



## Sinergi Aplikasi Canva Melalui Video Pembelajaran Powtoon Materi Mitigasi Bencana Alam Kelas XI IPS SMAN 8 Padang

Devrina Nur Azizah<sup>1</sup>, Rahmanelli<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Geografi FIS Universitas Negeri Padang

Email: [devrinanurazizah06@gmail.com](mailto:devrinanurazizah06@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan sinergi aplikasi canva melalui pengembangan media video pembelajaran powtoon materi mitigasi bencana alam di kelas XI IPS SMAN 8 Padang. Metode penelitian ini merupakan *Research and Development* R&D dengan model pengembangan *4-D* terdiri dari *define, design, development, dan disseminate*. Populasi kelas XI IPS SMAN 8 Padang berjumlah 119 siswa, sampel kelas XI IPS 1 berjumlah 31 siswa. Teknik pertimbangan sampel menggunakan *purposive sampling*, pengumpulan data melalui observasi, wawancara uji analisis data angket Skala Likert. Hasil penelitian ini memperoleh skor dan persentase : 1) ahli materi layak (2,91 77%), 2) ahli media sangat layak (4,0 100%), 3) ahli bahasa sangat layak (3,91 98%), 4) penilaian oleh guru (3,28 82%), penilaian kelas XI IPS 1 memperoleh sangat layak (3,53 84%). Perolehan kategori layak dalam hal ini dapat di buktikan melalui hasil UH kelas XI IPS 1 meningkat 60%, sebelumnya nilai rata-rata 49,90 menjadi 82,80 selisih 30,9.

**Kata Kunci : Sinergi, Canva, Powtoon, Media Pembelajaran**

### Abstract

This study aims to determine the feasibility of the synergy of the Canva application through the development of powtoon learning video media for natural disaster mitigation material in class XI IPS SMAN 8 Padang. This research method is Research and Development R&D with a 4-D development model consisting of define, design, development, and disseminate. The population of class XI IPS SMAN 8 Padang amounted to 119 students, the sample of class XI IPS 1 amounted to 31 students. Sample consideration techniques using purposive sampling, data collection through observation, test interviews for Likert scale questionnaire data analysis. The results of this study obtained scores and percentages: 1) decent material experts (2.91 77%), 2) very decent media experts (4.0 100%), 3) very decent linguists (3.91 98%), 4) assessment by teachers (3.28 82%), class XI social studies assessment 1 obtained very decent (3.53 84%). The acquisition of the decent category in this case can be proven through the results of UH class XI IPS 1 increased by 60%, previously the average value was 49.90 to 82.80 a difference of 30.9.

**Keywords : Synergy, Canva, Powtoon, Learning Media**

<sup>1</sup>Mahasiswa Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup>Dosen Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

## Pendahuluan

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bervariasi, kreatif, tidak membosankan/tidak terlalu monoton bagi peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan. Pembelajaran yang ideal menurut (Yanuarsi, 2022) ialah suatu pembelajaran yang dapat mengembangkan pola pikir kreatif pada anak.

Kriteria dalam pemilihan media guna mendukung sistem pembelajaran menurut (Azhar Arsyad 2020 dalam Yanuarsi 2022) yaitu : 1) memilih media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaram, 2) media yang digunakan dapat mendukung pembelajaran, 3) dapat bersifat efektif, praktis, luwes, dan bertahan lama, 4) memiliki mutu teknis pengembangan visual yang baik sesuai dengan persyaratan teknis tertentu, dan 5) guru dapat menggunakan media tersebut dengan baik serta terampil.

Dapat diketahui berdasarkan Kurikulum 2013 dalam Permendikbud Nomor 22 berkaitan dengan standar proses bahwa dijelaskan terdapat dua prinsip pembelajaran dalam Kurikulum 2013 yang relevan dengan perkembangan global yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan

efisiensi dan efektifitas pembelajaran dan penyediaan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran terutama melalui media dan sumber pembelajaran berbasis ICT/Multimedia.

Menurut (Sanjaya 2016 dalam Pipit 2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan guna menambah pengetahuan, mengubah sikap dan menanamkan keterampilan pada setiap diri individu yang memanfaatkannya.

Terdapat perbedaan antara pengembangan video pembelajaran yang peneliti kembangkan dengan video pembelajaran sebelumnya yaitu terletak pada konsep penyajian isi dimana peneliti sebelumnya bersifat narasi tanpa memberikan contoh yang kontekstual sementara peneliti sebaliknya menjelaskan materi sesuai dengan contoh kontekstual. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang peneliti kembangkan yaitu sinergi aplikasi canva melalui video pembelajaran powtoon.

Pada dasarnya sinergi berasal dari bahasa Yunani yaitu *syn-ergo* dapat dimaknai sebuah kerjasama menurut bahwa sinergi merupakan hasil upaya ataupun kerjasama sering disebut dengan *co-operative effort* dimana

dalam hal ini sinergi bentuk dari proses guna menghasilkan kualitas adanya kerjasama (Hamden-Turner dalam Siti 2019). Namun menurut (Covey dalam Siti 2019) sinergi tentu lebih dari sekedar kerjasama namun sinergi yaitu bersinergi dengan menciptakan beberapa solusi dan gagasan yang lebih baik dari inovatif kerjasama sebagai suatu *creative cooperation*.

Canva merupakan sebuah aplikasi bersifat online dengan menampilkan berbagai template desain grafis yang menarik. Terdapat beberapa fitur yang terdapat di gunakan yaitu desain poster, presentasi, konten visual, desain logo, desain CV, dan lainnya. Sementara powtoon merupakan aplikasi web berbasis IT yang memiliki fitur-fitur menarik seperti dalam membuat presentasi atau video animasi yang digunakan dengan mudah dan menarik (Ermalida 2018 dalam Zulfah 2020).

Powtoon dan canva merupakan salah satu bentuk video animasi yang bisa di akses melalui perangkat handphone ataupun laptop. Dimana yang sebaiknya memang untuk menampilkan video pembelajaran yaitu melalui laptop disambungkan ke LCD/Proyektor sehingga tampilannya maksimal, namun karena keterbatasan sarana dan prasana di SMAN 8 Padang tentu dapat dipermudah melalui handphone dengan cara hasil video animasi tersebut dapat guru kirimkan melalui grup whatsapp kelas kemudian

seluruh peserta didik dapat mendownload video tersebut dan menyimak materi yang disampaikan.

Berdasarkan dari adanya permasalahan di SMA Negeri 8 Padang terkait masih terdapat beberapa guru yang masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional, rendahnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran geografi dan terbatasnya sarana prasana seperti infocus maka peneliti bermaksud melakukan sinergi aplikasi canva melalui pengembangan media video pembelajaran powtoon menjadi salah satu proses pembelajaran yang menarik, penuh inovatif dalam pembelajaran Geografi.

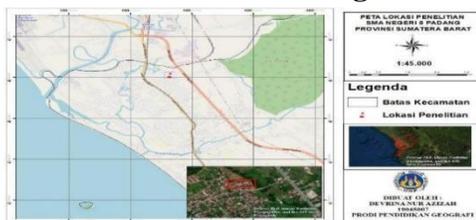
Dikarenakan materi pada pelajaran Geografi yang bersifat alam, sehingga diperlukan edukasi dengan contoh penyajian yang kontekstual untuk menambah pemahaman peserta didik dan membangkitkan wawasan sertamotivasi peserta saat proses pembelajaran berlangsung melalui media video pembelajaran ini adalah sebuah harapan peneliti.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2018) bahwa dalam metodologi penelitian pengembangan digunakan untuk

menghasilkan sebuah produk tertentu, dengan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan di SMAN 8 Padang Lokasi yang beralamat di Jalan Adinegoro KM 18 Kayu Kalek, Kecamatan Koto Tengah, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat.

**Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian di SMAN 8 Padang**



**Sumber : Ina Geoportal dan Geospasial**

Adapun model, instrumen penelitian, teknik pengambilan sampel dan teknik analisis data sebagai berikut ini:

### 1. Model Pengembangan

Adapun model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis model *4-D* dimana menurut (Tanjung, 2019) model *4D* terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*).

### 2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang peneliti lakukan menggunakan *purposive sampling* yaitu dengan menunjuk sampel berdasarkan suatu pertimbangan dan alasan tertentu

(Sugiyono, 2018). Populasi kelas XI IPS SMAN 8 Padang dan sampel dalam yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas yang akan diteliti.

### 3. Instrumen Penelitian

Pada teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan hasil observasi, wawancara serta angket. Observasi ini dilakukan melalui pengamatan dari berbagai aspek guna menemukan beberapa permasalahan yang terjadi di pembelajaran geografi Kelas XI IPS SMA N 8 Padang pada mater mitigasi bencana alam. Wawancara peneliti melakukan secara langsung guna mencari informasi terkait permasalahan yang ditemukan melalui guru mata pelajaran geografi kelas XI, peserta didik, dan wakil sarana dan prasarana. Dan angket bertujuan sebagai hasil validasi terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Sementara untuk mengetahui kepraktisannya melalui angket uji coba prodok oleh guru mata pelajaran geografi dan peserta didik.

### 4. Teknik Uji Instrumen dan Teknik Analisis Data

Penelitian ini melakukan uji angket dengan analisis deskriptif kuantitatif menggunakan uji analisis berdasarkan Skala Likert sebagai skala yang paling banyak digunakan pada penelitian. Dalam jenis skala Likert ini peneliti harus merumuskan sejumlah

pertanyaan mengenai topik tertentu yang nantinya akan diminta kepada responden untuk memilih apakah sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak sesuai dengan berbagai pertanyaan yang diberikan melalui angket kepada siswa.

Uji kelayakan media juga dapat berdasarkan padalembar penilaian validasi yang berikan kepada validator. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N} \quad r = \frac{x}{n}$$

**Keterangan :**

X : Rata-rata responden

N : Jumlah responden

$\sum x$ : Jumlah nilai responden

r : Nilai kelayakan

n : Jumlah item pada angket

I : Nilai tengah

Nilai tengah dari penilaian skala Likert yaitu :

$$I = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2}$$

$$I = \frac{4 + 1}{2} = \frac{5}{2}$$

$$= 2,5$$

Sehingga nilai validitas dari skala Likert ini nantinya dimulai dari skor rata-rata yaitu 2,5.

Dengan kriteria validasi terbagi menjadi 4 yaitu sangat layak, layak,

tidak layak, dan sangat tidak layak, sesuai dengan gambar di bawah ini :

**Tabel 1. Analisa Angket Melalui Skala Likert**

Kategori	Skor
Sangat Layak	3,26 - 4,00
Layak	2,51 - 3,25
Cukup Layak	1,76 - 2,50
Kurang Layak	1,00-1,75

**Sumber : Sugiyono, (2019:17)**

Hasil penelitian total yang di peroleh, akan dimasukkan kedalam tingkat kategori skala likert dengan rumus :

$$Pk = \frac{s}{k} \times 100\%$$

**Keterangan :**

Pk = Nilai kategori skala kelayakan

S = Jumlah skor yang diperoleh

K = Jumlah skor ideal

**Tabel 2. Skala Kelayakan Angket Validasi**

Skala Kelayakan	Kriteria
75% -100%	Sangat Layak
50%-75%	Layak
25%-50%	Cukup Layak
1%-25%	Kurang Layak

**Sumber : Sugiyono, (2019:17)**

**Hasil dan Pembahasan**

**1. Analisis melalui 4-D**

**1) Tahap Pendefinisian (Define)**

Peneliti melakukan observasi di SMAN 8 Padang. Observasi yang peneliti lakukan dimulai pada saat melaksanakan Program Praktik Lapangan (PPL) di SMAN 8 Padang. Dari observasi ini tentunya bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi yakni masih terdapat beberapa guru yang menggunakan sistem pembelajaran konvensional, terbatasnya sarana prasarana berupa infocus dan rendahnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran geografi khususnya materi mitigasi bencana alam.

**2) Tahap Perancangan (Design)**

- a. Menentukan *software* yang akan digunakan yaitu aplikasi canva dan powtoon
- b. Membuat ringkasan materi yang menggunakan sumber relevan
- c. Merancang desain dan menyusun penjelasan materi sebagai berikut :

**Tabel 3. Skrip Video Pertemuan 1**

Video Ke 1		
Scene	Penyajian Isi	Bentuk Penyajian
Detik 0.05.7	Menampilkan cover tampilan penyajian berupa identitas ribald peneliti	

Detik 0.14.6	Menampilkan judul sub materi “Mengidentifikasi Jenis dan Karakteristik Bencana Alam”	
Detik 0.27.8	Menampilkan pertanyaan konsep sub materi “Jenis Bencana Alam”	
Detik 0.31.1 - 0.58.2	Menampilkan penjelasan konsep sub materi “Jenis Bencana Alam”	

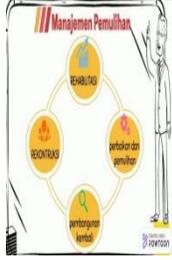
Menit 1.04.8	Menampilkan pertanyaan konsep sub materi “Karakteristik Bencana Alam”	
Menit 1.08.8 - 2.22.5	Menampilkan penjelasan konsep sub materi “Karakteristik Bencana Alam”	
Menit 2.26.3	Menampilkan penjelasan kesimpulan secara keseluruhan berupa Poster melalui aplikasi Canva	

Menit 2.37.4	Menampilkan sumber referensi yang digunakan	
Menit 2.45.6	Menampilkan penutup	
Link Video Pembelajaran Pertemuan ke-1		<a href="https://drive.google.com/drive/folders/1_mz_Wpyjxwgf-1S-wpBPfmiMM6AdRiFb">https://drive.google.com/drive/folders/1_mz_Wpyjxwgf-1S-wpBPfmiMM6AdRiFb</a>

**Tabel 4. Skrip Video Pertemuan 2**  
**Video Ke-2**

Scene	Penyajian	Bentuk Penyajian
Detik 0.04.2	Menampilkan cover identitas diri peneliti	
Detik 0.13.5	Menampilkan judul sub materi “Mengamati Siklus Penanggulangan Bencana Alam dan Mengidentifikasi Persebaran Rawan Bencana Alam di Indonesia”	

	Indonesia”	
Detik 0.17.7	Menampilkan pertanyaan konsep sub materi “Penanggulangan Bencana”	
Detik 0.42	Menampilkan penjelasan konsep sub materi “Penanggulangan Bencana”	
Detik 0.46.6	Menampilkan pertanyaan konsep sub materi “Siklus Penanggulangan Bencana Alam”	

Detik 0.56 - Menit 2.07.6	Menampilkan penjelasan konsep sub materi “Siklus Penanggulangan Bencana Alam”	   
Menit 2.18.5	Menampilkan pertanyaan konsep sub materi “Lembaga-Lembaga Penanggulangan Bencana Alam”	

<p>Menit 2.27.1</p>	<p>Menampilkan penjelasan konsep sub materi “Lembaga- Lembaga Penanggulangan Bencana Alam” berupa poster melalui aplikasi Canva</p>		<p>Menit 3.14.2</p>	<p>Menampilkan contoh gambar sub materi “Persebaran Rawan Bencana Alam di Indonesia”</p>	
<p>Menit 2.32.4</p>	<p>Menampilkan pertanyaan konsep sub materi “Persebaran Rawan Bencana Alam di Indonesia”</p>		<p>Menit 3.24.0</p>	<p>Menampilkan pertanyaan konsep sub materi “Faktor Penyebab dan Dampak dari adanya Bencana Alam”</p>	
<p>Menit 2.36.4</p>	<p>Menampilkan penjelasan konsep sub materi “Persebaran Rawan Bencana Alam di Indonesia”</p>		<p>Menit 3.30.0</p>	<p>Menampilkan penjelasan konsep sub materi “Faktor Penyebab dan Dampak dari adanya Bencana Alam”</p>	
<p>Menit 3.02.9</p>	<p>Menampilkan peta sub materi “Persebaran Rawan Bencana Alam di Indonesia”</p>		<p>Menit 3.59.5</p>	<p>Menampilkan kesimpulan melalui poster dari aplikasi Canva</p>	
			<p>Menit 4.06.3</p>	<p>Menampilkan sumber referensi yang digunakan</p>	

Menit 4.10.5	Menampilkan penutup	
Link Video Pembelajaran Pertemuan Ke-2		<a href="https://drive.google.com/drive/folders/1mz_Wpyjxwgf-1S-wpBPfmjMM6AdRiFb">https://drive.google.com/drive/folders/1mz_Wpyjxwgf-1S-wpBPfmjMM6AdRiFb</a>

Tabel. 5 Skrip Video Pertemuan 3

Video Ke-3		
Sceme	Penyajian	Bentuk Penyajian
Detik 0.04.7	Menampilkan Cover identitas diri peneliti	
Detik 0.19.1	Menampilkan judul sub materi "Mengidentifikasi Jenis Penanganan Bencana Alam dan Mengetahui Bentuk Partisipasi Masyarakat Terhadap Mitigasi Bencana Alam"	

Detik 0.27.8	Menampilkan pertanyaan konsep sub materi "Jenis Penanggulangan Bencana Alam"	
Detik 0.41.1 - Menit 1.09.8	Menampilkan penjelasan konsep sub materi "Jenis Penanggulangan Bencana Alam Kearifan Lokal"	
Menit 1.13.2	Menampilkan contoh gambar sub materi "Jenis Penanggulangan Bencana Alam Kearifan Lokal"	

<p>Menit 1.21.2 - 1.47.7</p>	<p>Menampilkan penjelasan konsep dan gambar sub materi “Jenis Penanggulangan Bencana Alam Edukasi”</p>	
<p>Menit 2.03.8</p>	<p>Menampilkan penjelasan konsep dan gambar sub materi “Jenis Penanggulangan Bencana Alam Pemanfaatan Teknologi Modern”</p>	
<p>Menit 2.09.3</p>	<p>Menampilkan pertanyaan konsep sub materi “Bentuk Partisipasi Masyarakat dalam Mitigasi Bencana Alam”</p>	
<p>Menit 2.29.2</p>	<p>Menampilkan penjelasan konsep dan gambar sub materi “Bentuk Partisipasi Masyarakat dalam Mitigasi Bencana Alam”</p>	
<p>Menit 2.35.7</p>	<p>Menampilkan kesimpulan poster dari aplikasi Canva</p>	
<p>Menit 2.53.6</p>	<p>Menampilkan sumber referensi yang digunakan</p>	
<p>Menit 3.02.2</p>	<p>Menampilkan penutup</p>	
<p>Link Video Pembelajaran Pertemuan Ke-3</p>		<p><a href="https://drive.google.com/drive/folders/1_mz_Wp_yjxwgf-IS-wpBpfmjMM6AdRiFb">https://drive.google.com/drive/folders/1_mz_Wp_yjxwgf-IS-wpBpfmjMM6AdRiFb</a></p>

### 3) Tahap Pengembangan (*Development*)

#### a. Uji Validasi Produk

Hal ini dapat diketahui dari perhitungan yang menggunakan skala Likert.

1. Hasil validasi ahli materi oleh validator Bapak Bigharta Bektu Susetyo, S.Pd., M.Pd mendapat kategori layak hasil perolehan skor rata-rata (2,91) dan persentase (77%) dengan catatan revisi sebelum uji coba.
2. Analisis validasi bahasa oleh ahli bahasa yaitu Ibu Rery Novio, S.Pd., M.Pd diperoleh penilaian dengan kategori sangat layak berupa hasil skor rata-rata (3,91) dan persentase (98%).
3. Hasil analisis validasi media oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Deded Chandra, S.Si., M.Si memperoleh hasil rata-rata skor (4.0) dan persentase (100%).
4. Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa. Dimana pada analisis kepraktisan guru memperoleh skor rata-rata (3,28) dan persentase (82%). Sementara uji kepraktisan oleh siswa kelas XI IPS 1 jumlah siswa 31 siswa memperoleh kategori layak dari skor rata-rata (3,53) dan persentase (88%) penilaian layak.

### 4) Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Dimana hasil dari masing uji validitas kelayakan dan uji kepraktikalitas. Sehingga dari perolehan tersebut video pembelajaran siap untuk disebarluaskan atau di promosikan menjadi sarana penyajian dalam bentuk media pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran yang berlangsung. Tentunya tidak hanya sebagai pendukung proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik, namun dengan menggunakan video pembelajaran ini nantinya dapat menarik perhatian siswa dalam menimbulkan minat belajar siswa dan mengurangi rasa bosan di saat proses pembelajaran di Kelas XI IPS 1.

Kelayakan video pembelajaran sinergi aplikasi canva dan powtoon dalam hal ini juga dapat dilihat berdasarkan hasil perolehan nilai UH setelah dilakukannya uji coba penerapan video pembelajaran oleh peneliti, berikut ini hasil perolehan penilaiannya.

**Tabel 6. Hasil Perolehan Nilai UH  
Kelas XI IPS 1 SMAN 8 Padang**

Kelas dan Jumlah Siswa	Rerata UH Sebelum dan Sesudah Uji Penerapan Video	Peningkatan	Persen
XI IPS 1 31 siswa	49.90 dan 82.80	30,9	60%

Sumber : SMAN 8 Padang 2023



**Gambar 5. Hasil Perolehan Nilai UH Sebelum Penerapan Video Pembelajaran Kelas XI IPS 1**



**Gambar 6. Hasil Perolehan Nilai UH Setelah Penerapan Video Pembelajaran Kelas XI IPS 1**

Berdasarkan hasil perolehan nilai tersebut maka dapat diketahui bahwa nilai geografi siswa kelas XI IPS 1 mengalami peningkatan dimana sebelumnya rata-rata nilai UH geografi sebelum uji coba penerapan video pembelajaran sinergi aplikasi canva dan powtoon memperoleh nilai rata-rata 49,90 setelah melakukan uji coba penerapan video pembelajaran sinergi aplikasi canva dan powtoon memperoleh nilai rata-rata 82,80 dengan selisih nilai 30,9 sehingga penilaian geografi ini dapat disimpulkan

naik 60% dari nilai sebelumnya. Dalam penyebaran produk dilakukan secara langsung melalui infocus di kelas XI IPS 1 uji coba melalui penampilan video pembelajaran dan penilaian oleh peserta didik melalui uji instrumen angket.

### Kesimpulan

Dari hasil uji validitas oleh ahli media dan ahli bahasa menunjukkan bahwa sinergi aplikasi canva melalui video pembelajaran powtoon pada materi mitigasi bencana alam di kelas XI IPS SMAN 8 Padang khususnya kelas XI IPS 1 memperoleh kategori sangat layak sementara dari ahli materi memperoleh kategori layak, dan uji praktikalitas oleh guru dan siswa menunjukkan hasil sangat praktis sebagai penunjang pembelajaran geografi guru kepada siswa, serta memotivasi siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan wawasan terhadap pembelajaran geografi.

Dalam hal ini dapat diketahui dari hasil ulangan harian kelas XI IPS 1 setelah uji coba penerapan video pembelajaran meningkat 60%, dimana hasil sebelumnya memperoleh nilai rata-rata 49,90 menjadi 82,80 dengan selisih 30,9.

### Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan serta kendala dalam penelitian maka terdapat saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Guru atau tenaga pendidik di SMA Negeri 8 Padang khususnya guru geografi dapat mengembangkan atau menyebarkan media dari sinergi aplikasi Canva melalui video pembelajaran Powtoon sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas guna mempermudah penyajian materi pelajaran kepada peserta didik di kelas.
2. Media dari sinergi aplikasi Canva melalui video pembelajaran Powtoon dapat menjadi referensi atau sumber bacaan dalam alternatif pembelajaran antara guru dengan peserta didik.
3. Peserta didik diharapkan mampu menggunakan sinergi aplikasi Canva melalui video pembelajaran Powtoon guna menambah motivasi minat dalam belajar dalam memahami wawasan dan ilmu pengetahuan geografi.

### Daftar Pustaka

- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan. Alfabeta. Bandung
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan). ed Alfabeta. Bandung
- Tanjung, H.S., & Nababan, S.A. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Siswa SMAN 3 Kuala Kabupaten Nagan Rata, 10(2)
- Pipit, dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi, 1(2)
- Siti, S.E. (2019). Peran Variable Perilaku Belajar Inovatif, Intensitas Kerjasama Kelompok, Kebersamaan Visi dan Rasa Saling Percaya dalam Membentuk
- Yanuarsi, Y., & Mayar, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbagai Bentuk Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3629-3647
- Zulfah, A. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. Jurnal Konfiks, 7(2), 44-52