuan dalam mengorganisasi materi, mengembangkan media pembelajaran, menyampaikan informasi secara interaktif, serta mengelola pembelajaran yang partisipatif. Kompetensi tersebut merupakan bagian penting dari kompetensi pedagogis yang dibutuhkan guru dalam mengintegrasikan pendidikan kebencanaan ke dalam proses pembelajaran di sekolah (Saryono dkk., 2026). Oleh karena itu, pengalaman yang diperoleh melalui kegiatan ini tidak hanya bermanfaat selama perkuliahan, tetapi juga berpotensi menjadi bekal dalam mengembangkan pembelajaran kebencanaan yang kreatif, kontekstual, dan berorientasi pada kesiapsiagaan peserta didik.

## KESIMPULAN

Kegiatan penguatan literasi kebencanaan melalui media edukasi berbasis *mini booth* pada mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Halu Oleo menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan kontekstual. Melalui kegiatan ini, mahasiswa berhasil mengembangkan berbagai media edukasi kebencanaan dan menyajikannya dalam bentuk *mini booth* yang memuat informasi mengenai karakteristik bencana, dampak, wilayah rawan, serta upaya mitigasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung memberikan penilaian positif terhadap media yang ditampilkan. Selain itu,

hasil refleksi peserta mengindikasikan adanya penguatan pemahaman kebencanaan, penambahan wawasan, serta pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain berkontribusi terhadap penguatan literasi kebencanaan, kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang relevan bagi mahasiswa Pendidikan Geografi sebagai calon guru. Keterlibatan mahasiswa dalam merancang, mengembangkan, dan menyajikan media edukasi berbasis *mini booth* melatih kemampuan dalam mengorganisasi materi, mengembangkan media pembelajaran, menyampaikan informasi secara interaktif, serta mengelola pembelajaran yang partisipatif. Pengalaman tersebut menjadi bekal penting dalam mengembangkan pembelajaran kebencanaan yang kreatif, kontekstual, dan berorientasi pada kesiapsiagaan peserta didik di sekolah.

Ke depan, kegiatan ini dapat dikembangkan melalui perluasan tema kebencanaan, penguatan instrumen evaluasi seperti pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan pemahaman secara lebih terukur, serta integrasi media *mini booth* dalam pembelajaran mata kuliah kebencanaan di Program Studi Pendidikan Geografi. Pengembangan tersebut diharapkan dapat memperkuat keterampilan mahasiswa dalam merancang pembelajaran kebencanaan yang lebih sistematis, aplikatif, dan berorientasi pada kesiapsiagaan peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aksa, F. I., Utaya, S., Bachri, S., & Handoyo, B. (2020). Investigating the role of geography education in enhancing earthquake preparedness: Evidence from Aceh, Indonesia. *Geomate Journal*, 19(76), 9–16.
- Amri, A., Bird, D. K., Ronan, K., Haynes, K., & Towers, B. (2017). Disaster risk reduction education in Indonesia: Challenges and recommendations for scaling up. *Natural Hazards and Earth System Sciences*, 17(4), 595–612.

- Badan Nasional Penanggulangan Bencana. (2025). *Buku data bencana Indonesia tahun 2024*. Pusat Data, Informasi dan Komunikasi Kebencanaan BNPB.
- Fuedsi, F. W. F., Rachmadani, A., Rahmajati, J. P., Husna, V. N., Pramudita, C., & Pinastika, N. I. C. (2026). Pengembangan media peta interaktif berbasis augmented reality dengan pendekatan spiritual-moral value untuk edukasi mitigasi bencana banjir di sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Ilmu-Ilmu Sosial, dan Hukum (SENPISHUM)*, 1(1).
- Hadi, H. (2024). Pembelajaran berbasis riset sebagai upaya meningkatkan pengalaman belajar dan keterampilan meneliti bagi mahasiswa pada mata kuliah geografi kebencanaan. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran (JUPE2)*, 2(2), 404–420.
- Helmi, D., Hallatu, Y. A., & Asep, A. (2025). Integrasi mitigasi bencana dalam pembelajaran geografi SMA melalui pendekatan kontekstual Kurikulum Merdeka. *Soko Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 129–139.
- Kurniawati, D., & Suwito, S. (2017). Pengaruh pengetahuan kebencanaan terhadap sikap kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana pada mahasiswa program studi pendidikan geografi Universitas Kanjuruhan Malang. *JPIG (Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi)*, 2(2).
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Labudasari, E., & Rochmah, E. (2020). Literasi bencana di sekolah: Sebagai edukasi untuk meningkatkan pemahaman kebencanaan. *Metodik Didaktik*, 16(1).
- Novian, R. N. R., & Mustaqim, K. M. K. (2024). Perancangan booth pameran batik Galeri Griya Peni dengan media maket. *Jurnal Nawala Visual*, 6(2), 162–171.
- Pratama, M. I. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai sarana edukasi kesiapsiagaan bencana tsunami pada anak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1600–1609.
- Pratama, M. I. L., Maryati, S., Yusuf, D., Kobi, W., Melo, R. H., & Pambudi, M. R. (2025). Edukasi kesiapsiagaan bencana bagi mahasiswa pendidikan geografi Universitas Negeri Gorontalo. *Mepokondau: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terpadu*, 30–35.
- Saryono, S., Nurkamto, J., Hidayatullah, M. F., & Komarudin, K. (2026). Teaching for preparedness: Indonesian physical education teachers' roles in disaster education. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 45(1).
- Seyihoglu, A., & Kartal, A. (2026). Educating for resilience: A mixed methods study on interdisciplinary disaster education in teacher training. *International Journal of Mass Emergencies & Disasters*, 02807270261442540.
- Tusam, M., Somantri, L., & Setiawan, I. (2025). Disaster geography learning media Indonesian secondary schools: Identification, challenges, and innovations. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 8(1), 235–243.