

Pemanfaatan Aplikasi Meeting Daring Zoom Pada Anak Sekolah Di Perumahan Griya Duren Tuntungan

Abdul Sani Sembiring

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informatika, Universitas Budi Darma
Jalan Sisingamangaraja No. 338, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Email: gurkiy@gmail.com

(*: coresponding author)

Abstrak

Salah satu Efek Covid-19 yang menyerang Indonesia khususnya pada bidang pendidikan adalah mengharuskan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran jarak jauh. Salah satu media pembelajaran jarak jauh tersebut adalah aplikasi meeting daring Zoom. Banyaknya anak sekolah yang kurang memahami bagaimana cara menggunakan fitur-fitur yang disediakan pada aplikasi Zoom tersebut. Pemberian informasi akan penggunaan fitur-fitur yang ada pada zoom tersebut masih dirasa sangat kurang bagi anak-anak sekolah secara umum, mengingat anak sekolah tersebut tidak dapat secara langsung mendapatkan pelatihan penggunaan dan pemanfaatan aplikasi tersebut. Zoom meet merupakan Platform Tatap muka yang bersifat Conference dimana Pendidik dan peserta didik bisa berinteraksi langsung seperti bertemu langsung di dalam kelas. Dalam Aplikasi ini terdapat banyak fitur yang disediakan dan menawarkan fasilitas yang paling mudah untuk individu yang hendak bergabung.

Kata Kunci : Anak Sekolah, Aplikasi, Zoom

Abstract

One of the effects of Covid-19 that has attacked Indonesia, especially in the field of education, is that it requires learning to be carried out using distance learning media. One of these distance learning media is the Zoom online meeting application. Many school children do not understand how to use the features provided in the Zoom application. The provision of information on the use of the features that exist in the zoom is still considered very lacking for school children in general, considering that these school children cannot directly receive training on the use and utilization of the application. Zoom meet is a face-to-face conference platform where educators and students can interact directly like meeting in person in class. In this application there are many features provided and offer the easiest facilities for individuals who want to join.

Keywords: School Kids, Apps, Zoom

1. PENDAHULUAN

Anak sekolah adalah anak (orang) yang masih menuntut ilmu melalui pendidikan sekolah. Arti lainnya dari anak sekolah adalah murid [1]. Dimana jenjang tertinggi seorang Murid adalah pada Sekolah Menengah Atas dan sederajatnya.

Kurang memahami cara menggunakan Zoom menjadi salah satu sumber masalah di dalam interaksi antara Guru dan Murid. Dengan memahami cara menggunakan fasilitas pada Zoom akan menjadikan suasana interaksi antara Guru dan Murid akan menjadi lebih baik dan nyaman, sehingga proses pemberian ilmu dari Guru pada Murid dapat dengan leluasa tercapai.

Pengabdian Masyarakat adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk membantu masyarakat dalam beberapa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Secara umum program ini dirancang oleh berbagai universitas atau institut yang ada di Indonesia untuk memberikan kontribusi nyata bagi bangsa, khususnya dalam mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan bangsa Indonesia. Kegiatan Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi [2]. Domain pengabdian boleh di Instansi pemerintah berupa departemen atau non departemen (perusahaan swasta) di mana departemen dimaksud seperti kantor kelurahan atau kecamatan atau kabupaten bahkan propinsi, dan tentunya pilihan kegiatan bergantung pada kebutuhan dan ketersediaan pihak penyelenggara. Selain instansi di atas dapat berupa sekolah baik tingkat sekolah dasar, tingkat menengah maupun tingkat atas.

Pembelajaran yang idealnya memiliki interaktifitas antara pendidik dan peserta didik walaupun tidak dalam satu tempat yang sama, dengan adanya video conference akan membantu proses pembelajaran yang dilakukan, karena pendidik akan terlibat langsung dengan peserta didik [3].

Usaha dalam membantu para anak sekolah untuk dapat lebih memahami dalam penggunaan Zoom menjadi ide dalam pengabdian yang dilakukan terhadap masyarakat. Keterbatasan akan informasi atau pelatihan penggunaan aplikasi Zoom meet secara langsung menyebabkan banyak anak sekolah kebingungan untuk menggunakannya. Kebanyakan dari mereka mengandalkan orangtua masing-masing untuk mengajarkan cara penggunaan Zoom meet tersebut.

Tujuan pemanfaatan aplikasi meeting daring zoom pada anak sekolah di perumahan griya duren tuntungan adalah menambah pengetahuan anak sekolah dalam menggunakan aplikasi tersebut. Dapat

bertanya dengan leluasa jika selama menggunakan aplikasi tersebut ada menjumpai kendala. Anak sekolah pada perumahan griya duren tuntungan mendapatkan pengetahuan atau lebih memperdalam pengetahuan akan aplikasi Zoom meet tersebut dan dapat menerima penjelasan atas kendala yang pernah dijumpai dalam memakai aplikasi Zoom meet tersebut.

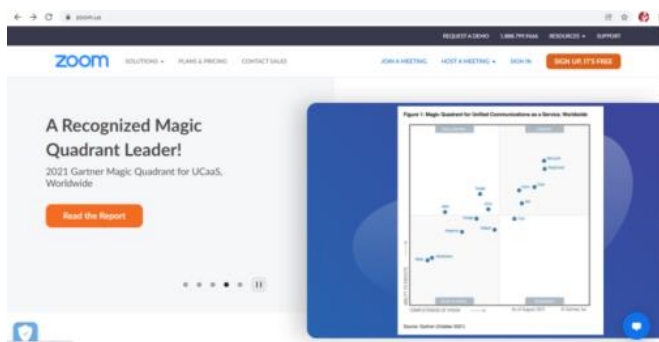
2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan[4].

2.2 Zoom

Zoom meet merupakan Platform Tatap muka yang bersifat Conference dimana Pendidik dan peserta didik bisa langsung berinteraksi selayaknya bertemu langsung. Dalam Aplikasi ini terdapat banyak fitur mulai dari File sharing dalam format PDF bisa dilakukan dengan mudah, Zoom menawarkan fasilitas yang paling mudah untuk individu mau bergabung dengan conference/meeting hanya dengan tautan atau nomor kamar, Zoom synchronous online formats juga meliputi two-way live broadcast lectures, Zoom menjadikan kursus online menjadi sangat populer karena menghemat biaya waktu perjalanan, biaya bahan bakar, dan dampaknya terhadap lingkungan [5].



Gambar 1. Tampilan Utama zoom

2.3 Instalasi zoom

Zoom haruslah didownload melalui situs resmi untuk nantinya digunakan sebagai media komunikasi. Zoom adalah sebagai salah satu aplikasi paling banyak digunakan di Indonesia karena dapat digunakan di ponsel maupun laptop untuk dapat berkomunikasi dalam berbagai macam aktivitas seperti kuliah online, meeting kantor, webinar ataupun event online lainnya [6].

2.4 Fitur-Fitur Utama Zoom

Memanfaatkan aplikasi Zoom Meeting untuk melaksanakan Video Conference merupakan salah satu solusi bagi pihak sekolah agar Guru tetap bisa berinteraksi dalam mendidik Murid. Berikut adalah fitur-fitur inti aplikasi rapat Zoom yang dapat mempermudah konferensi rapat online maupun sebagai media interaksi antara Guru dan Murid:

1. Video dan audio HD

Dengan menggunakan aplikasi Zoom cloud meeting maka pengguna dapat dimanjakan dengan kualitas HD (High Definition) video dan audio. Jika Anda pernah membandingkan dengan aplikasi video conference sejenis, maka output dari Zoom ini memiliki kualitas yang lebih bagus.

2. Keamanan

Untuk sistem keamanannya, aplikasi zoom ini terdapat sistem end-to-end encryption untuk semua meeting yang dilakukan. Selain itu, juga terdapat perlindungan dengan menggunakan kata sandi untuk join meeting, sehingga akan lebih aman.

3. Recording/rekaman

Dengan adanya fitur ini, pengguna dapat merekam jalannya rapat atau online meeting dengan aplikasi ini. Untuk jenis rekamannya terdapat dua jenis, yaitu dalam bentuk video ataupun dalam bentuk gambar.

4. Sistem jadwal

Fitur aplikasi Zoom memungkinkan pengguna untuk mengatur jadwal meeting online jauh hari sebelum acara berlangsung, Jadi pengguna bisa tahu kapan saja ada kegiatan meeting online sehingga bisa mempersiapkannya.

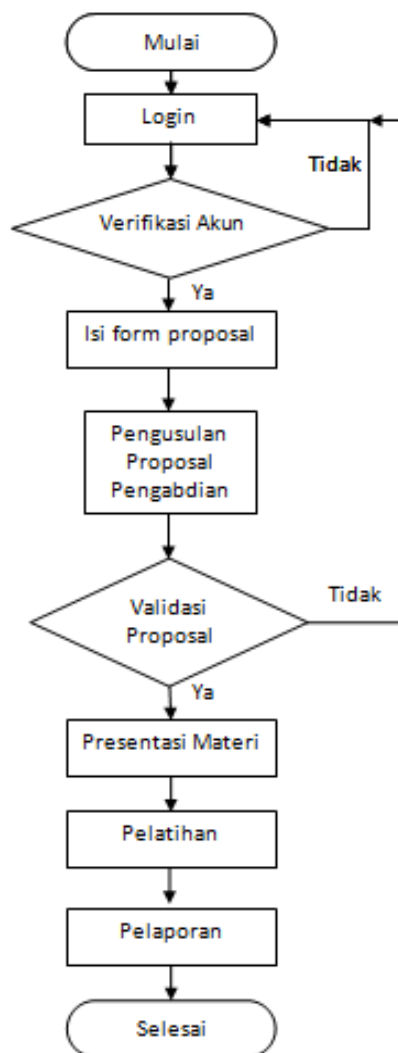
5. Virtual background

Dengan fitur ini, pengguna bisa mengganti background pada video selama meeting atau video conference berjalan[7].

3. METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Adapun metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat nampak seperti gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2. Alir Pelaksanaan Pengabdian

3.2 Waktu Pelaksanaan

Lama waktu untuk kegiatan pengabdian selama 3 hari. Pada tanggal 18 Desember 2021 (Anak Sekolah SD), 8 Januari 2022 (Anak Sekolah SMP) dan 15 Januari 2022 (Anak Sekolah SMA). Kegiatan tersebut dilakukan mulai dari pukul 15.00 WIB hingga jam 17.00 WIB.

3.3 Persiapan dan Perencanaan

Untuk mendapatkan hasil capaian yang baik, maka dilakukan persiapan dan perencanaan sebagai berikut:

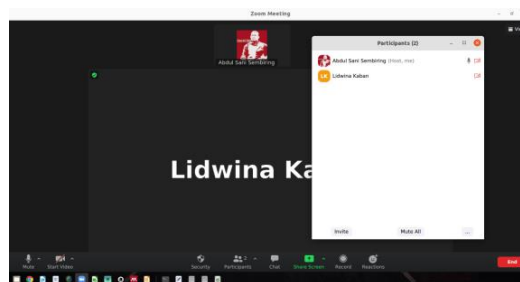
1. Pengajuan proposal melalui sistem web Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Universitas Budi Darma Medan.
2. Pemberian surat pengantar kepada tujuan.
3. Pembuatan jadwal dan pelaksanaan tugas.
4. Pelatihan penggunaan aplikasi zoom

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan praktek menggunakan laptop dan ponsel selama 120 menit, dimana urutan prosesnya seperti di bawah ini:

- a. Instalasi aplikasi
- b. Login pada zoom
- c. Menggunakan fitur-fitur zoom

Berikut hasil yang di dapat yaitu, Anak sekolah tersebut sudah dapat menginstal zoom pada perangkatnya masing-masing, baik pada ponsel maupun pada laptop. Pada gambar 3 menunjukkan salah satu anak sekolah telah berhasil login dan masuk ikut berinteraksi pada zoom menggunakan akunnya.



Gambar 3. Anak sekolah akses zoom



Gambar 4. Foto Bersama perwakilan anak sekolah yang bertempat pada Perumahan Griya Duren Tuntungan.

5. KESIMPULAN

Pada kegiatan pelatihan ini dapat di ambil kesimpulan yaitu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah berhasil. Dalam melaksanakan pelatihan pemanfaatan aplikasi zoom, Anak sekolah tersebut sudah diarahkan agar dapat lebih memahami aplikasi zoom dimulai dari instalasi dan penggunaannya.

Daftar Pustaka

- [1] Anak Sekolah, diakses di <https://kbbi.lektur.id/anak-sekolah>. Diakses pada 10 Desember 2021
- [2] https://id.wikipedia.org/wiki/Pengabdian_masyarakat. Diakses pada 10 Desember 2021
- [3] Sandiwarno, S. (2016). Perancangan Model E-Learning Berbasis Collaborative Video Conference Learning Guna Mendapatkan Hasil Pembelajaran yang Efektif dan Efisien. Jurnal Ilmiah FIFO, 8(2), 191. <https://doi.org/10.22441/fifo.v8i2.1314>
- [4] Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya. Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. Jurnal Computech & Bisnis, Vol. 8 No. 2, 2014
- [5] Pelatihan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tk Al Ikhlas 256. Jurnal FLEKSIBEL, Vol. 2, No. 1, April 2021
- [6] <https://zoom.us>
- [7] <https://qwords.com/blog/perbedaan-zoom-gratis-dan-berbayar-pilih-mana/> Diakses pada 10 Desember 2021