



Article History:

Submitted:
20-03-2020

Accepted:
28-03-2020

Published:
31-03-2020

POWTOON: LEARNING MEDIA TO TEACH DIFABLE LEARNER

POWTOON: MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGAJAR MAHASISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS

Lailatus Sa'adah & Mindaudah

STKIP PGRI Jombang

lailaamilud.stkipjb@gmail.com

mindaudahstkipjb@gmail.com

URL: <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/sastra/article/view/1426>

DOI: <https://doi.org/10.32682/sastranesia.v8i1.1426>

Abstract

The rapid development of technology encourages teachers to get the benefit of technology using electronic media as learning media that supports learning process. Technology cannot only be used in helping the learning process for students in general, but also very useful for special needs students. One of learning media that utilizes technology is Powtoon as a presentation media that can be played repeatedly for special needs students (slow learners). Powtoon is Web-based animation software that allows anyone to create animated presentations by manipulating pre-created objects, imported images, provide music and user created voice-overs. Powtoon is able to present material well through visual, text, graphic, image, photo, sound and animation capabilities. This study is a case study of learning analysis and the perception of special needs students for the use of Powtoon in Research Method Course. This qualitative research method used data collection techniques through observation and interviews. The findings show that Powtoon can help the student to understand the material and the student also gives positive response to the use of Powtoon media in helping slow learner students understand the material.

Keyword: *Powtoon, learning media, difable learner.*

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi mendorong pengajar untuk memanfaatkan teknologi menggunakan media elektronik sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Teknologi tidak hanya dapat dimanfaatkan dalam membantu proses



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author and STKIP PGRI Jombang

pembelajaran bagi mahasiswa pada umumnya, namun juga sangat bermanfaat bagi mahasiswa berkebutuhan khusus. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah *Powtoon* sebagai media presentasi yang dapat diputar berulang-ulang bagi mahasiswa berkebutuhan khusus (*slow learners*). *Powtoon* adalah perangkat lunak animasi berbasis web yang memungkinkan siapa saja membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek yang dibuat sebelumnya, gambar yang diimpor, menyediakan musik dan membuat suara yang dibuat pengguna. *Powtoon* mampu menyajikan materi dengan baik melalui kemampuan visual, teks, grafis, gambar, foto, sound dan animasi. Penelitian ini adalah studi kasus analisa pembelajaran dan persepsi mahasiswa berkebutuhan khusus terhadap penggunaan *Powtoon* dalam Mata Kuliah Metode Penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Powtoon* dapat membantu mahasiswa memahami materi dan mahasiswa juga memberi respon positif terhadap pemanfaatan media *Powtoon* dalam membantu memahami materi perkuliahan.

Kata kunci: *Powtoon, media pembelajaran, mahasiswa berkebutuhan khusus*

Pendahuluan

Pemanfaatan media elektronik sebagai bahan maupun media untuk mengajar sudah sedemikian pesat hingga *e-learning* sudah bukan lagi hanya wacana namun kenyataan yang harus dihadapi baik oleh guru ataupun dosen, peserta didik maupun mahasiswa dan semua kalangan yang terlibat dalam dunia pendidikan. Meskipun masih ditemukan beberapa kendala, namun *E-learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu belajar mahasiswa (Suharyanto dan Mailangkay: 2016). Kendala yang lebih sering muncul umumnya terkait dengan pengadaan sarana dan prasarana. Keterlibatan lembaga sebagai penyedia sarana dan prasarana sangat penting mengingat salah satu kendala utama *e-learning* pada hampir semua lembaga adalah penyediaan sarana internet.

Peran lembaga dalam penyediaan fasilitas yang menunjang pembelajaran harus menyeluruh menyentuh semua civitas akademika termasuk mahasiswa berkebutuhan khusus. Salah satu fasilitas penting yang harus diperhatikan adalah fasilitas khusus berupa media pembelajaran yang secara khusus pula membantu meningkatkan prestasi mahasiswa berkebutuhan khusus. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga

dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran diperlukan oleh mahasiswa berkebutuhan khusus sebagaimana mahasiswa lainnya meskipun berbeda sesuai dengan kebutuhan mahasiswa berkebutuhan khusus tersebut (Sadiman, dkk, 2010:7).

Keberadaan mahasiswa berkebutuhan khusus merupakan suatu tantangan tersendiri bagi lingkungan pendidikan tinggi karena tidak semua perguruan tinggi siap dengan segala konsekuensi adanya mahasiswa berkebutuhan khusus. STKIP PGRI Jombang sudah memiliki beberapa mahasiswa berkebutuhan khusus, diantaranya adalah mahasiswa tuna daksa, tuna netra, dan *slow learner*. Sebagai konsekuensi adanya mahasiswa berkebutuhan khusus tersebut, beberapa hal terkait sarana dan prasarana telah disiapkan agar lingkungan kampus dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa berkebutuhan khusus. Kebijakan ini diambil dalam rangka menuju kampus yang ramah bagi penyandang difabel.

Di antara mahasiswa berkebutuhan khusus tersebut, *slow learner* adalah mahasiswa berkebutuhan khusus yang membutuhkan perhatian lebih pada proses pembelajaran. Mamia dan Arayesh (2010), Kirk dkk. (2009) mengkategorikan orang yang belajarnya lamban (*slow learner*) ke dalam kelompok orang dengan *Intelektual Development Disabilities* (IDD). Gargiulo (2011) memaparkan lebih lengkap perkembangan definisi orang dengan IDD berdasarkan rumusan yang dibuat oleh *American Association on Intellectual and Development Disabilities* (AAIDD) tahun 2010 adalah penggunaan fungsi intelektual sebagai dasar untuk mengklasifikasikan orang dengan keterbatasan kognitif, sehingga membutuhkan bantuan para profesional dan penyedia layanan untuk mengklasifikasikan berdasarkan berbagai hal dimensi fungsi manusia – kemampuan intelektual, perilaku adaptif, kesehatan, partisipasi, dan konteks. Dengan memahami kebutuhan khususnya, diharapkan *slow learner* dapat menempuh perkuliahan lebih baik tanpa mengalami banyak kendala.

Salah satu kebutuhan khusus yang penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran khusus yang bermanfaat bagi mahasiswa berkebutuhan khusus (*slow learner*) adalah audio visual karena melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Dengan memanfaatkan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan akan diperoleh lebih banyak informasi melalui penggunaan media secara berulang-ulang. Sadiman, dkk. (2010) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.

Media pembelajaran *powtoon* merupakan media audio visual yang membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan metode penelitian. Media ini memberikan gerakan visual dan suara untuk membuat presentasi animasi dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna menggunakan suara overs (Villar, 2013:9). Media *Powtoon* dibuat melalui aplikasi online yang tentu saja tergolong sebagai media berbasis elektronik yang akan menunjang e-learning. Pemanfaatan media *Powtoon* diharapkan dalam proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga mahasiswa tersebut tidak mudah bosan, karena di samping mampu berinovasi menyajikan materi yang lebih efektif melalui kemampuan visual, teks, grafis, gambar, foto, sound dan animasi, dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan pola pikir mahasiswa terhadap pembelajaran metode penelitian.

Beberapa penelitian mengenai penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran telah dilakukan, misalnya pada jenjang Sekolah Dasar (Adkhar, 2015) menunjukkan bahwa siswa tertarik dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* yang didesain secara atraktif. Pada jenjang Sekolah Menengah, Andranti dkk. (2016) dan Ariyanto dkk. (2018) menyatakan bahwa penggunaan media *Powtoon* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Bahkan pada jenjang pebelajar dewasa, Nurdiansyah dkk. (2018) mengungkapkan bahwa Media pembelajaran berbasis *Powtoon* praktis dalam penerapannya dan berefek potensial dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan. Dari beberapa penelitian tersebut, belum ditemukan satupun penelitian yang membahas tentang penggunaan *Powtoon* pada siswa maupun mahasiswa berkebutuhan khusus.

Sebagaimana hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan hasil positif terhadap penggunaan media pembelajaran *Powtoon*, apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* juga menunjukkan hasil yang positif pada mahasiswa berkebutuhan khusus? Penelitian ini membahas tentang analisa pembelajaran dan persepsi mahasiswa berkebutuhan khusus (*slow learners*) terhadap penggunaan *Powtoon* dalam Mata Kuliah Metode Penelitian di lingkungan STKIP PGRI Jombang tahun ajaran 2019/2020.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini berdasarkan jenis data dan analisisnya yaitu penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengumpulkan

informasi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mahasiswa berkebutuhan khusus. Selain itu, penelitian ini juga akan membahas tentang persepsi mahasiswa berkebutuhan khusus terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Subjek penelitian adalah mahasiswa berkebutuhan khusus (*slow learner*) yang ada di STKIP PGRI Jombang. Subjek adalah mahasiswa *slow learner* yang sedang menempuh Mata Kuliah Metode Penelitian. Mahasiswa tersebut mengalami kesulitan dalam perilaku adaptif, sering menyendiri, tidak peduli dengan lingkungan dan kurang komunikatif sehingga tidak mampu bekerjasama dalam suatu kelompok dan memiliki kemampuan intelektual cukup rendah. Dalam percakapan sehari-hari terkadang tidak mampu menangkap pertanyaan dengan memberi jawaban yang tidak sesuai dengan maksud dari pertanyaan yang diajukan.

Instrumen penelitian berupa observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Observasi dilakukan dengan turut serta mengikuti dan mengamati dengan seksama proses pembelajaran untuk memperoleh informasi secara rinci gambaran pelaksanaan penggunaan media *Powtoon* dalam perkuliahan. Sebagai pendamping observasi, catatan lapangan juga digunakan untuk mencatat apapun yang dilihat, didengar, dirasakan, dialami dan dipikirkan oleh peneliti selama melakukan observasi. Untuk mengetahui persepsi mahasiswa berkebutuhan khusus terhadap penggunaan media *Powtoon*, akan dilakukan wawancara terhadap subjek penelitian setelah pelaksanaan pembelajaran. Wawancara dilakukan agar dapat diperoleh informasi lebih mendalam mengenai persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media *Powtoon*.

Data yang terkumpul dari hasil observasi akan dianalisa dan disajikan melalui deskripsi langkah-langkah pembelajaran penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mahasiswa *slow learner*. Sedangkan hasil wawancara akan dijelaskan secara terperinci pada setiap indikator persepsi yang ditanyakan pada mahasiswa *slow learner*.

Hasil dan Pembahasan

Powtoon adalah media pembelajaran yang cukup mudah dipakai baik di dalam maupun di luar proses pembelajaran. Media ini mempunyai fungsi kompensatoris, yaitu membantu mahasiswa yang lemah dalam menangkap informasi, mengorganisasi informasi dan memahami sesuatu yang abstrak. Penerapan media pembelajaran *Powtoon* dilakukan pada aspek pemahaman

tentang metode penelitian. Proses penerapan media *powtoon* tidak jauh beda dengan media *Power Point* (Ppt) untuk mempresentasikan suatu bahan ajar, tetapi *Powtoon* lebih menyenangkan dan menarik karena banyak pilihan animasi dan dalam bentuk video. *Powtoon* diterapkan dalam pelaksanaan pengajaran dengan materi metode penelitian kualitatif dan penelitian tindakan kelas.

Pembelajaran Menggunakan media Powtoon

Penggunaan media *Powtoon* di kelas diterapkan setelah apersepsi dilakukan oleh dosen di awal aktifitas inti pembelajaran. *Powtoon* ditayangkan melalui layar LCD untuk diperhatikan bersama-sama, dilanjutkan dengan dosen memberi kesempatan pada mahasiswa untuk bertanya hal-hal yang masih belum dipahami sekaligus menjawabnya. Dosen juga melakukan umpan balik sesuai dengan respon mahasiswa serta memberi pertanyaan dan beberapa latihan untuk memastikan bahwa materi telah diserap dengan baik. Latihan dikerjakan berkelompok melalui proses diskusi dan presentasi hasil diskusi kelompok. Pada akhir pembelajaran sebelum kegiatan menutup, dosen menayangkan ulang media *Powtoon* dan bersama mahasiswa mereview materi pembelajaran saat itu.

Durasi penayangan media *Powtoon* cukup singkat, berkisar antara 5 sampai 7 menit. Hal ini dilakukan mengingat materi yang terkandung dalam media *Powtoon* adalah materi kuliah yang cukup berat, sehingga memerlukan konsentrasi penuh. Hal ini bertujuan menghindari kebosanan dan daya tangkap maupun konsentrasi yang akan menurun jika durasi cukup panjang, maka durasi *Powtoon* dibuat cukup singkat. Kalimat penjelasan materi dalam *Powtoon* dibuat sesederhana mungkin, didukung dengan beberapa gambar dan ilustrasi yang menarik agar dapat membantu mahasiswa *slow learner* memahami materi dengan maksimal.

Salah satu kelebihan media *Powtoon* adalah dapat diputar ulang apabila file *Powtoon* diberikan kepada mahasiswa. Dengan pertimbangan bahwa mahasiswa *slow learner* adalah mahasiswa yang memerlukan bantuan media khusus, maka media *Powtoon* dapat diberikan secara khusus kepada mahasiswa *slow learner* agar dimanfaatkan dengan memutar ulang melalui *Hand Phone*. Hal inilah yang dilakukan dalam penelitian ini. Media *Powtoon* diberikan kepada mahasiswa *slow learner* dan meminta mahasiswa untuk memutar ulang agar materi dapat dipelajari berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan. Pemutaran kembali dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, sehingga lebih memudahkan mahasiswa tersebut untuk belajar.

Dari penemuan proses pembelajaran menggunakan media *Powtoon* diketahui bahwa media *Powtoon* berfungsi sebagai alat yang membantu dosen dalam menyajikan materi agar lebih mudah dipahami oleh mahasiswa sebagaimana hasil beberapa penelitian sebelumnya (Nurdiansyah dkk.: 2018, Andranti dkk.: 2016, dan Ariyanto dkk.: 2018). Selama proses pembelajaran media *Powtoon* ditayangkan sebanyak 2 kali, setelah apersepsi sebagai penyajian materi pada kegiatan inti dan diakhir pembelajaran untuk mereview kembali materi pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, sedikit berbeda antara pembelajaran di kelas pada umumnya dan pada mahasiswa berkebutuhan khusus. Mahasiswa tersebut (PS) diberi file *Powtoon* sehingga memiliki kesempatan lebih banyak untuk memutar ulang video *Powtoon* di luar kelas. Hal ini sejalan dengan Mamia dan Arayesh (2010), Kirk dkk. (2009) yang mengkategorikan *slow learner* ke dalam kelompok orang dengan *Intelektual Development Disabilities* (IDD) sehingga memerlukan bantuan khusus termasuk media pembelajaran khusus.

Persepsi Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Terhadap Powtoon

Berdasarkan indikator persepsi Slameto (2010), hasil penelitian menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media *powtoon* dalam proses pembelajaran. Indikator persepsi mahasiswa yaitu: Perasaan senang, Ketertarikan, Penerimaan, dan Keterlibatan mahasiswa *slow learner* (PS) akan diuraikan terperinci sebagai berikut:

Perasaan Senang

Selama proses pembelajaran menggunakan media *Powtoon*, mahasiswa PS terlihat semangat dan menyukai media *powtoon* yang berisi materi pembelajaran. Ketika ditanya apakah yang bersangkutan senang dengan penggunaan media *Powtoon* maka dengan lantang dan tanpa ragu menjawab bahwa dia senang. Alasan yang diberikan mengapa senang dengan media *Powtoon* adalah bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, dia merasa sedang menonton video bukan mempelajari materi kuliah. Kegiatan sejenis itu membuatnya merasa santai dalam belajar, terlebih ketika diberi kesempatan untuk memiliki dan memutar ulang video tersebut. Dengan cara seperti itu dia mempunyai banyak kesempatan untuk memutar ulang *Powtoon* dimanapun dan kapanpun ada kesempatan sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik.

Jika dibandingkan dengan membaca kalimat dalam buku manual maupun *e-book* yang biasanya cukup tebal maka jelas lebih senang membaca materi

melalui *Powtoon* karena ada gambar dan ilustrasi yang membantunya memahami materi. Menurut PS, membaca buku membuat mata cepat lelah karena buku diktat cenderung penuh dengan tulisan, jarang sekali ada gambar. Membaca buku diktat juga membutuhkan waktu yang lebih lama karena memuat semua penjelasan materi dibandingkan dengan membaca materi melalui media *Powtoon* yang memuat hanya ringkasan. Walau beberapa hal ada ringkasan dalam *Powtoon* yang belum dipahami, namun menurut PS dapat ditanyakan kepada dosen agar lebih jelas.

Ketertarikan

Sebagaimana perasaan senang, PS juga dengan jelas menyatakan dia tertarik dengan media *Powtoon*. Alasan utama adalah dapat mempelajari sesuatu dengan cara yang berbeda dari yang biasanya (membaca buku). Ketertarikannya terhadap media *Powtoon* juga dapat dilihat dari intensitas pemutaran media *Powtoon*. Berdasarkan wawancara diketahui bahwa dia memutar media *Powtoon* berkali-kali, PS tidak mengingat tepatnya berapa kali memutar *Powtoon*, namun dengan jelas mengatakan sering karena selain membaca materi kuliah, dia juga tertarik dengan gambar dan ilustrasi yang terdapat dalam setiap penjelasan materi. Ketertarikan itu jelas terlihat pada saat wawancara dia menunjukkan HP lalu memutar *Powtoon* dan menunjukkan beberapa bagian dalam video yang menurut dia adalah penjelasan yang baik dengan ilustrasi dan gambar yang menarik. *Powtoon*, seperti halnya video yang lain, semua orang dapat menekan tombol putar apabila ingin menontonnya dan menekan tombol jeda apabila ingin berhenti sejenak maupun mengamati atau membaca lebih detil kalimat yang tertera dalam video tersebut.

Penerimaan dan Keterlibatan

Dari dua indikator di atas yang menjelaskan tentang perasaan senang dan ketertarikan PS terhadap media *Powtoon*, secara tidak langsung juga menunjukkan penerimaan dan keterlibatan PS terhadap penggunaan media *Powtoon* dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti dengan kesediaannya memiliki, menyimpan file *Powtoon* dan memutar video tersebut berkali-kali dengan maksud untuk memahami materi pembelajaran. Tidak ada paksaan yang dilakukan oleh dosen ketika menawarkan file *Powtoon* bahkan PS sambil tersenyum menerima dengan antusias dan senang hati.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Powtoon* dapat membantu mahasiswa berkebutuhan khusus (*slow learner*) dalam memahami materi perkuliahan. Media *Powtoon* digunakan pada awal aktifitas inti pembelajaran dan sebagai penutup untuk mereview materi di akhir pembelajaran. Selain itu, file *Powtoon* khusus diberikan pada mahasiswa berkebutuhan khusus agar dapat diputar ulang sebagai media pembelajaran khusus. Respon yang positif juga ditunjukkan berdasarkan beberapa indikator yang ditanyakan melalui wawancara kepada mahasiswa berkebutuhan khusus (*slow learner*). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih berupa media pembelajaran bagi anak/ mahasiswa berkebutuhan khusus utamanya di STKIP PGRI Jombang dan umumnya untuk para mahasiswa berkebutuhan khusus di Indonesia.

Referensi

- Adkhar, B. I. (2015). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Andriati, Y., Susanti, L. R., & Hudaidah, H. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1).
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan media powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122-127.
- Kirk, Samuel dkk. (2009). *Educating Exceptional Children*, Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company, Newyork.
- Mamia, Shahram dan Arayesh, Bagher (2010) "Comparative study of educational status and behavioral disorder between slow-learner and normal students of Ilam province" (*Procedia Social and Behavioral Sciences* 5 221–225)
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1-8.
- Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Cetakan ke5). Jakarta: Rineka Cipta
- Suharyanto dan Adele B. L. Mailangkay. (2016). Penerapan e-learning Sebagai Alat Bantu Mengajar Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Widya Volume 3 Nomor 4 Agustus-Desember 2016*

Villar, M A. (2013). *Developing a Mobile Learning Strategy*. Amerika: ASTD

Gargiulo, Richard M. (2011). *Special Education in Contemporary Society 4: An Introduction to Exceptionality*. SAGE Publications, Inc. : USA.