

**ANALISIS KOMPARASI PENGGUNAAN MEDIA *GOOGLE MEEET* DAN
ZOOM MEETING DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi
Pendidikan Akuntansi*

Oleh:

MAYANG WILANDY
NPM. 1702070011



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2021



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkipumsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata – 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 08 September 2021, pada pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, mempertahankan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Mayang Wilandy
NPM : 1702070011
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Komparasi Media Google Meet dan Zoom Meeting Dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperaiiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd

Dra. Hj. Samsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dra. Ijah Mulyani M.Si
2. Marnoko, S.Pd, M.Si
3. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : MAYANG WILANDY

NPM : 1702070011

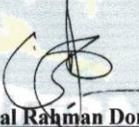
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Skripsi : Analisis Komparasi Penggunaan Media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh

sudah layak disidangkan.

Medan, 08 September 2021

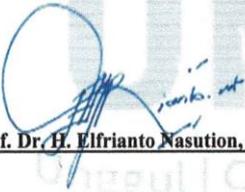
Disetujui oleh :
Dosen Pembimbing


Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Diketahui oleh :

Dekan,

Ketua Program Studi


Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd.


Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : MAYANG WILANDY

N P M : 1702070011

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Penelitian : Analisis Komparasi Media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong plagiat
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Agustus 2021

Hormat saya

Yang membuat pernyataan



Mayang Wilandy



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : MAYANG WILANDY
NPM : 1702070011
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Komparasi Media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
05 Agustus 2021	Referensi Ditambah Hasil dan Pembahasan Ditambah Rubrik Observasi Perbaiki Tabel Pengkumann Observasi	
09 Agustus 2021	Histogram Media <i>Google Meet</i> & <i>Zoom Meeting</i> Perbaiki Abstrak Tata Tulis	
14 Agustus 2021	Kesimpulan dan Garis Lampiran	
17 Agustus 2021		

Diketahui Disetujui Oleh
Ketua Program Studi Pendidikan

Akuntansi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembimbing

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

ABSTRAK

MAYANG WILANDY, 1702070011 “Analisis Komparasi Media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh”

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

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menuntaskan skripsi ini untuk memnuhi tugas-tugas serta syarat-syarat untuk menggapai gelar sarjana (S.Pd) tepat waktu pada program studi pendidikan akuntansi. Shalawat serta salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang sudah mengantarkan risalahnya kepada umatnya guna membimbing aktivitas yang diridhoi Allah SWT.

Dalam penyusunan skripsi yang berjudul “**Analisis Komparasi Penggunaan Media *Google Meेत dan Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh**”. Penulis berharap mudah-mudahan skripsi ini bisa berguna serta menaikkan pengetahuan untuk pembacanya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, dukungan dan do'a dari semua pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, sekaligus selaku Dosen Pembimbing.
4. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Seluruh staff karyawan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis, Bapak **Kliwon** dan Ibu **Siti Nur'amini** yang telah membesarkan dan mengajarkan penulis dengan cinta dan kasih sayang. Terimakasih atas do'a dan restu yang selalu mengiringi setiap langkah penulis, terimakasih atas dukungan berupa moril maupun materil yang luar biasa selalu kalian berikan dan nomor satukan untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
7. Adik-adik tersayang, **Hafizt Rafitra** dan **Yaza Qinan Aini** yang selalu memberikan semangat dan do'a untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat terkasih penulis, **Muhammad Taufik Siregar, Zharifah Raniyah, Winda Puspita Sari Sinaga, Anggi Anggela Banurea, Lisa Lestari, Mita Ayu Susanti, Alfi Rifa'atul Mahmuda** dan **Sarah Mutia Ariany Harahap** yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan

semangat kepada penulis. Dan teman-teman seperjuangan kelas A Pagi Pendidikan akuntansi.

9. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Atas bantuan mereka yang sangat berharga, penulis berdoa semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda sebagai amal shaleh dan ketaatan kepada Allah. Amiin. Apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya, penulis menyadari masih banyak kekurangan di dalamnya. Dengan demikian, penulis menerima kritik dan saran yang membangun.

Wasslamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Medan, April 2021
Penulis,

Mayang Wilandy

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II STUDI KEPUSTAKAAN.....	7
A. Deskripsi Teori.....	7
B. Penelitian yang Relevan.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
B. Sumber Data dan Data Penelitian	30

C. Instrumen Penelitian	30
D. Teknik pengumpulan Data.....	36
E. Teknik Analisis Data.....	37
F. Rencana Pengujian Keabsahan Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Paparan Data dan Analisis Data.....	41
B. Pembahasan Hasil Penelitian	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Media Komunikasi PJJ Daring Media Komunikasi PJJ Daring	9
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi Penelitian Kualitatif Penilaian Aplikasi Google Meet dan Zoom Meeting sebagai media pembelajaran jarak Jauh.....	31
Tabel 4.3 Histogram Media Google Meet dan Zoom Meeting.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kuadran Seting Belajar	11
Gambar 2.2 Tampilan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan <i>Google Meet</i> ..	21
Gambar2.3 Tampilan Icon <i>Google Meet</i>	22
Gambar 2.4 Tampilan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan <i>Zoom Meeting</i>	23
Gambar 2.5 Icon Zoom Meeting	25
Gambar 3.1 Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	74
Lampiran 2 Ringkasan Jurnal Penelitian Hasil Rujukan	75
Lampiran 3 Langkah-langkah Penggunaan <i>Google Meet</i> Menggunakan Komputer	76
Lampiran 4 Langkah-langkah Penggunaan <i>Zoom Meeting</i> Menggunakan Komputer	77
Lampiran 5 Surat Pengesahan Proposal	88
Lampiran 6 Berita Acara Sempro	89
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Seminar	90
Lampiran 8 Berita Acara Bimbingan Proposal	91
Lampiran 9 Surat Keterangan Perpustakaan	92
Lampiran 10 Surat Pengesahan Proposal	93
Lampiran 11 K-1	94
Lampiran 12 K-2	95
Lampiran 13 K-3	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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* terutam 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.

Berdasarkan hasil uraian-uraian diatas, mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Analisis Komparasi Penggunaan Media *Google Meet* Dan *Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah “Bagaimana tingkat komparasi penggunaan media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keunggulan penggunaan aplikasi *Google Meet* dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.
2. Bagaimana kelemahan penggunaan aplikasi *Google Meet* dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.
3. Bagaimana keunggulan penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

4. Bagaimana kelemahan penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana keunggulan penggunaan aplikasi *Google Meet* dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelemahan penggunaan aplikasi *Google Meet* dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.
3. Untuk mengetahui bagaimana keunggulan penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.
4. Untuk mengetahui bagaimana kelemahan penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Menjadi sumber informasi dan pengetahuan dalam pendidikan
 - b. Menambah pengetahuan mengenai kebermanfaatan dan relevansi penggunaan media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* dalam pembelajaran Jarak Jauh

2. Manfaat Praktis

a. Peneliti

Penerapan teori-teori ilmiah yang dipelajari di perguruan tinggi dapat menambah wawasan peneliti

b. Dosen

Menjadi informasi untuk mengetahui media yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran jarak jauh

c. Mahasiswa

Meningkatkan pemahaman terhadap berbagai sumber belajar yang menarik, dan meningkatkan pemahaman terhadap penggunaan media pembelajaran.

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh atau dalam kasus ini kita kenal juga dengan *e-learning* merupakan sebuah metode pembelajaran baru yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat utamanya untuk menyampaikan materi dan strategi pembelajaran. Disini ada beberapa perbedaan utama dari kegiatan belajar mengajar konvensional yaitu tidak lagi terbatas oleh ruangan, waktu pembelajaran jauh lebih fleksibel, lebih banyak berbasis online daripada menggunakan kertas, mengganti fasilitas fisik dengan fasilitas berbasis jaringan, serta pembaruan informasi yang lebih cepat (Teguh, 2015:73–74)

Menurut Warsita (2014:74–75) Pembelajaran dalam pendidikan jarak jauh dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang berlangsung secara jarak jauh karena terpisahnya guru/pendidik dan peserta didik, mempersyaratkan kemandirian peserta didik, serta didukung oleh layanan belajar yang memadai. Adapun ciri-ciri pembelajaran jarak jauh menurut (Yerusalem et al., 2015:482) adalah sebagai berikut:

- a. Adanya organisasi yang mengatur cara belajar mandiri
- b. Materi pembelajaran disampaikan melalui media

c. Tidak adanya kontak langsung antara pengajar dengan pembelajar

Sarana yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah media sosial dan *Platform E-learning* seperti *whatsapp group*, ruang guru, *Google Education*, *Google Meet*, *Zoom Meeting*.

Menurut Narayana (2016:140) terdapat 2 metode pembelajaran jarak jauh yang digunakan dalam pembelajaran yaitu:

1. *Synchronous*

Ketika peserta didik dan instruktur bertukar informasi dan berinteraksi secara bersamaan dalam sebuah komunitas pembelajaran online dengan menggunakan waktu yang telah ditetapkan dengan menggunakan teknologi pembelajaran termasuk internet conference, satelit, telekonferensi video dan chatting.

2. *Asynchronous*

Pembelajaran secara bebas yang tidak terikat oleh waktu, dimana peserta didik dapat berinteraksi dengan materi khusus dan satu sama lain dengan pada waktu yang mereka pilih. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah saat peserta didik memposting pemikirannya, di hari yang ditentukan sendiri dan pelajar lain memberikan mengomentari posting seperti forum diskusi.

Proses pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) merupakan metode PJJ yang terdiri dari kegiatan tatap muka virtual dalam bentuk *video conference*, *video call*, *teleconference*, dan atau diskusi dalam grup di media

sosial atau aplikasi pesan instan, dan juga menggunakan *Learning Management System* (LMS). Aktivitas pembelajaran yang dilakukan melalui LMS antara lain: pemberian materi belajar, pemberian dan pengumpulan tugas, konsultasi, umpan balik tugas, evaluasi pembelajaran.

Pada prakteknya pendidik atau satuan pendidikan menggunakan lebih dari satu aplikasi sebagai media komunikasi dalam PJJ daring. Media komunikasi yang banyak digunakan dalam PJJ daring antara lain adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Media Komunikasi PJJ Daring Media Komunikasi PJJ Daring(Muhammad Hanif Fahmi, 2020:153)

Nama	Tipe Komunikasi	Kategori
Whatsapp (WA)	<i>Synchronous</i> dan <i>asynchronous</i>	<i>Instan Messaging, VIP</i>
Zoom Meeting	<i>Synchronous</i>	<i>Video Conferencing</i>
Google Meet	<i>Synchronous</i>	<i>Video Conferencing</i>
Microsoft Team	<i>Synchronous</i>	<i>Video Conferencing</i>
Google Classroom	<i>Asynchronous</i>	LSM
Edmodo	<i>Asynchronous</i>	LSM
Moodle	<i>Asynchronous</i>	LSM
Youtube	<i>Synchronous</i> dan <i>asynchronous</i>	<i>Streaming Video, Video on Demand</i>
Google Form	<i>Asynchronous</i>	Formulir <i>Cloud</i>
Google Drive	<i>Asynchronous</i>	Penyimpanan <i>Cloud</i>
Quizziz	<i>Asynchronous</i>	Gamifikasi Tugas
Gmail	<i>Asynchronous</i>	Email

Sumber : Jurnal Nomosleca dengan judul Komunikasi *Synchronous* dan *Asynchronous* Dalam *E-Learning* Pada Masa Pandemic Covid-19

Dari pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran jarak jauh adalah didasarkan adanya keterpisahan antara guru dan siswa dalam ruang dan waktu yang dirancang secara sistematis melalui pemanfaatan teknologi. Untuk pola pembelajaran jarak jauh dapat berbentuk belajar mandiri, belajar kelompok, belajar terbimbing dengan tutor dalam kegiatan tutorial tatap muka maupun berbantuan media dan layanan bantuan belajar peserta didik.

Dalam konteks e-learning yang telah kita ketahui, salah satu trend yang muncul dan menarik untuk diterapkan adalah konsep *blended learning*. Anis Chaeruman et al., (2018:402)mengatakan bahwa *blended learning* adalah kombinasi strategi penyampaian materi yang tepat dalam format yang tepat untuk orang yang tepat pada saat yang tepat. *Blended learning* mengkombinasikan beragam media penyampaian yang dirancang untuk saling melengkapi satu sama lain dan mendorong terjadinya proses belajar yang optimal.

Ada terdapat empat kuadran seting belajar sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kuadran Seting Belajar Diadaptasi dari Noord dalam Staley 2007 oleh (Anis Chaeruman et al., 2018)

Sumber: *American Journal* dengan judul *A Formative Reserch in the Context Of Spada-Indonesia*

Pada gambar diatas, terlihat jelas bahwa terdapat empat kuadran seting belajar sebagai berikut:

1. *Sinkronous*Langsung (*live synchronous*)

Suatu kondisi dimana belajar terjadi pada waktu dan tempat bersamaan. Dilihat dari dimensi tempat dan waktu terjadi pada saat bersamaan. Seting belajar seperti ini terjadi dalam pembelajaran konvensional, dimana antara peserta belajar dengan guru/dosen/tutor berada pada

tempat yang sama dan waktu yang sama, belajar didalam kelas. Contoh metode pembelajaran yang terjadi dalam konteks ini adalah cerama, diskusi kelompok, praktek laboratorium, karyawisata, dan lain-lain.

2. *Sinkronous* Maya (*virtual synchronous*)

Suatu kondisi dimana belajar terjadi pada waktu bersamaan (*real time*) di tempat yang berbeda-beda satu sama lain. Dalam konteks ini, belajar terjadi dalam dimensi waktu yang sama, tapi dimensi ruang/tempat yang berbeda-beda satu sama lain. Contoh metode pembelajaran yang terjadi dalam konteks ini adalah presentasi, diskusi, demonstrasi, tutorial dan lain-lain menggunakan teknologi dan tool komunikasi seperti telewicara, *video conference*, *audio conference*, atau mungkin *chatting (text based conference)*

3. *Asinkronous* Mandiri (*Self paced Asynchronous*)

Suatu kondisi dimana belajar terjadi secara mandiri, kapan saja di mana saja sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajarnya masing-masing. Dalam konteks ini, belajar terjadi tanpa terikat dengan waktu dan tempat. Sifatnya lebih terbuka dan luwes melalui metode belajar mandiri. Agar terjadi belajar mandiri, peserta belajar difasilitasi dengan bahan ajar digital yang dikenal dengan istilah *learning object* dalam beragam format media baik yang berbasis teks, audio, video, animasi, simulasi, permainan ataupun kombinasi dari semua itu (*hypermedia*).

4. Asinkronous Kolaboratif (*Colaborative Asynchronous*)

Suatu kondisi dimana belajar terjadi kapan saja dan di mana saja melalui kolaborasi antara dua orang atau lebih. Contoh metode pembelajaran yang terjadi dalam konteks ini adalah metode diskusi, tutorial dan tanya jawab melalui forum diskusi online, metode pemecahan masalah dan pembelajaran kolaboratif melalui penugasan online (*online assignment*).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut para ahli (Sutirman, 2013:15) bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seseorang komunikator kepada komikan. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Teni Nurrita (2018 :173) menyatakan bahwa media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.

Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Fanny dalam jurnal (Kuswanto & Radiansah, 2018:16)menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan

peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran.

Dari pengertian beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan informasi yang didalamnya mengandung tujuan instruksional guna mempermudah proses penyampaian materi maupun proses belajar-mengajar serta dapat merangsang peserta didik dalam belajar.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dapat dikatakan bahwa fungsi utama dari media adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru dikelas. Sutirman (2013:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu:

1. Fungsi Atensi Media Visual

Merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi Afektif Media Visual

Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.

3. Fungsi Kognitif Media Visual

Terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami

dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar

4. Fungsi Kompensatoris

Dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah membaca.

Sutirman (2013:17) mengemukakan manfaat dari media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
3. Mengatasi sikap pasif, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar.
4. Memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat praktis dari media pembelajaran adalah dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan proses hasil belajar, serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

c. Klasifikasi Media

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, memberikan dampak pada sumber dan media pembelajaran seperti foto, slide, radio, film, dan lain-lain. Pada awalnya hanya dikenal beberapa jenis media sederhana seperti buku bergambar, bagan, grafik, dan model yang bisa digunakan dalam pembelajaran.

Aghni Ilyasa Rizqi (2018:101) menyatakan bahwa klasifikasi media pembelajaran ada 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Objek
- b. Suara langsung
- c. Media cetak
- d. Papan tulis
- e. Media transparansi
- f. Film bingkai
- g. Film rangkai
- h. Film gerak
- i. Televisi
- j. Gambar
- k. Model
- l. Rekaman audio
- m. Pelajaran terprogram

Teni Nurrita (2018:179) klasifikasi media dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:

- a. Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip dan transparansi
- b. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto maupun radio

a. Media Pembelajaran Berbasis Web

Seiring perkembangan zaman, pemanfaatan internet untuk berbagai kepentingan di Indonesia terus berkembang. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga dapat meningkatkan produktivitas. Perkembangan teknologi informasi sekarang ini memunculkan berbagai jenis kegiatan berbasis teknologi termasuk kedalam bidang pendidikan. (Sutirman, 2013:61)

Dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, maka saat ini sudah dimungkinkan dan banyak diterapkan proses belajar jarak jauh dengan menggunakan internet untuk menghubungkan peserta didik dan pengajar, melihat jadwal kuliah, mengirimkan berkas tugas perkuliahan, melihat nilai, konsultasi dan bahkan melakukan diskusi. Suatu pendidikan jarak jauh berbasis web antara lain harus memiliki unsur sebagai berikut:

1. Pusat kegiatan belajar, dimana peserta didik dapat menambah kemampuan membaca materi kuliah, mencari informasi dan lainnya
2. Interaksi dalam group, berupa diskusi sesama peserta didik dan pendidik dapat terlibat didalamnya.
3. Sistem administrasi siswa, dimana siswa dapat melihat status maupun prestasi mereka.
4. Pendalaman materi dan ujian, yakni materi soal pengayaan bagi peserta didik yang memerlukan sesuai dengan kemampuannya.

5. Pustakaaan digital, yakni berbagai informasi kepustakaan baik berupa data base maupun informasi pustakaan *online* yang dapat diakses (Sutirman, 2013:61)

Pembelajaran berbasis web adalah proses belajar mengajar yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet, sehingga sering disebut juga dengan *e-learning*. Internet merupakan jaringan yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komputer termasuk didalamnya jaringan lokal yang terhubung melalui saluran (satelit, telepon, kabel) dan jangkauannya mencakup seluruh dunia. Internet memiliki banyak fasilitas yang dapat digunakan dalam berbagai bidang termasuk dalam kegiatan pendidikan, fasilitas tersebut antara lain *email*, *talnet*, *Internet Relay Chat*, *Newsgroup*, *Mailing List (Milis)*, *File Transfer Protocol (FTP)*, atau *World Wide Web (WWW)*. (Sutirman, 2013:62)

Menurut Sutirman (2013:63), ada dua keuntungan dari pembelajaran berbasis web, yaitu kebebasan *platform* dan ruang kelas. Dengan demikian pembelajaran berbasis web memiliki fleksibilitas tinggi untuk mengubah seting, struktur maupun konten sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna.

b. Media Pembelajaran Berbasis Android

Teknologi smartphone berbasis android tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bisa menyajikan materi ajar secara praktis. Ibrahim (2017:81) belajar menggunakan

aplikasi berbasis android mendukung pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan keberadaan media berbasis teknologi modern tersebut, proses pembelajaran tidak lagi harus dimonopoli oleh kehadiran seorang pendidik di dalam kelas, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri kapan dan dimana saja sesuai dengan minat dan gaya belajar peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran melahirkan berbagai inovasi pembelajaran salah satunya yaitu dikenal dengan *m-learning (mobile learning)*. *Mobile Learning (m-learning)* merupakan bagian dari pembelajaran elektronik atau lebih dikenal dengan e-learning(Ibrahim, 2017:81). Mobile learning juga menyediakan sharing content untuk setiap pengguna dengan menggunakan konten yang sama, dan memungkinkan adanya umpan balik secara instan.

Terdapat beberapa alasan pengembangan teknologi handphone/smartphone sebagai landasan operasional munculnya inovasi mobile learning yaitu:

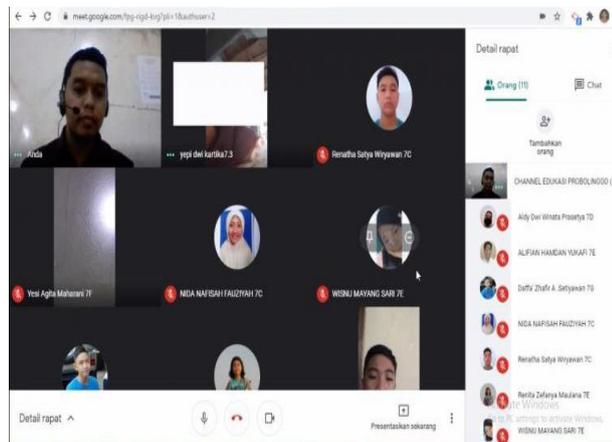
1. Penetrasi perangkat mobile (handphone/smartphone) sangat cepat.
2. Jumlahnya lebih banyak dibandingkan dengan PC.
3. Lebih mudah dioperasikan dibandingkan PC.
4. Perangkat mobile (handphone/smartphone) dapat dipakai sebagai media belajar.(Ibrahim, 2017:81)

3. Aplikasi Google Meet dan Zoom Meeting

a. Google Meet

Google Meet merupakan salah satu platform komunikasi yang dipopulerkan oleh google. Aplikasi ini mengizinkan penggunanya mengirimkan pesan instan, percakapan video, SMS, dan fitur VOI. Aplikasi google meet pertama sekali diluncurkan pada tahun 2017. Aplikasi ini gratis dan penggunanya dapat melakukan video konferensi dengan 100 anggota serta tampilan video yang berkualitas (Biologi et al., 2020:197).

Dengan kata lain pengertian *Google Meet* adalah aplikasi yang dikhususkan sebagai media pembelajaran *online* dari jarak jauh atau istilahnya kelas *online* sehingga dapat memudahkan guru dalam memberikan atau menjelaskan pelajaran yang akan disampaikan kepada pendidik atau peserta didik dari jarak jauh. Penggunaan *Google Meet* akan membuat pembelajaran menjadi efektif, guru dan siswa dapat setiap saat bertatap muka melalui kelas *online*.



Gambar 2.2 Tampilan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Google Meet Sumber: <https://images.app.goo.gl/djeNzXpAP4i7Wds57>

Google mengeluarkan *Google Meet* yang memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video dengan 25 pengguna lainnya per pertemuan. Dengan kata lain, google meet bisa menjadi media alternatif untuk proses belajar mengajar, bersosialisasi dengan rekan kantor atau bahkan melakukan rapat kerja dari dalam rumah. *Google Meet* menjadi versi yang lebih kuat dibanding Hangouts pendahulunya karena *Google Meet* mampu ditampilkan pada aplikasi web, aplikasi Android dan iOS. *Google Meet* juga dapat digunakan secara gratis untuk skala kecil sebanyak 25 orang. Selain itu *Google Meet* memiliki Interface atau antarmuka yang unik dan fungsional dengan ukuran ringan serta cepat, mengedepankan pengelolaan yang efisien, mudah guna (*user friendly*) yang dapat diikuti semua pesertanya.

Dalam proses pembelajaran jarak jauh yang menggunakan aplikasi *Google Meet* peserta didik hadir tepat waktu untuk pertemuan pembelajaran

secara jarak jauh dan tepat waktu dalam pengumpulan tugas, hal ini akan berdampak positif kepada peserta didik yang akan membiasakan peserta didik tepat waktu. Pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Meet* dapat memantau langsung peserta didik yang hadir di dalam pertemuan yang sudah ditetapkan waktunya akan tetapi proses pembelajaran menggunakan *Google Meet* kurang efektif karena harus mempunyai signal yang kuat.



Gambar2.3 Tampilan Icon Google Meet

Sumber: <https://images.app.goo.gl/w7gxoWEx2pvWjfa8>

b. Zoom Meeting

Zoom adalah alat reservasi video berbasis web dengan klien desktop lokal dan aplikasi seluler yang memungkinkan pengguna untuk bertemu secara online, dengan atau tanpa video (Marlini Septi, 2020:47) . Pengguna zoom dapat memilih untuk merekam sesi, berkolaborasi dalam proyek, dan berbagi atau membuat anotasi di layar satu sama lain, semuanya dengan satu aplikasi yang mudah digunakan peron. *Zoom* menawarkan kualitas video, audio, dan kinerja layar nirkabel, Sistem ruang *Windows, Mac, Linux, iOS, Android, Blackberry, Zoom Rooms*, dan *H.323 / SIP*.

Melalui *zoom* pembelajaran online jarak jauh menjadikan pembelajaran lebih efektif. Hal ini karena *zoom* menyediakan video konferensi yang dapat dijangkau oleh seluruh partisipan atau mahasiswa dan dosen. Selain itu, rekaman video pun terjaga keamanannya dan memiliki *fiturchatting* sehingga jika ada yang mendapatkan pendengaran dengan baik pada saat video konferensi maka dapat berbicara melalui chatting dan didalam *zoom* dapat pula dilakukan penjadwalan meeting berikutnya yang akan dilakukan.



Gambar 2.4 Tampilan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Zoom Meeting Sumber: <https://images.app.goo.gl/zow1KwhCtEbipmtA9>

Menurut Angelina (2020:29) *Zoom* memiliki 4 jenis akun yaitu Basic, Profesional, Business, dan Enterprise. Pertama mendaftar dengan akun basic yang memiliki beberapa fitur seperti :

- a. Akun Zoom Basic
 - Melakukan meeting hingga 100 peserta
 - Durasi 40 menit *videoconference*
 - Bisa berbagi layar

b. Akun Zoom Profesional

- Zoom Profesional dengan harga \$149,90/tahun yang memiliki fitur seperti durasi meeting tidak terbatas
- Partisipasi hingga 100 peserta
- Bisa Social Media Streaming
- Mendapatkan 1 GB Cloud Recording
- Bisa berbagi layar

c. Akun Zoom Business

Zoom Business dengan harga \$199,90/tahun yang memiliki fitur seperti:

- Partisipasi hingga 300 peserta
- Durasi meeting tidak terbatas
- Tidak terbatas penyimpanan recording dan transkrip
- Bisa mengatur dengan domain dan bisa berbagi layar

d. Akun Zoom Enterprise

Zoom Enterprise dengan harga \$199,90/tahun yang memiliki fitur seperti

- Partisipasi hingga 1.000 Peserta
- Penyimpanan Cloud Tidak Terbatas
- Transkripsi
- Bisa berbagi layar



Gambar 2.5 Icon *Zoom Meeting*

Sumber: <https://images.app.goo.gl/7ujZHG2z1WpriQX66>

c. Langkah-langkah Penggunaan *Zoom Meeting*

Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* adalah sebagai berikut:

- a. Dosen mempersilahkan mahasiswa untuk mengunduh <https://zoom.us/support/download>. *Zoom Meeting* dapat digunakan melalui handphone atau laptop.
- b. Setelah mengunduh mahasiswa akan diberikan id untuk masuk ke dalam meeting
- c. Pilih bergabung dengan rapat atau *Join Meeting*
- d. Semua mahasiswa dan dosen dapat berkomunikasi untuk berdiskusi dan memberikan serta chatting bersama melalui *video conference*

B. Penelitian yang Relevan

1. Prasetio Tio & Hariyani Reni (2021), dalam jurnal yang berjudul “Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Akuntansi Di Era New Normal. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: pembelajaran daring pada mata kuliah akuntansi di era new normal bukanlah hal yang dapat dilakukan oleh mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase dari persepsi mahasiswa sebesar 46,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil persentase adalah dikategorikan rendah. Dalam kondisi ini didukung dengan pembelajaran secara daring di era *new* Normal menggunakan Learning Management System (LSM) melalui *Google Meet*.
2. Monica & Fitriawati (2020), dalam jurnal yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Zoom* Sebagai Media Pembelajaran *Online* Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: responden penelitian ini yang bersedia di wawancarai via aplikasi *Whatsapp* sebanyak 25 mahasiswa yang merupakan mahasiswa ARS University aktif dari angkatan 2017, 2018, dan 2019. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam secara online. Pembelajaran secara online yang dilakukan pada mahasiswa di ARS University saat pandemi covid-19 menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* bisa dikatakan efektif dan lebih fleksibel dikarenakan aplikasi *zoom meeting* ini lebih simpel dan

tergolong cukup mudah dan dapat digunakan melalui ponsel maupun pada komputer atau PC dan juga lebih merasa nyaman untuk bertanya dan mengemukakan pendapat dalam forum perkuliahan secara online.

3. Rahayu Siti (2021:95–96), dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Media *E-learning* dengan *Google Meet* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi *Google Meet* terhadap hasil belajar siswa pada kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. Diketahui bahwa siswa yang menggunakan media *Google Meet* memiliki nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 86,72, jika dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media *Google Classroom* yaitu 73,75 dan terdapat selisih 12,97.
4. Haqien et al., (2020), dalam jurnal yang berjudul “Pemanfaatan *Zoom Meeting* Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19”. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: pemanfaatan aplikasi *zoom meeting* untuk proses pembelajaran pada masa pandemi covid-19 di Universitas dengan domisili wilayah Jakarta dan Depok adanya kendala di aplikasi *zoom meeting* sehingga tidak begitu efektif dalam pembelajaran jarak jauh, dikarenakan sinyal kurang bagus dan kualitas video di *zoom meeting* tidak begitu baik dan juga sering terjadinya gangguan-gangguan suara aneh yang mengakibatkan terganggunya aktivitas pembelajaran disaat menyalakan *voice*.

5. Marhayani Anika Dina(2021), dalam jurnal “Persepsi Mahasiswa STKIP Singkawang Terhadap Penggunaan Elearning Berbasis *Zoom Meeting*”. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa STKIP terhadap penggunaan aplikasi *zoom meeting* dilihat dari tiga aspek yaitu aspek kemudahan, aspek kebermanfaatan, dan aspek persepsi penerimaan. Dari ketiga aspek tersebut mahasiswa STKIP menilai aplikasi *zoom meeting* mudah digunakan daripada aplikasi lain (google classromm, edmodo, dsb).
6. Ismawati & Prasetyo (2021), dalam jurnal “Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19”. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: (1) nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar artinya pembelajaran dengan video conference zoom cloud id efektif. (2) T tabel dicari berdasarkan nilai df (degree of freedom atau derajat kebebasan) dan nilai signifikasi ($\alpha/2$). Dari output diatas diketahui nilai df sebesar 31 dan nilai $0,05/2$ sama dengan 0,025. Nilai T tabel berdasarkan distribusi nilai t tabel statistik sebesar 2.039. Dengan demikian pembelajaran menggunakan zoom meeting efektif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada metode kajian pustaka (*library research*) yang berlokasi di perpustakaan baik secara *online* maupun *offline*.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada bulan April hingga bulan Juli 2021. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Proses Penelitian	Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■																															
2	Pengesahan Judul		■																														
3	Observasi			■	■																												
4	Penyusunan Proposal							■	■																								
5	Bimbingan Proposal											■	■																				
6	Seminar Proposal																■																
7	Riset																				■	■	■	■	■								
8	Penyusunan Skripsi																								■								
9	Hasil Penelitian dan Pembimbingan																																■

B. Sumber Data dan Data 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. Apabila peneliti menggunakan observasi, maka pencatatan dan dokumen yang menjadi sumber data, sedangkan subjek penelitian kejadian-kejadian dan perilaku (Sarwono Jonathan, 2018:218). Dalam sebuah penelitian terdapat dua sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh data yang diperoleh langsung dari sumber pertamanya, sedangkan data sekunder adalah data yang sumber data yang tidak bisa memberikan informasi langsung kepada pengumpul data.

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.

C. Instrumen Penelitian

Sarwono Jonathan (2018:207) mengemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen utama adalah panduan wawancara dan peneliti sendiri. Maka pada penelitian ini, yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Penelitian Kualitatif Penilaian Aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran jarak Jauh

No	Aspek	Indikator	Teknik Evaluasi	Analisis
1	Kelayakan Aplikasi <i>Google Meet</i> dan <i>Zoom Meeting</i>	Desain tampilan video	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya dan relevan
2		Suara dan video sudah sesuai		
3		Warna yang dipakai pada aplikasi sudah sesuai		
4		Jenis dan Ukuran huruf mudah dibaca		
5		Warna background kontras dengan warna huruf		
6		Antar halaman cepat ditampilkan		
7		Kemudahan dalam berkomunikasi langsung		
8		Simbol dapat dikenali		
1	Keunggulan Aplikasi <i>Google Meet</i>	Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> dapat di download secara gratis dan memungkinkan melakukan sampai 100-250 partisipan jika berlangganan <i>Google Suite</i> .	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya dan relevan
2		Dapat menjadwalkan pembelajaran lewat fitur <i>Schedule</i> (jadwal)		
3		Adanya fitur <i>White Board</i> yang dapat digunakan untuk sarana		

		penjelasan berupa gambar atau angka yang sulit dijelaskan dengan menggunakan lisan		
4		Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> dapat bekerja pada perangkat <i>android, Ios, Windows</i> dan <i>Mac Virtual Backgroud</i> yang bisa diganti		
1	Kelemahan Aplikasi <i>Google Meet</i>	Tidak adanya fitur hemat data	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya dan relevan
2		Belum semua fasilitas free bagi pengguna dalam menggunakan fitur-fitur yang lebih banyak		
3		Harus memiliki jaringan yang ekstra		
1	Keunggulan Aplikasi <i>Zoom Meeting</i>	Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> telah didukung dengan kualitas <i>high definitin</i> (HD) dan mendukung hingga 1000 peserta dan 49 video dilayar	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya dan relevan Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya dan relevan
2		Dapat berbagi layar secara bersamaan dan memberi catatan secara bersamaan		
3		Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> juga telah didukung dengan enkripsi <i>end-to-end</i> untuk semua rapat		

4		Dapat merekam pertemuan yang dilakukan dengan <i>Zoom Meeting</i> dan menyimpannya ke perangkat yang digunakan atau ke akun cloud yang sudah dibuat		
5		Obrolan grup atau chat dapat dilakukan dengan mudah		
1	Kelemahan	Boros penggunaan data internet	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya dan relevan
2	Aplikasi <i>Zoom Meeting</i>	Tidak dapat menggunakan bahasa Indonesia		
3		Kurang nyaman dan rentan bocor		
4		Harga mahal		
1	Biaya Aplikasi <i>Google Meet</i>	<i>Google Meet</i> tersedia secara gratis, dan bisa diunduh di <i>Playstore</i> atau <i>app store</i> bagi pengguna <i>ios</i>	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya dan relevan
1	Biaya Aplikasi <i>Zoom Meeting</i>	<i>Zoom Meeting</i> Profesional dengan harga \$149,90/tahun	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya dan relevan
2		<i>Zoom Business</i> dengan harga \$199,90/tahun		
3		<i>Zoom Enterprise</i> dengan harga \$199,90/tahun		

1	Penggunaan Aplikasi <i>Google Meet</i>	Pengguna aplikasi <i>Google Meet</i> terintegrasi dengan G Suite, yang memungkinkan pengguna untuk dapat bergabung langsung dari Kalender atau undangan yang dikirim via email. Selain itu, undangan meeting yang dibuat dari aplikasi tersebut juga dapat diakses melalui tautan dan kode rapat yang dikirimkan, serta nomor telepon jika tersedia. Pengguna yang menggunakan Skype for Business atau sistem berdasarkan standar SIP dan H.323 (Polycom dan Cisco) juga dapat dengan mudah bergabung dengan pertemuan <i>Google Meet</i> melalui Pexip Infinity Platform. Menariknya lagi, aplikasi ini juga dapat dinikmati melalui perangkat seluler, baik itu <i>iOS</i> maupun Android. Pengguna dapat pula memantau jadwal rapat dengan semua informasi penting dari Kalender layaknya versi desktop	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya dan relevan
---	--	--	-----------	--

1	Penggunaan Aplikasi <i>Zoom Meeting</i>	Penggunaan aplikasi <i>Zoom Meeting</i> yang memungkinkan penggunaannya bertatap muka dengan lebih dari 100 PC atau laptop, aplikasi ini juga bisa diunduh di smartphone. Penggunaan aplikasi ini dibatasi waktunya, untuk sesi pertama bertahan dengan waktu 45 menit dan harus mempunyai jaringan yang stabil.	Obsevasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya dan relevan
1	Keamanan Aplikasi <i>Google Meet</i>	Dengan adanya layanan Enkripsi video maka data kita tidak akan disalah gunakan. <i>Google Meet</i> memberikan layanan tersebut untuk menjaga kerahasiaan data para penggunanya. Supaya kita tidak khawatir akan pencurian dan jula beli data	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya dan relevan
1	Keamanan Aplikasi <i>Zoom Meeting</i>	Aplikasi ini telah didukung dengan enkripsi end-to-end untuk semua rapat yang telah dijadwalkan melalui software <i>Zoom</i> . Selain itu, ada juga proteksi password untuk meningkatkan	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya dan relevan

		keamanan pengguna		
1	Kemudahan Aplikasi <i>Google Meet</i>	Untuk bisa menggunakan Google Meet, teman-teman cukup memiliki akun Google untuk mendaftar ke aplikasinya, dan tidak membutuhkan tahap-tahap yang lainnya.	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya dan relevan
1	Kemudahan Aplikasi <i>Zoom Meeting</i>	<i>Zoom Meeting</i> tersedia di platform PC dan Smartphone, juga memiliki kualitas video yang tinggi yang memudahkan untuk menampilkan materi ajar dalam melaksanakan kelas daring. Aplikasi ini juga mendukung hingga 1.000 peserta dan fitur rekam dan penjadwalan	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya dan relevan

Sumber: Menggunakan beberapa penelitian dan dari beberapa jurnal penelitian yang relevan

D. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data sesuai tata cara penelitian sehingga data yang diperoleh adalah data yang dibutuhkan. 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.

Kajian pustaka adalah kegiatan atau peninjauan kembali pustaka-puska yang terkait (*review of realted literature*). Kajian pustaka berfungsi sebagai peninjauan kembali (review) pustaka tentang masalah yang berkaitan tidak selalu harus tepat identik dengan bidang permasalahan yang dihadapi, tetapi termasuk yang berkaitan. Sehingga dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat dengan mudah menyelesaikan masalah yang akan diteliti.

E. Teknik Analisis Data

Kegiatan mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain (Rijali 2018:84).

Kegiatan analisa data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data berkaitan dengan teknik pengambilan data dan berkaitan dengan sumber dan jenis data yang berupa kata dan tindakan. Data tambahan dalam pengumpulan data berupa dokumen atau sumber data tertulis, foto dan statistik, yang menjadi sumber utamanya adalah kata-kayta dan tindakan yang diamati atau diwawancarai. Data utama akan dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekam video/audio tapes, pengambilan foto atau film, sedangkan data tambahan yang berasal dari

sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, arsip, dokumen pribadi dan dokumen resmi.

2. Reduksi Data

Proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data meliputi kegiatan meringkas data, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus. Dengan cara menseleksi ketat atas data, ringkasan atau uraian singkat, dan menggolongkannya ke dalam pola yang lebih luas.

3. Penyajian Data

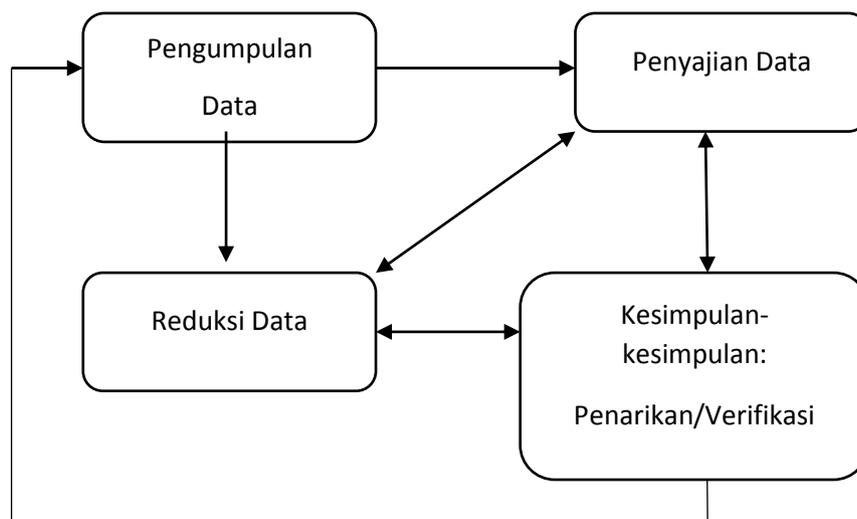
Kegiatan mengumpulkan informasi yang disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi.

4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan peneliti secara terus menerus selama berada di lapangan. Dari permulaan pengumpulan data, peneliti kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan pola-pola (dalam catatan teori), penjelasan-penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang

mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi. Kesimpulan diverifikasi selama penelitian berlangsung dengan cara: memikir ulang selama penulisan, tinjauan ulang catatan lapangan, tinjauan kembali dan tukar pikiran antarteman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif, upaya-upaya yang luas untuk menempatkan sa|linan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.

Proses analisis data kualitatif dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif(Rijali 2018:83)

Sumber: Jurnal Alhadharah dengan judul Analisis Data Kualitatif

Keempat komponen diatas memperlihatkan sifat interaktif pengumpulan data dengan analisis data, pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegoatan analisis data, pengumpulan data merupakan bagian internal dari kegiatan analisis data. Reduksi data adalah upaya menyimpulkan data, kemudian memilah-milah data dalam satuan konsep tertentu, kategori tertentu, dan tema

tertentu. Hasil reduksi data diolah sedemikian rupa supaya terlihat sosoknya secara lebih utuh. Ia boleh berbentuk sketsa, sinopsis, matriks, dan bentuk lainnya; itu sangat diperlukan untuk memudahkan pemaparan dan penegasan kesimpulan. Prosesnya, tidak sekali jadi, melainkan berinteraksi secara bolak balik.

F. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Pengujian keabsahan dalam penelitian ini merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam penelitian kualitatif, dimana pengujian keabsahan data ini untuk membuktikan kepercayaan (*Credibility*) atau kebenaran data yang diteliti oleh si peneliti. Untuk memastikan keabsahan hasil penelitian, peneliti juga melakukan triangulasi dengan melakukan *cross check*. (Mardawani, 2020: 83) mengemukakan Triangulasi adalah pengecekan kebenaran data yang dikumpulkan dari suatu sumber berdasarkan kebenarannya dari sumber lain. Terdapat empat macam teknik triangulasi yaitu: triangulasi data/sumber (*data triangulation*), triangulasi peneliti (*investigator triangulation*), triangulasi metodologis (*methodological triangulation*), dan triangulasi teoretis (*theoretical triangulation*).

Dalam penelitian ini dari keempat macam triangulasi, peneliti menggunakan teknik data/sumber. Triangulasi dengan data/sumber maksudnya adalah mengumpulkan data dari sumber terpercaya dari beragam sumber yang berbeda dengan menggunakan metode yang sama.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam BAB ini dipaparkan tentang: a) Paparan Data dan Analisis Data, serta b) Pembahasan Hasil Penelitian.

A. 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:

a) 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:

a) 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 “Penerapkan 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% orangmampu 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 katagori 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 dijelas 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:

- a) 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.

6. Winarsieh Indah & Rizqiyah Putri Itsni (2020), Indonesian Journal of Teacher Education, Vol.1 No.4 dalam jurnal yang berjudul “Peranan Guru Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi COVID-19” mendapatkan hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:

- a) Peran guru dalam pembelajaran daring di tuntut untuk memiliki kompetensi guna menunjang peserta didik pada saat pandemi, b) guru sebagai pembimbing, penasehat dan juga pendorong kreativitas peserta didik dalam mencipta dan berkreasi, c) Guru sudah terampil dalam memanfaatkan sarana teknologi yang menjadi media yang baik dan kuat dalam mengajar dan membantu pendidik dalam mendesain materi.

Berdasarkan hasil observasi diatas dapat diambil kesimpulan bahwanya dalam penyampaian materi pendidik sudah mulai menggunakan media pembelajaran berbasis tekhnologi. Peserta didik sangat antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dikelas dengan mengaplikasikan media pembelajaran, apalagi dengan adanya virus yang melanda di indonesia terutama di bidang pendidikan yang mengharuskan belajar dari kejauhan atau disebut juga dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Pada dasarnya fungsi media adalah sebagai perantara yang dapat menunjang dan membantu peserta didik dalam memahami konsep materi pada proses pembelajaran, dan juga diharapkan dapat memberi umpan balik dalam kegiatan pembelajaran berlangsung baik secara *online* maupun *offline*. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang akan dipilih nantinya oleh peserta didik harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Pemilihan media dipilih agar peserta didik berlatih untuk menjadi aktif dan percaya diri dalam mengeluarkan pendapatnya di dalam kelas maupun diluar kelas.

Pendidik dituntut untuk kreatif dalam mengelola tekhnologi yang berkembang pesat di era globalisasi saat ini. Di dalam dunia pendidikan pendidik dapat merasakan kebermanfaatan tekhnologi tersebut melalui suatu media pembelajaran, media tersebut berupa aplikasi yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dari jarak

jauh. Aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* merupakan aplikasi berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah aplikasi *e-learning* (pembelajaran dalam jaringan).

Media pembelajaran berbasis teknologi yaitu Aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* diharapkan mampu membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dari jarak jauh, berdasarkan hasil studio dokumentasi dalam jurnal sebagai berikut:

7. Prisuna (2021), Institut Agama Islam Negeri Pontianak, Jurnal Pena Edukasi, Vol.8 No.1 dalam jurnal yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui *Google Meet* Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian Kualitatif” menyampaikan bahwa:

Dari hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Google Meet* sebagai media pembelajaran secara keseluruhan dengan skor 0,63, yang menyimpulkan bahwa asumsi media pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google meet* dapat menjadi alternatif untuk pembelajaran daring seperti saat ini.

8. NME Juniartini (2020), Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, Vol.9 No.2 dalam jurnal yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Google Meet* Dalam Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi Covid-19” mengemukakan bahwa:

a) Terciptanya media pembelajaran berbasis teknologi berupa aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran daring (*online*) dari jarak jauh, b) Penggunaan *Google Meet* akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, c) Peserta didik dapat belajar memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan pendidik dari jarak jauh.

9. Rahayu Siti (2021), Universitas Negeri Surabaya, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol.5 No.1 dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *E-learning* dengan *Google Meet* Terhadap Hasil Belajar Siswa” hasil penelitiannya adalah:

Terdapat pengaruh media *Google Meet* terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t-test ($0,001 < 0,005$) sedangkan nilai dari t-hitung . t-tabel adalah $3,518 > 1,998$. Maka dari itu H1 diterima dan terdapat pengaruh media pembelajaran e-learning dengan *google meet* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu nilai rata-rata peserta didik menggunakan media *google meet* dalam pembelajaran memiliki nilai rata-rata 86,72.

10. Wiratama (2020), Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Jurnal JTIEE, Vol.4 No.2 dalam jurnal yang berjudul “Penerapan *Google Meet* Dalam Perkuliahan Daring Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Konsep Dasar PKN SD Saat Pandemi Covid-19” menyampaikan bahwa:

Penerapan *Google Meet* dalam kuliah daring sangat mudah diterapkan dalam kuliah daring. Hal ini ditunjukkan oleh proses kegiatan pembelajaran dari jarak jauh, peserta didik dilihat lebih aktif dalam melakukan diskusi dan tanya jawab dengan menggunakan aplikasi *Google Meet*.

11. Arsyad Naharuddin Muhammad & Tobing Mellina Sari (2021), Universitas IKIP Budi Utomo Malang Jurnal Nalar pendidikan, Vol.9 No.1 dalam jurnal yang berjudul “Impelementasi Pembelajaran Daring Berbasis *Google Meet* Pada Mahasiswa Budi Utomo Malang” menyatakan bahwa:

Implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Meet* dikatakan cukup mudah digunakan dalam pembelajaran jarak jauh dengan alasan aplikasi *Google Meet* gratis dalam aspek kemudahan untuk mendownload oleh pengguna dan pengoperasiannya yang ringkas yang memudahkan proses pembelajaran.

12. Darmuki (2020), Universitas IKIP PGRI Bojonegoro, Jurnal *Education FKIP UNMA*, Vol.6 No.2 dalam Jurnal “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Menggunakan Media Aplikasi *Google Meet* Berbasis Unggah Tugas Video Youtube Pada Masa Pandemi Covid-19” mengemukakan bahwa:

Dari hasil pelaksanaan pembelajaranketerampilan berbicara berbasis unggah tugas video *youtube* dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, hal ini dibuktikan dengan ketuntasan pada prasiklus sebesar 42,86% pada prasiklus 1 terjadi peningkatan sebesar 60,71% dan pada prasiklus 2 terjadi peningkatan dari 60,71% menjadi 82.29%.

Peneliti juga menemukan fakta di dalam jurnal yaitu:

13. Monica & Fitriawati (2020), Universitas ARS Bandung, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.IX No.2 dalam Jurnal “Efektivitas Penggunaan

Aplikasi *Zoom* Sebagai Media Pembelajaran *Online* Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19” menyampaikan bahwa:

Efektivitas pembelajaran menggunakan media *Zoom Meeting* sebagai Media pendukung pembelajaran secara keseluruhan bisa dikatakan efektif. Adapun efektifitas pembelajaran *online* pada mahasiswa pada saat pandemi menjadikan mahasiswa lebih fleksibel saat melakukan perkuliahan dari jarak jauh. Pembelajaran yang bisa dikatakan fleksibilitas dengan pelaksanaannya adalah dengan memudahkan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran secara jarak jauh.

14. Haqien et al., (2020), Universitas Muhammadiyah, Vol.5 No.1 dalam Jurnal “ Pemanfaatan *Zoom Meeting* Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi covid-19” mengemukakan bahwa

a) *Zoom Meeting* menjadi salah satu media pembelajaran jarak jauh yang dinilai efisien, b) media *Zoom Meeting* dapat memudahkan peserta didik dalam menghemat waktu dan biaya selama pelajaran dari jarak jauh berlangsung, c) dapat meningkatkan kualitas belajar dan meningkatkan *knowledge sharing*.

15. Liu & Ilyas(2020), Universitas Flores, Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK), Vol.6 No.1 dalam jurnal “Pengaruh Pembelajaran *Online* Berbasis *Zoom Meeting* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores” mengatakan bahwa:

Melalui beberapa uji dapat disimpulkan bahwa Media *Zoom Meeting* berpengaruh terhadap efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar yang berpengaruh oleh hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan signifikansinya $0,00 < 0,05$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk nilai t hitung $6,136 > t$ tabel $2,059$.

16. Kuswandi (2021), Jurnal COM-EDU, Vol.4 No.2 dalam Jurnal “Efektivitas Aplikasi *Zoom Meeting* Terhadap Kualitas Pembelajaran Jarak Jauh Mahasiswa Pendidikan Masyarakat IKIP Siliwaangi Angkatan 2018” mengatakan bahwa:

Kualitas pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* dikatakan bagus dan efektif, efektif yang dimaksud dalam penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* adalah dari segi waktu dan tempat dimana pendidik dapat mengontrol peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dari jarak jauh. Efektivitas pembelajaran dapat dikatakan lancar dapat diukur dengan tercapainya tujuan atau ketepatan dalam mengelola situasi.

17. Angelina (2020), Universitas Presiden, Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), Vol.3 No.2, dalam jurnal “Strategi Pengelolaan *Zoom Meeting* Dalam Proses Pembelajaran Di Masa Pandemi” mengatakan bahwa:

1) Ketika menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* dalam pembelajaran dari jarak jauh hindari penggunaan aplikasi lain selama rapat, 2) Disaat pembelajaran jarak jauh sedang berlangsung ada baiknya mematikan kualitas High Definition dikarenakan dapat menguras data internet sehingga menimbulkan jaringan internet lambat, 3) Dapat mematikan Microfon disaat pendidik menjelaskan materi agar tidak mengganggu disaat pendidik memberikan materi pembelajaran.

18. Kelana Bayu Jajang et al., (2021), Jurnal Elementary, Vol.4 No. 1, dalam jurnal “Penggunaan Aplikasi *Zoom Meeting* Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Sains” mengemukakan bahwa:

1) Dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan beberapa sikap mandiri, kreatif, disiplin, berfikir kritis, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, 2) Penggunaan aplikasi Zoom Meeting dalam Pembelajaran dapat mengakomodasikan mahasiswa dalam memahami materi yang akan disampaikan, 3) Dilhat dari aspek efektifitasnya penggunaan aplikasi Zoom Meeting dapat membantu melatih mahasiswa dalam keterampilan mengobservasi, mengkasifikasi, mengukur, menganalisis, menmprediksi, dan sebagainya.

19. Marhayani Anika Dina (2021), Universitas SKTIP Singkawang, Jurnal Inovasi Penelitian Vol 1 No.8, dalam jurnal “ Persepsi Mahasiswa STKIP Singkawang Terhadap Penggunaan *E-Learning* Berbasis *Zoom Meeting*” menyatakan bahwa:

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan adalah persepsi mahasiswa terhadap penggunaan e-learning berbasis Zoom Meeting didominasi oleh mahasiswa yang memiliki persepsi positif dilihat dari aspek kemudahan sebesar 66,4%, hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa meniai *e-learning* berbasis *Zoom Meeting* mudah digunakan dibandingkan dengan aplikasi lain.

20. Naserly Kasmir Mursyid (2020), Universitas Bina Sarana Informatika, Jurnal Aksara Publik, Vol.4 No.2, dalam Jurnal “ Implementasi *Zoom*, *Google Classroom*, dan *Whatsapp Group* Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (*online*) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut” mengemukakan bahwa:

Implementasi *Zoom* dalam pembelajaran daring (*online*) dikatakan tidak efektif dikarenakan mayoritas peserta didik menganggap bahwa pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* sangat menguras kuota internet dan terkendala jaringan internet

tidak stabil yang mengakibatkan suara tidak jelas atau putus-putus sehingga peserta didik tidak merasakan manfaat dari materi yang disampaikan melalui aplikasi *Zoom Meeting*.

Dari berbagai jurnal-jurnal yang digunakan terlebih dahulu, maka dapat dengan rangkumannya sebagaimana tabel 4.1 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 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.
6	Indah Winarsieh	Upaya yang dilakukan pendidik dimasa pandemi

	dan Itsni Putri Rizqiyah	dengan memanfaatkan teknologi yang ada dan mengembangkan diri melalui pelatihan dan sarana prasarana disekolah, sehingga peserta didik terkontrol dan terarah dalam belajar.
7	Bayu Fitra Prisuna	Efektivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Google Meet</i> mampu menjadi alternatif solusi bagi pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran dari jarak jauh.
8	NME Juniartini dan IW Rasna	Pemanfaatan aplikasi <i>Google Meet</i> dalam menyimak dan berbicara dalam pembelajaran pada masa pandemi sangat berpengaruh ditinjau dari kelayakan aplikasi dan respon peserta didik dalam penggunaan aplikasi <i>Google Meet</i> dalam pembelajaran
9	Siti Rahayu dan Triesninda Pahlevi	Terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>Google Meet</i> lebih efektif dalam pelaksanaan pembelajaran dari jarak jauh.
10	Novialita Angga Wiratama	Pemanfaatan aplikasi <i>Goole Meet</i> dalam perkuliahan sebagai media <i>e-learning</i> terbukti efektif dan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.
11	Muhammad Naharuddin Aryad dan Sari Meliina Tobing	Implementasi pembelajaran daring berbasis <i>Google Meet</i> pada mahasiswa IKIP Budi Utomo berjalan dengan baik dan mayoritas mahasiswa merespon dengan baik karena adanya kemudahan akses, fitur <i>whiteboard</i> di aplikasi <i>Google Meet</i> tersebut dan juga solusi dari dosen ketika mahasiswa mengalami gangguan sinyal dan pemadaman listrik yang terjadi di lingkungan mahasiswa
12	Agus Darmuki	Penggunaan aplikasi <i>Google Meet</i> dalam pembelajaran keterampilan berbicara dapat meningkatkan hasil belajar pada mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro dan berjalan dengan baik. Keterlibatan mahasiswa selama pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Meet</i> juga sudah berlangsung dengan baik.

13	Junita Monica dan Dini Fitriawati	Pembelajaran <i>online</i> melalui aplikasi <i>Zoom</i> menjadikan pembelajaran lebih efektif, karena banyaknya fitur pendukung saat berlangsungnya pembelajaran online di tengah pandemic covid-19.
14	Danin Haqien dan Aqilla Afiifadiyah Rahman	Pemanfaatan aplikasi zoom meeting sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dinilai praktis dan efisien bagi peserta didik, karena dengan menggunakan aplikasi <i>Zoom Meeting</i> komunikasi antara pendidik dan peserta didik lebih mudah dibandingkan dengan berkomunikasi secara tertulis ataupun melalui <i>chat</i> .
15	An Nisaa Al Mu'min Liu dan Ilyas	Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran online berbasis <i>Zoom Meeting</i> dilihat dari sisi keunggulan aplikasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
16	Wandi Kuswandi	Pemanfaatan aplikasi <i>Zoom Meeting</i> dimasa pandemi COVID-19 menjadi media pembelajaran jarak jauh untuk mahasiswa IKIP Siliwangi. Penggunaan <i>Zoom Meeting</i> dinilai efektif mengatasi ruang, waktu, dan jarak, sebagai media pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi COVID-19 sangat membantu dosen dan mahasiswa atau disebut pendidik dan peserta didik, walaupun disisi lain ada faktor-faktor penghambat seperti kurang baiknya jaringan internet dalam proses pembelajaran, sehingga proses penyampaian materi kurang jelas.
17	Lusy Angelina dan Dedi Rianto Rahadi	Strategi pemanfaatan teknologi informasi <i>Zoom Meeting</i> sangat membantu pelajar sehingga proses pembelajaran jarak jauh berjalan dengan baik. <i>Software Zoom Meeting</i> mempunyai banyak fitur yang bisa digunakan sebagai pendukung berjalannya rapat online, proses daring, dan lainnya. Seperti fitur berbagi layar untuk presentasi.
18	Jajang Bayu Kelana, Medita	Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran terutama dalam

	Ayu Wulandari,dan Duhita Savira Wardani	mengembangkan sikap-sikap ilmiah seperti mandiri, kreatif, disiplin, berpikir kritis, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dan adapun kesulitan yang dihadapi mahasiswa selama pembelajaran daring adalah kurang memadainya sarana dan prasarana, koneksi internet yang terganggu, penggunaan kuota internet yang boros dan dosen tidak bisa mengontrol dan mengamati mahasiswa satu per satu secara penuh serta tidak dapat mengamati langsung bagaimana proses mahasiswa dalam menyiapkan dan penggunaan alat dan bahan ketika melakukan eksperimen.
19	Dina Anika Marhayani	Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan <i>e-learning</i> berbasis <i>zoom meeting</i> didominasi oleh mahasiswa yang memiliki persepsi positif yang dilihat dari tiga aspek yakni aspek kemudahan, aspek kebermanfaatan, dan aspek persepsi penerimaan. <i>E-learning</i> berbasis <i>zoom meeting</i> juga memudahkan mahasiswa untuk memahami materi karena materi yang disajikan dosen di aplikasi <i>zoom meeting</i> jelas dan mudah dipahami.
20	Mursyid Kasmir Naserly	<i>Zoom Meeting</i> merupakan platform yang mumpuni dan efektif digunakan dengan jumlah mahasiswa di bawah 20 orang. Jika lebih dari itu, maka aktivitas <i>Zoom</i> harus dibagi menjadi dua atau tiga sesi, sehingga pembelajaran daring yang efektif dapat dilaksanakan.

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.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah ditemukan beberapa data yang diinginkan, dari hasil analisis jurnal- jurnal dan artikel yang relavan maka peneliti akan membahas temuan yang ada dan memodifikasi dengan teori yang ada kemudian membangun teori yang baru, serta menjelaskan tentang implikasi-impilkasi dari hasil penelitian tentang analisis komparasi penggunaan media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* dalam pembelajaran jarak jauh.

Hasil penelitan 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 kebermanfaatan 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 dai segi efektivitas dan efesiensi. Oleh karena itu, semakin luasnya kemajuan di bidang teknologi maka pendidik harus bisa mengembangkan media pembelajaran. Penyampaian bahan secara interkatif 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 indra pendengaran 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.

Tabel 4.2 Rubrik Ringkasan Hasil Observasi

No	Aspek	Google Meeting	Zoom Meeting
1	Fitur	Baik, karena <i>Google Meet</i> memiliki fitur white board, fitur ini dapat digunakan untuk sarana penjelasan berupa gambar dan angka yang sulit dijelaskan dengan lisan.	Sangat baik, <i>Zoom Meeting</i> memiliki beberapa fitur seperti <i>meeting&chat</i> , <i>video webinar</i> , <i>conference rooms</i> , <i>phone system</i> , dan <i>marketplace</i>
2	Tampilan	Baik, karena hanya	Sangat baik, karena

	Aplikasi	dapat mengundang 100-250 pengguna jika berlangganan Google Suite dan juga terbatas untuk pengguna <i>Google Meet</i> yang free. <i>Google Meet</i> juga dapat menjadwalkan pelajaran lewat fitur <i>Schedule</i>	<i>Zoom Meeting</i> hanya bisa mengundang partisipan dalam satu sesi maksimal 1000 partisipan dalam satu pertemuan . Aplikasi ini juga telah didukung dengan enkripsi end-to-end untuk semua rapat.
3	Waktu	Sangat baik, <i>Google Meet</i> memiliki batas waktu 60 menit bagi pengguna dengan akun <i>Gmail</i> pribadi	Baik, <i>Zoom Meeting</i> juga memiliki batas waktu 40 menit bagi pengguna.
4	Tampilan Video	Sangat baik, tampilan video yang disediakan oleh <i>Google Meet</i> sudah HD (<i>High Defination</i>)	Sangat baik, begitu juga dengan <i>Zoom Meeting</i> tampilan video yang disediakan sudah HD (<i>High Defination</i>).
5	Keamanan	Sangat baik, <i>Google Meet</i> menyediakan layanan Enkripsi Video yang memberikan layanan tersebut untuk menjaga kerahasiaan data para pengguna.	Sangat Tidak Baik, Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> kurang aman dan rentan bocor sehingga tidak aman bagi pengguna.
6	Biaya	Sangat Baik, <i>Google Meet</i> tersedia gratis bagi pengguna dan bisa	Kurang Baik, karena aplikasi <i>Zoom Meeting</i> berbayar bagi yang menggunakan atau

oleh penggunaan aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* terutama dalam aspek biaya, penggunaan media *Google Meet* tidak membayar sedangkan untuk *Zoom Meeting* membayar bagi pengguna.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. 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:

1. 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.
2. 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.
3. Aplikasi *Zoom Meeting* lebih bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi yang premium/berbayar sehingga tidak adanya keterbatasan waktu dalam penggunaannya.

B. Saran

1. Untuk penelitian selanjutnya disarankan dapat mengembangkan penelitian yang sejenis, dan hendaknya dapat menggali lebih dalam beberapa artikel atau jurnal yang relevan lebih banyak agar data yang diperoleh lebih teruji.
2. Penelitian selanjutnya meneliti dengan melihat keunggulan aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* dalam proses pembelajaran jarak jauh agar dapat berjalan secara efektif dan efisien.
3. Untuk pendidikan tinggi dan pemerintah agar memberikan fasilitas internet atau kuota yang memadai agar pengaplikasian aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni Ilyasa Rizqi. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(01), 98–107.
- Alam, K., & Dongoran, F. (2017). Penerapkan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dengan Menggunakan Media Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Smk Swasta Pab 8 Sampali Tahun Ajaran 2016/2017. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 6–21. <https://doi.org/10.30596/edutech.v3i2.1246>
- Angelina, L. (2020). Strategi Pengelolaan Zoom Meeting Dalam Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 3(2), 27–32. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v3i2.219>
- Anis Chaeruman, U., Wibawa, B., & Syahrial, Z. (2018). Determining the Appropriate Blend of Blended Learning: A Formative Research in the Context of Spada-Indonesia. *American Journal of Educational Research*, 6(3), 188–195. <https://doi.org/10.12691/education-6-3-5>
- Arsyad Naharuddin Muhammad, & Tobing Mellina Sari. (2021). Implementasi Pembelajaran Daring Berbasis Google Meet Pada Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Nalar Pendidikan*, 9(1), 24–29. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20488>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Brahma, I. A. (2020). Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.2.97-102.2020>
- Darmuki, A. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Menggunakan Media Aplikasi Google Meet Berbasis Unggah Tugas Video Di Youtube Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*,

6(2), 655–661. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.687>

Fahmi Haniif Muhammad. (2020). Komunikasi Synchronous Dan Asynchronous Dalam E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Nomosleca*, 6(April), 68–76.

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, ISSN: 2654-8607, 93–97.

Haqien, D., Rahman, A. A., & Sejarah, P. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1), 51–56.

Ibrahim, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa SMP. 8(1).

Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2021). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19 Abstrak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665–675. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>

Kelana Bayu Jajang, Wulandari Ayu Medita, & Wardaani Savira Duhita. (2021). Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Sains. *Jurnal Elementary*, 4(1), 18–22. <https://doi.org/10.31764/elementary.v4i1.3520>

Kuswandi, W. (2021). Efektivitas Aplikasi Zoom Meeting Terhadap Kualitas Pembelajaran Jarak Jauh Mahasiswa Pendidikan Masyarakat Ikip Siliwangi Angkatan 2018. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 4(2), 76–81. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v4i2.7201>

Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>

Lestari, I. D. (2018). Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Berbasis Information And Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cisalak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2), 137–142. <https://doi.org/10.30998/sap.v3i2.3033>

Liu, A. N. A. M., & Ilyas, I. (2020). Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 6(1), 34–38. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v6i1.7303>

Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif* (1st ed.).

Marhayani Anika Dina. (2021). Persepsi Mahasiswa STKIP Singkawang Terhadap Penggunaan E-Learning Berbasis Zoom Meeting. *Inovasi Penelitian*, 1(8), 1637–1646.

Marlini Septi. (2020). Proceeding of 1. *International Conference on The Teaching of English and Literature*, 1(1), 46–50.

Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630–1640. <https://doi.org/10.35508/jikom.v9i2.2416>

Narayana, I. W. G. (2016). Analisis terhadap hasil penggunaan metode pembelajaran synchronous dan asynchronous. *Semnasteknomedia Online*, 4(1), 139–144. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1255>

Naserly Kasmir Mursyid. (2020). Implementasi Zoom, Google Classroom, Dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut. *Jurnal Aksara Public*, 4(2), 155–165. <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/129>

NME Juniartini, I. R. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Dalam Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi Covid-19 INme. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*

Bahasa Indonesia, 9(2), 133–141.

- Prasetio Tio, & Hariyani Reni. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Akuntansi Di Era New Normal. *Jurnal Ekonomi & Manajemen Uniiversitas Bina Sarana Informatika*, 19(1), 57–63. <https://doi.org/10.31294/jp.v19i1.9687>
- Prisuna, B. F. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui Google Meet Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pena Edukasi*, 8(1), 15–24.
- Rahayu Siti, P. T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-learning dengan Google Meet Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 91–99.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sarwono Jonathan. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif* (2nd ed.). Hak cipta.
- Sutirman, M. P. (2013). *Media & Model-model pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Teguh, M. (2015). Difusi Inovasi Dalam Program Pembelajaran Jarak Jauh. 5(2), 71–78. <https://doi.org/10.9744/scriptura.5.2.71-78>
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Tuti, F. M., Musriandi Riki, & Suryani Linda. (2020). COVID-19: Penerapan Pembelajaran Daring Di. *Dedikasi Pendidikan*, 8848(2), 193–200.

- Warsita, B. (2014). The Patterns Of Learning Activities In Distance. *Jurnal Teknodik*, 18, 73–83.
- Winarsieh Indah, & Rizqiyah Putri Itsni. (2020). Peranan Guru Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi COVID-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(4), 159–164.
- Wiratama, N. A. (2020). Penerapan Google Meet Dalam Perkuliahan Daring Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Konsep Dasar PKN SD Saat Pandemi COVID 19. *Jttee*, 4(2), 1–8.
- Yerusalem, M. R., Rochim, A. F., & Martono, K. T. (2015). *Desain dan Implementasi Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Di Program Studi Sistem Komputer*. 3(4), 481–492.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENELITI



Penulis skripsi berjudul “**Analisis Komparasi Penggunaan Media *Google Meet dan Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh**” adalah Mayang Wilandy Lalhir pada tanggal, 18 Juli 1999 di Membang Muda, Jenis Kelamin Perempuan, beragama Islam, Kewarganegaraan Indonesia, beralamat di Dusun IV Perk. Membang Muda. Penulis merupakan anak dari Ayah bernama Kliwon M dan ibu Siti Nur’amini yang merupakan anak pertama dari 3 bersaudara, yang bertempat tinggal di Dusun IV Perk. Membang Muda, Kecamatan Kualuh Hulu, Kabupaten Labuhan Batu Utara.

Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-Kanak pada tahun 2005 di TK Kuntum Melati Desa Perk. Membang Muda. Penulis lulus dari Sekolah dasar

pada tahun 2001 di SDN 112285 Membang Muda. Penulis telah menyelesaikan Sekolah Menengah pertama pada tahun 2014 di SMP Negeri 1 Aek Kanopan. Penulis telah menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan pada tahun 2017 di SMK-2 Pelita Aek Kanopan. Dan pada tahun 2017 s/d 2021, tercatat sebagai Mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, 15 Agustus 2021

MAYANG WILANDY

Lampiran 2 Ringkasan Jurnal-jurnal Penelitian Hasil Rujukan

No	Judul Jurnal/Artikel	Peneliti/ Penulis	Sampel Penelitian	Sumber Jurnal
1	Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa	Talizaro Tafonao	Sampel penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas STT Kadesi Yogyakarta.	https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113
2	Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi	Rizky Ilyasa Aghni	Sampel penelitian ini adalah siswa pendidikan akuntansi pada mata pelajaran praktikum	https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173
3	Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	Nurul Audie	Artikel ini merupakan artikel diskusi panel nasional Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Tahun 2019	https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665
4	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 2016-2019	Khairul Alam, Faisal R. Dongoran	Sampel penelitian ini adalah Siswa Kelas IX SMK Swasta PAB 8 Sampali Tahun Ajaran 2016/2017	http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/1246

5	Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cisalak	Iis Dewi Lestari	Metode penelitian ini adalah dengan cara deskriptif kualitatif dan menjadi sampel Penelitian ini adalah Siswa SDN RRI Cisalak	https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/3033
6	Peranan Guru Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19	Indah Winarsieh dan Itsni Putri Rizqiyah	Metode penelitian ini adalah dengan cara study pustaka dan menjadi sampel adalah guru dalam pembelajaran daring	https://journal.publication-center.com/index.php/ijte/article/view/212
7	Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui <i>Google Meet</i> Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian Kualitatif	Bayu Fitra Prisuna	Metode penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan menjadi sampel penelitian adalah mahasiswa semester VB pada mata kuliah metodologi penelitian kualitatif	http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPE/article/view/531
8	Pemanfaatan Aplikasi <i>Google Meet</i> Dalam Keterampilan Menyimak dan Berbicara Untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi	NME Juniarti dan IW Rasna	Analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatakn kualitatif yang menghasilkan kriteria dari data kualitatif instrumen kuesioner	https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/3537

	Covid-19		panelitian.	
9	Pengaruh Media Pembelajaran <i>E-learning</i> dengan google Meet Terhadap Hasil Belajar	Siti Rahayu dan Triesninda Pahlevi	Metode penelitian ini adalah quasy experimental dengan bentuk non-equivalent control grup design yang menghasilkan kriteria data kuantitaif	https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32919
10	Penerapan <i>Google Meet</i> Dalam Perkuliahan Daring Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Konsep Dasar PPKN SD Saat Pandemi Covid-19	Novialita Angga Wiratama	Sampel penelitian ini adalah mahasiswa PGSD Universitas PGRI pada mata kuliah Konsep Dasar PKN SD	http://journal.umg.ac.id/index.php/jtiee/article/view/2152
11	Implementasi Pembelajaran Daring berbasis <i>Google Meet</i> Pada Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang	Muhammad Naharuddin Arsyad dan Sari Mellina Tobing	Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Universitas IKIP Budi Utomo Malang program studi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi	https://ojs.unm.ac.id/nalar/article/view/24-29
12	Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Menggunakan Media Aplikasi <i>Google Meet</i> Berbasis Unggah Tugas Di Youtube	Agus Darmuki	Sampel penelitian ini adalah mahasiswa kelas I B/ Prodi Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia Universitas IKIP PGRI Bojonegoro	https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/687

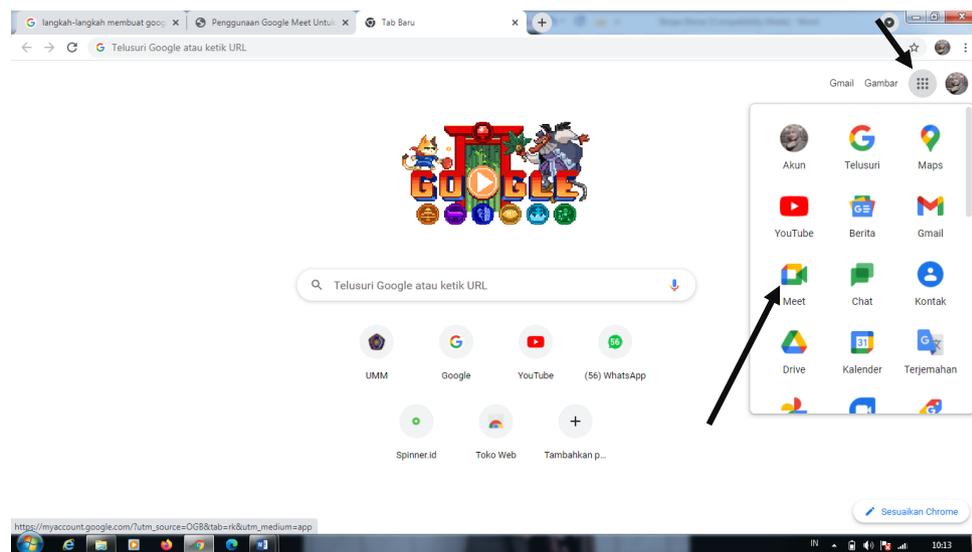
	Pada Masa Pandemi Covid-19			
13	Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Zoom</i> Sebagai Media Pembelajaran <i>Online</i> Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19	Junita Monica dan Dini Fitriawati	Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan berlandaskan pada paradigma <i>post positivisme</i> dan sampel penelien ini adalah Mahasiswa ARS University	https://ejurnal.undana.ac.id/JIKOM/article/view/2416
14	Pemanfaatan <i>Zoom Meeting</i> Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19	Danin Haqien dan Aqillah Afidiyah Rahman	Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan metode <i>grounded theory</i> dan sampel penelien ini adalah Mahasiswa Universitas di Jakarta dan Depok	https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/6511
15	Pengaruh Pembelajaran <i>Online</i> Berbasis <i>Zoom Cloud Meeting</i> Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores	An Nisaa Al Mu'min Liu dan Ilyas	Sampel penelitian ini adalah Mahasiswa program Studi Pendidikan Fisika dengan mata kuliah Pengantar Fisika Zat Padat yang berjumlah 27 orang.	http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JPFK/article/view/7303
16	Efektivitas Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> Terhadap Kualitas	Wandi Kuswandi	Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan	https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/comm-edu/article/

	Pembelajaran Jarak Jauh Mahasiswa Pendidikan Masyarakat Ikip Siliwangi Angkatan 2018		menggunakan metode deskriptif dan sampel penelien ini adalah Mahasiswa pendidikan Masyarakat Angkatan 2018	download/7201/2356
17	Strategi Pengelolaan Zoom Meeting Dalam Proses Pembelajaran Di Masa Pandemi	Lusy Anggelina dan Dedi Rianto Rahadi	Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan observasi.	https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/219
18	Penggunaan Aplikasi <i>Zoom Meeting</i> Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Sains	Kelana Bayu Jajang.,et al	Sampel penelitian ini adalah Mahasiswa PGSD dengan sampel 42 orang.	https://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/3520
19	Persepsi Mahasiswa Stkip Singkawang Terhadap Penggunaan <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Zoom Meeting</i>	Dina Anika Marhayani	Analisi Data yang digunakan ddalam penelitian ini adalah kualitatif dengan populasi penelitian seluruh mahasiswa Prodi PGSD semester 5 STKIP Singkawang.	https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/305
20	Implementasi <i>Zoom, Google Classroom, Dan Whatsapp Group</i> Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris	Mursyid Kasmir Naserly	Sampel penelitian ini adalah Mahasiswa Bina Sarana Informatika dengn mata kuliah Bahasa Inggris Lanjut semester 2 program Studi administrasi Bisnis Fakultas Ekonomi dan Bisnis	https://aksarapublic.com/index.php/home/article/view/417

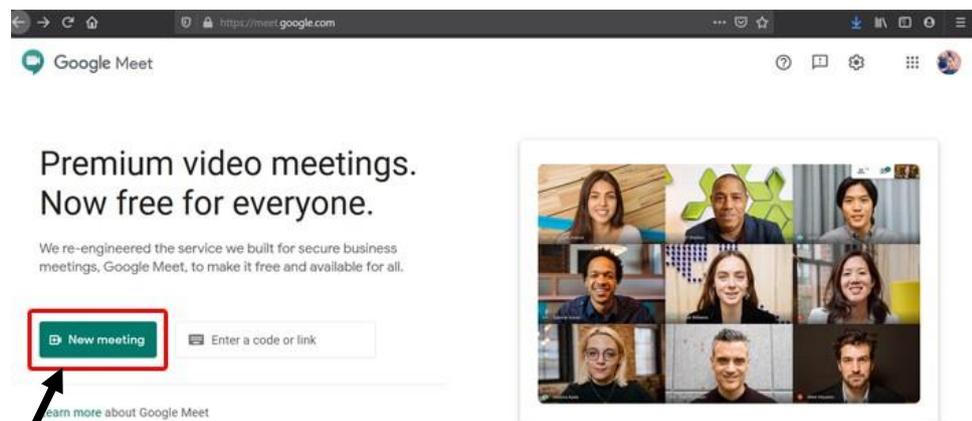
Lampiran 3

Langkah-langkah Penggunaan *Google Meet* menggunakan Komputer adalah sebagai berikut:

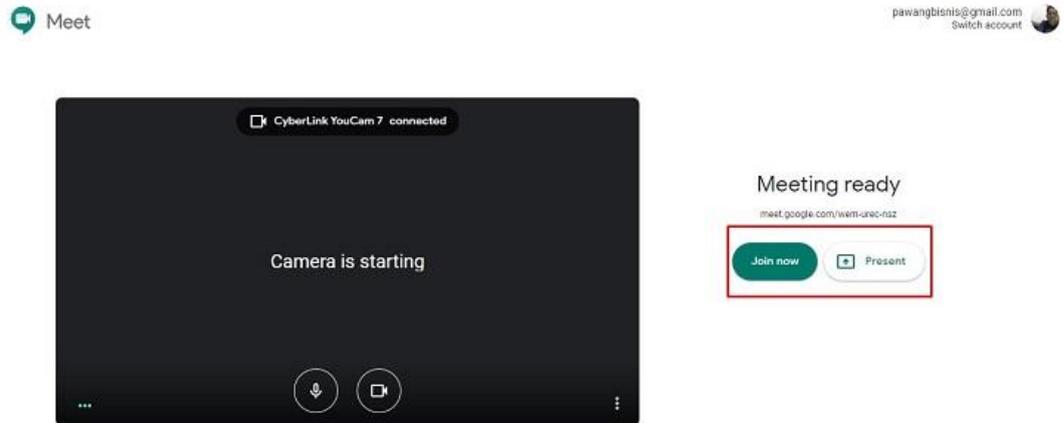
1. Buka www.google.com lalu klik aplikasi *Google* diujung sebelah kanan tanda titik-titik kotak, cari *Meet* kemudian klik aplikasi *Google Meet*



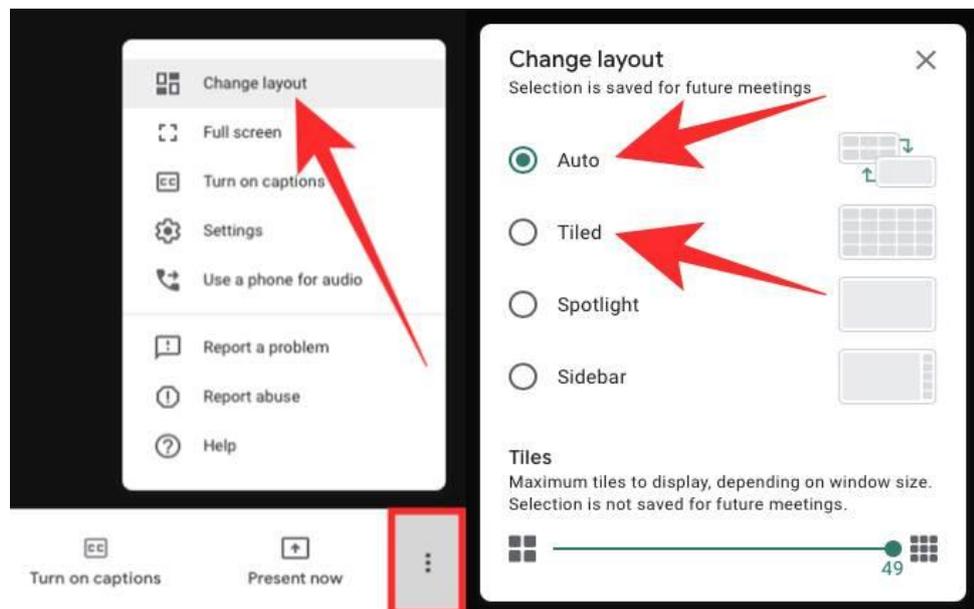
2. Klik *start a Meeting* atau *new meeting*. Maka akan muncul id *Google Meet* yang akan diberikan kepada peserta dalam penggunaan *Google Meet* untuk bergabung kedalam *video conference*.



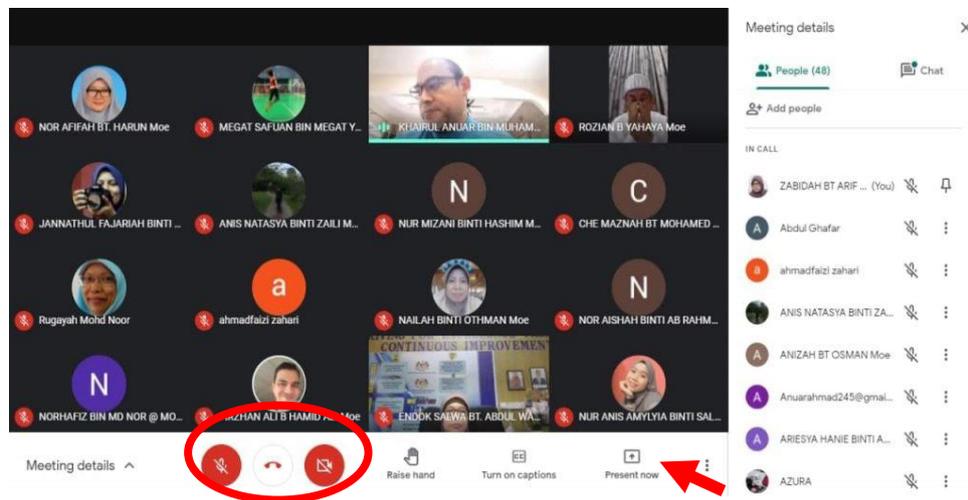
3. Setelah mendapatkan *Id Google Meet* yang akan meminta untuk bergabung ke dalam video conference dengan tampilan aplikasi *Google Meet* klik “*Join Now*”



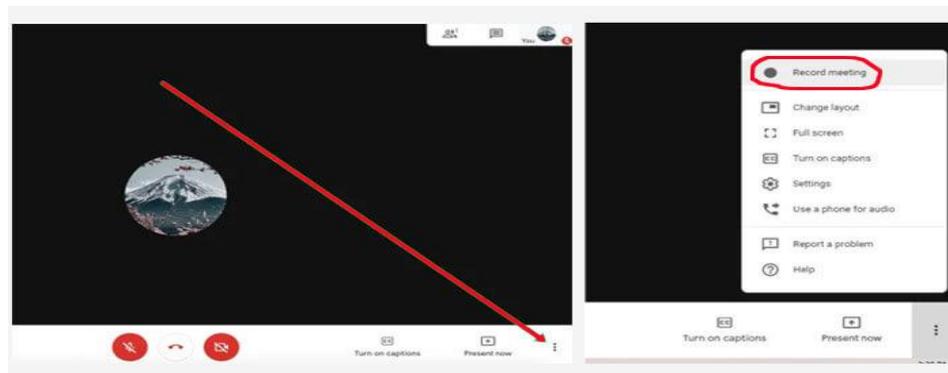
4. Untuk menampilkan semua pengguna yang terkoneksi, mmaka klik diujung kanan bawah tanda titik “*Change LayOut*” kemudian pilih *Tiled* pada tampilan *Google Meet*.



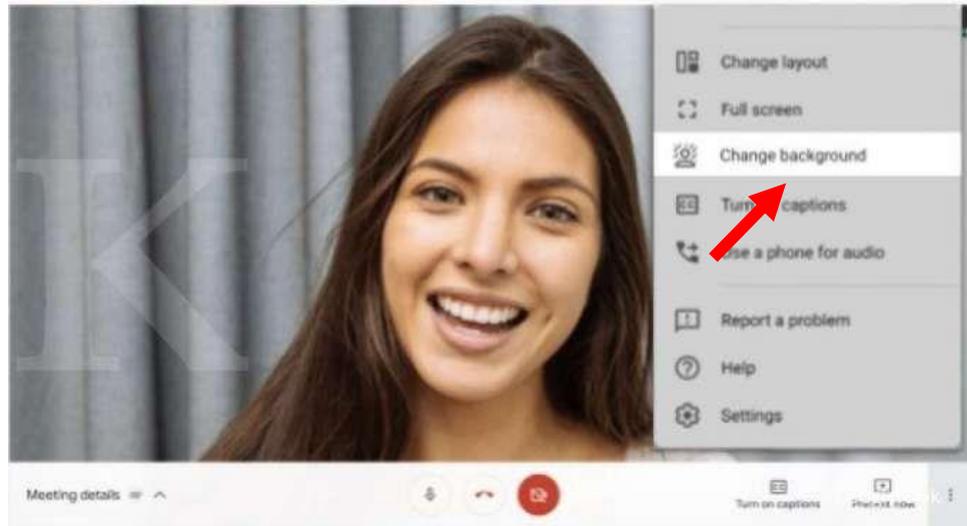
5. Untuk memulai presentasi materi, klik “*Present Now*” dalam tampilan *Google Meet*. Selanjutnya untuk mematikan mikrofon agar tidak mengganggu persentasi klik icon *mic* tengah bawah. Dan untuk menonaktifkan kamera apabila tidak dipergunakan dalam rapat yang sedang berlangsung, maka cukup klik icon kamera yang ada ditengah tampilan aplikasi *Google Meet*.



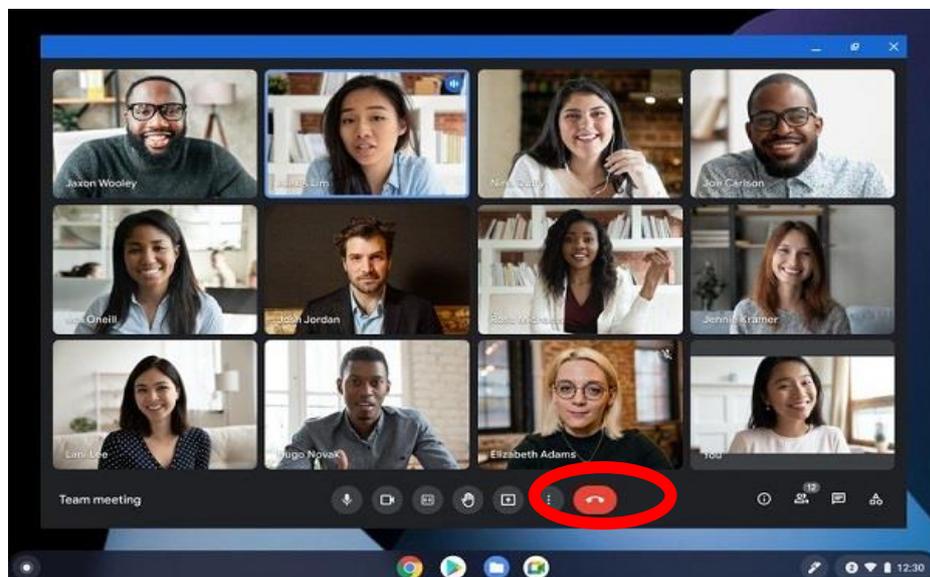
6. Selanjutnya untuk merekam rapat dengan *Google Meet* apabila sudah berlangsung, maka klik titik tiga dibawah pojok kanan kemudian pilih *Record Meeting*.



7. Google meet juga menyediakan *background* untuk memperindah rapat yang sedang berlangsung. Dengan mengklik titik tiga dibawah pojok kanan tampilan *Google Meet* kemudian pilih *Change Background*.



8. Kemudian untuk mengakhiri rapat dalam aplikasi *Google Meet* dengan mengklik icon telpon berwarna merah di tengah bawah pada tampilan aplikasi *Google Meet*.



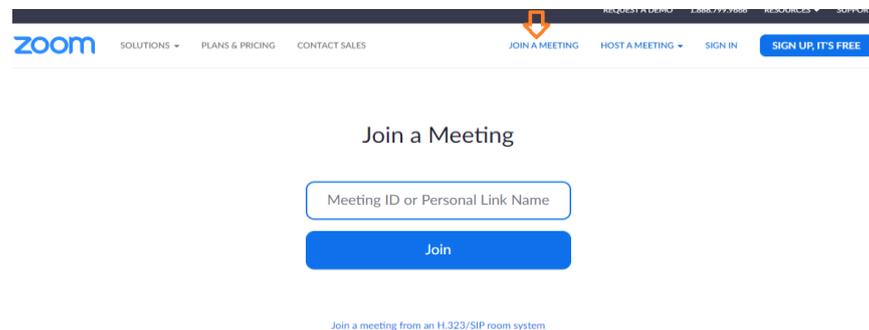
Lampiran 4

Langkah-langkah Penggunaan *Zoom Meeting* menggunakan Komputer adalah sebagai berikut:

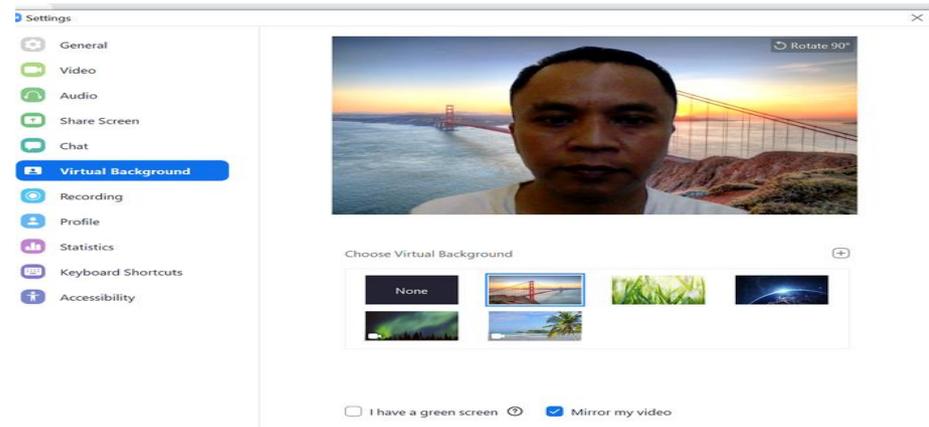
1. Untuk dapat mengunduh aplikasi zoom meeting buka <https://zoom.us/support/download> atau buka www.google.com kemudian cari *Zoom Meeting* dan pilih *Join a Meeting* untuk masuk kedalam tampilan *Zoom Meeting*



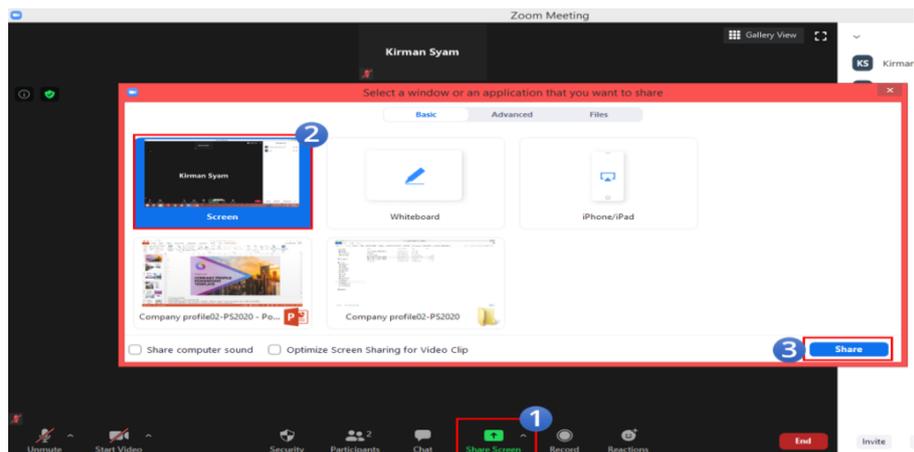
2. Kemudian pilih *Join a Meeting* untuk bergabung, setelah itu masukkan id yang telah diberikan untuk memasuki rapat atau tampilan dari *Zoom Meeting*.



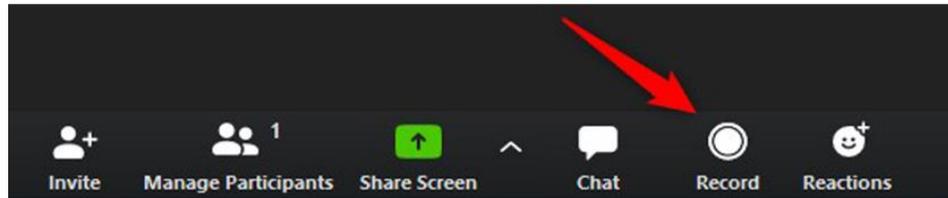
- Untuk mengubah *background zoom meeting* klik icon User (foto Anda) di kanan atas, lalu klik *Settings* Nanti akan terbuka jendela berbagai menu, termasuk *Virtual Background*, Klik *Virtual Background*, lalu pilih dari foto/video yang ada. Pilihannya mulai dari *Golden Gate Bridge*, suasana pantai, sampai ruang angkasa.



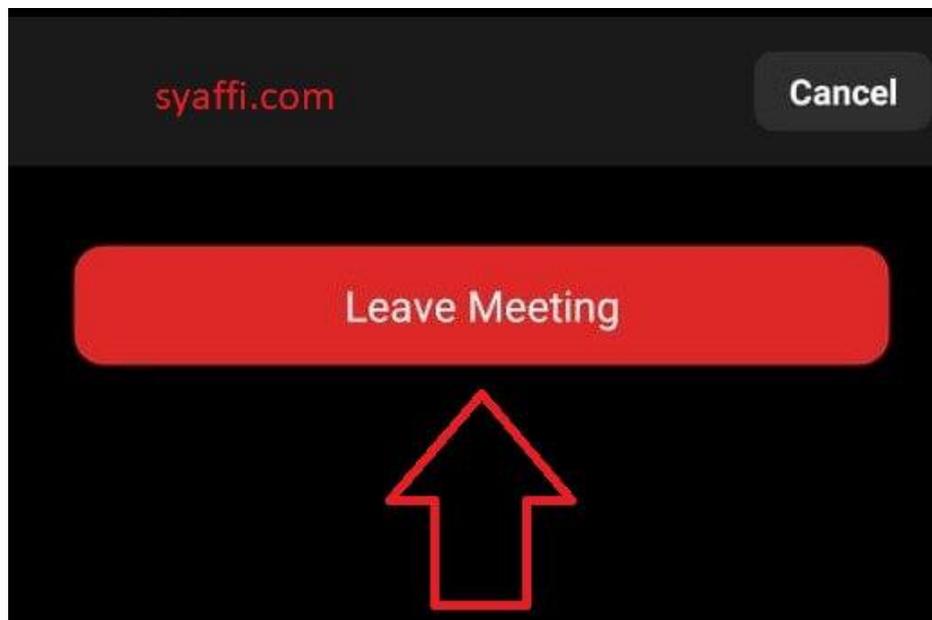
- Selanjutnya untuk membagi keseluruhan screen materi rapat dalam aplikasi *Zoom Meeting* dengan mengklik tombol *share screen zoom*, kemudian pada jendela baru yang terbuka pilih *screen* lalu klik *share* untuk membagikan materi dalam rapat



5. Untuk merekam kegiatan rapat menggunakan *Zoom Meeting* dengan menekan *icon Record* di tengah bawah tampilan aplikasi *Zoom Meeting*.



6. Selanjutnya untuk keluar dari rapat dengan mengklik "*Leave Meeting*" dibawah pojok kanan tampilan aplikasi *Zoom Meeting*.



Lampiran 5 Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Sabtu 19 Juni 2021 Menerangkan Bahwa :

Nama Mahasiswa : MAYANG WILANDY

NPM : 1702070011

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Proposal : Analisis Komparasi Media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi.

Medan, 28 Juni 2021

TIM SEMINAR

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Sekretaris Program Studi
Pendidikan Akuntansi

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Dosen Pembahas

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Lampiran 6 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
JL. KaptenMuchtarBashri No. 3 Medan 20238Telp. (061) 6619056
Website. <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI

Pada hari Sabtu Tanggal 19 Juni 2021 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa :

NamaLengkap : Mayang Wilandy

NPM : 1702070011

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Proposal : Analisis KomparasiPenggunaan Media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran JarakJauh

Disetujui/tidak disetujui*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Analisis Komparasi Penggunaan Media <i>Google Meet</i> dan <i>Zoom Meeting</i> Dalam Pembelajaran Jarak Jauh
Bab I	1. Fokus penelitian perbaiki
Bab II	2. Penelitian yang releven
Bab III	3. Instrumen penelitian
Lainnya	4. Penulisan daftar pustaka
Kesimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [✓] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 19 Juni 2021

TIM SEMINAR

Ketua Program Studi

Dra. IjahMulyaniSihotang, M.Si

Pembimbing

Dr. Faisal Rahman Dongoran M.Si

Sekretaris

Dr. Faisal Rahman Dongoran M.Si

Pembahas

Dra. IjahMulyaniSihotang, M.Si

Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Seminar



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : MAYANG WILANDY

NPM : 1702070011

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Sabtu

Tanggal : 19 Juni 2021

Dengan Judul Proposal :

Analisis Komparasi Media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan
 Pada Tanggal : 28 Juni 2021

Wassalam

Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

Dra Hj Mulyani Sihotang, M.SI

Lampiran 8 Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkipumsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Mayang Wilandy
NPM : 1702070011
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Komparasi Penggunaan Media *Google Meet* Dan *Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
05/4-2021	- Chat - Review awal - Review final	
2/5-2021	- Mendaftar jurnal - Telaah awal - Jurnal ul review 2020	
3/6-2021	- Draft proposal - penulisan bagian awal - Draft & Summary	

Diketahui Disetujui Oleh
Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Pembimbing

Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE, M.Si

Lampiran 9 Surat Keterangan Perpustakaan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN & PENGEMBANGAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id
Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

Nomor : 1794/II.3-AU/UMSU-02/F/2021 Medan, 05 Muharram 1443 H
Lamp : ---- 14 Agustus 2021 M
Hal : Permohonan Riset Mahasiswa

Kepada Yth, Bapak Dekan
FKIP UMSU MEDAN
Di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr, Wb.

Wa Ba'du, semoga kita semua sehat Wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan /aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan Penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Mayang Wilandy
N P M : 1702070011
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Komparasi Penggunaan Media *Geogle Meeting* Dan *Zoom Meettin* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin



Dekan

(Handwritten signature)
Prof. Dr. H. Elfrianto Nst, M.Pd
0115057302

Pertinggal

Lampiran 10 Surat Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Sabtu 19 Juni 2021 Mencrangkan Bahwa :

Nama Mahasiswa : MAYANG WILANDY

NPM : 1702070011

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Proposal : Analisis Komparasi Media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi.

Medan, 28 Juni 2021

TIM SEMINAR

Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Sekretaris Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Dosen Pembahas

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Lampiran 11 K-1 Permohonan Persetujuan Judul Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkipumsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form K-1

Kepada Yth : Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan Hroemat, yang bertanda tangan diawah ini :

Nama Mahasiswa : Mayang Wilandy
NPM : 1702070011
Pro. Studi : Pendidikan Akuntansi
Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3,61

Persetujuan Ket/Sekretaris Prog.Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penyalahgunaan Teknologi Informasi Dan Integrasi Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara	
	Analisis Komprasi Penggunaan Media <i>Google Meet</i> Dan <i>Zoom Meeting</i> Dalam Pembelajaran Jarak Jauh	
	Analisis Media Pembelajaran Windows Movie Maker Pada Materi Jurnal Umum Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya, ucapkan terima kasih.

Medan, 16 Februari 2021
Hormat Pemohon,


Mayang Wilandy

Keterangan :
Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Dekan/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 12 K-2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu/ Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Mayang Wilandy
 NPM : 1702070011
 Pro. Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Analisis Komprasi Penggunaan Media *Google Meet* Dan *Zoom Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu :

Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE., M.Si **DISEPUJUI**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 18 Februari 2021
 Hormat Pemohon,

Mayang Wilandy

Keterangan

- Dibuat rangkap 3 : - Asli untuk Dekan/Fakultas
 - Duplikat untuk Ketua / Sekretaris Jurusan
 - Triplikat Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 13 K-3

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 675 /II.3-AU /UMSU-02/F/2021
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : **Mayang Wilandy**
 N P M : 1702070011
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Skripsi : Analisis Komprasi Penggunaan Media *Google Meet* dan *Zoom Meeting* dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Pembimbing : **Dr. Faisal Rahman Dongoran.,SE.,M.Si**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **02 Maret 2022**

Medan, 18 Rajab 1442 H
 02 Maret 2021 M

Wassalam
 Dekan




Prof. Dr. Jil. Elfrianto.,M.Pd
 NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR