

---

## GOOGLE JAMBOARD ALTERNATIF MEDIA KREATIF UNTUK PEMAHAMAN TATA BAHASA PERANCIS

Aisyiah Al Adawiyah<sup>1</sup>

Universitas Negeri Semarang

E-mail: [aisyiahadawiyah@mail.unnes.ac.id](mailto:aisyiahadawiyah@mail.unnes.ac.id)

### Abstrak

Pada Era *Society 5.0*, pengajar harus memiliki keahlian dalam memanfaatkan TIK untuk mengajar secara daring selama pandemi. Pengajar juga perlu menyesuaikan pengajarannya dengan karakteristik siswa sebagai generasi milenial menjadi generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif. Upaya pembentukan tiga karakter tersebut diwujudkan melalui penggunaan *Google Jamboard* sebagai media kreatif pada mata kuliah *Grammaire Introductif*. Tujuan umum dari penggunaan aplikasi-web ini adalah untuk mendorong siswa untuk belajar mandiri, menginspirasi kreativitas dan kolaborasi, dan memfokuskan siswa pada proses pemecahan masalah. *Grammaire Introductif* adalah mata kuliah yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi untuk dipahami, sehingga mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa pada Prodi Pendidikan Bahasa Perancis, UNNES merupakan tujuan khusus dari pemanfaatan *Google Jamboard*. Pembuatan konten kreatif tentang pemahaman materi perkuliahan ini menjadi bagian dari Penelitian Tindakan Kelas, setelah mahasiswa mengalami penurunan nilai akurasi Ujian Akhir Semester sebesar 18%. Penelitian yang memfokuskan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan ini menyajikan informasi mengenai antusiasme mahasiswa dalam membuat konten kreatif tentang materi perkuliahan. Hasil karya *Jamboard* mengenai pemahaman mahasiswa untuk mata kuliah *Grammaire Introductif* sangat kreatif, inovatif, dan kompetitif antar satu mahasiswa dengan mahasiswa lainnya, sehingga karya tersebut dapat dimanfaatkan untuk gambaran pembelajaran mata kuliah *Grammaire Introductif* pada tahun ajar berikutnya.

**Kata Kunci:** *Google-Jamboard*; Media Kreatif; Tata Bahasa.

### Abstrac

*In Era Society 5.0, teachers must have expertise in using ICT to teach online during the pandemic. They also need to adapt their teaching to the characteristics of students as millennials become creative, innovative, and competitive generations. The formation effort is realized through the use of Google Jamboard as a creative medium in the Introductory Grammar course. The general purpose of using it is to encourage students to learn independently, to inspire creativity and collaboration, and to focus on the problem-solving process. Introductory Grammar is a course that has a fairly high level of difficulty to understand, so knowing the level of understanding of students in the French Education Section, Universitas Negeri Semarang is a*

*special purpose of using this web application. This part of Classroom Action Research is organized after students had a decreased accuracy of the Final Semester Examination by 18%. We focus on improving the quality of the learning process in the classroom so that student learning outcomes can be improved provides information in creating creative content about lesson material. It turns out that their jamboards are very creative, innovative, and competitive between one student and another so that these works can be used to describe the learning of the Introductory Grammar course in the next year's academics.*

**Keywords:** *Google-Jamboard; Creative Medium; Grammar.*

## PENDAHULUAN

Dewasa ini, pengajar memiliki keahlian dalam melibatkan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) untuk menyelenggarakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) selama masa pandemi. Pengajar harus mengadaptasikan kegiatan pengajarannya secara daring (dalam jaringan) dengan tetap memperhatikan kompetensi-kompetensi yang harus dicapai peserta didik setelah pembelajaran selesai dilaksanakan (Hakiki, M., & Fadli, R. 2021). Berbagai penelitian dilakukan oleh pengajar terhadap kemungkinan keefektifitasan implementasi TIK pada subjek pelajaran yang diajarkan. Kegiatan ini turut menandakan bahwa kita telah memasuki *Era Society 5.0* yang sebelumnya digagas oleh negara Jepang untuk menggantikan konsep Revolusi Industri 4.0.

Disebutkan bahwa penggantian konsep peradaban pada *Smart Society 5.0* ini dikarenakan perkembangan teknologi yang menguasai hampir seluruh aspek kehidupan manusia, bahkan termasuk manusia itu sendiri oleh munculnya pemanfaatan AI (*Artificial Intelligence*), sehingga mengurangi peranan manusia pada aspek kehidupan (Novrizaldi, 2021). Untuk menekan fakta tersebut, konsep *Smart Society 5.0* mulai diterapkan dengan

pelibatan penuh manusia di dalamnya, tentunya berdasarkan kemampuan-kemampuan yang harus dimiliki manusia itu sendiri. Asdep Deputi Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, Dasar dan Menengah Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemenko PMK) Raden Wijaya Kusuma Wardhana menjelaskan (dalam Novrizaldi, 2021) bahwa *Era Society 5.0* mempersyaratkan tiga kemampuan utama yang perlu dimiliki setiap individu, yaitu: *creativity, critical thinking, communication and collaboration*. Kemampuan-kemampuan tersebut diharapkan dapat mewujudkan masyarakat yang cerdas dan mampu beradaptasi pada perkembangan teknologi.

Tidak hanya melibatkan teknologi untuk pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran/ pengajaran, pengajar juga harus menyesuaikan ketiga aspek tersebut dengan karakteristik pembelajar Era Milenium. Selayaknya generasi milenial, pembelajar milenial adalah generasi pembelajar yang terbiasa mengandalkan teknologi sebagai tempat mendapatkan informasi melalui internet (Koran, 2016), sehingga pengajar perlu setidaknya memiliki kemampuan mengakses teknologi yang

berimbang dengan peserta didik yang akan diajarnya.

Seiring dengan menjamurnya berbagai sarana informasi melalui internet, Nurhayati (2019, 9) 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.

#### **A. Media Pembelajaran Bahasa Perancis**

Pada pembelajaran bahasa asing, metode pembelajaran dengan melibatkan teknologi bukan merupakan suatu hal yang baru diterapkan. Kegiatan mendengarkan/menyimak audio berbahasa asing melalui kaset, CD, selanjutnya video sebagai media praktik berbahasa asing menjadi salah satu kebiasaan berteknologi yang dilakukan oleh praktisi pendidikan di dalamnya. Hal serupa juga diterapkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Perancis di Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Nurfadhillah (2021, 8) menjelaskan bahwa media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Selain menyimak dengan menggunakan audio berbentuk mp3 ataupun video, mahasiswa juga seringkali menggunakan alat penerjemahan *online*, salah satunya *Google Translate*, untuk membantu mereka

menyusun atau menerjemahkan kalimat berbahasa Perancis ke dalam bahasa Indonesia ataupun sebaliknya. Meskipun kegiatan penerjemahan menggunakan alat ini tidak dibenarkan, tetapi terdapat fakta bahwa baik pengajar maupun pembelajar bahasa sudah terbiasa menerapkan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar jauh sebelum pandemi yang memaksa KBM dilakukan secara sinkron.

#### **B. Media Kreatif**

Metode pengajaran dan pembelajaran yang interaktif di masa pandemi juga harus diimbangi dengan sarana pembelajaran yang dapat digunakan siswa sebagai wadah prakarya dalam rangka mengukur pemahaman siswa atas materi yang disampaikan. Sarana ini tentunya akan lebih baik jika melibatkan penggunaan teknologi sebagai salah satu wujud pembentukan generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif.

Merujuk pada ketiga poin di atas, sarana didefinisikan sebagai alat/ media berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi daring (Setiawan, 2012-2021), sehingga media yang kreatif tepat digunakan untuk memfasilitasi kekreatifitasan siswa dalam menginterpretasi pemahaman materi mereka ke dalam bentuk karya.

Dikatakan bahwa media kreatif adalah alat yang digunakan untuk menyimpan dan menyampaikan informasi atau data dengan kemampuan mengembangkan/ menciptakan ide dan cara baru yang berbeda dari sebelumnya (Daulay, 2017, 111). Namun, kekreatifitasan seseorang tidak muncul begitu saja, sehingga diperlukan upaya-upaya yang tepat agar mahasiswa dapat

menumbuhkan kreativitasnya, salah satunya melalui metode pengaplikasian ulang yakni melalui ide-ide yang sudah ada diaplikasikan untuk konteks yang berbeda (Mahmudi, 2007, 46).

### C. *Google Jamboard*

Pengaplikasian ulang ide-ide yang dimaksud dalam kaitannya dengan upaya memunculkan kreativitas seseorang adalah dengan mempelajari ide-ide yang terdapat pada suatu karya cipta sehingga menjadikan karya tersebut sebagai referensi untuk menciptakan karya lain dengan konteks yang berbeda.

Jika kita melihat pada kebiasaan baru di Era Milenium ini, generasi milenial sangat menyukai hal-hal yang mengarah kepada pembuatan konten baik berupa foto maupun video, yang dikemas atau di-*edit* sedemikian rupa hingga menghasilkan satu karya yang *eyecatching*. Karya tersebut seringkali kita nikmati dalam bentuk sebuah unggahan foto di aplikasi *Instagram* ataupun video di jejaring sosial *Youtube*, yang justru ternyata kedua sosial media itu banyak memberikan informasi kepada masyarakat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal ini pula, kegiatan mengakses, meng-*edit*, dan mem-*posting* tersebut dapat dimanfaatkan untuk kegiatan akademis, salah satunya meningkatkan pemahaman materi.

Google sebagai salah satu penyedia jasa pencarian menggunakan internet terbesar, telah banyak meluncurkan produk-produk berteknologi internet yang menunjang KBM secara daring. Selain *Google Translate*, beberapa produk lainnya yang cukup banyak diakses untuk kegiatan pembelajaran adalah

*Google Docs; Forms; Classroom; Duo; Meet; Sheets; Slides; Jamboard*; dll. Seolah satu frekuensi dengan penyelenggaraan pendidikan yang kreatif, inovatif, dan kompetitif, produk-produk *Google* tersebut cukup memfasilitasi pengajar dan siswanya yang dapat meningkatkan kemampuan teknologi mereka di Era *Smart Society 5.0*. Seperti *Google Jamboard*, salah satu produk *Google* yang mengutamakan pembelajaran daring interaktif ini banyak dilibatkan oleh pengajar sebagai media pengganti *white/blackboard* ketika menerangkan materi.

*Google Jamboard*, si aplikasi-web yang ramah kuota (Christiana, 2021), merupakan layar sentuh digital berukuran cukup besar atau disebut juga dengan *smart display* interaktif yang dirilis sekitar tahun 2016, yang berukuran 55 inci dengan resolusi 4K dan berjalan dengan sistem operasi *Windows10* (Suwarya, 2021). *Google Jamboard* yang mengusung slogan “*Simple as a whiteboard, but smarter*”, “*Share ideas in brainstorm or lectures*”, dan “*Students can jam from anywhere*”, mendeskripsikan bahwa aplikasi berbasis web ini merupakan pilihan tepat untuk mewujudkan pelaksanaan pembelajaran daring yang tidak monoton dan interaktif karena pengajar dapat terlibat secara aktif dengan siswanya meskipun melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (*Jamboard*, t.thn.)

Selain membantu pengajar dalam mempresentasikan materi pada PJJ, *Google Jamboard* dapat dimanfaatkan lebih jauh lagi yaitu sebagai wadah kreativitas siswa dengan membuat sebuah prakarya dengan melibatkan teknologi, ‘rasa seni’nya, dan

hasil pemahamannya atas materi yang pengajar sampaikan menjadi sebuah konten.

#### D. Tata Bahasa Perancis

PJJ telah memunculkan kesan unik kepada para pengajar dan peserta didik melalui ‘kemudahan’nya tetapi juga ‘ketidakpahaman’nya. PJJ membuat mudah kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan di mana dan kapan saja, namun menyulitkan siswa dalam memahami materi dengan baik. Betapa tidak, materi pembelajaran yang disampaikan secara luring saja masih sering membuat bingung, apalagi yang diberikan secara daring, terlebih materi yang membutuhkan praktik.

Pelajaran tata bahasa merupakan salah satu subjek pelajaran yang paling ditakuti oleh siswa, terutama tata bahasa asing. Selayaknya tata bahasa Inggris, tata bahasa Perancis menjadi pelajaran yang sulit untuk ‘ditaklukan’ mengingat perbedaan penggunaannya dengan bahasa ibu kita, bahasa Indonesia. Sama halnya dengan penjelasan pada paragraf pertama, pemahaman tata bahasa membutuhkan banyak kegiatan praktis di dalamnya ‘ketimbang’ hanya menghafal teorinya saja.

Keraf (2014) menjelaskan bahwa tata bahasa merupakan suatu himpunan dari patokan-patokan dalam stuktur bahasa. Masih menurut Keraf, stuktur bahasa itu sendiri meliputi tata bunyi, tata bentuk, tata kata, tata kalimat dan tata makna. ‘Setali tiga uang’ dengan bahasa Indonesia, tata bahasa Perancis juga meliputi struktur yang sama namun lebih kompleks seperti sekumpulan kata ganti, verba berikut pengkonjugasiannya, dan berbagai jenis kata sifat dan kata benda yang memiliki gender.

Dalam Kamus *le Robert de Poche Plus*, tata bahasa Perancis atau yang disebut dengan *Grammaire* dalam bahasa Perancis memiliki tiga definisi, yaitu: 1. *Ensemble des règles à suivre pour parler et écrire correctement une langue.* 2. *Partie de la linguistique qui regroupe la phonologie, la morphologie, et la syntaxe.* 3. *Système grammatical (d’une langue)* (Morvan, 2011, 334). Dikatakan bahwa tata bahasa adalah bagian dari linguistik yang menyatukan fonologi, morfologi, dan sintaksis sebagai objek kajian linguistik, dan merupakan sekumpulan peraturan yang harus diikuti agar dapat berbicara dan menulis dengan benar.

Proses pembelajaran tata bahasa Perancis sendiri tidak jauh berbeda dengan cara mempelajari tata bahasa Inggris. Meskipun materi yang dipelajari lebih bervariasi, tetapi tujuan utama dari subjek ini adalah agar siswa dapat menempatkan dirinya selayaknya seorang pembicara natif baik dalam kemampuan bahasa lisan maupun tulisan dengan benar, seperti tujuan pembelajaran tata bahasa pada umumnya. Tidak jarang, pembelajar banyak menemui kesulitan dalam memahami tata bahasa Perancis, sehingga pengajar perlu menerapkan metode yang memudahkan mereka mengerti penggunaan tata bahasa Perancis dalam sebuah kalimat.

Pada Prodi Pendidikan Bahasa Perancis, UNNES, penulis sebagai salah satu pengajar Mata Kuliah *Grammaire Introductif* (Tata Bahasa Perancis Tingkat Dasar) memanfaatkan TIK selama pemberian materi yakni berupa pembuatan video berisikan penjelasan-penjelasan terkait

materi yang diajarkan untuk setiap pertemuan yang diunggah ke dalam jejaring sosial Youtube. Alasan kuat dari penggunaan metode *Video Based Learning* (VBL) adalah agar mahasiswa dapat mempelajari ulang materi yang sudah diberikan dengan menonton ulang video tersebut, sehingga metode ini dapat mengurangi kecemasan akan ketertinggalan pemahaman oleh mahasiswa.

Terselenggaranya pendidikan yang kreatif, inovatif, dan kompetitif tidak hanya terdapat pada pihak pembelajar, melainkan pengajar juga perlu memiliki ketiga karakter tersebut agar dapat menjadi *'role model'* yang layak bagi siswanya. Untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa memahami materi yang diajarkan melalui VBL di atas, penulis mendapati bahwa *Google Jamboard* merupakan langkah tepat untuk menciptakan tiga karakter tadi pada mahasiswa melalui pembuatan konten yang menjelaskan pemahaman mereka mengenai materi tata bahasa Perancis.

#### **METODA PENELITIAN**

Penggunaan *Google Jamboard* untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Perancis, UNNES, khususnya pada MK *Grammaire Introductif* merupakan upaya untuk membiasakan siswa berkarya akademis yang dapat dikaitkan dengan kebiasaan mereka sebagai generasi milenial dalam mengakses internet, selain tentunya untuk membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif. Sudah tentu mahasiswa memiliki banyak *deadline* perkuliahan berupa portofolio atau penulisan artikel secara formal, sehingga pembuatan konten menggunakan *Google Jamboard* ini

dapat menjadi 'angin segar' bagi mahasiswa dalam mengerjakan tugas perkuliahan.

Mengingat perkuliahan tata bahasa Perancis sudah cukup menyulitkan, maka tugas akhir yang diperlukan untuk MK ini hanyalah meningkatkan kreativitas multimedia mahasiswa sehingga tidak meninggalkan kesan negatif kepada mereka. Upaya memperoleh informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting (Arikunto, Supardi, & Suhardjono, 2015, 1) ini merupakan bagian dari pengertian penelitian tindakan kelas yang menjadi acuan metode penelitian pada penulisan artikel ini.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang mengacu kepada tindakan yang dapat dilakukan secara langsung dalam usaha memperbaiki proses pembelajaran (Fauziah, Maulana, & Isnaini, 2021). Adapun PTK ini dilakukan sesuai dengan tujuan awal penulisan artikel yaitu untuk mengetahui pemahaman mahasiswa pada MK tata bahasa Perancis dengan cara menarik minat mahasiswa membuat konten multimedia yang bersifat akademis menggunakan *Google Jamboard*, sehingga mahasiswa memiliki antusias dalam mempelajari tata bahasa Perancis dan menumbuhkan karakter yang kreatif, inovatif, dan kompetitif melalui pemanfaatan TIK.

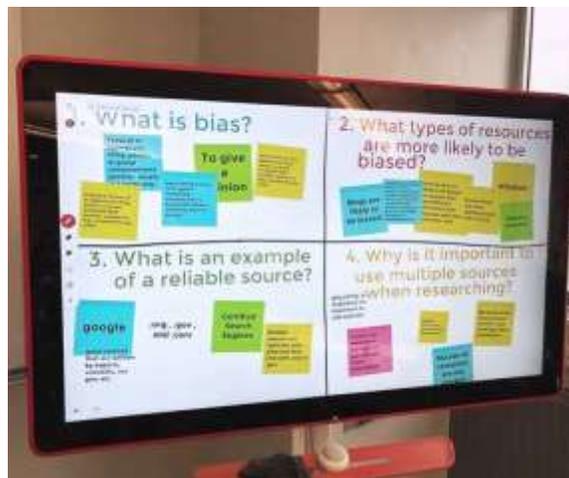
Penelitian ini berfungsi untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran, terutama pada subjek-subjek pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi dalam pemahamannya dibandingkan dengan subjek lainnya. Kurniawan (2017, 8) turut mengemukakan bahwa PTK adalah

penelitian yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki mutu serta kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Masih berdasarkan pendapat Kurniawan, bahwa PTK berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di kelas bukan pada input kelas (silabus, materi, dll.) ataupun output (hasil belajar). Oleh karena itu, penelitian pada artikel ini hanya menginformasikan bagaimana proses pembelajaran yang terjadi pada kelas bahasa Perancis dengan memfokuskan pada inovasi TIK yang dimanfaatkan sebagai wadah kreatif mahasiswa agar pengajar dapat mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa pada MK *Grammaire Introductif* (Tata Bahasa Perancis Tingkat Dasar).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan *Google Jamboard* di kalangan pengajar sudah bukan merupakan hal asing, salah satunya di Leeds City College, West Yorkshire, Inggris. “*With tools for creativity and curation like Jamboard, all students have the ability to find the answers and present them just as a teacher would. It gives every student a voice regardless of their level.*” (Case Studies, t.thn.). Hope mengatakan dalam situs *Google for Education*, bahwa aplikasi-web ini merupakan alat yang tepat untuk siswa menemukan dan mempresentasikan jawaban permasalahan pemahaman materi seperti yang diinginkan gurunya. Siswa dapat menambahkan gambar, catatan tempel, dan dokumen ke *Jamboard* yang mereka buat. Selain itu, Hope juga menambahkan berbagai manfaat yang ditemukan pada penggunaan *Google Jamboard* adalah

mendorong siswa untuk belajar mandiri, menginspirasi kreativitas dan kolaborasi, dan memfokuskan siswa pada proses pemecahan masalah.



Gambar 1. Contoh Penggunaan *Jamboard*

Latar belakang dari upaya memberikan media kreatif pada mahasiswa adalah karena adanya penurunan nilai yang terjadi pada hasil Ujian Akhir Semester (UAS) Tahun Ajar 2021/ 2022, di mana nilai ini tidak sebanding dengan hasil nilai Ujian Tengah Semester (UTS) MK *Grammaire Introductif*. Perbandingan nilai keduanya adalah sebesar 18%, dengan tingkat akurasi nilai UTS sebesar 64% dan nilai UAS hanya 46%. Tentunya, setelah diberi remedial, mahasiswa dapat memperbaiki kembali nilainya, akan tetapi penurunan nilai ini perlu digarisbawahi untuk mengetahui apakah mahasiswa dapat memahami materi dengan baik.

Setelah bertambah 4% menjadi 50% pada hasil nilai remedial UAS, penulis pun memutuskan untuk mencari alternatif lain untuk mengkonfirmasi pemahaman mahasiswa terdapat MK tata bahasa Perancis tingkat dasar. Mahasiswa kemudian

diberikan waktu tiga hari untuk membuat sekreatif mungkin konten multimedia menggunakan *Google Jamboard* yang menjelaskan pemahaman materi tata bahasa Perancis.

Berdasarkan hasil yang terlihat, sebagian besar mahasiswa membuat konten *Jamboard* yang sangat kreatif dan cukup menjelaskan bagaimana pemahaman tata bahasa Perancis yang mereka miliki. Hasil karya-karya tersebut sangat dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran serupa pada angkatan mahasiswa dan tahun ajar berikutnya dalam hal memudahkan pemahaman tata bahasa Perancis melalui pemberian gambaran materi-materi yang akan diajarkan selama satu semester.



Gambar 2. Konten *Jamboard* Mahasiswi Isna Salsabila



Gambar 3. Konten *Jamboard* Mahasiswi Riski Widya Sabrina



Gambar 4. Konten *Jamboard* Mahasiswi Nurita Safitri Apriliana

Adapun konten-konten yang dibuat oleh mahasiswa sebagian besar memuat materi yang tercakup dalam satu semester, seperti struktur kalimat yang meliputi kemampuan memperkenalkan diri, memberi salam, bertanya, meminta dan memberi jawaban atas pertanyaan sederhana, memberi keterangan, mengenalkan orang lain, berbelanja, menanyakan harga, dan menjelaskan aktivitas harian dalam bahasa Perancis.

Pembuatan konten kreatif tersebut juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran ulang mahasiswa, selain video yang penulis ciptakan untuk pengantar perkuliahan, dalam menghadapi tuntutan perkuliahan pada tingkat berikutnya mengingat terdapat mata kuliah lanjutan untuk tata bahasa Perancis pada Prodi Pendidikan Bahasa Perancis, UNNES.

## KESIMPULAN

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. Berkiblat pada kebiasaan baru generasi milenial yang mengandalkan internet pada kegiatan sehari-hari, seperti mengakses media sosial, pembuatan konten *Jamboard* juga mampu meningkatkan antusias pembelajar di tengah-tengah kecenderungan monotonnya KBM yang dilaksanakan secara daring.

Membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif adalah tujuan utama pendidikan yang diselenggarakan pada Era Milenium ini, di mana pengajar dan juga pembelajar harus dapat melibatkan TIK pada setiap kegiatan akademisnya, termasuk kegiatan pembelajaran. Kreatif dan inovatif dapat tercipta ketika pembelajar menghasilkan suatu karya baik tertulis maupun tergambar yang selanjutnya dibagikan kepada dunia luar untuk mendapatkan apresiasi. Kompetitif sendiri akan muncul beriringan dengan kegiatan kreatif dan inovatif yang mereka rancang agar menghasilkan karya yang berbeda dengan lainnya.

Perkuliahan tata bahasa Perancis yang mengharuskan mahasiswa mengerti bagaimana caranya menyusun kalimat berbahasa Perancis sesuai dengan kaidah bahasa Perancis, seperti mengetahui berbagai jenis kata ganti; kata benda; dan kata sifat yang masing-masing memiliki gender, kemudian mengerti cara mengkonjugasi atau merubah tatanan verba yang harus disesuaikan dengan subjek dan penggunaan waktunya, serta berbagai jenis modus yang berkaitan penggunaan verba, memerlukan adanya inovasi baru agar

materi-materi tersebut dapat mudah dipahami. Salah satunya melalui pembuatan konten seperti yang terlihat pada gambar-gambar hasil karya mahasiswa sebelumnya, di mana konten ini dapat disatupadukan menjadi sebuah bahan ajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga pembuatan konten *Jamboard* ini perlu untuk ditindaklanjuti dan diterapkan pada mata kuliah lainnya yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. (Suryani, Penyunt.) Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.
- Case Studies*. (t.thn.). (Google) Diakses Januari 18, 2022, dari Google for Education: <https://edu.google.com/why-google/case-studies/leeds-city-college/>
- Christiana, L. (2021, Agustus 2). Pemanfaatan Google Jamboard Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kimia Materi Senyawa Hidrokarbon. *Science, 1*, 124-131.
- Daulay, B. (2017, Juli-Desember). Sejarah Tentang Media Kreatif. *PROFILM, 1*, 106-130.
- Fauziah, Maulana, I., & Isnaini, A. (2021, Februari 09). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPA Dengan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) di Kelas IV SDN 60/II Muara Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi (JIPTI), 02*, 34-39.

- Jamboard*. (t.thn.). (Google) Diakses Januari 17, 2022, dari Google For Education: [https://edu.google.com/intl/ALL\\_id/products/jamboard/](https://edu.google.com/intl/ALL_id/products/jamboard/).
- Hakiki, M., & Fadli, R. (2021). Buku Profesi Kependidikan.
- Hakiki, M., & Fadli, R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS WEB PADA MATAKULIAH PROFESI KEPENDIDIKAN STKIP MUHAMMADIYAH MUARA BUNGO. *Jurnal Muara Pendidikan*, 6(2), 182-189. <https://doi.org/10.52060/mp.v6i2.571>
- Keraf, G. (2014). *Komposisi Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Flores, Indonesia: Nusa Indah.
- Kurniawan, N. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Sleman, Jawa Tengah, Indonesia: Deepublish.
- Mahmudi, A. (2007, Juni). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Problem Posing. *Pythagoras*, 3, 43-50.
- Morvan, D. (2011). *Dictionnaire le Robert de Poche Plus*. Paris, France: Robert (Educa Books).
- Nurhayati, S. (2019). Strategi Pembelajaran, Ancangan Awal. Dalam Mujiana (Penyunt.), *Strategi Belajar Bahasa Asing di Era Milenial* (hal. 9). Semarang, Jawa Tengah, Indonesia: Cipta Prima Nusantara.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak.
- Suwarya, F. M. (2021). *Dahsyatnya Google Drive*. (Guepedia, Ed.) Indramayu, Jawa Barat, Indonesia: Guepedia.
- What's On*. (2021, April 19). Diakses Januari 14, 2022, dari Binus University Online Learning: <https://onlinelearning.binus.ac.id/2021/04/19/mengenal-lebih-jauh-tentang-society-5-0/>