

PEMANFAATAN POWTOON SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN KLASIKAL PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ)

Isna Ni'matus Sholihah dan Titin Handayani
SMK Negeri 2 Bojonegoro, SMK Negeri Dander
Email: Neoisnaisme@gmail.com dan titinhandayani192@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi COVID 19 yang belum usai mengharuskan dilaksanakannya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). PJJ merupakan bentuk pendidikan yang peserta didik terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi, atau media yang lain. Bimbingan Klasikal yang biasanya diberikan secara langsung di kelas oleh guru Bimbingan dan Konseling dapat terus diberikan selama PJJ. Diperlukan media yang menarik, kreatif dan komunikatif. Salah satu aplikasi yang bisa menjadi alternatif pilihan adalah Powtoon. Kelebihan dari Powtoon adalah beragam fitur dan efek transisi yang menarik. Penggunaan Powtoon juga relatif mudah dan bisa dikembangkan sesuai kreasi pengguna.

Kata kunci: *Pembelajaran jarak jauh (PJJ), bimbingan klasikal, powtoon*

ABSTRACT

The unfinished COVID 19 pandemic requires the implementation of Distance Learning (PJJ). PJJ is a form of education in which students are separated from educators and their learning uses various learning sources through information and communication technology, or other media. Classical guidance which is usually given directly in the classroom by the Guidance and Counseling teacher can continue to be given during PJJ. An interesting, creative and communicative media is needed. One application that can be an alternative choice is Powtoon. The advantages of Powtoon are a variety of interesting transition features and effects. Using Powtoon is also relatively easy and can be developed according to user's creation.

Keywords: *Distance learning, classical guidance, powtoon*

PENDAHULUAN

Pandemi Corona atau lebih dikenal dengan COVID-19 diumumkan secara resmi oleh pemerintah Indonesia pada Maret lalu. Kebijakan yang diambil Pemerintah Indonesia beserta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah memberlakukan proses Belajar Dari Rumah (BDR) sebagai bentuk implementasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Proses pendidikan dialihkan dari yang sebelumnya dilaksanakan di sekolah berganti di rumah. Sekolah diliburkan untuk mengurangi penyebaran virus COVID-19.

Wikipedia menjelaskan yang dimaksud Pendidikan jarak jauh (*distance education*) merupakan bentuk pendidikan formal berbasis lembaga yang peserta didik dan instruktur nya berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan komunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan juga diperlukannya berbagai sumber daya dalam pelaksanaannya.

Pembelajaran elektronik atau lebih dikenal dengan istilah pembelajaran daring (daring) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang diterapkan di masa pandemi. Pembelajaran daring secara khusus menggabungkan antara teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet.

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengajar dan pembelajar. Dalam PJJ antara pengajar dan pembelajar tidak bertatap muka secara langsung, artinya dimungkinkan antara pengajar dan pembelajar berbeda tempat, bahkan bisa dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Mendikbud menekankan bahwa pembelajaran dalam jaringan (daring)/jarak jauh dilaksanakan dalam rangka memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa harus merasa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk persyaratan kenaikan kelas maupun kelulusan peserta didik di setiap instansi pendidikan.

Pembelajaran dalam jaringan /jarak jauh difokuskan pada tujuan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai virus korona atau wabah COVID-19. Kegiatan dan tugas pembelajaran dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk dalam hal kesenjangan ketersediaan akses/fasilitas belajar saat berada di rumah masing-masing peserta didik. Bukti pelaksanaan proses belajar di rumah atau produk aktivitas belajar yang telah dilakukan peserta didik diberi umpan balik secara kualitatif tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Surat Edaran nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) menuliskan tujuan pelaksanaan Belajar Dari Rumah yaitu untuk memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat COVID-19; Melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk COVID-19; Mencegah penyebaran dan penularan COVID-19 di satuan pendidikan; dan Memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi para pendidik, peserta didik dan orang tua/wali.

Salah satu hal penting yang disebutkan dalam Panduan Pembelajaran Jarak Jauh bagi Guru selama sekolah tutup dan Pandemi COVID-19 dengan Semangat Merdeka Belajar adalah mendesign dan mengimplementasikan Pembelajaran Jarak Jauh dengan merancang isi/konten pembelajaran dengan memperhatikan profil belajar, kondisi, dan kebutuhan peserta didik. Guru dituntut untuk mampu mendesign pembelajaran dengan fleksibel. Disinilah diperlukan sisi kreatif dan Inovatif seorang guru dalam memilih media yang dipergunakan untuk mengajar. Salah satu media interaktif yang bisa dipilih pendidik/guru dalam melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh adalah aplikasi Powtoon.

Beberapa penelitian tentang penggunaan media Powtoon telah dilakukan. Diantaranya yang dilakukan oleh Syahrul Fajar dkk (2017) dalam penelitian Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu yang menunjukkan hasil terdapat perbedaan hasil belajar siswa ranah kognitif yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media Powtoon dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media Microsoft Power Point 2016 pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama. Penelitian serupa juga dilakukan di Banjarbaru sebagai media informasi di tingkat SMP. Belum ada kajian teori atau penelitian di Bojonegoro yang mengangkat tentang penggunaan media Powtoon dalam pelaksanaan pelayanan Bimbingan dan Konseling selama Pembelajaran Jarak Jauh sehingga penulis tertarik untuk membahasnya.

Tujuan dari tulisan ini adalah tercapainya pemahaman akan kebermanfaatan media Powtoon sebagai media Bimbingan Klasikal pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sehingga layanan Bimbingan dan Konseling dapat tetap tersampaikan dan memungkinkan terjadinya pendampingan *Student Wellbeing and Mental Health* (Kesejahteraan dan Kesehatan Mental peserta didik) selama proses Pembelajaran Jarak Jauh. Tulisan ini akan membahas apakah aplikasi Powtoon mampu menjadi media yang tepat untuk dipergunakan dalam pelayanan Bimbingan dan Konseling, khususnya Bimbingan Klasikal.

METODE PENELITIAN

Adapun metode yang dipilih berupa telaah/kajian pustaka. Kegiatan ini berupa studi kepustakaan berisi teori-teori yang relevan dengan masalah Pembelajaran Jarak Jauh dan Media yang dipergunakan, khususnya aplikasi/platform Powtoon. Pengkajian mengenai konsep dan teori yang digunakan berdasarkan literatur yang tersedia, terutama dari artikel-artikel yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah. Kajian pustaka ini berfungsi untuk membangun konsep atau teori yang menjadi dasar studi dalam penelitian/pembahasan

sehingga dengan menggunakan metode ini penulis dapat dengan mudah menyelesaikan masalah yang hendak diteliti/dibahas.

Kajian pustaka berisi tentang uraian teori, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahan acuan untuk dijadikan landasan kegiatan penelitian. Uraian dalam literatur review ini diarahkan untuk menyusun kerangka pemikiran yang jelas tentang pemecahan masalah yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Jarak jauh

Pengertian pembelajaran jarak jauh adalah ketika dalam proses pembelajaran tidak terjadi kontak dalam bentuk tatap muka langsung antara pengajar dan pembelajar. Komunikasi berlangsung dua arah yang dijumpai dengan media seperti komputer, televisi, radio, telephon, internet, video dan sebagainya.

Perbedaan bentuk pembelajaran konvensional dan pembelajaran jarak jauh atau dikenal dengan istilah *e-learning* terletak pada bentuk interaksi antara pengajar dan pembelajar, karakteristik pembelajar, jenis program, peran sumber daya manusia, manajemen, teknologi, dan sebagainya. Namun perbedaan tersebut tidak menjadi hambatan atau kendala dalam mengembangkan pembelajaran jarak jauh menuju pendidikan yang berkualitas.

Menurut Jalil (1994) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sebenarnya telah lama diterapkan di dunia. Data pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh diantaranya sudah ditemukan di Australia pada awal abad ke 19 dan juga di Selandia baru pada tahun 1992. Di Inggris Pembelajaran Jarak Jauh bahkan telah dimulai sejak 1996.

Menurut Alwi (dalam Jalil, 1994) konsep PJJ didasari niatan yang kuat untuk memberikan kesempatan belajar dan pendidikan seluasnya kepada semua orang dan menjadikan pendidikan sebagai *economic necessity*, bukan hanya *social and moral imperative*. Pembelajaran Jarak Jauh diharapkan menjadi konsep pendidikan yang fleksibel dan lebih variatif.

Stewart, Keagen dan Holmberg dalam (Munir: 2009) membedakan tiga teori utama tentang Pembelajaran Jarak Jauh. Teori yang dimaksud yaitu teori otonomi dan belajar mandiri, industrialisasi pendidikan, dan komunikasi interaktif. Teori pertama terkait belajar mandiri. Intinya Pembelajaran Jarak Jauh sangat dipengaruhi oleh pandangan bahwa setiap individu berhak mendapat kesempatan yang sama dalam pendidikan. Proses pembelajaran bermuara pemberian kebebasan dan kemandirian kepada pembelajar. Pembelajar bebas secara mandiri untuk menentukan dan atau memilih materi pembelajaran yang akan dipelajari serta

cara mempelajarinya. Jika dalam format pendidikan konvensional pembelajar lebih pada berkomunikasi dengan pengajar atau pembelajar lain, pada Pembelajaran Jarak Jauh lebih banyak ditemukan komunikasi secara intrapersonal berupa informasi atau materi belajar dalam bentuk elektronik, cetak maupun non-cetak.

Teori kedua menyatakan Pembelajaran Jarak Jauh memiliki ciri pembagian kerja dan materi pembelajaran secara massal. Saat PJJ transfer ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari pendidik dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan produksi dilakukan secara massal sehingga dapat digunakan secara bersamaan oleh pembelajar ataupun pada tenggang waktu yang berbeda di berbagai lokasi peserta didik berada.

Pengertian belajar mandiri tidak berarti belajar sendiri. Pada teori ketiga yang di kemukakan Steward disebutkan bahwa pembelajar perlu berinteraksi dan berkomunikasi dengan komponen penyelenggara Pembelajaran Jarak Jauh. Teori ketiga menganggap Pendidikan merupakan konsep “*guided didactic conversation*” yaitu interaksi dan komunikasi yang bersifat membimbing dan mendidik pembelajar, sehingga mereka merasa nyaman untuk belajar membahas topik yang menarik atau diminati. Rancangan pembelajaran perlu didesain pendidik semenarik mungkin. Materi pembelajaran itu pun harus bersifat “*self-instructed*” atau belajar mandiri atau individual. Kemandirian peserta didik saat Pembelajaran Jarak Jauh diharapkan relatif lebih tinggi daripada kemandirian pada proses pendidikan secara konvensional. Di sinilah diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan merangsang kemandirian belajar.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Surat Edaran Nomor 15 ini memperkuat Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Dengan adanya Surat Edaran resmi ini Pembelajaran Jarak Jauh mutlak dilaksanakan semua lembaga pendidikan di Indonesia.

Bimbingan Klasikal

Bimbingan klasikal merupakan kegiatan layanan yang diberikan kepada sejumlah peserta didik/konseli dalam satu rombongan belajar dan dilaksanakan di kelas dalam bentuk tatap muka antara guru Bimbingan dan Konseling atau konselor dengan peserta didik/konseli. Metode Bimbingan Klasikal antara lain diskusi, bermain peran, dan ekspositori. Bimbingan Klasikal merupakan salah satu strategi layanan dasar serta layanan peminatan dan perencanaan individual pada komponen program Bimbingan dan Konseling. Bimbingan

Klasikal diberikan kepada semua peserta didik/konseli dan bersifat pengembangan, pencegahan, dan pemeliharaan.

Kegiatan layanan Bimbingan Klasikal bertujuan membantu peserta didik/konseli dapat mencapai kemandirian dalam kehidupannya, perkembangan yang utuh dan optimal dalam bidang pribadi, sosial, belajar, dan karier, serta mencapai keselarasan antara pikiran, perasaan dan perilaku.

Tahap pelaksanaan Bimbingan Klasikal adalah dengan mempersiapkan materi yang disusun didasarkan pada Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) (Ditjen PMPTK, 2007). Data permasalahan peserta didik/konseli diperoleh dengan menggunakan Alat Ungkap Masalah berupa Daftar Cek Masalah, dan instrumen lain yang relevan. Setelah Materi atau topik ditentukan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) disusun dengan memilih metode atau strategi yang sesuai. RPL di dokumentasikan sebagai bentuk perangkat atau kelengkapan layanan Bimbingan dan Konseling. Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh guru Bimbingan dan Konseling adalah melaksanakan layanan sesuai tahapan yang telah di design di RPL, mencatat peristiwa dan atau hal-hal yang perlu perbaikan dan atau tindak lanjut setelah terjadi layanan Bimbingan Klasikal. Di akhir kegiatan guru Bimbingan dan Konseling melakukan evaluasi dan tindak lanjut. Evaluasi ini meliputi 2 hal. Evaluasi Proses layanan Bimbingan Klasikal dan evaluasi hasil layanan Bimbingan Klasikal.

Powtoon

Powtoon adalah platform komunikasi visual yang memberi kebebasan untuk membuat video profesional dan dapat disesuaikan sepenuhnya oleh pembuatnya. Powtoon memiliki beragam pola untuk membuat video, mulai dari video marketing, penjelasan, infografik, presentasi dan iklan. Selain animasi, Powtoon juga menghadirkan fitur untuk menambahkan gambar, musik hingga *voice-over*.

Manfaat Media Pembelajaran Powtoon

Penggunaan Powtoon sebagai media Bimbingan Klasikal akan mampu memberikan penyajian materi atau pesan secara jelas dan tidak bersifat verbalistis atau bentuk kata dan kalimat yang tertulis ataupun penyampaian secara lisan belaka. Powtoon akan mengatasi salah satu hambatan pembelajaran berupa keterbatasan ruang, waktu dan daya indera karena objek yang terlalu besar dalam realita bisa disederhanakan dengan gambar, film, bingkai atau model. Sedang objek yang kecil bisa dibantu dengan film bingkai, gambar, film atau dengan proyektor mikro.

Pada aplikasi Powtoon gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelaps* atau *highspeed photography*, Kejadian atau suatu peristiwa yang telah terjadi pada masa lalu bisa ditampilkan ulang melalui rekaman video, film, foto maupun secara verbal. Saat pendidik ingin menjelaskan objek yang terlalu kompleks, misalnya saat akan menjelaskan tentang mesin maka pilihan diagram atau menyajikan model bisa dilakukan. Begitupun saat menjelaskan konsep yang terlalu luas, seperti gempa bumi, iklim, gunung berapi maka Powtoon bisa membantu proses visualisasi materi tersebut.

Kelebihan dan Kekurangan Powtoon

Media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran itu sendiri. Pemilihan media yang tepat akan mempermudah pencapaian tujuan dan keterpahaman pada peserta didik/pembelajar. Setiap media memiliki kekurangan dan kelebihan. Kedua hal tersebut perlu dijadikan pertimbangan bagi setiap media yang akan dipilih sebagai sarana penyampaian materi.

Kelebihan aplikasi Powtoon adalah bersifat interaktif, menarik secara visual maupun audio/mencakup segala aspek indera, penggunaannya praktis, variatif, memungkinkan terjadinya feedback dari peserta didik dan mampu memberikan motivasi kepada penonton. Powtoon memberi waktu 48 jam untuk dapat menggunakan asset-asset premium yang bisa dimaksimalkan oleh pengguna.

Kekurangan dari penggunaan media Powtoon diantaranya sebagai aplikasi video animasi berbasis online maka Powtoon membutuhkan keberadaan teknologi seperti jaringan internet. Dengan demikian menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran, berarti membutuhkan biaya pemakaian internet dan jaringan yang memadai. Selain itu, dukungan sarana teknologi lain seperti komputer atau laptop juga mutlak dibutuhkan saat proses pembuatan. Hal-hal ini dapat menjadi problematika jika sekolah tempat pelaksanaan proses pembelajaran belum memiliki teknologi yang memadai. Kekurangan yang lain adalah pembuatan video memerlukan sumber daya manusia yang akrab dengan teknologi dan kreativitas pengguna.

Bagi pengguna Powtoon yang baru pertama kali menggunakan aplikasi/platform ini bisa mengakses tutorial penggunaan Powtoon yang tersedia di laman Powtoon. Saat mengunjungi laman tutorial Powtoon akan ditemukan materi tentang Cara membuat Powtoon dari A ke Z hanya dalam beberapa menit; Sebelum mulai membuat Powtoon, Cara menggunakan Powtoon Time line; Cara menggunakan fitur A ke B, Pusat bantuan, Langkah menulis Skrip, rekam dan sulih suara serta menambahkan visual.

Penggunaan Powtoon

1. Buat Akun. Sebelum mengakses Powtoon, Anda harus membuat akun terlebih dahulu. Caranya, klik 'sign up' atau 'login' dengan Facebook, Gmail, Clever, Office 365, dan LinkedIn.
2. Pilih Jenis Video. Setelah login, pilih jenis video yang ingin dibuat. Beberapa pilihan yang di tawarkan adalah modern edge, whiteboard, cartoon, infographic, real, dan sebagainya. Di sini, video yang dipilih adalah whiteboard.
3. Desain Video. Selanjutnya, desain video dengan menambahkan animasi bergerak, tulisan, lagu, dan background dengan beragam fitur di sebelah kanan layar.
4. Preview Video. Jika video sudah selesai dibuat, klik 'preview & export' untuk mengecek hasil video yang dibuat.
5. Save. Setelah yakin dengan video, tekan 'save' agar video langsung tersimpan di gadget. Menu 'save' terletak di paling atas.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Jarak Jauh menjadi kebijakan Pemerintah Indonesia dalam proses mencegah penularan virus COVID-19. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah bentuk pembelajaran tanpa terjadinya kontak dalam bentuk tatap muka langsung antara pengajar dan pembelajar.

Pelayanan Bimbingan dan Konseling terutama Bimbingan Klasikal yang selama ini berlangsung secara tatap muka bisa dilakukan jarak jauh dengan menggunakan berbagai media inovatif, misalnya Powtoon. Aplikasi Powtoon sebagai media bimbingan klasikal pada saat Pembelajaran Jarak Jauh sangat menarik. Akan tetapi dibutuhkan kemampuan atau kompetensi guru Bimbingan dan Konseling dalam menggunakan Teknologi karena Powtoon merupakan aplikasi yang proses pembuatannya dikerjakan secara online. Kelebihan dari aplikasi ini adalah menarik sehingga lebih memberikan kesan persuasif dan memotivasi peserta didik sedangkan kelemahannya adalah dalam proses pembuatan video membutuhkan internet yang memadai. Begitupun saat mengakses diperlukan paket internet untuk mendownloadnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*.
- _____. (2020). *Panduan Pembelajaran Jarak jauh Belajar di Rumah Masa C19*. Tersedia online di <http://pusdatin.kemdikbud.go.id>. Diakses pada tanggal 1 November 2020.

- . (2020). *Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*. Jakarta: Kemendikbud.
- Evi Deliviana. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat Dan Problematikanya. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Makassar*.
- Fajar, Syahrul dkk. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pata Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Edutcehnologia*, Tahun 3, Vol 3 No. 2, Agustus 2017.
- Jalil, Aria. (1994). Pendidikan Jarak Jauh. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Februari 1994.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan 2020 Bagi Guru Selama Sekolah Tutup Dan Pandemi Covid-19 Dengan Semangat Merdeka Belajar*. Tersedia online di <http://pusdatin.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/05/PANDUAN-PEMBELAJARAN-JARAK-JAUH-BELAJAR-DIRUMAH-MASA-C-19>.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Powtoon. Com. *Panduan QuickStart Powtoon*. Tersedia online di <https://www.powtoon.com/tutorials/>
- Pradina, Mega. (2020). *Pengembangan media video powtoon sebagai layanan informasi untuk disiplin belajar siswa smp di Banjarbaru*. Tersedia online di <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/>