



## **Sosialisasi Penggunaan Media Jamboard Pada Mata Pelajaran IPA Di Masa Pandemi Di MTs Al-Huda Medan**

Muhammad Asyari Syahab<sup>1)</sup>, Zurivan Purnama<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Kewirausahaan, Fakultas Teknologi, Universitas Battuta

<sup>2</sup>Program Studi Manajemen Retail, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Battuta

### **Keywords :**

Media Jamboard;  
Mata Pelajaran IPA;  
Masa Pandemi;

### **Correspondensi Author**

Email: [muhammad@gmail.com](mailto:muhammad@gmail.com)

### **History Artikel**

**Received:** 16-08-2023

**Reviewed:** 18-08-2023

**Revised:** 24-08-2023

**Accepted:** 24-08-2023

**Published:** 24-08-2023

DOI: 10.52622/mejuajujabdimas.v1i3.91

**Abstrak.** Berdasarkan analisis data di atas mengenai metode pembelajaran yang paling efektif dalam menghadapi Covid-19 oleh siswa dalam pembelajaran daring, siswa dan guru mempunyai persepsi yang sama dalam menggunakan aplikasi yang paling efektif dalam pembelajaran daring yaitu *Google Jamboard*. Paling direkomendasikan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mempertimbangkan media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar sebagai bentuk kegiatan belajar mengajar yang efektif untuk mencapai tujuan. Media pembelajaran diharapkan dapat berperan sebagai mediator sebagai salah satu alat dalam proses belajar mengajar. Hasil yang diharapkan setelah dilaksanakan pengabdian ini adalah meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa, guru, dan pimpinan sekolah. Sosialisasi ini dilakukan sebagai bentuk rasa kasih sayang dan kepedulian masyarakat untuk mendukung dan memperluas pengetahuan di bidang pendidikan. Topik yang dibahas dalam konteks ini adalah sosialisasi penggunaan *Google Jamboard*. Setelah selesainya kegiatan ini, guru, siswa, dan pimpinan sekolah akan lebih mudah berbagi materi ilmiah kepada siswa melalui *Google Jamboard* saat pembelajaran online.



*This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License*

### **Pendahuluan**

Bencana pandemi Covid-19 telah menimbulkan dampak pada berbagai bidang, salah satu yang paling dirasakan adalah bidang pendidikan. Mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, semuanya menjadi terhambat dan tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka karena kerumunan dapat memperluas penyebaran virus Covid-19. Mendikbud RI Nadiem Makarim mengatakan bahwa kondisi Pandemi Covid-19 tidak memungkinkan kegiatan belajar mengajar berlangsung secara normal. Menanggapi situasi demikian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 yang dilaksanakan secara daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Perubahan sistem pembelajaran dari luring (*offline*) menjadi daring (*online*) tentu saja tidak terlepas dari beberapa kendala yang dihadapi seperti ketidaksiapan siswa terhadap perubahan

sistem pembelajaran ini. Dilansir dari *website* [www.kemdikbud.go.id](http://www.kemdikbud.go.id), dapat diketahui bahwa banyak kendala yang dihadapi guru dan siswa selama pembelajaran jarak jauh (*daring*). Terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru, yakni: a) Guru kesulitan mengelola PJJ dan cenderung fokus pada penuntasan kurikulum; b) Waktu pembelajaran berkurang sehingga guru tidak mungkin memenuhi beban jam mengajar; c) Guru kesulitan komunikasi dengan orang tua sebagai mitra di rumah. Sedangkan kendala yang dihadapi oleh siswa, yakni: a) Siswa kesulitan konsentrasi belajar dari rumah dan mengeluhkan beratnya penugasan soal dari guru; b) Peningkatan rasa stress dan jenuh akibat isolasi berkelanjutan berpotensi menimbulkan rasa cemas dan depresi bagi siswa. Kendala lain yang juga dihadapi adalah pembelajaran melalui internet menjadi hal yang cukup sulit dilakukan di beberapa daerah tertentu dengan jaringan yang kurang memadai. Penggunaan kuota internet juga memunculkan pengeluaran biaya baru yang bisa menjadi masalah bagi beberapa siswa yang mengalami kesulitan finansial. Kondisi tersebut menuntut guru untuk dapat melakukan inovasi dalam proses pembelajaran masa pandemi ini, khususnya pembelajaran melalui daring.

Penyelenggaraan pendidikan nasional sesuai dengan amanat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional dan global. Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 36 ayat (3) bahwa kurikulum disusun sesuai dengan jenjang pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan memperhatikan; tuntutan dunia kerja, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, serta dinamika perkembangan global. Pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan siswa serta tuntutan lingkungan. Oleh karena itu, semangat dan isi kurikulum memberikan pengalaman belajar siswa untuk mengikuti dan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Selain sebagai alat belajar, *ipad* dengan segala perangkat lunaknya juga merupakan sumber belajar, dilengkapi fasilitas akses internet sehingga mampu mengeksplorasi informasi yang sangat luas jangkauannya. Setiap guru di sekolah ini mempunyai kebebasan untuk mengeksplorasi segala perangkat pembelajaran berbasis digital tersebut. Mencoba dan belajar dari kegagalan (*trial and error*) adalah hal biasa dilakukan setiap guru sebagai pemula dalam penggunaan alat belajar modern tersebut. Salah satu perangkat lunak yang dimiliki dan digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media *jamboard*. *Jamboard* adalah perangkat keras berbentuk papan tulis digital yang berdiameter 55 inci yang dilengkapi perangkat lunak dari *google* yang diberi nama *google jamboard*. *Jamboard* sudah dikenal sejak 2018 *jamboard* dapat diakses melalui telepon selular, *tablet* dan *ipad* berbasis *android* maupun *IOS*. Pada awalnya media ini banyak digunakan di dunia bisnis ketika presentasi dan diskusi yang bersifat interaktif kolaboratif.

Karena media ini cukup bagus digunakan dalam presentasi kalangan pebisnis akhirnya diujicobakan pada dunia pendidikan yang dijadikan sebagai media belajar. Dan ternyata media *jamboard* sangat menarik ketika digunakan sebagai media pembelajaran. Bimbingan pembelajaran IPA dan merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan murid, khususnya dalam pembelajaran IPA. Pelaksanaan pembelajaran IPA yang banyak menggunakan praktek dalam setiap pembelajarannya sangat sulit dimasa pandemi. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan diluar jam pembelajaran, selain itu materi pembelajarannya juga disesuaikan dengan kebutuhan murid dan daerah setempat. Dengan kata lain, materi bimbingan IPA yang akan dipelajari tergantung pada situasi dan kondisi murid. Pada kali ini tantangan pembelajar jarak jauh adalah murid tidak memiliki komputer atau laptop di rumahnya. Maka sebagai guru harus mencari solusi agar pembelajaran IPA dapat berlangsung meskipun di tengah keterbatasan. Kita harus menyesuaikan materi ajar yang relevan dengan kondisi murid apalagi dimasa pandemi. Mereka belum terbiasa menggunakan ponselnya untuk pembelajaran daring. Biasanya murid-murid hanya memakai whatsapp untuk berkomunikasi ke sesama teman. Namun kali ini mereka harus menggunakan berbagai media pembelajaran *online*. Hal pertama yang harus kita lakukan sebagai guru sebelum pembelajaran IPA adalah mencari tahu dulu tentang kesulitan yang dihadapi murid pada mata pelajaran lainnya.

Kita melakukan obrolan bersama murid melalui *whatsapp grup* membahas tentang kendala yang mereka hadapi saat pembelajaran *daring*. Salah satu murid mengirim pesan singkat pada pembelajaran dari memberikan cara membuat akun email dan cara menggunakannya dalam

kehidupan sehari-hari. Selanjutnya saat proses pembelajaran berlangsung sayaawali dengan menanyakan tentang kabar siswa. Saya meminta mereka mengirimkan gambar *emoji* yang mewakili perasaan mereka melalui *whatsapp grup*, semua baik. Selanjutnya saya menggali tentang pemahaman awal murid tentang email melalui tanya jawab. Agar pembelajaran IPA lebih seru guru memberikan kepada murid terkait dengan materi yaitu mengirim video aktivitas mereka melalui *email* selama belajar di rumah. Pada akhir pembelajaran guru memberikan tugas akhir yaitu dengan aplikasi jamboard yang pada awalnya banyak yang bingung dengan aplikasi *jamboard*. Menurut Salmiati (2020) aktivitas yang sederhana menggunakan *google jamboard* ini terdapat beberapa hal menarik buat diperhatikan. Aktivitas ini memberi kesempatan bagi siswa agar terlibat aktif pada pembelajaran disekolah. output kegiatan pada *google jamboard* bisa disimpan pada bentuk gambar (*image*) atau PDF (*Portable Document Format*) yang lalu bisa diunggah dalam Prakesita *Classroom*, LMS berbasis *Moodle* yang digunakan pada penggunaan media *jamboard* pada mata pelajaran IPA di masa pandemi di MTSs Al-Huda pada awal pembelajaran aplikasi berbasis *web* yaitu *jamboard* untuk mengabsen. Aplikasi *jamboard* merupakan salah satu media aplikasi yang didukung oleh *google cloud*. aplikasi ini dapat juga diakses dari *web*. Melalui aplikasi ini murid dapat berkolaborasi dan berinteraksi secara digital. Saya mengetahui aplikasi ini sangat mudah digunakan karena melalui *web*. Karena siswa dapat menggunakan dengan mudah agar pembelajaran lebih bermakna selama *daring*. Siswa dapat menggunakan aplikasi *jamboard* untuk mengisi absen dan menjawab pertanyaan yang telah ditulis guru pada papan *jamboard*. Suasana akan lebih menyenangkan bagi siswa karena siswa dapat berekspresi dan berkarya menggunakan hp. Pembelajaran tatap muka kali ini akan membuat yang berkesan lebih *reflex* mereka dapat menulis kesan dan pesan dipapan *jamboard* bagaimana perasaan mereka saat belajar IPA dengan sesuatu yang berbeda. Berdasarkan uraian diatas bisa diidentifikasi permasalahan yang dihadapi penggunaan media *jamboard* pada mata pelajaran IPA di masa pandemi di MTSs Al-Huda merupakan buat mengetahui dan mengerti mengenai penggunaan media *jamboard* pada mata pelajaran IPA di masa pandemi di MTSs Al-Huda, cara memakai media *jamboard* pada mata pelajaran IPA.

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi-eksperimental hanya padakelompok yang diteliti (Creswell, 2015) dengan sumber data utamanya adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen (Moleong, 2015). Sedangkan yang menjadi instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono, 2015). Namun untuk mendapatkan data yang relevan guna mempermudah mengumpulkan data juga digunakan instrumen lain berupa lembar kuesioner, catatan observasi, dan dokumentasi. Bagian metode memiliki tujuan untuk meyakinkan atau membangun kredibilitas hasil penelitian sehingga harus memberikan informasi yang cukup tentang bagaimana atau “*how*” (Cargill and O’Connor, 2013) penelitian dilakukan untuk pembaca untuk mengevaluasi hasil. Tujuan utama dari bagian bahan dan metode adalah untuk mendeskripsikan (dan jika perlu, mempertahankan) desain eksperimental dan kemudian memberikan detail yang cukup sehingga pekerja yang kompeten dapat mengulangi eksperimen. Tujuan lain termasuk memberikan informasi yang akan memungkinkan pembaca menilai kelayakan metode eksperimental (dan dengan demikian kemungkinan validitas temuan) dan yang akan memungkinkan penilaian sejauh mana hasilnya dapat digeneralisasi (Gastel and Day, 2016).

Selain “*Metode*”, istilah lain yang biasa digunakan adalah “*Metodologi*” yang bertujuan untuk memberikan kepada pembaca semua informasi yang diperlukan untuk memungkinkan mereka mengulangi eksperimen dan mereproduksi hasil yang sama (Aliotta, 2018), kemudian disajikan dalam artikel/makalah (Doumont, 2010). Bagian metodologi membantu pembaca dalam memahami (Jalongo and Saracho, 2016): 1) Bagaimana dan mengapa percobaan dilakukan, 2) Hubungan antara eksperimen dan bagian lainnya (mis, hasil, kesimpulan), 3) Bagaimana cara mereplikasi penelitian dengan sukses, dan 4) Bagaimana memvalidasi hasil dan kesimpulan berdasarkan kekuatan prosedur, desain penelitian, dan analisis statistik. Bagian “*Methods*” atau “*Materials and Methods*” atau terminologi lain menyediakan detail prosedur, langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Bagian “*Materials and Methods*” termasuk dalam komponen utama artikel atau makalah.

Bagian ini akan menjelaskan secara komprehensif bagaimana penelitian dilakukan, prosedur yang digunakan, alat (*tools*) dan bahan (*materials*) yang digunakan, data dan pengukurannya

(*measurements*). Bagian tubuh dari artikel atau makalah berisi laporan tentang bagaimana penelitian dilakukan dengan menjawab pertanyaan atau masalah penelitian yang telah diidentifikasi sebelumnya dalam pendahuluan (Derntl, Kravcik and Klamma, 2014). Pada bagian bahan dan metode yang terkait dengan pertanyaan "how" penelitian dilakukan untuk mendapatkan hasil seperti yang ditunjukkan pada bagian hasil. Untuk metode urutan presentasi biasa bersifat kronologis (Heard, 2016; Aliotta, 2018), merekam apa yang telah dilakukan sesuai urutan yang terjadi. Diagram yang menggambarkan bagaimana posisi dan proporsi bagian "*Materials and Methods*" (Cargill and O'Connor, 2013).

Sosialisasi dalam bentuk penyuluhan yang dilakukan terhadap siswa dan guru di MTsN 2 Medan. melalui media jamboard. *Google jamboard* mampu disimpan dalam bentuk gambar (*Image*) atau PDF (*Portable Document Format*) yang kemudian mampu diunggah pada Prakesita *Classroom*, LMS berbasis *Moodle* yang dipakai dalam SMP Negeri 2 Salatiga, menjadi akibatnya mampu diakses oleh murid sewaktu-waktu. Penggunaan media *jamboard* pelaksanaan kegiatan ini dimulai memakai fase persiapan yaitu memperkenalkan media *jamboard* pada anak didik dan guru dalam MTsN 2 Medan. Bahan yang dipakai dalam proses sosialisasi adalah *google jamboard* dengan pilihan fitur, kemudahan akses dan prosedur penggunaan yang tidak terlalu rumit, *Google jamboard* sanggup sebagai cara lain media interaktif yang menarik dalam pembelajaran *daring*. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 20 Maret 2022 MTs Al-Huda jam 09.00 WIB memakai tahapan pelaksanaan berikut:

- Pembagian materi sosialisasi dalam bentuk pengenalan *google jamboard*.
- Pembukaan dilakukan dengan Team PkM sekaligus memperkenalkan anggota yang memberikan sosialisasi kepada guru-guru dan peserta kegiatan pengabdian.
- Penyuluhan tentang bagaimana cara penggunaan *google jamboard* sosialisasi dengan Team PkM

Acara tanya jawab antara narasi oleh peserta kegiatan pengabdian untuk mempertajam materi penyuluhan yang sudah dijelaskan.

## Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran menggunakan media *Google Jamboard* mampu meningkatkan kualitas belajar IPA siswa. Proses pembelajaran yang disajikan dalam bentuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi lebih menarik dan interaktif, walaupun proses belajar mengajar ini dipisahkan oleh jarak. *Google Jamboard* menjadi solusi yang tepat ketika proses belajar mengajar disajikan seperti Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Proses belajar mengajar tentu akan lebih interaktif dan menyenangkan, terlebih ketika mata pelajaran yang disajikan seperti mata pelajaran IPA yang membutuhkan penjelasan serta diskusi yang lebih interaktif. Hal ini dikarenakan fitur *google jamboard* dari *google* ini berfungsi sebagai papan tulis digital yang sangat membantu ketika memberikan penjelasan, penjelasan tersebut juga dapat menggunakan visual secara langsung dan ini menjadi solusi bagi para pengajar agar dalam mengajarkan mata pelajaran matematika perlu penjelasan yang mudah dipahami dan di mengerti oleh peserta didik. Pada dasarnya ada banyak aplikasi-aplikasi yang dapat membantu proses belajar mengajar namun aplikasi yang disajikan seperti *Google Jamboard* ini menjadi solusi yang tepat. Penggunaan aplikasi ini pun tergolong mudah, sehingga siapa pun dapat menggunakannya, Aplikasi ini tepat digunakan pada bidang studi apapun terlebih pada bidang studi yang bersifat matematis, sehingga dengan penggunaan aplikasi *Jamboard* ini proses belajar mengajar akan lebih mudah dijelaskan dengan lebih rinci. Para peserta didik pun mampu memerikan kontradiksinya ketika proses belajar mengajar dilakukan.

Fitur-fitur yang disediakan oleh *google* secara gratis memang sangat membantu terlaksananya Pembelajaran Jarak Jauh ini. Namun peserta didik menyampaikan keluhannya dimana Bapak/ Dengan guru hanya menjelaskan dengan ceramah 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 mata pelajaran tertentu mungkin tidak menjadi masalah dengan proses pembelajaran seperti itu. Namun pada kimia yang merupakan mata pelajaran eksakta, tentunya membingungkan, membosankan, dan rawan terjadi miskonsepsi materi pada peserta didik. Berdasarkan kondisi ini, diperlukan media penunjang untuk memperbaiki pembelajaran jarak jauh kimia yang sebelumnya hanya menggunakan



*google meet* sebagai media tatap maya.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif di MTsN 2 Medan. Peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti Pembelajaran Jarak Jauh kimia, karena dengan pemanfaatan media *google jamboard* ini mendukung model pembelajaran discovery learning dalam menyelesaikan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) 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.

### 3.1. 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* ddenganka 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* ddenganka 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 di share di *google classroom*.

### 3.2. 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 ddengantuhkan, 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* tuntuk 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.

### 3.3. 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 distrdengansi, 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.

### 3.4. Hasil aktivitas PKM ini adalah:

- Menambah pemahaman para pengajar dan siswa pada aktivitas penggunaan media *jamboard* pada MTSs Al-Hudayang dimana media ini baik dipakai pada masa pandemi dan buat mempertinggi pengetahuan murid pada pembelajaran IPA.
- Media *jamboard* akan berikan imbas positif secara eksklusif terhadap motivasi belajar lantaran media *jamboard* bisa dipakai menggunakan *web* dan gampang pada masa pandemi.

Penggunaan Media *jamboard* pada pembelajaran IPA masa Covid-19 pada MTSs Al-Huda. Hal ini merupakan tantangan baru bagi pendidik, selain itu hal yang mereka sukai dari kuis pada *jamboard* tersebut diganti dengan bahasa Indonesia mulai menurut metode, media pedagogi sampai individu pada setiap mata pelajaran yang diajarkan oleh masing-masing pengajar yang dimana pengajar dapat memberikan suasana *reflex* bagi siswa dan diakhir pembelajaran siswa senang belajar menggunakan *web jamboard*.

Dari kegiatan ini pembelajaran IPA dengan menggunakan media *web jamboard* siswa akan

lebih senang sesuai pembelajaran saat memeriksa tugas praktik siswa memberikan umpan balik terhadap penguasaan mereka menggunakan *jamboard*. Pada saat wawancara pada kepala sekolah di MTSs Al-Hudabelum sepenuhnya melakukan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran daring ini mulai diterapkan berawal menurut kebijakan pemerintah merencanakan *full daring* menurut tahun 2020 persisnya kita mulai menurut bulan Juni, sebenarnya menurut awal Maret itu anak-anak tidak diperbolehkan lagi kesekolah karena kita *lokdown* secara serentak bukan hanya kita di Medan ini akan tetapi semua global pula sebagai akibatnya anak-anak diharuskan buat ldenganr memang benar-benar ldenganr dan tidak terdapat peroses belajar disekolah dalam waktu itu. ”Adapun Kebijakan yang akan ambil mengikuti keputusan menurut pemerintah terutama yaitu karena masih dibawah naungan pemerintah terutama departemen Pendidikan jadi kita wajib patuh dan mengikuti kebijakan pemerintah dan kita ikuti sebagai akibatnya pada proses pembelajaran ini terdapat hambatan ataupun sesuatu yang membahayakan bagi siswa terkhusus dalam waktu proes pembelajaran. Media pembelajaran yang bisa menunjang keberhasilan berdasarkan proses belajar mengajar sebagai akibatnya aktivitas belajar mengajar yang efektif buat mencapai tujuan yang diinginkan maka diharapkan media pembelajaran menjadi mediator alat bantu pada proses belajar mengajar.

#### **Pelaksanaan kegiatan seminar dan praktik cara menggunakan *google jamboard*.**

Kegiatan pengabdian ini dihadiri oleh ketua pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat dan tim pelaksana dan kepala sekolah. Metode yang dipakai pada aktivitas ini yaitu metode ceramah, diskusi. Pemateri mengungkapkan mengenai apa itu media *google jamboard*, apa tujuan *google jamboard*, apa saja cara penggunaan media *jamboard*, bagaimana cara memanfaatkan media *jamboard* dan apa saja yang wajib diperhatikan pada memanfaatkan media *jamboard* menjadi media pembelajaran IPA. Salah satu media yang mampu dipakai pengajar waktu PJJ yang memungkinkan murid buat interaktif pada belajar yaitu: *Google Jamboard*. *Google jamboard* merupakan alat satu pelaksanaan yang dikembangkan *google* yang adalah papan tulis digital. Layaknya sebuah papan tulis konvensional, *jamboard* ini mampu dipakai buat media pada mengungkapkan materi pembelajaran menggunakan menulis materi, menambah gambar dan liputan lainnya. Selain itu mampu jua mengajak murid buat interaktif dan berkolaborasi selama pembelajaran terutama waktu tatap maya dengan murid. *Jamboard* merupakan papan tulis digital berdasarkan *google* yang sudah terintegrasi menggunakan banyak sekali layanan *cloud*. *Jamboard* hadir buat memudahkan kerja sama secara *realtime* antara pengajar menggunakan murid sebagai akibatnya mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Pengajar pada aktivitas tatap maya bisa menampilkan *google jamboard* ini. Pengajar bisa mengajak murid buat menciptakan sketsa ide, memecahkan perkara atau menggambar secara kolaboratif dan sinkron. Setelah dipakai pada pembelajaran selama tatap maya menggunakan murid, maka hasil pekerjaan murid bisa tersimpan secara otomatis pada *google drive* akun pengajar. Sehingga hal ini memudahkan pengajar buat mendokumentasi hasil pembelajaran dan link nya mampu dishare pada *google classroom*.

#### **Pelaksanaan kegiatan pengenalan *google jamboard* pada siswa pada mata pembelajaran IPA.**

Setelah pemberian materi dilakukan aktivitas dilanjutkan menggunakan training pada penggunaan media *google jamboard* agar lebih mudah dalam pembelajaran IPA. Melalui aktivitas pelatihan ini ddengantuhkan bisa menambah pengetahuan dan kabar bagi pengajar dan kepala sekolah secara sempurna dan sekaligus memanfaatkannya menjadi media yang bisa dipakai pada murid untuk meningkatkan belajar murid. *Google jamboard* yang berbentuk pdf sangat gampang digunakan buat murid sekaligus pula bisa belajar dengan baik dikarenakan media *google jamboard* bisa menyimpan tugas sekolah pada sistem yang ada. Pada aktivitas ini dilakukan cara penggunaan media *google jamboard* pada murid MTSs Al-Huda. Seminar tentang motivasi mengembangkan media *jamboard* untuk meningkatkan pembelajaran IPA. Kegiatan ini berisi mengenai kiat sukses pada mengembangkan media pada masa pandemi supaya murid lebih sanggup belajar maju kedepannya tidak hanya belajar melalui WA akan tetapi murid pula sanggup memakai media *jamboard* yang padanya arsip belajar berbentuk PDF, sanggup diunggah pada Prakasita *Classroom*, LMS berbasis *Moodle* yang dipakai dalam penggunaan media *jamboard* pada mata pelajaran IPA di masa pandemi di MTSs Al-Huda.

Link tadi dishare pada murid melalui kolom *chat* sebagai akibatnya murid bisa membuka dan melakukan aneka macam hubungan sinkron petunjuk yang disampaikan oleh pengajar. Dengan proses misalnya ini, maka menggunakan media *google jamboard* pengajar dan murid bisa berinteraksi eksklusif secara *realtime*. Dan apa yang diinput oleh pengajar juga murid akan terlihat

secara beserta, sebagai akibatnya terjadilah pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Halaman papan tulis digitalnya tersedia 20 laman dan ini relatif buat diisi selama pembelajaran. Hasil isian *jamboard* tersimpan otomatis pada *google drive* dan sanggup diakses sang pengajar, sanggup pula dishare link di *google drivenya* ke *google clasrroom* sebagai akibatnya sanggup dipandang ulang beserta semua murid, bahkan sanggup pula di *save* pada bentuk pdf dan di *print*.

### Simpulan Dan Saran

Kegiatan pengabdian ini sudah selesai dilaksanakan dengan baik sesuai dengan rencana yang telah disusun. Hasil yang diharapkan setelah pelaksanaan pengabdian ini adalah meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa, guru, dan kepala sekolah kegiatan pengabdian tentang cara penggunaan *google jamboard*. Setelah selesainya kegiatan ini kedepannya guru dan kepala sekolah selama belajar *luring* guru akan lebih mudah memberikan materi IPA pada siswa dengan menggunakan *Google Jamboard*. Berdasarkan analisis data di atas tentang metode pembelajaran selama covid-19 yang paling efektif menurut siswa saat pembelajaran daring, menunjukkan bahwa persepsi siswa dan guru mengenai aplikasi paling efektif saat pembelajaran daring adalah sama, yakni paling rekomendasi menggunakan *Google Jamboard*. Sama halnya dengan penelitian terdahulu dari Wati. menjelaskan bahwa pembelajaran *online* menggunakan *Google Jamboard* adalah solusi yang sangat efektif bagi guru untuk menghidupkan kembali proses belajar mengajar selama pandemi Covid-19..

### Daftar Rujukan

1. Niedziółka I. Sustainable Tourism Development. Regional Formation and Development Studies. 2014.
2. Ambron, S., & Hooper, K. (1988). Interactive multimedia. Redmond, WA: Microsoft.
3. 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.
4. Butcher, K. R. (2014). The multimedia principle. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 2, 174–205.
5. Deliyannis, I. (2012). Interactive multimedia. BoD--Books on Demand.
6. Feldman, T. (1994). Multimedia (Vol. 64). Psychology Press.
7. Furht, B. (1994). Multimedia systems: An overview. *IEEE MultiMedia*, 1(1), 47–59.
8. Harahap, B. (2021). Pelatihan Fardhu Kifayah Berbasis Multimedia Pada Serikat Tolong Menolong Istiqomah (STMI). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, 01(1), 1–6. <https://journal.hdgi.org/index.php/jpmg/article/view/8>
9. Harahap, B. (2022). Sosialisasi Bimbingan Teknis Advokasi Kepatuhan Koperasi Bagi Gerakan Koperasi Kota dan Kabupaten. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 5–10.
10. Harahap, B., Al Qohirie, M. I., Masri, D., & Apriyandi, A. (2022). Sosialisasi Penggunaan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil dan Menengah di Era Digitalisasi Pada Mahasiswa Program Studi Kewirausahaan. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 35–42.
11. Harahap, B., Hasibuan, E. H., Rambe, A., Singarimbun, R. N., & Syahputra, D. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Kewirausahaan dan Pemasaran Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 di Masjid Muhammad Jayak. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 22–29.
12. Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. Tahta media group.
13. Hofstetter, F. T. (1995). Multimedia literacy. McGraw-Hill, Inc.
14. Li, Z.-N., Drew, M. S., & Liu, J. (2004). Fundamentals of multimedia. Springer.
15. Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of learning and motivation* (Vol. 41, pp. 85–139). Elsevier.
16. Mayer, R. E. (2014a). Introduction to multimedia learning.
17. Mayer, R. E. (2014b). Multimedia instruction. *Handbook of Research on Educational*



- Communications and Technology, 385–399.
18. Mayer, R. E. (2017). Using multimedia for e-learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 33(5), 403–423.
  20. Najjar, L. J. (1996). Multimedia information and learning. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 5(2), 129–150.
  21. Nasution, A. A., & Harahap, B. (2022). Socialization of the Utilization of Google Sites as a Promotional Media for Lasak Donuts in Medan City. *International Journal of Community Service (IJCS)*, 1(2), 206–218.
  22. Nasution, A. A., Harahap, B., Harahap, R. A., Wahdi, N., & others. (2022). Socialization of the Use of Multimedia as a Learning Tool to Improve the Skills of MAS Darul Ilmi Students. *International Journal of Community Service (IJCS)*, 1(1), 48–61.
  23. Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.
  24. Schnotz, W. (2001). Wissenserwerb mit Multimedia. *Unterrichtswissenschaft*, 29(4), 292–318.
  25. Schwier, R., & Misanchuk, E. R. (1993). Interactive multimedia instruction. *Educational Technology*.
  27. Sri, A. (2008). Media pembelajaran. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.