

**PENERAPAN *POWTOON* SEBAGAI INOVASI MEDIA
PEMBELAJARAN SOSIOLOGI OLEH MAHASISWA
PRAKTIK LAPANGAN KEPENDIDIKAN (PLK)
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Gelar Sarjana Pendidikan
Strata Satu (S1) Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang*



Disusun Oleh :

HABI FAHRIZA

21058078/2021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

PENERAPAN *POWTOON* SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI
OLEH MAHASISWA PRAKTIK LAPANGAN KEPENDIDIKAN (PLK)
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Nama : Habi Fahriza
NIM/TM : 21058078/2021
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 8 Oktober 2025

Mengetahui,
Kepala Departemen,



Acrya Naidir, S.H., M.Hum., MAPA, Ph.D
NIP. 19660411 199003 1 002

Disetujui oleh,
Pembimbing,

Relly Anjar Virata Wisnu
Saputra, S.Ekom., M.I.Kom
NIP. 19930512 202203 1 016

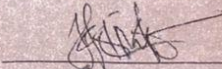
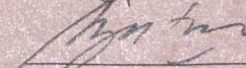
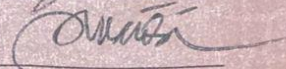
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Senin, 11 Agustus 2025**

**PENERAPAN *POWTOON* SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI
OLEH MAHASISWA PRAKTIK LAPANGAN KEPENDIDIKAN (PLK)
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

Nama : Habi Fahriza
BP / NIM : 2021/21058078
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 8 Oktober 2025

TIM PENGUJI	NAMA	TANDA TANGAN
1 Ketua	: Relly Anjar Vinata Wisnu Saputra, S.I.Kom., M.I.Kom	
2 Anggota	: Dr. Mohammad Isa Gautama, S.Pd., M.Si	
3 Anggota	: Junaidi, S.Pd., M.Si	

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Habi Fahriza
NIM/TM : 21058078/2021
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul "**Penerapan Powtoon Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sosiologi Oleh Mahasiswa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) Universitas Negeri Padang**" adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun Masyarakat dan Negara.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 8 Oktober 2025

Mengetahui

Kepala Departemen,



Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., MA
NIP. 198305182009122004

Saya yang menyatakan,



Habi Fahriza
NIM. 21058078

ABSTRAK

Habi Fahriza, 21058078. “Penerapan *Powtoon* Dalam Inovasi Media Pembelajaran Sosiologi Oleh Mahasiswa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) Universitas Negeri Padang.” Skripsi. Program Studi Pendidikan Sosiologi. Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media *Powtoon* sebagai inovasi pembelajaran Sosiologi oleh mahasiswa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) Universitas Negeri Padang. Fokus penelitian diarahkan pada peran mahasiswa PLK sebagai calon guru dalam merancang, membuat, dan mengimplementasikan *Powtoon*, serta bagaimana kreativitas dan kompetensi pedagogis mereka berkembang melalui pengalaman praktik lapangan. Penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman, di mana mahasiswa PLK dituntut mampu menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dan bermakna untuk mendukung proses konstruksi pengetahuan siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap enam mahasiswa PLK di lima sekolah mitra. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa PLK mampu memanfaatkan *Powtoon* sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan *Powtoon* tidak hanya membantu penyampaian materi sosiologi yang lebih mudah dipahami, tetapi juga meningkatkan keterampilan mengajar, kreativitas, serta pengalaman pedagogis mahasiswa sebagai calon guru. Secara keseluruhan penerapan *Powtoon* oleh mahasiswa PLK efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sosiologi sekaligus memperkuat kompetensi pedagogis, kreativitas, dan kesiapan mahasiswa sebagai pendidik inovatif di era digital.

Kata kunci: *Powtoon*, Pembelajaran Sosiologi, Mahasiswa PLK

KATA PENGANTAR

Segala puji dan nikmat syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan *Powtoon* Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sosiologi oleh Mahasiswa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) Universitas Negeri Padang” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial di Universitas Negeri Padang. Shalawat beriringan salam kita kirimkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam yang telah membawa umatnya dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Selama pengerjaan skripsi ini penulis selalu mendapatkan arahan dan bimbingan dari berbagai pihak terutama dosen pembimbing dan pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Afrizal Ibu Nurhabibah yang selalu memberikan doa dan semangat dalam menjalankan kehidupan dan Pendidikan sampai pada tahap penyelesaian skripsi ini.
2. Kepala Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang ibu Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M. A.
3. Dosen Pembimbing Akademik, Bapak Dr. Muhammad Hidayat, M.A yang telah membimbing penulis selama perkuliahan.
4. Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Relly Anjar Vinata Wisnu Saputra, S.I.Kom., M.I.Kom. yang begitu baik membimbing, mengarahkan dan mendukung penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Penguji Skripsi, Bapak Dr. Mohammad Isa Gautama, S.Pd., M.Si dan Bapak Junaidi, S.Sos., M.Si yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun semangat sehingga membantu penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen serta tenaga kependidikan Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial yang membantu penulis selama perkuliahan dan membantu urusan administrasi penulis selama perkuliahan.
7. Terima kasih kepada seluruh informan yang telah berpartisipasi dalam penelitian skripsi ini.
8. Terimakasih kepada Paramount Troops Generation Padang yang sudah menemani penulis dalam keadaan apapun selama di perantauan.
9. Teman-teman angkatan 2021, yang telah kebersamai penulis semasa perkuliahan sampai saat ini.

10. Terakhir, Terima kasih kepada diri saya Habi Fahriza, yang telah berusaha melewati setiap tantangan dalam proses penyusunan skripsi ini dengan penuh kesungguhan dan keikhlasan, yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah dan proses penyusunan skripsi, yang mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah menyerah. Allah sudah merencanakan dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidup ini. Semoga Allah selalu meridhoi setiap langkahmu serta menjagamu dalam lindungannya. Amiin.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis berharap agar Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Penulis juga sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari para pembaca untuk perbaikan di masa mendatang.

Padang, 1 Mei 2025
Penulis

Habi Fahriza

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B.Fokus Masalah	4
C.Perumusan Masalah	5
D.Pertanyaan Penelitian.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A.Kajian Teori	7
1. Teori Belajar Konstruktivisme	7
B.Penelitian Relevan	10
C.Kerangka Konseptual.....	12
1. Pembelajaran Sosiologi	12
2. Media Pembelajaran	15
3. Powtoon.....	24
4. Praktik Lapangan Kependidikan (PLK)	28
D.Kerangka Pemikiran.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A.Jenis Penelitian.....	32
B.Informan Penelitian.....	33
C.Instrumen Penelitian	34
D.Teknik Pengabsahan Data.....	39
E. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A.Deskripsi Lokasi Penelitian	44
B. Hasil Penelitian	48
1. Penerapan Media <i>Powtoon</i> saat Mengajar oleh Mahasiswa PLK	48
2. Kreativitas Mahasiswa PLK dalam Pembuatan Powtoon.....	74
3. Respons dan pengalaman peserta didik terhadap media <i>Powtoon</i>	76
4. Evaluasi dan Tantangan Mahasiswa PLK terhadap Penggunaan Media <i>Powtoon</i>	81
C. Pembahasan.....	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	98
A.Kesimpulan	98
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
Lampiran 1.....	106
Lampiran 2.....	108
Lampiran 3.....	112
Lampiran 4.....	113
Lampiran 5.....	126
Lampiran 6.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran.....	31
Gambar 3.1	Teknik analisis data.....	43
Gambar 4.1	Modul Ajar Sosiologi.....	51
Gambar 4.2	Tampilan awal Powtoon	56
Gambar 4.3	Tampilan login dengan menulis E-mail	57
Gambar 4.4	Tampilan awal dashboard akun Powtoon	58
Gambar 4.5	Template.....	58
Gambar 4.6	Create With AI	59
Gambar 4.7	Import.....	59
Gambar 4.8	Tampilan template tema slide powtoon	61
Gambar 4.9	Publish ke youtube	62
Gambar 4.10	Penerapan media Powtoon oleh Nadilla dikelas Moving	66
Gambar 4.11	Permainan ular tangga yang dilakukan siswa setiap kelompoknya	67
Gambar 4.12	Penerapan media Powtoon oleh Erguna dikelas X.E8	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 2. Pedoman Observasi dan Wawancara.....	108
Lampiran 3. Data Informan Penelitian	112
Lampiran 4. Transkrip Wawancara Mahasiswa PLK dan Peserta Didik	113
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian	126
Lampiran 6. Modul pembelajaran sosiologi	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media, materi pembelajaran yang kompleks dapat dipermudah dalam penyampaian oleh guru kepada peserta didik. Media pembelajaran ikut berperan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Zuhri & Rizaleni, 2016). Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efisien, menarik dan mudah dipahami peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan mutu pembelajaran, karena selain guru yang aktif dalam menyampaikan materi, media tersebut juga membantu peserta didik memahami konsep yang diajarkan, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Media pembelajaran, seperti video, gambar, animasi, atau aplikasi digital, dapat digunakan dalam konteks ini untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks, mendorong semangat belajar peserta didik serta mempermudah mereka dalam memahami materi.

Pembelajaran sosiologi seringkali berjalan secara monoton karena metode pengajaran yang kurang bervariasi dan tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Banyak pendidik belum menerapkan pembelajaran interaktif yakni hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama, tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Interaksi dalam

pendidikan membantu memperluas wawasan dan pemahaman di aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nurmawita & Ain, 2023).

Seringkali, materi pelajaran terasa abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik yang cenderung pasif, mereka hanya mendengarkan tanpa benar-benar memahami atau menerapkan konsep-konsep yang dipelajari. Hal ini mengakibatkan penurunan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta menghambat kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan menganalisis fenomena sosial secara mendalam.

Kondisi ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran sosiologi sangat diperlukan untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Misalnya, penggunaan teknologi seperti simulasi digital, video interaktif, atau platform pembelajaran berbasis proyek dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep sosiologi dalam konteks yang nyata. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran kolaboratif, di mana peserta didik berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan sosial, juga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik karena pendidikan memungkinkan individu untuk mengembangkan kemampuan intelektual, mengubah sikap, dan menjadi pribadi yang berguna bagi masyarakat (Safrizal et al., 2022). Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan partisipasi aktif dan perhatian penuh dari peserta didik selama proses pembelajaran, salah satu cara yang dapat mendukung hal ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran (Falah et al., 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa program studi Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Padang yang melaksanakan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) pada periode Januari-Juli 2025 bahwa 6

orang menemukan masalah dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas peserta didik kurang memahami materi pelajaran dan kurang aktif sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran lebih sering mengandalkan metode tradisional seperti ceramah, presentasi yang statis, atau penggunaan buku teks. Metode-metode ini sering kali membuat peserta didik kurang terlibat secara aktif karena materi disampaikan dengan cara yang monoton dan kurang menarik. Oleh sebab itu pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi lebih lambat dan partisipasi dalam diskusi kelas menjadi terbatas.

Melihat kondisi ini diperlukan solusi yang tepat untuk meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Sosiologi. Salah satu cara yang bisa diterapkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan media yang sesuai dalam penyampaian materi akan menghasilkan hasil yang optimal.

Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, lebih mudah memahami materi, yang pada akhirnya bisa meningkatkan pencapaian belajar mereka. Mahasiswa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) adalah calon guru di masa depan, jadi penting bagi mereka untuk mengetahui cara menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Sebagai calon pendidik yang akan terjun langsung ke dunia pendidikan, mereka harus dapat memanfaatkan berbagai alat dan teknologi untuk membuat pembelajaran menarik dan interaktif. Salah satu alternatif media yang diterapkan dalam pembelajaran Sosiologi oleh mahasiswa yang PLK yaitu *powtoon*.

Powtoon adalah aplikasi web berbasis teknologi informasi yang berperan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur menarik, termasuk kemampuan untuk membuat presentasi atau video animasi dengan kemudahan penggunaan (Nurhabibi, 2020). *Powtoon* digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi para pendidik karena aplikasinya dapat digunakan secara *online*, hasil visual yang dibuat dengan *powtoon* dapat digunakan secara *offline* baik sebagai presentasi maupun sebagai file PDF. *Powtoon* menyajikan materi melalui animasi dan elemen audio-visual yang dinamis, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran. Visual yang menarik juga membuat peserta didik lebih terlibat dan aktif dalam belajar. Ini menunjukkan bahwa *powtoon* bisa menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dibandingkan metode tradisional.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tersebut penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pembelajaran mahasiswa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) UNP dalam pembelajaran sosiologi menggunakan media *Powtoon*, maka peneliti membahas penelitian ini dengan judul “*Penerapan Powtoon Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sosiologi oleh Mahasiswa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) Universitas Negeri Padang*”.

B. Fokus Masalah

Fokus penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan media *powtoon* dalam proses pembelajaran sosiologi, kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran dan respons peserta didik setelah belajar dengan media *powtoon* oleh mahasiswa yang melaksanakan PLK.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah fokus penelitian maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana penerapan media *powtoon* sebagai inovasi pembelajaran sosiologi oleh mahasiswa UNP yang sedang menjalani praktik lapangan kependidikan.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan dapat diidentifikasi ada 3 pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana penerapan media *Powtoon* oleh mahasiswa UNP menjelaskan materi sosiologi selama praktik lapangan kependidikan (PLK)?
2. Bagaimana kreativitas mahasiswa PLK dalam membuat media pembelajaran?
3. Bagaimana respons dan pengalaman peserta didik setelah belajar dengan media *Powtoon*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengeksplorasi penerapan media *Powtoon* dalam pembelajaran sosiologi oleh mahasiswa UNP selama praktik lapangan kependidikan (PLK).
2. Untuk menganalisis kreativitas mahasiswa PLK dalam membuat media *Powtoon* sebagai alat pembelajaran sosiologi.
3. Untuk mengetahui respons dan pengalaman peserta didik setelah belajar dengan media *Powtoon*.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian penelitian yang telah dijelaskan manfaat penelitian ini yakni:

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap literatur mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sosiologi dan dapat membantu memahami penerapan media *Powtoon* dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa sebagai calon pendidik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi tenaga pendidik sebagai acuan dalam penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif, seperti *Powtoon* untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik. Sementara itu, bagi institusi pendidikan, penelitian ini dapat mendukung perumusan kebijakan transformasi digital serta peninjauan media pembelajaran agar sesuai dengan tuntutan perkembangan era digital.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Powtoon oleh mahasiswa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) Universitas Negeri Padang memberikan dampak positif terhadap pengembangan kompetensi mengajar mereka. Mahasiswa PLK mampu menyusun, menyajikan, dan mengelola materi pembelajaran Sosiologi secara lebih kreatif dan inovatif. Powtoon membantu mahasiswa merancang pembelajaran yang visual, interaktif, dan sistematis, sehingga mereka lebih percaya diri dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak seperti lembaga sosial, harmoni sosial, dan penyimpangan sosial.

Kemudian, mahasiswa PLK menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dalam menyusun media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Mereka mampu menyajikan materi secara menarik dengan menggabungkan berbagai elemen seperti animasi, gambar, teks, dan suara yang sesuai dengan karakter peserta didik. Mahasiswa juga memperlihatkan kemampuan inovatif dalam menentukan template, menyusun alur materi, dan mengatur tampilan media agar sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Ini menunjukkan bahwa mereka tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga memiliki pemahaman pedagogis yang baik dalam menciptakan media belajar yang efektif dan menyenangkan.

Penggunaan Powtoon mendorong mahasiswa PLK untuk mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran, mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, serta

mengembangkan strategi pedagogis yang sesuai dengan prinsip konstruktivisme. Meskipun menghadapi tantangan seperti keterbatasan waktu dan keterampilan teknis, Powtoon tetap efektif dalam membantu mahasiswa PLK meningkatkan kreativitas, keterampilan pedagogis, dan profesionalisme mereka sebagai calon guru. Dengan demikian, media ini berperan penting dalam memperkaya pengalaman mengajar mahasiswa PLK serta memperkuat kemampuan mereka dalam menyampaikan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan bermakna.

B. Saran

Dalam penelitian ini peneliti menyarankan agar mahasiswa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) dapat terus mengembangkan kreativitas dan keterampilan teknologi, khususnya dalam merancang media pembelajaran digital seperti *Powtoon*, media *Powtoon* ini diharapkan dapat diterapkan dalam mata pelajaran lainnya, bukan hanya pada mata pelajaran sosiologi. Penguasaan media digital menjadi bekal penting bagi calon guru di era modern agar mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik.

Mahasiswa PLK juga perlu memiliki manajemen waktu yang baik pencarian strategi yang lebih tepat untuk mengatasi kendala keterbatasan waktu dalam pembuatan media Powtoon, misalnya dengan penerapan pelatihan manajemen waktu atau pemanfaatan template yang sudah tersedia sehingga proses perancangan dapat berlangsung lebih cepat. Selain itu, perlu juga dilakukan penelitian mengenai program pendampingan maupun pelatihan teknologi bagi guru dan peserta didik agar kemampuan mereka dalam menggunakan media digital semakin optimal. Bagi tenaga pendidik, disarankan untuk mulai mengintegrasikan media berbasis

teknologi seperti *Powtoon* dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk mata pelajaran Sosiologi yang kerap dianggap abstrak. Penyampaian materi melalui animasi dan visualisasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sosial secara lebih konkret dan kontekstual. Sekolah sebagai lembaga pendidikan juga diharapkan dapat menyediakan dukungan fasilitas, seperti koneksi internet yang stabil, proyektor, dan perangkat audio yang memadai agar media digital dapat digunakan secara optimal di kelas.

Peneliti juga menyadari adanya keterbatasan dalam penelitian ini, yaitu fokus kajian yang hanya terbatas pada penerapan media *Powtoon* dalam pembelajaran Sosiologi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Oleh karena itu, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk memperluas objek kajian pada mata pelajaran lain di tingkat pendidikan yang berbeda, seperti SD, SMP atau SMK. Dengan demikian, hasil yang diperoleh akan memberikan gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas media *Powtoon* dalam mendukung proses pembelajaran lintas bidang studi dan jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifillah, A. (2020). *Pengaruh Media Powtoon Melalui E-Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V MI Al-Ihsan Pamulang* [B.S. thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta].
- Amka, A. (2018a). *Media pembelajaran inklusi*. Nizamia Learning Center 2018.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44–52.
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). PENGGUNAAN MEDIA POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENDESKRIPSIKAN PELAKU-PELAKU EKONOMI DALAM SISTEM PEREKONOMIAN INDONESIA. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>
- Asril, Zainal. 2011. *Micro teaching*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada. -
Penelusuran Google. (n.d.). Retrieved August 28, 2024,
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96.
- Badaruddin, M. A., & Abidin, Z. (2014). *Peran Manajemen Kesiswaan Dalam Mengembangkan Bakat Siswa Pada Ekstrakurikuler Tapak Suci (Studi Kasus Di SMP Muhammadiyah 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013)*
- Darmadi, H. (2013). Metode penelitian pendidikan dan sosial. *Bandung: Alfabeta*, 123.
- Dewi, N., Syamwil, S., & Armianti, A. (2015). Pengaruh Keterampilan Dasar dan Kesiapan Mengajar terhadap Hasil Program Pengalaman Lapangan Kependidikan. *JIPE: Pengaruh Keterampilan Dasar Dan Kesiapan Mengajar Terhadap Hasil Program Pengalaman Lapangan Kependidikan* (, 6(1), Article 1.
- DIAH, A. K. (2023). *PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 TRISNOMULYO*.

- Diana, L., & Maharani, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio visual dengan teknik tutorial berbasis kemampuan konseptual pada mata pelajaran integral. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 25–31.
- Diyah, R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 447–461.
- Eci, W. (2021). *Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas Iv Sd/Mi* [PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung].
- Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran. *Kemenag, 1000*, 1–6.
- Falah, A. N., Syafitri, A., & Syahrani, A. Z. (2023). *ANALISIS KESULITAN CALON GURU MI DAN SD DI KABUPATEN TANAH DATAR DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL*.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. <https://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Jogiyanto Hartono, M. (2018). *Metoda pengumpulan dan teknik analisis data*. Penerbit Andi.
- (Lely Suci Rahmawati, 2014). *Materi pelajaran mencakup konsep-konsep dasar, pendekatan, metode, dan teknik analisis dalam berbagai pengkajian fenomena dan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan nyata di dalam masyarakat—Penelusuran Google*. (n.d.). Retrieved August 28, 2024,
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1).
- Mamduh, N., & Hidayat, R. (2019). Reproduksi Ideologi pada Buku Teks Sosiologi SMA Kurikulum 2006 dan 2013. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 1(2), 117–131.

- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021a). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021b). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Miles, M. B. (1992). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*. Universitas Indonesia Library; UI-Press. <https://lib.ui.ac.id>
- Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media Powtoon selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5159–5168.
- Niken Henu Jatiningtias, 1102412116. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS MATERI PENYIMPANGAN SOSIAL DI SMP NEGERI 15 SEMARANG* [Other, Universitas Negeri Semarang].
- Noviarta, R., & Junaidi, J. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Enam Lingkung Padang Pariaman. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(1), 103–110.
- Nugroho, S., & Nugroho, N. (2016). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan teori konstruktivisme berbasis media wondershare quizcreator. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 4(2), 73–78.
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. Umsida Press.
- Nurhabibi, R. (2020). Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menarik Dan Kreatif. *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 5(1), 262–266.
- Nurhidayah, R. (2019). Pengembangan Media Booklet Untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Gagasan Pokok Siswa Kelas IV SDN Patemon 01 Semarang. *Universitas Negeri Semarang*.

- Nurmawita, N., & Ain, S. Q. (2023). Kamampuan Guru dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6777–6786.
- Nurwati, I., Haryono, A., & Widjaja, S. U. M. (2016). Perpaduan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Mind Mapping dengan Problem Based Learning dan Think Pair Share terhadap Hasil Belajar. *National Conference On Economic Education*.
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan multimedia interaktif powtoon pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kebijakan moneter untuk siswa kelas xi ips di sma negeri 1 singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71–79.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas penggunaan media video berbasis powtoon dalam pembelajaran daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Antasari Press.
- Sadiman, A. S. (1996). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safrizal, S., Sastri, W., Anastasha, D. A., & Syarif, M. I. (2022). Realistic Mathematic Education untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 4805–4812.
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3).
- Suci, S., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning dengan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di MAN 2 Padang Panjang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 185–195. <https://doi.org/10.24036/nara.v4i1.329>
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan...* - Google Scholar. (2013).

- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: Buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.
- Suyono, & Hariyanto. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan the Role of Instructional Media To Improving. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Thobroni, M. (2016). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan praktik*.
- Wahidmurni, W. (2017). *Pemaparan metode penelitian kualitatif*.
- Wende, F. M., Erianjoni, E., & Nora, D. (2018). STRATEGI ADAPTASI MAHASISWA UNP NON MUSLIM DALAM KEGIATAN PRAKTEK KEPENDIDIKAN (PLK) PADA SEKOLAH PRAKTEK LAPANGAN DI KOTA PADANG. *Jurnal Perspektif*, 1(4), 11.
- Yuliani, W. (2018). *METODE PENELITIAN DESKRIPTIF KUALITATIF DALAM PERSPEKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING*. 2(2).
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media.
- Zebua, A. M., Anwar, S., & Rahmi, L. (2023). Analisis Pelaksanaan Program Asistensi Mengajar Internasional Oleh Mahasiswa Geografi Berdasarkan Persepsi Murid Sekolah MenengahKebangsaan di Malaysia. *Journal Of Social Science Research*, 3, 3756–3764.
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA LECTORA INSPIRE DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA SISWA SMA KELAS X*.