



## PEMANFAATAN APLIKASI JAMBOARD PADA PEMBELAJARAN DARING

Nur Suryanah<sup>1</sup>, Widati<sup>2</sup>

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi <sup>12</sup>

<sup>1</sup> [nur20suryanah@gmail.com](mailto:nur20suryanah@gmail.com)

<sup>2</sup> [widati.marda@gmail.com](mailto:widati.marda@gmail.com)

### Abstract

Teaching and Learning Activities (KBM) during the Covid-19 pandemic have their own challenges for all teachers from the lower levels to college. This is due to the limited interaction of students directly in the classroom. Teachers can only interact with students using applications related to technology. In order for learning to continue to run optimally, teachers must creatively utilize a variety of digital applications that can support KBM. If the teacher is too monotonous and not creative to use the application, it can be ascertained that the level of saturation of students when distance learning will be higher. Therefore, teachers must try to provide a way out of the problem, namely by maximizing internet-based digital applications that allow it to be used in distance learning. One internet-based digital application that can be used in distance learning is the use of Jamboard, Google's online whiteboard. The purpose of this research is for teachers to get information about the use of Jamboard applications in distance learning during the Covid-19 pandemic. This study uses qualitative descriptive methods that explain the utilization of Jamboard applications in learning.

**Keywords:** teacher, distance learning, Jamboard

### Abstrak

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada masa pandemik *Covid-19* memiliki tantangan tersendiri bagi semua guru baik dari tingkat bawah hingga perguruan tinggi. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya guru berinteraksi dengan siswa secara langsung di kelas. Guru hanya bisa berinteraksi dengan siswa menggunakan aplikasi yang berkaitan dengan teknologi. Agar pembelajaran tetap berjalan dengan maksimal, guru harus kreatif memanfaatkan berbagai macam aplikasi digital yang dapat mendukung KBM. Apabila guru terlalu monoton dan tidak kreatif memanfaatkan aplikasi tersebut, bisa dipastikan tingkat kejenuhan siswa ketika pembelajaran jarak jauh akan semakin tinggi. Oleh karena itulah, guru harus berusaha memberikan jalan keluar dari permasalahan tersebut yaitu dengan cara memaksimalkan aplikasi digital berbasis internet yang memungkinkan dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Salah satu aplikasi digital berbasis internet yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah penggunaan *Jamboard*, papan tulis daring milik Google. Adapun tujuan penelitian ini agar guru mendapatkan informasi mengenai pemanfaatan aplikasi *Jamboard* dalam pembelajaran jarak jauh pada masa pandemik *Covid-19*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang menjelaskan mengenai pemanfaatan aplikasi *Jamboard* dalam pembelajaran.

**Keywords:** guru, pembelajaran jarak jauh, Jamboard



## INTRODUCTION

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan utama bagi manusia. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan kata belajar, sehingga manusia dituntut untuk tetap belajar. Belajar tidak mengenal batasan usia. Belajar dapat dilakukan sepanjang hayat selama manusia itu sendiri ingin mengubah dan mengasah kompetensi diri mereka. Begitupun dengan pendidikan yang dimulai dari keluarga, dalam keluarga karakter seorang anak pertama kali dibentuk. Saat ini tingkat pendidikan suatu negara dibuat menjadi indikator kemajuan suatu bangsa, dengan asumsi bahwa negara yang pendidikannya maju, maka otomatis negara tersebut dikatakan sebagai sebuah negara yang maju, dan sebaliknya. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, setiap negara mempunyai tujuan pendidikan berbeda, begitu juga Indonesia, tujuan pendidikan seperti tercantum dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003.

Masalah yang dihadapi dunia pendidikan khususnya Indonesia adalah masih lemahnya proses pembelajaran. Menurut Kompri (2015: 220), inti dari pembelajaran adalah interaksi dan proses untuk mengungkapkan ilmu pengetahuan oleh pendidik/guru dan peserta didik/siswa yang menghasilkan suatu hasil belajar. Menurut Gagne dalam Dimiyanti & Mudjiono (2013: 10), belajar adalah suatu kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan oleh stimulus yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar.

Perkembangan teknologi informasi digital sangat fundamental dan telah membawa perubahan yang signifikan dalam percepatan dan inovasi di bidang pendidikan (Suradji, 2018). Pembelajaran milenial meliputi: model pembelajaran terbimbing berbasis visual dan menyenangkan, berorientasi pada kreativitas dengan optimalisasi penyediaan media pembelajaran, dan menerapkan sistem blended learning (Daud, 2020). Maka teknologi informasi digital sangat berfungsi untuk membantu memperbaiki dan mengelola proses pembelajaran dengan optimal (Emalia & Farida, 2019). Terlebih, mereka adalah generasi yang sangat lekat dengan gawai digital sehingga dapat dimanfaatkan dalam pendidikan dan pelatihan (Wibawanto, 2016). Karena pembelajaran digital ini adalah mereka yang berkarakter digital native, bersentuhan langsung dengan dunia digital (Afif, 2019). Dibandingkan pembelajaran luring, pembelajaran daring saat ini sudah berkembang secara signifikan (Namara & Murphy, 2017).

Pembelajaran di era milenial sangat bervariasi. Google for education sudah menjadi situs populer yang banyak digunakan oleh sekitar 70 juta pendidik di seluruh dunia (Maheshwary & Bhkitari, 2019). Situs Google sangat cocok untuk pendidikan dan pelatihan sesuai dengan model pembelajaran 4.0 yang sedang berkembang saat ini di Indonesia (Firmansyah et al., 2020). Google for education menyediakan 8 produk untuk pembelajaran yaitu Google Workspace for Education, Classroom, Meet, Assignments, Chromebooks, Google Cloud, Virtual&Augmented Reality, dan Jamboard (Google, 2021).

Pembelajaran Jarak Jauh di masa pandemi Covid-19 telah dilalui hampir 1,5 tahun dengan memanfaatkan aplikasi *Google Meet* untuk menunjang pembelajaran yang diharapkan efektif. Menurut Pernantah, Nova, & Ramadhani (2021), aplikasi *Google Meet* sebagai alternatif pembelajaran daring menjadi lebih efektif dalam penyampaian materi kepada siswa. Penggunaan *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.

Fitur-fitur yang disediakan oleh Google secara gratis memang sangat membantu terlaksananya pembelajaran jarak jauh ini. Namun, siswa menyampaikan keluhannya ketika



Bapak/ Ibu guru hanya berceramah dengan menampilkan materi saat pembelajaran menggunakan *Google Meet* dan memberikan materi baik berupa modul atau video, serta tugas berupa soal yang jumlahnya variatif, kemudian dikumpulkan melalui *Google Classroom*, selanjutnya langsung penilaian harian jika kompetensi dasar yang disampaikan sudah selesai. Pada akhirnya akan membingungkan, membosankan, dan rawan terjadi miskonsepsi materi pada siswa. Ketika kegiatan diskusi berlangsung, ada pertanyaan dari siswa, kemudian hanya dijawab oleh teman lainnya ataupun konfirmasi dari pendidik menggunakan kata-kata saja tanpa menampilkan visual berupa tulisan secara langsung (*real time*) seperti saat belajar di dalam kelas dengan memanfaatkan papan tulis. Akibatnya hanya beberapa yang aktif mengumpulkan tugas di *Google Classroom*.

Saat ini penyelenggaraan pendidikan di berbagai negara masih belum bisa kembali dilaksanakan secara normal dengan tatap muka langsung di sekolah (Adnan & Anwar, 2020). Di Indonesia sendiri, sejak diterbitkan keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/p/2020 yang berisi tentang “penyesuaian kebijakan pembelajaran di masa pandemi Covid 19” hingga saat ini belum ada wilayah yang benar-benar mengizinkan pembukaan sekolah untuk kembali menyelenggarakan pembelajaran secara normal. Beberapa wilayah yang telah mengizinkan penyelenggaraan pembelajaran tatap muka, adalah wilayah-wilayah yang telah terbebas dari zona merah atau orange, sesuai yang ditetapkan pemerintah pusat. Meskipun pemerintah pusat memberikan kelonggaran dalam membuka sekolah, namun kebijakan paling utama berasal dari pemerintah setempat, yaitu pemerintah kota atau kabupaten.

Kondisi ini berbeda di setiap wilayah. Mayoritas pemerintah daerah masih menganjurkan pembelajaran jarak jauh (pjj) yang diselenggarakan secara daring, guru dan siswa sangat minim tatap muka. Guru harus berinovasi dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran, baik itu dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, maupun kegiatan penutup (Kisno et al., 2020). Meskipun pembelajaran dilaksanakan dengan sistem jarak jauh, namun profesionalitas guru harus tetap dijaga. Pembelajaran tatap muka mulai dari jenjang paud, pendidikan dasar hingga perguruan tinggi ditiadakan, sehingga aktivitas pembelajaran dilakukan di rumah menggunakan media *online* atau daring (dalam jaringan) (Engelbrecht et al., 2020).

Pembelajaran daring (*online learning*) merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Pembelajaran daring dapat diselenggarakan secara masif dan mampu memfasilitasi pembelajar dengan tanpa batas, lebih banyak dan bervariasi (Yudha & Herzamzam, 2020). Pembelajaran daring dapat saja diselenggarakan dan diikuti secara gratis maupun berbayar. Meski beberapa penelitian menyebutkan bahwa pembelajaran daring ini tidak efektif (Fauzi & Sastra Khusuma, 2020), namun hal ini sesungguhnya membawa dampak positif bagi guru, karena guru pada akhirnya memiliki kesempatan untuk belajar menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk mengajar. Dengan kata lain, dihadapkan pada masa pandemi, keterampilan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkat (Wijaya et al., 2020).

Selama pandemi Covid-19, sekolah dan universitas dengan cepat menerapkan *e-learning*. Sekolah, pada umumnya sekolah swasta maju, yang sudah terbiasa memanfaatkan aplikasi daring dalam kegiatan pembelajaran tentu tidak mengalami kesulitan yang berarti. Semua muatan pelajaran termasuk mata pelajaran matematika, bahkan beberapa kegiatan ekstrakurikuler tetap dapat dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan sarana *e-learning*. Namun, beberapa sekolah yang memiliki pengalaman terbatas atau tidak pernah memberlakukan *e-learning* tentu mengalami kesulitan, terutama ketika guru tidak memahami



cara menggunakan aplikasi daring (Zaharah et al., 2020), terutama dalam pembelajaran tertentu sangat membutuhkan interaksi langsung antara guru dan siswa.

## METHOD

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan studi kepustakaan. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan observasi, dokumentasi dan wawancara. Observasi dilakukan oleh peneliti saat pembelajaran daring di kelas XI SMAN 1 Karawang. Metode wawancara dilakukan untuk menggali informasi atau persepsi subyektif dari informan terkait topik yang diteliti (sutama, 2019). Wawancara yang peneliti lakukan pada guru dan siswa kelas XI SMAN 1 Karawang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran

## RESULTS AND DISCUSSION

### Results

*Google Jamboard* adalah salah satu aplikasi milik *Google* yang merupakan papan tulis digital. Seperti halnya papan tulis konvensional, *Jamboard* dapat digunakan sebagai sarana untuk menulis materi saat pembelajaran, dapat juga untuk menambahkan gambar dan informasi lainnya. Papan *Jamboard* juga dapat digunakan untuk interaktif dan siswa berkolaborasi selama pembelajaran daring dengan tatap maya antara guru dan siswa (Rosidah, 2021). Pada masa pandemi Covid-19 ini, bisa dikatakan bahwa pemanfaatan berbagai aplikasi daring menjadi media paling efektif untuk tetap menciptakan keaktifan siswa. Guru perlu untuk selalu melibatkan siswa dalam pembelajaran supaya bisa mengatasi kejenuhan akibat minimnya interaksi langsung antara guru dengan siswa. Guru perlu mengintegrasikan teknologi digital inovatif, salah satunya dengan memanfaatkan *Jamboard* ini dalam proses akademik (Blyznyuk et al., 2021). Keterlibatan siswa di kelas selalu menjadi tantangan bagi setiap guru. Pada kelas luring, pembelajaran akan lebih bermakna jika semua siswa dalam kelas ikut aktif dalam belajar. Pembelajaran dalam kelas daring tentu menjadi tantangan baru bagi semua pendidik terutama di sekolah dasar. Sebuah penelitian lain menyebutkan bahwa penggunaan media *Jamboard* dapat meningkatkan kinerja siswa dalam pembelajaran daring (ni et al., 2020).

*Jamboard* atau *Google Jamboard* adalah tempat para guru dan siswa dapat berkolaborasi memberikan ide-ide kreativitas mereka melalui papan tulis virtual, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih berinteraktif (Recuero & Blasco, 2020). Penelitian membuktikan bahwa pembelajaran untuk generasi milenial dengan menggunakan *Google Jamboard* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa (Hasanah, 2019).

*Jamboard* adalah sistem papan tulis berbasis web yang awalnya dirilis pada tahun 2017 sebagai kombinasi perangkat keras dan perangkat lunak yang menggabungkan tampilan layar sentuh 55” dan biaya dukungan tahunan. Aplikasi web yang mendasari sistem perangkat keras ini tersedia secara gratis di <https://Jamboard.google.com/> melalui *G Suite* aplikasi *Cloud* dan memungkinkan penulisan bersama waktu nyata menggunakan peramban di laptop, tablet, atau ponsel cerdas apa pun. Ada juga aplikasi Android dan iOS yang memungkinkan akses dan pengeditan presentasi.

*Jamboard* baru mudah dibuat dan akan otomatis disimpan dan diperbarui di *Google Drive* pengguna. Masing-masing dapat terdiri dari hingga 20 slide, yang dapat berfungsi sebagai papan tulis kolaboratif secara bersamaan hingga 50 editor. Untuk berbagi *Jamboard* dengan grup siswa, instruktur pertama-tama harus menduplikasi versi master, dan kemudian



dalam salinan baru mereka harus memilih opsi berbagi yang memungkinkan editor mengakses siapa saja yang memiliki tautan. *Jamboard* harus digigitakan sehingga ada versi tersendiri untuk setiap siswa. Alat yang tersedia untuk menkitai *Jamboard* termasuk alat pena, stabilo, penghapus, alat bentuk dan kotak teks.

Selain itu, ada alat penunjuk laser yang meninggalkan kita permanen pada *Jamboard* yang terlihat oleh semua peserta musuh beberapa detik. Gambar dapat ditempelkan dari sumber lain dan manipulasi dasar seperti mengubah ukuran, memutar, dan memindahkan dapat diterapkan pada ini. Aplikasi android memiliki alat bantu menggambar tambahan yang meliputi pengenalan tulisan tangan, bentuk, dan gambar.

Namun, aplikasi web dan telepon *Jamboard* tidak mengizinkan berbagi audio atau video. Oleh karena itu, *Jamboard* dipasangkan penggunaannya dengan konferensi video *Google Meet* (komunikasi video Google Meet Inc., San Jose, CA, USA), *Blackboard Collaborate* (Blackboard Inc., Washington D.C.), atau *Microsoft Teams* (Microsoft Corp., Redmond, WA) secara bersamaan. Hal ini memungkinkan pendidik untuk mengkomunikasikan instruksi kepada peserta dan siswa untuk berinteraksi satu sama lain.

Keuntungan <i>Jamboard</i>	Batasan <i>Jamboard</i>
Gratis untuk digunakan	Maksimal 20 slide dalam sebuah <i>Jamboard</i>
Banyak peserta dapat mengedit slide yang sama atau slide yang berbeda pada satu waktu. tkita dan teks muncul hampir secara real time.	Maksimal 50 kolaborator dapat mengedit secara bersamaan. dalam praktiknya, disarankan tidak lebih dari 6-7 kolaborator pengeditan per slide pada satu waktu.
Dapat diakses melalui browser di laptop, tablet atau ponsel, atau melalui aplikasi ponsel/tablet <i>Jamboard</i> .	Menggunakan koneksi internet aktif.
Siswa tidak perlu login/registrasi jika <i>Jamboard</i> dibuat oleh instruktur.	Instruktur harus membuat akun <i>Google</i> gratis untuk membuat <i>Jamboard</i> terlebih dahulu
Editor mungkin anonim yang dapat mendorong peserta yang pemalu.	Anonimitas juga mungkin tidak diinginkan dalam beberapa situasi. Jika peserta login dengan atribusi akun <i>Google</i> terlihat selama <i>live editing</i> .
<i>Jamboard</i> menyimpan semua pengeditan secara otomatis ke <i>Cloud</i> dan ini dapat diakses melalui <i>Google Drive</i> . Kita juga dapat mengeksport seluruh <i>Jamboard</i> sebagai file PDF sebagai bantuan belajar atau catatan sesi.	Saat menggunakan <i>Jamboard</i> seperti yang dijelaskan dalam artikel ini, tidak ada fasilitas untuk komunikasi audio sehingga perangkat lunak pertemuan simultan seperti <i>Microsoft Teams</i> atau <i>Google Meet</i> diperlukan untuk diskusi verbal secara simultan.
Mungkin untuk menduplikasi <i>Jamboard</i> untuk beberapa penggunaan.	Duplikasi <i>Jamboard</i> untuk jumlah grup yang lebih besar mungkin memakan waktu.



Mudah untuk digunakan	Beban kognitif pada siswa karena membiasakan diri dengan <i>platform online</i> lain.
Siswa memiliki kebebasan untuk berkontribusi menggunakan alat apa pun dan untuk berpindah antar slide.	Siswa juga dapat mengubah atau menghapus bagian slide <i>Jamboard</i> dengan cara yang tidak diinginkan.

Setiap kali menerapkan alat pengajaran baru, yang terbaik adalah pertama-tama mempertimbangkan bagaimana itu akan sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan guru dan difasilitasi oleh keterlibatan dalam pengalaman belajar kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif adalah jantung dari peran pendidik untuk memfasilitasi siswa, yang memungkinkan siswa untuk mengambil peran sentral dalam pendidikan mereka. Pendekatan yang digunakan saat merancang dan menerapkan pengalaman belajar terbaik *Jamboard* didasarkan pada teori pendidikan tentang pengalaman, dan pembelajaran sosial. Siklus Kolb tentang pengalaman pembelajaran menganjurkan penggunaan refleksi dan interpretasi pengalaman belajar untuk memperoleh pengetahuan baru yang dapat diterapkan di masa depan. Oleh karena itu, pengembangan pengalaman yang disesuaikan dengan peluang untuk mencerminkan elemen kunci pembelajaran. Teori Vigotsky dan teori konstruksi sosial lainnya dapat lebih jauh menginformasikan pendekatan pengajaran dan mendorong proses refleksi. Penerapan konsep-konsep ini dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui rekan-rekan atau instruktur yang lebih berpengalaman. Oleh karena itu, peran pendidik untuk mengembangkan lingkungan yang menggemakan teori pendidikan yang sesuai dalam praktik.

Sebelum penerapan, instruktur dan siswa harus meluangkan waktu untuk membiasakan diri dengan fungsionalitas dasar platform. Hak akses, pengeditan, dan pengunduhan sangat relevan bagi instruktur. Hak istimewa mengedit dapat diberikan kepada pengguna tertentu dengan memasukkan alamat email individu atau dengan memilih opsi. Siapapun di internet yang memiliki tautan ini dapat mengedit. Untuk yang terakhir, opsi untuk tautan *Jamboard* harus dibagikan dengan bijaksana. Pengaturan tersebut dapat diubah secara *real time* jika siswa bersemangat dengan latihan proses pembelajaran dan pengeditan atau penghapusan konten yang dijamin. Kita merasa bermanfaat untuk membatasi kemampuan pengeditan setelah sesi ini dengan mencegah kemungkinan perubahan apa pun pada unggahan presentasi. Penting bahwa siswa diberikan pengenalan yang terdidik untuk mendemonstrasikan alat dan mendapatkan pedoman etiket daring. Harus dijelaskan bahwa tulisan atau tika apa pun yang mereka buat dapat dilihat oleh siapa saja dengan campuran tangan pemilik *Jamboard*. Sesi pengantar ini idealnya dilakukan sebelum tautan editor dibagikan kepada siswa dan dapat disampaikan melalui berbagi layar langsung atau video yang direkam.

### **Pemetaan Konsep**

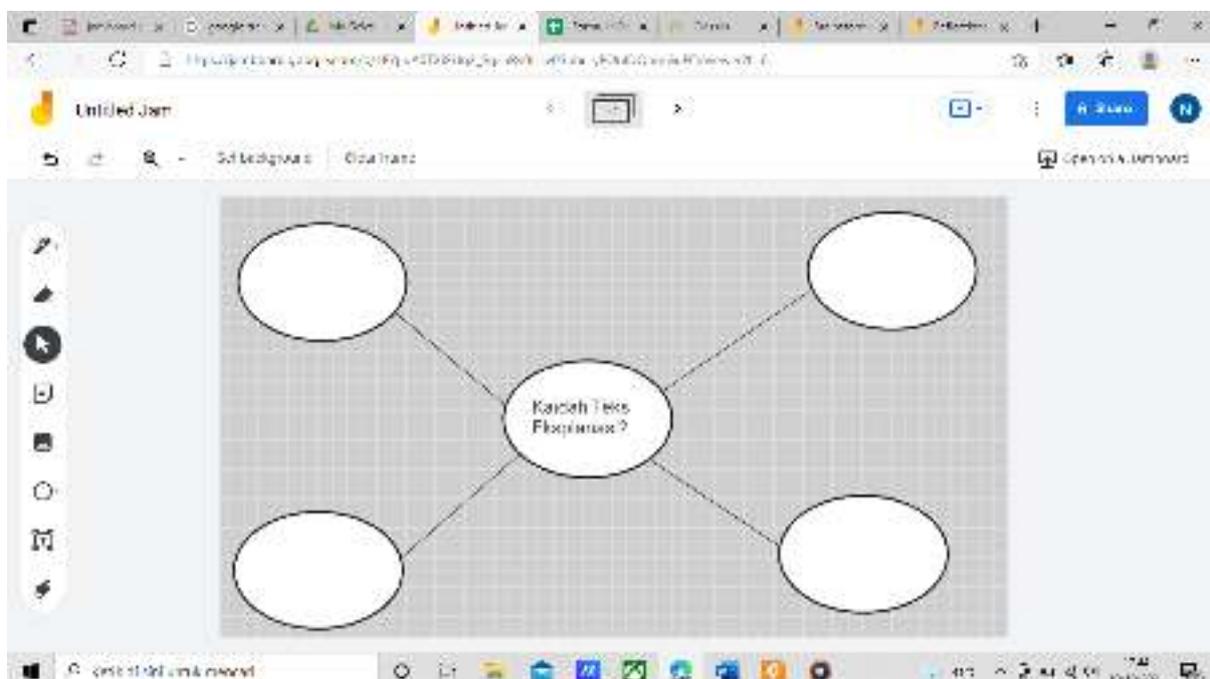
Aktivitas *Jamboard* pertama yang akan kita bicarakan adalah pemetaan konsep. Peta konsep adalah alat yang membantu siswa bertukar pikiran tentang apa yang mereka ketahui tentang suatu topik, apa yang tidak mereka ketahui, apa saja pertanyaan yang mereka miliki, kata kunci apa yang mungkin mereka gunakan, dan banyak lagi. Ini membantu mereka untuk mengatur ide-ide mereka dan menciptakan koneksi baru, yang pada gilirannya membantu siswa menavigasi penelitian proses lebih lancar. Tidak mengherankan, kita adalah penggemar berat pemetaan konsep di Perpustakaan. Kita dapat menggunakan berbagai alat untuk membantu siswa membuat peta konsep mereka, termasuk *PowerPoint*. Pilihan bagus lainnya adalah menggunakan alat papan tulis digital, seperti *Jamboard*. Mari kita lihat bagaimana ini bekerja.



Berikut adalah contoh peta konsep di *Jamboard*. Di tengah, kita memiliki topik kita: kaidah kebahasaan teks eksplanasi. Kemudian kita memiliki banyak yang berbeda gelembung berisi ide dan pertanyaan yang diajukan siswa sebagai bidang yang mereka inginkan mengeksplorasi. Siswa kita dapat menggunakan "perekat" (ada di menu sebelah kiri) untuk menambahkan ide-ide mereka, pikiran, dan pertanyaan ke peta. Mereka juga dapat menambahkan lingkaran dan kemudian menambahkan kotak teks untuk diisi lingkaran dengan ide-ide mereka. Kita dapat melakukan brainstorming peta konsep ini sebagai kelompok besar selama kelas, atau Kita dapat memisahkan siswa menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil dan memberi mereka topik yang berbeda untuk membuat peta. Di sini kita memiliki contoh *Jamboard* di mana setiap grup mendapatkan slide sendiri, di mana mereka dapat membuat peta konsep mereka secara kolaboratif. Jadi misalnya, di sini kita memiliki grup 1 dan mereka dapat menempatkan topik mereka di lingkaran tengah atau gelembung ini dan lanjutkan dan dapatkan dimulai. Kita dapat membuat tab atau slide *Jamboard* terpisah untuk setiap grup untuk mengisi konten mereka.

Opsi tambahan yang berfungsi dengan baik ketika siswa memiliki topik penelitian mereka sendiri atau pertanyaan, adalah membuat tab atau slide *Jamboard* individual untuk setiap siswa, di mana mereka dapat membuat peta konsep sendiri. Jadi, misalnya, kita memiliki slide atau tab di sini tempat siswa nomor 1 dapat mengklaim slide ini. Mereka dapat melanjutkan dan mengisinya dengan nama mereka dan mereka dapat terus mengisi *Jamboard* dengan topik mereka dan membuat peta konsep dari sana, di cara apa pun yang terasa terbaik bagi mereka.

Ini adalah opsi bagus yang tidak didapatkan dengan papan tulis di *Google Meet* atau *BlackBoard* Berkolaborasi, karena itu hanya memungkinkan Kita untuk berbagi satu layar papan tulis pada satu waktu di mana siswa tidak dapat bekerja secara individu maupun kelompok. Ini juga merupakan pilihan bagus jika Kita tertarik meminta siswa Kita melakukan

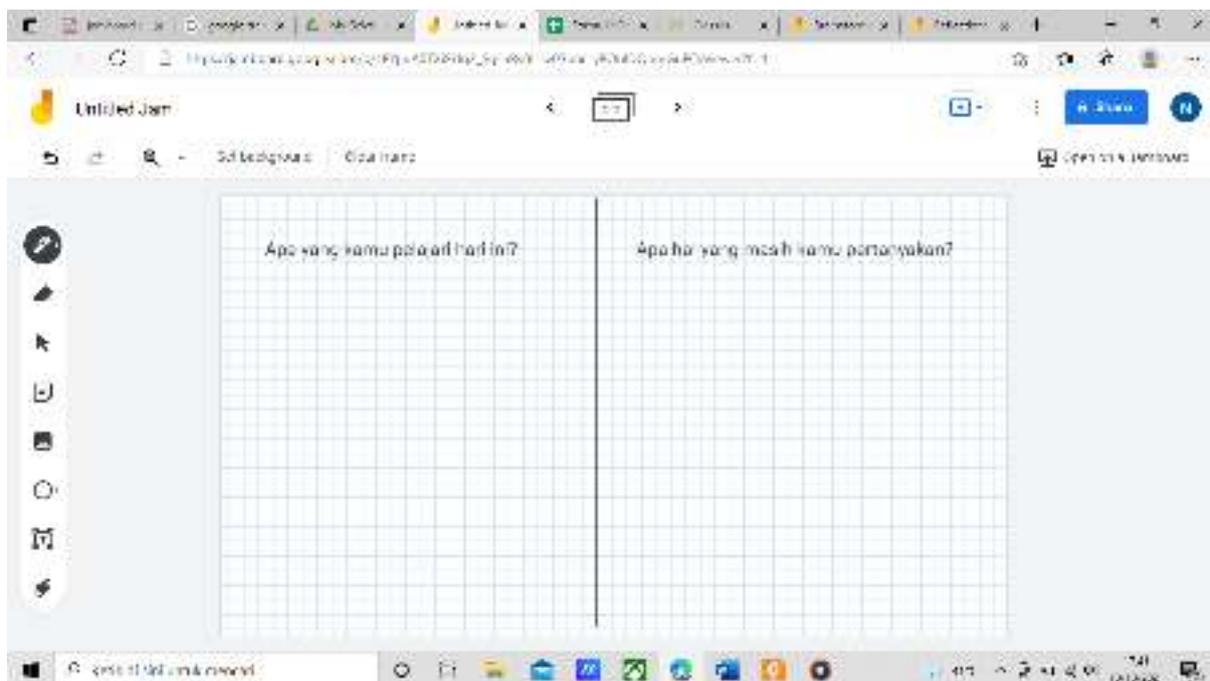


*peer-review* atau jika Kita ingin menyimpan catatan peta masing-masing untuk tujuan penilaian di kemudian hari.





shift, dan kemudian menggambar garis Kita. Itulah yang saya gunakan di sini untuk membagi ini menjadi dua kolom ini, satu berbicara tentang "satu hal yang Kita pelajari hari ini yang akan Kita bawa" dan yang lainnya, "Apa satu hal yang masih kamu pertanyakan." Sebagai catatan, dua hal yang saya tulis di bawah "Apa satu hal yang masih kamu pertanyakan" akan dijawab di akhir ini presentasi. (Catatan: dua stiker bertuliskan "bagaimana kita dapat menghubungi Kita?" dan "akankah templat ini tersedia untuk kita gunakan?")





Yang berikutnya adalah *check-in* tiga kolom yang menanyakan kepada siswa bagaimana



perasaan mereka tentang penelitian, yang dirancang untuk digunakan setelah kelas instruksi perpustakaan. Untuk yang ini, alih-alih menggambar baris langsung di Jamboard, saya menggunakan Canva untuk mendesain latar belakang dan mengunggahnya sebagai gambar. Kita dapat melihat di sini bahwa siswa memilih untuk menggunakan pena untuk menandai bagaimana perasaan mereka.

### **Check In**

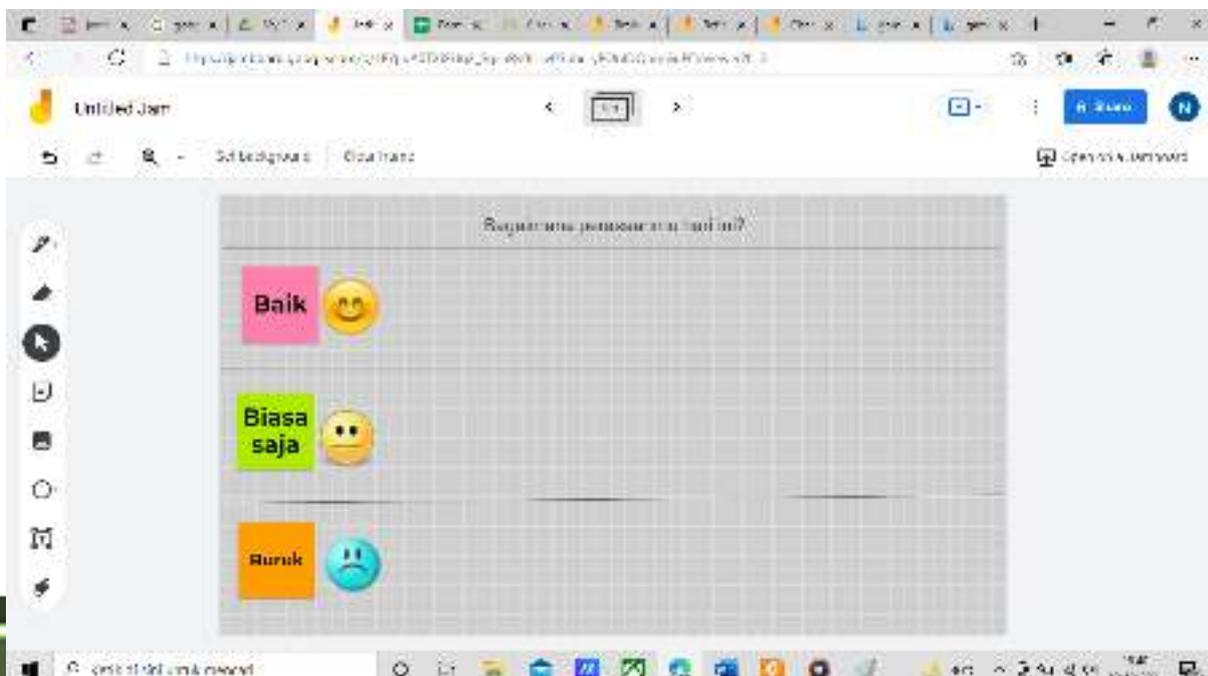
Aktivitas terakhir yang akan kita bicarakan adalah *check-in*. Jamboard menghadirkan peluang bagus untuk memeriksa dengan siswa atau peserta kita tentang apa yang mungkin mereka rasakan, pikirkan, dan alami. Ini adalah sesuatu yang kita anggap sangat penting selama pandemi, karena siswa memiliki banyak pemikiran dan perasaan yang dapat mempengaruhi cara mereka terlibat dan berinteraksi dengan orang lain di dalam kelas.

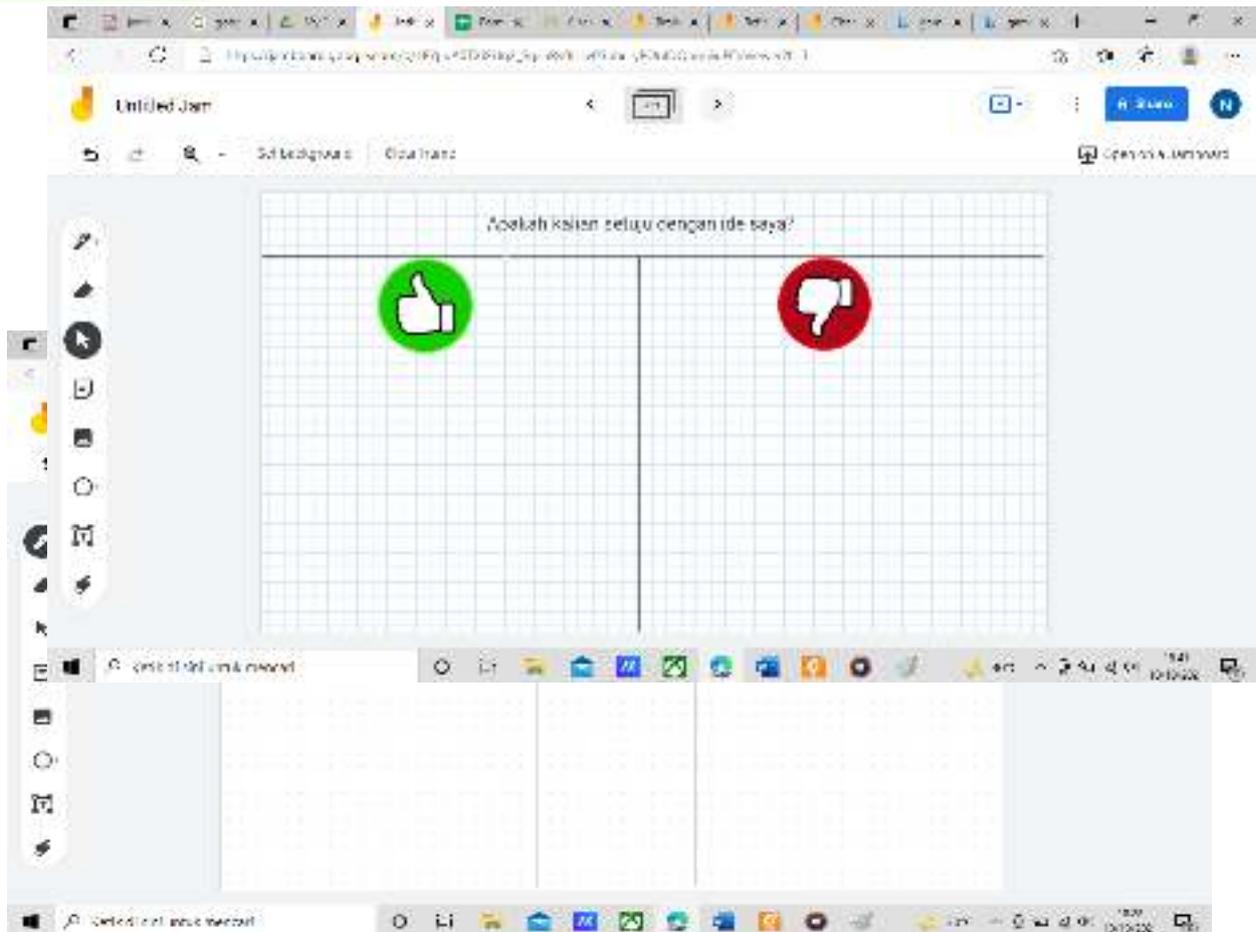


Kita dapat menggunakan *check-in* dengan beberapa cara berbeda. Salah satu caranya adalah dengan mengukur bagaimana perasaan siswa emosional atau psikologis dengan menanyakan bagaimana minggu mereka, atau apa yang terjadi di sekolah atau di rumah. Ini hebat kegiatan yang harus dilakukan di awal atau akhir kelas.

Di *Jamboard* ini, kita memiliki pertanyaan yang menanyakan kabar siswa. Mereka bisa pilih catatan tempel, letakkan di kolom yang menunjukkan kinerja mereka, lalu tambahkan komentar memperluas jawaban mereka. Ini juga dapat dilakukan sebagai *polling* di *Google Meet* atau *Blackboard Berkolaborasi*, tetapi tidak satu pun dari platform ini memungkinkan siswa untuk menambahkan komentar anonim. Mereka hanya bisa mencoblos. *Jamboard* ini memungkinkan mereka untuk menguraikan perasaan mereka, sambil mempertahankan anonimitas mereka. Jika kita ingin memiliki *prompt* yang lebih terbuka, kita bisa bertanya kepada siswa untuk mengisi layar dengan satu kata yang menggambarkan perasaan mereka hari itu.

*Check-in* juga dapat digunakan untuk mencapai konsensus sebagai kelas, seperti yang kita lihat dalam contoh ini. Kita bisa tanyakan kepada siswa kita apakah mereka setuju dengan sesuatu atau tidak. Apa mungkin kita memiliki tentatif topik atau tugas pada silabus kita untuk minggu ini, dan kita ingin tahu apakah itu. *Check-in* yang terlihat pada layar ini adalah cara yang bagus untuk mendapatkan "jempol ke atas" atau "jempol ke bawah" kumulatif yang cepat untuk pertanyaan atau ide.





*Check-in* juga dapat digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa memahami topik tertentu, atau seberapa nyaman mereka dengan materi pelajaran tertentu. Misalnya, kita dapat memperkenalkan topik atau masalah, diskusikan sebagai kelas, dan kemudian *check-in* dengan siswa, formatif penilaian untuk melihat seberapa nyaman mereka dengan materi tersebut. Di *Jamboard* ini, kita memiliki kolom di mana siswa dapat menunjukkan pemahaman mereka menggunakan skala. Satu jari ke atas berarti mereka tidak mengerti atau mereka benar-benar tersesat. Dua jari berarti mereka agak mengerti tetapi mereka masih memiliki banyak pertanyaan dan mereka mungkin perlu membahas semuanya lagi. Tiga jari menunjukkan kemahiran, tetapi siswa mungkin masih memiliki pertanyaan atau perlu belajar lebih banyak, dan seterusnya. Siswa dapat menggunakan catatan tempel untuk menunjukkan di mana mereka jatuh pada skala, atau seperti yang terlihat di contoh ini, mereka dapat menggambar bintang, atau kita centang atau bahkan wajah tersenyum di bawah kolom tertentu untuk memberi tahu kita seberapa baik mereka memahami materi yang telah kita pelajari hari itu di kelas.

Meskipun kita mendemonstrasikan beberapa aktivitas berbeda dalam presentasi ini, sebenarnya tidak ada batasan untuk yang dapat kita lakukan di *Jamboard*. Kita dapat mengizinkan siswa untuk membuat sketsa pemahaman mereka tentang konsep atau sumber keterangan dengan pena berwarna berbeda atau catatan tempel. Kita juga bisa memiliki papan kolaboratif bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan atau memecahkan masalah. Ada begitu banyak berbagai pilihan dan cara untuk bermain-main dengan alat ini. Aplikasi ini tidak statis seperti *Google Meet* atau papan tulis *Blackboard Collaborate* (di mana kita hanya dapat

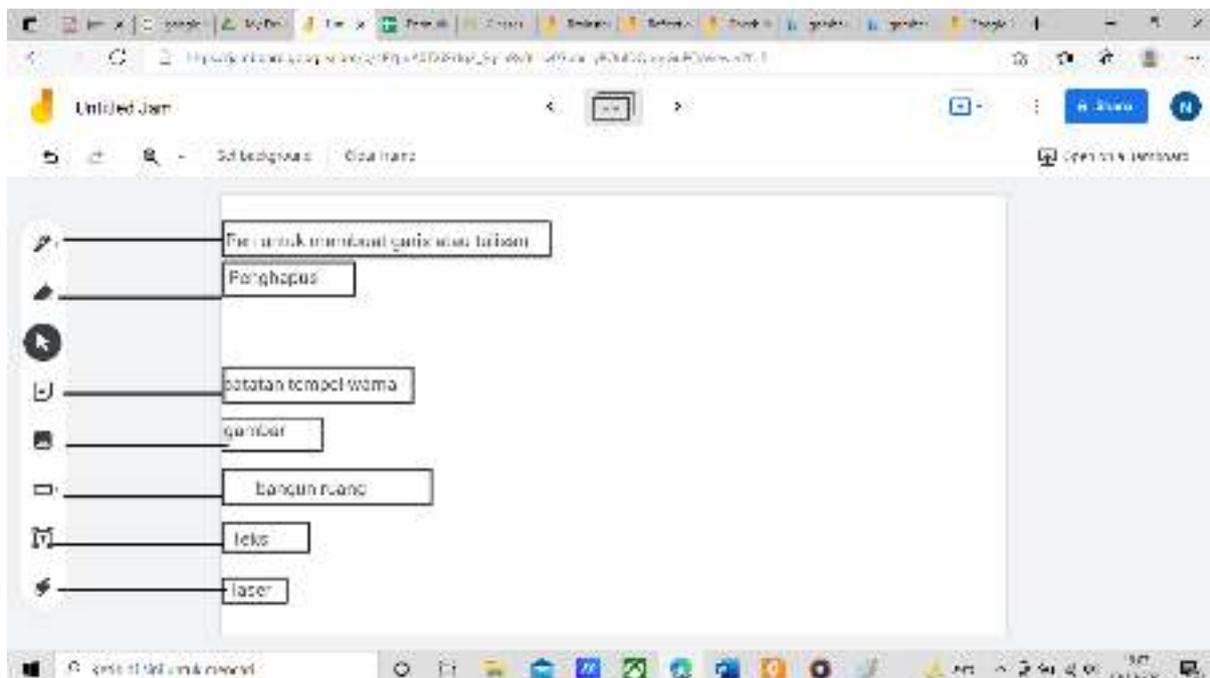




*clear frame* untuk menghapus isian frame secara keseluruhan, dan tombol *undo redo*. Dalam satu file jam ini, maksimal terdiri dari 20 frame/ slide.

Simbol pen dapat digunakan untuk menulis tangan langsung pada slide atau membuat garis yang diinginkan. Berbagai macam jenis pen dan warna ditawarkan dan pengguna bisa menggunakannya sesuai dengan kebutuhan. Pada simbol kedua yaitu penghapus yang berfungsi untuk menghapus tulisan maupun coretan pada slide. Adapun pilihan lain yaitu *sticky note* atau catatan tempel yang penuh warna dan menarik untuk digunakan ketika *brainstorming* dengan siswa. Pada *Jamboard* juga pengguna bisa mengunggah gambar atau foto secara langsung maupun dapat pengguna ambil dari ponsel/komputer atau mencari di internet.

Untuk menambah slide baru, pengguna bisa mengklik tanda panah di atas bingkai bagian tengah atas layar. Agar dapat diakses oleh orang lain sebagai penonton atau editor, kita harus mengklik tombol bagikan berwarna biru di kanan atas layar. Kita dapat berbagi jam dengan siapapun di institusi yang sama, atau siapapun yang memiliki tautan. Pada Jam ditemukan juga pilihan untuk *background* dan *clear frame* untuk menghapus bingkai jika pengguna ingin menghapus seluruh tulisan yang terdapat pada sebuah bingkai.



## CONCLUSION

*Jamboard* dapat digunakan sebagai papan tulis atau proyektor selama pembelajaran kelas sinkronus jarak jauh. Media *Google Jamboard* dapat digunakan sebagai penunjang Pembelajaran Jarak Jauh pada pertemuan tatap maya *Google Meet*. Fitur *Google Jamboard* dari *Google* ini berfungsi sebagai papan tulis digital yang sangat membantu ketika memberikan penjelasan yang bersifat matematis, karena pada mata pelajaran tertentu diperlukan dalam menuliskan rumus. Penulisan dan penjelasan rumus tidak dapat diberikan



hanya melalui bahasa lisan tanpa ada visualisasi secara langsung (*real time*) supaya tidak terjadi miskonsepsi materi.

## REFERENCES

- Adnan, M., dan Anwar K. 2020. How Students' Perspectives About Online Learning Amid The Covid-19 Pandemic? *Journal of Pedagogical Sociology and psychology*, 2(1), 45-51. <https://doi.org/10.33902/Jpsp.2020261309>
- Afif, N. 2019. Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ ( Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 117-129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Blyznyuk, T., Budnyk O., & Kachak T. 2021. Boom In Distance Learning During The Coronavirus Pandemic: Challenges and Possibilities. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*, 8(1), 90-98. <https://doi.org/10.15330/Jpnu.8.1.90-98>
- Daud, A. 2019. Layanan Diklat Di Era Milenial. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*, 13(1), 36-49. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i1.72>
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emalia, E., dan Farida, 2019. Inovasi Pendidikan dengan Memanfaatkan Teknologi Digital dalam Upaya Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 160-169. [https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosiding\\_pps/article/view/2984/0](https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosiding_pps/article/view/2984/0)
- Engelbrecht, J., Llinares S., & Gomes A. 2007. Designing Tangible Interfaces for Mathematics Classroom with The Internet. *Zdm-Mathemtaics Education*, 52(5), 825-841. <https://doi.org/10.1007/S11858-020-01176-4>
- Fauzi I., & Sastra Khusuma I.H. 2020. Teacher's Elementary School in Online Learning of Covid -19 Pandemic Conditions. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(1), 58-70. <https://doi.org/10.25217/JiV5i1.914>