

Perbandingan *Usability* Zoom Meeting Dengan Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh

Nur Safitri^{#1}, Nabila Chazima Dinawati^{*2}, Hadma Yuliani^{#3}, Luvia Ranggi Nastiti^{#4}

[#]Jurusan Pendidikan MIPA, IAIN Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia

¹nursafitri060101@gmail.com

²nabiladinawati123@gmail.com

³hadma.yuliani@iain-palangkaraya.ac.id

⁴luviaranggi@iain-palangkaraya.ac.id

Abstrak —Wabah *Covid-19* membawa dampak besar bagi bidang pendidikan. Beberapa lembaga pendidikan mengharuskan mencari alternatif model pembelajaran yang tidak lagi tatap muka. Salah satu alternative adalah menggunakan media pembelajaran jarak jauh contohnya video *conference* seperti Zoom Meeting dan Google Meet tanpa mengesampingkan *Usability* atau kemudahan dalam penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti *Usability* aplikasi Zoom Meeting dan Google Meet. Sampel dalam penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 50 peserta didik kelas X dan XI di SMAN-1 MALIKU . Metode yang digunakan adalah *mixed method* yakni pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penentuan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan menyebarkan kuesioner berupa angket dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan Zoom Meeting dan Google Meet kepada peserta didik berdasarkan kriteria *Usability* dan mengumpulkan data dari hasil wawancara sebagai data kualitatif . Hasil penelitian menunjukkan bahwa Google Meet lebih unggul dibandingkan Zoom Meeting pada perbandingan kemudahan dalam penggunaannya. Hal ini dibuktikan dengan persentase pilihan responden lebih besar untuk aplikasi Google Meet 63,2% dibandingkan Zoom Meeting 36,8%, dan diperkuat dengan pernyataan guru yang menyatakan Google Meet lebih mudah digunakan untuk pembelajaran jarak jauh di SMAN 1 MALIKU.

Kata kunci — *Usability, Zoom Meeting, Google Meet, Pembelajaran Jarak Jauh*

Abstract— *The Covid-19 outbreak has had a major impact on the education sector. Some educational institutions are required to find alternative learning models that are no longer face-to-face. One alternative is to use distance learning media, for example video conferencing such as Zoom Meetings and Google Meet without compromising usability or ease of use. This study aims to examine the usability of the Zoom Meeting and Google Meet applications. The sample in the study was taken by purposive sampling technique with a total of 50 students in class X and XI at SMAN-1 MALIKU. The method used is a mixed method, namely qualitative and quantitative approaches. Determination of the sample using the Purposive Sampling technique by distributing questionnaires in the form of questionnaires by providing questions related to Zoom Meeting and Google Meet to students based on Usability criteria and collecting data from interviews as qualitative data. The results of the study show that Google Meet is superior to Zoom Meeting in terms of ease of use. This is evidenced by the percentage of respondents' preference for the Google Meet application which was 63.2% greater than Zoom Meeting's 36.8%, and was reinforced by the teacher's statement stating that Google Meet was easier to use for distance learning at SMAN 1 MALIKU.*

Keywords — *Usability, Zoom Meeting, Google Meet, Distance Learning*

I. PENDAHULUAN

Wabah *Corona Virus Disease* atau *Covid-19* yang muncul pertama kali pada akhir tahun 2019 di China membawa dampak besar bagi semua aspek kehidupan manusia, tidak terlepas bidang pendidikan. Sebelum mewabahnya *Covid-19*, di Indonesia seluruh lembaga pendidikan menggunakan model pembelajaran tatap muka. Peserta didik dan guru hadir dan berkumpul di tempat yang sama, umumnya di ruang kelas, untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara langsung [1]. Ketika wabah *covid-19* semua kegiatan sosial masyarakat harus mengikuti

protokol kesehatan yang ditetapkan oleh Kementerian Kesehatan. Sejak WHO mengumumkan kondisi darurat atas wabah *covid-19*, Indonesia juga mengikuti beberapa kebijakan dalam segala aspek kehidupan. Mulai dari pendidikan, kesehatan, politik, kehidupan sosial serta dibentuknya budaya baru dalam kehidupan masyarakat dengan tujuan mengantisipasi dan menghentikan penyebaran wabah *covid-19* [2].

Dampak *covid-19* yang awalnya sangat berpengaruh pada perekonomian yang kemudian dirasakan

dampaknya oleh dunia pendidikan. Kebijakan yang diterapkan oleh Negara yang terkena dampak covid-19 termasuk Indonesia harus meliburkan sekolah untuk sementara. Covid-19 menyebar dengan begitu cepat dan menyebabkan protocol kesehatan harus diterapkan di Indonesia yang mana protokol kesehatan ini dilaksanakan dengan mematuhi beberapa aturan seperti, memakai masker, menjaga jarak, menghindari tempat ramai dan kerumunan, isolasi mandiri, mencuci tangan menggunakan sabun hingga *lockdown*. Kegiatan tersebut menciptakan kebiasaan baru, terutama dalam ranah pendidikan dengan tujuan mengantisipasi dan menghentikan penyebaran wabah *covid-19* [2]. Ketentuan akan adanya *Lockdown* membuat penduduk keberatan dan memberikan dampak di berbagai Negara. *Lockdown* di Indonesia mulai dilaksanakan pada bulan maret 2020, hal ini menyebabkan pembatasan kegiatan berskala besar, tidak terlepas lembaga pendidikan.

Beberapa lembaga pendidikan diharuskan mencari alternatif model pembelajaran yang tidak lagi tatap muka. Mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi atau universitas menggunakan alternatif pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring atau *online* [3]. Ketika diberlakukannya pembelajaran jarak jauh, semua pihak pendidikan akan terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang sudah ditetapkan, seperti guru sebagai pendidik di sekolah, peserta didik bahkan orang tua. Tidak sedikit orang yang merasakan gagap teknologi dan pemanfaatan media pembelajaran daring pada saat pembelajaran jarak jauh ini dilaksanakan, dikarenakan hampir semua bidang pendidikan di Indonesia sebelumnya fokus pada pembelajaran langsung secara tatap muka, dan saat pandemi diharuskan menggunakan pembelajaran secara daring.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya didukung oleh jasa elektronik seperti *Handphone*, laptop dan komputer yang dapat mengakses internet. Syarat yang harus dipenuhi dalam pembelajaran secara daring adalah jaringan internet, dimana pembelajaran akan dapat dilaksanakan jika terdapat jaringan internet yang memadai, tersedia dukungan layanan pembelajaran yang dapat difungsikan oleh peserta didik pada saat pembelajaran jarak jauh, tersedia dukungan pelatih atau tutor yang bias membantu peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh jika mengalami kesulitan. Pembelajaran daring (dalam jaringan) atau secara *online* dilakukan tanpa bertemu langsung, sehingga peserta didik dan guru tidak dapat melakukan pembelajaran secara tatap muka. Semua bentuk pembelajaran dilakukan melalui *online* mulai dari penyampaian materi secara online, tugas dikerjakan dan dikumpulkan secara online, hingga tes hasil belajar juga dilaksanakan secara online. Pembelajaran daring dapat dilaksanakan dengan melalui *e-learning* maupun menggunakan berbagai aplikasi pihak ketiga yang dapat menunjang proses pembelajaran secara daring seperti *video conference* [4]. *Video conference* sangat sering digunakan dalam proses pembelajaran secara daring dengan tujuan untuk menciptakan keefektifitasan pembelajaran pada masa *covid-19* [5].

Video Conference merupakan sarana yang digunakan oleh sejumlah orang dengan tujuan untuk saling berkomunikasi secara tatap muka melalui alat elektronik seperti *Hand Phone*, komputer dan alat elektronik lainnya dengan bantuan teknologi *internet* [6]. *Video conference* sangat ditunjang dengan adanya internet dengan berbagai macam aplikasi, seperti Zoom meet, Google Meet, Google Classroom, Whatsapp, Telegram dan beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi yang digunakan sekarang merupakan hasil dari pengembangan teknologi informasi yang berhubungan dengan pembelajaran jarak jauh [7]. Dari berbagai macam aplikasi pendukung pembelajaran tersebut yang paling populer di kalangan pendidikan untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran jarak jauh misalnya seperti Jidsi, Edmodo, Whereby, Webex, Life Size, Slack, Zoom Meeting Dan Google Meet. Namun dari banyaknya aplikasi yang tersedia, hanya ada beberapa aplikasi yang sering digunakan dalam dunia pendidikan yakni aplikasi Zoom Meeting dan Google Meet. Kedua aplikasi ini sangat sering dan intens digunakan pada proses pembelajaran jarak jauh, dikarenakan kedua aplikasi ini banyak memiliki fitur menarik dan sangat mudah diakses, aplikasi ini dapat dengan mudah digunakan dengan gratis tanpa berlangganan, selain itu masih banyak lagi kelebihan dari Zoom Meeting dan Google Meet.

Zoom Meeting merupakan *platform* yang berkantor pusat di San Joe, California, Amerika Serikat. Zoom Meeting diresmikan pada tahun 2011. Zoom Meeting adalah aplikasi *video conference* yang memiliki fasilitas obrolan maya, pertemuan maya, dan kolaborasi layanan seluler yang tidak terbatas waktu [8]. Zoom biasa digunakan untuk kegiatan seminar dan pelatihan, namun sekarang Zoom Meeting juga digunakan untuk kegiatan yang berkaitan dengan lembaga-lembaga sosial maupun pendidikan dalam menunjang keberlangsungan pembelajaran. Zoom Meeting dapat diakses menggunakan berbagai macam alat elektronik, dari Android, iOS, maupun komputer atau laptop. Salah satu keuntungan Zoom Meeting selain guru dan peserta didik dapat berkomunikasi secara langsung adalah dapat merekam proses pembelajaran yang dapat disimpan, sehingga peserta didik dapat menonton ulang proses pembelajaran jika ingin mengulang dan memperdalam bahasan suatu materi pelajaran [9]. Zoom Meeting menjadi pilihan banyak lembaga untuk menunjang pekerjaan, ketika semua pekerjaan dilakukan dengan jarak jauh, tidak terkecuali dalam lembaga pendidikan yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh, dikarenakan banyaknya kelebihan dan kemudahan dalam menggunakan Zoom Meeting. Selain Zoom Meeting terdapat aplikasi *video conference* lainnya yang sering digunakan dalam pembelajaran jarak jauh yakni Google Meet [9].

Google Meet merupakan aplikasi dengan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google yang diperuntukan sebagai pengganti Google Hangout serta Google Chat. Saat ini Google Meet mengalami pertumbuhan yang sangat pesat pada masa wabah *Covid-19* dimana angka pgunaan harian dari Google Meet meningkat sebanyak 25 kali lipat pada periode bulan Januari sampai dengan bulan

Maret 2020. Hal ini dikarenakan dampak dari adanya *covid-19*. Google menjadi versi yang lebih kuat dari pendahulunya yakni *Hangouts* karena google dapat ditampilkan di aplikasi android, web, maupun iOS. Maka daripada itu banyak yang mencari solusi lain dengan menggunakan berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan pada masa *covid-19* [10]. Berbagai kegiatan pembelajaran seperti presentasi, diskusi, membagikan slide power point serta pembelajaran tatap muka dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi Google Meet ini [5]. Kelebihan dari Google Meet adalah dapat digunakan dengan gratis dan mempunyai banyak fitur yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Baik Zoom Meeting maupun Google meet kedua aplikasi ini memiliki aspek kemudahan dalam penggunaannya atau *Usability*.

Usability adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu dalam rangka mencapai sebuah tujuan tertentu dengan efektif dan efisiensi, sehingga memberikan kepuasan kepada pengguna dalam konteks penggunaannya. *Usability* secara umum dapat diartikan sebagai atribut dari kualitas yang digunakan dalam mengevaluasi bagaimana mudahnya sebuah antar muka digunakan [11]. *Usability* yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Zoom Meeting dan Google Meet. Pengujian *usability* Zoom Meeting dan Google Meet menggunakan *Use Questionnaire*. *Use Questionnaire* merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk mendaftar berbagai pertanyaan yang akan disajikan dalam bentuk kuesioner. Indikator *Use Questionnaire* yang digunakan sejalan dengan atribut mengenai *usability* yang dikemukakan oleh ISO 9244-11 (1998) yakni *effectiveness* (efektivitas), *efficiency* (efisiensi) dan *Satisfaction* (kepuasan). Penggunaan *Use Questionnaire* dalam kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan *usability* pada aplikasi Zoom Meeting dan Google Meet.

Kedua aplikasi ini dirasa perlu untuk dibandingkan pada aspek kemudahan penggunaannya dikarenakan kedua aplikasi ini yang paling banyak dipilih untuk menunjang proses pembelajaran jarak jauh dibandingkan aplikasi *video conference* lainnya. Aplikasi Zoom Meeting dan Google Meet memiliki fitur yang serupa, sehingga perbandingan kedua aplikasi ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca dan pengguna tentang aplikasi mana yang lebih baik digunakan dan sesuai dengan kondisi untuk pembelajaran jarak jauh [12]. Selain itu penelitian ini juga memberikan informasi tentang kelebihan dan kelemahan dari aplikasi Zoom Meeting dan Google Meet dari aspek kemudahan dalam penggunaannya, atau *usability* sehingga pembaca dapat mengetahui mengenai informasi kedua aplikasi ini dan pengguna dapat memilih aplikasi *video conference* yang sesuai dengan kebutuhannya pada masa pembelajaran jarak jauh.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *mixed method* yakni memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dengan mengumpulkan data angket yang dibagikan kepada responden sebagai data kuantitatif dan memadukannya dengan hasil wawancara dengan guru sebagai data kualitatif. Penelitian ini dimulai dengan langkah mengumpulkan data dari sampel sebanyak 50 peserta didik kelas X dan XI di SMAN-1 MALIKU. Penentuan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan melihat kriteria yang sesuai dengan penelitian ini, dimana sampel yang diambil merupakan peserta didik SMAN-1 MALIKU yang pernah menggunakan aplikasi *video conference* Zoom Meeting dan Google Meet selama pelaksanaan pembelajaran jarak jauh [13].

Data yang dikumpulkan digunakan untuk data kuantitatif, data yang diperlukan dikumpulkan dengan cara menyebarkan kuesioner berupa angket dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan Zoom Meeting dan Google Meet kepada peserta didik berdasarkan kriteria *Usability* [5]. Pada penelitian ini kriteria *Usability* yang digunakan adalah: *Usefulness* (kegunaan), *satisfaction* (kepuasan), *Ease Of Use* (kemudahan penggunaan) *Ease Of Learning* (mudah dipelajari) dan *satisfaction* (kepuasan). Hasil angket yang diisi oleh sampel kemudian dianalisis sehingga dapat digunakan sebagai perbandingan.

Sedangkan, data kualitatif diambil dengan cara wawancara ke guru di SMAN-1 MALIKU yang pernah menggunakan Zoom Meeting dan Google Meet dalam proses pembelajaran jarak jauh dengan pertanyaan yang terdapat pada tabel 2 meliputi pertanyaan yang sama dengan angket yang disebarkan kepada responden yakni sesuai kriteria dan indikator dari *Usability*. Data yang didapat dari hasil wawancara digunakan untuk mendukung data kuantitatif yang ada.

Kriteria *Usability* memiliki indikator yang dapat digunakan untuk membuat pertanyaan dalam angket. Indikator Kriteria *Usability* yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 1.

TABEL 1
INDIKATOR KRITERIA *USABILITY*

Kriteria	Indikator
<i>usefulness</i> (kegunaan)	Pemahaman
	Penggunaan
	Penghematan
	Pemenuhan kebutuhan
<i>Ease Of Use</i> (kemudahan penggunaan)	Kemudahan akses
	Fitur menarik
<i>Ease Of Learning</i> (mudah dipelajari)	Kecepatan informasi
<i>satisfaction</i> (kepuasan)	Cocok untuk daring
	Mudah dipahami
	Tidak rumit

Data kualitatif diambil dari hasil wawancara dengan guru. Berikut kisi-kisi pertanyaan wawancara yang akan digunakan.

Tabel 2

Kisi-Kisi Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Penggunaan media pembelajaran jarak jauh.	
2	Penggunaan aplikasi <i>video conference</i> (Zoom Meeting atau Google Meet)	
3	Intensitas penggunaan aplikasi <i>video conference</i> (Zoom Meeting atau Google Meet)	
4	Kemudahan Aplikasi <i>video conference</i> dalam pembelajaran jarak jauh (Zoom Meeting atau Google Meet).	
5	Penggunaan kuota internet Aplikasi <i>video conference</i> (Zoom Meeting atau Google Meet)	
6	Kelebihan ketika menggunakan aplikasi <i>video conference</i> (Zoom Meeting atau Google Meet)	
7	Kesulitan ketika menggunakan aplikasi <i>video conference</i> (Zoom Meeting atau Google Meet)	
8	Kebermanfaatn aplikasi <i>video conference</i> (Zoom Meeting atau Google Meet) pada saat mengajar	
9	Aplikasi <i>video conference</i> (Zoom Meeting atau Google Meet) dalam pemenuhan kebutuhan	
10	Fitur dalam aplikasi <i>video conference</i> (Zoom Meeting atau Google Meet)	
11	Kecepatan pemberian informasi aplikasi <i>video conference</i> (Zoom Meeting atau Google Meet)	

12	Masukan dan saran untuk <i>video conference</i> (Zoom Meeting atau Google Meet) dalam pembelajaran jarak jauh.	
----	--	--

Teknik analisis data dilakukan dengan mengolah data tabel 1 menggunakan *Usability Use Questionnaire* dengan melakukan analisis terhadap kriteria dan indikator *Usability*. Hasil analisis akan menentukan perbandingan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Zoom Meeting dan Google Meet [13]. Data yang didapat dari hasil penyebaran angket kemudian dihitung menggunakan rumus.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Persentase

F = Jawaban responden

N = Jumlah Responden

Dari perhitungan menggunakan rumus tersebut maka akan didapatkan skor pada setiap indikator dan kriteria yang akan digunakan sebagai perbandingan *Usability* Zoom Meeting dan Google Meet. Sedangkan data kualitatifnya dianalisis dengan cara mengumpulkan data dari hasil wawancara dengan guru, kemudian data tersebut dikategorikan berdasarkan indikator kriteria *Usability*, sehingga data yang sudah dikategorikan dapat digunakan untuk memperkuat data kuantitatifnya. Hasil pengolahan data kuantitatif dan kualitatif akan menunjukkan pertimbangan *Usability* sebuah piranti dianggap begitu penting sebagai tolak ukur kebermanfaatn sebuah aplikasi bagi penggunaanya [11].

III. PEMBAHASAN

Hasil penelitian diambil dari respon kuesioner yang disebarkan kepada sampel yakni peserta didik di SMAN-1 MALIKU berupa angket dengan kriteria *Usability* yang telah ditentukan pada tabel 1. Hasil data yang didapat diambil dari respon peserta didik kemudian diolah dengan menggunakan rumus yang ada dimana persentase tiap indicator dihitung dengan membagikan jawaban responden dengan jumlah responden kemudian dikalikan dengan 100. sehingga hasil dari perhitungan dapat dituliskan. Sedangkan data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru di SMAN 1 MALIKU dengan pertanyaan yang terdapat pada tabel 2 dijabarkan untuk memperkuat data kuantitatif. Adapun hasilnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 3

Perbandingan Usability Zoom Meeting Dan Google Meet

Kriteria	Indikator	Aplikasi		Aplikasi yang paling banyak dipilih
		Zoom Meeting	Google Meet	
usefulness (kegunaan)	Pemahaman	48%	52%	Google Meet
	Penggunaan	36%	64%	Google Meet
	Penghematan	22%	78%	Google Meet
	Pemenuhan kebutuhan	44%	56%	Google Meet
Ease Of Use (kemudahan penggunaan)	Kemudahan akses	36%	64%	Google Meet
	Fitur menarik	38%	62%	Google Meet
EaseOf Learning (mudah dipelajari)	Kecepatan informasi	42%	58%	Google Meet
Satisfactio n (kepuasan)	Cocok untuk daring	40%	60%	Google Meet
	Mudah dipahami	24%	76%	Google Meet
	Tidak rumit	38%	62%	Google Meet
Rata-rata		36,8%	63,2 %	Google Meet

Berdasarkan dari tabel dan data yang sudah diolah, kemudian diperkuat sebagai data kuantitatif, kemudian dijabarkan dan diperkuat dengan hasil wawancara guru si SMAN 1 MALIKU sebagai data kualitatif yang ada maka perhitungan dan penjabaran untuk masing-masing indikator *usability* dapat diuraikan sebagai berikut.

Kriteria *usefulness* (kegunaan) terdiri dari beberapa indikator yakni, indikator pemahaman, penggunaan, penghematan dan pemenuhan kebutuhan. Aplikasi Zoom Meeting dan Google Meet memperoleh hasil persentase yang berbeda, dimana pada indikator pemahaman Zoom Meeting memperoleh 48% sedangkan Google Meet memperoleh 52%, hal ini menyatakan bahwa responden lebih banyak memilih Google Meet dalam indikator pemahaman, dibuktikan dengan pernyataan guru, yang menyatakan bahwa guru maupun peserta didik lebih mudah memahami aplikasi Google Meet dibandingkan Zoom Meeting.

Pada indikator penggunaan diperoleh presentase Zoom Meeting 36% sedangkan Google Meet sebesar 64%, yang artinya peserta didik lebih mudah dan lebih sering menggunakan Google Meet daripada Zoom Meeting. Hal ini diperkuat dengan pernyataan guru yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran jarak jauh guru sering

menggunakan aplikasi Google Meet dikarenakan aplikasi ini mudah dalam hal penggunaannya.

Pada indikator penghematan, Zoom Meeting mendapatkan hasil 22% sedangkan Google Meet 78%, hal ini berarti peserta didik menyatakan bahwa Google Meet lebih hemat dibandingkan dengan Zoom Meeting, hasil ini berbanding lurus dengan pernyataan guru yang menyatakan bahwa Zoom Meeting lebih memerlukan banyak kuota dibandingkan dengan Google Meet.

Indikator selanjutnya adalah indikator pemenuhan kebutuhan, Zoom Meeting memperoleh 44% sedangkan Google Meet 56%. Hasil presentase ini menyatakan bahwa peserta didik lebih banyak memilih Google Meet sebagai aplikasi yang mampu memenuhi kebutuhan dalam masa pembelajaran jarak jauh. Hal ini selaras dengan pernyataan guru yang menyatakan bahwa kebutuhan dalam pembelajaran jarak jauh dapat terpenuhi dengan menggunakan Google Meet, dikarenakan fiturnya yang lengkap.

Hasil data menunjukkan bahwa lebih banyak responden yang setuju Google Meet memenuhi kriteria *usefulness* atau mudah untuk digunakan. Selain respon dari peserta didik yang menunjukkan bahwa Google Meet lebih unggul, melalui wawancara yang dilakukan guru mengemukakan lebih mudah menggunakan aplikasi Google Meet dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan Zoom Meeting. Hasil penelitian yang didapat berbanding lurus dengan penelitian yang dilakukan oleh [14] yang menyatakan bahwa penggunaan Google Meet sebagai media pembelajaran memudahkan peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran. Pada indikator penghematan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [15] yang menyatakan Zoom Meeting lebih banyak membutuhkan data jika semua fasilitas dihidupkan.

Persentase untuk kriteria *Ease Of Use* (kemudahan penggunaan) dengan indikator kemudahan akses dan fitur menarik. Pada kriteria ini untuk indikator kemudahan akses Zoom Meeting memperoleh 36% sedangkan Google Meet 64%. Hal ini berarti bahwa peserta didik lebih mudah mengakses Google Meet dibandingkan dengan Zoom Meeting. Hasil data ini sejalan dengan pernyataan guru yang menyatakan bahwa ketika mengakses Google Meet guru dapat dengan mudah memahami dan tidak merasakan kesulitan.

Pada indikator fitur menarik Zoom Meeting memperoleh 38% dan Google Meet 62%. Peserta didik banyak menyatakan bahwa Google Meet dilengkapi dengan berbagai macam fitur menarik contohnya seperti pilihan *background* yang bervariasi, didukung dengan pernyataan guru dimana peserta didik lebih tertarik belajar ketika menggunakan Google Meet dibandingkan Zoom Meeting.

Hasil dari data yang sudah diolah menunjukkan bahwa Google Meet lebih unggul dibandingkan Zoom Meeting pada kriteria *Ease Of Use* (kemudahan penggunaan). Hasil penelitian yang didapat sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [16] yang menyatakan bahwa Google Meet merupakan salah satu media *video conference* yang

memungkinkan memberikan kemudahan akses di berbagai akses dalam kegiatan pembelajaran.

Pada kriteria *Ease Of Learning* (mudah dipelajari) terdapat indikator kecepatan informasi. Aplikasi yang lebih banyak dipilih responden adalah Google Meet dengan uraian persentase sebagai berikut. Zoom Meeting memperoleh 42% sedangkan Google Meet 58%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut responden Google Meet lebih cepat dalam menyampaikan informasi. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru juga menunjukkan respon yang sama dengan peserta didik, dimana untuk Google Meet memberikan kecepatan informasi yang lebih baik dibandingkan Zoom Meeting. Hasil penelitian tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [17] yang menyatakan bahwa tingkat presentase kelayakan Usability aplikasi zoom menggunakan tools USE questionnaire menunjukkan klasifikasi yang sangat layak pada aspek ease of learning (kemudahan dipelajari).

Kriteria paling akhir dari Usability adalah *Satisfaction* (kepuasan), dengan indikator cocok untuk daring, mudah dipahami dan tidak rumit. Pada indikator cocok untuk daring Zoom Meeting memperoleh persentase 40% dan Google Meet 60%, dimana responden merasakan Google Meet lebih cocok digunakan dalam pembelajaran jarak jauh dibandingkan Zoom Meeting. Hasil data yang diperoleh diperkuat kembali dengan pernyataan guru bahwa Google Meet lebih cocok digunakan untuk pembelajaran jarak jauh di SMAN 1 Maluku dengan mempertimbangkan jaringan dan kuota yang digunakan.

Sedangkan untuk indikator mudah dipahami Zoom Meeting memperoleh persentase sebesar 24% dan Google Meet 76%. Dengan demikian peserta didik kembali memilih Google Meet dibandingkan Zoom Meeting sebagai aplikasi yang mudah dipahami untuk digunakan pada saat pembelajaran jarak jauh. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa guru lebih mudah memahami Google Meet dibandingkan Zoom Meeting.

Pada indikator tidak rumit Zoom Meeting mendapat persentase 38% dan Google Meet 62%. Hal ini kembali membuktikan bahwa responden lebih banyak menyetujui bahwa Google Meet lebih dapat memenuhi kriteria kemudahan penggunaan pada proses pembelajaran jarak jauh. Data yang diperoleh diperkuat dengan hasil wawancara guru, dimana guru menyatakan bahwa dalam penggunaannya Google Meet sangat mudah digunakan dalam artian tidak rumit. Sedangkan penggunaan Zoom Meeting dianggap tidak semudah Google Meet. Hasil penelitian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [18] yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Zoom Meeting dalam media pembelajaran jarak jauh dinilai tidak begitu efektif.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikatakan bahwa yang lebih unggul dan dapat memenuhi kriteria kemudahan penggunaan pada proses pembelajaran jarak jauh adalah aplikasi Google Meet. Hal ini dibuktikan dengan data yang diperoleh yang menyatakan persentase pilihan responden lebih besar untuk aplikasi Google Meet dibandingkan Zoom Meeting. Penelitian ini berbanding lurus

dengan penelitian yang dilakukan oleh [14] yang menyatakan bahwa penggunaan Google Meet sebagai media pembelajaran memudahkan peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [17] yang menyatakan bahwa tingkat presentase kelayakan Usability aplikasi zoom menggunakan tools USE questionnaire menunjukkan klasifikasi yang layak pada aspek easy of use (kemudahan penggunaan), sedangkan pada aspek ease of learning (kemudahan dipelajari), *satisfaction* (kepuasan), dan *usefulness* (kegunaan) menunjukkan klasifikasi yang sangat layak. Aplikasi zoom ini sangat layak untuk digunakan dengan mudah.

Secara keseluruhan Google Meet lebih unggul dibandingkan dengan Zoom Meeting. Dengan demikian perbandingan Usability Zoom Meeting dan Google Meet sebagai media pembelajaran jarak jauh dapat diungguli oleh aplikasi Google Meet dengan pertimbangan yang sesuai dengan kriteria Usability yang telah dijabarkan dan rata-rata dari hasil penelitian Google Meet mendapat 63,2% sedangkan Zoom Meeting hanya 36,8%. Temuan ini dapat memberikan informasi dan menguatkan penelitian sebelumnya tentang penggunaan Zoom Meeting dan Google Meet sebagai media dalam pembelajaran jarak jauh.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dengan penelitian yang telah dilakukan dan data yang telah diperoleh tentang perbandingan Usability Zoom Meeting dan Google Meet dapat disimpulkan bahwa Google Meet lebih unggul pada semua kriteria Usability yang telah dijabarkan dengan pertimbangan yang sesuai dengan kriteria Usability yang telah dijabarkan dan rata-rata dari hasil penelitian Google Meet mendapat 63,2% sedangkan Zoom Meeting hanya 36,8%. Dengan penjabaran dari setiap kriteria dapat disimpulkan sebagai berikut.

Indikator pemahaman Zoom Meeting memperoleh 48% sedangkan Google Meet memperoleh 52%. %, hal ini menyatakan bahwa responden lebih banyak memilih Google Meet dalam indikator pemahaman. Pada indikator penggunaan diperoleh presentase Zoom Meeting 36% sedangkan Google Meet sebesar 64%, yang artinya peserta didik lebih mudah dan lebih sering menggunakan Google Meet daripada Zoom Meeting. Pada indikator penghematan, Zoom Meeting mendapatkan hasil 22% sedangkan Google Meet 78%, hal ini berarti peserta didik menyatakan bahwa Google Meet lebih hemat dibandingkan dengan Zoom Meeting. Indikator selanjutnya adalah indikator pemenuhan kebutuhan, Zoom Meeting memperoleh 44% sedangkan Google Meet 56%. Hasil presentase ini menyatakan bahwa peserta didik lebih banyak memilih Google Meet sebagai aplikasi yang mampu memenuhi kebutuhan dalam masa pembelajaran jarak jauh. Pada kriteria ini untuk indikator kemudahan akses Zoom Meeting memperoleh 36% sedangkan Google Meet 64%. Hal ini berarti bahwa peserta didik lebih mudah mengakses Google Meet dibandingkan

dengan Zoom Meeting Pada indikator fitur menarik Zoom Meeting memperoleh 38% dan Google Meet 62%. Peserta didik banyak menyatakan bahwa Google Meet dilengkapi dengan berbagai macam fitur menarik. Pada indikator kecepatan informasi Zoom Meeting memperoleh 42% sedangkan Google Meet 58%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut responden Google Meet lebih cepat dalam menyampaikan informasi. Pada indikator cocok untuk daring Zoom Meeting memperoleh persentase 40% dan Google Meet 60%, dimana responden merasakan Google Meet lebih cocok digunakan dalam pembelajaran jarak jauh dibandingkan Zoom Meeting. Pada indikator tidak rumit Zoom Meeting mendapat persentase 38% dan Google Meet 62%. Hal ini kembali membuktikan bahwa responden lebih banyak menyetujui bahwa Google Meet lebih dapat memenuhi kriteria kemudahan penggunaan pada proses pembelajaran jarak jauh.

Kekurangan pada penelitian ini adalah kurangnya waktu penelitian sehingga data yang diambil hanya melalui wawancara dan respon angket yang disebar untuk peserta didik, sehingga tidak disertai dengan kegiatan observasi ketika menggunakan aplikasi Google Meet dan Zoom Meeting untuk pembelajaran jarak jauh di SMAN 1 Maluku, oleh karena hal tersebut penelitian ini tidak dapat melihat secara langsung proses pembelajaran jarak jauh menggunakan media pembelajaran Zoom Meeting dan Google Meet.

B. Saran

Penelitian ini masih sangat jauh dari kata sempurna dan perlu ditingkatkan lagi, sehingga diharapkan kedepannya terdapat penelitian yang serupa yang dapat mendukung penelitian yang telah dibuat terutama penelitian mengenai perbandingan kedua aplikasi video *conference* seperti Google Meet dan Zoom Meeting. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi sumber tambahan untuk menggali dan membahas topik yang berkaitan dengan penelitian ini, sehingga hasil yang berbeda dapat diperoleh. Penelitian ini juga dapat menjadi pertimbangan guru atau tenaga pendidik dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran jarak jauh dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada dosen pembimbing sekaligus dosen mata kuliah seminar, ibu Hadma Yuliani dan ibu Luvia Rangi Nastiti yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan baik moril maupun materil, sehingga penelitian ini dapat terlaksana. Ucapan terimakasih tidak lupa pula peneliti sampaikan kepada SMAN-1 MALIKU dan bapak kepala sekolah bapak Rachman Hakim dan para dewan guru yang telah memberikan bantuan dan memfasilitasi penelitian ini, sehingga peneliti dapat melakukan penelitian di SMAN 1 Maluku dan berjalan dengan baik, tanpa terkendala suatu apapun. Terimakasih peneliti ucapkan kepada peserta didik SMAN 1 Maluku, karena sudah mau menjadi responden dalam penelitian ini. Tidak lupa penulis ucapkan terimakasih

kepada teman seperjuangan Nabila Chazima yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Tidak lupa kedua orang tua, dan adik-adik penulis yang telah memberikan semangat selama dilakukannya penelitian. Semoga penelitian ini dapat memberikan pengaruh yang positif kepada semua pembaca sehingga penelitian ini dapat membantu memberikan motivasi dan informasi yang diperlukan oleh pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. H. Fahmi, "Komunikasi Synchronous Dan Asynchronous Dalam E-Learning Pada Masa Pandemic Covid-19," *JURNAL NOMOSLECA*, pp. 146-158, 2020.
- [2] Zahrotunnimah, "Langkah Taktis Pemerintah Daerah Dalam Pencegahan Penyebaran Virus Corona Covid-19 di Indonesia," *SALAM : Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, pp. 247-260, 2020.
- [3] Z. Abidin, A. Hudaya and D. Anjani, "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan*, pp. 131-146, 2020.
- [4] H. A. Maulana, "Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring di Pendidikan Tinggi Vokasi: Studi Perbandingan antara Penggunaan Google Classroom dan Zoom Meeting," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, pp. 188-195, 2021.
- [5] S. K. Qolbi, Sabarudin, Kholilurrohmah and N. Perwitasari, "Efektivitas Pembelajaran Daring antara Fasilitas Zoom Meet dengan Google Meet," *JURNAL BASICEDU*, pp. 1551-1562, 2022.
- [6] I. Novayani, "Pernikahan Melalui Video Conference," *At-Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, pp. 29-40, 2017.
- [7] Munir, "Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi," *Alfabeta.*, 2009.
- [8] d. Yuli Fitriasia, "Penggunaan aplikasi zoom meeting untuk efektifitas pembelajaran daring pada madrasah ibtidaiyah muhammadiyah 01 pekanbaru 1," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, pp. 21-29, 2021.
- [9] D. Budiana and A. D. R. Fitrianiingsih, "Efektifitas Pelatihan Penyusunan Dokumen Portofolio Untuk Guru PJOK Di Jawa Barat Berbasis Zoom Meeting," *Jurnal Abmas*, pp. 11-20, 2020.
- [10] S. H. Muniroh, S. Rojanah and S. Raharjo, "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Media Google Meet Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Edukasi Dan Sains*, pp. 410-419, 2020.
- [11] M. Thohir, N. R. Diana, M. A. A. Habsyi and Susilowati, "Usabilitas Interaktif Perkuliahan Di Masa Pandemi," *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, pp. 159-170, 2021.
- [12] A. D. S. D. N. S. H. B. Kuntum Annisa Imania, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pemrograman Di Masa Pandemi Covid-19," *PETIK*, vol. 8, no. 2, pp. 118-126, 2022.
- [13] Yadi, "ANALISA MEDIA PEMBELAJARAN WHATSAPP," *Jurnal Simantec*, pp. 51-56, 2021.
- [14] S. Rahayu and T. Pahlevi, "Pengaruh Media Pembelajaran E-learning dengan Google Meet Terhadap Hasil Belajar Siswa," *jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, pp. 91-99, 2021.
- [15] S. S. K. K. N. P. Satria Kharimul Qolbi, "Efektivitas Pembelajaran Daring antara Fasilitas Zoom Meet dengan Google Meet," *jurnal basicedu*, pp. 1551-1562, 2022.
- [16] R. F. Diharjo, "Penggunaan Whatsapp, Google Meet, Dan Zoom Sebagai Media Pembelajaran Selama Pandemi Covid 19," *AL-FIKRU: JURNAL PENDIDIKAN DAN SAINS*, pp. 206-216, 2021.
- [17] R. G. Fernanda, E. Suryadi and S. A. M, "Pengukuran Usability Aplikasi Zoom Meeting Sebagai Media E-Learning Menggunakan Use Questionnaire," *ejournal.alkhairat*, pp. 276-286, 2022.

- [18] D. Haqien and A. A. Rahman, "Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *jurnal lppmunindra SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, pp. 51-56, 2020.
- [19] E. Prasetyo, *Data Mining, Mengolah Data Menjadi Informasi Menggunakan Matlab*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2014.
- [20] W. F. Senjaya dan B. Rahardjo, "Implementasi dan Pengukuran Kinerja Operasi Aritmatika Finite Field Berbasis Polinomial Biner," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi (JuTISI)*, vol. 1, no. 2, pp. 183 - 193, 2015.
- [21] M. Ayub dan A. I. Widjaja, "Implementasi dan Pengukuran Kinerja Operasi Aritmatika Finite Field Berbasis Polinomial Biner," dalam *Seminar Teknk Informatika dan Sistem Informasi (SeTISI)*, Bandung, Indonesia, 2013.
- [22] IEEE, "IEEE Website," [Online]. Available: <http://www.ieee.org>. [Diakses 25 Januari 2016].
- [23] Cartalyst, "Stripe-laravel Manual," [Online]. Available: <https://cartalyst.com/manual/stripe-laravel/4.0>. [Diakses 25 Januari 2016].
- [24] Oracle Inc., "Oracle NoSQL Database Documentation," [Online]. Available: <http://www.oracle.com/technetwork/database/database-technologies/nosqldb/documentation/index.html>. [Accessed 25 Januari 2016].
- [25] C. He, *Analysis of Security Protocols for Wireless Networks*, Stanford University, 2015.