

IMPLEMENTASI MEDIA JAMBOARD PADA MATA KULIAH BAHASA INDONESIA DI MASA PANDEMI DI UNIVERSITAS BATTUTA

Dewi Sartika Panggabean dan Zulvia Misykah

Program Studi PGSD FHIP Universitas Battuta

Surel : tikapanggabean.n@gmail.com

Abstract: This study will explore the *Google Jamboard* learning method during covid-19 during online learning, showing that the perception of students and lecturers regarding the most effective application when online learning is using *Google Jamboard*?. The purpose of this study is to see learning media that can support student success based on the teaching and learning process as an effective form of activity in order to achieve the desired goals, it is hoped that learning media will become a mediator which is one of the tools in the teaching and learning process. The expected result after the implementation of this research is to increase the knowledge and understanding of students and lecturers in Indonesian language courses. This study will look at the effect of using *Google Jamboard* on the effectiveness of the learning process in Indonesian language courses in the elementary school teacher education study program at Battuta University. After the results of this study, in the future, students and lecturers during online learning, lecturers will certainly find it easier to provide Indonesian language course material to students by using *Google Jamboard*.

Keywords : *Jamboard Media*, Indonesian Language, Learning Process

Abstrak : Penelitian ini akan mengupas tentang metode pembelajaran *Google Jamboard* selama covid-19 saat pembelajaran daring, menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa dan dosen mengenai aplikasi paling efektif saat pembelajaran daring apakah menggunakan *Google Jamboard*?. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat media pembelajaran yang bisa menunjang keberhasilan mahasiswa berdasarkan proses belajar mengajar sebagai bentuk aktivitas yang efektif guna mencapai tujuan yang diinginkan, maka diharapkan media pembelajaran menjadi mediator yang salah satu alat bantu pada proses belajar mengajar. Hasil yang diharapkan setelah pelaksanaan penelitian ini yaitu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa dan dosen dalam mata kuliah bahasa Indonesia. Penelitian ini akan melihat sejauh mana pengaruh penggunaan *google jamboard* terhadap keefektifan proses pembelajaran pada mata kuliah bahasa indonesia pada program studi pendidikan guru sekolah dasar di universitas battuta. Setelah hasil penelitian ini kedepannya mahasiswa dan dosen selama belajar *daring* dosen tentunya akan lebih mudah memberikan materi mata kuliah bahasa indonesia pada mahasiswa dengan menggunakan *google jamboard*.

Kata Kunci : *Media Jamboard*, Bahasa Indonesia, Proses Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pada tahun 2020 ini seluruh dunia mengalami wabah yaitu pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 adalah krisis kesehatan yang melanda hampir di seluruh penjuru dunia (Purwanto et al.,

2020:1). Pandemi covid-19 ini sangatlah berdampak dari berbagai segala bidang, diantaranya di dalam bidang pendidikan. Banyak sekali di Negara lain memutuskan sementara untuk menutup sekolah-sekolah, kampus-kampus

selama masa pandemi covid-19 ini berlangsung. Setiap Negara membuat kebijakan lain untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang sedang terjadi. Untuk memberantas atau mengatasi wabah pandemi Covid -19 banyak negara menerapkan sebuah tindakan yaitu salah satunya dengan cara melakukan gerakan social distancing yaitu jarak sosial yang dirancang untuk mengurangi interaksi manusia dalam komunitas yang lebih luas lagi (Wilder-Smith & Freedman, 2020:2).

Dengan adanya *social distancing* maka pembelajaran di sekolah menjadi terhambat dan tidak bias dilakukan secara langsung hal ini juga juga berpengaruh pada pelaksanaan kegiatan pendidikan. Karena dengan adanya pandemic Covid-19 terbitlah pengumuman Kejadian Luar Biasa maka terjadi sebuah kekacauan khususnya dalam bidang pendidikan, sekolah-sekolah diliburkan, kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi terganggu, pembelajaran yang awalnya dilalukan secara tatap muka untuk sementara tidak bisa dilakukan. Untuk permasalahan ini cara mengatasinya perlu perubahan model desain pada kegiatan belajar mengajar untuk menghindari pembelajaran menggunakan langsung dengan tatap muka sebagai upaya mengurangi penyebaran wabah virus

pandemic covid-19. Kemendikbud mengeluarkan surat edaran No 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa daruratpenyebaran corona virus disease (Covid-19) yang salah satu isinya adalah belajardari rumah dengan kegiatan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Selama pandemi berlangsung, kini pembelajaran daring telah dilakukan hampir di penjuru dunia (Goldschmidt, 2020:88).

Maka dari itu selama pandemi Covid-19 ini berlangsung setiap sekolah-sekolah lebih baik melaksanakan kegiatan pendidikan dengan cara melakukan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh, muncul pada akhir abad ke-20, memasuki abad ke-21 menjadi sebagai salah satu pembelajaran yang efektif (Lenar et al, 2014:111). Pendidikan Jarak Jauh dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang tidak memperhitungkan ruang dan waktu pembelajaran, memiliki sifat mandiri untuk proses pengembangan peserta didik menggunakan metode maupun media dalam kegiatan pembelajaran (Kor et al, 2014:854). Pembelajaran jarak jauh (PJJ) di Indonesia bukanlah hal yang baru, karena pendidikan menggunakan teknologi yang berkesinambungan satu dengan lain.

Pembelajaran jarak jauh menjadi pilihan yang paling tepat selama masa pandemi Covid-19 karena pendidikan harus tetap berjalan. Penelitian Dewi (2020) yang berjudul “Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar dapat dilakukan dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan biasanya di sekolah sekarang ini menjadi belajar di rumah dengan menggunakan berbagai macam cara dengan memaki aplikasi seperti, class room, zoom, ruang guru, google form, google doc maupun melalui grup whatsapp. Dengan pembelajaran jarak jauh dapat mengurangi resiko penyebaran virus corona dan sesuai dengan edaran yang sudah dikeluarkan oleh Kemendikbud untuk belajar melalui daring.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini sangat pesat. Salah satunya dalam bidang media pembelajaran. Untuk mempermudah dalam proses pembelajaran banyak sekali yang telah menciptakan *software* media pembelajaran untuk mengajar yaitu salah satu medianya sebagai contoh media dalam pembelajaran yaitu *Google Classroom*. Memahami dan mempelajari perkembangan teknologi merupakan salah satu kewajiban dosen juga.

Menggunakan pembelajaran yang masih tradisional yang dimana dosen akan memberi materi di depan kelas kemudian menerangkan mata kuliah yang di sampaikan, ini masih dirasakan mendapat banyak kekurangan. Bagi yang dapat hadir di kelas mungkin tidak masalah, tetapi bila salah satu yang karena suatu hal yang tidak bisa mengikuti pembelajaran tersebut akan tertinggal dalam mendapatkan pengetahuan yang seharusnya didapatkan, atau dosen tidak bisa memberikan materi di depan kelas tetapi harus menyampaikan materi tersebut saat itu juga maka akan menyulitkan kondisi saat itu. Pentingnya kegiatan pelatihan *Google Classroom* dilaksanakan agar bias membantu para dosen untuk memahami tentang *Google Classroom* dan media pembelajaran berbasis *E-Learning* sehingga bisa diterapkan di PGSD, Fakultas Hukum dan Pendidikan Universitas Battuta. Disini sangat juga diharapkan mampu mengoperasikan serta mampu membuat grup dan akun kelas *Google Classroom*. Berdasarkan hasil survei, yang dilakukan diawal pelatihan, 13 dari 15 pesertabelum banyak memiliki pemahaman tentang *Google Classroom* dan media pembelajaran berbasis *E-Learning*, serta bersedia untuk menggunakan dan mempelajari *Google Classroom* sebagai media pembelajaran.

Dengan diadakannya kegiatan pelatihan *Google Classroom* melalui penelitian dan pengabdian masyarakat ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta dapat mempermudah bagi dosen serta mahasiswa dalam menghadapi masalah-masalah dalam proses belajar mengajar yang ada pada Universitas Battuta khusus Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Serta dapat mempermudah dalam mengelola kelas kapanpun dan dimanapun saat mahasiswa bahkan dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam basis Teknologi dan Informasi sehingga diharapkan program kerja serta Visi dan Misi pembelajaran di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dapat tercapai. Adanya pelaksanaan penelitian, pengabdian serta pelatihan ini juga sebagai bentuk dari implementasi tridharma di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Selain itu, juga bisa sebagai sarana bertukar ilmu yang bermanfaat antara satu dan yang lainnya. *Google Classroom* (atau dalam bahasa Indonesia yaitu Ruang Kelas *Google*) adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruanglingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat,

membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas. *Google Classroom* adalah serangkaian *tools* produktivitas gratis dari *Google* yang meliputi, *Docs*, *Drive* dan *Gmail* yang tersedia untuk pengguna *Google Apps for Education*.

Classroom dirancang untuk membantu dosen, guru atau pengajar membuat dan mengumpulkan tugas tanpa menggunakan kertas, termasuk fitur untuk menghemat waktu Guru seperti kemampuan untuk membuat salinan *Google Docs* secara otomatis bagi setiap siswa. *Classroom* dapat juga membuat folder *Drive* untuk setiap siswa dan setiap tugas, agar semuanya menjadi teratur. *Google* baru saja melakukan update untuk *Classroom* pada tanggal April 2018 yang lalu. Beberapa *fitur* baru *Google Classroom* untuk Dosen, Guru dan Mahasiswa, Murid sebagai berikut Sejak *Classroom* diluncurkan, Dosen, Guru dapat menggunakan *Class Stream* untuk memfasilitasi siswa berdebat, Q&A (Question & Ask) dan berdiskusi. Sekarang, dosen, guru dapat melakukan hal tersebut dengan cara yang lebih kolaboratif. Dosen, Guru dapat mengirim pertanyaan ke kelas dan memungkinkan siswa untuk berdiskusi dengan menanggapi jawaban masing-masing . Misalnya, dosen, guru bisa posting video dan meminta mahasiswa, siswa untuk

menjawab pertanyaan tentang hal itu, atau memposting artikel dan meminta mereka untuk menulis sebuah paragraf berupa rangkuman atau intisari dari sebuah artikel.

Ada salah satu *fitur* yang terbesar *diupdate* yaitu integrasi *Google Calendar*. Apabila ada tugas-tugas dengan tanggal jatuh tempo secara otomatis akan ditambahkan ke kalender kelas Anda dan terus *uptodate* agar siswa mengetahui kapan tugas tersebut harus diselesaikan. *Fitur* terbaru lainnya, dosen, guru dapat melampirkan *Google Forms* untuk membuat semacam *test*, kuis atau *survey* kepada mahasiswa, murid. *Google* akan menghadirkan fitur ini dalam satu minggu kedepan, kamu seorang dosen, guru atau pengajar? alangkah baiknya mencoba *Google Classroom* tanpa biaya dari *Google* dan layanan ini gratis.

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian untuk mengungkap bagaimana proses pembelajaran jarak jauh yang telah dilakukan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Battuta karena selama masa pandemic Covid-19 ini pembelajaran tidak bisa dilakukan secara tatap muka, maka dari itu Universitas Battuta menggunakan pembelajaran jarak jauh agar proses pembelajaran tetap berjalan dan sesuai

dengan edaran Kemendikbud belajar melalui daring. Perguruan Tinggi juga telah mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh karena selain untuk mengurangi penyebaran virus, pembelajaran harus tetap dilaksanakan agar pesertadidik tetap dapat memperoleh materi pelajaran selagi masa pandemi tengah berlangsung. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menggunakan pembelajaran jarak jauh. Para Dosen menggunakan aplikasi aplikasi untuk menunjang proses pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui lebih mendalam tentang implementasi proses kegiatan pembelajaran jarak jauh yang sudah diterapkan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar selama masa pandemi covid-19.

2. BAHAN DAN METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi-eksperimental hanya pada kelompok yang diteliti, bagian metode memiliki tujuan untuk meyakinkan atau membangun kredibilitas hasil penelitian sehingga harus memberikan informasi yang cukup tentang bagaimana atau *how*, penelitian ini juga dilakukan untuk pembaca untuk mengevaluasi hasil. Tujuan utama dari bagian bahan dan

metode adalah untuk mendeskripsikan desain eksperimental dan kemudian memberikan detail yang cukup sehingga pekerja yang kompeten dapat mengulangi eksperimen, penelitian ini dalam bentuk penyuluhan yang dilakukan terhadap Mahasiswa dalam proses pembelajaran melalui Google Jamboard. melalui media *Google jamboard*. *Google jamboard* mampu disimpan dalam bentuk gambar (*Image*) atau PDF (*Portable Document Format*) yang kemudian mampu diunggah pada Prakasita *Classroom*, LMS berbasis *Moodle*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Mahasiswa mempunyai fasilitas yang cukup untuk melaksanakan pembelajaran secara *online*

Sangat meningkat penggunaan internet di wilayah Indonesia sangat dipengaruhi oleh perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pada tahun 2019 sebanyak 63,41% penduduk Indonesia telah memiliki telepon selular dan 21,05% rumah tangga yang memiliki komputer (BPS, 2019). Pendataan ini begitu relevan dengan hasil penelitian yang sangat menunjukkan meskipun ada siswa yang belum memiliki alat pembelajaran seperti laptop, akan tapi hampir semua siswa telah memiliki *smartphone*. Hasil *survey* yang dilakukan di awal penelitian di tunjukkan bahwa total 25 responden,

15 memiliki alat pembelajaran laptop dan *smartphone*, akan tetapi 10 sisanya menyatakan hanya mempunyai *smartphone*. Banyak penelitian yang meneliti memakai penggunaan gawai seperti *smartphone* dan *laptop* di dalam pembelajaran. Kemampuan *smartphone* dan *laptop* mengakses internet akan memungkinkan mahasiswa mengikuti perkuliahan yang akan dilaksanakan dalam bentuk konferensi video, maupun yang dilaksanakan di dalam kelas-kelas virtual dan menggunakan layanan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang tersedia secara online.

Dimensi *smartphone* dan *laptop* yang ekonomis memberikan jaminan yang memungkinkan siswa mengikuti pembelajaran dimana saja dan kapan saja. *Fitur* penyimpanan yang akan ditawarkan oleh *smartphone* dan *laptop* juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menyimpan modul atau bahan ajar yang diberikan oleh guru sehingga merekamemungkinkan mengakses ulang modul ataupun bahan ajar tersebut. Akan tetapi sayangnya di pembelajaran *online* ini juga memiliki tantangan tersendiri. Salah satunya yaitu ketersediaan system layanan internet. Data penelitian ini menunjukkan sebagian besar siswa mengakses internet ini menggunakan layanan *smartphone/* selular, sementara

sebagian kecilnya menggunakan layanan WiFi.

Di saat adanya kebijakan pemerintah untuk belajar dari rumah, menekan adanya penyebaran virus Covid-19 diberlakukan pada bidang Program Studi (PGSD) Pendidikan Guru Sekolah Dasar mengaku sangat kesulitan untuk mengikuti pembelajaran dengan cara *online* karena tidak semua diwilayah mereka ada sinyal handphone, walaupun ada, sinyal yang didapat mungkin sangatlah lemah. Hal ini mampu membuat siswa terlambat mendapat informasi di dalam pembelajaran dan tepat waktu untuk mengumpulkan tugas yang di beri.

3.2. Efektivitas Pembelajaran *Online*

Pembelajaran *online* yang diberlakukan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai usaha untuk menekan penyebaran Covid-19 dilaksanakan menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran serta layanan kelas *virtual* yang dapat diakses melalui *web* menggunakan jaringan internet. umumnya, siswa merasa lebih puas mengenai fleksibilitas di dalam pelaksanaan pembelajaran. Mahasiswa tidak tertekan oleh waktu karena mereka dapat mengatur sendiri jadwal dan tempat dimana mereka ingin mengikuti pembelajaran. Melalui pembelajaran secara *online*, Dosen

memberikan pembelajaran melalui kelas-kelas *virtual* yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun. Hal ini membuat mahasiswa dapat secara bebas memilih mana matapelajaran yang diikuti dan tugas yang harus dikerjakan lebih dahulu. Hasil penelitian Sun et al., (2008) menunjukkan bahwa fleksibilitas waktu, lokasi, dan metode pembelajaran *online* mempengaruhi kepuasan siswa terhadap pembelajaran. Terdapat satu temuan menarik dalam penelitian ini. siswa merasa lebih nyaman untuk bertanya dan mengemukakan pendapat dalam *forum* pembelajaran yang dilaksanakan secara *online*. Belajar dari rumah membuat mereka tidak merasakan tekanan sebaya yang biasa mereka rasakan ketika belajar bersama teman di dalam perkuliahan yang dilaksanakan secara tatap muka. Ketidakhadiran dosen secara fisik juga membuat mereka tidak merasa canggung dalam mengemukakan pendapat.

Adanya waktu dan ruang akan membuat mahasiswa atau siswa akan lebih mudah untuk berkomunikasi. Selain itu pembelajaran secara *online* menghilangkan perasaan segan sehingga siswa bisa mengekspresikan pikirannya lalu bertanya secara leluasa. Disini Pembelajaran jarak jauh secara *online* juga akan menimbulkan kemandirian di dalam pembelajaran siswa. Ada beberapa aktivitas yang dilakukan yaitu membaca

artikel *online*, buku referensi jurnal-jurnal ilmiah, atau berdiskusi dengan rekan teman sebaya melalui aplikasi-aplikasi pesan instan. Kuo et al., (2014) menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara online lebih bersifat *student centered* sehingga akan mampu memunculkan otonomi siswa dan tanggung jawab dalam belajar. Di dalam belajar *online* akan menuntut siswa untuk mempersiapkan pembelajarannya sendiri, mengevaluasi dan mengatur serta secara simultan mempertahankan motivasi dan semangat belajarnya (Sun, 2014). Tidak ada jaminan bahwa mahasiswa benar-benar memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh Dosen. Szpunar, Moulton, & Schacter, (2013) menyatakan bahwa siswa menghayal lebih sering pada pembelajaran online dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Untuk itu Khan (2012) menyarankan bahwa di dalam pembelajaran online ini harus dilaksanakan dalam singkat karena siswa sangat kesulitan sekali mempertahankan konsentrasi jikalau pembelajaran secara online akan dilaksanakan lebih dari satu jam lebih. Data penelitian ini juga menunjukkan bahwa banyak juga siswa yang sangat kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang diberikan secara online ataupun daring.

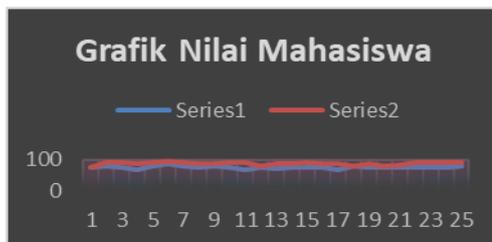
Tabel 1. Peningkatan Nilai Mahasiswa pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia

No	Nama Mahasiswa	Mata Kuliah yang dijadikan sampel	
		Ganjil	Genap
1	Sipalae	76	76
2	Muliadong Harahap	80	90
3	Amar Harisk	77	90
4	Dasopang	68	88
5	Amril	80	90
6	Goang	87	94
7	Menek Himbauan	78	90
8	Sampulan Siregar	76	89
9	Kirul Siregar	78	88
10	Halongonan Sipahae	75	90
11	Tandang Hasibuan	67	90
12	Rispan Harahap	76	79
13	Sianiar Manurung	73	87
14	Namonang Hatubuan	75	88
15	Sutan Habiccaran	75	90
16	Sianipar Sihombing	75	87
17	Suparman Daulae	68	89
18	Syarifuddin Hasibuan	80	80

19	Mirna Lumban	77	89
20	Masnani	76	80
21	Jariman Sitonggol	75	85
22	Citra Simurahan	75	90
23	Rini Riani	75	93
24	Aldi Hutagaol	75	93
25	Riyan Tumangger	81	90

Berdasarkan tabel diatas bahwa nilai mahasiswa pada mata kuliah bahasa indonesia tepatnya di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ada 16 responden yang meningkat nilainya ± 18 orang mahasiswa.

Gambar 1. Grafik Peningkatan Nilai Mahasiswa



Berdasarkan gambar grafik tentunya melalui metode pembelajaran yang dilakukan oleh Dosen dengan menggunakan Google Jamboar mempengaruhi nilai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini. Penelitian ini sangat direkomendasikan strategi kombinasi yang alat terdiri grup *Whatsapp* sebagai pesan siaran, *Zoom* sebagai media

Konferensi video untuk pemelajaran jarak jauh dan *Google Classrom* sebagai aplikasi pembelajaran. Penelitian ini juga sangat direkomendasikan aplikasi *elerning/learning* untuk pembelajaran teori dan mempertimbangkan video konferens hanya didalam pembelaran jarak jauh akan lebih memudahkan untuk siswa.

3.3. Jamboard

Jamboard adalah papan tulis digital dari *google* yang telah terintegrasi dengan berbagai layanan *cloud*. *Jamboard* hadir untuk memudahkan kolaborasi secara real time antara pendidik dengan peserta didik sehingga bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif pada kegiatan tatap maya (Rosidah, 2021). Pendidik dapat mengajak peserta didik untuk membuat sketsa ide, memecahkan masalah atau menggambar secara kolaboratif. *Google jamboard* ini dapat digunakan sangat mudah baik dari *smartphone* atau *laptop* dengan cara masuk akun *google* masing-masing terlebih dahulu. Jika menggunakan *smartphone*, cara mengaplikasikannya seperti biasa dengan sentuhan. *Google jamboard* dibuka menggunakan *google chrome* dengan mode tampilan *desktop* supaya seperti tampilan di *laptop* atau menginstall aplikasi *google jamboard* dari *playstore*. Peserta didik dapat

memilih mana yang mudah penggunaannya. Ketika menggunakan laptop *touchscreen* bisa menggunakan sentuhan layar atau menggunakan mouse, pengguna dapat memilih mana yang lebih nyaman, dengan seperti biasa sign in akun *google* melalui *google chrome*, dan memilih *google jamboard* pada *google app* (titik sembilan di bagian kanan atas).

Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) pastinya guru perlu menggunakan berbagai tool-tool pembelajaran yang bervariasi karena mengaktifkan siswa untuk ikut belajar selama PJJ tidak semudah saat pembelajaran tatap muka. Posisi yang tidak satu tempat antara guru dan siswa menjadi kendala tersendiri, maka tentunya perlu banyak media yang digunakan untuk memastikan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Salah satu media yang bisa digunakan guru saat PJJ yang memungkinkan siswa untuk interaktif dalam belajar yaitu: Google Jamboard. Google Jamboard adalah salah satu aplikasi yang dikembangkan google yang merupakan papan tulis digital. Layaknya sebuah papan tulis konvensional, jamboard ini bisa digunakan untuk media dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan menulis materi, menambah gambar dan informasi lainnya. Selain itu bisa juga

mengajak siswa untuk interaktif dan berkolaborasi selama pembelajaran terutama saat tatap maya dengan siswa. *Jamboard* adalah papan tulis digital dari *google* yang telah terintegrasi dengan berbagai layanan *cloud*. *Jamboard* hadir untuk memudahkan kolaborasi secara real time antara pendidik dengan peserta didik sehingga bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif pada kegiatan tatap maya (Rosidah, 2021). Pendidik dapat mengajak peserta didik untuk membuat sketsa ide, memecahkan masalah atau menggambar secara kolaboratif. *Google jamboard* ini dapat digunakan sangat mudah baik dari smartphone atau laptop dengan cara masuk akun google masing-masing terlebih dahulu. Jika menggunakan smartphone, cara mengaplikasikannya seperti biasa dengan sentuhan. *Google jamboard* dibuka menggunakan *google chrome* dengan mode tampilan desktop supaya seperti tampilan di laptop atau menginstall aplikasi *google jamboard* dari playstore. Peserta didik dapat memilih mana yang mudah penggunaannya.

Jamboard adalah papan tulis digital dari Google yang telah terintegrasi dengan berbagai layanan *cloud*. Jamboard hadir untuk memudahkan kolaborasi secara real time antara guru

dengan siswa sehingga bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Guru dalam kegiatan tatap maya dapat menampilkan Google Jamboard ini. Guru dapat mengajak siswa untuk membuat sketsa ide, memecahkan masalah atau menggambar secara kolaboratif dan sinkron. Setelah digunakan dalam pembelajaran selama tatap maya dengan siswa, maka hasil pekerjaan siswa dapat tersimpan secara otomatis di google drive akun guru. Sehingga hal ini memudahkan guru untuk mendokumentasi hasil pembelajaran dan link nya bisa dishare di google classroom.

3.4. Google Education

Teknologi mentransformasi dunia pengajaran dan pembelajaran. Teknologi membantu anak-anak belajar sesuai keinginannya sendiri, menjadi pemecah masalah yang kreatif, dan kolaborator yang efektif. Namun, bagi mereka yang tidak memiliki akses, kesenjangan pembelajaran yang ada hanya akan semakin melebar. Itulah sebabnya kami akan terus mengarahkan produk, staf, program, dan filantropi kami ke masa depan saat setiap siswa dapat mengakses pendidikan berkualitas yang berhak mereka dapatkan. Agar pembelajaran daring berjalan sesuai yang diharapkan, maka guru harus menggunakan alat

bantu seperti aplikasi *Whatsapp Group*, *Google Classroom*, *Google Meet* dan lain sebagainya.

Penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian materi dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Dalam proses pembelajaran daring komunikasi yang intensif sangat dibutuhkan, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan orang tua, maupun guru dengan orang tua untuk selalu sejalan dalam membimbing kegiatan belajar siswa di rumah. Pada penelitian ini, proses pembelajaran daring memanfaatkan aplikasi *Google Mee* untuk menunjang pembelajaran yang efektif. Aplikasi *Google Meet* menjadi pilihan karena dinilai lebih efektif dalam penyampaian materi kepada siswa. Penggunaan aplikasi *Google Meet* pada saat pembelajaran membuat guru lebih leluasa dalam menjelaskan materi sebagaimana hampir mirip dengan situasi pembelajaran tatap muka, pada aplikasi *Google Meet* juga guru bisa bertatap muka dengan siswa meskipun secara virtual. Terpenting, *Google Meet* dapat diakses secara gratis oleh semua guru dan tidak perlu membeli akun premium seperti aplikasi berbayar lainnya.

3.5. *Learning Management System*

Sebuah Istilah *Learning Management System* atau biasanya disingkat dengan LMS pastinya sering kita dengar akhir-akhir ini terutama selama ada sistem pembelajaran secara jarak jauh selama masa pandemi Covid 19 ini. Jika kita perhatikan dengan baik sistem pada pembelajaran LMS metode pembelajaran yang satu ini memang berkaitan dengan sebuah pembuatan silabus tentang belajar, menyajikan materi dan mengelola pembelajaran dengan cara online. Sistem yang disebut-sebut sebagai LMS *E-learning* ini, memang dirancang secara khusus supaya lebih memudahkan para guru selama pembelajaran jarak jauh seperti ini. Tidak sebanding dengan kepopuleran namanya, kita masih akan begitu minim menemukan penjelasan mengenai *Learning Management System*. Masih banyak para pengajar yang masih tidak mengetahui tentang LMS ini.

Learning Management System secara umum merupakan sebuah perangkat lunak yang khusus dirancang guna untuk melakukan distribusi, membuat, dan melakukan pengaturan terhadap konten pembelajaran. Sistem yang dirancang ini di harapan untuk bisa membantu para pengajar terutama guru untuk dapat merencanakan dan melakukan pembuatan silabus, mengelola

bahan untuk pembelajaran, mengelola aktivitas belajar para siswa-siswanya, mengelola nilai para siswa, merekapitulasi absensi para siswanya, menampilkan transkrip nilai para siswa, dan mengelola tampilan untuk *e-learning*. Karena memang berbasiskan sebuah aplikasi digital, selain akan lebih memudahkan para guru guru di dalam merencanakan sebuah pembelajaran dengan cara *online, learning manajemen sistem* juga akan memudahkan para siswa untuk dapat mengakses konten-konten pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Melalui *Learning Management System* para guru akan lebih dipermudah membuat sebuah konten belajar secara online, pelaporan, perencanaan sampai dengan dokumentasi. Guru juga dapat lebih memanfaatkan konten yang berbentuk digital, *e-book*, artikel, suara, video, animasi yang dapat menarik perhatian. Dengan cara seperti itu maka pembelajaran tersebut akan lebih menyenangkan.

4. KESIMPULAN

Sebagai usaha untuk menekan penyebaran Covid-19 di lingkungan Universitas Battuta maka Pimpinan Perguruan Tinggi melaksanakan pembelajaran *online* sebagai alternatif pembelajaran konvensional, melalui penelitian ini kita dapat melihat bahwa secara umum siswa telah memiliki

fasilitas-fasilitas dasar yang dibutuhkan untuk mengikuti pembelajaran *online*. Meski demikian, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, termasuk didalamnya ketersediaan layanan internet dan biaya tambahan yang harus dikeluarkan oleh mahasiswa dan dosen. Pembelajaran *online* mendapat tanggapan yang sangat baik dari mahasiswa terutama mengenai fleksibilitas pelaksanaannya. Metode pembelajaran ini juga mampu memicu munculnya kemandirian belajar dan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Sayangnya, interaksi dalam pembelajaran *online* memiliki batasan sehingga tidak memungkinkan Dosen untuk memantau secara langsung aktivitas siswa selama perkuliahan. Mahasiswa juga kesulitan memahami bahan ajar yang disampaikan secara *online*. Komunikasi antara dosen dengan mahasiswa yang terbatas melalui aplikasi pesan instan ataupun melalui kelas-kelas virtual dirasa tidak cukup oleh mahasiswa. Pelaksanaan pembelajaran *online* memungkinkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dari rumah masing-masing. Hal ini mendorong munculnya perilaku *social distancing* dan meminimalisir kemungkinan munculnya kerumunan mahasiswa di Universitas Battuta Dua hal ini merupakan langkah-langkah yang

direkomendasikan WHO dalam menekan penyebaran Covid-19. Meski demikian, pembelajaran *online* di daerah-daerah yang tidak dijangkau jaringan internet harus diawasi karena berpotensi memunculkan kerumunan di area-area tertentu yang justru meningkatkan kemungkinan penyebaran Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Adawiyah, A. (2022). GOOGLE JAMBOARD ALTERNATIF MEDIA KREATIF UNTUK PEMAHAMAN TATA BAHASA PERANCIS. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(01), 1–10.
- Amanda, R. S., Muazzomi, N., Rosyadi, A. F., Khaira, U., & Hasni, U. (2022). The Effect of Use Google Jamboard As Virtual Whiteboard In Online Learning On Kindergarten Student Motivation. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 58–72.
- Arzayeva, M., Rakhimzhanov, K., Abdrahmanova, A., & Umitkaliev, U. (2015). Special aspects of distance learning in educational system. *The Anthropologist*, 22(3), 449–454.
- Baginda, B. H., Singarimbun, R. N., & Hasibuan, E. H. (2022). Penggunaan Sosial Media Interaktif Di Masa Pandemi Guna

- Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa SMK Halongonan Kelas X. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(3), 1–6.
- CHRISTIANA, L. (2021). Pemanfaatan Google Jamboard Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kimia Materi Senyawa Hidrokarbon. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(2), 124–131.
- Gideon, S., & Rahmansyah, A. A. (2021). Implementasi Pembelajaran Sinkronus pada Mata Kuliah Fisika 1 Menggunakan Discord Dipadukan dengan Google Jamboard dan Powerpoint. *Physics Education Research Journal*, 3(1), 1–10.
- Harahap, B. (2022). The Effect of Image Media on Learning Outcomes of Class V MIS Students in Siboruangin Village in Information Communication Technology (ICT) Subjects. *Jurnal Informatika*, 1(1), 12–19.
- Irvan, I., Basit, L., Maulana, H., Nasution, M. R., & Wahyudi, R. (2021). Google Workspace for Education untuk Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Muhammadiyah Kota Binjai. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 157–162.
- Marlina, B. (2021). Pemanfaatan Google Workspace For Education Pada Pembelajaran Daring. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*.
- Megasari, E. (2021). Google Jamboard Sebagai Determinasi Pembelajaran Latsar CPNS Milenial Kabupaten Kampar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 435–445.
- Munawati, H. N. (2021). Belajar Dari Rumah Menggunakan Metode Problem Based Learning dengan Google Jamboard. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 18(1), 134–142.
- Panjaitan, A. C., Firdaus, M. H., & Habibi, R. (2022). Pembelajaran Interaktif Menggunakan Jamboard Dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika. *MATHEMATICS EDUCATION*, 3(1).
- Paradiba, A. S., & Suandi, R. D. (2022). Penggunaan Internet of Thing melalui Google Suite (Google Meet, Jamboard, Google Dokumen) untuk meningkatkan pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 3(1), 110–116.

- Purnamasari, E. S., & Kamal, M. C. (2021). Inovasi Learning Management System (LMS) Menggunakan Google Suite For Education (GSE) Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Bidang Studi Matematika Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 6 Pekalongan. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(2), 257–270.
- Radnawati, D. (2021). *Efektifitas metode pembelajaran jarak jauh*.
- RAFAEL, A. M. D. (2022). PEMANFAATAN GOOGLE JAMBOARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(1), 181–187.
- Siregar, E. S., Siregar, B. A., & Suma, D (n.d.). PENGGUNAAN MEDIA JAMBOARD PADA MATA PELAJARAN IPA DI MASA PANDEMI DI MTSN 2 MEDAN. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 28(2), 130–138.