

IMPLEMENTASI JAMBOARD DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DARING

Ikhwan Mahfud Hidayat^{1*}, Rizky Pramita Yulianti¹, Epi Supriyani Siregar¹

¹Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia

e-mail: asya.silmy@gmail.com

Abstract: The purpose of this study is to examine the implementation of jamboard in increasing students' learning motivation. The use of interactive learning media in online learning is crucial. The role of learning media is very important to support the achievement of successful teaching and learning proses. The research method used is descriptive qualitative. By using a qualitative approach, the researchers can understand, observe, analyze, and examine the implementation of jamboard in increasing students' learning motivation. The results of the research findings are as follows: a) Jamboard application can improve student motivation which is manifested in better interactions during learning activities, b) Jamboard application can improve student learning achievement, c) foster students' extrinsic motivation towards learning activities.

Keyword: Jamboard; instructional media; online learning

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji mengenai implementasi jamboard dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran daring sangatlah krusial. Peran media pembelajaran sangat penting guna mendukung ketercapaian keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Metode penelitian yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif. Dengan pendekatan kualitatif peneliti dapat memahami, mengamati, menganalisa, dan mengkaji tentang penerapan jamboard dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil temuan penelitian adalah sebagai berikut: a) Aplikasi jamboard dapat meningkatkan motivasi siswa yang diwujudkan dalam interaksi selama kegiatan pembelajaran secara lebih baik, b) Aplikasi jamboard dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, c) menumbuhkan motivasi ekstrinsik peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Jamboard; media pembelajaran; pembelajaran daring



Lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Internasional

PENDAHULUAN

Pandemi Virus Covid 19 telah menjadi kendala di semua kalangan di dunia. Virus ini menyerang kesehatan manusia pada bagian pernapasan. Lebih dari jutaan manusia di belahan berbagai dunia menjadi korban dari keganasan virus Covid 19. Bukan hanya memakan korban, yang menjadi perhatian lebih adalah virus Covid 19 menular pada manusia dengan sangat cepat dan masif. Fokus dunia tidak hanya pada mengobati pasien yang terpapar virus Covid 19 tetapi juga pada penanggulangan penyebarannya. (Nursofwa, Sukur, Kurniadi, 2020)

Kebijakan sistem lockdown atau karantina wilayah diambil pemerintah untuk menanggulangi penyebaran virus Covid-19. Banyak masyarakat dibatasi mobilitas untuk menjalankan kegiatan sehari-harinya karena harus tetap tinggal di rumah. Kebijakan tersebut berdampak pada berbagai sektor, seperti ekonomi, pelayanan publik, dan pendidikan. Pemerintah Indonesia telah menetapkan untuk semua sektor pendidikan, begitupun didalamnya adalah kegiatan belajar mengajar agar ditutup dalam jangka waktu yang panjang.

Dalam dunia pendidikan, pandemi Covid 19 telah memberikan dampak yang luar biasa di Indonesia (Wahyudi, Sirait, Rahmadani, Sapta, & Saragih, 2021). Kegiatan belajar mengajar patutnya tetap diajalkan dengan metode baru. Pemerintah menetapkan sistem belajar baru, yaitu belajar dari rumah. Siswa dan guru dianjurkan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring dengan pemanfaatan teknologi internet (Sapta, Sembiring, & Sibuea, 2021). Pembelajaran daring dicapai

melalui penggunaan koneksi internet, sehingga komunikasi antara pendidik dan peserta didik dapat tercapai tanpa adanya kontak fisik (Windhiyana, 2020). Kebijakan yang diambil merespon reaksi pro dan kontra di kalangan masyarakat. Tidak sedikit masyarakat yang mendukung kebijakan tersebut yang melihat dari kaca mata keselamatan dan kesehatan, tapi tidak sedikit pula masyarakat yang menolak kebijakan tersebut dilihat dari kaca mata keefektifan kegiatan belajar mengajar.

Jalur tengah mulai diambil pemerintah dengan menerapkan terobosan kebijakan yang lebih proposional. Kegiatan belajar secara luring, atau pembelajaran shift tatap muka, blended teaching, dan mixed curriculum diterapkan di sekolah-sekolah. Kebiasaan-kebiasaan baru dalam pembelajaran selama pandemi tersebut cukup mengagetkan bagi beberapa guru di Indonesia. Pemanfaatan teknologi internet menjadi bagian yang vital dalam menjalankan dan menerapkan kebijakan-kebijakan tersebut (Khardin, & Giatman, 2021). Kepiawaian pemanfaatan dan penggunaan teknologi gawai pun juga menjadi tuntutan bagi guru. Guru dituntut untuk lebih dapat berinovasi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang atraktif dan tidak membosankan. Inovasi pendidikan dalam metode pembelajaran mencakup rumusan tentang pengorganisasian bahan ajar, strategi penyampaian dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan tujuan, hambatan, dan karakteristik peserta didik sehingga diperoleh hasil yang efektif, efisien, dan menimbulkan daya tarik pembelajaran (Shohib, 2019)

Beberapa penyedia aplikasi

menawarkan beberapa fitur pendukung pembelajaran bagi siswa dan guru. Google mengambil peran dalam mendukung program pembelajaran dengan fitur aplikasinya classroom. Classroom adalah layanan gratis yang dikembangkan Google untuk sekolah yang ditujukan untuk menyederhanakan, mendistribusikan, dan menilai tugas dengan cara tanpa kertas. Tujuan utamanya adalah merampingkan berbagai file antara siswa dan guru. Aplikasi google meet sering juga digunakan oleh para guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara virtual. 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 (Pernantah, Nova, & Ramadhani, 2021).

Kegiatan pembelajaran secara virtual yang terlalu monoton dan lebih menekankan pada pembelajaran satu arah, guru ke murid, yaitu guru berperan sebagai pusat ilmu dan siswa memegang peran sebagai pendengar. Dalam setiap pembelajaran virtual yang dijalankan, lebih banyak guru yang aktif daripada siswa. Guru sangat dominan dalam semua kegiatan pembelajaran, dan hampir siswa sangat sedikit dalam mengambil peran dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. (Zati, 2020)

Hal itu mengakibatkan kebosanan bagi siswa. Siswa terlihat lesu dan kurang termotivasi untuk ikut ambil bagian dalam keaktifan selama pembelajaran. Siswa hanya mendengar apa yang dikatakan guru, dan hanya aktif ketika guru menunjuk secara langsung siswanya untuk sekedar menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru. Tidak ada interaksi yang positif antara guru dan siswa, apalagi antar satu siswa dengan siswa yang lain. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan karena hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi. Siswa akan berhasil dalam belajar apabila dalam diri siswa ada suatu keinginan untuk belajar (Gunawan, 2018). Keinginan belajar akan berpengaruh terhadap aktivitas siswa dalam proses belajar di sekolah, apabila memiliki keinginan atau motivasi maka berpengaruh terhadap kegiatan belajar di kelas sehingga menjadi siswa yang aktif di kelas.

Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi penunjang guna mendukung kegiatan belajar yang lebih atraktif. Fitur jamboard dapat menjadi solusi yang sangat menarik untuk dapat digunakan. Aplikasi jamboard adalah salah satu aplikasi yang dikembangkan google yang merupakan papan tulis virtual. Layaknya papan tulis pada umumnya, jamboard bisa digunakan untuk media dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan menulis materi, menambahkan gambar, dan informasi lainnya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode deskriptif kualitatif dengan

pendekatan kepustakaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan secara rinci, mendalam, dan cermat mengenai implementasi aplikasi jamboard untuk meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan kepustakaan, peneliti dapat dengan leluasa memahami dan menganalisa melalui kajian yang kritis dan sistematis tentang pentingnya implementasi aplikasi jamboard untuk meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran secara daring.

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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang terlalu monoton berupa model ceramah tentu sangat jauh dari kata positif untuk level kecapaian terjadinya interaksi dan

kondisi belajar yang komunikatif dan interaktif. Dalam model pembelajaran ceramah secara daring, segala kegiatan terpusat pada guru (Putri, & Wardani, 2021). Secara mekanisme guru biasanya menyampaikan dan menjelaskan materi kepada siswa dengan ceramah melalui google meet, kemudian untuk evaluasi guru memberikan tugas kepada siswa melalui aplikasi google classroom. Hal tersebut tentu dapat menumbuhkan kejenuhan pada siswa karena kurangnya variasi model pembelajaran.

Penerapan aplikasi jamboard sangat menjanjikan untuk menunjang keaktifan siswa dalam pembelajaran daring. Beberapa penelitian dari kalangan mahasiswa dan dosen banyak menerangkan dan telah membuktikan penerapan aplikasi jamboard dapat meningkatkan motivasi belajar daring siswa. Peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti Pembelajaran Jarak Jauh kimia, karena dengan pemanfaatan media google jamboard sangat mendukung model pembelajaran *discovery learning* sehingga ketika mendiskusikan tahap pengolahan data LKPD, peserta didik terdorong melakukan penemuan secara kolaboratif pada saat pertemuan tatap maya. Pemanfaatan google jamboard dapat digunakan untuk materi kimia lainnya atau mata pelajaran lain yang memerlukan penjelasan bersifat matematis (Cristiana, 2021). Dalam penelitiannya peneliti juga menyampaikan mekanisme pemanfaatan media google jamboard dalam pembelajaran jarak jauh kimia membuat pertemuan tatap maya google meet menjadi lebih efektif. Peserta didik dapat berdiskusi dan berkolaborasi dengan saling menampilkan hasil pemahaman

mereka saat mengerjakan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), menanggapi pendapat temannya yang dituliskan dengan tangan saat itu juga (bukan menampilkan foto hasil pekerjaannya) menggunakan *tools* google jamboard. Begitu pula pendidik sebagai fasilitator, jika dirasa perlu memberikan konfirmasi hasil diskusi peserta didik pun dapat menampilkan tulisan tangan saat tatap maya berlangsung.

Kebutuhan media yang menarik dalam menunjang keberhasilan siswa belajar sangat penting.

Kegiatan Guru

Penilaian kegiatan guru diambil dari lembar observasi guru yang diisi oleh guru mata pelajaran di kelas. Pengisian lembar observasi di kelas harus memperhatikan tindakan atau kegiatan peneliti sebagai guru selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Tabel 1. Lembar Observasi Guru

Pertemuan	Skor Penilaian
1	86,67
2	100
3	100
4	100
Rata-Rata	96,67

Data kegiatan guru yang diperoleh selama pengamatan dapat disimpulkan pada tabel 1. Dapat disimpulkan bahwa keberhasilan kegiatan guru selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi Jamboard adalah sangat baik.

Kegiatan Peserta Didik

Penilaian kegiatan peserta didik diambil dari lembar kegiatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran

berlangsung. Pengisian lembar peserta didik diambil dari pengamatan peneliti selama empat kali pertemuan. Dapat disimpulkan bahwa keberhasilan kegiatan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi jamboard adalah sangat baik.

Tabel 2. Lembar Observasi Peserta Didik

Pertemuan	Skor Penilaian
1	78,57
2	100
3	100
4	100
Rata-Rata	94,63

Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Ketuntasan belajar peserta didik dinilai dari hasil belajar siswa yang diambil dari lembar tes peserta didik yang diberikan. Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan adalah 75 dari aspek pengetahuan dari skala 0-100. Dari hasil penelitian diperoleh 94,29% siswa telah tuntas KKM. Dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pencapaian ketuntasan belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi jamboard adalah sangat baik.

Respon Peserta Didik

Data respon peserta didik diperoleh dari angket yang dianalisis dengan mencari presentase jawaban peserta didik untuk masing-masing persoalan dalam angket.

Berdasarkan data tabel 3 dapat ditarik simpulan respon peserta didik terhadap pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi jamboard adalah positif dengan rata-rata persentase 76,08%.

Dapat ditarik simpulan bahwa

Tabel 3. Respon Peserta Didik

No	Respon		Persentase	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	24	5	82,75%	17,25%
2	20	7	74,08%	25,92%
3	22	8	73,33%	26,67%
4	24	3	88,89%	11,11%
5	22	5	81,49%	18,51%
6	20	8	71,43%	28,57%
7	21	9	70%	30%
8	20	8	71,43%	28,57%
9	20	7	74,08%	25,92%
10	22	8	73,33%	26,67%

apabila tiga dari keempat indikator tersebut terpenuhi, dengan ketentuan indikator nomor tiga harus ikut didalamnya, maka pembelajaran daring pada materi persamaan dan fungsi kuadrat dapat dikatakan efektif.

Dengan penerapan aplikasi google jamboard dalam pembelajaran daring dapat memenuhi standar kategori keberhasilan dan keefektifan belajar diatas. Menurut hasil pengamatan penelitian, pertama, dapat diketahui jika dalam mengelola pembelajaran dengan daring dengan google jamboard, guru melakukan pembelajaran dengan baik. Pada pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 86,67%, perihal ini diakibatkan oleh model pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran Discovery Learning yang berpusat pada peserta didik. Kedua, dari pencapaian keterlibatan peserta didik menunjukkan bahwa siswa antusias dan berkontribusi dalam pembelajaran. Ketiga, hasil belajar menunjukkan peningkatan nilai belajar siswa dengan rata-rata 7,8.

Dapat disimpulkan bahwa peneraan aplikasi google jamboard

dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa secara daring dengan baik.

SIMPULAN

Media belajar merupakan salah satu hal yang sangat penting di dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Proses pembelajaran dapat berlangsung baik, menarik dan dapat memotivasi peserta didik karena kontribusi media pembelajaran yang digunakan. Penelitian terkait dengan pemanfaatan aplikasi *jamboard*, kebanyakan digunakan pada materi pelajaran eksakta seperti matematika, fisika, dan kimia. Padahal pada faktanya, aplikasi jamboard sangat memungkinkan untuk dapat digunakan untuk mata pelajaran yang lainnya.

Penelitian tentang pemanfaatan gabungan media online untuk pembelajaran di sekolah, akan sangat penting dan bermanfaat bagi guru. Pemanfaatan aplikasi *jamboard* ini memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran daring, yaitu: (1) tidak

berbayar, (2) mudah diakses dan digunakan, (3) dapat mengambil gambar langsung dari *google*, (4) dapat digunakan secara interaktif dan

kolaboratif antara guru dan siswa, dan (5) *jamboard* pekerjaan bisa tersimpan di cloud secara otomatis.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Gunawan, Y. I. P. (2018). Pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa dalam mewujudkan prestasi belajar siswa. *Khazanah Akademia*, 2(1), 74-84.
- Khardin, A., & Giatman, M. (2021). REFLEKSI SISWA DAN GURU TENTANG MANAJEMEN PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 110-119.
- Nursofwa, R. F., Sukur, M. H., & Kurniadi, B. K. (2020). Penanganan Pelayanan Kesehatan Di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Hukum Kesehatan. *Inicio Legis*, 1(1).
- Pernantah, P. S., Nova, N., & Ramadhani, A. S. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Meet dalam Menunjang Keefektifan Belajar Daring Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 3 Pekanbaru. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 45-50.
- Putri, R. H., & Wardani, N. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Daring Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 138-148.
- Sapta, A., Sembiring, M. A., & Sibeua, M. F. L. (2021). Dampingi Anak Belajar Daring.
- Shohib, M. (2019). Student Centered Learning Solusi Atau Masalah di Era Revolusi Industri 4. *Jurnal Ilmiah Hukum dan Keadilan*, 6(1), 86-103.
- Wahyudi, C., Sirait, S., Rahmadani, E., Sapta, A., & Saragih, S. R. D. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Melalui Whatsapp Group Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pena Edukasi*, 8(1), 1-6.
- Windhiyana, E. (2020). Dampak Covid-19 terhadap kegiatan pembelajaran online di sebuah perguruan tinggi kristen di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1-8.
- Zati, V. D. A. (2020). Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Daring Bagi Siswa SD

Selama Pandemi Covid-
19. *Elementary School*

Journal Pgsd Fip
Unimed, 10(3), 112-118.