

Analisis Perbandingan Penggunaan Media *Google Meet* Dan *Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Daring

Mayang Wilandy

¹Program Studi Pendidikan Akuntansi, ²Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

mayangwilandy@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian Library Research dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui tingkat komparasi media Google Meet dan Zoom Meeting dalam pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil penelitian dengan merujuk pada jurnal dan artikel yang relevan, mengatakan bahwa media Google Meet dan Zoom Meeting memiliki perbedaan dari masing-masing aspek dilihat dari aspek fitur, tampilan aplikasi, waktu, tampilan video, keamanan dan biaya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Google Meet lebih unggul dan sering digunakan peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan menggunakan aplikasi Zoom Meeting. Dalam konteks ini pembelajaran menggunakan aplikasi Google Meet dan Zoom Meeting dapat membantu peserta didik untuk mempermudah pemahaman materi yang akan disampaikan, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Kata Kunci: *Google Meet, Zoom Meeting, Pembelajaran jarak jauh*

1. PENDAHULUAN

Sejak tahun 2020 semua aspek kehidupan sedang dilanda wabah Covid-19 begitu juga dengan dunia pendidikan, akibat dari virus ini seluruh aktivitas sosial baik dari dunia pendidikan maupun perkantoran yang biasanya berjalan normal menjadi terhenti. Sebagian besar perusahaan dan sarana pendidikan mulai beradaptasi dengan memperkenalkan karyawannya dari rumah (*work from home*) dan membuat sistem belajar online untuk peserta didik. Berkat kemajuan teknologi saat ini semua aktivitas dapat dilakukan secara online

Dalam hal ini banyak media pembelajaran yang sudah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menunjang pembelajaran jarak jauh, seperti halnya media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* terutama di dalam dunia pendidikan maupun dalam dunia kerja, kedua media ini dapat membantu segala aktivitas pembelajaran maupun aktivitas dalam dunia lainnya contohnya adanya suatu pembelajaran, rapat perusahaan atau juga adanya pertemuan dalam jarak jauh. Seperti yang dikemukakan oleh Alam & Dongoran (2017), media pembelajaran merupakan alat yang ampuh yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Pembelajaran adalah proses belajar, komunikasi antara guru dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa metode komunikasi ini tidak akan berjalan tanpa bantuan alat transmisi informasi. Bentuk stimulus dapat digunakan sebagai media, antara lain hubungan atau interaksi antarpribadi, realitas, baik berupa gambar bergerak, teks rekaman maupun suara. Oleh karena itu, melalui kelima bentuk stimulasi ini akan membantu dalam mempelajari materi pembelajaran. Atau dapat disimpulkan bahwa rangsangan yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah suara, penglihatan dan gambar.

Adapun beberapa aplikasi berbasis teknologi yang melakukan proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dan bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu *Google Meet* dan *Zoom Meeting* dapat melalui *multi platform*, baik melalui komputer atau melalui perangkat *smartphone*. Berdasarkan analisis yang peneliti lakukan ditemukan fakta bahwa penggunaan media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* banyak disukai peserta didik maupun pendidik dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, dimana kedua aplikasi ini menjadi sarana yang baik dalam melaksanakan pertemuan jarak jauh, akan tetapi dengan melaksanakan pertemuan pembelajaran jarak jauh peserta didik kurang memahami apa yang telah disampaikan pendidik dan menjadikan diri peserta didik menjadi meremehkan apa yang disampaikan pendidik sehingga tidak memahami materi yang telah disampaikan dan masing-masing dari aplikasi ini memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Melihat fenomena diatas sudah kita ketahui hampir seluruh masyarakat bahkan peserta didik sudah menggunakan *Smartphone* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Rata-rata pengguna *Smartphone* mencapai 90% untuk menunjang pembelajaran jarak jauh. Beberapa platform yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh seperti, *Google Classroom*, *Zoom Meeting* maupun *Google Meet*. Melalui *Zoom Meeting* dan *Google Meet* yang dijadikan sarana pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang menjadikan pembelajaran lebih efektif. Penggunaan *Zoom Meeting* banyak digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran jarak jauh, karena aplikasi *Zoom Meeting* menyediakan video konferensi yang dapat dijangkau oleh seluruh partisipan atau mahasiswa dan dosen. Selain itu, rekaman video pun terjaga keamanannya dan memiliki *fitur chatting* sehingga jika ada yang mendapatkan pendengaran dengan baik pada saat video konferensi maka dapat berbicara melalui chatting, dan dalam zoom

dapat pula dilakukan penjadwalan meeting berikutnya yang akan dilakukan. (Brahma, 2020:100)

Akan tetapi dilihat dari fenomena terutama di universitas kebanyakan pendidik menggunakan aplikasi *Google Meet* untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh, dikarenakan aplikasi *Google Meet* memiliki fitur yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan panggilan video berkualitas tinggi untuk grup yang dapat mencapai 250 orang. *Google Meet* juga memiliki fitur yang mampu ditampilkan di aplikasi *web*, *Android*, dan *iOS*. Disamping itu, aplikasi *Google Meet* memiliki *Interface* atau antarmuka yang unik dan fungsional dengan ukuran ringan dan cepat, mengedepankan pengelolaan yang lebih efisien sehingga mudah untuk digunakan dan diikuti oleh semua penggunanya (NME Juniartini, 2020:135), tidak ada batasan waktu untuk menggunakan *Google Meet*, dan aplikasi *Google Meet* gratis untuk digunakan.

2. METODE PENELITIAN

Adapun data dalam penelitian ini diambil dari studi literatur (studi kepustakaan), yang dimaksud sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penulisan skripsi ini sumber data yang akan peneliti gunakan adalah sumber data primer, yaitu berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung atau artikel- artikel terpercaya yang relevan dan buku teks lain yang berhubungan dengan permasalahan yang menjadi pokok bahasan skripsi ini. Pada penelitian ini, yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menelaah secara langsung penggunaan aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* serta hasil-hasil penelitian (jurnal) yang relevan berdasarkan teori para ahli dan karya ilmiah yang relevan.

3. HASIL

Paparan Data dan Analisis Data

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan data Primer yaitu berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung atau dengan menggunakan artikel-artikel terpercaya yang relevan dan buku teks yang menyangkut dengan pokok bahasan permasalahan skripsi ini melalui metode observasi, studi dokumentasi maka dapat dipaparkan penyajian data penelitian sebagai berikut:

Pembelajaran jarak jauh merupakan aktivitas dan pembelajaran dari jarak jauh yang menggunakan media internet dengan tujuan agar pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja secara efektif. Hal ini disebabkan oleh adanya wabah covid-19 yang mengakibatkan sistem pembelajaran dari jarak jauh. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya alat yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik guna untuk memudahkan proses kegiatan belajar mengajar, baik disekolah maupun di rumah. Alat tersebut disebut juga sebagai Media Pembelajaran. Berdasarkan hasil studi dokumentasi dan beberapa jurnal karya ilmiah yang relevan dan terpercaya mengemukakan bahwa:

1. Tafonao (2018), Universitas STT Kadesi Yogyakarta, ISSN: 2549-1725 dalam jurnal yang berjudul "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa" menyatakan bahwa:

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam pembelajaran yang membuat kondisi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan keterampilan ataupun sikap, b) media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian yang disesuaikan dengan

keperluan pembelajaran, c) dan salah satunya membangkitkan keinginan dan minat peserta didik untuk belajar dan membawa pengaruh positif bagi psikologis peserta didik.

Peneliti juga menemukan fakta lain dalam jurnal sebagai berikut:

2. Aghni Ilyasa Rizqi (2018), Universitas Negeri Yogyakarta Vol XVI- Nomor 1, dengan judul "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi" mengemukakan bahwa:

Media pembelajaran yang dirancang dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi ataupun multimedia yang membuat materi pembelajaran tersampaikan kepada peserta didik, dan juga meningkatkan keterampilan dalam tercapainya kompetensi.

3. Audie (2019), Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol.2 No.1, dengan judul "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik" mendapatkan hasil penelitiannya adalah:

Media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan untuk guru pada saat ini, b) Media pembelajaran mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, c) Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Alam & Dongoran (2017), Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Jurnal *EduTech*, Vo.3 No,2 dalam jurnal yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dengan Menggunakan Media Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas IX SMK Swasta PAB 8 Sampali Tahun Ajaran 2016/2017" menyampaikan bahwa:

Diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ternyata dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi pada kompetensi dasar pencatatan transaksi kedalam neraca lajur. Setelah mengamati hasil belajar dari tes awal (sebelum menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*) dari 42 siswa hanya 7 dengan persentase 16,67% orang mampu mencapai KKM yang telah ditentukan. Setelah menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terjadi peningkatan hasil belajar yaitu pada siklus I terdapat 12 orang siswa yang tuntas dengan persentase 28,58% dan setelah siklus II menjadi 35 orang siswa yang tuntas dengan persentase 83,33% dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XI SMK Swasta PAB 8 Sampali T.A. 2016/2017.

Dari beberapa hasil penelitian diatas sudah dijelaskan menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kualitas belajar dalam pembelajaran jarak jauh, hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang baik dan kreatif dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Jika seorang pendidik hanya mengandalkan media pembelajaran yang standar seperti papan tulis, spidol dan lain sebagainya untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan metode ceramah, maka yang akan terjadi didalam proses pembelajaran itu adalah peserta didik merasa cepat bosan dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Di zaman globalisasi ini terutama di era 4.0 pendidik harus lebih kreatif dalam membawakan materi yang akan dijelaskan kepada peserta didik. Baik tidaknya hasil belajar dapat ditentukan dari proses pembelajaran di dalam kelas. Selama proses pembelajaran, kegiatan interaksi yang edukatif antara pendidik dan peserta

didik dengan beberapa media pembelajaran akan menghantarkan peserta didik lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Sebelum memulai mengajar seorang pendidik dituntut untuk menguasai materi yang akan disampaikan, gaya belajar yang bervariasi menggunakan media sebagai penunjang dalam menyampaikan materi agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Mengajar pada dasarnya meliputi mengajari peserta didik bagaimana mengingat, berfikir, dan bagaimana memotivasi diri sendiri. Pelaksanaan strategi pembelajaran akan menuntut pendidik untuk bisa menjelaskan rencana pembelajaran baik secara sistematis, efektif dan efisien dengan tujuan yang telah ditentukan.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Sehingga guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi peserta didik pada saat jam pelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil studi dokumentasi yang peneliti lakukan dalam jurnal:

5. Lestari (2018), Universitas Indraprasta PGRI, Jurnal SAP Vol. 3 No. 2 dalam jurnal yang berjudul "Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) Di SDN RRI Cisalak" mengemukakan bahwa:

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peranan penting saat digunakan pada zaman modern sekarang ini, b) Pendidik lebih antusias dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, c) Peserta didik menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam pembelajaran di kelas dengan media pembelajaran berbasis teknologi.

Tabel 1.1 Hasil Kesimpulan Observasi Terhadap Jurnal-jurnal Penelitian yang Relevan

No	Peneliti	Hasil Kesimpulan Penelitian
1	Talizaro Tafano	Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.
2	Rizqi Ilyasa Aghni	Dalam pembelajaran media tidak hanya sebagai pelengkap tetapi juga menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya yaitu komunikatif, motivasi, kebermanaknaan, penyamaan persepsi dan individualis.
3	Nurul Audie	Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik dalam memberikan materi bahan ajar kepada peserta didik secara interaktif dan dapat mengefesienkan waktu pembelajaran.

4	Khairul Alam dan Faisal R. Dongoran	Model pembelajaran dengan berbantu media pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan meningkatkan kualitas belajar maka hasil belajar akan semakin meningkat.
5	Iis Dewi Lestari	Dengan peranan media berbasis teknologi menjadi hal yang sangat penting di era globalisasi ini, namun dengan demikian hanya sebagian kecil pendidik yang dapat mengoperasikan media berbasis teknologi dengan baik, agar peserta didik dapat menjadi antusias dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* sebagai aplikasi *online* berbasis teknologi sebagai media pembelajaran jarak jauh sangat baik, efektif dan efisien digunakan dalam melaksanakan pembelajaran dimanapun dan kapanpun serta menghemat waktu. Kedua aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, dengan menggunakan *smarthpone* teknologi *android* dan juga laptop yang akan memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik dimanapun dan kapanpun. Peserta didik dapat melihat materi pelajaran yang di sampaikan oleh pendidik dalam bentuk *power point*, maupun video menggunakan aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* dari jarak jauh.

4. PEMBAHASAN

Setelah ditemukan beberapa data yang diinginkan, dari hasil analisis jurnal-jurnal dan artikel yang relevan maka peneliti akan membahas temuan yang ada dan memodifikasi dengan teori yang ada kemudian membangun teori yang baru, serta menjelaskan tentang implikasi-implikasi dari hasil penelitian tentang analisis komparasi penggunaan media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* dalam pembelajaran jarak jauh. Hasil penelitian menyatakan bahwa aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran yang menjadi sarana pembelajaran dari jarak jauh. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media, diharapkan proses belajar mengajar akan semakin bermanfaat. Hal ini sejalan dengan pendapat teori Teni Nurrita (2018) dalam (Azhar Arsyad 2011:8) yaitu:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, media pembelajaran juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dalam pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta kondisi peserta didik dan kemampuan peserta didik dalam belajar sangat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Dongoran, FR dalam Jurnal *Edutech* (2017) mengatakan bahwa: Jika motivasi dan hasil belajar diterapkan dalam konteks kerja, maka seseorang dengan motivasi kerja yang tinggi akan ditunjukkan oleh:

a) Menyukai tugas yang diberikan dan dikerjakan dengan sungguh-sungguh,

- b) Mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan dalam rangka mencapai tujuan,
- c) Tidak mudah terpengaruh oleh orang lain, tidak mudah terpengaruh oleh pekerjaan karena gaji lebih besar dan keuntungan lainnya.

Apabila seorang peserta didik termotivasi dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, media yang dibawakan menarik perhatian peserta didik, dan juga materi yang akan disampaikan mudah dipahami, maka peserta didik akan lebih cenderung loyal terhadap belajar yang akan berpengaruh dengan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran berbasis teknologi adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di era globalisasi saat ini, di dalam dunia pendidikan teknologi juga berperan sangat penting. Aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* memberikan kemudahan dan kebermanfaatannya kepada peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dari jarak jauh, dan memahami materi yang akan disampaikan oleh pendidik melalui aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* dengan menampilkan video, *power point* dan dokumen menyangkut materi pembelajaran yang akan disampaikan, sehingga peserta didik dapat belajar dimana pun dan kapan pun dari jarak jauh. Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat saat ini terutama di dalam dunia pendidikan yang memberikan kemudahan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini di dukung dengan adanya teori Firmadani (2020)

Penggunaan teknologi merupakan salah satu hal yang sangat penting didalam pembelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi memudahkan proses pembelajaran dari segi efektivitas dan efisiensi. Oleh karena itu, semakin luasnya kemajuan di bidang teknologi maka pendidik harus bisa mengembangkan media pembelajaran. Penyampaian bahan secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung berbagai aspek seperti suara, video, animasi, teks dan grafik. Melalui teori diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi tidak hanya membangkitkan respon peserta didik tetapi juga membangkitkan motivasi yang akan berpengaruh kepada hasil belajar yang baik. Dengan adanya proses pembelajaran multimedia berbasis teknologi peserta didik dapat mendengar, memahami serta membangkitkan indrapendengaran serta memudahkan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dari jarak jauh.

Kelayakan kedua aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dari jarak jauh, hal tersebut sesuai dengan data perolehan observasi studi dokumentasi yang dilakukan peneliti, semakin baik penggunaan aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* maka akan semakin baik meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik dari jarak jauh. Penggunaan aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* dalam proses pembelajaran jarak jauh dapat membangkitkan minat, daya tarik, motivasi dan merangsang peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik, selain itu aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* juga dapat membantu peserta didik untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran dari jarak jauh. Desain tampilan *Google Meet* dan *Zoom Meeting* masing-masing berbeda sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, pendidik dapat memberikan materi bahan ajar dari jarak jauh. Pemilihan *background* didalam aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* juga beragam dan bervariasi. Aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* dapat bekerja pada

perangkat *android*, *ios*, *Windows*, dan juga *smartphone*. Kedua aplikasi ini juga dapat dibuka dengan komputer dan laptop yang harus terhubung dengan jaringan internet. Keunggulan media *Google Meet* dapat di download secara gratis dan memungkinkan melakukan rapat sebanyak 100-250 partisipan jika berlangganan dengan *Google Suite*, *Google Meet* juga dapat menjadwalkan pembelajaran lewat fitur *schedule* (jadwal), adanya fitur *white board* yang dapat digunakan untuk sarana penjelasan berupa gambar atau angka yang sulit dijelaskan dengan menggunakan lisan, aplikasi *Google Meet* dapat bekerja pada perangkat *android*, *ios*, *windows* dan *Mac Virtual Background* yang bisa diganti. Selain itu *Google Meet* juga memiliki kelemahan yaitu, tidak adanya fitur hemat data sehingga bagi pengguna yang menggunakan *Google Meet* boros dalam penggunaan data internet, *google meet* belum tersedia semua fasilitas free bagi pengguna dalam menggunakan fitur-fitur yang lebih banyak, pengguna media *Google Meet* harus memiliki jaringan yang ekstra agar tidak adanya gangguan pada saat penggunaan.

Keunggulan media *Zoom Meeting*, media ini telah didukung dengan kualitas *high definitin* (HD) dan mendukung hingga 1000 peserta dan 49 video dilayar, media *Zoom Meeting* dapat berbagi layar secara bersamaan dan memberi catatan secara bersamaan dan media ini telah didukung dengan enkripsi end-to-end untuk semua rapat dan dapat merekam pertemuan dan dapat menyimpannya ke perangkat yang digunakan atau ke akun *cloud* yang sudah dibuat. *Zoom Meeting* juga memiliki kelemahan yaitu boros penggunaan data internet bagi pengguna yang memakai media *Zoom Meeting*, media *Zoom Meeting* tidak dapat menggunakan bahasa indonesia, dan dilihat dari aspek keamanan media *zoom meeting* rentan bocor dan penggunaannya mahal dan berbayar. Berdasarkan hasil observasi studi dokumentasi yang dilakukan peneliti melalui penggunaan *Google Meet* dan *Zoom Meeting* secara efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan membuat proses pembelajaran jarak jauh menjadi lebih menjadi interaktif dan kondusif, dan proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran dari jarak jauh yang dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik.

Kegunaan pembelajaran jarak jauh (*Online Learning*) yaitu: a) Praktis dan fleksibel, interaksi antara pendidik dan peserta didik akan lebih praktis karena tidak harus menempuh jarak jauh untuk ketemu dalam rangka kegiatan pembelajaran dan tidak ada ruang kelas sebagai tempat belajar yang formal, b) Pembelajaran yang menyenangkan, dalam pembelajaran tatap muka biasanya menggunakan media berupa spidol, ataupun papan tulis, akan tetapi dalam pembelajaran jarak jauh (*Online Learning*) pendidik menggunakan media berbasis teknologi yang berupa power point, video, ataupun paparan materi pembelajaran, c) Hemat waktu dan biaya, alur materi yang sederhana dan jelas yang disampaikan oleh pendidik dan dapat memperhatikan satu per satu peserta didik. Media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* sudah baik dan dapat digunakan sepenuhnya sesuai yang dibutuhkan dalam pembelajaran, hal ini bersangkutan dengan media pembelajaran jarak jauh baik *synchronous* dan *asynchronous*. Contoh pembelajaran *synchronous* misalnya seperti *Google Meet*, *Zoom Meeting* dan *Microsoft Team* dan sebagainya, dalam media pembelajaran ini pendidik dapat melihat peserta didik secara langsung dibalik layar. Tidak cukup untuk pembelajaran jarak jauh menggunakan media pembelajaran *synchronous*, akan lebih baik jika media pembelajaran *synchronous* digabungkan dengan media pembelajaran *asynchronous*, seperti *Google Classroom*, *Gmail*, *Whatsapp*

(*synchronous* dan *asynchronous*) dan sebagainya.

Akan tetapi dibalik keunggulan media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* diatas dapat berupa kelemahan aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* yang sering terjadi di dalam penggunaannya. Dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan dengan menggunakan media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* waktu dalam pembelajaran dibatasi, sehingga harus mengulang masuk untuk mendengarkan materi yang akan disampaikan oleh pendidik. Tidak semua peserta didik dapat join melalui media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* sewaktu pembelajaran berlangsung dikarenakan harus memiliki kecepatan jaringan internet sehingga dapat menghasilkan video yang bagus.

Pada penelitian ini peneliti melakukan uji keabsahan data menggunakan sumber triangulasi (derajat kepercayaan) dengan cara memastikan bahwa peneliti menggunakan sumber data yang diambil dari jurnal-jurnal yang relevan dan artikel bahwa penelitiannya sudah diakui sebagai jurnal atau artikel yang telah terpublikasi, hal ini dapat uji keabsahan data melalui jurnal atau artikel terpercaya yang sudah tercantum kode ISSN dan memiliki tanggal dan waktu penelitian yang terperinci dan terpercaya. Jurnal lainnya peneliti dapatkan melalui *Google Scholar*, *Google Cendikia* dan terdapat dari sumber kumpulan jurnal lainnya. Dengan demikian, dengan adanya kebermanfaatan media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran jarak jauh memudahkan pendidik dalam memaparkan materi yang akan disampaikan untuk peserta didik, dan bagi peserta didik dapat terus belajar walaupun dari jarak jauh dan juga meningkat minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik dan dapat diterapkan dan bermanfaat pada peserta didik.

Dari hasil paparan histogram media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* dalam pembelajaran jarak jauh menunjukkan bahwa aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* memiliki perbedaan dari masing-masing aspek dilihat dari aspek fitur, tampilan aplikasi, waktu, tampilan video, keamanan dan biaya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Google Meet* lebih unggul dan sering digunakan peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*. Hal ini disebabkan oleh penggunaan aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* terutama dalam aspek biaya, penggunaan media *Google Meet* tidak berbayar sedangkan untuk *Zoom Meeting* berbayar bagi pengguna.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa komparasi dari media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* dalam pembelajaran jarak jauh adalah sebagai berikut:

Dari aspek pemanfaatan media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* dalam pembelajaran sangat baik digunakan dan mendukung terlaksananya proses pembelajaran dari jarak jauh, kedua aplikasi ini juga efektif dan efisien untuk pembelajaran jarak jauh di masa pandemi. Untuk pembelajaran bagi mahasiswa lebih cocok menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran jarak jauh dan lebih direkomendasikan dalam pembelajaran, dikarenakan penggunaan secara gratis dan tidak ada keterbatasan waktu.

Aplikasi *Zoom Meeting* lebih bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi yang premium/berbayar sehingga tidak adanya keterbatasan waktu dalam penggunaannya.

6. REFERENSI

- Amelia, C., & Pratiwi, I. (2020). PKM Pojok Baca Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Di UPT Sekolah Dasar. *IHSAN: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 2(2), 146-151.
- Hariani, P. P., & Sihotang, I. M. (2021). Excel Mempermudah Penyusunan Laporan Keuangan. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 50-57.
- Hariani, P. P., Wiranda, A., & Sihotang, I. M. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar. *LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI)*, 4(1), 38-49.
- Nasution, I. S., & Nur'Affah, N. A. (2021). Peningkatan Kualitas Pengajaran Melalui Software Cabri 3D. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1-6.
- Nasution, I. S., & Siregar, E. F. S. (2020). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Aplikasi Ujian Dalam Jaringan Berbasis Web bagi Guru SMP Muhammadiyah di Kota Medan. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 87-94.
- Nasution, I. S., Batubara, I. H., & Sriwahyuni, S. (2020). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Software Geogebra Bagi Guru SMP Muhammadiyah Kota Medan. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 47-51.
- PRATIWI, I. (2018). Process and Circumstances in The Katy Perry's Songs Lyrics.
- Pratiwi, I. (2019). *The Effect Of Applying Collaborative Strategy Reading (Csr) To The Students' Reading Comprehension Assisted By Pop Up Book Story* (Doctoral dissertation).
- PRATIWI, I. PENGARUH KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL DAN LINGKUNGAN KERJA TERHADAP KEPUASAN KERJA DAN KINERJA KARYAWAN PADA PT PLN (PERSERO) UNIT INDUK WILAYAH SUMATERA UTARA.
- Pratiwi, I., Amelia, C., & Pasaribu, O. L. (2020). PKPM Wisata Baca Pada TK Aisyiah Medan. *IHSAN: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 2(2), 170-178.
- Pratiwi, I., Amelia, C., & Pasaribu, O. L. (2020). PKPM Wisata Baca Pada TK Aisyiah Medan. *IHSAN: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 2(2), 170-178.
- PRATIWI, R. STUDENTS'ERROR IN PRONOUNCING THE WORDS CONTAINING SILENT LETTERS.
- Sari, S. P. (2020). PENGGUNAAN METODE MAKE A MATCH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 26-33.
- Sihotang, I. M. (2015). Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*.
- Sihotang, I. M. (2016). Pendidikan Karakter Sejak Usia Dini yang Menyenangkan.
- Sihotang, I. M. (2019). Learning Lesson Study in Improving Accounting Learning Results. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(3), 529-537.
- Sihotang, I. M. (2019, November). Accounting Learning With Lesson Study Activities In FKIP UMSU. In *Profunedu International Conference Proceeding* (Vol. 2, pp. 24-28).
- Sihotang, I. M. (2020). MODEL PEMBELAJARAN TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION (TAI) DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *KUMPULAN JURNAL DOSEN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA*.
- Sihotang, I. M., & Ashadi, S. A. (2019, March). IMPLEMENTATION OF GUIDED TEACHING LEARNING STRATEGIES TO IMPROVE RESULT OF ACCOUNTING LEARNING IN PETTY CASH SUBJECT. In *Multi-Disciplinary International Conference University of Asahan* (No. 1).
- Sihotang, I. M., & Azizah, N. (2018, November). Applying PAIKEM Learning Model to Improve Activities and Results of Accounting Learning. In *Profunedu International Conference Proceeding* (Vol. 1, pp. 171-176).
- Sihotang, I. M., & Fatmawarni, F. (2021). The Development of Assessment Instruments in Improving Analysis Thinking Ability. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(4).

- Sihotang, I. M., & Harahap, M. (2021, October). Analisis Pengakuan Dan Pengungkapan Pendapatan Menurut Psak No. 28 Pada Pt Asuransi Ramayana Tbk, Cabang Medan. In *Prosiding Seminar Nasional Kewirausahaan* (Vol. 2, No. 1).
- Sihotang, I. M., & Hariani, P. P. (2021). Implementation of Lesson Study Based Accounting Learning with Student Facilitator and Explaining Learning Model. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal) Vol, 4(1)*, 153-159.
- Sihotang, I. M., & Hasibuan, L. A. (2021). Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Quipper School Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Yang Dimoderasi Oleh Kemandirian Belajar Siswa. *LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI)*, 4(2), 177-188.
- Sihotang, I. M., & Husna, F. (2020, October). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN PADAMASA COVID-19. In *Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Universitas Asahan*.
- Sihotang, I. M., & Husna, F. (2020, October). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN PADAMASA COVID-19. In *Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Universitas Asahan*.
- Sihotang, I. M., & Lestari, L. (2018). Analisis Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Pada PTPN III Kebun Sei Silau Kabupaten Asahan. *LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI)*, 1(1), 57-64.
- Sihotang, I. M., & Munthe, D. S. (2017). Pembelajaran Model Student Teams Achievement Division (STAD) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Akuntansi Siswa. In *Seminar Nasional Pendidikan ISSN: 2503* (Vol. 4855, pp. 56-66).
- Sihotang, I. M., & Sari, D. M. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Modelling The Way dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Akuntansi Piutang. *Seminar Nasional Pendidikan 2018*.