

## Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Aplikasi Era Pandemi Covid-19.

Sorang Pakpahan<sup>1</sup>, Jhon Riandi Simanjuntak<sup>2</sup>, Fanemao Laia<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komputer Prodi Sistem Informasi, Universitas Katolik Santo Thomas Medan

<sup>2</sup>Mahasiswa Prodi Sistem Informasi, Universitas Katolik Santo Thomas Medan

<sup>3</sup>Mahasiswa Prodi Teknik Informatika, Universitas Katolik Santo Thomas Medan

Email: sorangpakpahan@gmail.com

---

### Keywords:

*e-learning; Zoom, Covid-19,; Whatsapp.*

### Abstrak.

*Covid-19 menyebar dengan cepat dari manusia ke manusia lain melalui kontak langsung dari manusia yang telah terjangkit virus tersebut. Penyebaran virus ini sangatlah cepat dan sangat membahayakan. Agar dapat menekan penyebaran penyakit tersebut pemerintah melalui menteri pendidikan dan kebudayaan memberlakukan peraturan agar pengajaran pembelajaran tidak boleh dilaksanakan secara tatap muka langsung. Agar dapat tetap berjalannya pendidikan pemerintah memberlakukan pembelajaran secara jarak jauh atau dinamakan daring. Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran sudah umum digunakan seperti multimedia pembelajaran, laboratorium virtual, pembelajaran jarak jauh (e-learning) dan sebagainya. Banyaknya aplikasi e learning yang tersedia saat ini sangat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga peserta didik mereka tetap mendapatkan pengetahuan dari guru. Untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilan dalam memanfaatkan Teknologi Informasi pada masa pandemic Covid-19 sebagai media dan alat bantu pembelajaran untuk anak-anak kursus maupun pengajar menggunakan aplikasi-aplikasi seperti Zoom, WhatsApp, youtube dan lainnya.*



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

## Pendahuluan

Teknologi Informasi merupakan teknologi yang membantu manusia untuk membuat, mengolah, menyimpan, serta menyebarkan informasi. Teknologi informasi terdiri dari perangkat keras, lunak dan komunikasi. Dengan adanya perangkat komunikasi internet yang mampu menghubungkan seluruh perangkat di dunia ini sangat membantu dalam segala bidang terutama bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran sudah umum digunakan seperti multimedia pembelajaran, laboratorium virtual, pembelajaran jarak jauh (e learning) dan sebagainya. Banyaknya aplikasi e learning yang tersedia saat ini sangat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga peserta didik mereka tetap mendapatkan pengetahuan dari guru.

Selama masa pandemi Covid-19, pembelajaran online menjadi salah satu strategi pemerintah untuk mengurangi angka sebaran dan peningkatan pasien terdampak Covid-19. Pemanfaatan Teknologi Informasi telah menjadi bagian dari hidup kita. Pandemi Covid-19 telah mengubah tatanan kehidupan sosial manusia dan organisasi dalam berbagai sektor. Tidak terkecuali dunia pendidikan yang mengubah cara belajar dari tatap muka di kelas menjadi daring atau virtual (Mahdy, 2020)

Untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilan dalam memanfaatkan Teknologi Informasi pada masa pandemic Covid-19 sebagai media dan alat bantu pembelajaran untuk anak-anak

kursus maupun pengajar menggunakan aplikasi-aplikasi seperti Zoom, WhatsApp, youtube dan lainnya.

Zoom merupakan salah satu aplikasi video conference yang sangat populer di masa pandemi Covid-19. Aplikasi Zoom dibuat oleh Eric Yuan yang lahir di provinsi Shandong di China. Eric Yuan adalah sarjana matematika terapan dan gelar master pada bidang teknik. Sebelum mendirikan Zoom, Eric Yuan bekerja pada Cisco dengan posisi sebagai manager WebEx (Forbes, 2021). Aplikasi Zoom dapat diakses melalui website dan mobile dengan dengan berbagai platform seperti Mac OS, Linux, Windows, iOS dan Android

Untuk bisa menggunakan aplikasi Zoom pengguna harus mendaftarkan diri melalui situs resmi <https://www.zoom.us>. Ada empat pilihan keanggotaan atau akun yang disediakan yaitu Basic, Professional, Business dan Enterprise (Zoom, 2021). Untuk keperluan acara ini dibutuhkan minimal akun Professional karena memiliki fitur-fitur seperti durasi video konferensi tidak dibatasi seperti akun dengan jenis Basic yang dibatasi hanya 40 menit, selain dapat melakukan meeting sampai 100 partisipan dan dapat melakukan penyimpanan di cloud hasil rekaman sebesar 1 GB

## Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dalam bentuk penyuluhan tentang Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran sudah umum digunakan seperti multimedia pembelajaran, laboratorium virtual, pembelajaran jarak jauh (e learning).

### A. Kerangka Pemecahan Permasalahan

Pemecahan permasalahan yang dilakukan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah terkait dengan peningkatan minat dan kemampuan belajar melalui media internet untuk anak-anak dan remaja sebagai generasi penerus. Pada masa pandemic covid- telah mengubah tatanan kehidupan sosial manusia dan organisasi dalam berbagai sektor. Tidak terkecuali dunia pendidikan yang mengubah cara belajar dari tatap muka di kelas menjadi daring atau virtual

### B. Realisasi Pemecahan Permasalahan

Berdasarkan hasil kesepakatan dengan guru sekolah minggu di GBKP Rg Sibolangit, JL. Jamin Ginting Km 39,5 Sibolangit Kecamatan Sibolangit Kabupaten Deli Serdang, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan. Pelatihan yang dilakukan selama 2 hari yang dihadiri anak-anak dan remaja sekolah minggu.

### C. Khalayak Sasaran

Peserta pelatihan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah anak-anak sekolah minggu dan guru sekolah minggu di GBKP Rg Sibolangit, JL. Jamin Ginting Km 39,5 Sibolangit Kecamatan Sibolangit Kabupaten Deli Serdang

### D. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di gereja GBKP Rg Sibolangit, JL. Jamin Ginting Km 39,5 Sibolangit Kecamatan Sibolangit Kabupaten Deli Serdang. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan metode penjelasan, sharing, tanya jawab serta praktek secara langsung.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah berupa laporan kegiatan pengabdian pada masyarakat. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan memberikan penjelasan secara langsung tentang materi pelatihan dan dengan praktek secara langsung cara untuk memanfaatkan teknologi informasi.

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan berlangsung, para peserta pelatihan tentang pengetahuan teknologi informasi dalam menggunakan media internet n kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat dilakukan dikemudian hari dengan waktu pelatihan yang lebih banyak.

Gambar 1. merupakan tahapan yang dilakukan penyuluhan di gereja GBKP Rg Sibolangit, JL. Jamin Ginting Km 39,5 Sibolangit Kecamatan Sibolangit Kabupaten Deli Serdang membahas tentang bagaimana pemanfaatan teknologi informasi dalam belajar mengajar.



Gambar 1. Tim Penyuluhan di gereja GBKP Rg Sibolangit, JL. Jamin Ginting Km 39,5 Sibolangit Kecamatan Sibolangit Kabupaten Deli Serdang



Gambar 2. Foto bersama dengan anak-anak sekolah minggu

## Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini antara lain :

1. Teknologi informasi memiliki peranan penting dalam meningkatkan proses belajar mengajar
2. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi wadah kerjasama perguruan tinggi dengan kelompok masyarakat.
3. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat disarankan dilaksanakan secara rutin dengan bentuk yang bervariasi dan dengan jangka waktu yang tidak terlalu singkat.

## Daftar Pustaka

- [1] Mahdy, M. A. (2020). The Impact of COVID-19 Pandemic on the Academic Performance of Veterinary Medical Students. *Front. Vet. Sci*, 1-7.
- [2] D. E. R. Purba and S. Sibagariang, “Belajar dan Bermain pada Anak Usia Dini dengan Teknologi Augmented Reality,” *J. Mahajana Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 97–102, 2021.
- [3] Pakpahan ,R. Fitriani Y, Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19, *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)* Vol. 4 No.2 Mei 2020 e-ISSN: 2598-8719 (Online) <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar>
- [4] Zoom. (2021, 6 21). Zoom Homepage. Retrieved from Zoom: <https://zoom.us/>
- [5] [Gereja Batak Karo Protestan \[GBKP\]](#) diakses tanggal 20/08/2021