

## Pemanfaatan Zoom Meeting Sebagai Solusi Pembelajaran Interaktif Di Masa Pandemi

Yessica Siagian<sup>1\*</sup>, Guntur Maha Putra<sup>2</sup>, Arridha Zikra Syah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Sistem Informasi, STMIK Royal, Indonesia

\*Corresponding-Author. Email: [yessica.cyg123@gmail.com](mailto:yessica.cyg123@gmail.com)

### Abstrak

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang cukup besar dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Sebagai upaya untuk mengurangi persebaran Covid-19 di Indonesia, maka pemerintah Indonesia menerapkan suatu kebijakan physical distancing, yaitu anjuran menjaga jarak diantara masyarakat, mengurangi jenis aktivitas yang melibatkan banyak orang secara langsung, menghindari kerumunan, perkumpulan, dan mengurangi berbagai aktivitas di ruang terbuka. Adanya penetapan kebijakan physical distancing selanjutnya menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran secara online, mulai dari tingkat PAUD hingga jenjang perguruan tinggi. Kebijakan physical distancing tersebut menyebabkan guru dan siswa diwajibkan untuk beradaptasi dengan situasi dan kondisi selama pandemi dengan melakukan proses pembelajaran daring. Untuk itu dibutuhkan aplikasi seperti Zoom Meeting, sebagai multimedia interaktif dalam pembelajaran online di masa pandemi. Meskipun demikian, penggunaan aplikasi tersebut menimbulkan permasalahan baru dikarenakan tidak semua siswa bisa mengikuti pembelajaran online dengan baik. Walaupun sebelumnya sekolah telah memberikan sosialisasi terhadap siswa cara penggunaan beberapa aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran daring, namun masih banyak siswa yang belum familiar dan belum memahami dengan baik. Hal tersebut mengakibatkan menurunnya minat dan hasil belajar siswa. Sehubungan dengan itu, pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk memberi pelatihan bagi siswa SMA Panti Budaya mengenai cara menggunakan aplikasi Zoom Meeting di Laptop dan HP Android. Pelatihan ini bertujuan memanfaatkan Zoom Meeting sebagai solusi pembelajaran interaktif, dan menarik untuk memaksimalkan proses pembelajaran dimasa pandemi Covid-19. Peserta pelatihan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa kelas XII pada SMA Panti Budaya. Hasil dari pelatihan ini, siswa SMA Panti Budaya dapat praktik memanfaatkan Zoom Meeting dalam proses pembelajaran daring dengan baik.

**Kata Kunci:** pelatihan, zoom meeting, pembelajaran, siswa, sma panti budaya

### Abstract

*The Covid-19 pandemic has had a considerable impact in various fields including the field of education. To reduce the spread of Covid-19 in Indonesia, the Indonesian government implemented a physical distancing policy, namely a recommendation to maintain distance between people, reduce the type of activity that involves many people directly, avoid crowds, and associations, and reduce various activities in open spaces. The establishment of a physical distancing policy is then the basis for the implementation of online learning, starting from the ECCE level to the tertiary level. The physical distancing policy causes teachers and students to be required to adapt to situations and conditions during the pandemic by*

*conducting an online learning process. For this reason, applications such as Zoom Meeting are needed, as interactive multimedia in online learning during a pandemic. However, the use of the application poses new problems because not all students can take part in online learning properly. Although previously the school had provided socialization to students on how to use several applications used in the online learning process, there are still many students who are not familiar with and do not understand well. This has resulted in a decrease in student interest and learning outcomes. In this regard, this community service is carried out to provide training for Panti Budaya High School students on how to use the Zoom Meeting application on Laptops and Android phones. This training aims to utilize Zoom Meeting as an interactive learning solution and is interesting to maximize the learning process during the Covid-19 pandemic. The training participants in this community service activity are class XII students at the Cultural Home High School. As a result of this training, students of Panti Budaya High School can practice utilizing Zoom Meetings in the online learning process well.*

**Keywords:** *training, zoom meeting, learning, students, cultural care home high school*

## PENDAHULUAN

Penyakit corona virus telah ditetapkan World Health Organization (WHO) sebagai kondisi pandemi dengan tingkat kemampuan penyebaran virus yang masif hingga keseluruh penduduk dunia termasuk Indonesia (Assidiqi & Sumarni, 2020). Sebagai upaya untuk mengurangi persebaran Covid-19, pemerintah Indonesia menerapkan suatu kebijakan physical distancing, yaitu anjuran untuk saling menjaga jarak diantara masyarakat, mengurangi jenis aktivitas yang melibatkan banyak orang secara langsung, menghindari kerumunan, perkumpulan, dan mengurangi berbagai aktivitas di ruang terbuka. Adanya penetapan kebijakan physical distancing selanjutnya menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran secara online, mulai dari tingkat PAUD hingga jenjang perguruan tinggi sebagai dampak dari pandemi Covid-19 yang terjadi (Mazda & Fikria, 2021).

Perubahan kebijakan dalam penyelenggaraan pembelajaran di sekolah sangat dirasakan oleh guru dan siswa, dimana pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara tatap-muka langsung diganti dengan pembelajaran daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Isman, 2017; Yanti,

Kuntarto, & Kurniawan, 2020). Pembelajaran daring dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, dan dapat dilakukan secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015).

Berlakunya peraturan tersebut, membutuhkan daya kreativitas guru terkait proses pembelajaran dengan memilih media apa yang akan digunakan. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran secara umum, media dikatakan sebagai alat bantu mengajar. Terdapat beberapa platform yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya yaitu Google Classroom, Zoom Meeting, Edmodo, Rumah Belajar, Whatsapp Group (WAG), Google Suite for Education, Microsoft Office 365 for Education (Daheri, Juliana, & Deriwanto, 2020; Rachmawati, Ma'arif, Fadhillah, Inayah, Ummah, Siregar & Amalyaningsih, 2020). Media yang akan digunakan harus mampu diakses dan dipahami oleh setiap guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 Januari 2022 dengan guru dan siswa SMA Panti Budaya tidak semua siswa bisa mengikuti pembelajaran online dengan baik. Hal tersebut tentunya dipengaruhi oleh banyak

hal, diantaranya banyak siswa yang belum familiar dan belum memahami penggunaan platform Zoom Meeting dalam proses pembelajaran daring secara maksimal. Hal tersebut mengakibatkan menurunnya minat dan hasil belajar siswa.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk memberi pelatihan bagi siswa pada SMA Panti Budaya mengenai cara menggunakan aplikasi Zoom Meeting di Laptop dan HP Android sebagai solusi pembelajaran interaktif, dan menarik untuk memaksimalkan proses pembelajaran dimasa pandemi Covid-19 supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat berlangsung dengan baik. Guru dan siswa dapat berinteraksi secara bersamaan menggunakan aplikasi zoom meeting walaupun dilakukan di tempat yang berbeda-beda. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran langsung, bertanya jawab, berdiskusi, membimbing, memantau peserta didik belajar dan memberikan motivasi untuk selalu semangat dalam menjalankan pembelajaran jarak jauh.

## **METODE**

Metode kegiatan dilakukan dengan cara presentasi, diskusi, dan praktek langsung. Secara keseluruhan metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu:

### **1. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum melaksanakan PKM yang meliputi koordinasi internal, pembuatan instrument PKM, dan melakukan kunjungan ke sekolah yang dimaksudkan untuk mengetahui kondisi sekolah, menentukan lokasi pelatihan, jumlah peserta yang terlibat, serta penentuan jadwal kegiatan.

### **2. Tahap Pembuatan Modul Pelatihan.**

Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah membuat modul pelatihan untuk kegiatan pelatihan yang dimulai pada bulan januari 2022. Serta

mempelajari penggunaan aplikasi yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan tersebut.

### **3. Tahap Pelaksanaan Pelatihan**

Pelatihan dilakukan pada Laboratorium Komputer SMA Panti Budaya pada tanggal 13 Januari dan 14 Januari 2022, yang dilaksanakan dalam 2 sesi yaitu sesi pertama pukul 08.30-12.00 WIB presentasi dan praktek, sesi kedua pukul 13:30-15:00 WIB diskusi dan tanya jawab terkait materi yang sudah disampaikan.

### **4. Penugasan Pratik**

Pada 14 Januari 2022 sesi pertama pukul 08.30-12.00 WIB pelaksanaan tugas praktik, sesi kedua pukul 13:30-15:00 WIB melakukan evaluasi tugas dan diakhiri dengan penutupan kegiatan.

### **5. Tahap Pembuatan Laporan PKM.**

Setelah kegiatan pelatihan selesai, selanjutnya membuat laporan akhir pengabdian kepada masyarakat sebagai bentuk pertanggung jawaban dari pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan.

Tim Pelaksana terdiri 3 (Tiga) orang dosen yang bertugas menjelaskan materi pelatihan di hadapan peserta dengan menggunakan laptop, dan proyektor. Selain itu, membantu peserta yang kesulitan atau kurang paham dalam melakukan langkah-langkah penggunaan aplikasi Zoom Meeting. Hal tersebut dilakukan secara bergantian dalam tim.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

SMA Panti Budaya merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta, yang berada di kota Kisaran, kabupaten Asahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa terdapat beberapa permasalahan yang muncul pada kegiatan pembelajaran daring diantaranya siswa belum bisa menggunakan platform Zoom meeting dengan maksimal.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk memberi pelatihan bagi siswa pada SMA Panti Budaya mengenai cara menggunakan aplikasi Zoom Meeting dalam proses pembelajaran daring. Guru dan siswa harus beradaptasi dengan penggunaan berbagai fitur yang terdapat didalam aplikasi Zoom Meeting tersebut. Untuk memperlancar kegiatan pelatihan maka peserta dibagikan handout materi pelatihan. Kemudian tim PKM melakukan presentasi secara bergantian.

Selanjutnya peserta membaca materi pelatihan, mempersiapkan komputer dan Hp Android, mempersiapkan jaringan dan mengikuti langkah-langkah praktik sesuai dengan panduan dan arahan yang diberikan sebagai berikut:

### 1. Host (Guru)

#### a. Pengenalan aplikasi Zoom Meeting

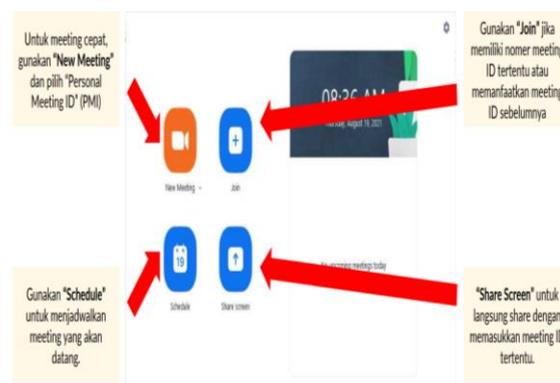
Zoom Meeting adalah sebuah media pembelajaran menggunakan video. Platform ini gratis sehingga dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu 45 menit dan tidak ada batasan waktu jika menggunakan akun berbayar. Dalam aplikasi Zoom Meeting ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video. Oleh karena itu, aplikasi ini memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran.

#### b. Instalasi Aplikasi Zoom

Install terlebih dahulu aplikasi zoom di Google Playstore (untuk pengguna smartphone) dan dapat install di laman <https://zoom.us/> (untuk pengguna laptop/komputer). Kemudian buka aplikasi yang sudah ter-install, lalu klik sign-in

#### c. Melakukan Registrasi

Di bagian laman sign-in dapat menuliskan nama e-mail ataupun menggunakan akun google. Kemudian tampilan akan berubah, dimana ada pilihan untuk memulai meeting (new meeting), join meeting, schedule, dan share screen, pilih new meeting untuk memulai meeting.



Gambar 1. Basic Zoom Interface

#### d. Membuat dan Menjadwalkan Meeting.

Klik “New Meeting”. Klik tanda panah kecil untuk pilihan agar menggunakan Personal Meeting ID (PMI). Untuk membuat jadwal, klik “shedule”. Tentukan topik dan waktu. Kemudian aktifkan passcode. Buat passcode custom yang memudahkan participant jika perlu. Klik save untuk mengaktifkan jadwal.

#### e. Mengirim Undangan

Copy paste detail undangan meeting ke Whatspp dan klik tombol “Kirim/Send”.

#### f. Mengatur Virtual Background.

Klik tanda panah kecil di dekat setting video lalu pilih “Choose Virtual Background”. Klik menu Background & Filters. Pilih salah satu Virtual Background yang tersedia. Centang jika Anda menggunakan green screen untuk hasil lebih baik.

#### g. Share Screen

Klik untuk memberi centang pada “Allow participant to: Share Screen” agar bisa share layar mereka. Setting di Menu Zoom agar Participant otomatis bisa *Share Screen*. Klik “All Participant” untuk mengizinkan sharing. Anda tidak perlu lagi mengklik “Allow participant to: Share screen” setiap kali memulai Zoom. Klik Save untuk menyimpan perubahan. Cara share screen, kKlik tombol hijau “Share Screen”. Pilih “Screen” untuk share layar seluruhnya. Atau pilih salah satu aplikasi

untuk share aplikasi tertentu saja. Klik “Share” untuk memulasi sharing.

h. Mengaktifkan dan Mematikan Audio dan Video.

Klik tanda Microphone untuk On dan Off. Klik tanda Video untuk On dan Off. Tanda silang berarti Audio atau Video tidak aktif.

i. Merekam Meeting

Klik Record untuk merekam meeting. Jika sudah Stop Recording, Zoom akan memproses rekaman. Tergantung panjangnya meeting, proses ini bisa memakan waktu beberapa menit sampai hampir 1 jam. Jika sudah selesai akan terbuka folder menampilkan rekaman. Lokasi default di My Documents\Zoom>Nama\_Meeting\  
Copy dan kirim atau upload lalu berikan link nya untuk dishare.

j. Memindahkan Host

Klik tab “Participant” untuk membuka daftar peserta meeting. Pilih peserta meeting yang akan dijadikan Host dan klik “More”. ilih “Make Host” untuk menjadikan peserta tersebut sebagai Host. Maka Host akan berpindah. Anda juga bisa menggunakan cara ini untuk Co Host.

k. Mengirim File Lewat Chat

Klik Chat untuk membuka bagian Chat. Klik icon dokumen untuk mengirim file. Pilih sumber dokumen. kemudian Pilih file yang mau dikirim dan klik Open. File akan terkirim ke seluruh peserta meeting.

2. Siswa

a. Join Meeting Untuk Siswa

Siswa atau participant hanya memilih join meeting kemudian masukan ID dan Password yang diberikan oleh host.

b. Langkah praktek lainnya sama dengan penggunaan untuk host, seperti proses instalasi, registrasi, mengatur virtual background, On dan Off Audio dan Video.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini peserta sangat antusias mengikuti setiap sesi pelatihan. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa peserta mendapatkan memahami dan mempraktikkan penggunaan platform Zoom Meeting dengan baik.



Gambar 2. Praktik di Lab



Gambar 3. Peserta Pelatihan

## KESIMPULAN

Berdasarkan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, maka disimpulkan bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi Zoom Meeting pada proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian peserta secara keseluruhan terhadap materi pelatihan yang diberikan cukup baik sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta memiliki respon yang baik terhadap kegiatan pelatihan.

## DAFTAR PUSTAKA

Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 298–303.

- <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/601/519>
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. In Deepublish
- Duha, Y. (2022). Sosialiasi dan Pemanfaatan Transformasi Digital Sistem Manajemen Kebun Sawit (SIMAKS) Menggunakan Smartphone Pada Kelompok Tani Rawa Subur Desa Gabung Makmur. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 23–31. <https://doi.org/10.56248/zadama.v1i1.16>
- Fatimah, S. (2022). Dampak Pornografi Terhadap Perkembangan Perilaku Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Putri Hijau*, 2(2), 49–52. <https://doi.org/10.36656/jpmph.v2i2.824>
- Isman, M. (2017). Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring). *The Progressive And Fun Education Seminar*, 586–588.
- Lase, A. (2022). Pelatihan dan Praktek Pembuatan Sabun Cuci Sunlight di Desa Onozalukhu, Kecamatan Lahewa, Kabupaten Nias Utara. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.56248/zadama.v1i1.12>
- Lase, F., & Halawa, N. (2022). Menjaga Dan Mendidik Anak Di Era Digital Terhadap Bahaya Pornografi. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 57–68. <https://doi.org/10.56248/zadama.v1i1.21>
- Magdalena, M., & Gee, E. (2022). Bimbingan Belajar Matematika Door to Door Pada Masa Pandemi Covid-19. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11–15. <https://doi.org/10.56248/zadama.v1i1.14>
- Mazda, C. N., & Fikria, A. N. (2021). Analisis Efektifitas Google Classroom, Zoom Meeting dan Google Meet sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Online. *Journal of Informatics, Information System, Software Engineering and Applications (INISTA)*, 3(2), 1–9.
- Mirzon Daheri, Juliana, Deriwanto, A. D. A. (2020). Efektifitas Whatsapp Sebagai Media Belajar Daring. *Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/Doi.Org/10.31004/Basicedu.V4i4.445>
- Rachmawati, Y., Ma'arif, M., Fadhillah, N., Inayah, N., Ummah, K., Siregar, M. N. F., & Amalyaningsih, R., C., F. A. A., & F., A. A. (2020). Studi Eksplorasi Pembelajaran Pendidikan Ipa Saat Masa Pandemi Covid-19 Di Uin Sunan Ampel Surabaya. *Indonesian Journal Of Science Learning*, 1(1), 32–36.
- Sitompul, J. N., Saragih, R., Nurhayati, N., & Gultom, I. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Siswa-Siswi SMA Negeri 6 Binjai. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 7–10. <https://doi.org/10.56248/zadama.v1i1.13>
- Sunreni, S., Mallisza, D., Chandrayanti, T., Syafitri, Y., Begawati, N., & Haryati, R. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Limbah Plastik Pada Kelompok Wanita Tani Bunga Tanjung Sejahtera Di Koto Panjang Ikua Koto Padang. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.56248/zadama.v1i1.15>

- Waruwu, L. (2022). Sosialisasi Dasar-Dasar Dukungan Psychological First Aid Pada Organisasi Palang Merah Indonesia Di Kabupaten Nias Utara. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 32–37. <https://doi.org/10.56248/zadama.v1i1.17>
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 61–68.
- Zega, A. (2022). Sosialisasi Prosedur Pelaksanaan Magang 1 Di Sekolah Terhadap Mahasiswa Peserta Magang 1 Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 44–48. <https://doi.org/10.56248/zadama.v1i1.19>
- Ziliwu, D., Bawamenewi, A., Lase, S., Telaumbanua, K. M. E., & Dakhi, O. (2022). Evaluasi Program Pengembangan Instrumen Praktek Pengalaman Lapangan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2316–2323. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2436>