

Penerapan Powtoon Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sosiologi oleh Mahasiswa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) Universitas Negeri Padang

Habi Fahriza¹, Relly Anjar Vinata Wisnu Saputra^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: rellyvinata@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media Powtoon sebagai inovasi pembelajaran Sosiologi yang dilakukan oleh mahasiswa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) Universitas Negeri Padang. Permasalahan penelitian berangkat dari penggunaan metode pembelajaran ceramah yang kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif. Salah satu alternatif media yang digunakan adalah Powtoon. Penelitian ini memfokuskan pada peran mahasiswa PLK sebagai calon guru dalam merancang, membuat, dan menerapkan media Powtoon, serta mengkaji perkembangan kreativitas dan kemampuan mengajar mereka melalui pengalaman praktik lapangan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Informan penelitian terdiri atas enam mahasiswa PLK yang berasal dari lima sekolah mitra dan dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan model analisis Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis penelitian didasarkan pada teori kognitif Jean Piaget, yang menunjukkan bahwa mahasiswa PLK mampu memanfaatkan Powtoon sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media Powtoon tidak hanya mempermudah pemahaman materi Sosiologi, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan mengajar, kreativitas, serta pengalaman profesional mahasiswa sebagai calon guru.

Kata kunci: Media; Powtoon; Pembelajaran Sosiologi.

Abstract

This study aims to analyze the implementation of Powtoon as an innovative learning medium in Sociology teaching conducted by students of the Teaching Practice Program (Praktik Lapangan Kependidikan/PLK) at Universitas Negeri Padang. The research problem arises from the use of traditional lecture-based teaching methods, which are considered less effective in attracting students' attention. Therefore, more engaging and communicative learning media are needed. One alternative medium employed in this study is Powtoon. This study focuses on the role of PLK students as prospective teachers in designing, developing, and implementing Powtoon-based learning media, as well as examining the development of their creativity and teaching skills through field practice experiences. The study adopts a qualitative approach using a phenomenological method. The research informants consist of six PLK students from five partner schools, who were selected using purposive sampling techniques. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and subsequently analyzed using the Miles and Huberman data analysis model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The analysis is grounded in Jean Piaget's cognitive theory, indicating that PLK students are able to utilize Powtoon as an engaging, interactive, and learner-centered instructional medium. The use of Powtoon not only facilitates students' understanding of Sociology topics but also contributes to the enhancement of teaching skills, creativity, and professional experience of PLK students as prospective teachers.

Keywords: Media, Powtoon, Sociology Learning.

How to Cite: Fahriza, H. & Saputra, R. A. V. W. (2025). Penerapan Powtoon Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sosiologi oleh Mahasiswa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) Universitas Negeri Padang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 4(4), 523-535.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di zaman sekarang sudah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, teknologi pendidikan dikembangkan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk menunjang dan meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar (Sholikhati & Astuti, 2023). Pemanfaatan teknologi memungkinkan guru untuk lebih mudah menampilkan atau memperlihatkan ilustrasi dari materi yang diajarkan. Dengan demikian, hubungan antara konsep teoretis dan penerapannya dalam kehidupan nyata menjadi lebih jelas, sehingga siswa dapat memahami dan mengamati materi secara konkret (Awalia et al., 2019). Upaya tersebut tentu tidak terlepas dari peran guru yang berkompeten dan profesional dalam menjalankan tugasnya (Sadriani et al., 2023).

Mahasiswa Universitas Negeri Padang yang melaksanakan kegiatan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) menjalankan peran sebagai guru di sekolah mitra tempat mereka ditempatkan. Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) adalah kegiatan akademik yang dilakukan mahasiswa program S1 Prodi Pendidikan Universitas Negeri Padang di sekolah atau di tempat pendidikan lainnya (PAUD, TK, SD, SMP, SMA, SMK, SLB dan SKB). PLK merupakan kegiatan intrakurikuler yang dikoordinir oleh Pusat Pengalaman Lapangan (P3L) LP3M UNP dengan nama mata kuliah Praktek Lapangan Kependidikan (PLK). PLK dapat dilaksanakan baik di skala nasional maupun internasional (Zebua, 2023). Dalam kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya mengamati proses pembelajaran, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan mengajar, merancang media pembelajaran, serta mengelola kelas layaknya seorang pendidik profesional. Melalui pengalaman tersebut, mahasiswa dapat mengasah keterampilan pedagogik, memperdalam pemahaman terhadap dunia pendidikan, dan mempersiapkan diri untuk menjadi tenaga pendidik yang kompeten di masa depan. Selain itu, pengalaman yang didapatkan juga menegaskan betapa pentingnya peran guru sebagai motivator serta pembimbing yang mampu mengarahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran dan mendorong inovasi pembelajaran dengan teknologi yang sudah difasilitasi dan perkembangan zaman (Awalia et al., 2019).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam kegiatan pembelajaran, guru umumnya memanfaatkan media sebagai sarana untuk menyalurkan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran menjadi alat bantu yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Rosmana et al., 2024). Media pembelajaran dinyatakan efektif ketika mampu menarik minat dan mempermudah pemahaman peserta didik tentang materi. Selain itu, media harus mampu membuat suasana belajar yang lebih aktif dan kreatif serta membantu guru untuk merancang pembelajaran yang sistematis, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menjadi wadah untuk mencapai tujuan pembelajaran (Najwa, 2025). Melalui media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi pelajaran secara lebih efisien, menarik dan mudah dipahami peserta didik (Erni, 2019). Media pembelajaran sudah seharusnya menjadi bagian yang digunakan dalam proses belajar mengajar, karena berfungsi sebagai sarana untuk menarik perhatian serta memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik (Novita et al., 2020). Beragam bentuk 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.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah media audio-visual berbasis animasi seperti Powtoon. Penggunaan media ini dapat membantu mengurangi kesulitan belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar dapat tercapai secara optimal (Asri et al., 2022). Powtoon adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi atau materi dengan tampilan video yang dilengkapi dengan animasi menarik untuk menarik perhatian audien (Diah, 2023). Kemudian Powtoon adalah layanan online yang menawarkan berbagai fitur animasi untuk membuat presentasi materi pembelajaran. Fitur-fitur animasi yang tersedia mencakup animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang dinamis, serta pengaturan timeline yang sangat mudah (Astika et al., 2019). Mahasiswa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) memiliki peran penting sebagai calon pendidik yang tengah menyiapkan diri untuk mengimplementasikan inovasi pembelajaran di ruang kelas. Maka penting untuk mengeksplorasi bagaimana

mahasiswa PLK Universitas Negeri Padang menerapkan media Powtoon dalam pembelajaran sosiologi serta dampaknya terhadap keaktifan, pemahaman, dan antusiasme peserta didik.

Pembelajaran sosiologi bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang diajarkan meliputi konsep-konsep dasar, pendekatan, metode, dan teknik analisis untuk mengkaji berbagai fenomena dan isu yang terjadi dalam masyarakat. Pembelajaran Sosiologi memiliki keterkaitan yang erat dengan realitas kehidupan sosial, karena melalui mata pelajaran ini peserta didik diajak untuk memahami bagaimana individu dan kelompok berinteraksi serta membentuk struktur sosial. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran sering kali berjalan secara monoton karena guru masih berfokus pada penyampaian materi yang bersumber dari buku teks dan metode ceramah serta guru cenderung menjadi pusat pembelajaran, sementara siswa hanya menjadi pendengar pasif (Wulandah et al., 2023). Kondisi ini menunjukkan kurangnya pendekatan interaktif yang dilakukan guru dan membuat peserta didik menjadi pasif ketika menerima materi. Pembelajaran yang interaktif sangat penting untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Sadriani et al., 2023). Maka, materi Sosiologi yang bersifat abstrak sering kali sulit dipahami oleh peserta didik. Mereka hanya menerima informasi tanpa benar-benar mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar, serta menghambat kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan menganalisis fenomena sosial secara mendalam.

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, penerapan metode pembelajaran kolaboratif, yang melibatkan peserta didik dalam kerja sama kelompok untuk memecahkan berbagai permasalahan sosial, dapat meningkatkan partisipasi serta pemahaman mereka. Hal ini sejalan dengan hakikat pendidikan yang berperan dalam mengembangkan kemampuan intelektual, membentuk sikap positif, serta menumbuhkan pribadi yang bermanfaat bagi lingkungan sosialnya. 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 (Faluh et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran Powtoon bagi mahasiswa PLK, tentunya sangatlah penting karena dapat memudahkan pembuatan dan kebutuhan visual bagi siswa. Selain itu, media Powtoon menjadi pilihan utama didasari oleh kemudahan dalam pembuatan, fleksibilitas, serta mudah dimodifikasi sehingga media ini dijadikan prioritas utama dalam membantu proses pembelajaran sosiologi menjadi lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Padang yang melaksanakan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) pada periode Januari-Juli 2025, ditemukan bahwa 6 orang mahasiswa masih menghadapi kendala dalam proses pembelajaran di kelas. Keenam mahasiswa tersebut melaksanakan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di beberapa sekolah mitra, yaitu 1 orang di SMAN 9 Padang, 1 orang di SMAN 2 Padang, 1 orang di MAN 1 Padang, 1 orang di SMAN 5 Padang, serta 2 orang di MAS TI Batang Kabung. Mahasiswa PLK cenderung menggunakan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan penggunaan buku teks tanpa dukungan media yang menarik. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan inovatif dari mahasiswa PLK untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif.

Dalam penerapannya, mahasiswa PLK memanfaatkan Powtoon untuk mengubah materi pembelajaran Sosiologi menjadi video animasi yang menarik secara visual dan mudah dipahami. Mereka mendesain alur pembelajaran dengan memadukan teks, narasi, gambar, dan animasi relevan dengan konsep yang diajarkan. Melalui langkah ini, mahasiswa tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi menunjukkan kreativitas dalam desain, warna, karakter animasi dan gaya penyajian sesuai dengan konteks pembelajaran di sekolah. Kreativitas mahasiswa ini, membantu menyesuaikan isi Powtoon dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi kompleks sehingga pesan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan efektif serta menyenangkan. Respon siswa terhadap penggunaan media Powtoon sangat positif, mereka menjadi lebih antusias, fokus, dan aktif berpartisipasi, hingga lebih mudah memahami konsep abstrak karena penyajian yang menarik dan kontekstual. Media ini juga menumbuhkan motivasi belajar karena pembelajaran jadi lebih interaktif dan menghibur.

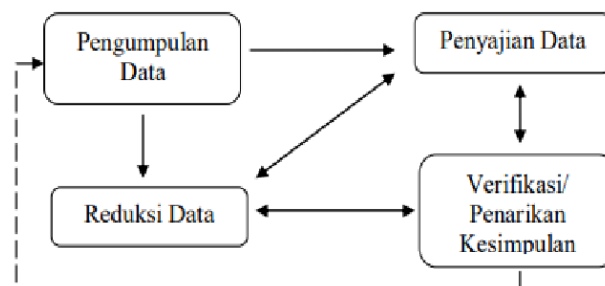
Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Misalnya, Muthmainnah et al. (2021) menemukan bahwa media ini mampu meningkatkan capaian pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar. Sementara itu, penelitian (Suci & Febriani, 2025) menunjukkan bahwa model Discovery Learning berbantuan Powtoon berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sosiologi di MAN 2 Padang Panjang. Selain itu, (Noviarta & Junaidi, 2023), menemukan bahwa penggunaan Powtoon dalam pembelajaran sosiologi di SMA Negeri Enam Lingsung tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh

rendahnya kesiapan siswa dalam menerima penggunaan media digital serta minat yang kurang saat media ditampilkan. Berdasarkan penelitian terdahulu di atas maka kebaruan penelitian ini terletak pada kreativitas guru, strategi pedagogis, dan konteks kelas dalam penerapan media Powtoon sebagai inovasi media pembelajaran. Di sisi lain, penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada efektivitas media terhadap siswa, sementara kajian yang menyoroti peran calon guru khususnya mahasiswa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) masih terbatas. Padahal, mahasiswa PLK sebagai calon pendidik memiliki posisi penting dalam mengembangkan kompetensi pedagogis sekaligus berlatih mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Zebua, 2023).

Penelitian ini bertujuan menggambarkan penerapan media Powtoon yang dilakukan oleh mahasiswa PLK dalam proses pembelajaran Sosiologi, dan bagaimana tingkat kreativitas mereka dalam mengembangkan media tersebut, serta bagaimana respons peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Powtoon. Melalui penelitian ini, diharapkan terlihat sejauh mana mahasiswa PLK mampu berinovasi dalam menggunakan teknologi pembelajaran modern terhadap materi Sosiologi. Dengan demikian, penggunaan Powtoon tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga menjadi indikator kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan kreativitas dan pedagogi ke dalam praktik mengajar yang efektif dan menarik.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di beberapa sekolah menengah kota Padang, tepatnya di MAS TI Batang Kabung, SMA Negeri 5 Padang, SMA Negeri 2 Padang, dan SMA Negeri 9 Padang. Dalam penelitian, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan tipe deskriptif. Menurut Kahija (2006) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah proses untuk mendeskripsikan dan memahami dunia pengalaman subjek atau partisipan dengan berpangkal pada tradisi-tradisi dan rancangan penelitian kualitatif tertentu. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah dan mendalam terhadap subjek dalam penerapan media Powtoon sebagai inovasi media pembelajaran oleh mahasiswa PLK pada mata pelajaran sosiologi (Alaslan et al., 2023). Peneliti berperan sebagai instrumen utama, yang didukung oleh pedoman observasi dan wawancara sebagai instrumen bantu. Informan penelitian terdiri dari enam mahasiswa PLK yang mengajar di lima sekolah berbeda di Kota Padang. Informan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria tertentu, seperti keterlibatan aktif mereka dalam penggunaan Powtoon selama proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tiga teknik meliputi observasi partisipatif, wawancara, dan studi dokumentasi (Wahidmurni, 2017). Observasi dilakukan dengan pedoman yang mencakup tiga indikator utama yaitu setting (kondisi kelas dan waktu di lima sekolah mitra), aktivitas (kegiatan mahasiswa PLK sebagai guru dan keterlibatan peserta didik menggunakan Powtoon), dan aktor (peran mahasiswa PLK dan respons peserta didik). Data dikumpulkan secara sistematis dengan mengamati interaksi antara guru, siswa, dan media Powtoon, kemudian dicatat untuk menilai efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran Sosiologi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles & Huberman (1992), yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Harahap, 2020). Data disaring untuk menemukan tema-tema penting yang sesuai dengan fokus penelitian, lalu disajikan secara sistematis dan akhirnya diverifikasi untuk memastikan validitas. Kemudian untuk uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber adalah perolehan informasi melalui wawancara terhadap informan. Triangulasi teknik dalam penelitian ini dilakukan dengan memeriksa data dari sumber yang sama menggunakan metode berbeda, yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.



Gambar 1. Alur Model Analisis Data Kualitatif Menurut Miles dan Huberman

Sumber: Miles dan Huberman

Hasil dan Pembahasan

Setiap sekolah memiliki profil unik yang dapat mencerminkan keragaman sistem pendidikan di Kota Padang, mulai dari sekolah umum negeri hingga madrasah berbasis pesantren, sehingga mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif terhadap permasalahan yang diteliti. Adapun hasil yang didapatkan dari analisis penerapan Powtoon sebagai inovasi media pembelajaran sosiologi oleh mahasiswa PLK Universitas Negeri Padang, dapat dijabarkan sebagai berikut:

Media yang Sesuai dengan Karakteristik dan Tujuan Pembelajaran

Media Powtoon merupakan salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi online yang berfungsi untuk membuat video presentasi maupun media pembelajaran. Media ini cocok untuk digunakan karena dapat menarik perhatian siswa. Powtoon memiliki fitur animasi yang sangat menarik untuk dapat memudahkan dalam mendesain materi pembelajaran yang menarik (Isnar, 2025). Dalam menerapkan media powtoon pada proses mengajar, mahasiswa PLK melakukan beberapa tahap meliputi tahap perencanaan, tahap pembuatan, dan tahap pelaksanaan. Tahap-tahap ini diperlukan untuk dapat memberikan strategi yang matang dalam menerapkan media Powtoon dalam proses pengajaran sosiologi (Rosmana et al., 2024).

Tahap perencanaan merupakan sebuah proses untuk mempersiapkan segala bentuk persiapan yang disusun agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tahap ini dimulai dari menentukan tujuan hingga menetapkan strategi yang akan digunakan (Rahmalia, 2024). Pada penelitian ini, mahasiswa terlebih dahulu menyusun modul ajar yang mencakup tujuan, materi, metode, dan penilaian sebagai pedoman pembelajaran (Ujud et al., 2023). Hal ini sesuai dengan penjelasan oleh Nadilla mahasiswa PLK UNP yang bertugas di SMAN 9 Padang, menyatakan bahwa :

“..Nah menurut saya tentu untuk mendesain Powtoon itu diperlukan materi tentunya ya, mendesain materi dengan adanya teks, ada gambar animasi, ada suara. Dengan adanya gambar animasi serta suara itu akan menarik perhatian siswa agar siswa itu mudah memahami materi, karena dalam Powtoon juga ada gambar-gambar, suara, gitu. Karena gaya belajar peserta didik yang berbeda, tentu hal tersebut membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru di sekolah, terutama di SMA N 9 Padang. Inspirasi pembuatan konten tersebut berasal dari buku teks atau kondisi sosial di sekitar saya seperti itu, terus mungkin ada beberapa referensi-referensi terkait bagaimana cara pembelajaran interaktif yang saya dapatkan di situ, baik di UNP sendiri atau referensi dari internet lainnya” (Nadilla, wawancara 15 Mei 2025).

Selaras dengan Nadilla, Erguna yang melaksanakan PLK di SMAN 5 Padang menyatakan bahwa:

“..Yang pertama sekali saya persiapkan sebelum melakukan pembelajaran menggunakan Powtoon itu adalah membuat modul ajar, karena dari modul ajar sendiri kita dapat melihat keefektifan dari penggunaan Powtoon ini. Karena dalam modul ajar akan disertakan materinya, materi ajarnya apa, berapa siswanya. Jadi melalui pembuatan modul terdahulu dan akhirnya akan memasukkan media pembelajaran Powtoon ini, di dalam ini kita bisa melihat gambaran dari efektif atau tidaknya penggunaan Powtoon ini di dalam pembelajaran. Persiapan itu merupakan hal yang penting bagi saya, karena membantu saya nantinya dalam mengatasi kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran” (Erguna, wawancara 19 Mei 2025).

Sementara itu, Asnifar dari MAS TI Batang Kabung ia menjelaskan bahwa:

“..Sebelum mengajar sih, saya biasa pertama-tama mencari dulu materinya, seperti tadi materinya tentang lembaga sosial. Nah terus materi itu aku cari dari buku paket atau anak-anak itu ada buku LKS-nya, ada buku pegangannya. Nah di situ aku coba cari cara paling simpel buat nyontohin materi ke siswanya biar dia makin paham sama apa yang aku jelasin. Terus sebelum buka media pembelajaran Powtoon ini atau aplikasinya, aku dah siapin teks materinya juga, urutan slide, sama ide bikin medianya” (Asnifar, wawancara 8 Mei 2025).

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa, setiap mahasiswa PLK melakukan tahap perencanaan yang sama dengan melakukan perancangan modul pembelajaran yang berisikan tujuan, materi, metode, dan lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran. Tahap perencanaan menjadi tahap yang cukup penting bagi setiap mahasiswa dalam membantu merancang sebuah kerangka kerja yang lebih matang sebelum melaksanakan kegiatan pengajaran.

Media Powtoon yang Kontekstual memudahkan Pemahaman Materi Siswa

Tahap pembuatan media powtoon merupakan sebuah tahapan dalam membuat media pembelajaran sesuai dengan kerangka kerja yang sudah dirancang sejak awal (Suryani, 2023). Pada proses pembuatan media Powtoon, mahasiswa PLK harus dapat menampilkan kreativitas dan kemampuan inovatif dengan memanfaatkan berbagai fitur seperti animasi, transisi, karakter visual, narasi suara, serta ilustrasi yang relevan dengan topik pembelajaran (Isnar, 2025). Sejalan dengan ini, Yasmin mahasiswa Universitas Negeri Padang yang bertugas di MAN 1 Padang, mengatakan bahwa:

“..Sebelum saya mendesainnya, saya mempelajari aplikasi Powtoon dengan melihat tutorial pembuatannya di YouTube. Lalu saya mendapatkan inspirasinya dari TikTok, dengan melihat konten-konten edukasi dengan guru-guru dengan cara mengajar menarik dengan menggunakan aplikasi ini. Saya mencoba setiap fitur di Powtoon agar mendapatkan hasil yang menarik dan memudahkan siswa nanti memahami materinya. Selain itu, saya juga memperhatikan gaya penyampaian dan pemilihan warna agar video edukasi terlihat profesional dan menyenangkan. Hal ini akan membantu membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih tertarik” (Yasmin, wawancara 9 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Yasmin dapat diperhatikan bahwa, dalam membuat sebuah media pembelajaran yang efektif tentu sangat penting mempelajari dan memahami media pembelajaran yang akan digunakan. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik terhadap media Powtoon, mahasiswa dapat memanfaatkan media massa seperti aplikasi youtube, tiktok, instgram, atau yang lainnya sebagai acuan dalam memahami dan memanfaatkan media Powtoon.

Tidak hanya memanfaatkan konten-konten media massa saja, mahasiswa dapat membuat powtoon berdasarkan fenomena-fenomena sosial yang terjadi di kehidupan sehari-hari (Talía & Sudiana, 2022). Pendekatan berdasarkan kegiatan dan aktivitas yang dekat dengan peserta didik dapat memudahkan mereka dalam memahami materi yang akan digambarkan (Talía & Sudiana, 2022). Seperti yang dijelaskan oleh Kevin mahasiswa PLK UNP yang bertugas di MAS TI Batang Kabung, mengatakan bahwa:

“..Mungkin kalau dari desainnya, saya mengambil inspirasi dari kegiatan atau aktivitas sehari-hari supaya lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Karena menggunakan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, materi yang akan disampaikan akan menjadi relevan dan menarik. Hal ini membantu siswa untuk mengaitkan konsep yang diajarkan dengan pengalaman mereka sendiri, selain itu, kalau gunakan aktivitas nyata akan membuat konten terasa lebih hidup dan mudah diingat. Serta nantinya, hal ini akan mempengaruhi bagaimana peserta didik menilai kreativitas kita” (Kevin, wawancara 8 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, pemanfaatan kegiatan sehari-hari dalam pembuatan media powtoon tidak hanya memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi, akan tetapi membantu siswa agar lebih merasakan secara nyata materi yang diajarkan melalui pengalaman mereka serta membangun suasana interaktif dalam proses pembelajaran.

Dalam membuat sebuah media pembelajaran yang efektif, mahasiswa PLK harus mampu memanfaatkan media powtoon dengan baik dan memahami karakteristik serta kebutuhan pembelajaran. Pembelajaran sosiologi yang bersifat abstrak tentunya akan sangat mempersulit siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Prasetya et al., 2021). Untuk itu, dalam pembuatan media powtoon mahasiswa harus memperhatikan pendekatan yang digunakan agar kegiatan pengajaran menjadi lebih relevan. Hal ini sejalan dengan penjelasan dari Rezi mahasiswa PLK Universitas Negeri Padang yang bertugas di SMAN 2 Padang, mengatakan bahwa:

“..Saya mendesain materi dengan pendekatan visual storytelling dengan cara menyampaikan konsep sosiologi melalui narasi atau teks singkat, animasi, dan ilustrasi menarik. Inspirasi saya berasal dari kondisi peserta didik yang lebih responsif terhadap media visual dibandingkan metode ceramah biasa. Saya juga mengarahkan pada video edukasi populer yang menggunakan animasi sederhana namun komunikatif. Kenapa harus sederhana, agar siswa itu jadi jauh lebih mudah paham dan tidak bosan dengan animasi yang ditampilkan” (Rezi, wawancara 20 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa, penerapan media pembelajaran dalam proses mengajar tentunya harus disesuaikan dengan strategi dan pendekatan yang sederhana serta relevan agar dapat menarik minat belajar siswa terhadap sosiologi. Pembuatan media powtoon yang kreatif akan, memberikan dampak yang positif bagi peserta didik dalam memahami topik-topik pembelajaran yang akan dipelajari. Pendekatan yang sederhana dan media yang menarik, mampu menghidupkan suasana pembelajaran yang jauh lebih aktif dan interaktif. Untuk itu, mahasiswa PLK sebagai calon guru dituntut

agar lebih kreatif dan inovatif untuk memiliki kreativitas dalam mendesain media pembelajaran yang menarik terutama untuk media powtoon.

Terakhir adalah tahap pelaksanaan. Tahap ini merupakan tahapan ataupun tindakan untuk menjalankan setiap rencana dan mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat (Baarik et al., 2023). Pada tahap ini, strategi dan kerangka kerja yang telah disusun sebelumnya diterapkan secara nyata mulai dari awal hingga akhir (Nur, 2020). Pada tahap ini juga mahasiswa PLK dapat melakukan pemantuan terhadap media yang diterapkan untuk menentukan hasil dari penerapan media yang digunakan. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Nadila mahasiswa PLK Universitas Negeri Padang yang bertugas di SMAN 9 Padang, menyatakan bahwa:

“..Menurut saya pribadi dan pendapat dari siswa, Powtoon itu sangat membantu karena mampu menyederhanakan konsep-konsep yang bisa terbilang abstrak menjadi lebih konkret dan visual. Dalam penerapan Powtoon pada pembelajaran sosiologi khususnya bagi saya mahasiswa PLK yang mengajar di kelas 11 Moving yang peserta didiknya terdiri dari berbagai macam kelas dan dikumpulkan pada satu kelas, konsep-konsep sederhana yang diterapkan dari penggunaan Powtoon yang terdiri dari gambar dan suara yang menarik membuat peserta didik nyaman untuk belajar” (Nadila, Wawancara 15 Mei 2025).

Sejalan dengan Nadila, Erguna mahasiswa Universitas Negeri Padang yang bertugas di SMAN 5 Padang juga menunjukkan hasil yang positif dalam menerapkan Powtoon pada mata Pelajaran sosiologi, Informan lain Rezi salah satu mahasiswa PLK Universitas Negeri Padang yang bertugas di SMAN 2 Padang juga menyatakan bahwa Penggunaan Powtoon terbukti membantu siswa lebih memahami materi. Dengan tampilan visual yang menarik dan penjelasan yang ringkas, siswa dapat memahami informasi lebih cepat. Beberapa siswa bahkan mampu mengingat kembali isi materi dengan baik karena terbantu oleh animasi dan teks yang ditampilkan. Hal ini tentunya mempermudah dari pekerjaan sebagai guru agar materi yang diberikan tidak diulang terus-menerus dan memiliki perkembangan setiap minggunya. Selain itu, media ini memberikan kita ruang dalam berimajinasi untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik melalui animasi. Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa, penerapan media Powtoon pada proses pembelajaran sosiologi, memiliki potensi yang sangat signifikan sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan Powtoon, mahasiwa PLK dapat mengasah sekaligus mempraktekkan kemampuan pedagogis dan kreativitas secara bersamaan.

Kreativitas Mahasiswa PLK dalam Menempatkan Fitur Animasi

Kreativitas dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting., menurut Slameto (2010) mengatakan bahwa, kreativitas merupakan penemuan sesuatu mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang sudah ada Arman et al. (2025). Berbeda dengan Slameto, Winkel (2003) menjelaskan bahwa, kreativitas merupakan bentuk tindakan berpikir yang menghasilkan gagasan atau cara berpikir yang baru, asli, independent, serta imajinasi (Adib, 2020). Dalam proses pembelajaran, suasana belajar yang menyenangkan menjadi sangat penting agar siswa tidak merasa bosan. Maka dari itu guru dituntut agar dapat lebih kreatif dalam mengondisikan kegiatan pembelajaran salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif (Nanta & Frimansyah, 2024). Berdasarkan penelitian, mahasiswa PLK Program studi Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Padang, menunjukkan tingkat kreativitas dan inovasi yang tinggi dalam menerapkan media Powtoon pada mata Pelajaran sosiologi. Kreativitas ini dapat diamati melalui kemampuan mereka untuk merancang desain visual, menyusun naskah, memilih karakter animasi, dan menyesuaikan isi materi dengan capaian pembelajaran yang ditargetkan dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada Powtoon. Hal ini seperti yang dikatakan Nadila mahasiswa PLK universitas Negeri Padang, menjelaskan bahwa:

“..Mungkin dalam pembuatan Powtoon ini ya menurut saya fiturnya seperti animasi ya. Ada karakter, animasi transisi otomatis. Di dalam Powtoon juga terdapat berbagai macam kreasi. Kita sebagai guru dapat mengkombinasikan dan mengkreasikan bagaimana animasi atau transisi atau teks berjalan atau video juga bisa dilampirkan dalam Powtoon tersebut yang mana fitur ini tentu akan menyampaikan materi lebih hidup dan dinamis dibandingkan kita yang menggunakan slide PPT. Medianya itu PPT kan jadi Powtoon ini medianya lebih interaktif seperti itu” (Wawancara, 15 Mei 2025).

Berdasarkan pernyataan Nadila, media Powtoon memberikan kebebasan bagi penggunaanya dalam berbagai fitur yang tersedia seperti animasi, teks bergerak, efek transisi, narasi suara, musik, dan berbagai gambar yang menarik untuk menarik perhatian dari peserta didik. Berbeda dengan aplikasi lainnya seperti Power Point (PPT), Powtoon menjadi ruang bagi mahasiswa PLK dalam menerapkan

keaktivitas mereka untuk membuat media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dari peserta didik.

Sejalan dengan itu, Yasmin (MAN 1 Padang) juga menilai bahwa fitur animasi menjadi daya tarik utama dalam pembelajaran.

“..Saya lebih suka fitur animasi yang telah disediakan oleh aplikasi tersebut karena membuat media pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik perhatian siswa. Animasi dapat membantu menjelaskan konsep yang sulit dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami. Variasi animasi yang lengkap akan memungkinkan saya untuk menyesuaikan gaya penyampaian sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dengan menggunakan fitur animasi di Powtoon, membuat saya bisa membuat konten yang interaktif dan tidak membosankan. Melalui fitur animasi juga saya dapat mengembangkan imajinasi saya yang saya sesuaikan dengan karakter dan minat siswa di dalam kelas. Sehingga menambah skill saya dalam penggunaan teknologi pendidikan” (Wawancara, 9 Mei 2025).

Selanjutnya, Kevin (MAS TI Batang Kabung) memanfaatkan fitur animasi bergerak agar materi tampak lebih dinamis.

“..Saya lebih suka fitur animasi yang telah disediakan oleh aplikasi tersebut karena membuat media pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik perhatian siswa. Animasi ini membantu nantinya menjelaskan konsep yang sulit dengan cara yang mudah dipahami. Biasanya Kevin, pakai fitur animasi yang bergerak gitu biar gak monoton, jadi siswa lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan dan gak ngebosenin. Dengan menggunakan fitur animasi Powtoon, kita dapat membuat konten yang interaktif. Konten-konten yang seperti itu tentunya akan membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan lebih interaktif untuk menarik daya minat siswa terhadap sosiologi” (Wawancara, 8 Mei 2025).

Melalui hasil wawancara diatas maka dapat disimpulkan bahwa, media Powtoon memberikan ruang bagi mahasiswa PLK untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik melalui fitur-fitur yang telah tersedia. Mahasiswa PLK mampu menunjukkan tingkat kreativitas mereka dan memahami fungsi edukatif dari setiap elemen dalam Powtoon yang digunakan untuk menjaga fokus dan minat belajar siswa. Pendekatan ini juga memberikan gambaran kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan aspek teknis dan pedagogis secara seimbang.

Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dengan Fitur-Fitur yang Menarik

Respon merupakan sebuah tanggapan yang terjadi ketika mendapatkan ransangan atau stimulus. Menurut [Gulo \(1996\)](#) mengatakan bahwa, respon merupakan reaksi yang bergantung kepada stimulus atau hasil dari stimulus. Manusia memiliki peran sebagai pengendali antara stimulus dan respon hingga menentukan bentuk respon individu terhadap stimulus yang telah diberikan ([Marwan, 2023](#)). Respon peserta didik terhadap penggunaan Powtoon dalam pembelajaran Sosiologi sangat positif. Media animasi ini dinilai membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan fokus, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan ([Banu et al., 2022](#)). Syifa Rahmi Putri, siswa SMAN 9 Padang, menyampaikan bahwa video animasi mendukung gaya belajar visualnya sehingga materi lebih mudah dipahami. Ia mengatakan bahwa:

“..Pengalamannya benar-benar menarik sih, tadi kita menggunakan video animasi di mana gak cuma ada interaksi antar siswa dan guru tapi ternyata ada bantuan juga dari video yang membuat kita, aku sendiri visual, lebih paham dengan adanya video animasi yang dijelaskan oleh guru. Terus ini membantu kami siswa yang kurang paham jika harus menghafal tulisan yang Panjang. Pemilihan gambar dalam animasi pun menurut aku sih udah lumayan dan cukup membuat tertarik. Jadi pengalaman saya terhadap hal ini cukup baik ” (Syifa, wawancara 15 Mei 2025).

Hal serupa diungkapkan oleh Abdul Karim dari SMAN 5 Padang. Ia merasa lebih fokus selama pembelajaran karena tampilan animasi dan penyampaian materi yang menarik.

“..Baik, jadi pengalaman saya selama belajar Sosiologi tadi menggunakan Powtoon berasa lebih menyenangkan, dikarenakan animasi-animasi yang menarik dan juga ditambah penyampaiannya juga bikin kita lebih terfokus dengan media juga terhadap materinya. Penjelasannya juga tidak membosankan karena disuguhkan gambar yang bergerak sehingga memiliki daya tarik tersendiri. Kemudian, membuat saya jauh lebih menyenangi pembelajaran sosiologi dari pada sebelum-sebelumnya yang sulit banget rasanya dimengerti untuk kami” (Karim, wawancara 19 Mei 2025).

Berdasarkan pernyataan dari kedua narasumber, dapat dilihat bahwa respon mereka terhadap penerapan media Powtoon memberikan dampak yang positif. Bagi mereka, penerapan Powtoon pada mata Pelajaran sosiologi memberikan daya tarik bagi mereka dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, pemanfaatan media Powtoon memberikan kemudahan bagi siswa untuk dapat memahami materi dengan baik dan lebih aktif serta tidak bosan saat mendengarkan penjelasan yang disajikan dalam bentuk animasi yang menarik. Untuk itu, media Powtoon dapat dikatakan telah memenuhi syarat media pembelajaran yang efektif.

Namun, respon siswa tidak hanya berhenti pada kekaguman mereka terhadap media Powtoon. Siswa juga memberikan respon lainnya yang berkaitan dengan peningkatan kualitas media Powtoon menjadi lebih baik. Seperti yang dikatakan oleh Zaki Alfath salah seorang siswa dari SMAN 2 Padang, menyatakan bahwa:

“..Gambaranya sebaiknya diperbagus lagi, misalnya dibuat bentuk tiga dimensi supaya lebih menarik. Kalau gambaranya gak bagus nanti bikin cepat bosan dan ngantuk saat melihat dan mendengarnya. Dengan gambar yang bagus atau memiliki animasi baik tentu akan mengundang minat belajar dan tertarik untuk memperdalam materi yang akan dipelajari. Jadi kualitas gambar lebih ditingkatkan lagi sih. Bagi saya ini udah baik tapi pengembangan perlu karena akan digunakan setiap pembelajaran kalau tidak ya suatu saat akan membosankan” (Zaki, wawancara 20 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara diatas maka dapat disimpulkan bahwa, penerapan media Powtoon oleh mahasiswa PLK Universitas Negeri Padang berhasil untuk menciptakan pembelajaran sosiologi yang efektif. Pemanfaatan dari setiap fitur yang tersedia pada Powtoon memberikan stimulus yang baik untuk siswa terutama dalam memahami topik-topik pembelajaran yang abstrak. Penerapan media Powtoon menjadi lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional.

Keterbatasan Kemampuan Merancang Media Powtoon: Dana dan Waktu

Penerapan media Powtoon sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran sosiologi tentunya tidak hanya memberikan pengalaman bermakna bagi mahasiswa PLK dalam melaksanakan tugasnya akan tetapi memberikan tantangan tersendiri dalam memanfaatkannya (Banu et al., 2022). Mahasiswa PLK menilai bahwa meskipun Powtoon memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran, masih terdapat beberapa aspek yang perlu dievaluasi dan ditingkatkan (Wahyuni et al., 2024). Seperti yang dikatakan oleh Nadila salah satu mahasiswa PLK Universitas Negeri Padang, ia menjelaskan bahwa:

“..Penambahan template khusus untuk konten sosial di Powtoon juga dinilai penting guna menarik perhatian siswa. Upaya ini bertujuan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas. Kemudian kalau templatennya disesuaikan dengan hal yang menarik untuk siswa itu juga akan membantu dalam memaparkan materi kepada mereka dan tidak membuat mereka mengalihkan pandangan dari materi. Template khusus juga akan mempermudah pengguna untuk mencari animasi yang sesuai dengan pembelajaran. Jadi ya penambahan template itu harus disesuaikan dengan kebutuhan dari pengguna media powtoon” (Nadilla, wawancara 22 Mei 2025).

Sementara itu, Erguna dari SMAN 5 Padang mengungkapkan tantangan teknis dalam pembuatan video.

“Proses pembuatan animasi di Powtoon cenderung rumit karena memerlukan waktu dan usaha cukup banyak, apalagi aplikasi ini belum begitu familiar. Ukuran file yang besar dan kualitas video tinggi juga memakan ruang penyimpanan. Selain itu, ada batasan fitur di versi gratis dan iklan yang mengganggu, yang baru bisa dihilangkan dengan versi premium. Jadi lebih disesuaikan kembali agar saat digunakan menjadi lebih efektif dan ramai digunakan. Serta mungkin lebih banyak untuk animasi pendidikan karena kebanyakan pengguna adalah guru” (Erguna, wawancara 28 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, menunjukkan masih ada beberapa kekurangan dalam media Powtoon. Untuk itu perlunya pengembangan baru terhadap aplikasi Powtoon agar dapat memaksimalkan penggunaannya terutama dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, tantangan tidak hanya berada pada media pembelajaran Powtoon melainkan juga pada perkembangan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat digital dan beralih dari metode pengajaran yang tradisional (Wahyuni & Haryanti, 2024). Metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional dinilai tidak lagi efisien dalam pelaksanaan pendidikan masa kini. Metode seperti ceramah atau hanya berpatokan pada buku, menciptakan suasana belajar yang membosankan

sehingga akan mengurangi minat dari peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Andriani et al., 2023). Hal ini sejalan dengan penjelasan dari Erguna mahasiswa PLK Universitas Negeri Padang, yang menilai bahwa:

“..Guru harus mengikuti perkembangan teknologi untuk meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa. Dengan teknologi, guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif, sehingga siswa lebih fokus dan memahami materi dengan baik. Guru yang memahami penggunaan teknologi tentunya akan sangat disukai oleh siswa karna metode pembelajaran yang diterapkan menjadi lebih menarik dari pada metode yang tradisional. Metode tradisional memang bagus tapi sudah tidak efisien lagi makanya kita harus menguasai teknologi agar pendidikan ini menjadi lebih maju dan relevan mengikuti perkembangan zaman dan waktu” (Erguna, wawancara 28 Mei 2025).

Berdasarkan ketiga hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa aplikasi Powtoon telah memberikan berbagai manfaat yang relevan bagi mahasiswa PLK melalui pengalaman bermakna dalam penerapannya tetapi, perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar media Powtoon dapat terus bersaing dengan media-media pembelajaran inovatif lainnya. Tidak hanya dari pengembangan aplikasi namun sebagai calon guru, harus mampu ikut berkembang dalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih modern sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang efektif.

Keterampilan mahasiswa PLK dalam mengimplementasikan media Powtoon tersebut menunjukkan konsistensi dengan peran mereka sebagai perancang pembelajaran yang mampu menyusun dan mengatur jalannya proses belajar secara efektif. Mahasiswa PLK mempersiapkan kegiatan pembelajaran mulai dari tahap awal hingga akhir dengan baik. Pada tahap pembukaan, mereka mengondisikan peserta didik untuk berdoa bersama, mengecek kehadiran, serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut. Sebelum pelaksanaan kegiatan mengajar, mahasiswa PLK juga telah menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar, media, serta lembar kerja peserta didik (LKPD) secara sistematis sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan sekolah.

Pembahasan

Menurut Piaget, teori kognitif yaitu belajar terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan sosial dan fisiknya. Perkembangan seseorang bersifat sosial karena interaksi dengan orang lain membentuk cara individu memahami dunia (Wandani et al., 2023). Dalam penelitian ini, teori kognitif Piaget digunakan untuk memahami bagaimana mahasiswa PLK sebagai calon guru membangun dan mengembangkan pengetahuan serta pengalaman mengajarnya melalui proses pembelajaran aktif. Menurut Piaget, belajar merupakan proses konstruktif, di mana individu yaitu mahasiswa PLK tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar (Wandani et al., 2023).

Menurut Piaget proses belajar melibatkan tiga tahap utama, yaitu asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi. Ketiga tahap ini menggambarkan bagaimana individu membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Sebelum melaksanakan tahapan tersebut, mahasiswa PLK terlebih dahulu harus memahami fitur Powtoon dan kebutuhan materi sosiologi yang akan disampaikan. Setelah pemahaman ini diperoleh, mahasiswa PLK dapat melaksanakan ketiga tahap belajar tersebut.

Tahap asimilasi, pada tahap ini mahasiswa melakukan pengintegrasian terhadap pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya dan didasari pada pengalaman belajar misalnya, konsep dasar sosiologi serta penggunaan media pembelajaran yang efektif (Atmojo et al., 2025). Kemudian, setelah kedua pengetahuan dihubungkan, mahasiswa PLK dapat memutuskan penggunaan media Powtoon dan mulai merancang media animasi digital sebagai sarana pembelajaran (Septiana & Liestyasari, 2025).

Tahap selanjutnya akomodasi, dimana pada tahap ini mahasiswa harus mengidentifikasi terlebih dahulu masalah yang timbul sesuai dengan kebutuhan materi. Salah satunya, materi sosiologi yang memiliki karakteristik abstrak sehingga sering kali sulit dipahami dan membuat menurunnya minat peserta didik. Maka, mahasiswa PLK dapat menyesuaikan struktur kognitif sesuai dengan pengetahuan baru yang tidak dapat diterapkan di pengetahuan yang lama (Nainggolan, 2021). Proses ini dapat diamati ketika mahasiswa memodifikasi seperti penyesuaian modul ajar, pembuatan tampilan animasi yang relevan dengan karakter peserta didik, penyusunan narasi sesuai dengan materi sosiologi, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik (Wibowo, 2020). Selain itu, mahasiswa juga harus memodifikasi pemahaman serta pendekatan pengajaran agar penggunaan media Powtoon menjadi lebih efektif.

Tahap ekuilibrasi, adalah tahap ketiga dalam proses belajar, dimana mahasiswa menyelaraskan dan menyeimbangkan hasil tahapan asimilasi dan tahapan akomodasi yang menghasilkan pemahaman baru yang stabil dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik (Babullah, 2022). Berdasarkan hasil penelitian,

tahap ekuilibrase belum dapat tercapai sepenuhnya karena mahasiswa masih beradaptasi dari penggunaan pengetahuan pedagogik yang konvensional menuju inovasi pembelajaran digital. Namun, tahap ini menjadi langkah terciptanya keseimbangan kognitif yang memperluas kemampuan mahasiswa PLK sebagai calon guru profesional berdasarkan pengalaman menggunakan media Powtoon.

Berdasarkan hasil temuan dan ketiga proses tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa PLK tidak hanya menerapkan media Powtoon, tetapi juga membangun pengetahuan dan pengalaman baru sebagai calon pendidik. Melalui penerapan media Powtoon, mereka tidak hanya belajar menyampaikan materi secara menarik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Siswa membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Mahasiswa PLK berhasil menerapkan pendekatan ini dengan menciptakan pengalaman belajar visual yang mendorong siswa aktif berdiskusi dan mengaitkan materi dengan kehidupan sosial mereka. Melalui pengalaman tersebut, mahasiswa menunjukkan peningkatan dalam profesionalisme mengajar, rasa percaya diri, dan kemampuan berinovasi dalam pembelajaran. Mereka juga belajar mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik mengajar, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.

Kesimpulan

Penelitian Penerapan Powtoon sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sosiologi oleh Mahasiswa Praktek Lapangan Kependidikan Universitas Negeri Padang menunjukkan bahwa, pemanfaatan media Powtoon sangat efektif dalam membantu pelaksanaan proses pembelajaran sosiologi. Media Powtoon yang hadir dengan berbagai fitur menarik menjadikan mahasiswa PLK lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran yang interaktif. Fitur-fitur seperti animasi, gambar, teks bergerak, dan audio menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga menarik minat siswa dalam memahami topik-topik pembelajaran sosiologi. Penelitian difokuskan pada penerapan media digital dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan pendidikan masa kini. Maka, peneliti tidak hanya menemukan kelebihan dari penerapan Powtoon tetapi harus ada pengembangan lebih lanjut tidak hanya dari pemanfaatan Powtoon sebagai media pembelajaran melainkan pengembangan skill bagi setiap calon guru dalam memanfaatkan teknologi terutama media pembelajaran berbasis digital.

Daftar Pustaka

- Adib, N. (2020). Pendidikan Multikultural Pada Budaya Sekolah (Studi Kasus Pada Pendidikan Menengah di Pangkal Pinang, Bangka). UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Alaslan, A., et al. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Rumah Cemerlang.
- Arman, A., Elizamiharti, E., Efendy, Z., Putra, L. M., & Cani Dachi, M. A. (2025). Pengembangan E-Arsip pada Kesekretariatan SDM PT. Taspen Cabang Bukit Tinggi berbasis Web. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 4(1), 323–331. <https://doi.org/10.70247/jumistik.v4i1.136>
- Asri, R. H. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament Bernantuan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SDN Kraton. *Eduscotech*, 3(1).
- 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.
- Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., & Khasanah, D. N. (2025). Analisis keterampilan eksperimen peserta didik kelas V dalam pembelajaran IPAS berdasarkan teori adaptasi Jean Piaget. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.20961/jdc.v9i1.94194>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Babullah, R. (2022). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan penerapannya dalam pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131-152.
- Baarik, M. H. A., Yamin, M. A., Sianipar, I., Kusumadjadi, A., Alfarasyi, A. R., Rahmat, H. K., & Rahmi, T. N. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Software Microsoft Nearpod sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Emerging Trends in Community Empowerment*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.71383/ijetce.v1i1.3>

-
- Banu, M. E., Tinenti, Y. R., & Tukan, M. B. (2022). Pengaruh Respon Siswa Tentang Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Yang Mengintegrasikan Media Video Pembelajaran Sub Materi Sifat Koloid Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 423–429. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.43>
- Erma Suryani Sahabuddin, Irma Aswani Ahmad, L. (2023). Peningkatan Pengetahuan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Yang Mendukung Penerapan Pendidikan Lingkungan. *Jurnal Abdimas Resoku*, 1(2), 1–6.
- Erni, A. rusli. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Falah, A. N., Syafitri, A., Syahrani, A. Z., & Safrizal. (2023). Analisis kesulitan calon guru mi dan sd di kabupaten tanah datar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. *Ibtida': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 51–60.
- Harahap, D. N. (2020). Penelitian Kualitatif. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Isnar, M. I. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD Kelas V. *Panisi Journal*, 5(1). <https://doi.org/10.70713/pjp.v5i1.52506>
- Marwan, W. (2023). Teacher and Student Responses to the Implementation of Merdeka Curriculum in Islamic Religious Education Learning at Smkn 1 Puloampel. *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 40–50.
- 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.
- Najwa Ammara Jauza, & Meyniar Albina. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Nanta, A. A., & Fimansyah, W. (2024). Peran Guru dalam Membentuk Identitas Nasional Peserta Didik Melalui Implementasi Budaya Sekolah. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian*, 2(2), 51–61.
- 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.
- Novita, L., Windiyani, T., & Fauziah, S. S. (2020). Analisis pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK di sekolah dasar negeri pengadilan 5 Bogor. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(4), 1–5.
- Prasetya, A., Nurdin, M. F., & Gunawan, W. (2021). Perubahan Sosial Masyarakat dalam Perspektif Sosiologi Talcott Parsons di Era New Normal. *Sosietas: jurnal pendidikan sosiologi*, 11(1), 1–12.
- Rahmalia, S. M., & Sabila, N. D. (2024). Perencanaan pembelajaran: pengertian, fungsi dan tujuan. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6014–6023.
- Ramadona, Y., Estiningtias, E. P., & Satriani, A. (2023). Interaksi Guru dan Siswa: Analisis Mendalam terhadap Kurangnya Motivasi Belajar di Kelas Akibat Metode Pengajaran Tradisional. *Pijar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(3), 487–493. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i3.496>
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054.
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023, July). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62 (Vol. 1, pp. 32–37)*. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Septiana, W., & Liestyasari, S. I. (2025). Proses Konstruktivisme Jean Piaget pada Pemahaman Pembelajaran Berdiferensiasi Guru Sosiologi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 8622–8628. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8694>
- Sholikhati, N. I., & Astuti, N. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Media Powtoon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 78–84.
- 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.
- Talia, N., & Sudiana, I. N. (2022). Pembelajaran Teks Eksplanasi dengan Pemanfaatan Video Fenomena Sosial di Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 636–645. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.52139>
-

-
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Wahidmurni, W. (2017). Pemaparan metode penelitian kualitatif. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142–154. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v7i1.15974>
- Wahyuni, S., Zaim, M., Thahar, H. E., & Susmita, N. (2024). Revolusi Media Pembelajaran Digital: “Membuka Peluang Dan Menangani Tantangan Dalam Pembelajaran Bahasa”. *Visipena*, 15(1), 51–66. <https://doi.org/10.46244/visipena.v15i1.2691>
- Wandani, E., Sufhia, N. S., Eliawati, N., & Masitoh, I. (2023). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran Individu. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 868–876.
- Wibowo, A. (2020). *Pengetahuan Dasar: Antikorupsi dan Integritas*. Sustainability (Switzerland).
- Wulandah, S., Hufad, A., & Sulistiono, E. (2023). Urgensi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pendidikan Abad 21 Safirah. *Jurnal Sosialisasi*, 10(1), 59–66.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zebua, A. M., Anwar, S., & Rahmi, L. (2023). Analisis Pelaksanaan Program Asistensi Mengajar Internasional Oleh Mahasiswa Geografi Berdasarkan Persepsi Murid Sekolah Menengah Kebangsaan di Malaysia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3756–3764.
-