

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Arie Rahmawati¹

1. SMPN 2 Sidoarjo

arie.rahmawatimisbah@gmail.com (08155212314)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan dan mendefinisikan manfaat Powtoon dalam pengajaran dan pembelajaran sekaligus kelebihan serta kekurangannya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Powtoon adalah salah satu media yang bisa digunakan guru agar bisa mengajar secara lebih kreatif dan inovatif. Media yang dimaksud tentu saja harus dapat memfasilitasi kreativitas dan inovasi guru, atau dengan kata lain, media tersebut harus mampu menarik perhatian serta tetap dalam koridor ketepatangunaan. Powtoon dapat menumbuhkan pemikiran kritis dan kreativitas siswa. Media Powtoon dapat mengakomodasi siswa yang menyenangi suasana santai dalam pembelajaran. Materi yang berkaitan dengan konsep dan gambar visual yang pada awalnya sulit serta rumit untuk dijelaskan atau disampaikan, menjadi lebih mudah karena Powtoon dapat memfasilitasi dan mengatasi terbatasnya ruang, waktu, dan daya indra. Keunggulan Powtoon yang lainnya adalah dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang tidak teramat bergantung terhadap komunikasi verbal. Istilah lainnya, aplikasi ini dapat dijadikan sebagai pilihan agar pembelajaran tidak terasa jenuh dan membosankan. Masalah atau kendala yang mungkin timbul dalam memilih penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran harus diatasi oleh guru dan sekolah. Jika ingin menggunakan Powtoon sebagai media pembelajaran, guru dan siswa juga perlu meningkatkan keterampilan teknologi mereka untuk mendapatkan hasil maksimal dari Powtoon.

Kata Kunci: *Powtoon*, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, terdapat dua hal yang teramat penting adalah metode mengajar yang digunakan serta dukungan dari media yang digunakan. Kedua aspek tersebut saling terkait satu sama lain. Pemilihan metode pembelajaran sangat mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut berarti bahwa pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada metode

pembelajaran yang digunakan. Telah kita ketahui bersama, bahwa media adalah alat atau sarana yang digunakan dalam sebuah proses, sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Salah satu peran teknologi dalam dunia pendidikan adalah sebagai wahana dan sarana pembelajaran. Di bawah payung modernisasi teknologi, dunia pendidikan menjadi lebih efisien dan efektif bagi guru dan siswa. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang menjadi ciri pembelajaran saat ini telah memberikan porsi yang besar pada teknologi sebagai sarana dan wahana belajar di dalam dan di luar kelas. Siswa akan dengan mudah memperoleh berbagai kumpulan informasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tanpa terhalang oleh ruang dan waktu.

Menjadi fasih dan terampil dalam penggunaan dan pengoperasian teknologi canggih seperti *smartphone*, laptop, iPad, *Personal Digital Assistant* (PDA) dan perangkat lainnya adalah salah satu ciri dan kepribadian dari generasi Z yang ditampilkan dalam pendidikan di era digital saat ini. Dimana mereka tidak hanya tahu tetapi juga terbuka tentang teknologi sehingga mereka dapat dengan mudah dan cepat mengakses informasi dan memasukkannya ke dalam pengetahuan dan kesadaran mereka. Kelebihan generasi Z atau yang banyak disebut sebagai generasi *Net* adalah kemampuannya bermultitasking. Berjelajah di dunia maya dengan PC atau laptop sambil mendengarkan musik; atau berkirim pesan di ponsel sambil memuat proyek sekolah adalah beberapa kegiatan yang bisa dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Ini adalah bukti nyata bahwa mereka berusaha dan bekerja keras untuk mendapatkan apa yang dibutuhkan atau apa yang perlu dilakukan dengan cepat.

Lahirnya Generasi Z merupakan tantangan baru bagi dunia pendidikan, khususnya bagi para pendidik. Generasi ini memiliki kecerdasan yang baik, sehingga motivasi kerja sangat tinggi. Berbagai informasi dan pengalaman mereka peroleh dengan aktif berkomunikasi dan mengekspresikan diri melalui media sosial *online* seperti Instagram, Line, WhatsApp, Twitter, YouTube, Facebook dan lain-lain. Seperti yang dikutip oleh Suganda (2018), keragaman Generasi Z di Indonesia dalam menggunakan gadget untuk jejaring sosial adalah 98%, akademik 93,5%, menonton film 85%, email 8 %, dan *game* 7 %. Hal ini menunjukkan dedikasi Generasi Z terhadap teknologi informasi sebagai sarana aktualisasi diri.

Aktivitas belajar siswa yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z dikondisikan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi TIK. Hal ini dikarenakan aksesibilitas *smartphone* mendukung kondisi para siswa yang berusaha keras, suka bekerja cepat dan instan sehingga dapat mencari informasi dan pengetahuan hanya dengan *drag*, mengetik, *click*, *pinch and swipe*. Dengan menggunakan *smartphone*, guru dapat menerapkan model pembelajaran

mandiri yang inovatif dan kreatif sehingga siswa dapat belajar dan mengeksplorasi imajinasinya, kemudian dapat langsung menguasai dalam berbagai bentuk seperti teks, video, audio, film dan animasi. *Smartphone* telah digunakan sebagai alat bantu belajar untuk mendukung kreativitas, efisiensi dan efektivitas dalam belajar bahasa Inggris. Bukti bahwa siswa memiliki kemampuan untuk menggunakan dan menggunakan sarana teknologi secara terapan. Mereka sangat ekspresif menggunakan berbagai aplikasi di *smartphone*.

Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran Powtoon misalnya, berguna untuk: Menimbulkan kegairahan belajar; Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya; Memberikan perangsang yang sama; Mempersamakan pengalaman; Menimbulkan persepsi yang sama.

Powtoon adalah aplikasi yang terhubung dengan internet kemudian materi dapat dipresentasikan berupa video berisi animasi yang menarik bagi peserta didik (Deliviana, 2017). Aplikasi powtoon mudah diakses, baik guru, siswa dan mudah untuk mengaplikasikannya. Dalam membuat video animasi berbasis Powtoon ini tidak sulit karena banyak ditemukan fitur pendukung yang digunakan dalam penyajian presentasi. Dalam aplikasi Powtoon dengan penggunaan yang mudah bahkan tidak perlu membuat video animasi karena dalam fitur Powtoon sudah ada, jadi tinggal memutar video saja.

Powtoon diartikan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *online* yang menyajikan presentasi melalui video animasi (Deliviana, 2017). Media pembelajaran Powtoon termasuk dalam media audio visual, dilengkapi dengan fitur animasi yang menarik. Media pembelajaran powtoon pada prinsipnya sama seperti power point, tetapi dalam penyajian presentasi lebih hidup karena menggabungkan media audio dan visual, sehingga membuat siswa tidak cepat bosan. Manfaat media powtoon dalam pembelajaran diantaranya penggunaan aplikasi ini mudah dan tidak memerlukan langkah-langkah yang rumit. Powtoon dirancang sederhana mungkin tanpa meninggalkan kualitas bagi para penggunanya. Penyajian dalam media powtoon ini yang berupa media audio visual bisa disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya, dimanapun dan kapanpun. Powtoon menyajikan materi yang interaktif, serta video yang ditampilkan tidak memakan durasi yang lama, sehingga siswa tidak jenuh terhadap pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, hasil penelitian dapat dideskripsikan sebagaimana adanya dari objek teliti. Mendeskripsikan temuan lapangan sesuai dengan kenyataan yang ada. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu sosial pengetahuan yang secara fundamental tergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasan maupun dalam peristirahatan (Kirk dan Miller dalam Moleong (2016 : 6). Menurut Moleong

penelitian kualitatif adalah penelitian yang berniat memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll, holistik, dan dengan menggunakan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks sifat khusus dan dengan memanfaatkan berbagai metode.

Sementara Nana Syaodih Sukmadinata (2011: 73) kata penelitian deskriptif kualitatif dimaksudkan untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomenologi yang ada, baik sifat dan rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan karakteristik, kualitas dan keterkaitan antar kegiatan. Di samping itu, penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel yang dipelajari, tetapi menjelaskan suatu kondisi adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan adalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif karena bertujuan untuk memaparkan masalah yang timbul serta mendeskripsikan data dalam bentuk kata-kata sesuai fakta selama penelitian berlangsung untuk memahami fenomena tentang masalah yang tentang media pembelajaran Powtoon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media yang atraktif, menarik dan kreatif dalam proses belajar mengajar menjadi penting bagi guru (Laksmi dan Nursasi H., 2013). Guru harus mampu menawarkan solusi dari permasalahan kurangnya daya tarik pada media pembelajaran. Oleh karena itulah, untuk menginspirasi para guru agar membuat media pembelajaran yang menarik, media Powtoon dapat digunakan sebagai salah satu pilihan bagi siswa SMP dalam pembelajaran.

Media yang digunakan dengan tepat, maka akan dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih baik. Penggunaan media tidak boleh dilakukan guru secara ceroboh dan asal-asalan. Seorang guru diminta untuk bersikap kreatif dan inovatif.

Powtoon adalah salah satu media yang bisa digunakan guru agar bisa mengajar secara lebih kreatif dan inovatif sebagaimana dimaksud. Media yang dimaksud tentu saja harus dapat memfasilitasi kreativitas dan inovasi guru, atau dengan kata lain, media tersebut harus mampu menarik perhatian serta tetap dalam koridor ketepatangunaan.

“Materials include anything which can be used to facilitate the learning, they can be presented in print, through live performance or display, or on cassette, CD-ROM, DVD or the internet.” hal tersebut diungkapkan oleh Tomlinson, Beragam media dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dijelaskan pada kutipan tersebut.

Masih terkait dengan jenis-jenis media, Sanjaya membagi media menjadi tiga, yaitu auditif, visual, dan audiovisual. Lebih lanjut, Sanjaya menjelaskan bahwa media auditif adalah media yang hanya memiliki unsur suara dan dengan demikian media ini hanya dapat diterima oleh siswa melalui pendengaran.

Sementara itu, media visual diartikan sebagai media yang tidak mengandung suara dan hanya dapat dilihat. Terakhir, media audiovisual dijelaskan sebagai media yang menggabungkan keduanya, yaitu unsur suara dan unsur penglihatan. Media dari jenis ketiga ini dianggap sebagai media yang lebih menarik bagi siswa jika digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah kelebihan-kelebihannya:

1. Meningkatkan kreativitas siswa;
2. Mengasah keterampilan siswa;
3. Meningkatkan kerjasama dan komunikasi;
4. Capaian tujuan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Terdapat berbagai macam aplikasi berbasis IT dan Powtoon merupakan salah satunya. Aplikasi ini dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk membuat video animasi kartun secara ringkas dan bebas bayar. Materi akan terlihat lebih menarik, sehingga siswa diharapkan mampu untuk lebih cepat menerimanya apabila media ini digunakan. Keunggulan dari media Powtoon ini adalah adanya fitur animasi yang beraneka ragam serta efek transisi yang lebih menggugah. Disamping itu, pengaturan timeline pada aplikasi ini dapat dianggap lebih mudah dibandingkan aplikasi- aplikasi sejenis lainnya.

Media pembelajaran Powtoon termasuk dalam media audio visual, dilengkapi dengan fitur animasi yang menarik. Media pembelajaran powtoon pada prinsipnya sama seperti power point, tetapi dalam penyajian presentasi lebih hidup karena menggabungkan media audio dan visual, sehingga membuat siswa tidak cepat bosan. Manfaat media powtoon dalam pembelajaran diantaranya penggunaan aplikasi ini mudah dan tidak memerlukan langkah-langkah yang rumit. Powtoon dirancang sederhana mungkin tanpa meninggalkan kualitas bagi para penggunanya. Penyajian dalam media powtoon ini yang berupa media audio visual bisa disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya, dimanapun dan kapanpun. Powtoon menyajikan materi yang interaktif, serta video yang ditampilkan tidak memakan durasi yang lama, sehingga siswa tidak jenuh terhadap pembelajaran.

Media Powtoon dapat mengakomodasi siswa yang menyenangi suasana santai dalam pembelajaran. Materi yang berkaitan dengan konsep dan gambar visual yang pada awalnya sulit serta rumit untuk dijelaskan atau disampaikan, menjadi lebih mudah karena Powtoon dapat memfasilitasi dan mengatasi terbatasnya ruang, waktu, dan daya indra.

Keunggulan Powtoon yang lainnya adalah dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang tidak teramat bergantung terhadap komunikasi verbal. Istilah lainnya, aplikasi ini dapat dijadikan sebagai pilihan agar pembelajaran tidak terasa jenuh dan membosankan.

Pendidikan semakin bergantung pada teknologi begitu juga dengan pesatnya perkembangan teknologi itu sendiri. Guru dituntut oleh teknologi untuk menjadi fasilitator dalam mengurangi pembelajaran yang monoton dan konvensional serta mengubahnya dengan pembelajaran yang interaktif.

Selain untuk menarik perhatian siswa, pembelajaran yang interaktif juga berguna bagi guru dalam mengajar, terutama untuk pada topik pembelajaran yang bersifat abstrak, agar tidak terjadi kesalahan dalam berekspresi.

Untuk itu, guru hendaknya aktif menggunakan dan mengembangkan materi pembelajaran video animasi Powtoon untuk mempermudah proses pembelajaran serta meningkatkan minat dan prestasi siswa.

Berdasarkan sejumlah penelitian, media pembelajaran Powtoon terbukti cocok digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran eksakta maupun sosial. Meskipun masih ada beberapa masalah dalam menggunakan aplikasi video animasi itu. Kelebihan media pembelajaran Powtoon antara lain: Mencakup segala aspek indera; Penggunaannya praktis; Kolaboratif; Dapat digunakan dalam kelompok besar; Lebih variatif; Dapat memberikan *feedback*; dan Memotivasi. Penerapan Media pembelajaran Powtoon tidak jauh beda dengan media Power Point untuk mempresentasikan suatu bahan ajar akan tetapi Powtoon lebih menarik karena banyak pilihan animasi.

Di dalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan media pembelajaran Powtoon sebagai jenis media pembelajaran Audio-visual yakni: Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi; Harus disesuaikan dengan system dan kondisi yang ada; Mengurangi kreativitas dan invasi dari jenis media pembelajaran lainnya; Membutuhkan dukungan Sumber Daya Manusia (SDM) yang profesional untuk mengoprasikannya.

Sebagai aplikasi *online*, Powtoon tentunya membutuhkan kehadiran sarana teknologi berupa internet. Internet adalah suatu keharusan dalam aplikasi ini. Jadi Internet di aplikasi Powtoon adalah mutlak. Internet harus disediakan secara memadai jika guru ingin menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran.

Kendala lain yang muncul dalam penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran selain ketergantungan pada sarana teknologi seperti internet adalah terkait dengan waktu. Guru harus melibatkan siswa dalam kelompok saat mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah menggunakan aplikasi Powtoon. Meskipun aplikasi video animasi Powtoon dapat digunakan dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami, namun jika guru dan siswa menggunakan media pembelajaran ini setidaknya mereka sudah mahir dalam mengoperasikan teknologi seperti komputer/laptop dan internet. Biaya yang diperlukan untuk mengakses internet juga menjadi kendala yang dapat menghambat penggunaan materi pembelajaran Powtoon.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari uraian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi video animasi Powtoon ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan Powtoon, proses belajar menjadi lebih efisien. guru

dapat mendesain dan membuat media pembelajaran berbasis Powtoon, yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran dan kebutuhan siswa. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat membantu memvisualisasikan konsep pelajaran yang masih abstrak. Manfaat lainnya adalah Powtoon digunakan untuk meningkatkan motivasi, minat belajar, dan prestasi siswa. Masalah atau kendala yang mungkin timbul dalam memilih penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran harus diatasi oleh guru dan sekolah. Jika ingin menggunakan Powtoon sebagai media pembelajaran, guru dan siswa juga perlu meningkatkan keterampilan teknologi mereka untuk mendapatkan hasil maksimal dari Powtoon.

B. Saran

Sekolah dan guru perlu menyelesaikan masalah yang mungkin timbul ketika mereka ingin memilih menggunakan Powtoon sebagai media pembelajaran. Beberapa kendala yang perlu diselesaikan adalah kebutuhan untuk fasilitas teknologi lengkap untuk dapat mengakses Powtoon, seperti ketersediaan komputer atau laptop dengan spesifikasi yang sesuai, serta fasilitas Internet yang memadai. Apabila ingin menggunakan Powtoon sebagai media pembelajaran, guru dan siswa juga perlu meningkatkan keterampilan penggunaan perangkat teknologi sehingga manfaat menggunakan Powtoon dapat dicapai secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwi, Zahra, Asnimar, Srirarasati, dan Yenni L 2017. "Pemanfaatan media videoscribe sparkol dalam pembelajaran untuk meningkatkan budaya literasi guru dan siswa." Makalah disampaikan dalam Sembadra, Sabtu 25 November 2017, PPS Unsri.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Deliviana, E. 2017. Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Tomlinson, Brian. 2011. *Materials Development in Language Teaching*. Comridge: University Press.
- Lasiki, Desrianty Amrun. 2014. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Menyikapi Pengaruh Globalisasi Melalui Media Audio Visual Di Kelas IV SDN 1 Voaa Kecamatan Bintauna Kabupaten Bolaang Mongondow Utara".
- Laksmi, Juwita Ayu, Nursasi Handayani, Endang Suarsini. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA Brawijaya Smart School Malang".

- Moleong, Lexy. J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putra, Ranga Krisma, Ersanghono Kusumo, Sri Nurhayati. 2013. *"Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Dasar Menggunakan Media Audio Visual"*.
- Sukmadinata, N.S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.