
Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Jamboard Berbasis Seni Budaya Untuk Guru Sdn 16 Poso Kota Utara Kabupaten Poso

Andi Imrah Dewi¹, Sarintan N Kaharu², Azizah³, Nurul Fitria Aras⁴, Nur Rahma⁵

Dosen PGSD Universitas Tadulako

Email: andiimrahdewiandi@yahoo.co.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian mengarah pada program penelitian atau pengabdian masyarakat (PkM) dengan mengarah pada penggunaan media pembelajaran jambirad berbasis seni budaya untuk guru sesuai dengan Profesi guru pada abad 21 merupakan masa yang memanjakan guru dengan bermacam teknologi pembelajaran. Dunia pendidikan tidak lepas dari perkembangan internet, untuk itu dalam pembelajaran perlu adanya media belajar berbantuan internet. Permasalahan yang dihadapi guru SDN 16 Poso, masih kurangnya pemahaman dan keterampilan terhadap pemanfaatan aplikasi pembelajaran tersedia secara gratis. Pembelajaran seni budaya yang dilakukan masih bersifat satu arah yang hanya berpusat pada siswa. Pembelajaran yang dilakukan guru hanya menjelaskan materi dan tugas, kemudian siswa mengerjakannya. Guru hanya mengandalkan buku sebagai media pembelajaran. Selain itu kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis online di masa pandemi ini. Permasalahan yang dialami oleh mitra sasaran dapat diatasi dengan pelatihan penggunaan media pembelajaran jamboard kepada guru-guru agar pembelajaran seni budaya menjadi lebih menyenangkan. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif Pendekatan teoretik Interdisiplin dipilih untuk memahami dan menjelaskan fenomena yang diteliti. Menurut Rohidi (2011) pendekatan interdisiplin merupakan pengambilan konsep dan teori disiplin yang disusun dalam bentuk satuan teori yang menjadi landasan metodologis untuk memetakan, menganalisis, dan menginterpretasi pelaksanaan dan hasil penelitian. Menggunakan pendekatan pelatihan melalui sosialisasi untuk mendapatkan informasi dan data-data tentang kegiatan pelatihan, survei lapangan untuk melihat kondisi riil dilapangan, kegiatan edukatif dan pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru terkait menggunakan aplikasi *google jamboard* sebagai media pembelajaran dan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pelatihan yang dilaksanakan dengan melakukan wawancara, observasi, dokumentasi dengan menggunakan studi analisis ada pun solusi yang ditawarkan dari pelatihan ini adalah agar guru-guru terampil dalam menggunakan aplikasi jamborad atau papan digital yang dilakukan secara on line untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan berbagai desain-desain yang inovatif dalam belajar sambil bermain dengan materi ajar yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhannya dan dari hasil yang di capai mengalami kemajuan dan perkembangan yang luar biasa dengan kehadiran kedua dari guru penggerak yang telah memahami dengan baik aplikasi jamborad dan Bersama melakukan proses untuk memotivasi guru-guru lain untuk belajar Bersama dengan peserta didik dan hasilnya 100 persen mereka berhasil dan mampu untuk menggunakan aplikas jamborad ini dengan baik, serta pelatihan ini bisa di simpulkan dengan evaluasi hasil pelatihan dan pendampingan terjadinya peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi jamborad yang dapat di ajarkan kepada peserta didiknya berhasil.

Kata kunci : Pelatihan media Jamborad berbasis seni budaya

ABSTRACT

The aim of the research is to lead to a research program or community service (PkM) by leading to the use of Jambirad learning media based on arts and culture for teachers according to the teaching profession in the 21st century, which is a period that pampers teachers with various learning technologies. The world of education cannot be separated from the development of the internet, for this reason, in learning, it is necessary to have internet-assisted learning media. The problem faced by teachers at SDN 16 Poso is that there is still a lack of understanding and skills in using learning applications available for free. Cultural arts learning that is carried out is still one-way in nature which is only student-centered. Learning that is done by the teacher only explains the material and assignments, then students do it. Teachers only rely on books as learning media.

In addition, there is a lack of teacher skills in using online-based learning media during this pandemic. The problems experienced by target partners can be overcome by training the use of jamboard learning media for teachers so that learning arts and culture becomes more enjoyable. The research method uses descriptive qualitative Interdisciplinary theoretical approaches were chosen to understand and explain the phenomena studied. According to Rohidi (2011) the interdisciplinary approach is the taking of disciplinary concepts and theories arranged in the form of a unit theory which becomes the methodological basis for mapping, analyzing, and interpreting research implementation and results. Using a training approach through outreach to obtain information and data about training activities, field surveys to see real conditions in the field, educational and training activities to increase teacher knowledge and skills related to using the Google Jamboard application as a learning medium and evaluation to determine the success rate of training programs carried out by conducting interviews, observation, documentation using analytical studies any The solution offered from this training is for teachers to be skilled in using the Jamborad application or digital boards which are carried out online to attract students' attention in more interactive and interactive learning. fun with a variety of innovative designs in learning while playing with teaching materials which are of course tailored to their needs and from the results achieved extraordinary progress and development with the presence of the two driving teachers who have understood well the Jamborad application and jointly carry out the process to motivate other teachers to study together with students and the results are 100 percent successful and able to use this jamborad application properly, and this training can be concluded by evaluating the results of training and mentoring to increase the ability of teachers to use the jamborad application which can successfully taught to students..

Keywords: *Jamborad media training based on cultural arts.*

PENDAHULUAN

Profesi guru pada abad 21 merupakan masa yang memanjakan guru dengan bermacam teknologi pembelajaran. Dunia pendidikan tidak lepas dari perkembangan internet, untuk itu dalam pembelajaran perlu adanya media belajar berbantuan internet. Nurhayati (2019) menjelaskan bahwa pendidikan yang sangat diperlukan adalah pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, dan kompetitif. Metode dengan media pembelajaran yang interaktif dapat menjadi salah satu cara mewujudkan tiga karakter yang harus dimiliki oleh pembelajar tersebut pada Era Milenium. Pemanfaatan internet sebagai media belajar sangat memudahkan siswa dalam mengakses informasi tentang ilmu pengetahuan (Faradiba dan Suandi, 2021). Selain memudahkan siswa, internet juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran. Pemanfaatan media internet sangat penting untuk terlaksananya pembelajaran yang baik. Dan Saat ini kita melihat dunia sedang berubah dengan cepat. Bahkan di beberapa wilayah masyarakat dan kebudayaan, perubahan terjadi dengan sangat cepat. Teknologi dan informasi yang berkembang telah masuk ke berbagai pelosok dan ruang-ruang tradisi yang selama ini relatif tertutup. Hampir-hampir tidak ada kelompok masyarakat yang tidak tersentuh oleh perubahan yang terjadi. Kondisi ini telah menjadi tantangan besar bagi masyarakat yang setia menjalankan tradisi kehidupannya secara ketat. (Budi Kristanto dkk, 2002:101). Pendidikan adalah proses budaya. dalam konteks ini, pendidikan di pandang sebagai upaya pengalihan, pengembangan, dan penciptaan nilai-nilai, pengetahuan, dan keyakinan, melalui suatu tradisi yang di sepakati

bersama oleh warga masyarakat pendukungnya, baik dilakukan bersama-sama atau antar individu, dengan tujuan agar warga masyarakat didikannya dapat memainkan peranan (sebagai individu di dalam kerangka sistem sosial budayanya) di dalam kehidupan dan dunia yang di hadapinya. Kemampuan peserta didik dapat digali melalui pembelajaran seni di sekolah yang dilaksanakan melalui Pembelajaran seni dalam kurikulum 2013 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Belajar dan mengajar serta mengidentifikasinya dengan cermat, menurut Rohidi, (2016).

Proses pembelajaran daring dan luring tidak terlepas dari permasalahan yang terjadi diantaranya materi yang disampaikan, metode pembelajaran, media pembelajaran bahkan biaya yang dikeluarkan, padahal banyak aplikasi ataupun *platform* gratis yang disediakan di internet untuk memudahkan proses pembelajaran ditengah pandemi ini. Pembelajaran daring yang dilakukan guru lebih pada metode ceramah melalui pertemuan *virtual*, sehingga pembelajaran didominasi oleh guru dan tidak berpusat pada siswa (Nurhadiat dan Syakdiyah., 2019). Pembelajaran daring dan luring semacam ini pada akhirnya akan menyebabkan rendahnya kecakapan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari siswa, kemampuan berpikir kritis, inovatif dan kreatif, serta kemampuan komunikasi dan kolaborasi yang kurang. Dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan bantuan media pembelajaran tentunya akan membuat pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Salah satu media yang bisa digunakan guru 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. Pemanfaatan media *google jamboard* dalam pembelajaran membuat pertemuan tatap maya menjadi lebih efektif (Christiana, 2021).

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. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Aldawiah, 2022) bahwa pemanfaatan *Google Jamboard* pada kasus untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan merupakan cara tepat selain dengan memberikan tugas esai

ataupun portofolio. 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*.

Pembelajaran seni budaya diberikan di sekolah dasar karena keunikan, kebermaknaan dan kemanfaatan terhadap keutuhan perkembangan peserta didik. Selain itu, keunikan seni terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi dan berapresepasi. Kegiatan anak dalam seni mendorong mereka untuk meningkatkan daya kreativitas yang dimilikinya serta percaya terhadap potensi yang dimilikinya tersebut karena kesempatan untuk berekspresi secara optimal dapat dilakukan melalui seni. Pembelajaran seni budaya dapat diajarkan menggunakan bantuan media pembelajaran jamboard karena dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat membuat siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran dan guru sebagai fasilitator. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik, untuk menunjang kegiatan pembelajaran prakarya (Winarni dan Astuti, 2019).

Berdasarkan hasil penelusuran tim pengabdian pada proses pembelajaran di masa pandemi covid-19, kurangnya kreatifitas guru dan pembelajaran yang bersifat membosankan. Tanpa media, pembelajaran tidak akan berjalan sesuai yang diinginkan. Zaman sekarang kebiasaan guru hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media pembelajaran. Bagi guru yang kurang minat dalam menggunakan media pembelajaran yaitu belajar kembali tentang kreatifitas dalam diri agar dapat mengembangkan media atau aplikasi yang mendukung proses pembelajaran. Maka dari itu, guru membutuhkan pelatihan dan bimbingan dalam menggunakan aplikasi *google jamboard* sebagai media pembelajaran seni budaya sesuai dengan kondisi pembelajaran sekarang yang menggabungkan daring dan luring di masa pandemi covid 19.

Permasalahan Mitra

SDN 16 Poso adalah salah satu sekolah negeri yang berada di Jalan Umanasoli Kecamatan Poso Kota Utara Kabupaten Poso Sulawesi Tengah. Jarak Dari Universitas Tadulako ke SDN 16 Poso ditempuh selama 4 jam 50 menit. Permasalahan yang dihadapi guru SDN 16 Poso masih kurangnya pemahaman dan keterampilan terhadap pemanfaatan aplikasi pembelajaran tersedia secara gratis. Pembelajaran seni budaya yang dilakukan masih bersifat satu arah yang hanya berpusat pada siswa. Pembelajaran yang dilakukan guru hanya menjelaskan materi dan tugas, kemudian siswa mengerjakannya. Guru hanya

mengandalkan buku sebagai media pembelajaran. Selain itu kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis online di masa pandemi ini. Permasalahan yang dialami oleh mitra sasaran dapat diatasi dengan pelatihan penggunaan media pembelajaran jamboard kepada guru-guru agar pembelajara seni budaya menjadi lebih menyenangkan.

TARGET DAN LUARAN CAPAIAN

Target dari pengabdian masyarakat ini yaitu proses pemindahan pengetahuan dan keterampilan terhadap kemampuan menggunakan aplikasi *google jamboard* pada mata pelajaran seni budaya untuk menunjang pembelajaran dimasa pandemi covid-19. Transfer pengetahuan dan keterampilan yang dimaksud berlangsung dari tim pengabdian dari Universitas Tadulako kepada guru-guru di SDN 16 Poso. Target dari pengabdian ini adalah guru-guru SDN 16 Poso memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan aplikasi *google jamboard* sebagai media pembelajaran berbasis seni budaya

Luaran penelitian ini berupa jasa adalah kemampuan guru SDN 16 Poso dalam menggunakan aplikasi *google jamboard* berbasis seni budaya. Peningkatan kemampuan ini ditandai dengan indikator hasil pelatihan dan pendampingan dalam mengembangkan dan mengorganisasi *google jamboard* berada pada kategori baik. Luaran lain yang disasar dalam pengabdian masyarakat ini publikasi ilmiah hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk artikel pada jurnal nasional berputasi.

METODE

Menggunakan pendekatan pelatihan melalui sosialisasi untuk mendapatkan informasi dan data-data tentang kegiatan pelatihan, survei lapangan untuk melihat kondisi riil dilapangan, kegiatan edukatif dan pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru terkait menggunakan aplikasi *google jamboard* sebagai media pembelajaran dan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pelatihan yang dilaksanakan.

Prosedur Kerja

Prosedur kerja yang akan ditempuh untuk mendukung metode pelatihan adalah:

1. Observasi ke sekolah
2. Menjalin kejasama melalui persetujuan khalayak sasaran

3. Menyusun Proposal
4. Melaksanakan pelatihan
5. Melaksanakan Evaluasi hasil pelatihan dan pendampingan

Rencana Kegiatan

Jadwal kegiatan Kegiatan ini dilaksanakan selama 1 hari, yaitu tanggal 11 September Tahun 2022. Lokasi kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDN 16 Poso utara kabupaten poso Adapun publikasi berebgaai program yang di laksanakan dalam kegiatan tersebut adalah antara lain : 1) Sosialisasi, 2) Survey Lapangan, 3) Kegiatan Edukatif dan 4)Pelatihan, Panduan Lengkap, 5) Evaluasi dengan jumlah peserta 15 orang guru dan di hadiri oleh kepala sekolah dan pengawas



Foto 1: Kegiatan pelatihan sedang berlangsung Foto 2: Bersama guru SDN 16 Poso

Partisipasi Mitra

Guru-guru SDN 16 Poso sebagai mitra pada kegiatan pendampingan ini berpartisipasi aktif pada setiap kegiatan: (1) guru mengikuti pelatihan, (2) menerapkan hasil pelatihan dalam pembelajaran (3) bersedia didampingi oleh tim pengabdian, (3) bersedia untuk dievaluasi oleh tim pengabdian. Partisipasi kegiatan mitra yang sangat penting dalam kegiatan pendampingan adalah: (1) bekerja sama dalam proses pendampingan. (2) menyiapkan ruang tempat pelaksanaan pendampingan, (3) menyiapkan sarana dan prasarana pendukung kegiatan pelatihan.

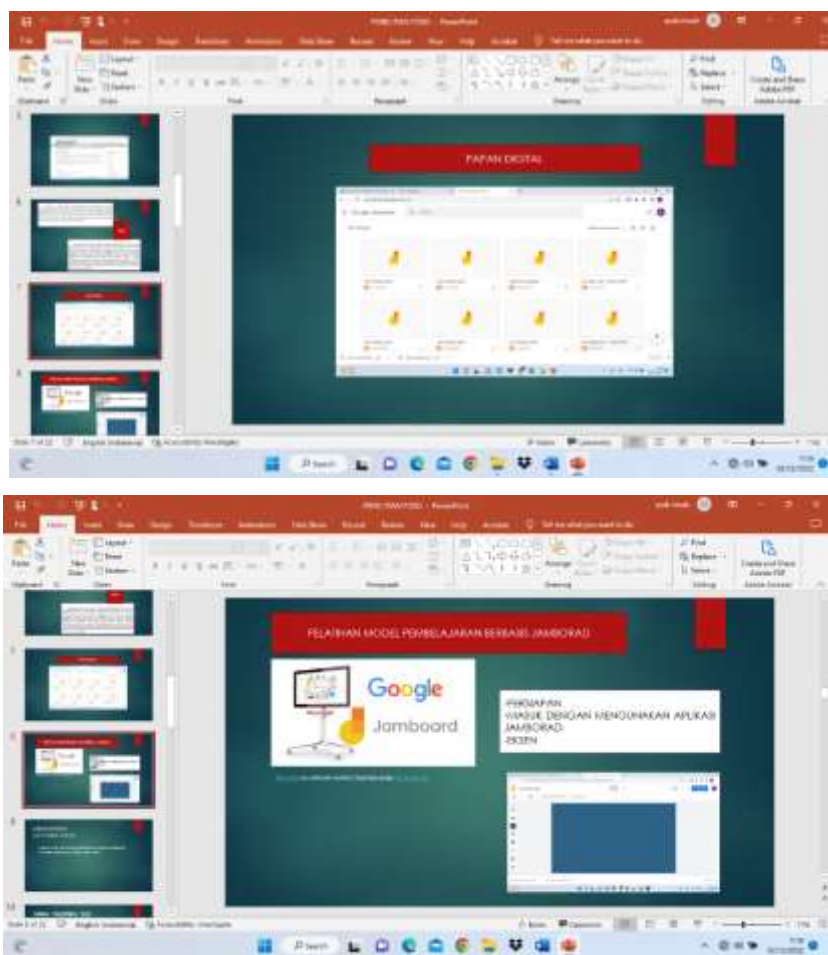
HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Hasil dan pembahasan adalah guru sudah pandai menggunakan aplikasi jamborad melalui pelatihan ini sebagai bentuk pengabdian pada masyarakat untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidik dalam pembelajaran yang kreatif, inovatif dan berkembang

sesuai dengan samanya, proses semacam ini harus terus di lakukan sebagai bentuk *recharging* bagi guru -guru khususnya yang ada di daerah agar mereka tidak tertinggal dengan sekolah yang ada di perkotaan maka kegiatan seperti ini harus terus berjalan dan mendapatkan dukungan penuh dari berbagai pihak pelaksana, selain itu pula sebagai ajang silaturahmi yang mampu mempererat konsep dan pemikiran dalam hal merdeka belajar yang lebih tertata dalam desain melalui berbagai pembelajaran.

Guru lebih semangat belajar dan termotivasi dengan segala bentuk kecanggihan yang terjadi pada media aplikasi jamborad dalam Menyusun gambar,kalimat,bahkan,berhitung dan saling berinteraksi dengan penggunaan Jamborad ini.

Siswa semangat menerima materi ajar yang di sajikan sambil belajar dan bermain aplikasi yang menarik dan unik yang sekaligus mengasah kemampuan berpikir mereka secara kritis,membangun kebersamaan dan saling bergotong royong serta peduli sesamanya dan kreatif ,mandiri dan memberikan contoh -contoh yang baik dari berbagai aspek religius sampai pada tatanan prilaku,ahlak,karakter sesuai dengan konsep profil Pancasila.



Gambar 1 Pelatihan cara menggunakan Aplikasi jamborad untuk Guru

Ada pun kesimpulan dari hasil pelatihan ini bahwa guru -guru sudah terampil dalam

menggunakan aplikasi jamborad dan siap memberikan proses pembelajaran kepada peserta didik mereka untuk termotivasi dan semangat dalam melakukan terobosan - terobosan baru dalam hal pembelajaran yang menyenangkan ini terlihat bahwa antusias dari para guru dan peserta didik dalam mempelajari aplikasi jamborad ini mendapatkan perhatian yang tinggi dan jika melihat dari tingkat kemampuan mereka mengalami peningkatan yang signifikan dengan presentase 100 % mereka sudah mampu menggunakan aplikasi dalam pembelajaran dan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi para pendidik dan peserta didik dan semoga di kesempatan yang lain akan terus ada kegiatan - kegiatan seperti ini .

SIMPULAN

Hasil kesimpulan dalam penelitian ini, yang terarah pada pengabdian masyarakat dijelaskan dari solusi yang ditawarkan adalah agar guru -guru terampil dalam menggunakan Aplikasi Jamborad atau papan digital yang dilakukan secara on line untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan dengan berbagai desain-desain inovatif dalam belajar sambil bermain dengan materi ajar yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhannya. Dari hasil yang dicapai mengalami kemajuan serta perkembangan yang luar biasa dengan kehadiran kedua dari guru penggerak yang telah memahami dengan baik Aplikasi Jamborad dan bersama melakukan proses untuk memotivasi guru-guru lain untuk belajar Bersama berbagi pengalaman dengan peserta didik dan hasilnya 100 persen mereka mampu dan berhasil menggunakan Aplikasi Jamborad ini dengan baik, serta pelatihan ini bisa disimpulkan dengan evaluasi hasil pelatihan dan pendampingan dalam kategori sangat memuaskan karena terjadinya peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi jamborad yang dapat diajarkan kepada peserta didiknya berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldawiyah, Aisyiah. 2022. *Google Jamboard Alternatif Media Kreatif Untuk Pemahaman Tata Bahasa. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 3(1): 1-10.
- Budi Kristanto dkk, (2002). *Suku Bangsa Kaili dari Sejarah Hingga Kebudayaan*.
- Christiana, Leny. 2021. *Pemanfaatan Google Jamboard dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kimia Materi Senyawa Hidrokarbon. Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(2): 124-131.
- Faradiba, Anggie Syaputra dan Suandi, Rizki Desiana. 2021. *Penggunaan Internet of Thing Melalui Google Suite (Gogle Meet, Jamboard, Google Dokumen) untuk*

Meningkatkan Pembelajaran Matematika. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Swadaya Gunung Jati.

Nurhadiat dan Syakdiyah. 2019. Inovasi Pembelajaran Flipped Classroom dalam upaya Penguatan Kompetensi dan Daya Saing Siswa Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 5(4), 47-58.

Nurhayati, S. 2019. *Strategi Pembelajaran*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

Rohidi, R.T. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang.

Rohidi, R.T. (2016) *Pendidikan: Pewarisan dan Pengembangan Nilai*.

Winarni, Rani dan Astuti, Endah Resnandari Puji. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Storyboard* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2): 69-79.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.