

PENGUNAAN *POWTOON* SEBAGAI SOLUSI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI *COVID-19*

Zulfah Anggita¹⁾

¹⁾ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Pendidikan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jl. Ir. H. Djuanda No.95, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15412, Indonesia.
E-mail: zulfahanggita99@gmail.com

Abstrak

Wabah *Corona Virus Disease* atau biasa disebut *Covid-19* yang telah melanda seluruh dunia memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pemerintah telah melarang lembaga pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka dan memerintahkan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara daring. Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu alternatif untuk proses pembelajaran yang digunakan di masa pandemi *Covid-19*. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran *online* yaitu media pembelajaran *Powtoon* yang dapat membuat peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran karena aplikasi web ini memiliki banyak fitur yang menarik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan aplikasi *Powtoon* yang dapat menjadi solusi media pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19*. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam menjelaskan aplikasi *Powtoon*. Kemudian dilanjutkan dengan analisis deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan dan memberi gambaran tentang penggunaan aplikasi *Powtoon* sebagai solusi media pembelajaran yang digunakan di masa pandemi *Covid-19*. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa media pembelajaran *Powtoon* sangat efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran, karena media ini dapat menghindarkan siswa dari kebosanan dalam belajar. Kemudian aplikasi web ini juga mempunyai fitur-fitur yang menarik dan memiliki banyak manfaat sehingga dapat memudahkan sistem pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi *Powtoon* dapat menjadi solusi media pembelajaran yang digunakan pada masa pandemi *Covid-19*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Powtoon*; Pandemi *Covid-19*.

Abstract

The Corona Virus Disease outbreak or commonly known as Covid-19 which has swept across the world presents its own challenges for educational institutions. Through the Ministry of Education and Culture, the government has banned educational institutions from implementing face-to-face learning and ordered online learning. The distance learning system is an alternative to the learning process used during the Covid-19 pandemic. Learning media that can be used in online learning, namely Powtoon learning media, can make students not get bored in learning because this web application has many interesting features. The purpose of this study is to determine the use of the Powtoon application which can be a learning media solution during the Covid-19 pandemic. The method used is a qualitative descriptive method. Qualitative methods are used to collect the data needed to explain the Powtoon application. Then proceed with descriptive analysis used to describe and provide an overview of the use of the Powtoon application as a learning media solution used during the Covid-19 pandemic. The results of this study are that the Powtoon learning media is very effective when used as a learning medium, because this media can prevent students from boredom in learning. Then this web application also has interesting features and has many benefits so that it can facilitate the learning system. Therefore, the Powtoon application can be a learning media solution for use during the Covid-19 pandemic.

Keywords: Learning Media; *Powtoon*; Pandemic *Covid-19*.

1. PENDAHULUAN

Wabah *Corona Virus Disease* atau biasa disebut *Covid-19* yang telah melanda seluruh dunia termasuk negara Indonesia memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, dan menganjurkan pembatasan sosial (*social distancing*), menjaga jarak fisik (*physical*

distancing), memakai masker dan selalu cuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pemerintah telah melarang lembaga pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka dan memerintahkan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara daring.

Pendidikan merupakan hal utama dalam mendidik anak di suatu negara agar dapat berprestasi dengan baik dan sesuai dengan nilai normatif. Dalam dunia pendidikan kita dapat melakukan banyak hal sebagai sumber belajar tidak hanya buku saja, tetapi juga dengan memanfaatkan lingkungan sekitar kita. Selain lingkungan, kita juga dapat menggunakan media digital sebagai sumber belajar agar lebih mudah.

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia yang biasanya melibatkan seorang guru dengan siswa dan di dalamnya terdapat beberapa komponen pembelajaran yang mendukung kegiatan tersebut. Menurut (Syaiful, 2009) pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah yang dilakukan oleh guru kepada siswa yang bertujuan untuk mengajarkan siswa dengan menggunakan prinsip-prinsip pendidikan dan teori-teori belajar. Dalam kegiatan ini akan terjadi proses di mana guru akan menyampaikan bahan ajar yang nantinya akan diterima dan diserap siswa sebagai ilmu.

Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak terpisahkan. Kedua komponen tersebut harus saling berinteraksi dengan baik untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Hal yang paling penting dan perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar yaitu metode dan media pembelajaran yang digunakan. Kedua hal tersebut merupakan aspek paling penting dan saling berkaitan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam memilih suatu metode pembelajaran yang akan digunakan, tentu akan berpengaruh juga terhadap jenis media pembelajarannya.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar (Jatiningtias, 2017). Menggunakan media pembelajaran, dapat memudahkan guru dan

siswa dalam berkomunikasi secara efektif. Tujuan media pembelajaran ialah membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran. Oleh sebab itu, dalam memilih media pembelajaran, guru harus dapat menyesuaikan kondisi lingkungan dan keadaan siswa agar media pembelajaran dan metode pembelajaran yang ingin digunakan dapat berjalan dengan efektif. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan minat bagi siswa. Adapun manfaat media pembelajaran yaitu dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan siswa juga dapat menyajikan data dengan menarik serta terpercaya.

Menggunakan sumber belajar berbasis lokal dapat membantu siswa melihat contoh kontekstual selama pengajaran yang melibatkan siswa, tujuan, dan guru. Hal tersebut sesuai dengan pengertian mengajar, yaitu pemberian ilmu dari pendidik kepada peserta didik (Sanjaya, 2008) dalam (Ayu, 2017). Untuk mewujudkan proses pembelajaran tersebut, guru atau pendidik harus menghadapi beberapa tantangan, salah satunya yaitu masalah sosial yang ada di sekitar masyarakat atau siswa. Maka dari itu, kebutuhan akan pemecahan masalah sosial di bidang pendidikan sangat diperlukan.

Pada masa pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini, banyak sekali sektor yang terkena dampak virus corona, salah satunya yaitu dunia pendidikan. Dunia pendidikan merupakan sektor yang memiliki dampak paling besar dari wabah virus corona yang melanda Indonesia ini. Dampak virus tersebut bagi dunia pendidikan yaitu mengakibatkan aktifitas pembelajaran yang terjadi dalam beberapa bulan terakhir ini mengalami penurunan dan mutu pendidikan pun menjadi kurang baik. Hal tersebut membuat pemerintah memutuskan untuk menerapkan aktifitas belajar yang dilaksanakan dari rumah tanpa harus belajar tatap muka secara langsung seperti biasanya. Peraturan tersebut sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik

Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*. Pemerintah menerapkan hal tersebut agar dapat mencegah penyebaran wabah virus corona. Meskipun proses belajar mengajar dilakukan dari rumah, pendidik atau guru harus tetap memastikan proses pembelajaran berjalan dengan baik tanpa kendala apapun. (Aziza & Yunus, 2020)

Di zaman millennial seperti sekarang ini, sudah banyak sekali media berbasis Teknologi Informasi yang sangat canggih dan menarik bila dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu solusi media pembelajaran yang dapat digunakan di masa pandemi dan merupakan media berbasis Teknologi Informasi yaitu *Powtoon*. *Powtoon* adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Ernalida, 2018). Melalui media *Powtoon* diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam membuat materi pelajaran yang terlihat menarik dan kreatif. Selain dapat memudahkan pendidik dalam hal ini yaitu guru, *Powtoon* juga diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran *Powtoon* ini memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur animasi yang bermacam-macam serta efek yang membuat presentasi atau video pembelajaran terlihat menarik. Selain itu, *time line* yang terdapat dalam *Powtoon* juga dapat digunakan dengan mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain yang sejenis dengannya.

Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya untuk membantu guru memberikan bahan ajar kepada siswa. Diharapkan dengan media yang disiapkan ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi dan siswa memahaminya. Media yang sesuai dengan materi pembelajaran akan membuat siswa tertarik memperhatikan pendidik dalam menyampaikan materi ajar. Pendidik juga harus

mempertimbangkan untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karena hal itulah yang menjadi kunci untuk menciptakan suasana kelas yang positif dan efektif. Selain itu, jenis penugasan dan cara penyampaian materi yang tepat juga dapat mendukung media pembelajaran yang digunakan. Diharapkan bagi pendidik untuk lebih banyak pertimbangan media yang sesuai dan mampu mendukung proses pembelajaran agar tercipta kegiatan pembelajaran yang efektif dan mudah diterima, sehingga penggunaan bahan ajar sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan.

Seorang pendidik diharapkan dapat memiliki keahlian khusus dalam membuat media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat ini juga sudah banyak sekali dan dapat kita manfaatkan sebagai proses pembelajaran. Aplikasi-aplikasi yang berbasis pembelajaran juga dapat kita pelajari sebagai media yang nantinya dapat kita pilih untuk proses pembelajaran yang kita gunakan sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa. Maka dari itu, tujuan dari penulisan ini ialah untuk mengetahui penggunaan aplikasi *Powtoon* yang dapat menjadi solusi media pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19* saat ini.

Beberapa penelitian telah menyarankan bahwa animasi *Powtoon* mempunyai efektifitas yang sangat baik terhadap antusias dan dapat menarik minat belajar peserta didik, saran tersebut terdapat dalam penelitian yang dilakukan oleh Lativa Qurrotaini, dkk., 2020; Seminar Nasional Penelitian 2020 Universitas Muhammadiyah Jakarta, 7 Oktober 2020. Sedangkan menurut penelitian Ernalida, dkk., yang berjudul "*Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif*" mengambil kesimpulan bahwa media *Powtoon* mampu membuat siswa lebih mudah menerima materi karena materi terlihat lebih menarik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Evi Deliviani yang berjudul "*Aplikasi Powtoon Sebagai Media*

Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya”. Penelitian tersebut mengambil kesimpulan bahwa aplikasi *Powtoon* memiliki beberapa manfaat yaitu: (a) pembelajaran menjadi lebih efektif, (b) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, (c) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (d) meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. Meskipun demikian, aplikasi *Powtoon* juga memiliki keterbatasan seperti pembelajaran menjadi bergantung pada ketersediaan dukungan sarana teknologi (gawai, komputer, dan internet) serta durasi yang singkat sehingga penyampaian materi menjadi terbatas. Meskipun penelitian-penelitian tersebut telah jelas membahas tentang media pembelajaran *Powtoon* yang sangat menarik digunakan, namun penelitian-penelitian tersebut belum membahas tentang penggunaan media pembelajaran *Powtoon*.

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis bermaksud untuk membuat tulisan yang berjudul “Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi *Covid-19*”.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka metode kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam menjelaskan aplikasi *Powtoon*. Kemudian dilanjutkan dengan analisis deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan dan memberi gambaran tentang penggunaan aplikasi *Powtoon* sebagai solusi media pembelajaran yang digunakan di masa pandemi *Covid-19* ini. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan data yang telah diperoleh sebagai hasil suatu penelitian. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, maka peneliti akan mendapatkan data secara utuh dan dapat dideskripsikan dengan jelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

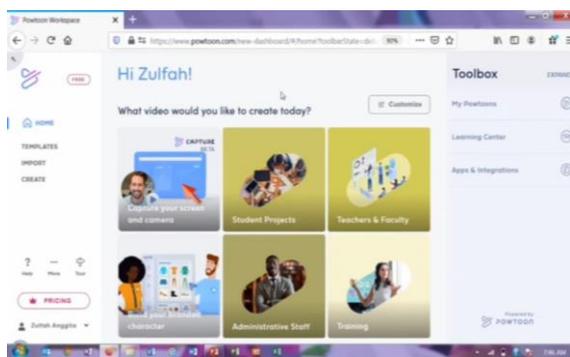
Perkembangan zaman dapat berdampak pada berkembangnya teknologi yang dapat membantu pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, agar mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2013). Pengertian media pembelajaran tersebut didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan / pembelajaran sama dengan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat beberapa komponen yang terlibat yaitu, sumber pesan, pesan, penerima pesan, media dan umpan balik. Terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan saat memilih media pembelajaran, antara lain: (1) Ketepatan tujuan pembelajaran; (2) Dukungan materi pembelajaran, artinya materi pembelajaran tersebut didukung oleh prinsip, konsep dan generalisasi agar siswa dapat dengan mudah memahaminya, (3) Akses mudah ke media; (4) Keterampilan (5) Waktu tersedia, (6) dan tingkat berpikir siswa (Purnamawati et al., 2017).

Dalam kegiatan interaktif antara siswa dengan lingkungannya, fungsi media dapat ditentukan sesuai dengan kelebihan dan kendala yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan pembelajaran, bahkan berdampak psikologis pada siswa. Penggunaan media pembelajaran pada fase *teaching oriented* akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian berita terkini serta konten mata pelajaran. Selain merangsang minat dan motivasi belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahamannya, menampilkan data dengan cara yang menarik dan dapat diandalkan, mempromosikan interpretasi data,

dan memadatkan informasi. Sebagai sumber belajar yang dapat menyampaikan informasi, media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa mengatasi permasalahan tersebut (Sadiman et al., 1984: 14).

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan keinginan, minat, serta motivasi dan stimulasi pada peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pendidik ataupun peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu *Powtoon*.

Powtoon merupakan aplikasi web *online* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan *time line* yang sangat sederhana. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, yang membuat *Powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Aplikasi *Powtoon* dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik (Kholilurrohmi, 2017). Selain itu, untuk membuat video animasinya juga terbilang cukup mudah karena fitur-fitur yang tersedia cukup lengkap.



Gambar 1: Halaman *home Powtoon*

Aplikasi *Powtoon* memiliki banyak fitur menarik di dalamnya seperti jika kita ingin membuat sebuah presentasi dengan menggunakan *Powtoon*, kita dapat membuatnya dengan bentuk *slide* atau film efek teks, dan dapat menambahkan gambar, karakter, animasi, properti, penanda, bentuk, transisi, latar belakang, dan banyak gaya

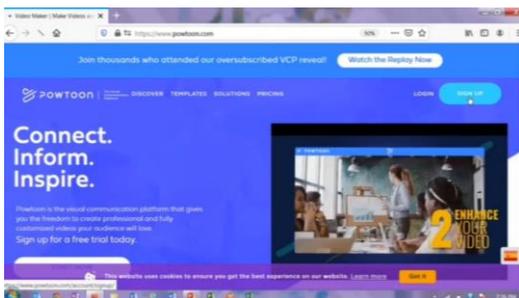
lainnya yang dapat membuat tayangan *slide* benar-benar unik. Terdapat pula fitur menu gaya khusus yang dapat digunakan untuk membuat kartu ucapan untuk *Thanks giving*, Halloween, dan Hari Valentine. Kemudian terdapat beberapa templat yang sudah disediakan dan siap pakai di *Powtoon*. Selain itu, kita juga dapat memilih templat dari kategori sekolah/pendidikan, statistik, acara, tentang kami, video penjelajah, spesial, tutorial, dan kartu ucapan animasi. Tidak hanya itu, *Powtoon* juga menyediakan templat kosong untuk memulai presentasi. Aplikasi ini dapat membagikan animasi video dengan siapa saja melalui tautan publik seperti YouTube, Facebook, dan yang lainnya. Kemudian, *Powtoon* juga dapat mengunduh presentasi beranimasi sebagai PDF atau file Power Point (PPT). *Powtoon* juga dapat mendukung pengiriman presentasi langsung ke YouTube. Bilah garis waktu hadir di bagian bawah layar yang mencantumkan setiap objek pada *slide*. Hal tersebut dapat memudahkan untuk membuat perubahan spesifik pada objek waktu yang muncul dan mengambil efek animasi. Aplikasi ini juga dapat mengimpor MP3 ke *Powtoon* atau memilih dari beberapa efek suara gratis yang tersedia di situs web. Gambar dapat ditambahkan langsung dari pencarian di Flickr atau dari komputer.

Bagi pendidik atau guru-guru zaman sekarang, aplikasi *Powtoon* dapat digunakan sebagai sumber belajar mengajar. Sebab, jika menggunakan atau memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar saja, akan menemui beberapa kendala dalam proses pembelajaran, seperti waktu yang terbatas. Oleh karena itu, maka diperlukan metode alternatif yang tidak memakan banyak waktu, contohnya menayangkan video kepada siswa melalui layar proyektor. Dengan cara ini kendala yang dihadapi saat menggunakan sumber belajar di lingkungan sekitar dapat diatasi dengan mudah. Di samping itu, *Powtoon* juga mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi yang ingin disampaikan oleh guru karena materi terlihat lebih menarik (Qurrotaini et al., 2020). Hal-hal tersebut terlihat bahwa aplikasi

Powtoon efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran secara daring.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Powtoon*, yaitu sebagai berikut:

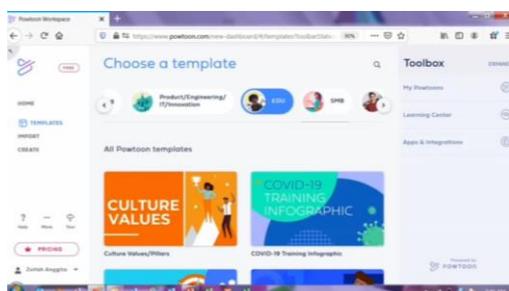
1. Masuk ke Google, kemudian ketik *Powtoon* di kolom *search*, lalu pilih yang www.Powtoon.com
2. Setelah muncul halaman awal *Powtoon* seperti gambar di bawah ini



Gambar 2: Halaman *sign up*

Dengan mengklik *sign up* apabila belum mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik *login*.

3. Setelah berhasil masuk ke aplikasi *Powtoon*, kalian dapat memilih templat yang *free* dan cocok dengan video animasi yang akan kalian buat.



Gambar 3: Tampilan *template*

4. Berikut ini tampilan *template* aplikasi pembuatan presentasi, di mana kalian dapat mengedit video presentasi sampai *finish*.



Gambar 4: Hasil Presentasi

- a. Sisi kanan dari gambar tersebut tersedia fitur-fitur yang menarik seperti *character*, *text effect*, *animation*, *props* dan *background*.
- b. Kemudian untuk mengedit kalimat yang ada dengan kalimat kalian sendiri, kalian dapat klik kalimat tersebut. Jika hendak menambahkan efek tulisan, kalian dapat memilih opsi “*Text Effect*”, misalnya memilih efek “*Hand Writing*”, maka kalian dapat mengklik *icon* tangan, lalu klik dua kali pada kotak teks untuk mengisi teks yang akan dibuat.
- c. *Time line* (panah merah) berguna untuk mengatur kapan suatu objek muncul dan kapan objek tersebut berhenti atau menghilang. Caranya: klik objek (yang berwarna kuning), lalu arahkan cursor pada *time line* (warna hijau). Geser-geser yang dalam kotak hijau tersebut ke waktu yang tepat.
5. Preview video dan edit jika ada yang kurang sesuai.
6. Simpan video

Media pembelajaran *Powtoon* dapat memudahkan pendidik atau peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pembicara, karena *Powtoon* dilengkapi dengan video yang berisi tentang penjelasan materi yang diajarkan. Selain itu, tidak hanya pendidik ataupun peserta didik saja yang dapat menggunakan media *Powtoon* tetapi seorang pemasar juga dapat menggunakan *Powtoon* untuk mempromosikan bisnisnya. Dengan menggunakan *Powtoon*, pemasar dapat belajar bagaimana mengembangkan bisnis mereka melalui animasi video terbaik. Dengan

menggunakan *Powtoon*, presentasi akan terlihat lebih hidup dan tidak membosankan.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan mengenai aplikasi *Powtoon*, menjelaskan bahwa aplikasi *Powtoon* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran. Namun, terkadang terdapat pula masalah-masalah yang muncul dalam penggunaan aplikasi ini, salah satunya yaitu ketersediaan internet yang harus memadai karena aplikasi ini sangat bergantung dengan internet. Kemudian, jika ingin menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran, hendaknya pendidik ataupun peserta didik menyediakan sarana teknologi sebagai alat yang digunakan seperti gawai, laptop, dan komputer.

Beberapa masyarakat ada yang menganggap media pembelajaran *Powtoon* ini asing, karena aplikasi web ini masih cukup baru dikalangan masyarakat. Dibandingkan dengan video biasa, popularitas *Powtoon* dapat menghasilkan animasi film yang luar biasa dan *Powtoon* lebih efektif dalam menghidupkan materi berbentuk video.

Media *Powtoon* memiliki banyak manfaat yang dapat mempermudah pembelajaran di sekolah. Salah satunya yaitu membantu meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Deliviana, 2017). Media *Powtoon* dapat memudahkan guru dalam memberikan materi karena banyak fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat media tersebut lebih menarik.

Penggunaan *Powtoon* dalam pembelajaran dapat dikatakan menjadi sebuah aplikasi web yang baru dan belum banyak orang mengetahui media *Powtoon* ini. Pada penerapan media *Powtoon* tidak jauh berbeda dengan media *Power Point* untuk mempresentasikan suatu bahan ajar, akan tetapi *Powtoon* lebih menarik karena banyak pilihan animasi. Permasalahan guru di sekolah sebenarnya adalah media yang seperti apa yang mampu membuat siswa itu mudah menerima materi yang diberikan oleh

guru tersebut. Media *Powtoon* ini bisa membuat suasana kelas lebih hidup dan tidak membuat bosan siswa karena mempunyai banyak fitur dan animasi yang membuat menarik siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi pelajaran.

Di dalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *Powtoon* sebagai jenis media pembelajaran Audio-visual yaitu sebagai berikut:

Kekurangan Media *Powtoon* dalam pembelajaran:

1. Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada.
2. Mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya.
3. Membutuhkan dukungan Sumber Daya Manusia (SDM) yang profesional untuk mengoperasikannya.

Kelebihan Media *Powtoon* dalam pembelajaran:

1. Interaktif
2. Mencakup segala aspek indera
3. Penggunaannya praktis
4. Kolaboratif
5. Lebih variatif
6. Dapat memberikan feedback
7. Memotivasi

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan media *Powtoon*, dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari kekurangan, media *Powtoon* ini harus mempunyai keahlian khusus untuk menjalankan dan mengoperasikannya. Sebaliknya jika dilihat dari kelebihannya, media *Powtoon* ini sangatlah inovasi dalam pembelajaran, karena lebih interaktif, lebih variatif dengan berbagai macam animasinya serta memotivasi siswa untuk lebih mudah menerima materi yang disajikan atau diberikan oleh guru.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat membuat siswa merasa lebih nyaman dan tidak akan terlihat bosan. Pasalnya, transmisi informasi melalui teknologi terkesan lebih beragam dan modern. Dalam hal pemberian materi pembelajaran, guru juga

dapat mengerahkan kreativitas yang sebesar-besarnya, salah satunya dengan menampilkan materi dengan menayangkan video animasi. Dalam membuat video animasi *Powtoon*, kita tidak perlu menguasai keahlian khusus, karena di era digital sekarang ini, kita dapat mengetahui langkah-langkah penggunaan aplikasi tersebut dengan mencarinya di *Google* ataupun *YouTube*.

Berbicara mengenai efek video animasi, tentu tidak hanya berbicara mengenai tampilan yang ada di media massa, perannya lebih dari itu. Apalagi saat ini, zaman sudah memasuki era digital dan tentunya menuntut segala sektor agar dapat memanfaatkan sebaik mungkin teknologi digital yang ada. Oleh karenanya, teknologi digital inilah yang bisa digunakan dalam dunia belajar mengajar khususnya di bidang pendidikan. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih menarik daripada metode ceramah. Jelas, hal itu akan terlihat sangat berbeda. Tentunya guru dituntut untuk kreativitas dalam menyediakan media pembelajaran yang diperlukan.

Pandemi *Covid-19* saat ini memaksa siswa untuk belajar di rumah, maka dari itu guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran yang akan dilakukan secara *online*. Selain itu, guru juga harus terampil dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang ada demi menunjang proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menciptakan karya-karya inovatif. Dalam hal ini, media yang cocok digunakan untuk proses pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* yaitu media pembelajaran *Powtoon*. Dengan adanya aplikasi *Powtoon*, diharapkan dapat mengubah dan menambah kemampuan belajar yang efektif. Oleh karena itu, penting adanya penggunaan aplikasi pembelajaran yang digunakan dimasa pandemi ini agar pembelajaran tetap berlangsung. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan beragam dapat mengatasi sikap buruk yang dimiliki oleh anak dan membangkitkan semangat belajar, memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan dan kenyataan, kemudian

juga dapat memungkinkan siswa belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, serta memberikan stimulasi yang sama, dan menimbulkan pandangan yang sama.

Media teknologi sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran secara daring yang berfungsi sebagai alternatif pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Tidak sampai disitu, pentingnya media teknologi menuntut kita untuk meningkatkan penyerapan teknologi dalam pendidikan. Melalui pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat gawai, laptop, dan komputer ini bertujuan untuk memenuhi standard pendidikan dan tetap saling terhubung antara pendidik dan peserta didik. Media yang digunakan sebagai sarana pembelajaran jarak jauh kini menggunakan internet (disebut juga pembelajaran *online*) yang dapat menyediakan fasilitas konektivitas di seluruh dunia. Internet yang tidak dibatasi oleh jarak dan waktu memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Pembelajaran yang efektif mengacu pada pembelajaran yang dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat dalam proses pembelajaran. Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu alternatif untuk proses pembelajaran yang digunakan di masa pandemi *Covid-19*. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang cocok digunakan dan dapat menjadi solusi dalam pembelajaran *online* yaitu media pembelajaran *Powtoon* yang dapat membuat peserta didik agar tidak bosan dalam pembelajaran karena aplikasi web ini memiliki dan menampilkan fitur-fitur yang menarik. Maka dari itu, penggunaan aplikasi *Powtoon* dapat menjadi solusi media pembelajaran yang digunakan pada masa pandemi *Covid-19*.

4. KESIMPULAN

Powtoon merupakan aplikasi web *online* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang mempunyai fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan

tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan *time line* yang sangat sederhana. Media *Powtoon* memiliki banyak manfaat yang dapat mempermudah pembelajaran di sekolah. Media *Powtoon* dapat memudahkan guru dalam memberikan materi karena banyak fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat media tersebut lebih menarik. Kekurangan dan kelebihan media *Powtoon*, jika dilihat dari kekurangan, media *Powtoon* ini harus mempunyai keahlian khusus untuk menjalankan dan mengoperasikannya. Sebaliknya jika dilihat dari kelebihannya, media *Powtoon* ini sangatlah inovasi dalam pembelajaran, karena lebih interaktif, lebih variatif dengan berbagai macam animasinya serta memotivasi siswa untuk lebih mudah menerima materi yang disajikan atau diberikan oleh guru.

Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan alternatif dari proses pembelajaran yang digunakan selama pandemi *Covid-19*. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran *online* yaitu media pembelajaran *Powtoon* yang dapat menghindarkan siswa dari kebosanan dalam belajar karena aplikasi web ini mempunyai dan dapat menampilkan fitur-fitur yang menarik. Oleh karena itu, aplikasi *Powtoon* dapat menjadi solusi media pembelajaran yang digunakan pada masa pandemi *Covid-19*.

5. REFERENSI

- Ayu, S. (2017). Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Ips Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 110(9), 1689–1699.
- Aziza, F. N., & Yunus, M. (2020). Peran Orang Tua Dalam Membimbing Anak Pada Masa Study From Home Selama Pandemi Covid-19. *Konferensi Nasional Pendidikan*, 19–21.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- Ernalida, D. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat*, 5(2).
- Jatiningtias, N. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang. *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*, 76.
- Kholilurrohmi, I. (2017). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semeseter 1 SMAN 1 Plere*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnamawati, D., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2017). Keefektifan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 209–219. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.2070>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 27, 7*.
- Sukiman. (2013). Pembangan Media Pembelajaran. In *Pedagogia* (p. 280). Pedagogia.
- Syaiful, S. (2009). Konsep dan Makna Pembelajaran. In *Afabeta* (p. 360). ALFABETA.