

Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis *Powtoon* dalam Pembelajaran Daring

Lativa Qurrotaini¹, Tri Widya Sari², Venni Herli Sundi³,
Laily Nurmalia⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jl. KH. Ahmad Dahlan Ciputat
Cirendeu, 15419

*E-mail : triwidyasari6@gmail.com, qurrota22@yahoo.co.id

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang terdiri dari beberapa hal yaitu manusia, sarana, dan prosedur dimana semua pihak saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan. Aspek yang tidak lepas dari proses pembelajaran adalah penggunaan media elektronik, salah satunya adalah penggunaan animasi *Powtoon*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran daring, khususnya saat pandemi COVID-19. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Powtoon* dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, materi yang disajikan dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* menjadi lebih jelas dan nyata dan siswa menjadi lebih mudah memahami materi. Adapun kendala yang dirasakan adalah tenaga pengajar dan peserta didik harus menggunakan aplikasi tambahan, sarana internet membutuhkan kuota yang cukup banyak, durasi yang terlalu singkat dan masih terdapat tenaga pengajar yang belum menguasainya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media video animasi *Powtoon* efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh / daring.

Kata kunci: *Powtoon*, pembelajaran daring, efektivitas, media video

ABSTRACT

Learning is a combination consisting of several things, are people, facilities, and procedures where all parties influence each other in achieving goals. An aspect that cannot be separated from the learning process is the use of electronic media, one of which is the use of Powtoon animation. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using Powtoon-based video media in online learning, especially during the COVID-19 pandemic. The research method used is descriptive qualitative. The results showed that the Powtoon can improve the quality of the teaching and learning process, the material presented using the Powtoon application becomes clearer and more real and students become easier to understand the material. The perceived constraints are that teaching staff and students have to use additional applications, internet facilities require quite a lot of quota, the duration is too short and there are still teachers who have not mastered it. Therefore, it can be concluded that the Powtoon animation video media is feasible to be used as an alternative learning media used in distance learning / online.

Keywords: *Powtoon*, online learning, effectiveness, video media

1. PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini adalah kebutuhan pokok manusia. Pendidikan sendiri berperan dalam menentukan kemajuan kehidupan suatu bangsa. Oleh karena itu, sistem pendidikan saat ini terus dikembangkan guna menghasilkan lulusan yang berkualitas seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai aspek, mulai dari aspek sumber daya manusia, fasilitas, materi, metode, dan yang tidak kalah pentingnya adalah proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang terdiri dari beberapa hal yaitu manusia, sarana, dan prosedur dimana semua pihak saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan.

Salah satu aspek yang tidak lepas dari proses pembelajaran adalah penggunaan media. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. (Tafanao, 2018)

Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran antara lain modul, buku teks, LKS, dan BSE (Buku Sekolah Elektronik). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) saat ini sangat pesat dan juga mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan. Salah satu pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatannya dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran saat ini telah mengadaptasi *Audio Visual Aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. AVA sendiri berperan sebagai sarana pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam bentuk media video pembelajaran. media video pembelajaran adalah suatu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai (Melinda, 2017). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana untuk

mengatasi keterbatasan yang ada dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran.

Video pembelajaran bertujuan agar membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang disampaikan sehingga memberikan pemahaman yang lebih efisien kepada penerima pesan yaitu murid-murid. Penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar. Terobosan metode pembelajaran ini secara langsung akan berpengaruh dalam proses pelajaran karena menciptakan suasana yang lebih energik dan tidak monoton. Salah satu metode pembelajaran dengan menggunakan AVA adalah penggunaan animasi *Powtoon*.

Powtoon merupakan layanan *online* yang menyediakan fitur animasi dalam membuat paparan bahan ajar. Fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah (Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. 2019). Penggunaan fitur yang sangat mudah memberikan keuntungan, baik kepada peserta didik hingga tenaga pengajar karena dapat mengemas bahan ajar secara inovatif. Media yang memiliki unsur citra dan suara (penglihatan dan pendengaran) akan meningkatkan tingkat retensi (memori dan memori) siswa pada materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Hal ini akan membangkitkan proses berpikir terhadap mata pelajaran yang sedang dilakukan, sehingga dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang aktif. Berdasarkan uraian penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji efektivitas penggunaan animasi *Powtoon* dalam pembelajaran dalam jaringan (daring).

2. METODE PELAKSANAAN

Menurut Sugiono (2009:1), metode penelitian merupakan “cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dari kegunaan tersebut”. Fokus penelitian yaitu mengkaji efektivitas penggunaan animasi *Powtoon* dalam pembelajaran

daring. Studi kasus dilakukan pada murid kelas VB di SDN Pondok Petir 03, Kecamatan Bojongsari, Kota Depok. Penggunaan animasi *Powtoon* sendiri diterapkan saat proses media belajar daring/*online* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Kegiatan belajar *online* ini merupakan dampak dari adanya pandemi COVID-19 yang membatasi interaksi fisik dengan orang lain. Penelitian dilakukan pada tanggal 12 Agustus – 03 September 2020.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan naturalistik kualitatif. Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara dengan memperhatikan pedoman masing-masing. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran daring berlangsung. Data kualitatif juga diperoleh melalui wawancara kepada murid VB sebagai informan kunci penelitian, karena murid VB merupakan objek pembelajaran dan user animasi *Powtoon*. Hasil observasi dan wawancara tersebut dimaksudkan untuk menguatkan hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan animasi *Powtoon*.

Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir
Aspek Materi	Kejelasan Materi	1
	Mudah dalam Penyampaian Materi	6
	Pembelajaran lebih nyata dan bermakna	4
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	9
Aspek Media	Fitur animasi menarik	5, 10
	Mudah digunakan	8
	Media bantu Pembelajaran daring	3
	Kejelasan komposisi suara	7
	Ketepatan mengkombinasikan teks dengan video	2

Inisial	Jenis Kelamin	Peran
S1	Perempuan	Siswa
S2	Perempuan	Siswa
S3	Laki-laki	Siswa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahan Ajar dan Media Pembelajaran

Wawancara dan penelitian ini dilakukan melalui *WhatsApp* dan dikutip sedikit olahan peneliti agar dapat tersampaikan dengan baik. Dan ini adalah tanggapan dari peserta didik mengenai Efektivitas penggunaan Media Video berbasis *Powtoon* dalam Pembelajaran Daring.

Pertanyaan pertama:

Interviewer

1. Apakah penyampaian Materi Pembelajaran yang diberikan melalui Media Video pada *Powtoon* menjadi lebih jelas?

S1: Ya, saya merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan adanya *Powtoon* ini.

S2: Ya, dengan adanya *Powtoon* ini saya lebih mengerti dengan apa materi apa yang disampaikan dengan jelas.

S3: Saya merasa terbantu dengan adanya *Powtoon* ini karena isi materi yang guru sampaikan lebih jelas dipahami.

Pertanyaan kedua

2. Apakah Kemampuan Media dalam mengkombinasikan teks dengan gambar animasi sehingga penyampaian Materi Pembelajaran tidak monoton?

S1: Saya sangat setuju, karena Aplikasi ini membuat belajar tidak membosankan karena banyak gambar animasi.

S2: Saya sangat menyukai fitur animasi ini karena materi disampaikan dengan teks tetapi digabungkan dengan animasi itu yang membuat saya menjadi tertarik dalam belajar menggunakan *Powtoon* ini.

S3: Saya baru ini belajar menggunakan Aplikasi ini ternyata menarik dan tidak membosankan.

Pertanyaan Ketiga

3. Apakah sudah tepat pemilihan Media *Powtoon* dalam pembelajaran daring?

S1: menurut saya sejauh ini sudah tepat, karena belum ada guru yang memakai aplikasi ini.

S2: Sudah tepat, karena saya sudah bosan dengan pembelajaran daring tetapi dengan adanya Aplikasi ini membuat belajar saya tidak membosankan.

S3: Ya, saya sangat menyukai jika digunakan dalam pembelajaran daring.

Pertanyaan Keempat

4. Apakah Kegiatan Pembelajaran Daring menjadi lebih nyata dengan menerapkan Media Video *Powtoon*?

S1: Sedikit nyata, hanya tidak senyata pembelajaran tatap muka seperti dikelas, tetapi ini sudah cukup bagus.

S2: Sudah nyata karena seperti merasa belajar di dalam kelas.

S3: Sepertinya sudah karena saya merasa lebih paham meski hanya dari video.

Pertanyaan Kelima

5. Apakah Ketepatan pemilihan Gambar Animasi pada Media Video *Powtoon* membuat materi menjadi menarik?

S1: Saya suka sekali dengan Aplikasi ini karena banyak gambar-gambar lucu. Materi pembelajaran juga disampaikan dengan animasi saya sangat tertarik.

S2: Menurut saya Aplikasi ini bisa menjadi Aplikasi pembelajaran yang bagus digunakan saat jarak jauh, karena siswa menjadi tidak bosan belajar.

S3: Ya, aplikasi ini mengusir rasa bosan saya dalam belajar daring, karena animasinya yang membuat saya tertarik.

Pertanyaan Keenam

6. Apakah penyampaian Materi Pembelajaran dalam bentuk Video yang ditampilkan menjadi lebih mudah dipahami?

S1: Menurut saya sedikit mudah dipahami karena di dukung oleh gambar yang menarik.

S2: Saya merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan Aplikasi ini karena cara penyampaiannya sangat menarik dan bahasanya mudah dipahami.

S3: Menurut saya pembelajaran dengan Aplikasi ini membuat saya sedikit lebih paham dibandingkan dengan video pembelajaran biasa.

Pertanyaan Ketujuh

7. Apakah kualitas pengaturan suara pada Media Video *Powtoon* tidak mengganggu dalam penyampaian materi?

S1: Menurut saya sih tidak, karena itu yang membuat saya tertarik belajar dengan Aplikasi ini.

S2: Tidak terganggu, pengaturan *Volume* sudah pas tidak mengganggu dalam penyampaian Materi.

S3: Menurut saya tidak terganggu karena itu yang membuat Video Pembelajaran menjadi menarik.

Pertanyaan Kedelapan

8. Apakah Pembelajaran Daring menjadi lebih mudah dengan Pengaplikasian *Powtoon* ini?

S1: Menurut saya sejauh ini sudah, karena dari awal pembelajaran Daring penyampaian video sulit dipahami.

S2: Ya, menjadi sangat mudah.

S3: Menurut saya mudah hanya melihat saja dan pembelajaran pun sudah merasa lebih mudah.

Pertanyaan Kesembilan

9. Apakah Bahasa yang digunakan dalam Penyampaian Materi dalam

bentuk Media Video *Powtoon* mudah dipahami?

S1: Menurut saya, bahasa yang digunakan itu tidak rumit mudah sekali dipahami.

S2: Menurut saya bahasa dalam Aplikasi *Powtoon* sangat mudah ditelaah tidak menggunakan bahasa yang sulit dipahami.

S3: Menurut saya penyampaian materi dengan *Powtoon* ini sangat mudah bahasanya dipahami karena menggunakan bahasa sehari-hari.

Pertanyaan Kesepuluh

10. Apakah ketepatan gambar Animasi pada *Powtoon* menarik siswa untuk membaca materi pelajaran?

S1: Menurut saya sudah tepat materi yang disampaikan menggunakan gambar animasi yang lucu.

S2: Menurut saya materi pelajaran menjadi sangat menarik dengan ditambahkannya gambar animasi.

S3: Menurut saya dengan adanya gambar animasi membuat saya lebih fokus menyimak materi pembelajaran.

Efektivitas Penggunaan *Powtoon*

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi suatu keharusan selain faktor tuntutan tetapi memang keberadaannya yang membawa dampak baik bagi dunia pendidikan itu sendiri, untuk itu penggunaan teknologi di dalam dunia pendidikan pun merupakan suatu keharusan dan untuk mengembangkan diri bagi guru ataupun peserta didik. (Suminar, Dewi: 2019). Media pembelajaran *Online* adalah salah satu bentuk media pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan fasilitas internet sehingga mereka dapat saling berkomunikasi secara *Online* (Putranti, N. 2013). Saat ini produsen teknologi telah meluncurkan banyak aplikasi dan software yang dapat digunakan untuk dijadikan multimedia pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi *Powtoon*. *Powtoon* merupakan perusahaan Inggris

yang menjual perangkat lunak animasi berbasis *cloud* (SaaS) untuk membuat presentasi animasi dan video penjelasan animasi. Nama "*Powtoon*" sendiri berasal dari gabungan kata "*PowerPoint*" dan kata "*Cartoon*". *Powtoon* diluncurkan pada Januari 2012 dan dapat digunakan secara *online* dan *offline* baik dalam bentuk persentasi maupun pdf. *Powtoon* mempunyai keunggulan dalam fitur animasi yaitu animasi tulis tangan, kartun, efek transisi, serta kemudahan penggunaan *timeline*. Pada Februari 2013, *Powtoon* meluncurkan fitur tambahan *free account option* yang memungkinkan pengguna membuat video animasi yang dapat diekspor ke *YouTube*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Powtoon* mempunyai dampak efektifitas yang sangat baik terhadap antusias dan dapat menarik minat belajar peserta didik. Peranan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat membuat siswa lebih memahami pelajaran dan membangkitkan semangat belajar. Dengan suasana pembelajaran yang menarik, maka siswa dapat mempengaruhi minat belajar siswa (Ariyano, R., Kantun, S., Sukidin: 2018).

Penggunaan media *Powtoon* ini dilakukan pada peserta didik kelas VB SDN Pondok Petir 03 sebanyak 39 rang. Penggunaan media diawali dengan pengenalan dan tujuan pembelajaran, pengenalan media, kemudian dilanjutkan ke tahap penjelasan materi pembelajaran dengan tampilan utama yang terdapat judul materi, isi materi, dan kesimpulan materi. Beberapa tampilan media ini juga dilengkapi dengan animasi 2 dimensi.

Keefektifan dari media animasi *Powtoon* dinilai dari hasil wawancara dengan murid-murid. Pada tahap penyajian, materi yang disajikan dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* dinilai menjadi lebih jelas dan nyata. Hal ini tentu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang diajarkan, sehingga membantu sebagai salah satu

media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran daring.

Kemudian penggunaan media *Powtoon* ini bersifat fleksibel dalam pemberian materi bahan ajar, sehingga meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Proses pembelajaran daring menjadi lebih nyata dengan diterapkannya media video *Powtoon* karena menyajikan gambar dan animasi yang menarik. Visual yang ditampilkan disisipkan dengan gambar yang berkaitan dengan teks materi pelajaran. Kemampuan mengkombinasikan teks dengan gambar animasi yang sangat disukai siswa. Hal ini tentu membuat siswa mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan dengan media video *Powtoon*.

Fitur animasi yang disediakan media video *Powtoon* salah satunya adalah animasi. Banyaknya animasi yang disediakan oleh media video *Powtoon* sehingga pembelajaran daring tidak monoton dengan transisi yang tidak terlalu cepat ataupun lambat. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi dengan video *Powtoon* sangat mudah dipahami siswa. Fitur lain yang mendukung bahan ajar ini adalah *background*. Kualitas pengaturan suara *background* tidak mengganggu penyampaian materi, yang dapat disesuaikan dengan volume tenaga pengajar saat sedang berbicara. Oleh karena itu *Powtoon* dapat dianggap sebagai inovasi baru dalam memanfaatkan teknologi dengan menggunakan media video berbasis *Powtoon*. Setelah selesai penjelasan materi oleh pengajar, peserta didik diarahkan untuk mengerjakan tugas yang terdapat dalam media pembelajaran *Powtoon*.

Kendala Penggunaan *Powtoon*

Penerapan media *Powtoon* pada peserta didik tidak terlepas dari kendala-kendala teknis. Adapun problematika pengaplikasian *Powtoon* secara daring yaitu tenaga pengajar dan peserta didik harus menggunakan aplikasi tambahan seperti *YouTube*, karena beberapa siswa yang belum mempunyai akses masuk ke aplikasi *Powtoon*. Hal ini tentu

menghambat proses pembelajaran, karena meskipun *Powtoon* dapat diakses secara *offline* tetapi akses *YouTube* tetap harus terhubung secara *online*. Akses *online* tersebut tidak terlepas dari sarana teknologi seperti internet sehingga memungkinkan siswa untuk mengeluarkan biaya lebih banyak untuk membeli kuota dan paket internet.

Selain itu, durasi animasi *Powtoon* dinilai cukup singkat, yaitu berkisar 10 menit. Durasi yang cukup singkat tersebut dirasa tidak cukup efektif karena tenaga pengajar harus menjelaskan materi yang kompleks, dan membutuhkan pembuatan video animasi *powtoon* tidak cukup satu saja. Dan yang terakhir adalah tidak semua tenaga pengajar sudah sadar akan kemajuan teknologi dan informasi. Di dunia pendidikan sendiri masih terdapat tenaga pengajar yang belum bisa menguasai media video animasi ini. Oleh karena itu dibutuhkan bimbingan kepada tenaga pengajar tentang media-media teknologi yang dapat dijadikan sarana bahan ajar selama pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19.

4. KESIMPULAN

Pada penerapan Media Video berbasis *Powtoon* dalam Pembelajaran Daring pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kelas VB SDN Pondok Petir 03 Kota Depok dapat disimpulkan bahwa media video animasi *Powtoon* efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Efektivitas dapat ditinjau dari adanya bahan ajar yang dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran yang masih abstrak. Manfaat lainnya adalah penggunaan media pembelajaran video berbasis animasi *Powtoon* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara daring. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa animasi *Powtoon* mempunyai efektifitas yang sangat baik terhadap antusias dan dapat menarik minat belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan

Ariyanto, R., Kantun, S., Sukidin: (2018). Penggunaan Media *Powtoon* untuk meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar mendeskripsikan Pelaku-pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018). *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 12 (1), 122-127. Retrieved from: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/7622>

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. Retrieved from: <http://journal-litbang-rekarta.co.id/index.php/jp3m/article/download/29/37>

Melinda, A.V., Degeng, S.N., & Kuswandi, D. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS berbasis *Virtual Field Trip (VFT)* pada kelas V SDNU Kratonkencong. *Journal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 3 (2), 158-164. Retrieved from: <http://journal2.um.ac.id/index.php/>

Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP).

DAFTAR PUSTAKA

- [jinotep/article/view/2383/1435](http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2383/1435) →
Jurnal online
- Putranti, N. Cara membuat Media Pembelajaran *Online* menggunakan *EDMODO*. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 2 (2), 139-147. Retrieved from: <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/saintek/article/view/224/223>
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Journal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (1), 774-783. Retrieved from: <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5886/4220>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Journal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 101-113. Retrieved from: <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/download/113/101>